



080079
25.00 ש"ח (כולל מע"מ)
באילת 21.40 ש"ח
נובמבר 1997

WIZ

ו ו ו ו

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

לגיליון זה
מצורף משחק ההרפתקאות
MASTER LU
על גבי CD-ROM

80
גיליון

- אדמה חרוכה - TOTAL ANNIHILATION.
- הרפתקה קולינרית - ODDWORLD.
- שיגעון ה-SIM החדש - CONSTRUCTOR.
- הכי טובים - גרני-X, BOMBERMAN, NEED FOR SPEED 2, IF-22, ANTARA ועוד ועוד.
- אינטרנט - אמינות בערבון מוגבל.
- משחקי תפקידים - ARMAGEDDON.

01127850
פריט קו-אופי:
962528 9806083

הכח ההרסני ביזתר ביקזם...



... מצא אותו!

הנבזאה - ההרפתקה הגדולה ביזתר של כל הזמנים כובשת בסערה את המחשב שלך.

משחק המחשב המדהים ביותר מזמין אותך להרפתקה מרתקת בחלל. סימולטור חללית 3D יקח אותך במהירות שיא למחוזות שלא ראית מעולם. אתה תפגוש ביצור שלא פגשת אף פעם. לראשונה בחייך תלמד על הפחד הבסיסי ביותר המקנן בך. תגיב ותישרוד ולא, תושמד.

WING COMMANDER
זהירות המשחק הזה
עוד יטריף אותך.



WING COMMANDER PROPHECY

*אפשרות למשחק רב משתתפים.



מה האזאי חזין...

הפעם אני הולך לקחת סיכון מסוים. יכול להיות שהרגע בו אתם פותחים את העיתון הוא חלק מיום בהיר ומקסים, ייתכן שאתם שוכבים תחת עץ קוקוס באיים הקאריביים ואולי, אולי במקרה יכול להיות שהאינסטינקט שלי היה נכון ואפשר כבר להגיד שהחורף הגיע.

אחרי הכל, עבורינו, אוהבי המחשב, החורף הוא יותר מעוד עונה, ומעבר לגשמים ולרוחות שהוא מביא איתו הוא מביא מכול חדש של משחקי מחשב ומוצרי מולטימדיה שחיו בסבלנות לתקופת חג המולד ולמעבר בין שנה אזרחית אחת לשנייה.

כן, תרצו או לא, תמה לה 1997 וזהו גיליון וויז האחרון לשנה שאופיינה בעיקר בהמשך שלטונו של ביל גייטס בתחום התוכנה, תוך הגברת הזיקה היומיומית לרשת האינטרנט בהטמעת דפדפנים ומערכות הפעלה חדשות כמו Office 97.

מעבר לכך, עמדה השנה הקודמת בסימן התעוררות בכל הנוגע למערכות משחקי טלוויזיה כמו ה-NINTENDO64 וה-PLAYSTATION, אשר הציבו סטנדרטים חדשים של גרפיקה ואיכות משחק. אך מעל הכל, נדמה לי שהמגמה המשמעותית ביותר בתרבות הפנאי של המולטימדיה מתבטאת בניסיון לתת "יותר מכל דבר" בפיתוח כותרים שונים, כאשר מילת המפתח היא בינתחומיות.

משחק המחשב של המחר כבר לא יוכל להיות מבוסס רק על אקשן, אסטרטגיה, משחקי תפקידים וכו'. כדי שהפקה תהיה מוצלחת היא חייבת לשלב יכולות גרפיות לצד אפשרויות בחירה ועיצוב, מנועי REAL TIME לצד מנועים מונחי תורות, אלמנטים משמעותיים של עלילה לצד טכניקות וידאו, ועוד ועוד שילובים שהטור קצר מלהכיל.

מספר כותרים כאלה כבר יצאו לשוק (DIABLO, RED ALERT, TOTAL ANNIHILATION ואחרים), ועם כל הקושי לצפות את העתיד נדמה לי שזה הכיוון של השנה שתבוא.

קזי 610

הודעה

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

ה ע נ י נ י ם

דצמבר 1997 ■ גיליון 80

4	חדשות מעבר לאוקיינוס
7	הוראות הפעלה
8	PC: חקירה מצולמת - X-COM
10	PC: מצעד המשחקים
12	סודות מחדר התמיכה
16	CD אסטרטגיה: TOTAL ANNIHILATION
18	CD אקשן: BOMBERMAN
19	CD קווסט: GRANI-X
20	CD סימולטור: NEED FOR SPEED 2
21	CD אקשן: ODD WORLD
22	וויז עסקים
25	CD אסטרטגיה: CONSTRUCTOR
26	לומדות
30	משולחנו של דייר וויז
32	CD סימולטור: IF-22
34	אינטרנט: חדשות האינטרנט
36	אינטרנט: מידע בערבון מוגבל
39	אינטרנט: שאלה לעניין
40	CD משחקי תפקידים: BETRAYAL IN ANTARA
42	משחקי תפקידים: שיחות עם מורגן להפיי
44	משחקי תפקידים: ARMAGEDDON
46	משחקי תפקידים: קצת עזרה מידידים
47	משחקי תפקידים: כתבות חוץ
48	RAYSTORM, PARAPPA: PLAYSTATION
50	לוח
52	משחקים באמצע הדרך



16 עמי - TOTAL ANNIHILATION



19 עמי - GRANI-X



32 עמי - IF-22

* מנהלת: לילי צראף * עורך: קובי סיט * עריכה לשונית: זוהרה זולברג * מודעות: אשכולות תקשורת, טל: 03-5103954 * מחלקת מנויים: נורית סיקררלה * צלם: יהודה נגיב * המשתתפים: ד"ר WIZ, קובי סיט, דוד זילברשטיין, מורגן לה פיי, דוד אידלס, רועי גינינגס, ערן ברסער, אבי סבג, אורן רביב, מיכאל לוגסי, אור פלג, פול נריה, בן כספי, עמית חסוקרלוני, מיכאל לוגסי, גולי קוריטרוזו וערן פולוסוצקי. * עיצוב גרפי, סדר, עימוד, סריקות והפרדות צבעים ממוחשבים: עוזי דור, מיקסם טכנולוגיות * דפוס: אומני אופסט בע"מ * מו"ל: WIZ, ירחון * מערכת ומנהלה: כנרת 13, בני ברק

* מען למכתבים ולחומר מערכתי: ת.ד. 2409 בני ברק, מיקוד: 51114 * טל: 03-5702654 * פקס: 03-5708174 מחירי המוצרים המתפרסמים בעיתון עשויים להשתנות, המערכת אינה אחראית לתוכן המודעות. חומר שישלח למערכת לא יוחזר.

REX



למי שמחפש את היומן האלקטרוני האולטימטיבי מציעה חברת פרנקלין את ה-REX - כרטיס מסוג PCMCIA (סטנדרט במחשבים נישאים) במשקל 50 גרם (!) הכולל צג וכמה כפתורים לניהול מידע כגון יומן פגישות, ספר טלפונים וכיו.

כדי להכניס נתונים חדשים, כל מה שעליך לעשות הוא להכניס את הכרטיס למחשב הנישא שלך, להפעיל את תוכנת הניהול החכמה של פרנקלין והנתונים מועברים לתוך ה-REX.

מחיר הצעצוע המדליק - \$129 בארה"ב.

PVC100

PVC100 הינה מערכת ועידת וידאו ביתית ברמה טובה המאפשרת למשתמש לשוחח דרך האינטרנט ולראות את ברשיחו בשידור חי.

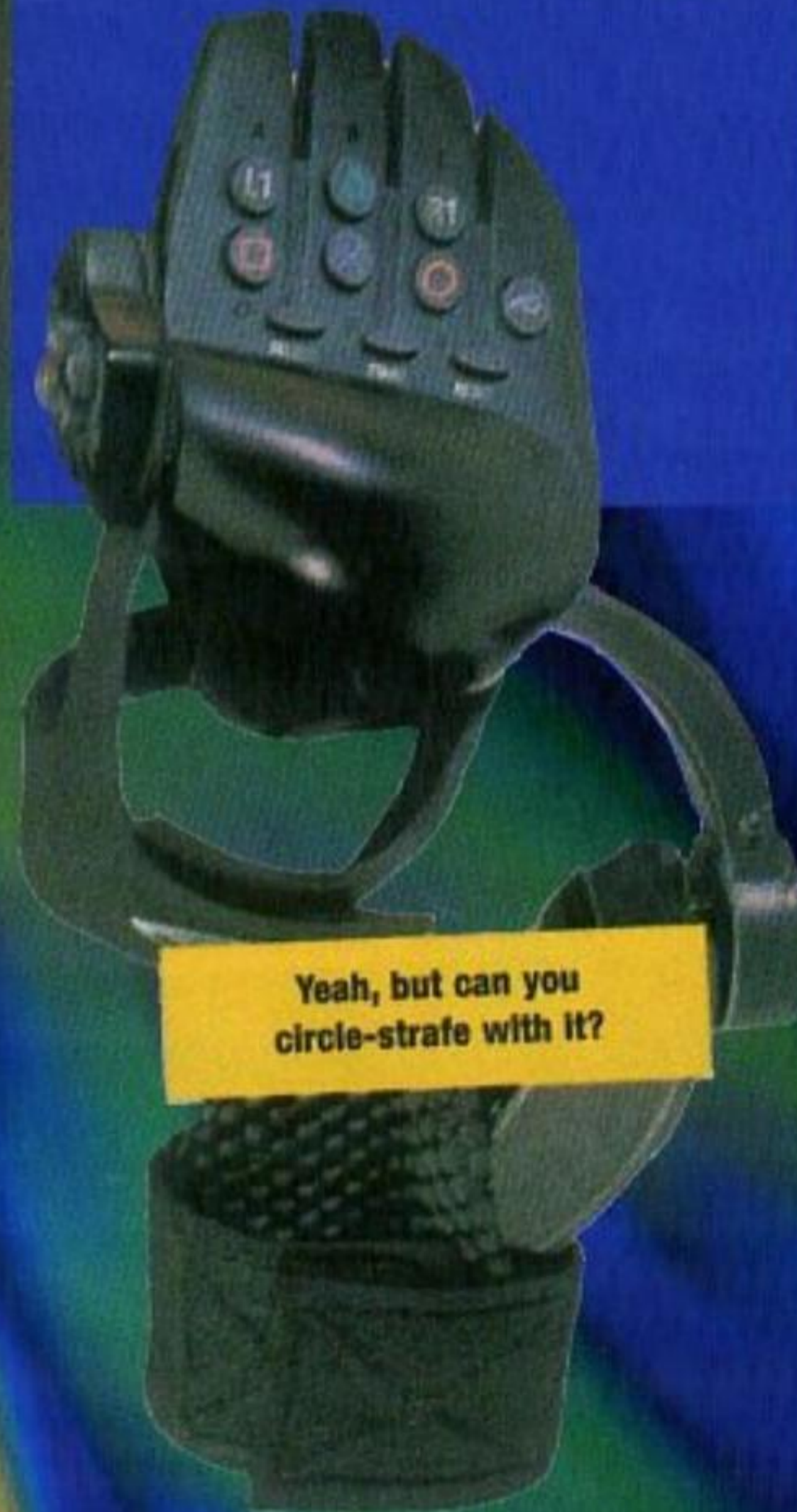
כמו כן, המערכת כוללת מצלמת וידאו קטנה, כרטיס לכידת וידאו 32 ביט, מודם פנימי 33,600 ותוכנה ה"מארגנת" את כל העסק.

המחיר בחו"ל - \$500.

GLOVE CONTROLLER

משחקי המחשב עומדים ליהנות מעידן המציאות המדומה.

"הכפפה" הזו הינה גויסטיק מתוחכם המתרגם למחשב את תנועות היד והכיוונים. באשר לתאריכי ההשקה, טוענת החברה כי בחודש ינואר הקרוב ניתן יהיה לרכוש את הגרסה למשחקי הטלוויזיה ובמהלך השנה הבאה גם למחשב PC.



חגורה שחורה

יצרנית משחקי הטלוויזיה והמכונות, סגה, נמצאת בשלב פיתוח מתקדם של הדור הבא במשחקי הטלוויזיה אשר יחליף את הסאטורן הנוכחי.

המערכת החדשה ששם הקוד שלה הוא "חגורה שחורה", תהיה מבוססת על מחשב PC ותעזר במעבד גרפי חדש בשם 3Dfx.

יצוין כי שיווק המערכת מתוכנן להתחיל בסוף 1999.

מרכז העניינים

כל חברות הענק שמייצרות מחשבים יודעות שמחשב ה-PC הופך להיות מרכז העניינים גם בבית. כתוצאה מכך, אנו רואים שלאחרונה החלו להופיע בפסי הייצור מערכות המעוצבות באופן שונה ומשולבות עם מערכות סטריאו ו/או תוספות אחרות.

בתמונה מופיעה מערכת מחשב ביתית מתוצרת NEC.

PIXELVISION

PixelVision הינו ככל כנראה הצג השטוח ביותר בעולם.

עוביו 30 מ"מ בלבד והוא מיועד לחדרי תצוגה עמוסים בהם יש צורך בפרזנטציה של פרטים רבים מאוד.



SIX CD



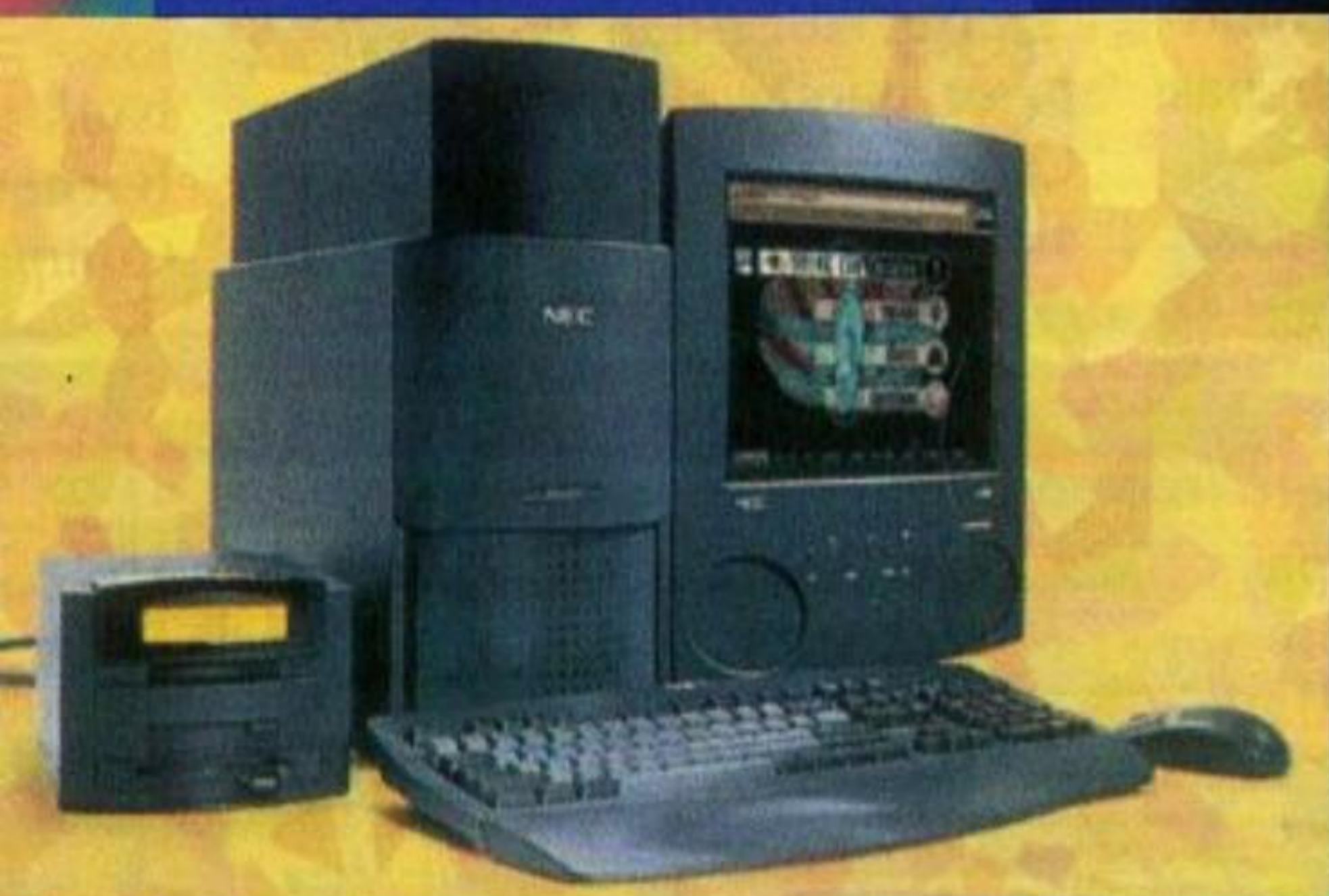
לעצלנים שבחבורה, חברת Teac (יצרנית ותיקה של כוננים) משווקת כונן CD-ROM במהירות פי 8 המסוגל לקלוט 6 תקליטורים ברזמנית, ולמעשה חוסך את נטל החלפת התקליטורים במשחקים רוויי תוכנה.

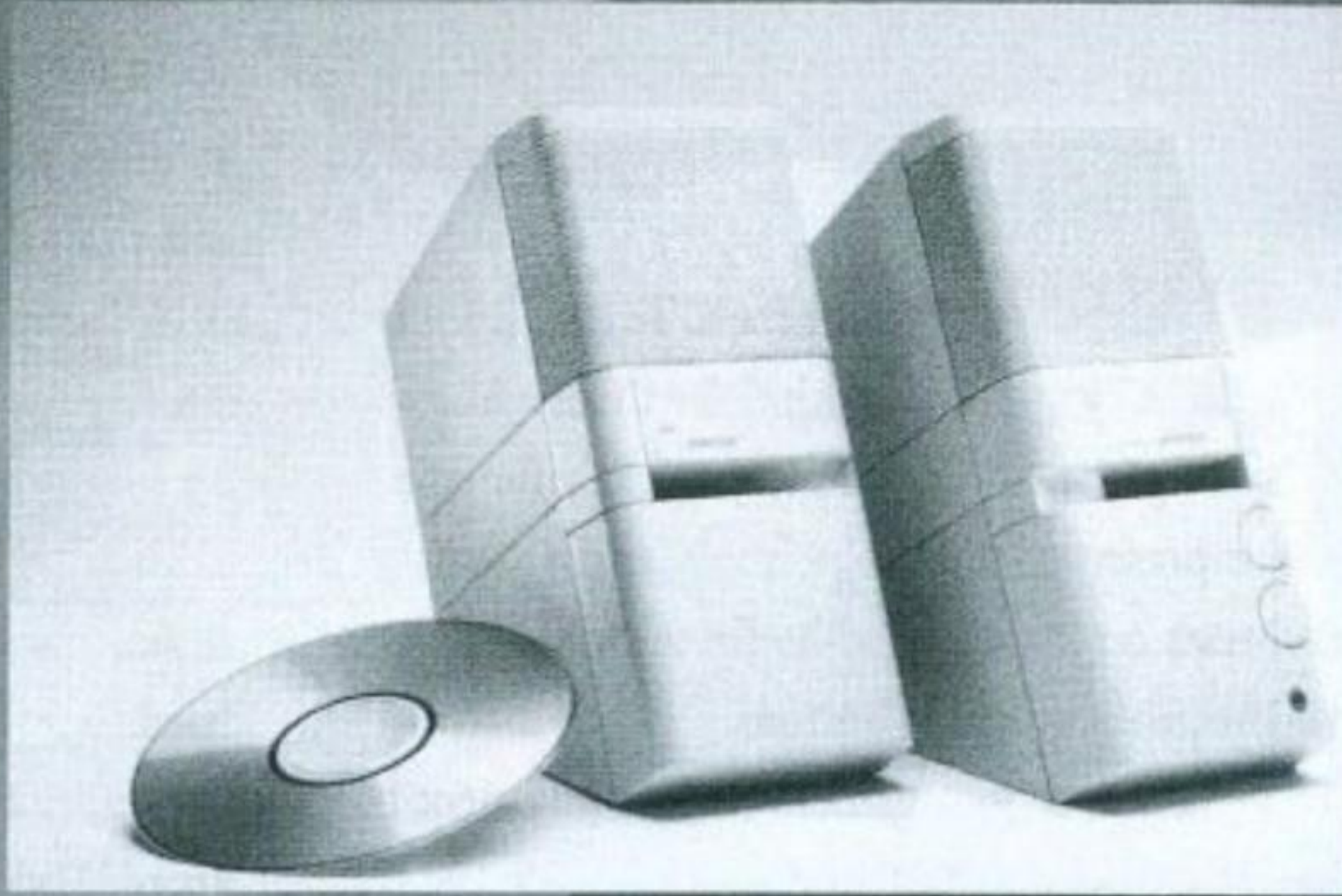
המחיר בחייל - \$250.

PC POWERPAD PRO

מי שאוהב את הגויסטיקים המקצועיים של משחקי הטלוויזיה, ישמח לגלות שמעתה ניתן לחבר גויסטיק בדוגמת הנינטנדו 64 למחשב PC.

מחיר התענוג - כ-120 ש"ח בחייל.





MEDIAMATE SPEAKERS

רבים רוכשים מחשבים באלפי שקלים או דולרים, אך מוסיפים רמקולים עלובים שעשויים לקלקל את כל חוויית המשחק מבלי לתת על כך את הדעת.

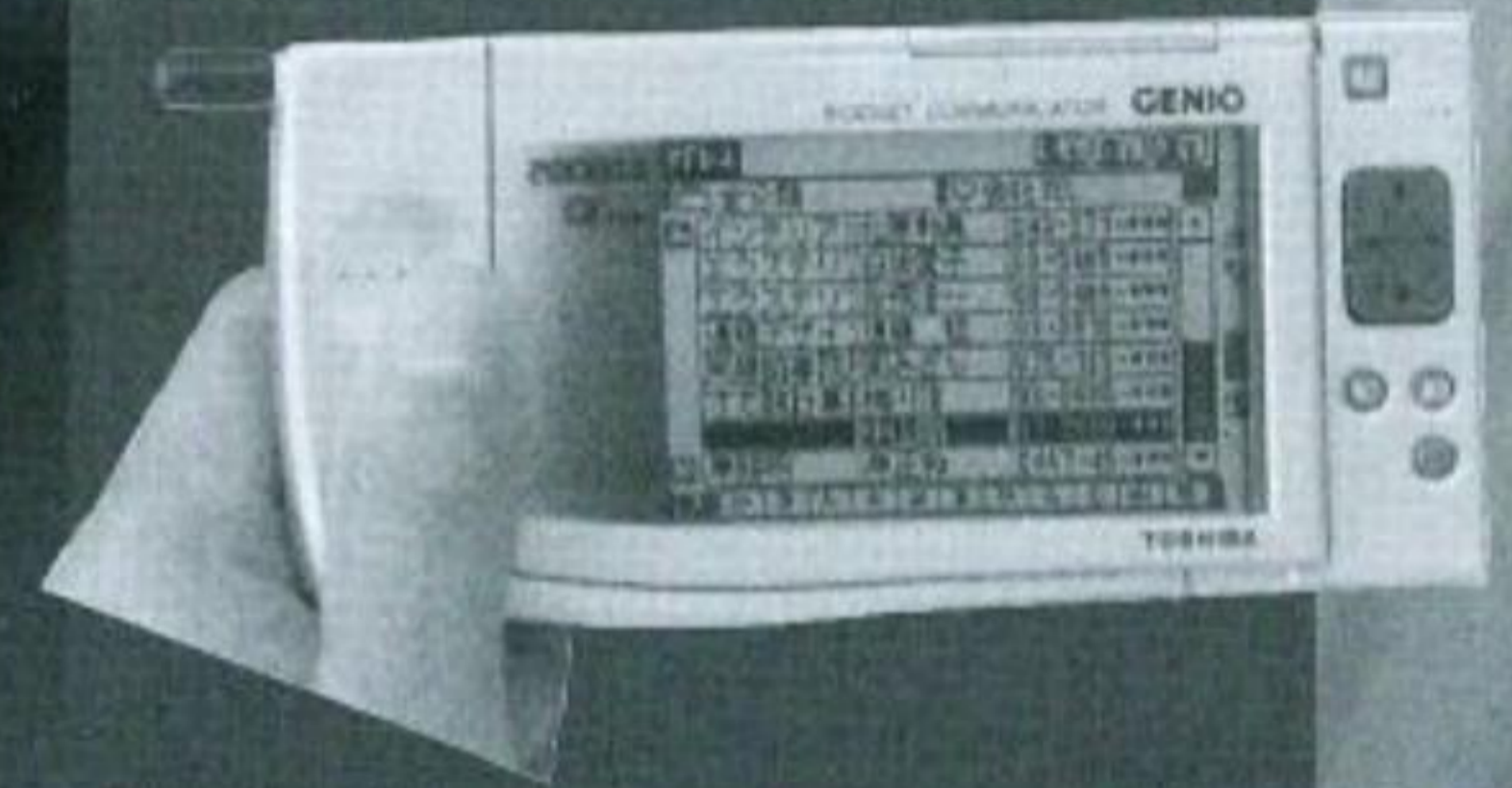
חברת Bose, יצרנית רמקולים מהמעולים בעולם, מציעה זוג רמקולים באיכות מדהימה שמבטיחה להפוך את הצלילים במשחקים ל"משהו"!

המחיר בחו"ל - \$300.

GENIO

חברת טושיבה משווקת ביפן "מערכת ניהול מידע אישי" - מעין ספר טלפונים ויומן שעונה לשם Genio.

המערכת מאפשרת משלוח אלקטרוני של החומר מכל מקום לכל מקום ביפן, זאת על ידי שימוש במערכת תקשורת נתונים אלחוטית הקיימת ביפן בלבד.



TFT500

חברת קומפאק מצטרפת לחגיגת הצגים השטוחים ומציעה צג 15.1" באיכות מדהימה ובמחיר מדהים לא פחות - \$3,800.

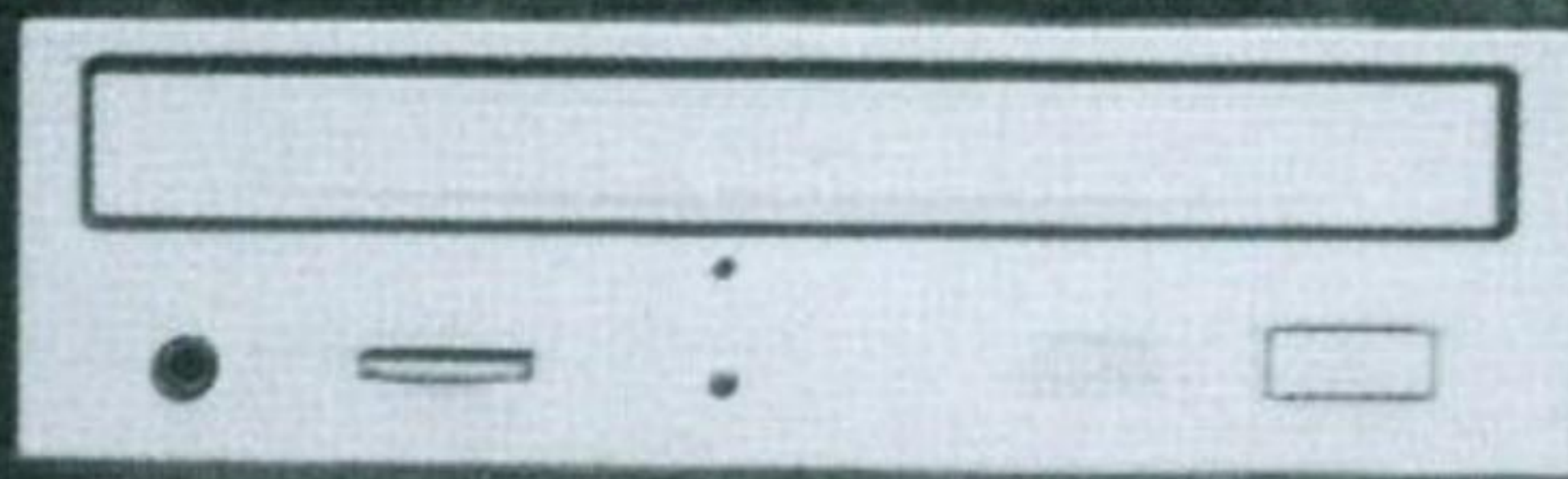


FX240

לא כולכם יודעים, אך קיימת מחלוקת בעולם המחשבים לגבי כונוני CD-ROM במהירות 24, היות שחלקם הגדול נותן ביצועים של כונוני מהירות 12 בלבד.

חברת Mitsumi טוענת שהכוון החדש שלה מספק את מה שהוא מבטיח: מהירות גישה של 90 מילישנייה והעברת נתונים בקצב של 3,600 קילובייט לשנייה.

המחיר בחו"ל - \$249.



THE RIDDLE OF MASTER LU

הוראות הפעלה



הפעלה

1. הקש MASTERLU Enter מהספרייה בה התקנת את המשחק (ברירת המחדל היא C:\GAMES\RIDDLE).

THE RIDDLE OF MASTER LU הוא משחק הרפתקאות המורכב מקטעי וידאו רבים וחידות שונות אותן תצטרך לפתור. במהלך המשחק, כאשר תעביר את סמן העכבר מעל חפץ או דמות כלשהי במסך, יהפוך הסמן לאפשרות הפעולה הסבירה ביותר. באפשרותך לבחור בפעולות שונות על ידי לחיצה על הסמלים המצויים בתחתית המסך.



התקנה

1. הכנס את התקליטור לכונן.
2. במצב DOS, הקלד D: Enter (כאשר האות d מייצגת את כונן התקליטורים שברשותך).
3. הקש INSTALL Enter.
4. עקוב אחר ההוראות שעל גבי המסך.



הצילו! נתקעת!

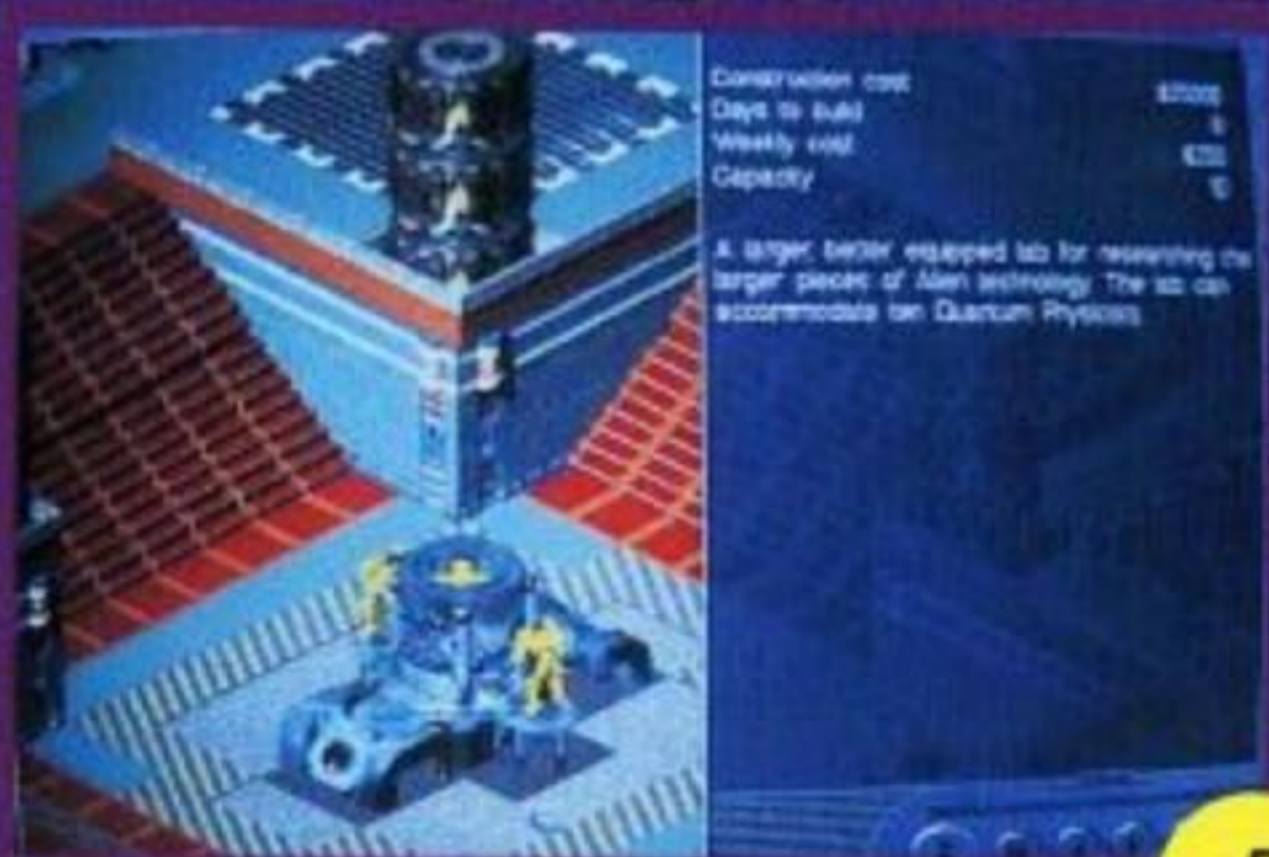
אם אינך מצליח לעבור שלב מסוים, או לפתור חידה כלשהי במשחק, אל תהסס לפנות למדור "סודות מחדר התמיכה".

apocalypse

X·COM®

מאת: דויד אידלס וד"ר וויז

- (1) הפעם, MICROPROSE מביאה את הפרק השלישי לסדרת X-COM - אותו ארגון שכל מטרתו היא להילחם בעב"מים שלא נותנים לנו מנוח.
- (2) עליך לפקד על היחידה, לנהל מחקר ומסחר, להרוס את תשתית החברות היריבות ולהילחם בכל יצור שנראה מאיים.
- (3) משחק שהוא 10 מתוך 10.



5 לפתח מתקנים חזקים.



3 כל ההתחלות קשות.



1 הפולשים חודרים דרך שער ביקרממדי.



6 לחקור את הפולשים.



4 עליך לנהל קרבות אוויר.



2 אין כמו בבית.



חקירה מצולמת



15

עלינו לסגור את הגנרטורים.



11

הייתה להם שליטה?



7

לחקור את כלי הרכב.



16

הניצחון בידינו.



12

אם כל הפושעים.



8

להשקיע בעזרים הטקטיים.



17

סוגרים את השער.



13

פטריות שמצמיחות בניינים.



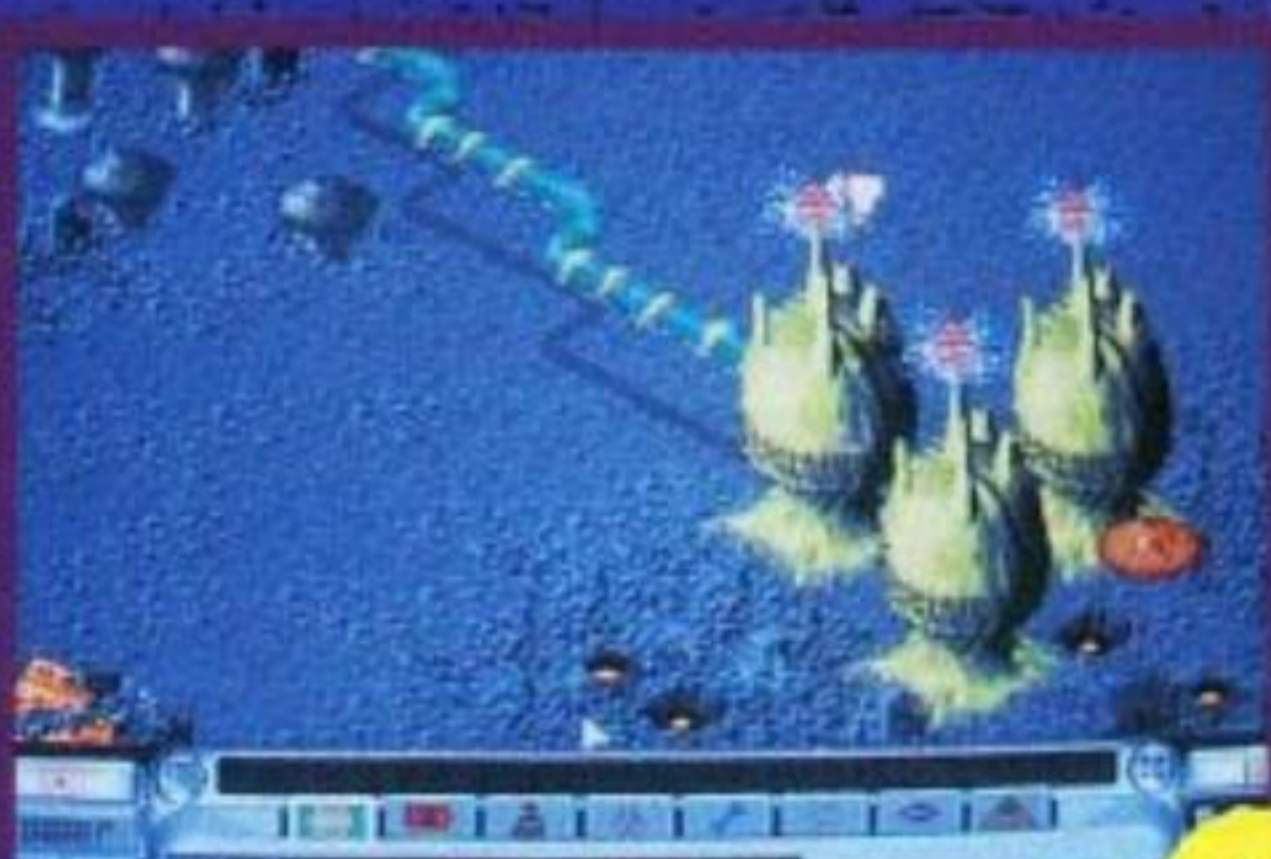
9

לפתח את הבסיס.



18

המפקד, הם גמורים.



14

שוב יצאנו למשימה.



10

ארץ העב"מים.

שני שלבים אל המקום ה-16, והירידה הגדולה של החודש שייכת דווקא ללורה פאלמר, גיבורת TOMB RAIDER, אשר צונח אל המקום ה-17.

בכלל, נדמה שהפריצות עושות את שלהן ואל רשימת המתדרדרים מצטרפים DAGGERFALL שמוצא את עצמו במקום ה-18, וסימולטור החלל המבטיח X-WING vs. TIE FIGHTER שצונח לא פחות מ-8 שלבים אל הקו האדום של 20 הגדולים.



המודחים:

- MECHWARRIORS 2 - מהמקום ה-17 אל המקום ה-25.
- SETTLERS 2 - מהמקום ה-18 אל המקום ה-44.
- LBA 2 - מהמקום ה-19 אל ה-23.
- PRIVATEER 2 - מהמקום ה-20 אל ה-45.

הכתובת לדירוג:

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

לגולשי אוטוסטרדת המידע:

<http://www.worldcharts.com>

התשועה האפלה

טלטה

גדולות, קשה להתעלם מזו של HEXEN 2, אשר הגיע למקום ה-11 המכובד.

הפריצה ה-4 במספר נרשמה לזכות DARK FORCES 2 מבית LUCAS ARTS, וכדאי שתדעו כי מדובר בלהיט האקשן התורן שמכונה בבראזיה JEDI KNIGHT.

מנגד, מגמת ירידה נרשמה ל-WAR CRAFT 2, אשר ממשיך להתדרדר בקצב של שני שלבים למצעד - הפעם אל המקום ה-12. כמו כן, ירידה בת 4 שלבים נרשמה לצד MASTER OF ORION 2, מה שמתחיל להדליק נורה צהובה לגביו.

לאחר הפריצה של החודש הקודם, נעצרת הדינמיקה של WARLORDS, אשר מתדרדר

אוירת חג המולד משפיעה יותר מכל על עולם המשחקים, מה שאומר שנכוננו למצעד טלטלות רבות בתקופה הקרובה, אשר יבואו לידי ביטוי בפריצות דרמטיות ובירידות כואבות.

כפי שתראו בהמשך הגיליון, חזה כתבינו אור פלג את הצלחת TOTAL ANNIHILATION והנה זה קורה - המשחק הנפלא הזה (מבית GT) פורץ היישר לפסגה, ואת המחיר הבאמת כבד משלם DUNGEON KEEPER שמתדרדר מפסגת הדירוג אל המקום ה-4.

פריצה נוספת נרשמה לזכות משחק האסטרטגיה DARK REIGN של ACTIVISION המתמקם לו במקום ה-10 (המקום הכי טוב באמצע). ואם כבר מתעסקים בכניסות

דירוג נוכחי	דירוג קודם	מספר השבועות	שם המשחק	שם החברה
1	(4)	(-)	TOTAL ANNIHILATION	GT
2	(2)	40	DIABLO	BLIZZARD
3	(3)	46	HEROES OF MIGHT & MAGIC 2	NEW WORLD
4	(1)	16	DUNGEON KEEPER	BULLFROG
5	(5)	44	C&C RED ALERT	VIRGIN
6	(6)	8	X-COM 3	MICROPROSE
7	(6)	80	CIVILIZATION 2	MICROPROSE
8	(8)	16	CARMAGEDDON	SCI
9	(7)	61	QUAKE	ID
10	(-)	4	DARK REIGN	ACTIVISION
11	(-)	4	HEXEN 2	ACTIVISION
12	(10)	88	WARCRAFT 2	BLIZZARD
13	(9)	45	MASTER OF ORION 2	MICROPROSE
14	(-)	4	DARK FORCES 2	LUCAS ARTS
15	(15)	32	MAGIC: THE GATHERING	MICROPROSE
16	(14)	4	WARLORDS 3	SSG
17	(11)	38	TOMB RAIDER	EIDOS
18	(13)	48	DAGGERFALL	VIRGIN
19	(16)	68	DUKE NUKEM 3D	FORMGEN
20	(12)	12	X WING VS. TIE FIGHTER	LUCASARTS

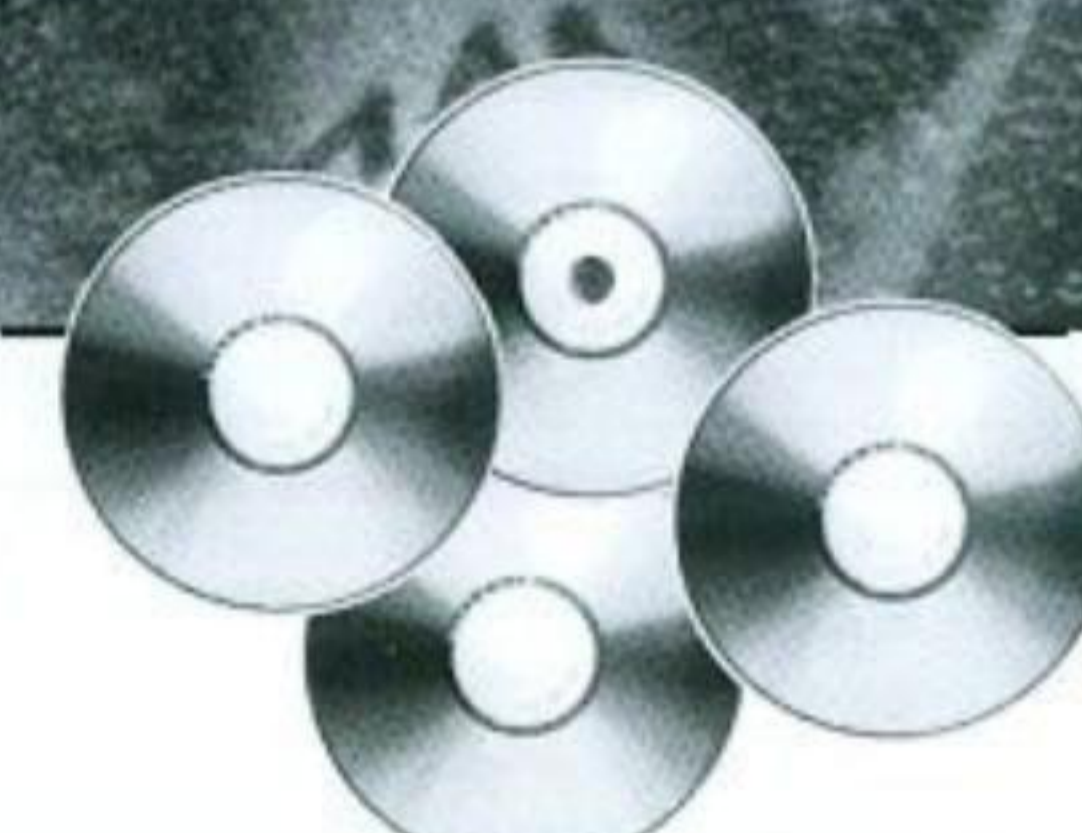
עכשיו נדאי לך יותר לחתום על מגוי שנתי ל-WIZ

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

- 1** בנוסף יקבל כל מגוי: משחק מחשב אחד לפי בחירתו מתוך הרשימה המופיעה בספח ההרשמה.
2 כרטיס חבר במועדון באג סטור, שייזכה אותו בהנחות ברשת חנויות באג סטור.



WIZ



- ### רשימת המתנות
- יש לסמן 3 אפשרויות על פי סדר העדיפות:
- ברוטל (CD-ROM)
 - אופנועי הרעם (CD-ROM)
 - ספר - חגיגה של משחקי PC (CD-ROM)
 - רובוקיד (CD-ROM)
 - אזור הגיהנום (CD-ROM)
 - מעבר לפחד (CD-ROM)
 - BAD MOJO (CD-ROM)

לכבוד WIZ - מחלקת מגויים, ת.ד. 2409 בני ברק מיקוד 51114
טל' 03-5794711, שלוחה מס' 6
ברצוני לחתום על מגוי שנתי ל-WIZ

אני מגוי חדש/ה אני מחדש/ת

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

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





מאת: אורן רביב ואור פלג

צ'יטים

G-NOME



בשדה הקרב, כשלפעמים הכל קשה ונראה שחור, השתמש בצייטים הבאים כדי להקל מעט על החיים:

HORNY ELK LEER - מאפשר סריקת תחום מקסימלית.

HALF LIBEL - מאפשר מעבר לנקודת היעד הנוכחית.

A SCRAMBLE ON - מאפשר לך ללכוד תמונות מסך. השתמש ב-Ctrl + Shift + כפתור העכבר הימני, כדי ללכוד תמונה.

DUNK IT HERE - מציג מסך של-OUT "TAKE".

O'SARGE - נותן לסמל שבאזור האימון מבטא אירי.

OUTLAWS



שאלות ותשובות

במדריך המשחק, ועצור את האיש. עליך לסרב כאשר הוא יבקש ממך לכבול אותו באזיקים מקדימה. כעת רשום: "SEARCH THE MAN" ואחר כך: "GET IN THE PATROL CAR".

לך אחרי אל עבר הדלת האחורית של הניידת ורשום: "OPEN THE BACK DOOR" ואז "CLOSE THE BACK DOOR". לבסוף רשום: "RADIO FOR A TOW TRUCK" וסע לכלא.

נוסטלגיה להמונים

לרגל העובדה שבחודש שעבר מלאו למדור הטיפים החדש 20 גיליונות, החלטנו להראות לכם כל חודש מה היה פעם, גם לפני הספירה וגם אחרי המהפכה.

בגיליון וויז מספר 4 יצא מדור הטיפים לראשונה, כאשר עד אותה תקופה הוא היווה חלק מדוקטור וויז. בזמנים ההם כשוויז עוד עלה 8 שקלים (6.80 לתושבי אילת הפטורים ממכס), היו במדור גם צייטים לנינטנדו (זלדה 3 וסופר מריו) ולסגה היה את אלכס קיד. היו אפילו טיפים לספרי כישוף!

דורי צידון היה הראשון ששלח צייט ל-F-19, ורפי גורי ציין שכדי לעבור את השאלות ב-LARRY 3 צריך ללחוץ על X+CTRL+ALT (כעבור 6 שנים ישאלו אנשי ה-Q-WIZ QUEST את אותה שאלה את המתמודדים בטורניר היוקרתי). בנוסף גם פורסם טיפ למשחק האלמותי "MANIAC MANSION" שהיווה את אביו של "DAY OF THE TANTECLE", והסביר איך לחלץ את הילדים מהכלא.

אריאל רחום מתל אביב משחק מזה זמן רב ב-PHANTASMAGORIA II וכעת, כשהוא מאמין שהוא קרוב לסוף, הוא אינו מצליח לעבור את הזמבים ב-WYNTECH מאחר שהם הורגים אותו כל הזמן.

לפי דבריו של יועץ המדור לענייני PHANTASMAGORIA, התזמון בקטע זה של המשחק הוא הקובע בוודאי ייקח לך מספר ניסיונות עד שתוכל לעבור קטע זה.

כאשר אתה נכנס ל-WYNTECH, מוטב שתלחץ מהר על כפתור הילמטה, וקח מיד את ה-"CARD KEY". צא מהקלואיפ כמה שיותר מהר, ולחץ על דלת המעלית מצד ימין.

אז, במהירות האפשרית, השתמש ב-"CARD KEY" של קורטיס על הגלאי (עליך לזכור שאין לך זמן רב לבצע פעולות אלה, ושלושת הזמבים יהיו בוודאי קרובים אליך).

שני יעקובוביץ מרמת השרון שלח אלינו שאלה למשחק POLICE QUEST 1, שגרמה לכל זקני המערכת לשבת יחדיו ולפשפש בזיכרונם כדי להיזכר איך עוצרים את הנהג השיכור במשחק זה.

עליך ללכת למקום ממנו תוכל לראות את לוחית הרישוי של הרכב ולכתוב: "RADIO THE LICENSE NUMBER" (אנו רוצים להסביר לכל קוראנו הצעירים שלא זכו להכיר משחק זה שזהו אכן אחד מאותם משחקים שכותבים בהם).

אחר כך, לך אל חלון הנהג וכתוב: "TALK TO MAN". שלושת המשפטים הבאים שעליך להגיד הם: "LOOK AT THE MAN", "SHOW YOUR DRIVER'S LICENSE" ו-"GET OUT OF THE CAR".

בצע את הליך בדיקת השיכרות כפי שמתואר



ULTIMA 8

קנקן קפה, מיכל, קונוס.

באתר הזה ניתן למצוא תוכנת צייטים למשחק שיש לכולכם:

<http://www.arrowweb.com/jani>

לאחר התקנת התוכנה צריך להפעיל אותה (עם קובץ הפעלה U8CHEAT2) ואז להיכנס למשחק. במשחק עצמו יש צורך ללחוץ רק על הדמות שלך פעם אחת.



סוכנות לילך

את הצייטים למשחק הזה שולח לנו תומר ברקוביץ' מרמת השרון

RONALDO - חולצה בולטת.
NICE KILLER - נותן לך אפשרות לשחק את יושב הראש.
BMX - אופניים חדשות.
לי יש לימונדה, כמובן שאתה והם לקחתם טייפ תקין.

- OLREDLITE - מקפיא את האויבים במקומם.
- OLPOSTAL - כל כלי הנשק.
- OLASH - תחמושת זמינה.
- OLAIRHEAD - מעניק לך יכולת תעופה (כש-E למעלה ר-C למטה).
- OLJACKPOT - כל החפצים.
- OLGUSHER - שמן בלתי מוגבל.
- OLER - בריאות בלתי מוגבלת.
- OLZIP - טלפורטציה.

INTERSTATE 76

GETDOWN + Shift + Ctrl - חברכם טאורס (השחור) יילחם בכם ואחרי שינצח תעברו שלב (כך כולם יילחמו בכם ואחרי שתיהרגו - תעברו שלב).

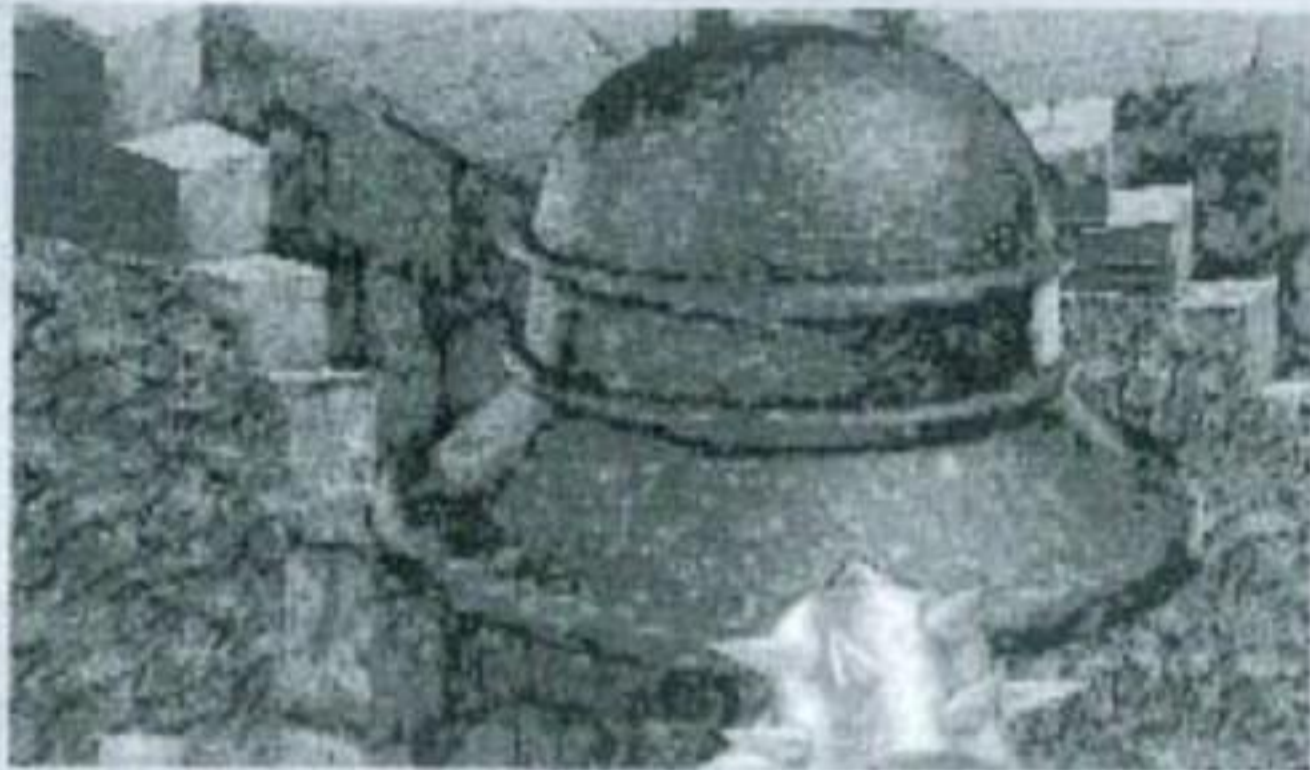
WI99LEBURGER + Shift + Ctrl - תצוגה "מצד לצד".
LILACAGANCY - נותן לך ביואיק משוריית.

EARTH WORM JIM



אוהד, שלא ציין פרטים נוספים על עצמו, חוץ מזה שהוא מנוי לעיתון יותר מ-3 שנים, שלח לנו את הקודים לשלבים הבאים:

- שלב 5: פרה, ברז, טלוויזיה, פרה, קונוס, מיכל (עם ירוק בפנים).
- שלב 6: מיכל, ברז, טלוויזיה, ברז, קונוס, טלוויזיה.
- שלב 7: טלוויזיה, קנקן קפה, קופסת תולעים, קופסת תולעים, מיכל, פטיש.
- שלב 8: פטיש, קנקן קפה, קופסת תולעים,



THE ULTIMATE DOOM

את IDKFA ו־IDDQD, כולם כבר מכירים, אבל ישנם עוד שניים שלושה ציטים שהם יחסית נעלמים.

IDDT - כשציטט זה מופעל בפעם הראשונה בזמן שאתם נמצאים במסך המפה, יוארו כל המקומות החשוכים. בפעם השנייה הוא ייתן את המיקום של כל העצמים במשחק, ובפעם השלישית יחזיר את המצב לקדמותו.
IDCLEV - יעלה אתכם לכל שלב במשחק. לדוגמה IDCLEV23 יעביר אתכם לפרק 2, משימה שלישית.
נכון שתמיד רציתם לשמור את הבעת פניו של האימפ שמולכם, כשכדור של SHOTGUN מפצח את בית החזה שלו?
ובכן, אם אתם מעלים את המשחק, כתבו DOOM DEVPARM >C: וכשתלחצו על FI בקובץ PCX ותאחסן אותה בספריית DOOM.

מוסף משחקי F.M.P

החודש הזה החלטנו, כמו שעשינו לפני חודשיים, לפרסם מוסף מיוחד המרכז את כל משחקי ה־FIRST MAN PRESPECTIVE.

LISTIT - כלי עזר.
STIC - מגפי התגנבות.
MONEY - כסף.
KILLEM - הורג את כל האויבים ברמה.
GOTO## - מעבר לשלב ##.
MOVEME## - טלפורט למיקום מסוים.
IDDT - מראה את כל המפה.
IDMYPOS - מראה קואורדינטות מיקום.
IDMUS## - משנה את המוסיקה.
JIMMY - מביא לך את כל המפתחות.
ELVIS - נותן לך את היכולת לעבור דרך קירות.
GOD MODE - OMNIPOTENT.

HEXEN

אחיו הקודר יותר של DOOM מכיל כמוהו הרבה ציטים, הנה כמה מהם:
BGOKEY - מצב אל (GOD MODE).
CRHINEHART - כל כלי הנשק + מאנה מלאה.
MRAYMONDJUDY - כל המפתחות.
BRAFFEL - 25 פעמים מכל פריט (אבל לא יביא פריטים מסוג ONE OF A KIND).
REVEAL - חושף את המפה המלאה.
SGURNO - 100% חיים.
RJOHNSON - מעבר דרך קירות.
PIG MODE - EBISSMAN.

QUAKE



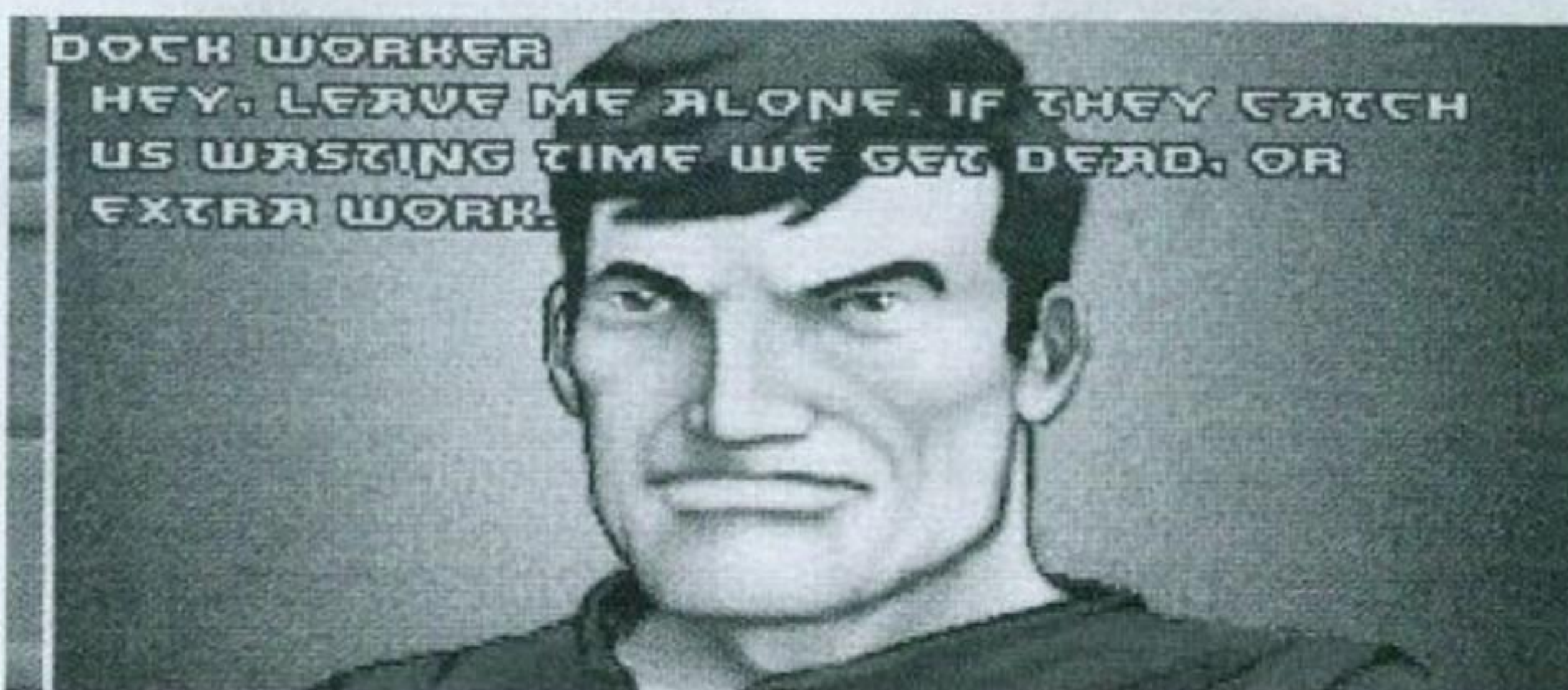
QUAKE פירושו רעידה, וסביר להניח שזה מה שתרגישו כשתשחקו בו. אם בגלל האדרנלין הזורם או בגלל הפחד מהלא נודע (יש גם כאלה).

כמובן שיש להקיש לפני כל הקודים את הסימן ~.
GOD MODE - GOD
FLY - תעופה.
NOTARGET - אם לא תירה עליהם, המפלצות לא יתייחסו אליך.
GIVE S# - נותן # כדורים.
GIVE N# - נותן # ציפורניים.
GIVE R# - נותן # טילים.
GIVE C# - נותן # סל.
GIVE H# - נותן # חיים.
GIVE # - נותן לך את הנשק שאת מספרו תקיש.
IMPULSES 9 - נותן לך את כל כלי הנשק.
IMPULSE 255 - מעלה את הנוק פי 4.

STRIFE

חינם במדור "סודות מחדר התמיכה": מגפיים, כסף ומפתחות, במיוחד ל־STRIFE.

IBGOD - בלתי נראה.



ARMS - כל כלי הנשק והתחמושות.
 GIFT - כל פריטי המאגר.
 VICI - מסיים את השלב.
 OVERDRIVE - מעניק לך את המיקרוצ'יפ.
 SPUTNIK - מפה אוטומטית מלאה.
 BLOAD - מעבר בין שלבים.
 AIMOVE - מפעיל/מבטל את האיינטליגנציה המלאכותית של האויב.
 FRAME - מראה את רמת הפריימים.
 FMK - מעניק לך מקסימום בריאות.

NECRODOME

לחץ על T כדי להפעיל את הצייטים.

excalibur - כל כלי הנשק.
 smallrocks - תחמושת בלתי נגמרת.
 rabbit - כל המגינים.
 igotbetter - מקסימום בריאות.
 gimmesomesugarbaby - ציוד וכלי נשק מלאים.
 swallow - ממלא את מיכל הגז שלך.
 camelot - סיום השלב.
 coconuts - מחליף בין סוגי התנועות.
 runaway - ירי מכל כלי הנשק בבת אחת (אידיאלי למצבי בריחה - runaway).
 shrubbery - בונוסים.
 antioch - מחסל את כל האויבים.
 unladenswallow - דלק בלתי מוגבל.
 version - מספר הגרסה.
 debug - מציג מידע לגבי debug.
 knight - בלתי נראה.
 alreadygotone - כיבוש כל הפתחים באופן מדי.

שוב, אנו מפרסמים את כתובתנו ומספר הפקס שלנו לכל טענותיכם, בקשותיכם, טיפים, צייטים וכל מה שתמצאו. אז אל תתביישו - אתם מוזמנים לשלוח כל מה שעולה על דעתכם. כתובת: וויז, ת.ד. 2409 בני-ברק, מיקוד: 51114.
 כמו כן, אתם יכולים לשלוח פקס למספר 03-5708174 (רק אל תשכחו לציין "עבור סודות מחדר התגיכה").

BS+T = סטטיסטיקה על משגרים.
 BS+F = נתונים על מיקומה המידי של הדמות.
 BS+D = מעקב אחרי תנועת הדמות.
 BS+R = הפתעה!

WITCHAVEN 2

גם למשחק ההמשך המצליח יש צייטים טובים לא פחות.

MARKETING - נותן לך מקסימום מכל הבא ליד.
 EXPERIENCE - מעניק לך 10,000 נקודות ניסיון.
 KEYS - נותן לך את כל המפתחות.
 WEAPONS - צייט זה מעניק לך (כמה מפתיע) את כל כלי הנשק.
 ENCHANT - מעניק לך רק את כלי הנשק הקסומים.
 ARMOR - מעניק 150 נקודות שריון.
 SHIELD - צייט זה יעניק לך שריון.
 SHIELD2 - ולמרבה הפלא גם זה.

TEKWAR

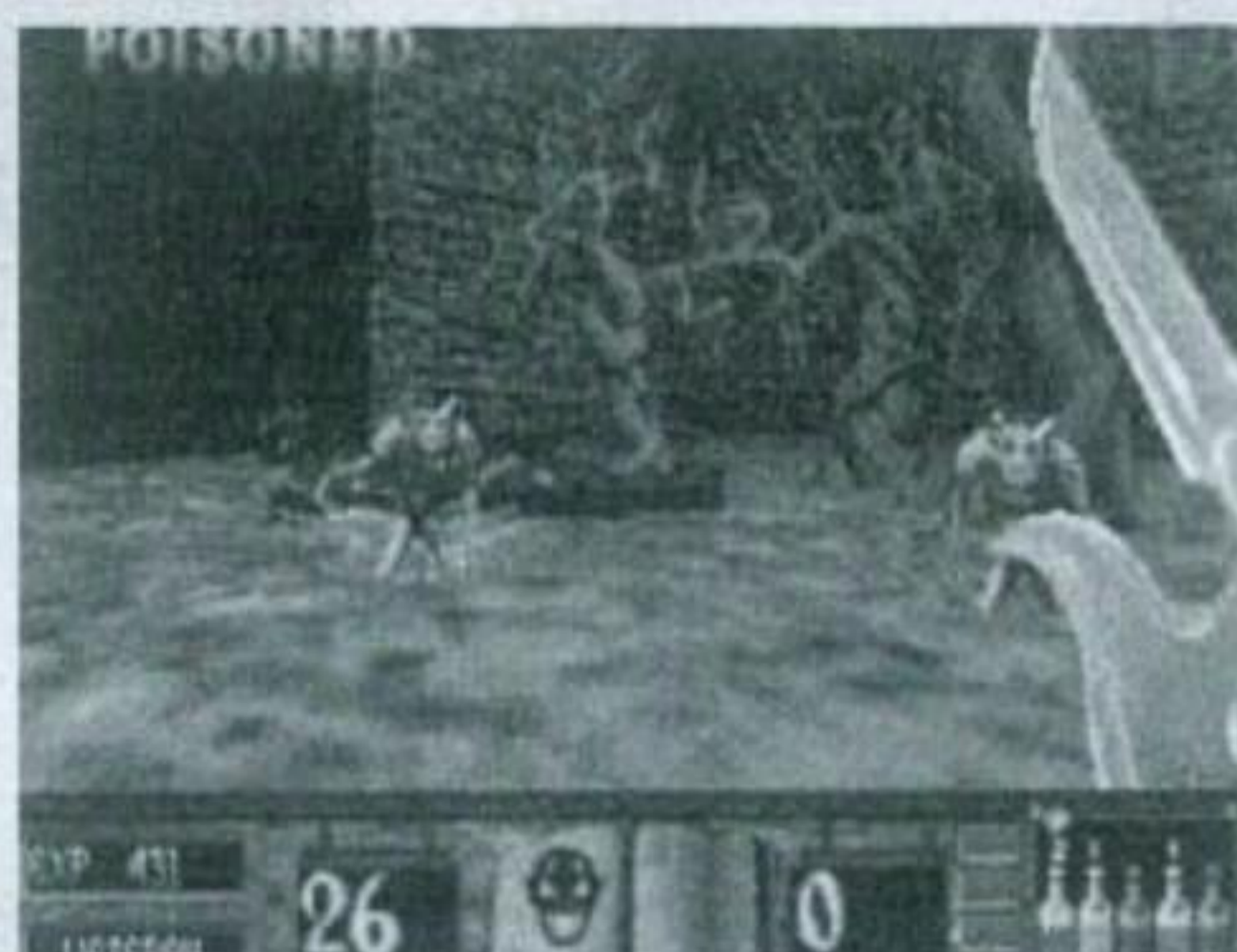
לחץ על NUM LOCK ותהיה בלתי פגיע. את הצייטים הבאים יש לרשום לאחר הפקודה שנעלה את המשחק (ב- >C:).

NOENEMIES - משחק ללא אויבים.
 NOGUARD - השומרים אינם משתתפים בחגיגה.
 NOCHASE - מסיר את כל האויבים שעלולים לירות בך.
 NOSTROL - מבטל עוברי אורח תמימים.
 ALT+SHIFT+W - כל כלי הנשק, תחמושת וכל כרטיסי הכניסה.
 ALT+SHIFT+J - כל הסימונים שתקבל כשתהרוג את הבוסים.

ERADICATOR

הנה קצת תחמושת למשחק החדש של ACCOLADE.

WITCHAVEN



חולק חינם ב-WIZ!

כדי להפעיל את הצייטים למשחק עליכם קודם כל ללחוץ על מקש ה-BACKSPACE.
 SCOOTER - נותן לכם את כלי הנשק, הלחשים וערימת חניתות.
 WANGO - מעלה את רמת החיים והשריון למקסימום. מביא לך את כל המפתחות והופך אותך בן רגע לדמות ברמה 7.
 MOMMY - נותן 9 יחידות מכל שיקוי וקסם.

CORRIDOR 7

חולק חינם ב-WIZ!

לחצו W+A+X בזמן המשחק ותקבלו את כל כלי הנשק והכרטיסים.
 בנוסף לכך, קוראנו הנאמן שלום איתרון מלהבים שלח לנו צייטים נוספים: ראשית, הקלידו
 C:\> CORR7CD LEVEL1DIAGNOSTIC
 בזמן המשחק לחצו בו זמנית על: CTRL-TAB וה-SHIFT השמאלי, וכך יתאפשר לכם להפעיל את הצייטים.
 (BS=BACKSPACE)
 GOD MODE = BS+G
 BS+W = קפיצה לכל אחד מ-60 שלבי המשחק.
 BS+N = מעבר דרך קירות.
 BS+I = מעלה נקודות ונותן את כלי הנשק מספר 4, 5 ו-6.
 BS+P = הרצת קובץ FLIC בצד המסך.
 BS+M = נתונים על זיכרון המחשב בעת הרצת המשחק.

TOTAL ANNIHILATION

השמדה מוחלטת

מאת: אור פלג

מה הפעם?

אם ב-"RED ALERT" עסקנו במלחמה שבין הסובייטים לבעלות הברית, הרי שכאן העלילה הופכת לדמיונית והיא מתארת את המלחמה הגלקטית ארוכת השנים שמתנהלת על פני מספר עולמות שונים בין שני צדדים עוינים (ה-ARM וה-CORE), שלא ינחו ולא ישקטו עד אשר יביאו להשמדתו המוחלטת של הצד השני.

הכל החל כאשר גוף הממשל הגלקטי, ה-CORE, החליט כי על כל תושבי הגלקסיה לעבור PATTERNING, תהליך הכרוך בשכפול אלקטרוני של תאי מוח והעברת המודעות למכונות יציבות שישמרו עליה לאורך זמן. כך רצו ה-CORE להבטיח את שלומם של התושבים וליצור מצב של חיי נצח, אך לתהליך זה היו מתנגדים רבים בקרב התושבים שסרבו לעבור אותו מסיבות שונות.

קבוצה זו נמלטה לאחד מקצוות הגלקסיה

שצמח והתפתח בעקבות משחקים כמו COMMAND & CONQUER ודומיו.

מאחר שהחברות המפתחות את המשחקים ממהרות לרכוב על גל התהילה, הן משקיעות בכותרים פחות מאמצים והתוצאה המוגמרת היא משחקים שאינם מתקרבים ברמתם ואיכותם למשחקי המקור שבעקבותם פותחו. כך קרה למשחקים שהופקו בעקבות WARCRAFT ו-C&C, ביניהם ניתן למנות את: DARK REIGN, DARK COLONY, AGE OF EMPIRES, EARTH CONQUEST, 7TH LEGION ו-STARCRAFT, כשרק המשחקים (למעט כמובן משחקי המשך של המשחקים הוותיקים).

יוצא דופן במקרה זה הוא TOTAL ANNIHILATION, המילה האחרונה מבית GT INTERACTIVE, שלא רק מצליח להגיע לרמתם של RED ALERT וחבריו, אלא אף עובר אותם באספקטים מסוימים.

הלהיט התורן הגיע!

TOTAL ANNIHILATION הוא משחק אסטרטגיה חדש במסורת משחקי ה-WARCRAFT וה-C&C שCONQUER שכבר הספיק לכבוש את פסגת מצעדי המשחקים ברחבי העולם.

עוד אחד?

בדרך כלל, כאשר משחק חדשני מצליח, מתפתח סביבו זיאנר שלם של משחקים הבנויים על אותו העיקרון, וכשהזיאנר המסוים מצליח, ממהרות חברות המשחקים השונות לפתח משחקים רבים ככל האפשר בזיאנר זה, תוך ידיעה כי קהל היעד גדול, ומתוך תקווה שהשחקנים יחזרו לשחק במשחק שונה עם עיקרון דומה.

כך קרה בזיאנר משחקי ה-SIM שצמח לאחר המשחק הקלאסי SIM CITY, כך גם קרה בזיאנר משחקי ה-DOOM למיניהם, וכך גם קרה בזיאנר משחקי האסטרטגיה

לצורך בנייה של כל היחידות והמבנים נדרשת גם כאן כמות משאבים מסוימת, אלא שההבדל היחידי הוא שבמקום משאב אחד (כמו ב-C&C), כאן יש צורך באיסוף שני משאבים שונים: המתכת והאנרגיה, כשלכל אחד מהמשאבים דרך איסוף שונה, וכמות שונה בה משתמשים לבניית היחידות והמבנים.

מלבד זאת, וכמעט כמו בכל משחק אחר היוצא לשוק, גם ב-TOTAL ANNIHILATION תוכלו למצוא אפשרויות שונות למשחק, בין אם לפי משימות ובין אם לפי משחקים קצרים שמטרתם להקים בסיס ולהשמיד את האויב. יצוין שאת כל זה תוכלו לעשות גם במשחק רב משתתפים דרך כבל תקשורת, רשת, מודם או אינטרנט.



כדאי?

לטעמי, השילוב של כל האפשרויות החדשות יחד עם השיפורים בגרפיקה ובאופן המשחק, הופכים את TOTAL ANNIHILATION למשחק אסטרטגיה מצוין שיגרום לכם לשכוח שפעם היה להיט ושמו RED ALERT.

דרישות מערכת

מעבד: Pentium 100 Mhz (מומלץ Mhz 133).
זיכרון RAM: 16MB (מומלץ 32MB).
מערכת הפעלה: Windows 95.
מקום פנוי בכונן הקשיח: 40MB.

לנצל כל דבר אחר הנמצא בשטח הקרב, כך שיחידות מכותרות יכולות למשל להסתתר מאחורי רכבים הרוסים, כשהאש הנורית לכיוונם תפגע בעצם שמאחוריו הם מסתתרים.

מה חדש?

בנוסף לשיפורים הגרפיים, משביחות את המשחק גם היחידות הרבות המצויות בו, אשר מוסיפות אתגר ועניין רב. נדמה לי שתסכימו איתי כי 80 יחידות ומבנים לכל צד בהחלט מהווים כמות נדיבה שתעסיק את המשתמש במשך שעות רבות רק בבנייה, גילוי ולמידה של היחידות השונות ופוטנציאל השימוש בהן. היחידות מצוינות במשחק לפי שמות, ולמרות שבהתחלה מעט קשה לזכור



את כל השמות של היחידות, ניתן להיעזר בחוברת המפורטת והברורה (מתורגמת לעברית) כדי להיזכר ביעודה של כל אחת מהיחידות שיצרנו.

אלה מתחלקות לקבוצות של כלית-עופה, כלים ימיים, יבשתיים ויחידות רובוטים (חיילות רגליים), כשבראש כל הקבוצות השונות עומד המפקד, שהוא האחראי לכל המתרחש, החל מבניית כל היחידות והמבנים השונים וכלה במתן פקודות ותפקוד כלוחם בעל עוצמה רבה.

חלוקת היחידות השונות לפי הקבוצות נעשית בצורה שווה, כך שאם במשחקים שונים יוכלו לבנות 2-3 סוגים של כלית-עופה, הרי שכאן מספר כלית-העופה שניתן לבנות, כמעט זהה למספר הסוגים של היחידות היבשתיות, הימיות או יחידות הרובוטים. אחרי הכל, בזכות היחידות הרבות אנו יכולים לבנות מערכי תקיפה מלאים המשלבים כוחות, ומסוגלים לתקוף מטרות מהים כשבר-זמנית אנו מקבלים סיוע אווירי נרחב.

שם הקימה את גוף ההתנגדות המחתרתי הנודע בשם ARM. וכך, למרות שמעולם לא הוכרזה רשמית, החלה מלחמה בין ה-ARM לבין ה-CORE, כאשר כל צד החל בפיתוח מהיר של מערכות לחימה שונות והקמת צבאות ענק.

אתה מצטרף למערכה כאחד הצדדים לאחר למעלה מארבעת אלפים שנות לחימה כשבפניך מטרה אחת (וכאן אין שום שינוי מיתר משחקי הזיאנר) - להשמיד את האויב.



מה נשתנה?

מלבד היותו המשחק החדש ביותר בזיאנר, משלב TOTAL ANNIHILATION בין איכויות של גרפיקה, אפשרויות משחק שונות, יחידות חדשות ומגוונות לבין סגנון המשחק המוכר של "RED ALERT", ובכך הוא הופך לסיפור הצלחה.

הגרפיקה היא אחד ההיבטים בהם המשחק מביס בקלות את כל מתחרייו - עצים, סלעים, שיחים והיחידות השונות - כולם נראים בתלת-ממד ויוצרים הבדל גדול. שובלי טילים משאירים את חותמם, יריות לייזר מופיעות לסירוגין, פיצוצים רבים מתרחשים על המסך, עשן נפלט מכל פתח, צריחים יורים לכל עבר וכל זאת בגרפיקת פוליגונים שמשפרת את התמונה הכללית.

מעבר לכך, הגרפיקה אינה רק קישוטית, אלא גם מציאותית. TOTAL ANNIHILATION תודות לטכניקת "קו הראיה האמיתי" מנצל את תנאי השטח המשתנים, כך שיש משמעות לכוחות הנמצאים במקום גבוה הן מבחינת שדה הראייה והן מבחינת יכולות הלחימה.

כמו כן, אזורי עצים הפרוסים במקומות שונים עשויים לסייע בעיכוב של מעבר טנקים, וברזמנית הם יעילים ליחידות חיילים היכולות להציב בהם מארבים. כמו כן, ניתן

BOMBERMAN

מפציץ אטומי



מאת: רועי ג'ינגס

לאלה מכם שעוד לא נכנסו לטירוף ה"מפציץ" בהתגלמותיו השונות, נזכיר כי "מפציץ אטומי" מבוסס על דמות קטנה ומצחיקה, המיוצגת על גבי מסך מלא בחומות ובריבועים מיוחדים.

הפקת BOMBERMAN מבית INTERPLAY דורשת מהשחקן לפוצץ את הקירות ואת אויביו השונים על ידי הטלת פצצות, והאחרון שנשאר בחיים מנצח. כפי שהזכרנו, המשחק מתרחש בין ריבועים שונים המכילים כוחות מיוחדים - חלקם מאפשרים לך לבעוט או לזרוק פצצות, חלקם הופכים אותך למהיר כברק, חלקם תוקפים אותך במחלות וכו'.

ללוח המשחק תצורות שונות, ביניהן תצורת ים, מגרש הוקי ושאר תצורות יפות ומרתקות, מלאות חומות בעיצובים שונים, אשר חוברים יחדיו לגרפיקה יפה אך מאוד מבלבלת. מעבר לכך ולמרבה המזל, הוסיפה INTERPLAY שלב אשר יהיה מוכר לשחקנים רבים. שלב זה אינו יפה במיוחד ובו גרפיקה פחות איכותית, אך אין ספק כי הוא קל וברור יותר לעיניים.

בתצורה ההתחלתית ישנן וריאציות שונות המכילות אפשרויות מגוונות לשינוי גורם הניצחון למספר אבידות במקום הישרדות או

משחק בקבוצות. חוברת ההדרכה אף מכילה הוראות לגבי הפעלת "Wally Bomb", משחק הטלת פצצות על גבי קיר במרכז המסך, כמו גרסה מטורפת של "Ship Battle".

עוד יצוין כי מוסיקת ה"טכנו-פנק" והאפקטים הקוליים מאוד משעשעים, מה גם שאנימציות המשחק נראית טוב. כאשר תכלא את עצמך עם פצצה, המפציץ שלך יקשור את עיניו, כאילו נגזר עליו מוות על ידי כיתת יורים, אך כמו בשאר משחקי הפעולה, המוסיקה והאפקטים הקוליים הופכים להיות מטרד לאחר מספר משחקים (אם כי ניתן לבטל את המוסיקה ואת האפקטים).

השיפור הרציני והחשוב שבגרסת ה-PC של המפציץ הוא היכולת לשחק דרך האינטרנט במשחק רב משתתפים המגדיל את מידת האקשן והפיצוצים. עם זאת, יש לקחת בחשבון שמשחק מהיר כמו "מפציץ" נתקל בבעיות הרגילות של אטיות בשעות הדחק, ואינו מהנה במיוחד אם מתחברים דרך חיבור אטי.

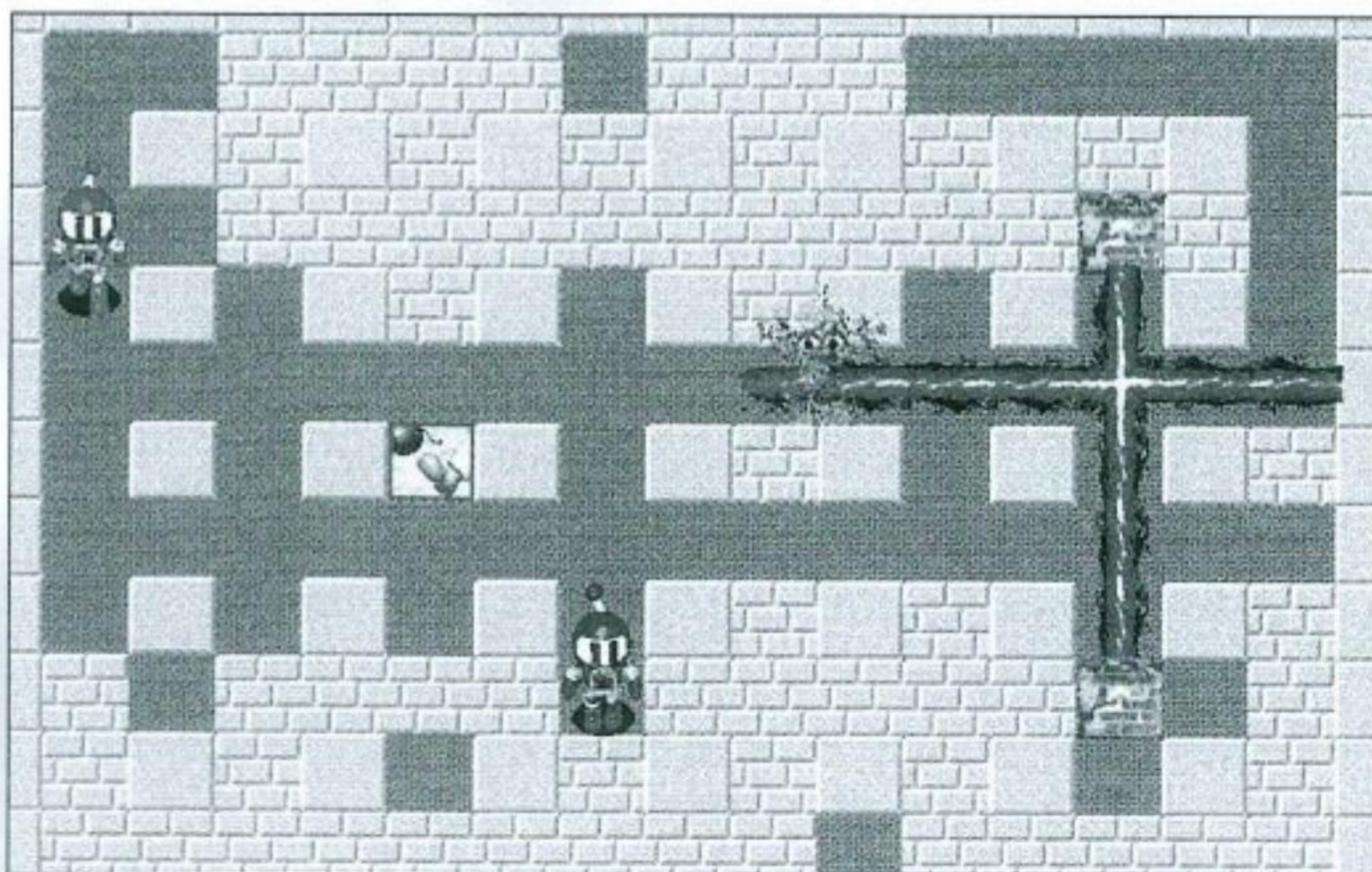
מגרעת נוספת ב"מפציץ אטומי" נעוצה



בכמות המקום הנדרשת על גבי הדיסק הקשיח. ההתקנה המינימלית דורשת 40 מגה, אך ההתקנה הבינונית דורשת 175 מגה וההתקנה המקסימלית מגיעה לכמות מופרות של 525 מגה (וכידוע המשחק פועל בצורה הטובה ביותר בהתקנה המקסימלית). כמות כזו של זיכרון אינה מתקבלת על הדעת, במיוחד לא במשחק פעולה פשוט אשר מכיל גרפיקה רגילה ולא מיוחדת.

חיסרון נוסף במשחק הוא שאין בו אפשרות להתקדם, ובניגוד למשחקי פעולה אחרים, בהם אתה נדרש לסיים שלב אחד כדי לעבור לשלב הבא (הקשה יותר), אתה יכול לבחור לעצמך באיזה שלב לשחק ללא סדר היררכי מסוים.

בסיכומו של דבר, ניתן לומר כי למרות החסרונות שצוינו, "מפציץ אטומי" הוא משחק אשר ירתק אותך כמעט כמו "Quake" ו"Red Alert".



דרישות מערכת :

חלונות 95, כונן CD מהירות כפולה, פנטיום 90, 16M זיכרון פנימי ו-40M זיכרון בכונן קשיח.
להנאה מרובה יותר, היינו ממליצים על כונן CD מהירות מרובעת, פנטיום 133, 32M זיכרון פנימי ו-525M זיכרון בכונן קשיח.

היא שלנו

גרניס



מאת: אור פלג

לעברית, אם כי התרגום סובל לעתים מחוסר דיוק, ומי שהכתוביות או הדיבור מפריעים לו, יוכל לכבות או להפעיל כל אחת מהאפשרויות.

בסיכומו של דבר, ניתן לומר כי בהתחשב בעובדה שזהו הקווסט הכחול-לבן הראשון, אכן נעשתה כאן עבודה מוצלחת ויש רק לקוות שיבואו עוד יוזמות שייצגו אותנו בשוק המשחקים העולמי.

שלסבתא שלנו אין מקל הליכה ביד אלא ניטרה. חוץ מזה, היא מקללת, מתעצבנת, מצחיקה ומטילה מורא על כל מי שנמצא בקרבתה, ואם חשבתם להגע שכמו ברוב המשחקים קיימת תיבת חפצים בה היא מאחסנת את כל חפציה, טעיתם שוב, כי מי צריך תיבה לחפצים כשיש חזייה! וכך, בעקבות הסבתא שאינה יודעת גבולות, זכה כנראה המשחק להגבלת הגיל ולשמו המשני: "סקס, שקרים וסלוטייפ".

העולמות השונים, כמו המשחק כולו, נראים על המסך בגרפיקה תלת ממדית מצוירת שיכולה בקלות להפוך לסרט אנימציה איכותי. פס-הקול מורכב בעיקר ממוסיקת בלוז סטריאופונית, הדמויות מדברות באנגלית שוטפת וברורה (ציינו כבר שהמשחק נועד לשיווק בחו"ל) וכל המלל מתורגם בכתוביות

לאחר מבט חטוף במשחק, ניתן היה להניח כי זהו עוד משחק שהגיע אל ארצנו הקטנטונת והוספו לו כתוביות בעברית, אך גרניס הוא מ"תוצרת הארץ" וקשה להתעלם מיכולתו לעורר תקווה שיבואו עוד רבים בעקבותיו.

המשחק זכה לפרסום לא מועט בארץ זמן רב לפני שיצא לשוק, בזכות העובדה שזהו המשחק העלילתי הראשון שהוא פרי פיתוחה של חברה ישראלית שנועד לשיווק בארץ ובחו"ל. שמועות מספרות, שחברת מחשבת השקיעה כ-800,000 דולר בפיתוחו, והתוצאה אכן נראית לעין על גבי חמשת התקליטורים.

אז נכון שלא תמצאו כאן קטעי וידאו או שחקנים מפורסמים, ולמרות שתקציבו גדול יחסית הוא עדיין לא מגיע לרמתם של משחקים המופקים בהשקעה של מיליוני דולרים, אך גם זו התחלה וצריך לזכור שאפילו WESTWOOD לא התחילו עם "RED ALERT".

משפחה שכזאת

סיפורנו מתחיל כשמשפחת קרוטוני הרועשת עולה לארנב מסכן על כל העצבים, וכנקמה הוא מעיף את בני המשפחה, למעט הסבתא, לכל מיני עולמות מוזרים המאוכלסים ביצורים משונים.

לאחר שהסבתא מתעוררת משנתה היא מגלה כי הבית כולו מבולגן ושכל בני המשפחה נעלמו. כל זה לא מפריע לה, אך כשהיא מגלה כי ספר המתכונים הסודי שלה נגנב, היא יוצאת למסע בחמישה עולמות כדי לשחרר את ספר המתכונים ולהציל את בני משפחתה.

מוגבל

למרות שלפי סיפור העלילה ניתן לטעות ולחשוב שהמשחק מתאים גם לילדים, הרי שהוא מומלץ לגיל 13 ומעלה, וזאת ככל הנראה בגלל השפה. אם דמיינתם לעצמכם סבתא קשישה וחסודה, כדאי שתדעו





NEED FOR SPEED

2

מאת: אורן רביב

אם מכונית אז למבורגיני

אבל בהשוואה לימינו אנו, NEED FOR SPEED 2 לא יכול להציע לך את האקשן המאסיבי של משחקים כמו INTERSTATE 76. עם זאת, הוא מצליח להעביר לשחקן את ההרגשה של נהיגה במכוניות שמסוגלות להרבה, על כבישים שמוכנים לקבל הרבה פחות.

צורת הנהיגה המתבקשת ממך היא לרוב ריאליסטית, ולאלו מכם שמוכנים לנהוג כמו שצריך (גיר ידני כמובן) צפויה חוויה פחות או יותר אמיתית.

כאשר מנגד דאג צוות הפיתוח של EA להכניס מעט פלפל באמצעות העלאת עשן או ביצוע "צלחות" על פני המסלול.



חוות סוסים

המכוניות (יש שמונה כאלה) נמנות על הסוג שמאפשר לך לנסוע רק בהילוך ראשון והן מלאות כוחות סוס, ורק מחכים שתסחוט את הדוושה (או המקלדת). מלבד המקלארן F1 והפרארי F40 המתבקשות, ישנן גם מכוניות אחרות שמספקות את הסחורה, כמו הפורד GT90, כשכל מכונית מלווה בקליפים קצביים ובמאמרים המתארים את התכונות וההיסטוריה של המכונית.

הפעם, המסלולים לוקחים אותנו למקומות כמו נפאל ואוסטרליה, וכולם מצליחים ללכוד את האווירה והנוף הייחודיים של המקום ובמיוחד את ה"נוף" של הכביש, שמלא פיתולים, גבושיות ובורות שלא יקלו על הגיר של המכונית.

אוטומט או רגיל?

אמנם התקדמנו הרבה מאז ימי TEST DRIVE,

סדרת הסימולציה NEED FOR SPEED הייתה מבוססת בזמנו על ההנחה שככל שהמשחק יהיה ריאליסטי יותר, כך תגבר גם היכולת ליהנות ממנו. ההנחה עצמה הייתה יפה, וייתכן שגם הוכיחה את עצמה היות והפרק הראשון זכה להצלחה לא מבוטלת, אך למרבה האירוניה, NEED FOR SPEED ("הצורך במהירות" בתרגום חופשי), רץ בזמנו במהירות של צב על PC שגרתי.



מכאן, שאין ספק כי זוהי הקלה משמעותית לראות שמשחק ההמשך מצליח לנוע על פני האספלט במהירות קצת יותר נורמלית ועם נוף קצת יותר מושך מאשר NFS1. ככלות הכל, אסור לשכוח שתחושת המהירות (המתבטאת במעבר חלק של מסכים) ומסלול שכיף לנסוע בו, הם כבר חצי מהעבודה בכל מה שקשור למשחקי מירוצים.

החצי השני נעוץ, כמובן, במציאת האיזון בין ריאליזם לפשטות, בכל הקשור להתנהגות הרכב בו נוהגים. NFS2 משיג את האיזון הזה בצורה טובה למדיי על ידי התנהגות ריאליסטית של המכוניות (בריחת זנב כשצריך, קפיצות מעל פסי האטה וכו'),

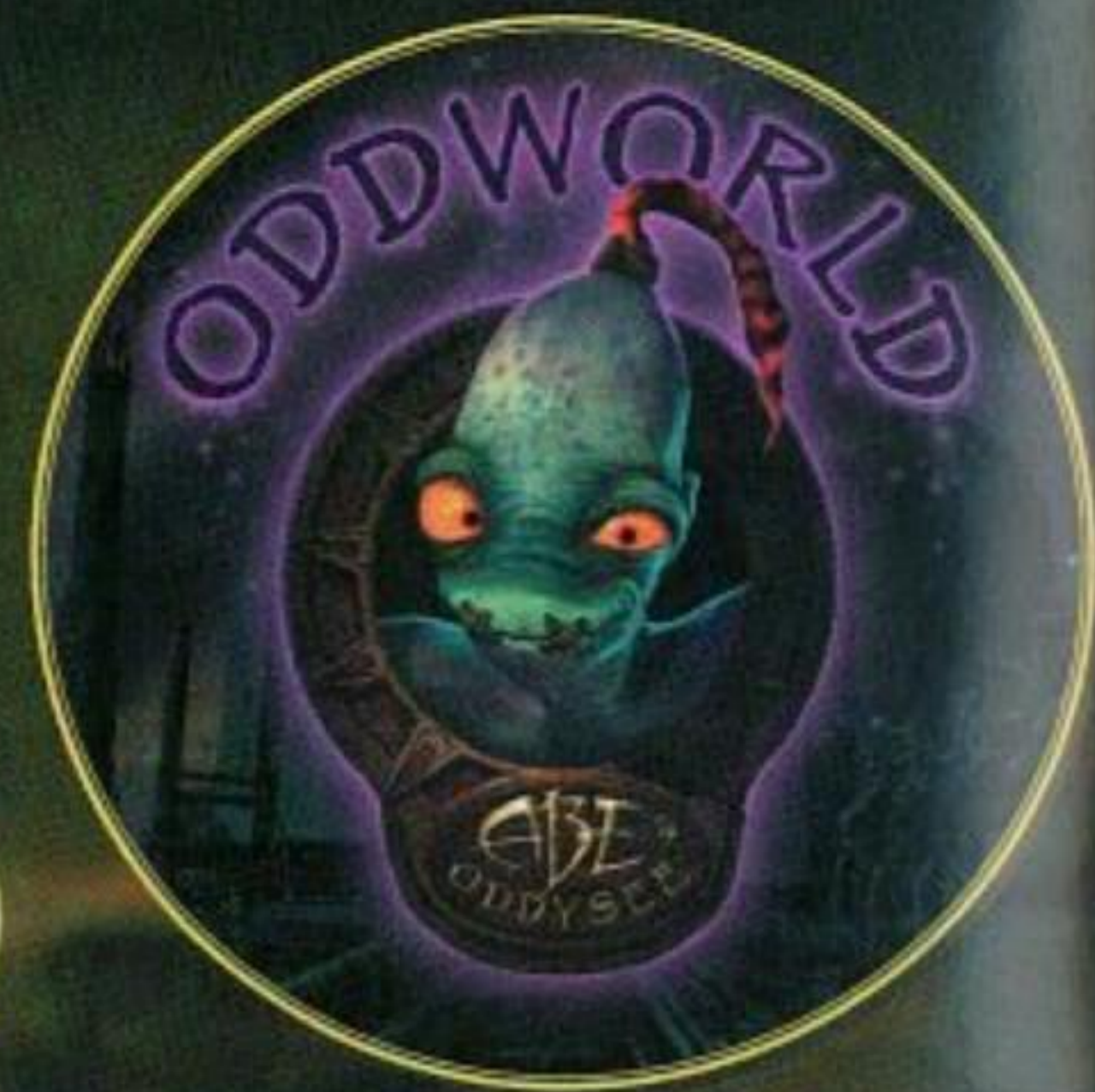


דרישות מערכת:

מעבד Pentium 90
RAM זיכרון 16Mb
שליטה: מקלדת, עכבר וגוייסטיק
Windows 95
הערות: תומך גם במשחק במודם
וברשת.



ODDWORLD ABE'S ODDYSEE



מאת: ערן פולוסצקי



לתקשר עם הדמויות, להתחבא מן השומרים ולהשפיע בדרכים שונות על הסביבה. המשחק עצמו מאתגר למדיי ונעשה קשה יותר ככל שמתקדמים, היות שקיימים בו פאזלים רבים, וקיימות מספר דרכים לפתרון כל בעיה, כך שאין סיכוי שניתקע בחידה כלשהי יותר מדיי זמן. עוד יצוין כי העלילה אינה לינארית, ומכאן שקיימות מספר דרכים להשתלשלות הדברים בהתאם להחלטות שמקבל השחקן.

A.L.I.V.E

GT INTERACTIVE שילבו במשחק טכנולוגיה חדשה בשם A.L.I.V.E שמאפשרת קיום צורות חיים מודעות בסביבה וירטואלית, מה שאומר שניתן לתקשר עם שאר היצורים במשחק, והם בהחלט לא ניצבים. לרשותנו עומד אוצר מילים מוגבל (שכולל שריקה, קריאה, בקשת עזרה וכו') ובעזרתו נוכל לתקשר עם חברינו ולעזור להם.

דרישות המשחק:
PENTIUM 120
16MB זיכרון
4 X CD-ROM
SVGA

ABE נדהם לשמוע שהתוכנית כוללת את הפיכת הגזע שלו למילוי עוגות, ושעליו לברוח ממפעלי הבשר של REPTUREFARMS תוך כדי הצלת בני גזעו. למרות היותו עובד פשוט בתשלובת מפעלים דורסנית, מסתבר ש-ABE יכול לדבר עם חבריו העובדים, להשתלט על השומרים, וליצור פתחי מילוט כדי להציל את חבריו.

סאונד וגרפיקה

הגרפיקה במשחק מצוינת ומתווה בפנינו את העולם המרתק והמוזר של ODDWORLD. עוד יצוין כי הסרטים שמשולבים במשחק הם ברמה מאוד גבוהה (כמעט באיכות של סרט אמיתי) והם מעבירים לנו את התחושה של עולם ייחודי עם דמויות ריאליסטיות.

באשר לסאונד, נזכיר כי במשחקים רבים המוסיקה תלושה מהמתרחש במשחק, ויוצא שאנו שומעים קטע מוסיקלי רגוע בזמן שאנו נלחמים על חייו. למזלנו, זה לא המקרה ב-ODDWORLD, היות ש-GT INTERACTIVE הכניסה לשימוש טכנולוגיה חדישה בשם SMARTSOUND שתפקידה הוא לתאם בין קצב המשחק לבין מוסיקת הרקע.

שליטה

מנשק השליטה של ODDWORLD הינו פשוט ביותר - אין תפריטים, אין מאגרי ציוד, ואין ניקוד. כל זאת, בנוסף לעובדה שאין הגבלה של מספר הפסילות, רק מוסיף לאווירה המיוחדת ומאפשר לנו להתמסר להנאה מוחלטת מהמשחק.

נוסף על כך, ODDWORLD קובע רף חדש מבחינת האינטראקטיביות המתבטאת בעובדה שביכולתנו להפעיל מתגים שונים,

בעולם המנוהל על ידי סוחרי בשר אכזריים, הגזע שלך עומד להפוך לעוד מוצר מזון על המדף. אכזרי? מוזר? ובכן, אלו חיי היום יום ב-ODDWORLD, מקום שיחייב אותך להציל את הגזע שלך לפני שתהפוך לבשר קצוץ.



חברת GT INTERACTIVE שיווקה לאחרונה מספר משחקים מצוינים והיא מסתמנת כאחת החברות המובילות בשוק מבחינת איכות המשחקים. UNREAL-ו BLOOD, TOTAL ANNIHILATION הם רק חלק מהמשחקים המעולים שהביאה החברה וקהל השחקנים מצפה בכיליון עיניים לשורה נוספת של הצלחות.

עכשיו, לא זו בלבד ש-ODDWORLD: ABE'S ODDYSEE עומד בכל הציפיות, הוא אף מצליח לחדש ז'אנר נשכח ולהזכיר לנו משחקים מצוינים כמו ANOTHER WORLD ו-BTHORNE.

העובד המצטיין

עלילת המשחק מספרת את סיפורו של ABE עובד מצטיין במפעלי הבשר של REPTUREFARMS. יום אחד, בזמן שניקה את אזור המנהלים, שם לב שהמנהל הראשי של REPTUREFARMS דיווח לחבריו שרווחיה של החברה בירידה ושיש לו תוכנית למוצר מזון חדש!

האינטראקטיבי לבין השימוש היומיומי בציד המשרדי. "דג השעשועים יוכיח למשתמשים ש-MOPying (הדפסת עותקי מקור רבים) יעילה וכדאית יותר מ-Copying, ובאמצעותה מופקים מסמכים איכותיים יותר, ללא כל המהומה הכרוכה בצילומים במכונת צילום".

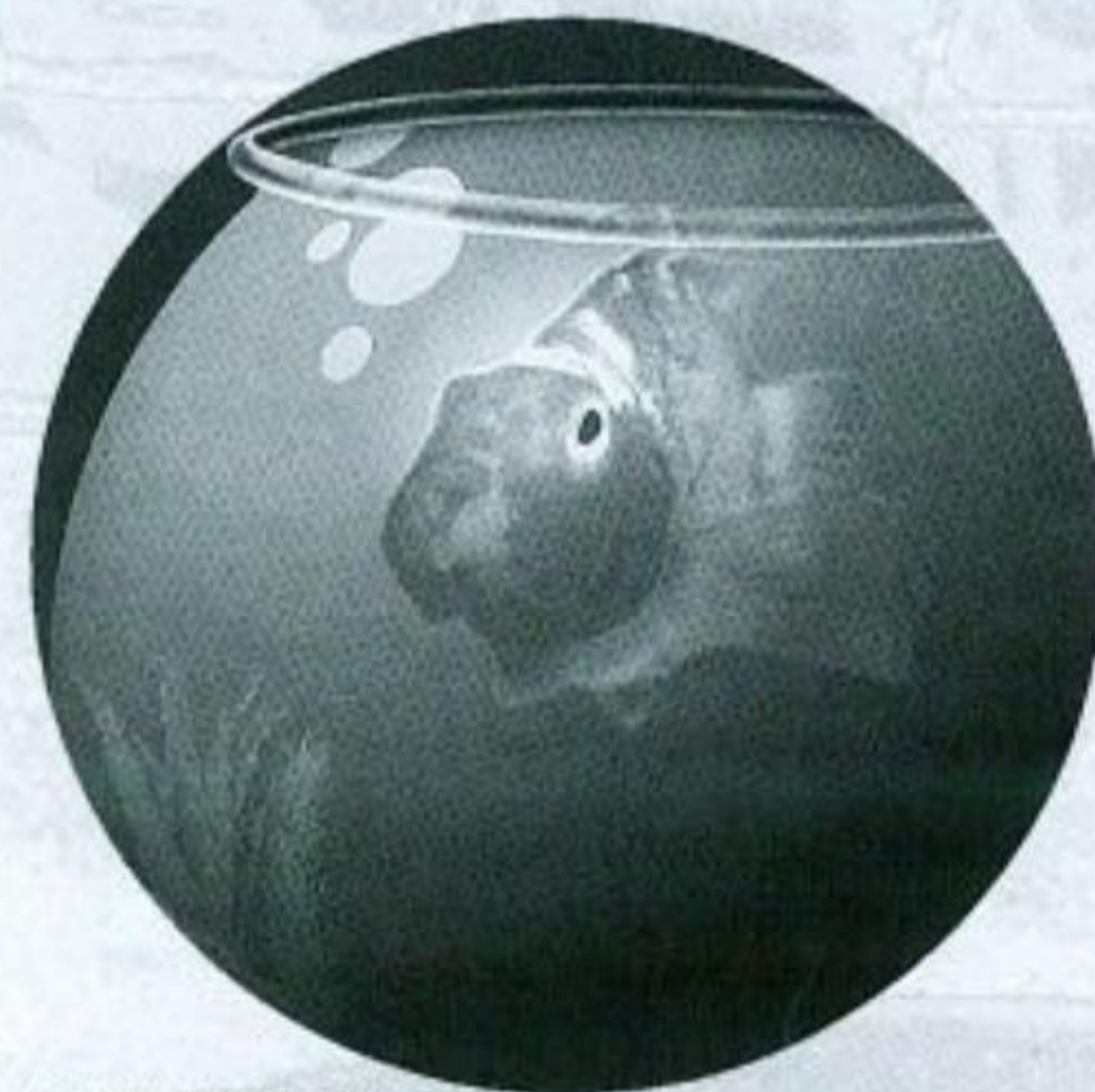
עוד יצוין כי הדג פותח עבור HP על ידי חברת Global Beach ומתפקד כדג חי ואמיתי לכל דבר. מנכ"ל Global Beach, קלייב ג'קסון, טוען כי זהו הדג הווירטואלי הראשון בעל אישיות, ואולי בעצם זה כל הסוד כאן.



מאת: בן כספי

נשיקה מדג הקץ למכונות הצילום

חברת היולט פאקארד הכריזה על חיית שעשועים חדשה, ה-MOPy Fish, דג וירטואלי בעל מראה אמיתי לחלוטין, שיכול לחיות בכל PC בתנאי שדואגים לו ומטפלים בו כמעט כמו בדג אמיתי.



דג השעשועים מצויד באינטליגנציה המאפשרת לו לפתח אישיות משל עצמו, המגיבה לאופן בו הוא מטופל, כולל היכולת להפריח נשיקות לבעליו ולהפגין תעלולים ברמות שונות. בפועל, הדג שוחה באקווריום הווירטואלי שלו ובעליו יכול להוסיף לו פריטים כמו בועות אוויר, סלעים, צמחים, מד חום ועוד.

על המשתמש לצבור נקודות, הנרשמות לזכותו בכל פעם שהוא שולח מסמך להדפסה על פי תפיסת ה-MOPy (Multiple Original Printing) של HP. תפיסה זו מציעה לשלוח למדפסת הדפסות מקור מרובות במקום להדפיס מקור אחד ולצלם ממנו עותקים.

מרגע שצובר המשתמש מספיק נקודות, הוא יכול לפנות לחנות הווירטואלית באתר האינטרנט של HP ולרכוש, לדוגמה, מעדן מיוחד כדי להאכיל את הדג. הדג ייהנה מהמזון המיוחד וכאות תודה יפריח לעבר בעליו נשיקה, שתשאיר סימני שפתיים על המסך.

דג השעשועים מתנהג באופן אמיתי לחלוטין ודורש תשומת לב וטיפול ממש כמו דג חי. עם הזמן הוא מפתח דפוסי התנהגות שתלויים בטיב היחס שיקבל, כאשר הזנחה תגרום לסימנים מדאיגים המכונים (Serious) SFA (Fish Attitude) ואף למוות.

טים הייני, מנהל שיווק ב-HP אירופה, ציין כי תוכנת דג השעשועים מהווה חידוש אמיתי בסביבת העבודה, שכן הוא מתבסס על הקשרים הפנימיים בין השעשוע



מוקד שירות לאורח פיתוח ישראלי בהולידיי אין

לאחרונה, חנכה רשת הולידיי אין את "Guest Care Center", מוקד שירות ממוחשב לאורח בבית המלון. המערכת הממוחשבת, פרי פיתוחה של חברת אפליקאד הישראלית, הופכת את המלון ל"שקוף" לחלוטין עבור המנכ"ל, מאפשרת לו לדעת בכל רגע נתון מה מצבו של כל אורח ולקבל סטטיסטיקות בחתכים שונים לגבי מצב השירות של כל מחלקה ומחלקה.



למערכת מוזנים מראש זמני תקן לכל קריאה של אורח, לדוגמה: אם אורח מבקש מגבת, המערכת "יודעת" שצריכים לספק לו אותה תוך 15 דקות לכל היותר, או אם התקלקל ברו באחד החדרים, על מחלקת האחזקה לתקן אותו תוך 20 דקות וכיו.

האורח מתקשר למוקד שירות המאויש 24 שעות ביממה ובקשתו/תלונתו מוקלדת למחשב. כמו כן, המערכת מציגה על גבי המסך את המחלקה המטפלת ואת זמן הטיפול המקסימלי, ומאותו רגע מתריעה כמה זמן נותר עד לסיום הטיפול, כשקריאה שזה עתה התקבלה נצבעת בירוק, אחר כך בצהוב ובמקרה הגרוע נצבעת באדום.

למעשה, המערכת מותקנת בכל מחלקות המלון וגם אצל המנכ"ל, כך שהוא יכול לדעת בכל רגע מהי רמת השירות הניתנת לכל אורח. מעבר לכך, מאפשרת המערכת לשלוח דוחות; סטטיסטיקות וחתכים לגבי כל החריגות שהיו בתקופת זמן נתונה, ועל ידי כך לבקר את עבודת המחלקות השונות.

"חשיבות האורחים ונושא השירות, שתמיד עומדים בראש סדר העדיפויות של כל בית מלון, מקבלים משנה תוקף בשיטת העבודה החדשה", אומר דני פלטי, מנכ"ל חברת 'אפריקה-ישראל תיירות ונופש', מפעילת רשת הולדייראין בישראל.

מערכת "Guest Care Center", פותחה על ידי חברת אפליקאד, ומהווה מודול חדש של חבילת אפליקאד-8, הידועה ביכולתה להכיל מערכות תוכנה מקיפות ומשולבות לכל יחידה בארגון גדול.

כדאי לדעת

אפליקאד היא החברה הישראלית הגדולה ביותר בתחום פיתוח מערכות לוגיסטיות והנדסיות ליחידות נכסים, בינוי, פרויקטים ותחזוקה. תוכנת אפליקאד שפותחה על ידה, ניתנת להפעלה הן כהתקן "הכנס והפעל" וכן כמוצר המותאם לצורכי הלקוח.

עוד יצוין כי רשת הולדייראין הינה רשת המלוונות הגדולה בעולם, והיא מפעילה 390,000 חדרים בכ-2,500 בתי מלון בלא פחות מ-67 מדינות ברחבי העולם. בארץ מפעילה הרשת 7 בתי מלון (תל אביב, ירושלים, הרצליה, ים המלח, שניים באילת ובטבריה), ובמהלך 1998-1999 יפתחו 3 בתי מלון נוספים בחיפה, באשקלון ובמחניים.

חתונת עסקים

AT&T + אינפורמיקס

למטרות Billing וניהול מערך לקוחות, והן בניהול משתמשים וקישוריות על רשת התקשורת העולמית של AT&T, מציין אופיר בראוריין מ"מ מנכ"ל בוק זהב.

מאז שנות ה-50 מספקת AT&T קשר בינלאומי בין ישראל לארה"ב. כיום מציעה החברה מגוון שירותים, כגון: תמיכה טכנית וקשר בילטרלי עם חברות התקשורת בארץ, אספקת שירותי תקשורת מתקדמים לקהילה העסקית ואספקת שירותים למבקרים, תיירים ואזרחי חוץ בישראל.

החברות AT&T, ענקית התקשורת, ואינפורמיקס העולמית הכריזו על שיתוף פעולה אסטרטגי ביניהן, וחתמו על הסכם לפיו יפתחו במשותף תוכניות שיווקיות ומוצרים חדשים.

ההסכם תקף בכל רחבי העולם ובכל אזור בו יש לשתי החברות נציגויות מקומיות, והוא מאפשר ל-AT&T ולאינפורמיקס לספק למקבלי החלטות פתרונות מחשוביים ותקשורתיים

משולבים, שבסופו של דבר יתנו מענה מושלם לצרכים ארגוניים קריטיים ופתרון למכלול נושאים, כגון: ניהול נכון

של מידע ומסדי נתונים, אינטרנט, טלפונים וכיו.

משתי החברות נמסר כי מטרת שיתוף הפעולה היא לעזור לחברות ולארגונים, במיוחד לכאלה הנמצאים בתקופות של שינוי, מעבר או רה-ארגון, להמשיך ולשרת בצורה הטובה ביותר את ציבור הלקוחות, כולל שימוש אופטימלי בתקשורת ובמידע גם בתקופות קריטיות.

ומה אצלנו...

"בישראל, חברת בוק זהב, שחברת AT&T שותפה בה, עושה שימוש במוצרים של אינפורמיקס, הן במערכות המידע הפנימיות

INFORMIX®
מרכז אינפורמיקס בישראל

על קצה המזלג

אינפורמיקס היא החברה המובילה בעולם בתחום מסד הנתונים. מרכז אינפורמיקס בישראל, המנוהל על ידי קומסופט טכנולוגיות, אחראי גם על פיתוחים שונים, שמבוצעים ישירות עבור מרכז הפיתוח של אינפורמיקס העולמית.

AT&T היא חברה עולמית, המספקת שירותים בלמעלה מ-200 מדינות. מדי יום, מעבירה רשת התקשורת העולמית של החברה יותר מ-200 מיליון שיחות טלפון, תקשורת נתונים, פקסימיליה ושידורי וידאו.

עכשיו
ב-ROM

גברים בשחור MIB MEN IN BLACK™ המשחק

אנחנו מעל לחוק.
מעבר לחוק.
אחוץ לחוק.
אנחנו
הגברים בשחור.

הגברים בשחור חוזרים
בהרפתקאות כפולה
אך הפעם,
אתה לובש את החליפה!

כולל אנימציה 3D
אצוירת ביד
של השחקנים הראשיים
וויל סמית', טומי לי ג'ונס
ולינדה כירנטינו.

הרפתקאת כפולה סוחפת
אותם היצורים, נשק אחתכם
והאקשן מהסרט שובר הקופות.

עכשיו תורן...



הגברים בשחור בהרפתקאת כפולה
בין הקוטב הצפוני וצד לאמזונס



להשיג עכשיו בחנויות מחשבים, סטימצקי, ספרי, צעצועים, מוסיקה וספרים.
מדיה פלוס מקבוצת גלובוס-יונייטד וידאו. ת.ד. 8236, א.ת.ח. נתניה,
42504. טל: 09-885-3535, פקס: 09-885-3311,
E-mail: mdiaplus@netmedia.net.il



CONSTRUCTOR

מאת: ערן פולוסצקי

עסקים בקבלנות

השונים ובין הדמויות השונות ומפת העל שימושית להפליא. כמו כן קיימים סרטים שמופיעים עם דמויות מסוימות או אחרי פעולות מרכזיות. עוד יצוין כי מעבר לגרפיקה הידיונית מלווה את המשחק מוסיקה נחמדה ואפקטים מעניינים.

מנשק השליטה במשחק הינו מסורבל מעט, ויש מספר רב של פונקציות וכפתורים. עם זאת, אין צורך להסתבך עם יותר מדיי תתי-תפריטים, ולאחר מעט הסתגלות אין בעיה ממשית.

רמת הקושי במשחק הינה גבוהה יחסית, ולא ניתן "לקפוץ" היישר לתוך המשחק. זהו אחד המשחקים היותר מסובכים ששיחקתי בהם, וחייבים לקרוא את חוברת ההדרכה היטב כדי להצליח במשחק. עם זאת, קיים מצב אימון (שלא מוגבל בזמן) שם ניתן להתאמן לפי הצורך.

לסיכום, CONSTRUCTOR מהווה שילוב מטורף של טקטיקה, פעולה, הומור, גרפיקה תלת-ממדית וטריקים מלוכלכים ואני משוכנע שהוא יתחבב במהרה על כל חובבי הסימולציה שביניכם.

עומד לרשותך מספר רב של פועלים שיעשו עבורך את כל העבודה השחורה. בנוסף לפועלים הפשוטים שמלווים במנהלי עבודה, תוכל להשתמש גם בשוטרים (לשמירה על החוק) ובפורעי חוק (להפר את החוק).

האופציה של שימוש בפורעי חוק, ייחודית ל-CONSTRUCTOR ומאפשרת לך לעשות דברים בדרך פלילית - אם למשל דייר מסוים מטריד אותך יותר מדיי, אתה יכול לפוצץ לו את הבית ואם אחד היריבים שלך עושה לך צרות אתה יכול לשלוח אליו גנגסטר ולהעלים אותו בנהר וכו'.

היבט חשוב נוסף בא לידי ביטוי באינטליגנציה המתוחכמת בה משתמש המחשב. בנוסף לעובדה שהמחשב מתחרה בך תוך כדי שימוש בכלים שעומדים לרשותך, לדיירים יש אישיות אינדיבידואלית והם לא מפסיקים להטריד אותך בדרישות שונות. יש לציין שהם לא דורשים דברים במקרה, ויש הגיון מאחורי הבקשות שלהם (אם, נאמר, תחליט להקים קומונה בלב שכונה יוקרתית, הדיירים שלך יפגעו ויבקשו פיצוי).

הגרפיקה במשחק הינה תלת ממדית, חדה וברורה. ניתן להבדיל בקלות בין הבניינים

כולנו מודעים לתופעה של חיקוי משחקים מצליחים, אך עד היום לא קמו משחקי סימולציה שהגיעו לרמה של SIM CITY. לפחות לא עד שהגיע CONSTRUCTOR...

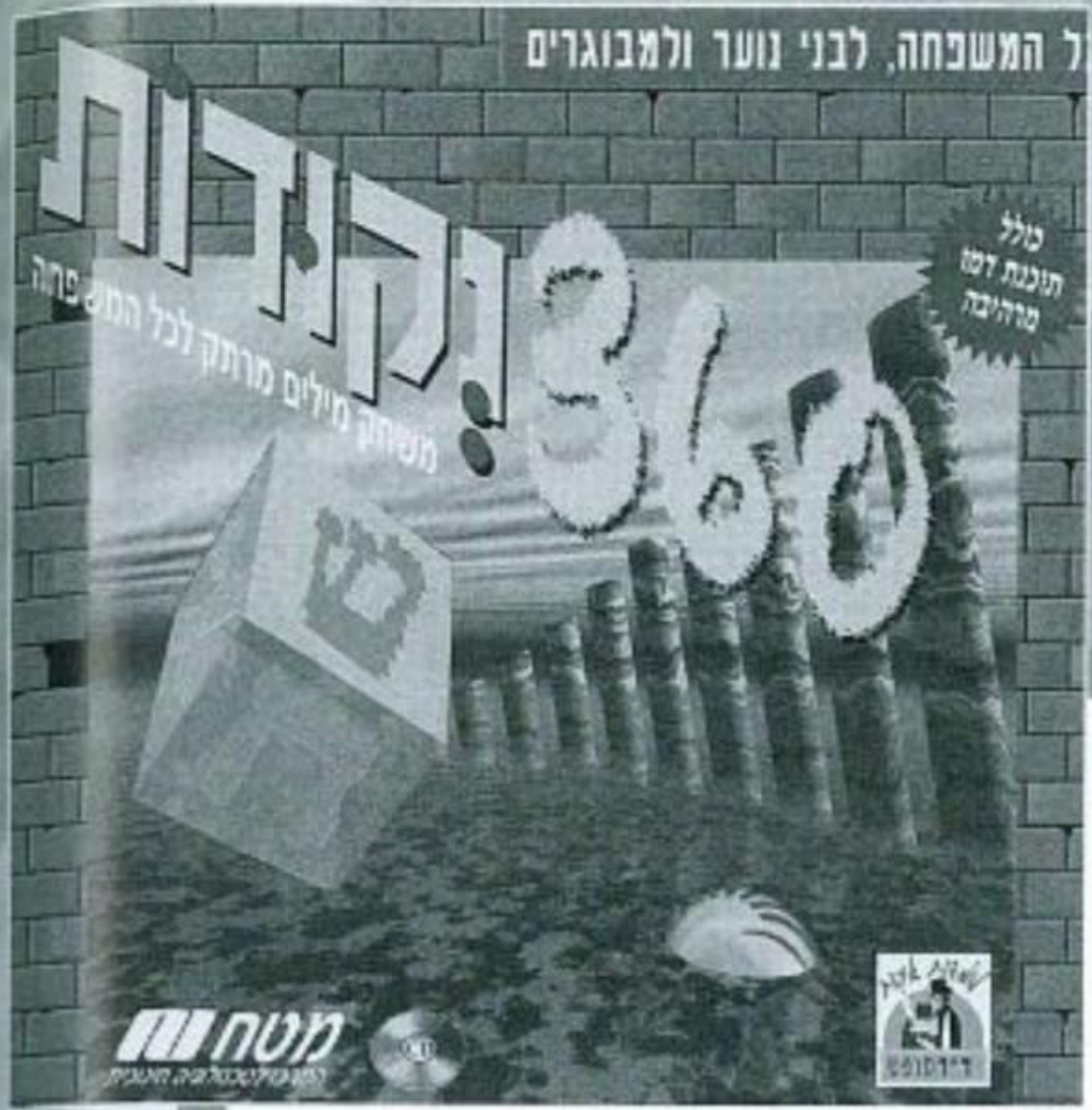
בניגוד ל-SIM CITY בו היה עליך "רק" לבנות בניינים ולשלט במרכיבים כמו מים וחשמל, ב-CONSTRUCTOR עליך לתמרן בין מספר תפקידים - החל מחכירת הקרקע, דרך הבנייה עצמה (כולל הקצאת פועלים) ועד שלב הכנסת הדיירים. בנוסף, עליך להקים מבנים ומפעלים שונים שישרתו את הדיירים שלך ויחבלו במאמצי המתחרים.

מגוון הבניינים שביכולתך לבנות הינו רחב ביותר וקיימים סוגים שונים של בנייני מגורים בעלי איכויות שונות. כמו כן, ביכולתך להקים תחנת משטרה שתגן על הדיירים שלך, כלא שיחזיק את פורעי החוק, מפעל אביזרים שיספק מגוון אביזרים לטובת הדיירים (מחשב יעלה את רמת ההשכלה שלהם, מערכת אזעקה תגן על ביתם וכו'), בית ספר לילדים, פארק שיהווה מקום מפגש, בית חולים ומבנים שונים שעשויים להפוך למקום מפגש לגורמים מפוקפקים (בית הפיצה מהווה את הבסיס של המאפיה).

בנוסף למגוון הבניינים שביכולתך לבנות,



מאת: ג'ולי קוריטור-עזז



360 נקודות

יפכי אלרוק נעותיב יוזו!

קחו לעצמכם 30 שניות ונסו למצוא איזה משפט מסתתר מאחורי המילים המבולבלות האלו...

הלומדה 360 נקודות היא משחק תחרותי של זיהוי מילים מעורבלות, וכמו רוב הלומדות שסיקרנו השנה, גם היא מבית מט"ח ומיועדת לבני נוער ולכל המשפחה. מעבר לכך, "360 נקודות" מבוססת על התוכנה המהפכנית "מליים" (המאפשרת ניתוח ידע מורפולוגי), שפותחה במט"ח ומסוגלת לבצע ניתוח דקדוקי של כל מילה בעברית מודרנית כולל סלנג. כל משתתף מקבל מילה מעורבלת, ועליו

להרכיב ממנה מילה מוכרת, כאשר גם אם מערכת מליים מתכוונת למילה מסוימת, כל מילה הגיונית אחרת המורכבת מכל האותיות ועומדת בכללי הרכבת המילים - תתקבל. עבור הרכבת כל מילה זוכה המשתמש במספר נקודות העולה לפי רמת התחכום, כשהמטרה היא להגיע ל-360 נקודות.

על אף הליברליות של התוכנה, חשוב לזכור שהיא לא תכיר בשמות פרטיים, אך מותר להשתמש באותיות השימוש מש"ה וכל"ב (לחדר, שלמדו), מותר ליצור מילים בנטייה ומותר להשתמש בכתיב מלא ובכתיב חסר (שולחן, שלחן).

את המשחק ניתן לשחק ביחיד או בזוגות וניתן לבחור את רמת הקושי - ברמת

המתחילים המשחק מתנהל עם מילים בנות 3-5 אותיות, ברמת המתקדמים מילים בנות 4-6 אותיות וברמת המומחים 5-7 אותיות. עוד יצוין כי המשחק מיועד לשני שחקנים, הוא מתנהל לפי תור, וכל שחקן רשאי להרכיב מילים ככל יכולתו עד אשר מגיע תורו.

לסיכום, תוכנה חביבה לאוהבי משחקי המילים, המשלבת זריזות והכרת השפה העברית.



צורות וצבעים

"צורות וצבעים", מבית מט"ח, מיועדת לגילי 3-5, ומטרתה טיפוח מיומנות תפיסתית-חזותית של זיהוי והבחנה בין צבעים לצורות.



צבעים וצורות:

1. משחק דומינו - על הילד להתאים צורה וצבע לקוביית דומינו שמוצגת על גבי המסך.
2. טוטם (פסל אינדיאני) - בצד השמאלי של המסך מוצג פסל אינדיאני ובו ארבע צורות ומצד ימין פסל זהה ללא הצורות. על הילד להתאים צורות וצבעים שיתאימו לפסל בצד השמאלי.
3. בואו נשתולל - הילד יכול לשלוט על תמונות המחשב על ידי שינוי הצבעים, הפעלת אנימציה או שינוי התמונה.

לסיכום, התוכנה מתאימה לילדים בגיל טרום בית ספר, כך שהמשתמש הצעיר יכול לעבוד לבדו ללא עזרת ההורים וליהנות מהמשחקים השונים.

הילד מקיש על מקש הצבע הנכון (על פי הסרגל) בהתאם לצבע המופיע על גבי המסך, והתשובה הנכונה מלווה בקטע אנימציה קצר.

2. אובייקטים בצבע - בגרסה זו, הילד מקבל תמונה של עצם בעל צבע אופייני (לדוגמה: עגבנייה - אדום) ועליו להקיש על מקש הצבע המתאים.

3. צבעים בעולמו - הילד מקבל תמונה של סביבה מורכבת (משק, רחוב, קערת ירקות וכו'). בכל פעם מהבהב אחד העצמים בציור ועל הילד להקיש על מקש הצבע המתאים.

צורות:

גם כאן קיימים שלושה סוגי משחק כמו במשחק הצבעים, כשהדגש במשחקים אלו הוא על הצורות.

תוכנה זו מעודדת את הילד להבחין בין הצבעים והצורות השונות, ללמוד להגדירם ולחדד את כושר ההתבוננות והרגלי החשיבה. בלומדה שלושה חלקים - צבעים, צורות וצבעים וצורות יחד (בכל חלק שלושה סוגי משחק), כאשר לכל לומדה מצורפים שבעה סרגלים הימולבשים על המקלדת, והמשחק בתוכנה נעשה על פי הסימנים על הסרגלים.

המשחקים בתוכנה:

צבעים:

1. במשחק הצבעים ניתן לשחק בשתי רמות (קלה/קשה), כשההבדל ביניהן הוא מספר הצבעים המשתתפים (4 צבעים ברמה קלה לעומת 10 צבעים ברמה קשה).

סיפורי סנופי וחבורתו מסביב למדורה

במסך העריכה ישנן תמונות המייצגות אפשרויות לעריכת המכתב בהתאם לחלקי המכתב. התמונות המופיעות נקבעות בהתאם להישגים שהושגו במשחק שקדם למכתב, כך שכל שתצליחו יותר תזכו ליותר אפשרויות בחירה, ובסיום תוכלו להדפיס את המכתב.

עוד נזכיר כי התוכנה מלווה ב-12 קטעי אנימציה בסגנון טלוויזיוני בהתאם למסורת סדרת סנופי, ובכל אחד ממסכי התוכנה אף ניתן לשוטט עם העכבר ולהקים לתחייה יצורים שונים וחביבים ביותר באמצעות 160 קטעי אנימציה משעשעים.



מסביב למדורה כשאחד החברים מכתוב לסנופי את המכתב שישלח הביתה. כל מכתב נקרא בקול רם בזמן הצפייה באירועי היום, ובתום ההכתבה אתם מוזמנים לשחק עם החברים ולעזור לסנופי לשכתב את המכתב ולהדפיס אותו.

בשלב המשחקים תוכלו לעזור לפטי פפרמינט ולחברה צ'אק לדוג דגים (ותאמינו לי שאלו לא דגים רגילים). תוכלו לעזור לסאלי ליצור אוסף חרקים מושלם, לעזור לציארי בראון לנווט את סירת המירוץ שלו במסלול מלא מכשולים, לפתוח את התיאבון בחנות החטיפים של לואי ולהכין ארוחה או להצטרף ללינוס לצילומי טבע מרהיבים שדורשים זריזות רבה.

בשלב השכתוב, תוכלו לבחור באחת משלוש רמות קריאה, כאשר כל מכתב מכיל ארבעה חלקים: דברי פתיחה, גוף המכתב, הערה לסיום וברכת סיום. ניתן להקשיב להקראת המכתב או לקרוא אותו לבד (אלו שכבר יודעים לקרוא), והשלב הבא הוא עריכת המכתב.

כל אוהבי סנופי בגילי 4-8 מוזמנים להצטרף למסע מחנאות עם כל החבורה, מסדרת האנימציה הקלאסית.



כצפוי, התוכנה מפגישה את המשתמש עם דמויות מוכרות כמו צ'ארי בראון, פטי פפרמינט, סאלי, לואי ולינוס. כל אחת מהדמויות תגולל סיפור מרתק על היום שעבר עליה, ולמעשה תבהיר שלא מדובר במחנה רגיל ושהרבה דברים לא שגורתיים קורים בו.

במהלך העבודה, תוכלו לבחור באחד מהחבריה שישפר לכם על אירועי יומו ולהעמידו במרכז ההרפתקה. וכך, לאחר שבחרנו בניבור התורן, כל סיפור מתחיל



80
נילון

מיז

CREW

LEGEND OF THE GOBBOS



אגב, גיל, מה פירוש "השגתי" את פוטושופ
!4 התכוונת לומר שרכשת אותה, נכון?

חבריה, זהו לא נושא לצחוק. אנו נכנסים לתקופה שבכל רחוב או שכונה יש מישהו עם צורב תקליטורים שמוכן לשכפל עבורנו כל תוכנה בתשלום סמלי - ובכן, אני יודע שלחלקכם זה נשמע בלתי נתפס, אבל אימרו לא! התופעה חייבת להיעצר.

אתם הרי יודעים - "אנשים עבדו בשביל התוכנה הזו". אם אנחנו מעתיקים, אנו פוגעים ברווחי חברות התוכנה וזה פוגע בנו כמו בומרנג, היות והן נאלצות להשקיע פחות בכל מוצר והתוצאות הן תוכנות ומשחקים לא מושקעים ומלאי בעיות ובאגים - אז לחשוב קצת קדימה, לפתוח את הארנק כשצריך או להסתפק במה שיש...

אורן הוד בן ה-12 מנהלל רוצה לדעת, מדוע כשהכניס תקליטור צרוב עם תוכנת ההתקנה Windows 95 למחשב שלו, המחשב זיהה את התקליטור כתקליטור מוסיקלי ואת הקבצים כערוצי שמיעה (TRACKS). אורן מוסיף כי במחשבים אחרים התקליטור פועל כשורה והאם מדובר בוורוס או בכונן תקליטורים מקולקל.

אהה... אורן היקר והקצת חוצפן (אנא קרא את ההערה שכתבתי עבור גיל, ממש מעל שורות אלה).

באשר לשאלתך התשובה שלילית - לא אורן, לא מדובר בוורוס וגם לא בתקלה בכונן התקליטורים. פשוט ישנם המון כונני תקליטורים בשוק (של הרבה חברות), וחלק מכונני התקליטורים לא תמיד מזהים את המדיות הצרובות.

נכון, לעתים מדיות צרובות עובדות בסדר גמור, ובמקרה שלך כנראה שלא מדובר בכונן מדגם מסוים שאינו מסוגל לקרוא מדיות צרובות, אלא בכונן תקליטורים, המסרב לקרוא מדיה ספציפית, שנצרבה בעזרת תוכנת צריבה מסוימת או על גבי תקליטור.

הלקח הוא שאם צורבים, לא כדאי להתפשר על איכות המדיה, מומלץ להשתמש רק בתוכנת צריבה מקצועית (כן - היא יקרה יותר, לא שזה משנה לכם, פושעים קטנים!) ולדעת להכין את תהליך הצריבה כראוי.

אה, ועוד דבר קטן, אורן: מגיע לך...

לשאלתו
לא צ"ר וויז



לראשונה), אלא תוכל לכתוב אותם בצורה רגילה.



גיל ארנון מנתיבות "השיג" את תוכנת פוטושופ 4 בגרסת M.E. ולאחר שהתקין אותה, לא הבחין בשום הבדל מגרסת 4 הרגילה.

גיל היקר. ההבדל הוא, שגרסת ה-M.E של פוטושופ ושל כל תוכנה אחרת, מותאמת למזרח התיכון (פירוש ראשי התיבות M.E. הוא MIDDLE EAST). משמעות הדבר לגביך היא שאם תוסיף טקסט לתמונות הפוטושופ שלך בעזרת כלי יצירת הטקסט המובנה של התוכנה, לא תצטרך לכתוב את המילים הפוך (מהאות האחרונה

רופא אליל



הוראות להפעלת תוכנה חדשה

* לחץ לחיצה כפולה עם הכפתור השמאלי על סמל (ICON) התוכנה.

* לא עבד! הפעל את המחשב מחדש ונסה שוב.

* לא עבד! התקן את התוכנה מחדש ונסה שוב.

* לא עבד! התקן את Windows 95 ואת התוכנה מחדש, ונסה שוב.

* לא עבד! אתחל (FORMAT) את הכונן הקשיח שלך, התקן את Windows 95 ונסה שוב.

* לא עבד. פתח את אריזת התוכנה החדשה, שלוף את חוברת ההוראות והתחל לקרוא בעמוד 1.

תמר לירני מרמת-אביב מבקשת שאסביר מדוע בחלונות 3.11 ניתן היה להחליף לכל תוכנה את הסמל (ICON) שלה, ואילו בחלונות 95 לא ניתן לעשות זאת.

תמר היקרה, שאלת שאלה נהדרת. אמנם ישנם כמה אי דיוקים, אך אני מבטיח שאם תביני את התשובה לשאלתך, תביני את אחד ההבדלים העמוקים ביותר בין שתי מערכות ההפעלה (כמובן, כמובן, חלונות 3.11 אינה מערכת הפעלה, אלא מעטפת הפעלה. אתם לא צריכים למלא את המערכת במכתבי תלונה ותיקוני-טעות. הדוקטור שלכם לא נולד אתמול...).

ובכן, בחלונות 3.11 אנו לא מחליפים לתוכנה את הסמל וגם לא לקובץ. למעשה, אנו מחליפים את ה"ציור" של הסמל - לעומת זאת, ב-Windows 95 הסמלים הגרפיים הם הקבצים עצמם! מחקי אותם ותמחקי את הקבצים לעד (או עד שתשלפי אותם מסל המחזור...!).

אחרי הכל, לא מדובר כאן בקישורים, אלא בקבצים אמיתיים לחלוטין. אולם, אותם סמלים ישנים של Windows 3.11 מופיעים כ"קיצורי דרך" (או SHORTCUTS)

אובייקטיביים, שכל תפקידם הוא לעמוד במקום אחד ולקשר אל מקומם של קבצים ותיקיות במקום אחר.

את הסמל הגרפי של כל "קיצור דרך" ניתן גם לשנות: לחצי על הכפתור הימני כדי להגיע לקיצור הדרך המבוקש, בחרי במאפיינים (PROPERTIES) ולחצי עם הכפתור השמאלי על שינוי סמל (CHANGE ICON). כך, בדומה לחלונות 3.11, תופיע רשימה נבחרת של ציורים מהם ניתן לבחור בקובצי סמלים אחרים כמובן.



מ ר ש מ י ם

מוסיקה וקול במחשב

* כשאתה רוכש, מקבל או מרכיב את המחשב, הקפד שכרטיס הקול יותקן רחוק ככל הניתן מספק המחשב ומהכוננים (בחריץ הרחוק ביותר מהמרכיבים הללו).

* יתרה מזאת, במידה שבמחשבך מודם פנימי, כדאי שגם הוא יהיה מרוחק ככל האפשר מכרטיס הקול.

* במידה שיש ברשותך רמקולים המתחברים לחשמל, הקפד לכבותם לפני כיבוי המחשב (נפילת החשמל ה"פתאומית" יוצרת "פאק" שפוגם ברמקולים).

* רמקולים הם רמקולים - הגברת יתר או מצב לחישה (HISS) יפגמו בהם, ואם מצב לחישה הוא בלתי נמנע, פתח את הרמקולים רק כשתרצה להשתמש בהם. כמו כן, לאלו שנוהגים להשאיר את המחשב פתוח, מומלץ שלא להשאיר את המחשב באמצע תוכנה המשמיעה צליל (בסך הכל, לרמקול אורך חיים מסוים וחבל להזיק לו ללא צורך).

ווסטלגיה

פעם, הרבה לפני עידן הנטסקייפ והאקספלורר, הגיעו לארץ, לאחר שנים של ציפייה, טלוויזיות מהפכניות עם תמיכה ב"טלטקסט".

המומחים של אז ניבאו שרשת המידע הזו תגיע לכל בית בארץ, ואולי אף תתאחד עם רשתות כאלו בעולם, ליצירת אוטוסטרדת מידע ענקית. אז אמנם הטלטקסט נפל, אבל את האוטוסטרדה שלנו קיבלנו גם קיבלנו - וכבר יש יותר מדיי פקקים שם...



מבחן היומרות

כמה משימות תקיפה ומשימות ליווי בסיסיות.

בדומה לסימולטורים קודמים מבית היוצר של iMagic (כמו Apache), מסך התכנון מאפשר לך לבחון ולתכנן את נתיב הטיסה, כאשר מסך נוסף מאפשר לך לבחור את סוגי הנשק השונים, ומידע על משקל הנשק ומידת השפעתו על תמרוני המטוס.

ועכשיו לחסרונות

כצפוי, הסימולטור אינו נטול חסרונות. מפת המשימה, לדוגמה, מציגה רק שתי אפשרויות קירוב, מה שמקשה על תכנון הנקודות בנתיב הטיסה. חסרון נוסף נעוץ בכך שאין אפשרות לקבל מידע בחלונות אינפורמציה שונים, וחסרה היכולת להתמקד על אזור המטרה בתצוגה תלת ממדית (אפשרויות הקיימות בסימולטורים אחרים).

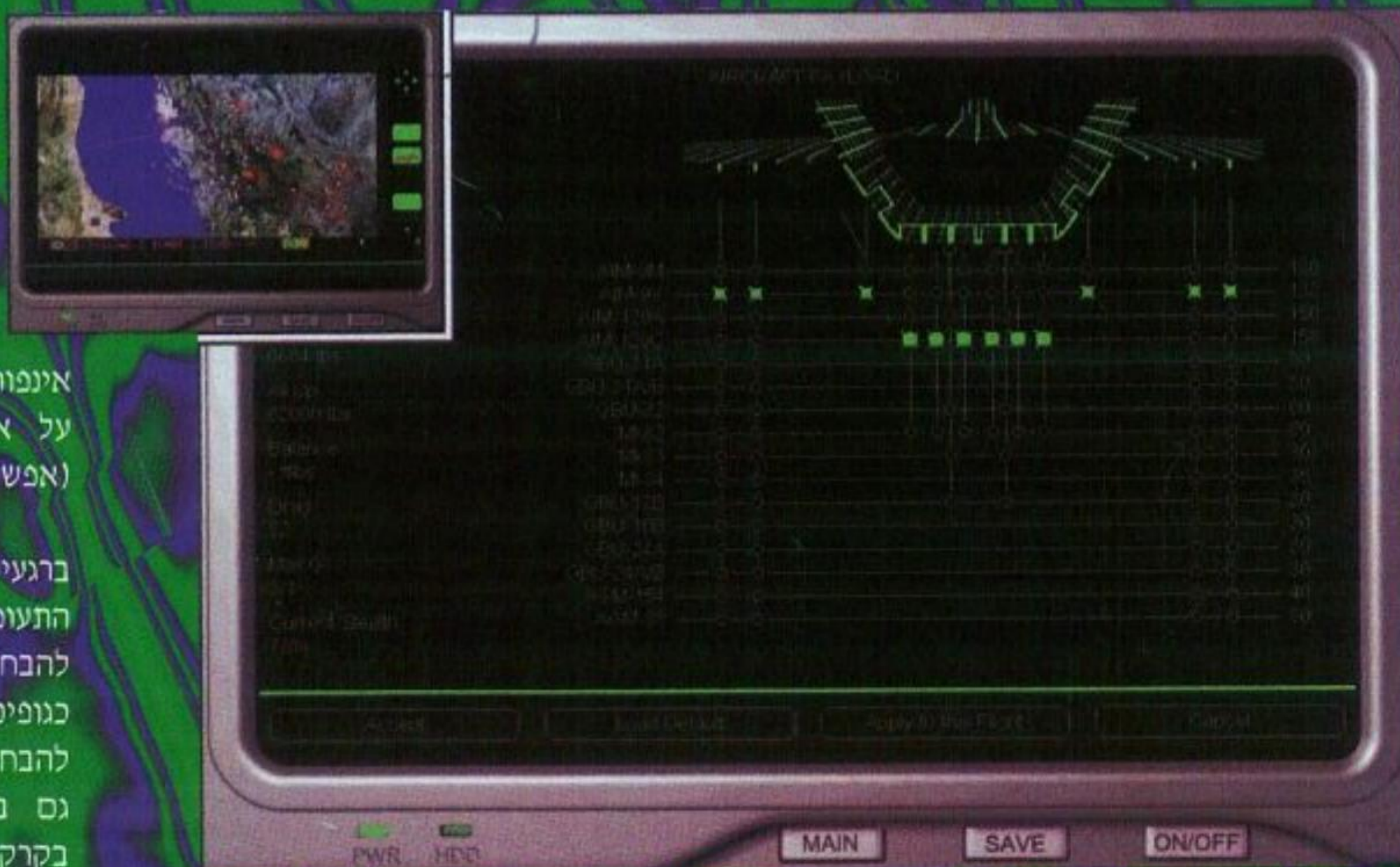
ברגעים שלפני ההמראה שים לב לאזור שדה התעופה, לתחנת הרדאר ולבונקרים ותוכל להבחין כי למרות שהם אמורים להיראות כגופים תלת ממדיים ברורים, קשה מאוד להבחין בהם בסימולטור הנוכחי (הדבר בולט גם בנוגע לגופים הנמצאים באוויר או בקרקע).

הגיאופוליטיות לקרב אליו אתה עומד להיכנס, מפה מציגה את המצב הנוכחי בקו האש, ודיווח מפרט כמה מטוסים זמינים בטייסת ומתי תקבל מחליפים ומשלוח חדש של נשק.

רשימת המבצעים המוצעים לבחירה מגוונת, דינמית ומבוססת על המצב הנוכחי של מלחמות האוויר. אחרי הכל, רשימה אקטואלית תכלול כמה משימות אוויר-אוויר,

כאשר החליטו אנשי Interactive Magic ליצור את הסימולטור הצבאי הראשון, היו להם יומרות שאפתניות באשר למנוע גרפי חדש בעל תנאי שטח פוטו-ריאליסטיים, מטרות מבצע מגוונות, טיסות מבנה משולבות ועוד.

כבר עם פתיחת F-22, ממש בתחילת המבצע מוצגים בפניך נתוני סימולטור ממשיים - הרקע למבצע מפרט את הסיבות



CD**סימולטור**

בכל אופן, השורה התחתונה היא שאם אתה שחקן אשר אוהב לקנות כל סימולטור שיוצא לשוק, לך על זה או שתחכה לגרסה החדשה של F-22 ("Air Dominace Fighter") ותראה איזו מתאימה לך יותר.

אך הפאשלה הגדולה ביותר היא שאינך צריך לנחות כדי לסיים משימה, ובעצם אתה יכול להימצא בעומק שטח האויב, מוקף במיגים עוינים כאשר מנועיד פגועים ולקבל את אותו הדירוג שהיית מקבל אם היית חוזר בשלום לבסיס.

לאחר שתיכנס לקרב, תוכל להבחין בבעיות התכנוניות שבמשחק אשר אחת מהן קשורה לחוסר היכולת שלך לשלוט במטוסים האחרים במבנה התקיפה, ולחוסר היכולת לתקשר במהירות עם המטוסים כדי לשלוט בפעולתם בשעת התקיפה כשהפקודות צריכות להתבצע מידית. בשורה התחתונה, התוצאה מאוד מתסכלת, והכל היה יכול להיות יעיל יותר עם קיצור דרך המתבצע על ידי לחיצת כפתור בודדת.

בנוסף לכל הצרות, גם הטייס האוטומטי אינו חכם במיוחד, וברגע שתתפעל אותו הוא עשוי להטיס אותך היישר אל תוך ההר או להנחית את המטוס באופן חובבני שעלול לגרום להתרסקות.

נוחתים...

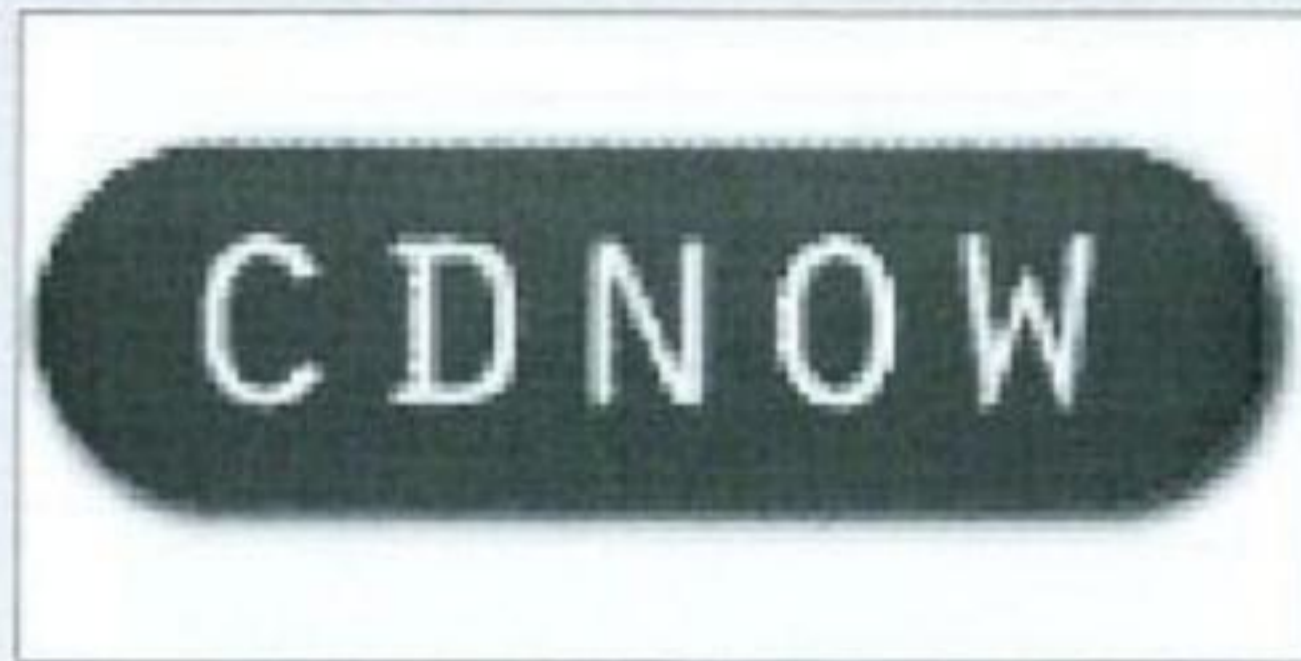
דרישות מערכת

חלונות 95, פנטיום 90, כונן CD-מהירות מרובעת, 16M זיכרון פנימי, 97M זיכרון קשיח.

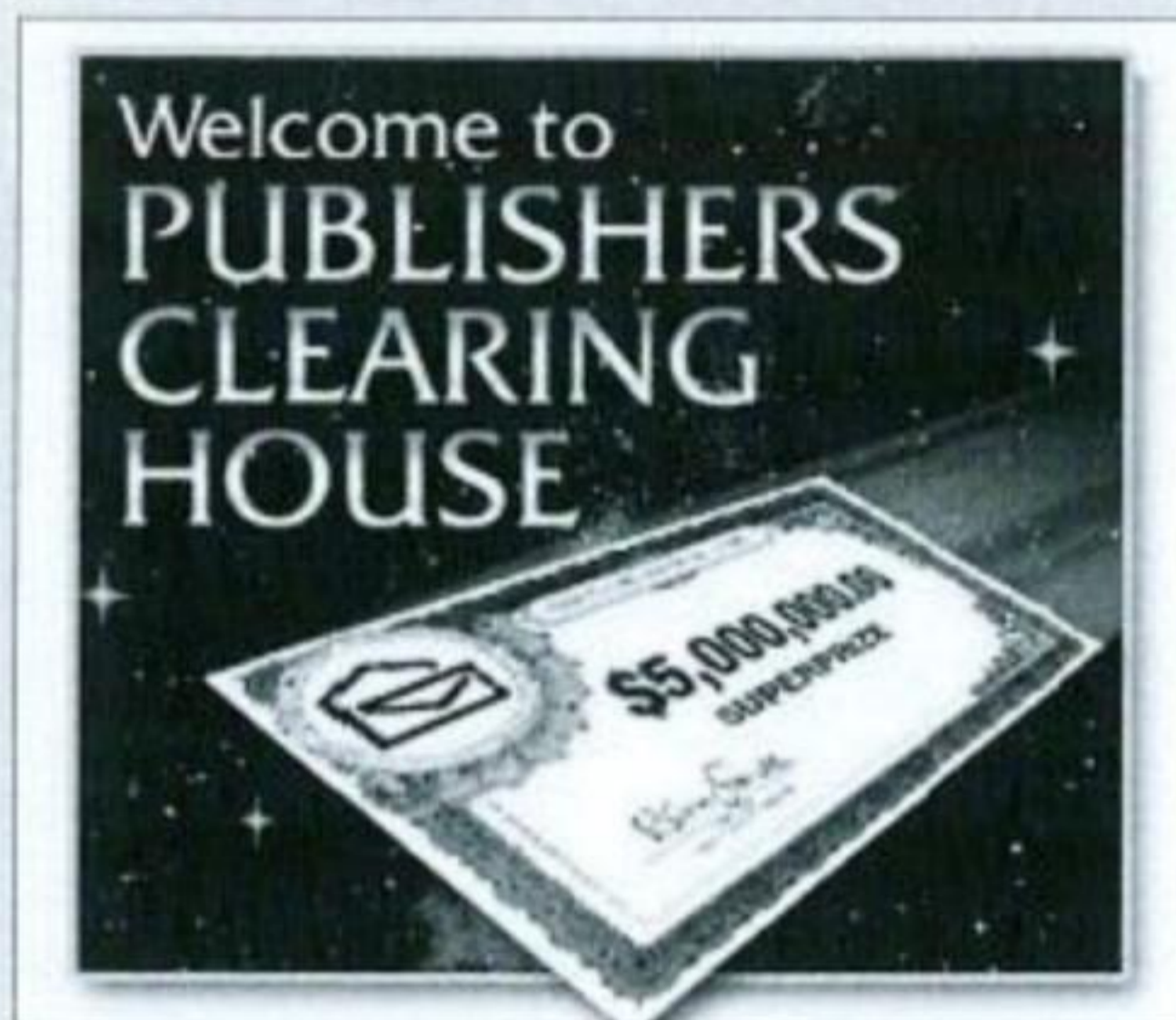
הגרפיקה ב-F-22 פחותה מסימולטורים דומים, אך לשם ההגינות יש לציין כי F-22 מכיל יותר פרטים מרוב הסימולטורים הקודמים. כמו כן, ביצועיו מתקבלים על הדעת אם יש לך פנטיום ר-400 מגה בדיסק הקשיח להקדיש למשחק.



חדשות

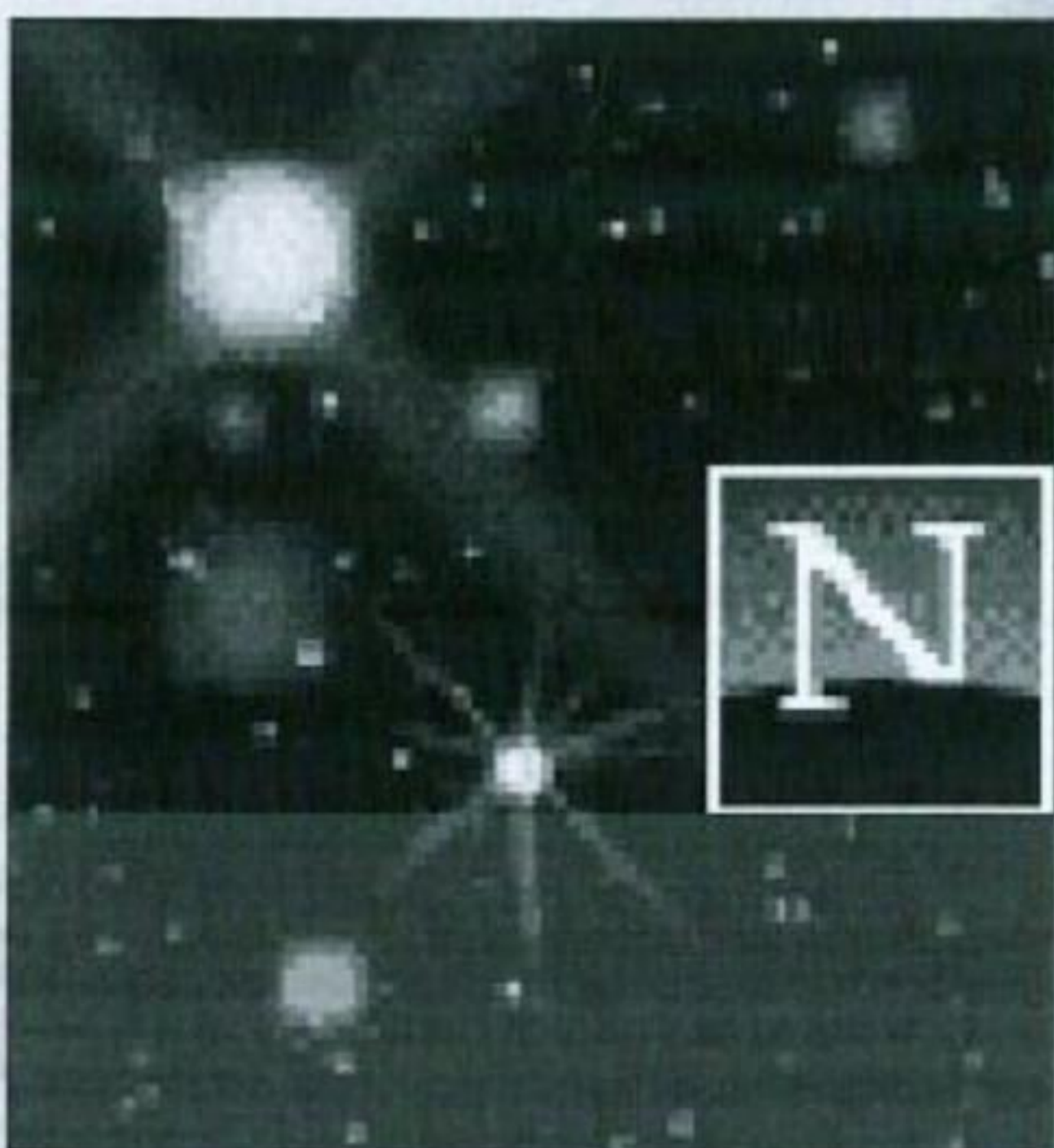


<http://www.eneews.com>
<http://www.cdnw.com>
<http://www3.pch.com>
<http://www.musicblvd.com>
<http://www.towerrecords.com>



פנינים

- * חברת פוגייטסו מיישמת את צורת התשלום האלקטרוני E-Payments.
- * I.B.M מציגה כלי פיתוח חדשים ב-JAVA אשר מיועדים לאנשים מוגבלים.
- * רווחיה של נטסקייפ עלו ב-53% - זאת למרות המלחמה עם מיקרוסופט.



התמכרות לאינטרנט

המודעות להתמכרות לאינטרנט גוברת בעיקר בארצות הברית. יותר ויותר אנשים מתגלים כמכורים לרשת ואינם יכולים לעזוב את המחשב לפרקי זמן ארוכים.

יצוין כי ההתמכרות לאינטרנט שוב עלתה לכתרות בעקבות מקרה בו אישה בפלורידה איבדה בבית משפט את הזכות להחזיק בילדיה לאחר גירושין, בעקבות התמכרותה לאינטרנט.

פלישה תחתית

השלטים ברכבת התחתית של ניו יורק התחילו "להשתגע" הודות לפורצי מחשבים, אשר חדרו לרשת המחשבים של הרכבת והשאירו הודעות מוזרות על השלטים האלקטרוניים. איך שלא יהיה, נכון לעכשיו הרכבת לא הצליחה לחזור אל המסלול.

מלחמת מחירים

מספר גדול של חנויות לממכר ספרים ומוצרי מוסיקה באינטרנט פתחו במלחמת מחירים גדולה, הכל על מנת להביא אליהם את הקהל הרחב.

התחרות כמובן רק מטיבה עם קהל הצרכנים וידוע שהחנויות לממכר ספרים ודיסקים באינטרנט הן המצליחות ביותר מבין עסקי הרשת.

להלן מספר חנויות שבהחלט כדאי לבקר בהם:



<http://www.amazon.com>
<http://www.books.com>

שנאה בעלייה

הליגה נגד השמצה מוסרת כי מספר אתרי השנאה וההסתה ברשת הוכפלו (ואף למעלה מזה) בשנה האחרונה. עם זאת, חלוקת הדעות בדבר ההתנגשות בין מלחמה במסיתים לבין זכות היסוד הדמוקרטית לחופש ביטוי, ומעל הכל באפשרות המעשית להילחם בכך.

מלחמה טכנולוגית

מתוך כוונה לשמר את התחרות בענף, תובע משרד המשפטים האמריקני את מיקרוסופט על הפרה של תקנה משנת 1995, האוסרת לשלב את האינטרנט אקספלורר עם מערכת ההפעלה Windows 95.

במהלך המשפט, עלו ראשי חברות מחשבים על דוכן העדים ובוזו אחר זה גוללו את התנאים בהם נאלצו לעמוד כדי לקבל רישיון להפעלה של מערכת Windows 95, כאשר השימוש בדפדפן של מיקרוסופט היה אחד מהם - כל זאת למרות שכל חברות המחשבים יודעות שעליהן לשמור על יחסים טובים עם ענק התוכנה.

מסמכי מיקרוסופט

לאחר שחברת הענק ספגה מהלומות בבית המשפט התגלו מסמכים רשמיים של החברה אשר לא רק מציינים כי מיקרוסופט מנסה להכריח חברות להשתמש בדפדפן שלה, אלא גם מבצעת ניתוחי עומק של הדפדפן המתחרה מבית נטסקייפ למטרות שטרם נחשפו. על כל פנים, בשלב זה מיקרוסופט מרוצים מעצמם.

אין פרוטוקול אבטחה אחיד

השילוב האוטומטי של חברות ויזה ומאסטרקארד לא הצליח להניב פירות בכל הקשור לאבטחת כרטיסי אשראי באינטרנט. בתחילה סברו כי הכל יושלם עוד לפני קדחת הקניות של חג המולד, אך בינתיים קיים רק פרוטוקול האבטחה הישן ה"Layer) SSL Secure Sicket".



אינטרנט

בניית אתרים

סרטים מגנטיים, ושפות התכנות היו מורכבות או מוגבלות מאוד ביחס למה שקורה היום.

ההתפתחות הרבה של האינטרנט פתחה לרווחה את השערים בפני בני נוער רבים בכך שאיפשרה להם להציג את יכולתם וכשרונם בפני העולם כולו. כמו כן, הדרישה לכוח אדם בתחומי המחשוב אדירה וחברות רבות מעדיפות לפנות לצעירים כישרוניים וזריזים, מאשר לחברות מסחריות ממוסדות.

כיום, בתי ספר יסודיים רבים אימצו את מדעי המחשב כמקצוע חובה עוד מהכיתות הנמוכות, חטיבות ביניים רבות (במיוחד בסיאטל שבארה"ב) פיתחו תוכניות לימודים מתקדמות ובסופו של דבר הפכו לאבן שואבת לחברות מחשבים בקרבת המקום.

בסופו של דבר, המציאות בה אנו חיים מהווה כר פורה לבני נוער העוסקים ברמות הנמוכות של תכנות, וכבר ניתן להרגיש בתחרות בינם לבין עצמם - הכל כדי להדביק את המעלה האחרונה בתחום.

האב המאושר החליט להשאיר את האתר בעינו ואף התגאה בו בפני חבריו. תוך שבועות ספורים פנתה אל זוג הילדים חברת ספנות גדולה שעובדת בשיתוף עם האב, ושנה לאחר מכן, מנהל אלן, שהוא בן 13 בלבד, חברה המונה שמונה עובדים ומעצבת אתרים רבים.

סיפורי הצלחה של ילדים מתרבים בשנים האחרונות והכל הודות לפתיחות הרבה, לחדירה הגדולה של המחשבים הביתיים ולקלות הרבה בה ניתן לתכנת.

ניתן לומר שרוב הילדים היו רוצים לעקוב אחרי המסלול שעשו ביל גייטס, המייסד והבעלים של מיקרוסופט - חברת התוכנה הגדולה בעולם ומייקל דל, המייסד והבעלים של חברת המחשבים דל. שניהם היו בני 19 כאשר החליטו לעזוב את האוניברסיטה ולפתוח בקריירה עצמאית בעולם המחשבים.

באותם ימים, המחשבים היו בעלי 8-16K, ללא צבעים, ללא דיסקט פלופי וללא דיסק קשיח. המידע נשמר על כרטיסות נייר או על

משחק ילדים

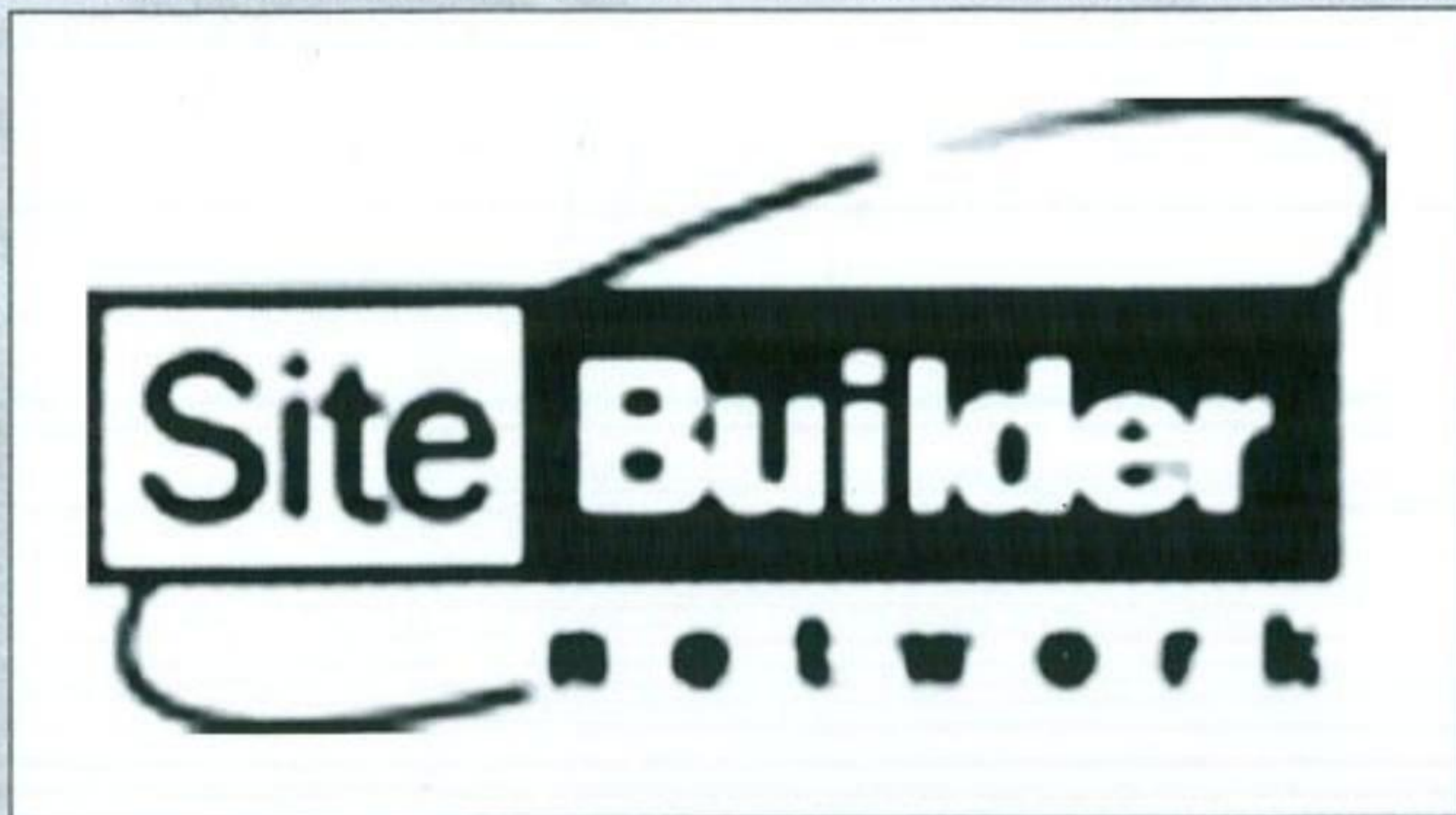
לאחר יום לימודים בבית ספר התיכון בלונדון מיהר אלן פלדינג על אופניו לפגישה חשובה. היום יש לו פגישה נוספת עם מנכ"ל חברה גדולה ביחס לאתר האינטרנט שלהם.

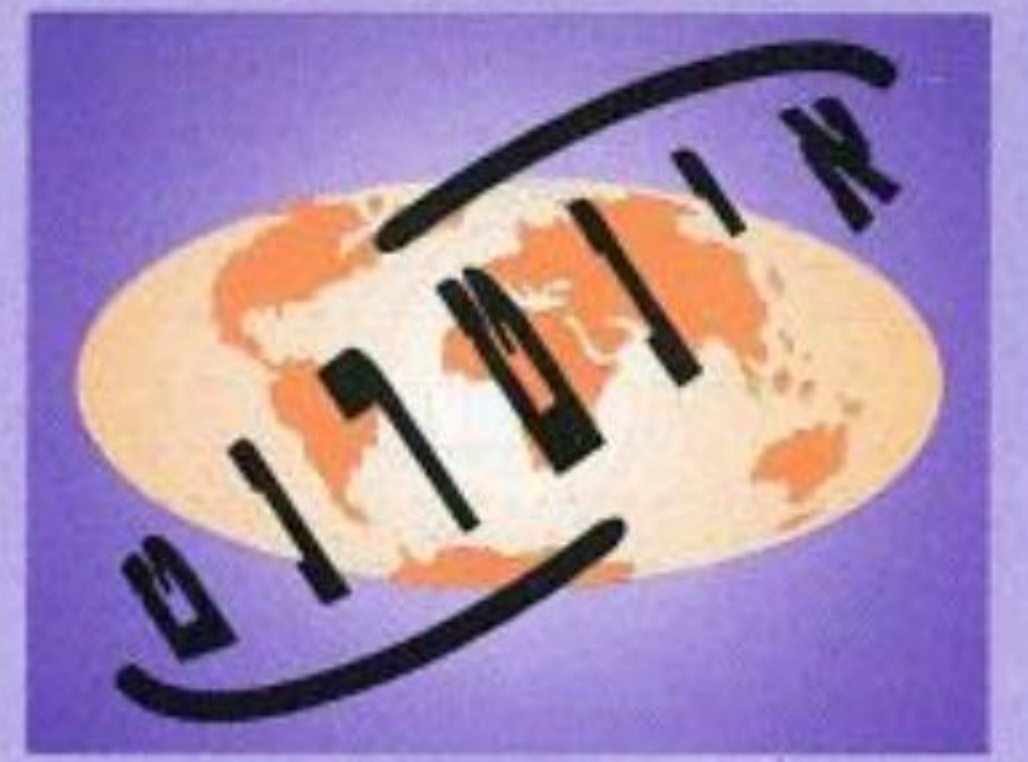
בדומה לרבים מבני גילו, אלן עובד בשעות שאחרי הלימודים כדי להרוויח מעט כסף, אך הוא לא מחלק עיתונים או עושה שליחויות, אלא בונה אתרי אינטרנט מסחריים ורווחיו עולים לעתים על משכורתו של אביו.

בני נוער רבים ברחבי העולם מרוויחים לא מעט כסף בעבור בניה של אתרים לחברות וגופים מסחריים. חלקם עובדים באופן עצמאי וחלקם עובדים בחברות אינטרנט שונות.

אלדן רסין מבלגיה נהג להעסיק את עצמו בבניית אתרים פרטיים תקופה ארוכה, וכששמע כי אביו רוצה להקים אתר אינטרנט לחברת הדייג שברשותו, אלדן הציע את עצמו. אביו היה משועשע מהעניין ונעתר לבקשת בנו להתחיל בבניה לפחות עד שיפנה לחברה "רצינית".

עם תחילת העבודה גילה אלדן כי הוא צריך אדם מוכשר יותר כדי לעצב את האתר מבחינה גרפית, וכך פנה לואלרי, חברה לספסל הלימודים, שהייתה ידועה בכשרון הציור שלה. השניים ישבו ימים רבים עד שהוציאו תחת ידיהם אתר לתפארת, אשר כולל מידע על החברה, על ההיסטוריה שלה, על אופן העבודה והדייג, על סוגי הדגים בעונת השנה, על אזורי חוף שונים ועוד.





סטקס, שחקר ים ואינטרנט

מידע בעירבון מוגבל

אבל אם להודות על האמת, מקרים של חסד די נדירים ורוב המידע הרפואי ברשת פשוט שגוי - לעתים בגלל בורות ולעתים במכוון על מנת לנצל את סבלם של אנשים בדרך לרווח הכספי. ב-1996 לדוגמה, פרסמה חברה מסוימת כי יש באפשרותה לחסל את נגיף האיידס.

כל מי שהיה מעוניין לדעת על דרכי הריפוי, כל שהיה עליו לעשות הוא לשלוח 12 דולר אל החברה ולקבל בחזרה את המידע הנחוץ. כשחזרה התשובה, התברר כי היא היתה קוקטייל של תרופות ומרכיבים נוספים אשר כבר היו ידועים בקהילה הרפואית ולא ממש היוו תרופה למחלה (יצוין כי בסופו של דבר, בית המשפט הוציא צו מניעה על פעילות החברה ופרסומיה).

בעיות העצה המקצועית אינן נחלתם הבלעדית של תחומי הרפואה, וידוע על לא מעט מקרים בהם הופץ מידע כוזב על חברה כזו או אחרת ברשת האינטרנט על מנת לגרום לה נזק או כדי לגרום לתזוזות מניות החברה בבורסה.

בהקשר זה, ראוי לחזור ולהדגיש כי המניעים לייעוץ בתחומי הפיננסים והבורסה אינם טהורים ומושפעים מנטיות הלב של היועץ, ובעזרת קהל גדול של אנשים ניתן להשפיע על ערכי המניה.

המידע המקצועי - למי להאמין?

רשת האינטרנט מאפשרת לגופים אשר מעולם לא יצרו קשר ישיר עם הציבור, לבצע קשר שכזה בקלות. למשל, אתרי עצות רפואיים ממומנים על ידי חברות תרופות שונות, כך שעצותיהם פחות אובייקטיביות בחלק גדול מן המקרים (האתרים מעבירים

אחרים! כמובן שלא. האינטרנט מאלצת אותנו לקחת אחריות על המידע הנקלט ממקורות שונים, ומכריחה אותנו לבצע את ההבחנה בין אמת לשקר ובין מציאות לדמיון, בראש ובראשונה על פי אינסטינקט.

עצה מקצועית?

בעולם בו ההתפתחות הטכנולוגית והמדעית כל כך מתקדמת, אנו עדים להתמקצעות ספציפיות בתחומים שונים ומגלים כי אנו בורים מוחלטים בתחומים רבים. אם בעבר רכשו בני האדם את הידע הקיים תוך שנים ספורות, הרי שהיום דרושות אינספור שעות לימוד על מנת להקיף רמת ידע כללי ברמה של קצה המזלג. בעולם שכזה אנו זקוקים לעצה מבעלי מקצוע בתחומים השונים - רופאים, משפטנים, כלכלנים, טכנאי מחשבים ואחרים - כולם מספקים לנו את העצה והעזרה אל מול בעיות שאיננו מסוגלים להתמודד איתן בעצמנו.

עם הכניסה לאינטרנט אנו מוצאים את עצותיהם של מומחים בכל פינה - האם הם באמת מומחים? היכן רכשו את השכלתם? מדוע הם עונים על שאלות באופן חופשי? על סמך מה נכתב המאמר בקבוצת הדיון? ועוד ועוד.

אם נאמר שאנו יכולים, פחות או יותר, לעמוד על טיבו של האדם אשר ניצב מולנו במשרד או במעבדה, הרי אין לנו כל דרך לדעת מי משיב על שאלותינו אי שם מעבר לקווי האינטרנט. אחרי הכל, ייתכנו מקרים בהם תעשה הרשת חסד עם אנשים, ממש כמו במקרה של שרי מסיק מארה"ב, אשר אושפזה בבית חולים עקב מחלה נדירה, וכשהיא רתוקה למיטתה, הצליחה להשלים מחקר רפואי שסייע לה בתהליך השיקום.

אופיה הדמוקרטי והחופשי של רשת האינטרנט יצר אפשרות להפצה של מידע רב ומאפשר למגוון בלתי נדלה של דעות ועמדות להגיע אל קהל עצום של אנשים. יחד עם זאת, ולמרות שאין עוררין באשר להיותה של הרשת כלי מחקר נהדר, נשאלת השאלה אם אפשר להסתמך על המידע המופיע בה.

כידוע, לא פעם הפך הציבור הרחב קורבן למתיחות ולמסירה של מידע שגוי בכלי התקשורת ההמוניים. המקרה שהוא אולי המפורסם ביותר התרחש במסגרת שידור הרדיו משנת 1938 "מלחמת העולמות" ("War of the Worlds"), אשר שכנע מאזינים רבים שיצורים ירוקים פלשו מן המאדים ומשמידים את כדור הארץ.

שנים רבות חלפו מאז ימי הרדיו, ולמרות שרשת האינטרנט חדשה יחסית, היא כבר הספיקה לעורר לא מעט שערוריות מידע, אשר לא תמיד העלו חיוך על פני הגולשים (לדוגמה, אדם אשר קיבל דואר אלקטרוני אודות תכנון רצח אכזרי, הזעיק את משטרת טקסס וגרם לבהלת שווא במחוז מגוריו).

להאמין או לא?

ישנה בעיה מרכזית נוספת הקשורה במידע המופץ באינטרנט ועיקרה נעוץ בכך שהמידע מופיע כשהוא נטול כל עריכה ובעובדה כי יותר מדי אנשים מעניקים אמינות יתר לכל מילה המופיעה על המסך. יתירה מזאת, ידוע כי האינטרנט פותחה על ידי מוסדות אקדמיים בתמיכת הממשל האמריקני, ומה יותר אמין מגיבוי ממלכתי ומוסדות מחקר אקדמיים?

אם כך מה הפתרון? האם עלינו להצליב את כל המידע באינטרנט עם מקורות מידע



הדואר האלקטרוני של קורט

והם חיו באושר ועושר...

בתחילת הקיץ האחרון הופץ באינטרנט המאמר "Wear Sunscreen" תחת שמו של הסופר הנודע קורט וונגוט והגיע אל מיליוני גולשים דרך שרשרת הודעות דואר.

המאמר המשעשע כתוב בסגנון הנודע של הסופר ונשלח כביכול מהמרכז הטכנולוגי של מסצ'וסטס, כאשר המאמר המקורי אותר בטור של מרי סמיד מהשיקגו טריביון.

מרי לא הזכירה במאמר המקורי את קורט וונגוט ואין ספק שלא ניסתה להציג את עבודתה כשלו. ובכל זאת, אדם כלשהו, שזהותו נותרה בדויה עד היום, לקח את המאמר, שיכתב אותו מעט ושלח אותו לרחבי האינטרנט כעבודה שיצאה תחת ידיו של הסופר.

המאמר שנכתב ברוח טובה הקסים את כל המקבלים (אני חייב להודות כי הוא היה כתוב להפליא) והופץ בדואר אלקטרוני, כאשר כל אדם מעבירו הלאה אל חבריו ברחבי הרשת. המכתב אפילו הגיע אל אישתו של קורט והיא לא חשדה ולו לרגע כי אין זו עבודתו המקורית של בעלה.

בסופו של דבר ולאחר זמן לא רב התגלתה התרמית, הצדדים הבהירו את העניינים וקורט ומרי קיבלו את העניין בהומור ובהבנה.



לספק חדשות לגולשי הרשת. עם זאת, סביר להניח כי בעיה זו נפתרת מעצמה, היות והציבור נוטה לרכוש אמון רב יותר כלפי ארגונים גדולים אשר כבר יש להם מוניטין רב יותר (באותה מידה שנרכש אמון רב יותר לעיתון יומי גדול מאשר למקומון אלמוני).

השאלות שעולות לגבי פרסומים באינטרנט יותר מעשיות מפילוסופיות. האם הכותב הוא אובייקטיבי? האם הכתבה מחייבת לקשר אתרים גזעניים או פורנוגרפיים? האם באתר החדשות מתבצע אימות לכתבות המתפרסמות? האם הכתבה מתעדכנת כאשר יש התפתחות בנושא הכתבה? התשובות לשאלות אלו יקבעו אם פרסומים אינטרנטיים ירכשו את אמון הציבור.

אמת בפרסום

אין עוררין על כך שהפרסום הפך להיות אלמנט מרכזי וחשוב בשיווק המודרני, והבעיות הקשורות לאמת בפרסום רחוקות מלהיות נחלת האינטרנט בלבד. אולם, המרחק הרב שקיים בין המפרסם לצרכן עלול להגביר את הבעייתיות, במיוחד כאשר מדובר בגולשים המגיעים



מאותה מדינה.

קודם כל אנו מגלים כי ההבדל באינטרנט בין פרסומים עצמאיים לבין פרסומים מסחריים קשה להבחנה, ולחלק גדול מהאתרים המסחריים יש מדורי חדשות המתיימרים להיות אובייקטיביים (לרוב אין זה כך). לעתים, ההפרדה בין כתבה או סיפור לבין פרסומות המופיעות לצדו היא מינימלית עד כדי כך שלא מוצאים כל הבדל.

חלק גדול מהאתרים משתמשים בפרסום על מנת לממן או להשיג רווחים מהאתר, אך אין הנחיות ברורות לגבי מה מותר ומה אסור, היות וכל אתר קובע את מדיניותו לפי סטנדרטים פנימיים ואולי זהו שורש הבעיה.

בייליון הבא נביא מספר עובדות אשר יסייעו לנו להפריד בין אמת ושקר ברחבי הרשת.

מידע רפואי שאנשים לא מקצועיים לא ידעו כיצד להבינו ואיך להתמודד איתו). האם הנטייה החדשה הזו היא טובה או רעה? האם זה תורם לחינוך הצרכנים או שמא זה מבלבל אותם? סביר להניח שהתשובה נמצאת במקום טוב באמצע.

ככלות הכל, הרשת היא מקור מידע חשוב אשר עוזר למצוא פתרון לבעיותינו, אך צריך לזכור כי אתרי האינטרנט הם בסך הכל כלי עזר נוסף להבעת דעותיהם של מומחים ויועצים, ובדרך כלל, אינם מתיימרים להיות תחליף לכך.

חדשות ברשת

חלק גדול מהפיתוחים האחרונים בעולם המחשבים קשורים לאינטרנט. חלק ניכר מההודעות על פיתוחים משולבות באינטרנט, אך היכן הן מוצגות? מי מציג אותם ומה האינטרס שלו?

כל עיתונאי יודע שהאינטרנט שינתה את טבע העבודה החדשותית (בדומה לצורה בה שינתה רשת ה-CNN את עולם החדשות הטלוויזיוני), והיתרון של הרשת ככלי או כממד תקשורתי הוא ברור - אין צורך במכונות דפוס, אין צורך בחברות שליחים,

בחברות הפצה וכיוצא באלו. כל אדם יכול לפרסם ברשת במהירות ובקלות במסגרת פתוחה ולהביע את דעתו (כמעט ללא כל הגבלה) בכל נושא ובכל תחום, מה גם שהאינטרנט מציגה בפנינו מגוון רחב מאוד של דעות ונושאים, ואינה מאלצת אותנו להמשיך ולהשתמש בעיתונות המסורתית והשמרנית יחסית.

מטבע הדברים, החסרון הבולט נעוץ בהקפדה על הדיוק העיתונאי והאתיקה העיתונאית שכמעט ואינה מתחייבת מכללי הרשת. ככלות הכל, נטייתם של אנשים שאינם מקצועיים היא להגזים או לפאר סיפורים פרי עטם אשר עלולים להתפרש בצורה לא נכונה ולקבל מידע מעוות, לא כל שכן, פרסומים שקריים ואף דברי הסתה.

יודגש כי השאלות שעולות כאן בהקשרים של אמינות ודיוק עיתונאיים אינן מופנות כלפי הגרסאות האינטרנטיות של עיתונים או של חברות חדשות מקצועיות, אלא כלפי ארגוני חדשות חלוציים שכל מהותם היא אינטרנטית או כלפי אתרים פרטיים אשר מתיימרים

אללה



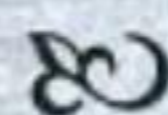
אלי סהר: "הייתי רוצה שיהיה לי שם Domain משלי, איך עושים את זה? למי פונים?"

שמות Domain בינלאומי (www.bug-store.com) נרשמים בשרת השמות המרכזי של האינטרנט Internic, ואילו שמות ישראלים (www.cocacola.co.il) (www.atheism.org.il) נרשמים במחב"א בארץ. בשני המקרים יש צורך ליצור קשר עם ספק שירותי אינטרנט בארץ כדי שיבצע עבורך את הרישום.



מרק זונטק: "ברגע שהאתר מוכל איך מתבצע הפרסום שלו והיכן נשמרים הקבצים?"

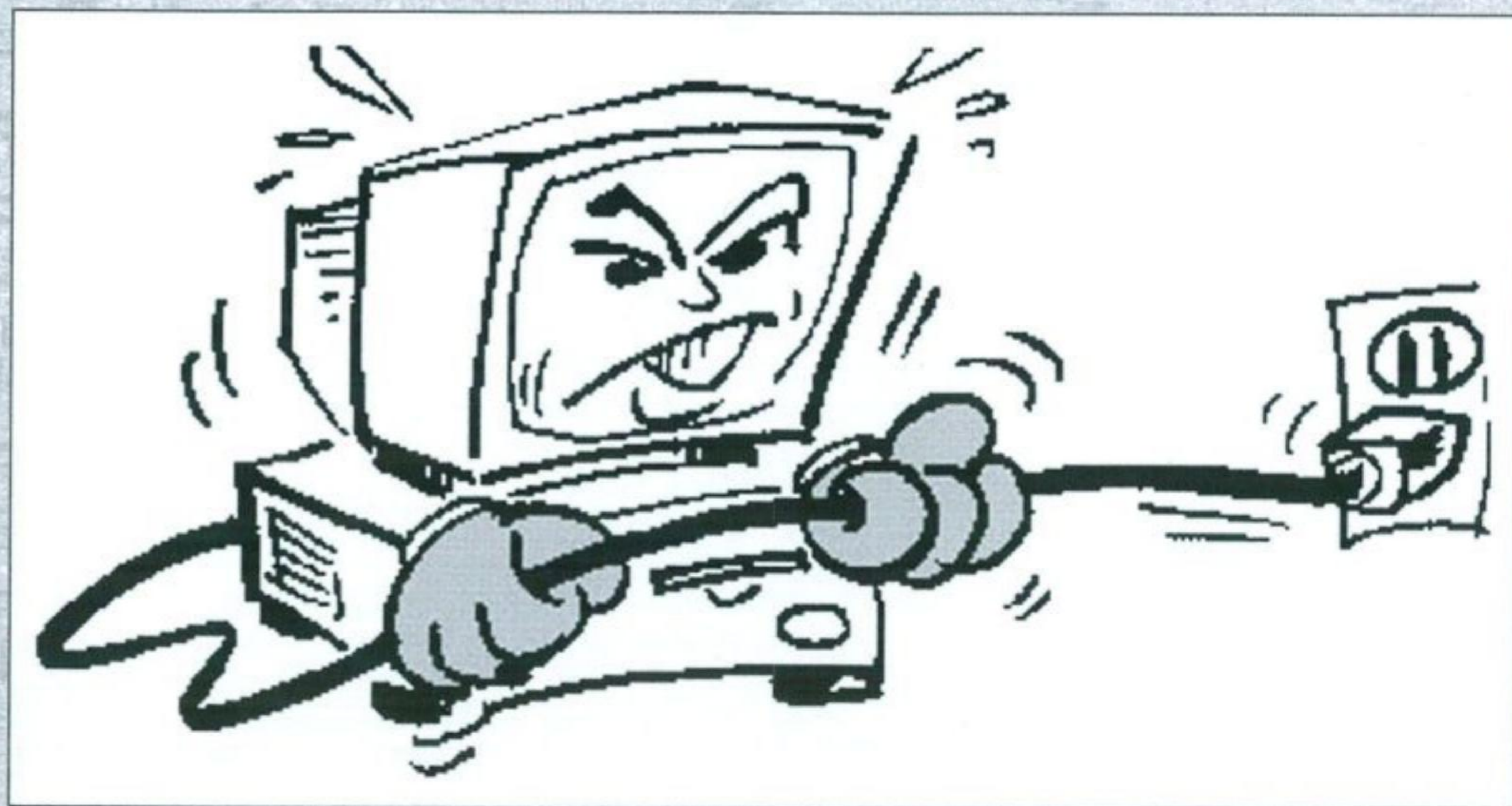
ברגע שכל קובצי ה-HTML מוכנים ומסודרים בהיררכיה המתאימה לקישורים שנבנו בקבצים, עצמם יש להעביר אותם לשרת האינטרנט בו יוצג הדף. עלינו לזכור כי רוב שרתי האינטרנט הם שרתי יוניקס בהם יש הבדל בין אותיות קטנות וגדולות, ויש לשים לב לכך בקישורים ובשמות הקבצים. כמו כן, על הקובץ הראשון או הראשי של ההיררכיה להיקרא index.html או index.htm מכיוון שהוא קובץ ברירת המחדל שנקרא ראשון אל הדפדפן.



כמובטח, הפעם אנו עוסקים בשאלות המתייחסות לבניית אתרים, להשמתם ולאחזקתם.

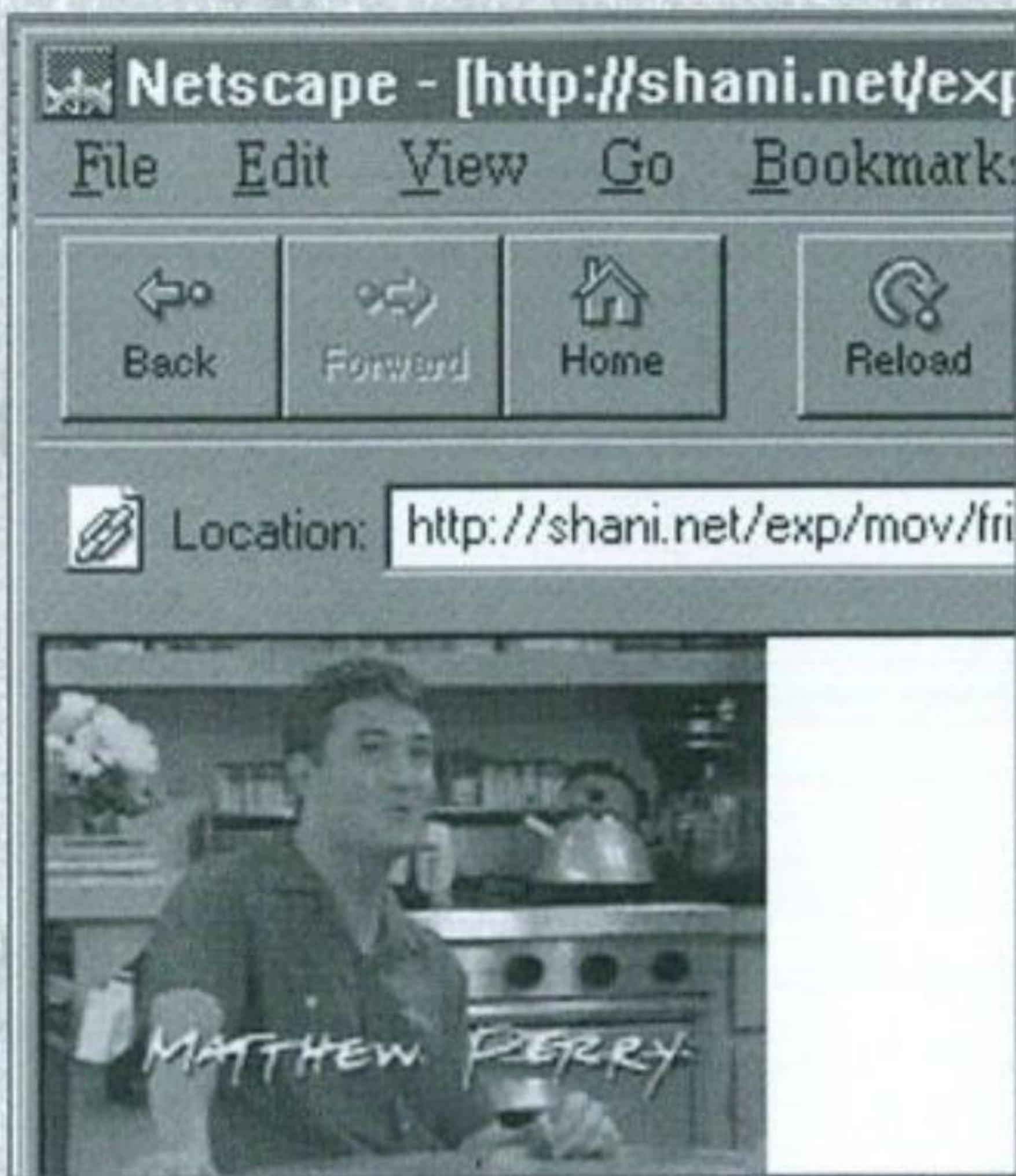
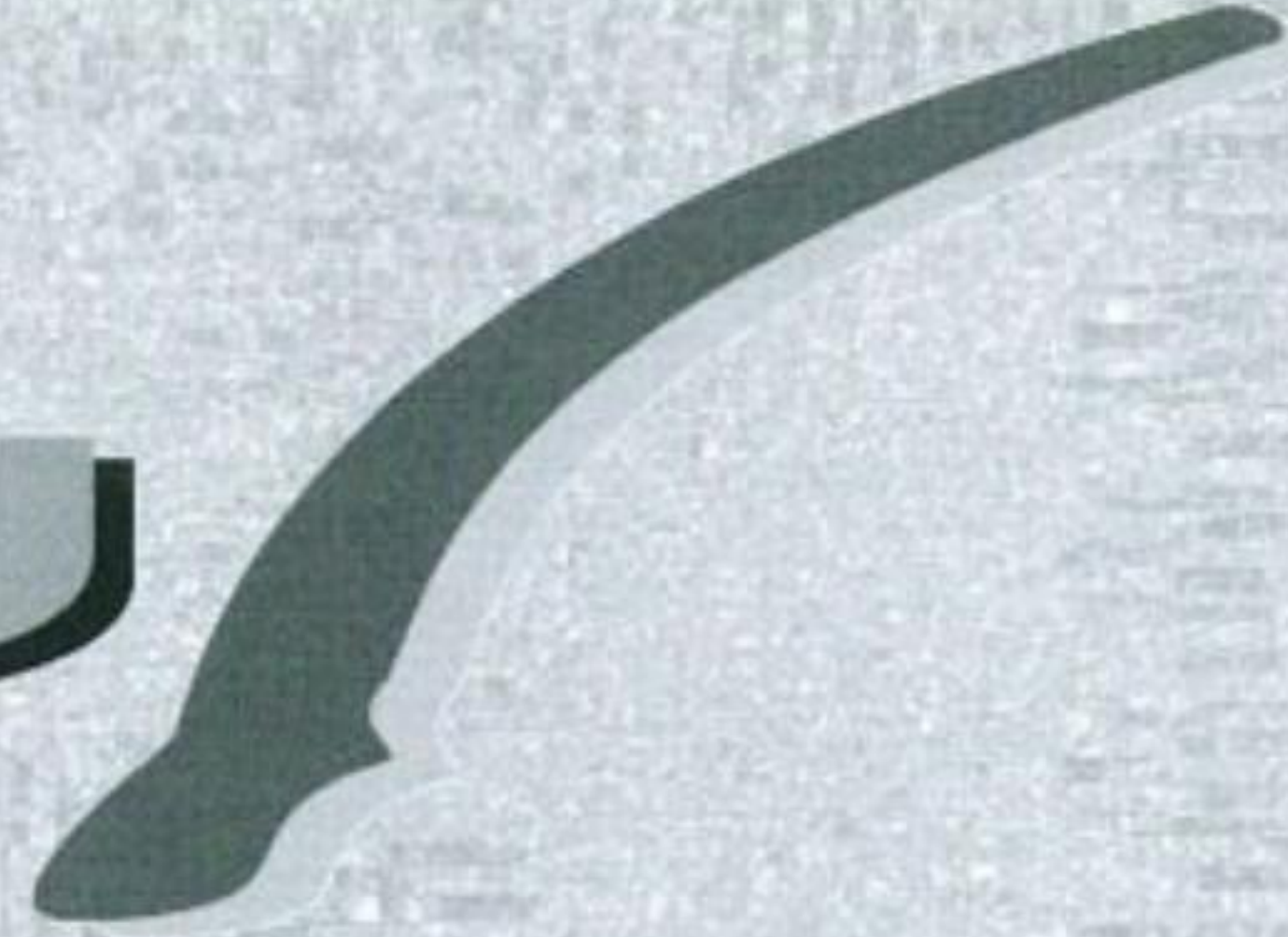
שוב ושוב חוזרת השאלה היכן ניתן לפרסם את הדף שיוצרים.

ובכן, ישנן מספר אפשרויות לפרסום אתרי אינטרנט (שאינם מסחריים) ללא תשלום. רוב ספקי הגישה לאינטרנט מאפשרים ללקוחותיהם לפרסם דפי אינטרנט בגודל מוגבל ללא כל תשלום, וחברות אינטרנט בעולם מאפשרות לכל גולש לבנות לעצמו אתר על שרתי האינטרנט שלהם, גם כן ללא תשלום. הגדולה מבין חברות אלו הינה Geocities, ועל החברות נמנות גם TrainoSite, Angelfire ועוד.



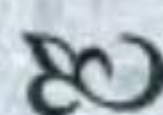


עכנין



ליאת זיכרוני: "איך אני נפתרת מהמסגרת כאשר הופכים תמונה לקישור?"

כדי להיפתר מהמסגרת עלייך להוסיף BORDER=0 בתוך התג של התמונה.



רפי שליך: "איך אני יכול למנוע מאנשים לגנוב את התמונות מהאתר."

למעשה, אי אפשר לעשות זאת באותה מידה שלא תרצה למנוע מאנשים לצפות בתמונה. ברגע שהיא מופיעה על צג המשתמש היא ברשותו, והוא יכול להעתיק אותה מבלי שתוכל למנוע זאת.



גיל: "רק חלק מהאתר מופיע בדפדפן והופיעו כל מיני סמלים מוזרים, מה לא בסדר?"

התופעה שאתה מציין היא בדרך כלל תוצאה של בעיה ב-`<<HEAD>>` וסביר להניח כי שכחת לבחור את התג `<</TITLE>>`.

דורון סבר:

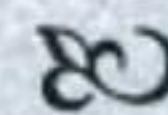
1. כיצד אני יכול להוסיף תאריך אינטראקטיבי שישתנה כל יום מבלי שאלץ לשנות אותו?

2. איך אני עושה קישור להורדת קבצים כגון AVI או MPG?"

1. על מנת להוסיף אינטראקטיביות לאתר האינטרנט, שלך יש צורך להוסיף תסריטי ג'אווה. בחודשים הקרובים נדון גם בג'אווה, אך אם אינך יכול לחכות תוכל למצוא ספרות ענפה בעניין בחנויות המובחרות.

2. כאשר יוצרים קישור לקובצי AVI, MPG, EXE, לכן עלינו ליצור קישור FTP הנעשה כך -

`ftp://www.servename.com/directory/filename.MPG`



ניב הילל: "רציתי ליצור גופן גדול יותר מ-H1 ולא הצלחתי, מה לעשות?"

לצערי אין מה לעשות, היות וגודל הגופן המקסימלי אליו ניתן להגיע ב-H1 הוא דרך עקיפה היא להשתמש בגופנים גדולים יותר על ידי שינוי סוג הגופן (`<>`) ולהגדילו לפי הצורך.



נשמח לקבל תגובות ושאלות בתיבת הדואר האלקטרונית -

interwiz@shani.net

שאלות רבות מגיעות אלינו, ואנו משתדלים לענות רק על השאלות הפופולריות ביותר הנוגעות לכלל הקוראים.



Betrayal in Antara



מאת: אורן רביב

בגידה במקורות

לחוף ומותקפים על ידי אותו יצור שהתקיף את ספינתם - מפלצת מעופפת ויורקת אש.

ארן קורדילאן, צעיר מהכפר הסמוך, שומע את המהומה ורץ לעזרתם של הזרים. המפלצת מעיפה אותו הצידה ורגע לפני שהיא עומדת לסיים את חייו של הדייג האמיץ, ארן מצליח לירות מעין קליע קסם שמתפוצץ על המפלצת והורג אותה.

ווילאם מנסה לעזור לגרגור שנפצע קשה בקרב, אבל גרגור רק מלמל משהו על ספינת ליווי, נותן לוילאם מדליון מוזר ומת. ווילאם וארן מחליטים לחבור יחדיו ולחקור בצוותא את כישרונו החדש של ארן ואת פשרו של המדליון המוזר.

רק ב-1994 כשסיירה הוציאה את המשחק על CD, נוצר ביקוש עבורו והוא הפך להיות אחד הנמכרים ביותר באותה שנה. ראשי סיירה ראו את גרף המכירות של המשחק, שמעו את התשואות לו הוא זכה, והחליטו להוציא משחק נוסף באותו סגנון.

סיפורנו מתחיל...

בגדול, Betrayal in Antara, הוא שחזור של הפרק הקודם עם גרפיקה משופרת, כמה דמויות חדשות ועולם חדש וגדול שרק מחכה לאיזה הרפתקן אמיץ שיבוא ויחקור אותו.

סיפורנו מתחיל כשספינתו של ווילאם אסקובר מותקפת והוא מצליח להימלט על נפשו יחד עם אדם בשם גרגור. הם מגיעים

כשרוב רובו מבוסס על הפרק הראשון והמצליח, Betrayal in Krondor, מוכיח Antara, שפרק המשך יכול להיות טוב באותה מידה, ולספק את תאוותו של יותר מקהל מעריצים מצומצם.

כשרייצ'מונד פגש את סיירה

כשחברת סיירה החליטה ב-1993, לפעול יחד עם הסופר הנודע רייצ'מונד פייסט כדי ליצור הרפתקת משחק תפקידים ממוחשבת, השילוב נראה כ-100% הצלחה. אלא שהמציאות נגסה בחלום הגדול, והסתבר כי השילוב של עולם בדיוני עשיר ומעניין יחד עם מאמצי התכנות של חברת הבת DYNAMIX לא הניבו מכירות טובות, וסיירה ופייסט התירו ביניהם את החוזה.



אפילו אם תפגוש דמות שתאמר לך להיות במקום ובזמן מסוים, תגלה שאתה יכול לחנות לכמה ימים, לרפא את חברתך וללמוד את הלחשים הדרושים, ועוד תגיע בדיוק בזמן למקום המפגש.

הדבר מפתיע היות ולכאורה יש תחושה של לחץ זמן - אתה חייב לרפא ילד גוסס לפני שיהיה מאוחר, אך בפועל אף פעם לא מאוחר מדי. לטעמי, הנוק המרכזי הוא שהדבר הופך את המשחק לקל למדי, מביא לנפילת מתח בחלקים רבים וגורם לעולם להיראות מלאכותי מדי.

ייזכר לטובה

למרות הפגמים שהצלחתי למצוא בו, Beyrayal In Antara ראוי להיזכר כמשחק תפקידים ממוחשב מהנה מאוד. עולם הרקע די משכנע והוא מאוכלס בכמות גדולה מאוד של NPC, הגרפיקה מצוינת (כדאי לשים לב לסרטוני המעבר בין הפרקים שצוירו בשיטה הידנית) ואם אהבתם את המשחק הראשון אתם פשוט מוכרחים לנסות.



דרישות מערכת:

מעבד: מומלץ P90 ומעלה (פועל גם ב-486DX4/100).
זיכרון: 16Mb RAM.
שליטה: מקלדת, עכבר.
מערכת הפעלה: Win95.
הערות: זורש 71MB פנויים בכונן הקשיח.



רקע "טכני"

החבורה עליה אתה שולט די קלה לתמרון, למרות שמנשק קצת יותר שוטף היה הופך את המשחק לנוח בהרבה. כדי לפרוץ תיבה נעולה, לדוגמה, עליך לעבור טירונות מפרכת בלחיצות עכבר (במקום שעם סימון התיבה הנעולה יופיע תפריט שישאל אותך אם ברצונך לפרוץ את המנעול), להיכנס לתפריט הדמות, לתפריט החפצים ולבצע עוד פעולות רבות שנראות חסרות טעם ומעיקות.

שני סוגים של קושי נותנים לך, השחקן, את האפשרות להתאים לעצמך את ההרפתקה - דרגת הניסיון (מתחיל, בינוני ומתקדם) קובעת אם המחשב ידאג לעליית הדמויות בדרגה, לחקירת לחשים, ללמידת כישורונות חדשים ולמיפוי השטח. והסוג השני מתמקד בדרגות הקושי, אשר קובעות את תדירות פגישותיך עם אויבים שונים ואת נגישותם של חפצים שונים במהלך המסע. את הפרמטרים השונים של כל אחת מהדרגות תוכל לשנות בכל נקודה במשחק, למעט דרגת הקושי הכללית.

ניתן לומר כי שיטת הקרב בנויה היטב והפגם היחיד הוא שצריכים להיכנס למצב קרב גם כנגד יצורים חלשים שברור שלא יזיקו לחבורה, היות ומצב הקרב הוא קצת אטי ומחבל בקצב המשחק.

ישנו גם מצב של קרב אוטומטי, בו אתה מאפשר למחשב להשתלט על חלק או כל פעולות הדמויות שלך, אבל הדבר עדיין מחייב אותך לצפות בקרב. לא פעם הרגשתי כאילו מדובר במשחק של המחשב נגד עצמו בראש ובראשונה משום שהוא נטה לאגואיזם מוגזם ולא נתן לחבורה העליזה שלי לנצח.

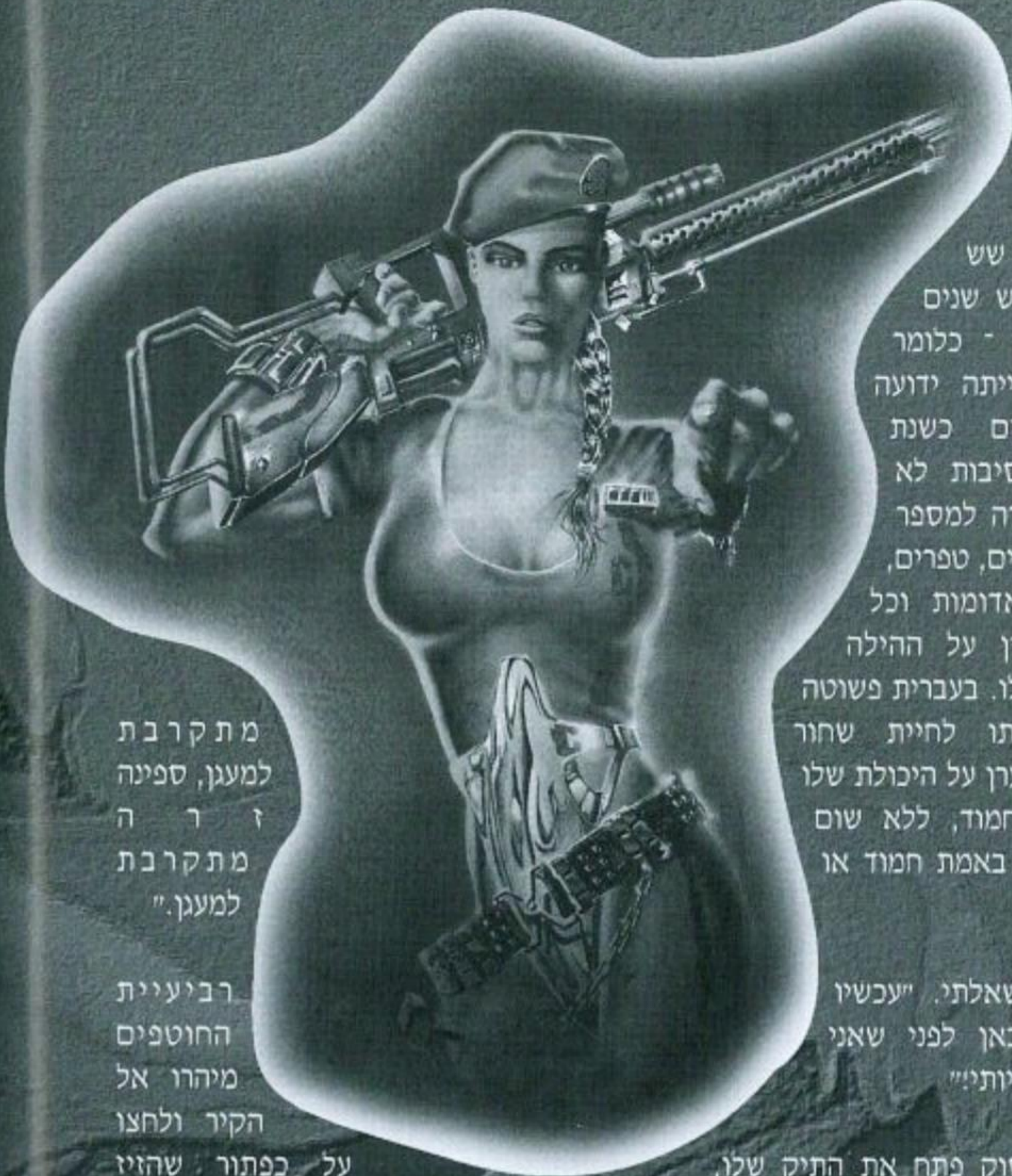
שיטת הקסם, שלא כמו שיטת הקרב, די שונה מהמשחק הקודם משום שהקוסם שלך (Aren) יכול לחקור קסמים חדשים שמבוססים על קטגוריות קסם קיימות. את הקסמים הראשונים הוא יכול ללמוד מדמויות ללא שחקן (NPC או דב"ש), אותן יפגוש במהלך המשחק או מקוסמים אויבים שיטילו קסמים במהלך קרב.

TIME ISN'T A TERRIBLE THING TO WASTE

משימות צדדיות יעסיקו אותך ברוב שלבי המשחק, והשלמתן תעניק לך תחושה של סיפוק ומעל הכל של צבירת ניסיון. המשימות האלה אומנם נמאסות כעבור זמן מה אבל הן מעלות נקודה חשובה ודי מוזרה במשחק - זמן שעוצר מלכת.

שיטת הקרב כמעט זהה לפרק הראשון ורק נוספו לה כמה אפשרויות חדשות. זוהי שיטת קרב המבוססת על תורות, בהם אתה מחליט את מי ואיך להתקיף. ישנה אפשרות לבחור בין כמה סוגי התקפות: Thrust (נעיצה, דקירה), Swing (הנפה), Hack (שיסוף), כשלכל אחד מהסוגים ישנם כמות הסיכויים שלו לפגוע וטבלאות שונות של נזק ונוק מוגבר.

המשך צורם



מאת: ערן בר-סער

תקציר וויז שעבר: הדול-בוי של פיפזבריק, הנמר של בונגר נאנץ, השפן של אנטי-גיג'ר וזית סורי עסוק חטפו את מורגן לה-פיי, אותי ומלצרית תמימה בשם מירי כדי לנקום את נקמתו של וויז בוי ז"ל.

מכיוון שהם עמדו להקריין לי סדרה של הסרטים החמודים ביותר שיש, שלחתי מסר מצוקה תת-הכרתי לחבורת יצורי סימני פיסוק ואיבדתי את הכרתי.

"קום!" סטר לי השפן של אנטי-גיג'ר, "קום!" פקחתי את עייניי, "כמה זמן הייתי מחוסר הכרה?" שאלתי את מורגן, שעדיין היתה כלואה בתוך ציור המלחיה.

"מאז שנוולדת", אמרה מורגן, "אבל בעיקר בחצי השעה האחרונה."

הבטתי סבוב, מירי הייתה בפניה מוקפת גדר עשויה שרשראות זהב, והביטה בהם חיוורת ומהופנטות.

"דול-בוי, הוא התעורר." אמר השפן בקול רם. מהדלת הסמוכה נכנסו פנימה הדול בוי, הנמר והזית.

"דע לך שהתעלפויות פתאומיות לא יחלצו אותך." אמר דול-בוי, "החלטנו לסגור איתך חשבון פעם אחת ולתמיד. לא עוד תטריד יצורים חסרי ישע רק משום שהחמודמוטר שלך מראה על מאסה קריטית, לא עוד נאלץ לחיות באימה מתמדת. זה עומד להיגמר. אנחנו עומדים להפוך אותך לחמוד!"

פרצתי בצחוק היסטרי. "מורגן", אמרתי, "ספרי לו במה הוא זכה."

"ובכן", התחילה מורגן, "ערן בר-סער קיבל

את המינוי שלו שש מאות שישים ושש שנים לפני שהוא נולד - כלומר בשנת 1307 שהייתה ידועה בחוגים מסוימים כשנת החצץ הגדול מסיבות לא רלוונטיות. בתמורה למספר אי זוגי של קשקשים, טפרים, ניבים, עיניים אדומות וכל הציוד, ויתר ערן על ההילה ההיפרחיוביות שלו. בעברית פשוטה בתמורה להפיכתו לחיית שחור בראשיתית ויתר ערן על היכולת שלו להיקלט כיצור חמוד, ללא שום קשר להאם הוא באמת חמוד או לא."

"מרשים, לא?" שאלתי. "עכשיו שחררו אותי מכאן לפני שאני מאבד גם את שפיותי!"

הזית הסורי העסוק פתח את התיק שלו, שלף תמונה והראה לי אותה.

"אאאאאאאהההההההההההההההה!"
זו הייתה תמונה של יו גראנט.

הוא הראה לי תמונה נוספת.
"אאאאאאאהההההההההההההההה!"

זו הייתה תמונה של יאיר לפיד.
הוא הראה לי תמונה נוספת.

"אתה לא רציני?" אמרתי, "אתה יודע איך נראה בראד פיט בלי התחפושת?"

באותו רגע נשמע קול מחשב, "ספינה זרה

מתקרבת למעגן, ספינה זרה מתקרבת למעגן."

רביעיית החוטפים מיהרו אל הקיר ולחצו על כפתור שהזיז חלק ממנו וגילח מערך מחשוב. "מי אלה?" שאל הנמר. "איך לי מושג?" השיב השפן.

"מעניין למה החללית שלהם בצורת סימן שאלה?" שאל הדול בוי.

"פתח ערוץ תקשורת." הוא הוסיף ואמר, "ספינה זרה, זהו עצמכם, הירחי!"

"<<< ==+>> <<<)" אמר מכשיר הכריזה.

"מחשב, תרגם לי את זה והפעל תרגומן אוניברסאלי." אמר הדול-בוי.

"פירוש השדר: מה נשמע?" אמר המחשב.

"או יופי," אמר הנמר, "אורחים! מעניין אם

משהו ורוד ורך יתפוס אותי על אמת, ואז מהי?"

"עזוב," אמר אבי, "אתה בראשיתי מדיי בשביל שטויות שכאלו. חוץ מזה לא עשיתי כזה כיף מאז הביקור שלנו ב-1307 עם החצץ."

"אני מקווה שלמדנו לקח מכל זה." אמרה מורגן.

"אלכסון הוא אסון!"

"אין חכם כבעל ניסיון."

"בייגלה הכי טעים כשהוא חם."

"אל תתעטש נגד כיוון הרוח."

מורגן הביטה בנו בחמלה.

"משעמם לי." התלוננתי.

"או, לא." אמרה מורגן, "לא שוב." והפכה את שנינו למלחיות.



"אנחנו

שמחים שיכולנו לעזור," אמר

<!!#^^#!!>, "אין כל צורך להודות לנו."

"להודותי?" שאל אבי, "להודותי אתה יודע מה זה להיות כלוא בקופסה כזאת קטנה למשך מאות אלפי שנים?" הוא שלף פצצה תרמרגרעינית, "אני אדגים לך!"

למחרת היום כבר ישבנו כרגיל בדירה של מורגן.

"הגיוב הזה הורג אותי." התלוננתי, "בסוף

הם רוצים מתנות?"

"או צריכים בטרויות."

"או שהם רעבים."

הפלאפון של הזית הסורי צלצל. הוא שלף אותו מהחגורה וענה, "הלו?" לפתע פרץ מהמכשיר זרם עז של אור שהפך לכדור ונחת כמה מטרים קדימה. מולנו התממשו <=/=/+-->, <!!#^^#!!> ר-[*%*]* שנראו כמו תיקנים ענקיים ההולכים על שתיים.

"היי," אמרה מורגן, "פספסיקים! הם נכחדו לפני המון זמן!"

"מי מכס," שאל <=/=/+--> "הוא ערן בך סערי?"

"אני," הודיתי, "למה?"

"קיבלנו את המסר ששלחת באופן תת-הכרתי אל העבר על מנת שנטוס במהירות האור כדי להגיע בדיוק בזמן כדי לעזור לך." אמר <!!#^^#!!>.

"וואו, אני טוב." שיבחתי את עצמי על הגאונות הבלתי צפויה.

"אתה מדהים." אמרה מורגן בסרקאזם, "הדברים שאתה עושה כשאין לך מושג מה אתה עושה הם פשוט לא מהעולם הזה."

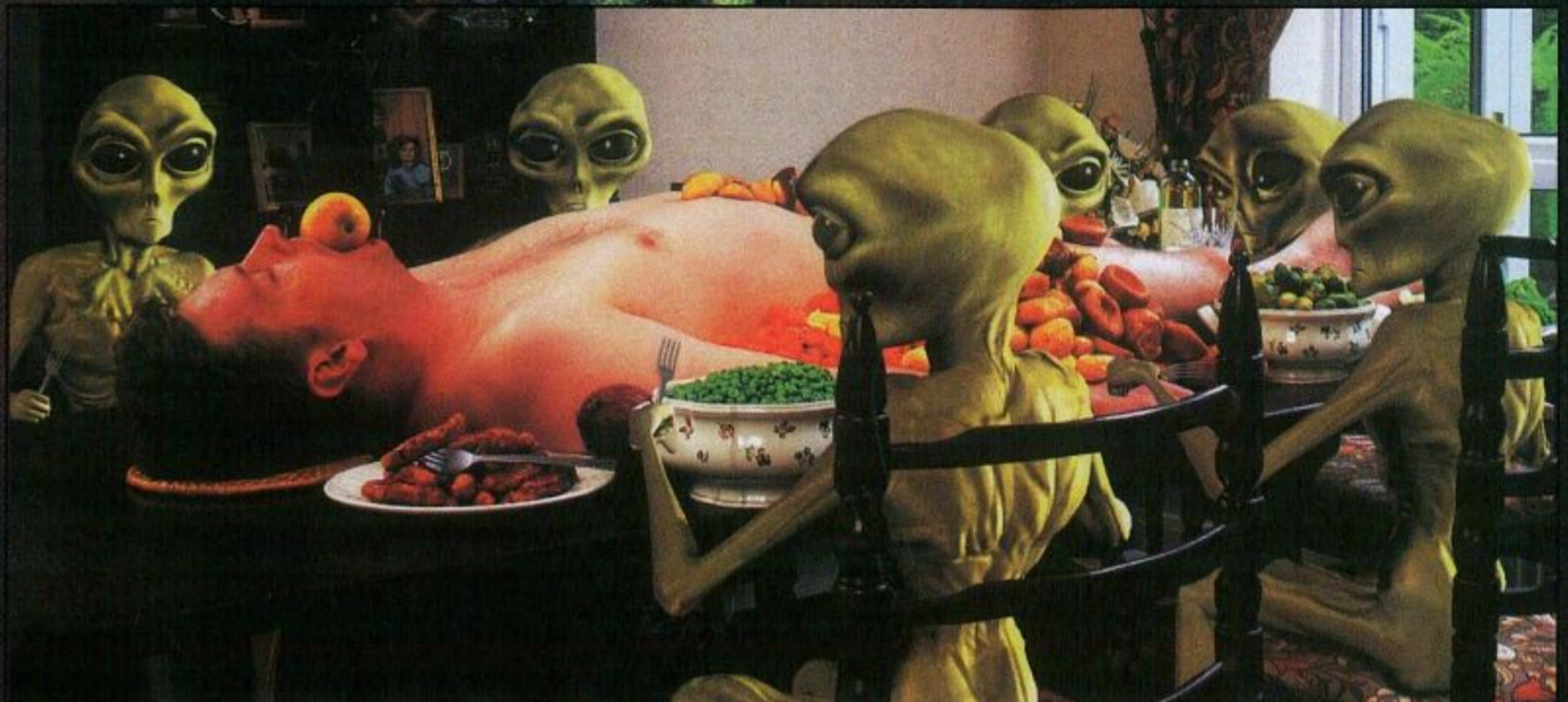
"רגע, רגע," התערב הדול בוי, "מה פתאום לחלץ? תבדוק אותו, תראו מה זה." [*%*]* כיוון אלי מכשיר כלשהו וחרחר בתדהמה. "Geneserian Black Beast" שני חברי חרחרו גם הם.

"רואים." אמר הדול בוי, "יש להשמידו ומיד, יש להכחידו, הריה! אחת ולתמיד."

"תסתכל אלי רגע," אמר <=/=/+--> ופרס את כל המחוישים שלו הצידה, "נראה לך שאני בצד של חמוד?"

"אופס." אמר השפן של אנטיגייגר.

"מה זה משנה." אמר הדול בוי, "מה כבר אתם יכולים לעשות."



ARMAGEDDON

ה מ ל ח ח מ ה ה ס ו פ י ת

טבעיות ועם הזמן התעוררה דת סיצונית חדשה העונה לשם כנסיית ההתגלות. בהקשר זה, חשוב לזכור שגם החבורה השטןמית (המלאכים) וגם לגיון השאול (השדים) לא יודעים מי עומד מאחורי התנועה וצד השימים זה את זה.

עתיד הנריא בידינו

בהנהגתו של לויאטן (LEVIATHAN), מגיעה כנסיית ההתגלות לממדים מפחידים ומתחילה במסע כיבושים באירופה, כשהמטרה היא לא רק לכבוש את העולם אלא גם להמיר דתו של כל אדם לדת החדשה, דתו של לויאטן. במציאות זו, תקוותו העיקרית של העולם מצויה בבני האדם, אשר על אף היותם בני תמותה ולמרות חולשתם הפיסית, בשילוב מדע וטכנולוגיה יחד עם אומנות הקסם והנסתו יוכלו המוכשרים שבבני האנוש להיות אויבים

מלאכים שדים או אלים. לפי המשחק, אנו בני האדם ניחנו בפוטנציאל אינסופי ורצונו של ה"בורא" (האל העליון) הוא שנממש את הפוטנציאל עד שנגיע כמעט לדרגתו - זוהי התוכנית האלוהית ותפקיד הישיות העל טבעיות הוא לעזור ולהבטיח את הצלחת התוכנית ואת קיום החיים. אלא מה: אצל חלק מאותן ישויות התעוררה קנאה כלפי בני האנוש והם החלו לפעול נגד התוכנית האלוהית. התוצאה הייתה מלחמה וקבוצת המלאכים המתנגדים הובסה וגורשה לאבדון, היא ממלכת המוות, שם הם הפכו לשדים. מכאן ואילך, היה זה כבר עניין של זמן עד אשר יגיע קרב הגומלין הגדול, הארמגדון.

כנסיית ההתגלות

בשנות השמונים של המאה שלנו החלו להתגלות יותר ויותר אנשים עם יכולות על

יום הדין קרוב, הקרב הסופי בין כוחות האור והחושך כבר החל, עתיד האנושות ועתיד היקום כולו עומד על כף המאזניים...

ARMAGEDDON היא המלחמה הסופית בין אלוהים לשטן, שלפני הברית החדשה תקבע את עתיד האנושות. ובאמת, הרעיונות למשחק תפקידים חדש ומעניין זה לקוחים מאותה אמונה נוצרית, אך גם מן התנייד ובעצם מרוב המיתולוגיות הקיימות.

במקרה זה, ההיסטוריה המוכרת לנו כמו גם המיתולוגיות שעיצבו את פני העולם מוסברות מחדש כמאבק בין כוחות על טבעיים - החל מבריות העולם, יצירת האדם, נפילת אטלנטיס, המבול, תחילתן של הדתות הפגניות, המצרים והנורדים, עליית היהדות, הנצרות והאיסלאם, ימי הביניים, הרנסנס והמהפכה התעשייתית - כל אלה הם תוצאה של מאבקים בין ישויות על טבעיות כמו

תחומי קסם נפוצים ו-9 קסמים עוצמתיים המיועדים למנטסים יותר.

האפשרות השנייה היא הראייה.

הכוחות מתחלקים לשלושה תחומים:

טלפתיה - יכולת לתקשר באופן ישיר, לחדור או לשלוט במוחו של אחר.

טלקנטיקה - יתרון הרוח על החומר, היכולת להשפיע על חומרים בבוח המחשבה.

החיי - היכולת לראות מדגות ממקומות וזמנים שונים מהזמן והמקום הנוכחי.

כל כוח מוגדר לפי 2 מדדים, עוצמה ואמנות, כאשר העוצמה קובעת עד כמה חזק יוצעמיק הכוח הספציפי ואילו האמנות מובעת עד כמה הכוח מדויק ועד כמה האדם מוכשר.

האפשרות השלישית היא הניסים.

אנשים שניחנו בהשראה אלוהית (יתרון הנקנה בנקודות) ונאמנים לאל, יכולים לחולל ניסים.

שלא כמו קסמים, הניסים אינם קורים לפי רצון האדם, אלא רק במצבים קיצוניים של סכנת חיים, כך שכל מה שדרוש הוא מספיק מהות והנס מתרחש.

דוגמאות לניסים הן הגירוש, המגע המרפא, הלהבה הקדושה ויגל הכל, התפילה - בקשה המופנית לאל מתוך אמונה וצורך אמיתיים שעשויים להתמלא אם אותו אדם אכן ראוי לכך.

הדבש והעוקץ

הספר קצת מסורבל ולא תמיד צריך בצורה מסודרת, מה שמקשה על ההבנה מסורבל את המשחק. שיטת הקרב פרויטיבית למדי, ובכלל שלד החוקים די רופף ויוצר רושם שלא עבדו עליו עד הסוף.

העולם והמערכה לעומת זאת מורכבים מקוריים ומעניינים. שיטת הקסם מכסה את כל האפשרויות הקיימות, האווירה שהיא שילוב של אימה מיסטיקה ומלחמה היא שילוב מושלם והקונפליקט בין כוחות מקוריים מתבטא על תוהו ובוהו בלי צפוי.

עכשיו, אם לא ממש אכפת לכם מהשיטה קחו את הספר ושחקו אותו כפי שהוא, אך אם זה מפריע לכם קחו את העולם ותעבירו אותו לשיטה אחרת (שיטת הגיבור לדוגמה). ניתן להעביר את אותו מאבק לזירה של פנטזיה ולשחק זאת ב-ad&d Rollmaster או שוב בשיטת הגיבור.

כך או כך אם תדעו לנצל נכון את העולם מובטחת לכם מערכה מהנה.

שיטת המשחק

סכום כישרון והתכונה הרלבנטיים יחד עם תוצאת הגלגול בק10 צריך לעבור סף מסוים (משולבים פלוסים ומנוסים בחישוב המצב).

ישנה טבלה של רמות הצלחה שונות, אך בסך הכל העניין פשוט מאוד.

כמו כן, שיטת הקרב גם היא דומה - סכום הכישרון בנשק + הזריזות + הגלגול מושוה עם

הכישרון הזריזות והגלגול של היריב בגודל, אם מרכז של התוקף גבוה יותר יש פגיעה, חיסרון הגדול הוא שיש רק אזכור קטן להשפעות הנשק (אין פגיעות חיצונית ואין התחשבות במיקום הפגיעה).

שיטת הקסם

האפשרות הראשונה והמוכרת ביותר היא הטלת לחשים.

הטלת מתבצעת ב-3 שלבים:

זימון האנרגיה - הקוסם אוסף את האנרגיה הדרושה באמצעות טקס או באופן מידי (תלוי בכישוריו).

הריכוז - כאשר ברשותו האנרגיה הדרושה, הוא מרכז ומעצב אותה לצורה הרצויה לו וזהו בעצם השלב של הטלת הקסם (כדי להצליח בשלב זה דרוש גלגול).

הפריקה - לאחר ניסיון הטלת קסם ללא קשר לתוצאותיו (הצלחה או כישלון) יש לפרוק את האנרגיה, אחרת הקסם יישאר חופשי בחלל האוויר ועלול לגרום להשפעות שליליות.

עוד יצוין כי שיטת הקסם מפרטת את חוקי הקסם הקבוצתי ואת הטקסים הדרושים כדי להניע לקסם עוצמתי יותר. בסך הכל ישנם 26

שקולים גם לחזקים שבמלאכים או השדים. ארמגדון מציג שיטה יפה ומעניינת לבניית דמויות על פי כמה שלבים:

קונספציה: בשלב זה בודקים את המניעים, המטרות והעקרונות הבסיסיים של הדמות.

המשחק מכיל רשימה מגוונת ממנה אפשר לבחור את האפשרות המתאימה, כאשר כל קונספציה נותנת קווים כלליים לדמות, שואלת כמה שאלות המסייעות להבנה ולהעמקה, מציעה יתרונות וחסרונות מתאימים וממליצה על מקצועות מועדפים.



סוג הדמות: בשלב זה מגדירים את האיוון שבין היכולות הפיסיות והעל טבעיות ולמעשה קובעים את חלוקת הנקודות לקניית תכונות, יכולות על טבעיות וכשרונות.

סוגי הדמויות

"מחונן" - האנשים החזקים ביותר בתחום העל טבעי והקסם. הם בעלי יכולות הבחנה ייחודיות וחסרונם הוא בכך שהם מעוררים את תשומת לבם של גורמים עוינים.

"הפחות מחונן" - להם רק נגיעה מוגבלת בתחום העל טבעי (כוחותיהם חלשים יותר), אך הם מחפים על כך בתכונות ובכישרון טובים יותר.

"ה"ארציים" - חסרי כל קשר עם עולם העל טבעי והמיסטיקה, אך בעלי התכונות והכשרונות הטובים ביותר.

"ה"גנוס" - הגזע אליו משתייכת הדמות, כמו למשל הנפילים שהם צאצאים של זיווג בין מלאך לאדם.

תכונות - כוח, זריזות, הבחנה, כושר וכוח רצון, וכן כמה תכונות מתחשבות כמו נקודות חיים, סיבולת, מהירות (אנרגיה רוחנית) ומהירות.

יתרונות וחסרונות - רשימה מעניינת ומגוונת של כ-50 יתרונות וחסרונות המחולקים לקטגוריות (חסרונות מנטליים, פיזיים, חברתיים ועל טבעיים).

כשרונות - רשימה מספקת למדי של כשרונות שימושיים.

מטפיסיקה - יכולות על טבעיות אותן יכולות לרכוש חלק מהדמויות, כגון: יכולת הטלת לחשים, ראייה כפולה (יכולות של קריאה שליחה ושליטה במחשבות) ועוד.

רכוש - אין צורך לפרט.

קשרים אלייתיים

דפ קצ אציה איזויזיק

דוגמאות לארגונים המופיעים בחוברת הם:

gurde - זרוע הביטחון של ממשלת ארה"ב במלחמתה בסופר-פושעים. כניסתם של כוחות על אנושיים שכאלה לעולם הפשע והטרור חייבו הקמתו של ארגון מאומן ומצויד ברמה שתוכל לתת מענה לשדה הקרב החדש. הארגון ספג כמה מפלות משפילות בעבר, מפלות שערערו את מעמדו, אבל בשנים האחרונות מסתמן שינוי לטובתו.

The Arcadian Academy - כוחות על אנושיים מופיעים בדרך כלל אחרי

גיל ההתבגרות, אבל תמיד יש יוצאים מן הכלל. האקדמיה נועדה לקלוט חלק מאותם צעירים כדי לאמן אותם בלחימה, לשפר את שליטתם בכוחות ובעיקר כדי ללמד אותם איך לא להיכנס ליותר מדי צרות.

Odyssey Research Institute

(מכון אודיסאה למחקר) - החברה המובילה בעולם בתחומי אחסון אנרגיה, מיקרו-אלקטרוניקה, מחקר גרעיני, תוכנה, גנטיקה ותרופות, מה שהופך אותה לסמכות המדעית הראשונה במעלה מבחינת הדמויות.

החברה יכולה להיות מקור מידע, מקור לטכנולוגיה מתקדמת וניתן להיעזר בה לנתח תופעות בלתי מובנות. במסגרת זו, יוכלו הדמויות לקבל טיפול רפואי המתאים לתכונותיהם המיוחדות ולהשיג עבודה, אם בתור שפני ניסוי או כדי להשיג לחברה את ההמצאה האחרונה שנגנבה על ידי ארגון טרור משתולל.

alliances (בריתות) הוא ספר חדש המשלים ומעמיק את העולם המצוין: new millennium champions של חברת הגיבור.

או. קיי. אז אתה סופר-עוצמתי וכמעט בלתי מנוצח, אבל גם החברה שבהם אתה נלחם הם לא בדיוק נבחרת הגולות של גן נחמה, כך שהחברה שלך תמיד תוכל להיעזר במעט גיבוי כדי לצאת ממצבים קשים. עם זאת, לא מדובר בכוח אש (או אגרופים) בלבד, היות ובתור גיבור בעולם המודרני אתה צריך מקורות מידע, מדען גאון שיסביר לך

איך לנטרל את פצצת האטום שמאיימת על העיר, ומעל הכל, קשרים עם אנשי כוחות הביטחון ומקום מקלט כדי לנוח ולאסוף כוחות.

עד היום נאלצו השה"מים והשחקנים להמציא בעצמם את כל אותם מכרים, חברות, ארגונים ותאגידים אליהם הדמויות מקושרות, אך לא עוד. חברת הגיבור יצרה חוברת מעניינת למערכת New Millennium Champions, אשר מהווה הרחבה מעולה לאותו עולם ומאפשרת התחלה מידית במשחק, ללא צורך בהכנות מצד השה"מ.

הדבר הראשון שרואים הוא העיצוב הגרפי המרשים של החוברת הממשיך את הקו החדש של החברה. החוברת מעוצבת בצורה נעימה לעין וכתובה בשפה קלילה בשילוב הומור, הרבה ציטוטים וקטעי עיתונים המכניסים אותנו לאווירה הנכונה.

מבחינה תכנית מכילה החוברת מידע והסברים על כל הגופים

והארגונים הפחות או יותר "טובים" בעולם, כאשר לגבי כל ארגון ישנה סקירה היסטורית קצרה, המתארת את התפתחותו וגלגוליו השונים, תיאור מפורט של המבנה והאישים החשובים, נתונים לגבי טכנולוגיה, כסף ושאר אמצעים שברשות הארגון, סטטיסטיקות וביוגרפיות של דמויות מפתח.



בסיכומו של דבר, ניתן לומר כי זוהי חוברת עזר מצוינת המשלימה את תמונת המציאות והאווירה של האלף הבא. החוברת נותנת המון רעיונות להרפתקאות ומספקת מתאבנים מעולים הבנויים עד הפרט האחרון.

גן עדן לשחקני תפקידים

חדש מאופוס - רשומות רומח הדרקון

דרקוני להבת קיץ

סוף כל סוף רואה אור ספר ההמשך של אחת מסדרות ספרי הפנטזיה הנמכרות ביותר בכל הזמנים.

בקיץ לוחט באנסאלון, שבו נדמה שהעולם עומד להיחרב, לומדים כל יצורי העולם, שכדי להציל את העולם מפני הרס מוחלט עליהם לחדול ממלחמותיהם הפנימיות ולהגיע לאחדות בין בני האור לבני האופל. גיבורי הספר הם דמויות צבעוניות ורב-גוניות, ביניהן, פאלין (הקוסם הצעיר ולבן הגלימה), רייסטלין (דודו הקוסם שחור הגלימה והקוסם הגדול בתולדות אנסאלון), גדילן קוץ-רגל, הקנדר קטן הקומה וטוב הלב, אושה היפהפייה שיוצאת לנקום בשם בני עמה ואביר האופל, פלד, שבחר ללכת אחר צו הלב ולהציל את העולם מפני הכאוס הגדול. מחיר - 69 ש"ח.

מאת: פבל יצקב

לפני זמן מה חזרתי מלונדון ורציתי להמליץ על כמה מקומות שכדאי לשחקני התפקידים לבקר בהם:

Hamyles - חנות צעצועים ענקית שנמצאת ברחוב Redgens. בקומה ה-6 של החנות ממוקמת מחלקת משחקי התפקידים שכוללת דוכן גדול של TSR ודוכן מרהיב של משחקי קלפים מכל הסוגים.

Games Workshop - רשת חנויות של החברה שמייצרת את משחקי האסטרטגיה WarHammer 40000. הרשת כוללת יותר מ-100 חנויות בבריטניה (רק תארו לכם עד כמה המשחק פופולרי שם), ובלונדון לבדה ישנן שתי חנויות של הרשת. החנות בה אני ביקרתי נמצאת בקומה השנייה של מרכז הקניות PLAZA שנמצאת ברחוב Oxford הידוע.

Virgin Megastore - בקומה השנייה של החנות (גם היא ברחוב Oxford) ניתן למצוא דוכן כפול של TSR הכולל סוגים שונים של משחקי תפקידים וקלפים.

Orc's Nest - אם להודות על האמת, את החנות הזו לא קל למצוא, אך אם יש לכם קצת סבלנות זה שווה כל רגע. זוהי חנות העוסקת אך ורק בממכר משחקי תפקידים וכל מה שקשור

בכך. ניתן למצוא בה משחקי תפקידים מפתיעים כמו MAN IN BLACK וכן משחקי קלפים רבים וירחונים שונים כמו Dragon Magazine.

החנות נמצאת ברחוב EarlHam וממש כדאי להגיע אליה.



חדש מאופוס - לב האבן

שובו של הדרקון

כרכים 5 ו-6 במחזור כישור הזמן.

מחזור כישור הזמן הוא יצירת פנטזיה במיטבה, הלוקחת את הקורא לעולם אחר, עשיר ומלא, המתנהל על-פי חוקיות משלו. כמו בכל יצירת פנטזיה טובה, העלילה המרכזית עוסקת במאבק מוסרי בין כוחות האור לכוחות האופל.

בלב האבן ובשובו של הדרקון יסופר על המשך דרכו הארוכה והמפותלת של רנד, נער הכפר, אל "קלנדור", החרב שרק הדרקון האמיתי יכול לגעת בה ולהילחם בעזרתה באדון האופל הגדול, ביצוריו המזוויעים ובידידי האופל הרבים שנטל את נשמתם.

ואכן, רנד מתחיל להבין סוף סוף, למרות התנגדותו העיקשת, שהוא הוא הדרקון האמיתי, ולפיכך עליו ורק עליו להציל את העולם משלטון כוחות האופל. הוא נוטש את ידידיו מהכפר, ועושה את דרכו אל טיר, העיר שבה נמצאת "קלנדור".

בלא ידיעתו, הוא נעזר בחבריו, בכמה מהמכשפות מהמגדל הלבן, במתלמדות בנות כפרו וביורשת העצר של אנדור, כאשר באותה העת כישור הזמן מכוונו אל ייעודו הבלתי נמנע.

מחיר - 55 ש"ח לכרך.



פבל עם אחת מעובדות Orc's Nest.

RayStorm



אקשן עתידני



RayStorm מבית TAITO הוא משחק שמציב את השחקן בלב לבה של משימת הצלה הכוללת הרבה פיצוצים, אסטרטגיות, אש, טילים מונחים, בונוסים, קרני לייזר קטלניות וכמעט כל מה שמשחק פעולה טוב יכול היה לבקש.

מי נגד מי

השנה היא 2219 ונסיעה בחלל היא חלק מהמציאות כבר למעלה מ-100 שנה. המין האנושי התיישב בחלל החיצון עד אשר כדור הארץ הפך למרכז השליטה של פדרציה משגשגת בת 20 כוכבים.

כדי לשלוט בפדרציה שהולכת ומתפשטת הונהג בקולוניות ממשל צבאי על כל המשתמע מכך. כצפוי, התאגדו המושבות כנגד שלטון כדור הארץ והשתלטו על כוכב הלכת ססליה (החשוב שבקולוניות), שם הוקמה הפדרציה החופשית, אשר הביסה את כדור הארץ.

24 שעות לאחר כניעת כדור הארץ, ולאחר שהועברו יושבי ארץ לקולוניות האחרות החליטה הפדרציה החדשה להרוס כליל את כוכבנו - כל זאת, תוך התעלמות בוטה ממחאות האופוזיציה.

הישועה

למרות זאת, נותרה על ארץ דיוויזיית בלקה, אשר הספיקה לפתח את ה-R-GRAY, נשק עתידני המבוסס על טכניקה שפותחה בידי האויב.

באמצעות נשק זה, יצאו בני כדור הארץ להגן על כוכב הלכת שלהם - כל זאת, במסגרת מבצע נואש העונה לשם RAYSTORM - מבצע הדורש מחללית אחת לעמוד מול אש תופת של האויב.

איך עושים את זה?

כדי להצליח ב-RAYSTORM, על השחקן לשמור על עירונית רבה ולהיות מודע לבונוסים השונים ולהתקפות המיוחדות שהוא יכול לבצע, אך לפני שאכנס לפרטים כדאי שאזכיר כי לרשות השחקן 8 יחידות חלל שבכל אחת מהן 3 חלליות, כך שבסך הכל עומדות לרשותו 24 חלליות להשלמת המשימה.

המשחק עצמו מתנהל בשלבים, ובסיומו של

כל שלב (בדרך כלל דורש התמודדות מול כלי מפלצתי במיוחד) נראה על המסך את אחוז האויבים שהושמד, ואת רמת הביצועים שהפגנו. רמת הביצועים תיקבע בראש ובראשונה לפי מספר הפגיעות המונחות ולפי היכולת האסטרטגית של השחקן - כך שהמשחק דורש יותר מירי סתמי וחסר חשיבה מתכנת.

תחמושת

הפגיעות המונחות שציינתי נעשות באמצעות קרן לייזר מיוחדת שבנוסף לירי הרגיל (שמשתכלל ככל שנאספים יותר בונוסים) מרכיבה את עיקר התחמושת של השחקן. ברגע שמופיע על כלי אויב סימן התבייתות, עומדות לרשותנו פחות משתי שניות כדי ליירט אותו באמצעות קרן הלייזר והיתרון המרכזי של ירי כזה נעוץ בעובדה שהוא מאפשר חריגה מאילוצי גובה הטיסה, שהרי כלי תעופה או קרקע שאינו נמצא בטווח הירי הרגיל חומק מאיתנו בקלות, מה גם שהטיסה היא של חללית יחידה מול צי אויב אדיר.

הירי המונחה אף חוסך בהמשך התמודדות פנים מול פנים עם אותן יחידות אויב, אך ה"סוכריה" העיקרית של RAYSTORM היא ההתקפות המיוחדות שמאפשרות "לפוצץ" את המסך בכל כוח האש שרק ניתן להעלות על הדעת ולהשמיד את יחידות האויב. אלא שהדברים אינם כל כך פשוטים, היות ואופציה להתקפה מיוחדת ניתנת רק בתחילת המשחק, ומתחדשת רק לאחר שהשמידו את אחת החלליות שלך, כאשר הבעיה הבאמת גדולה היא שאם הושמדה חללית אחת ולא הספקנו להשתמש באופציית ההתקפה המיוחדת, פשוט הפסדנו את האופציה.

מעבר לכך, בל נשכח שההתקפה המיוחדת לא מעבירה אותנו לשלב הבא וכדי להשמיד כלי אויב מאסיביים ומשוכללים (מטוסי ענק, רובוטים מעופפים, מעבורות חלל בגודל של עיר וכו') דרושות מספר התקפות מיוחדות בנוסף לתחמושת הרגילה.

קצת חבל

RAYSTORM הוא בראש ובראשונה משחק אקשן טוב, אך הדגש העצום ששמה TAITO על ממדי הפעולה באו על חשבון דברים חשובים לא פחות כמו מבוחר, גרפיקה, תנועה וסאונד.

אפשרויות לבחירה - תפריט הבחירה שמוצע לנו הוא דל למדי וכולל שתי חלליות ושני סוגים של קרני לייזר. אין כאן אופציות לבניית חללית מקורית או לחימוש עצמאי של הכלים.

גרפיקה - הגרפיקה מיושנת למדי, מזכירה את משחקים מראשית שנות ה-90 וקשה לומר שהיא כאן ניצול של מכשיר ה-PLAYSTATION. מעבר לכך, חסר אלמנט התלת-ממד ועובר יותר מדי זמן עד שמבינים כי יש כאן הפרשי גובה שמשפיעים על יכולת הירי.

תנועה - מנשק התנועה פשוט מאוד, אך מוגבל מדי. בסטנדרטים של ימינו יש לאפשר לחללית להסתובב לאחור, לסטות לצדדים ובמילים אחרות, לבצע יותר מארבע תנועות יסוד.

סאונד - הסאונד קצבי ומנסה להעביר את אוירת מלחמת הכוכבים, אך עם הזמן הוא הופך למונוטוני מדי וחסר משמעות.

בסיכומי של דבר, הייתי אומר שאם אתם פריקים של פיצוצים גדולים ולא התנסיתם ביותר מדי סימולטורים משוכללים, יכול להיות ש-RAYSTORM זה מה שאתם צריכים.

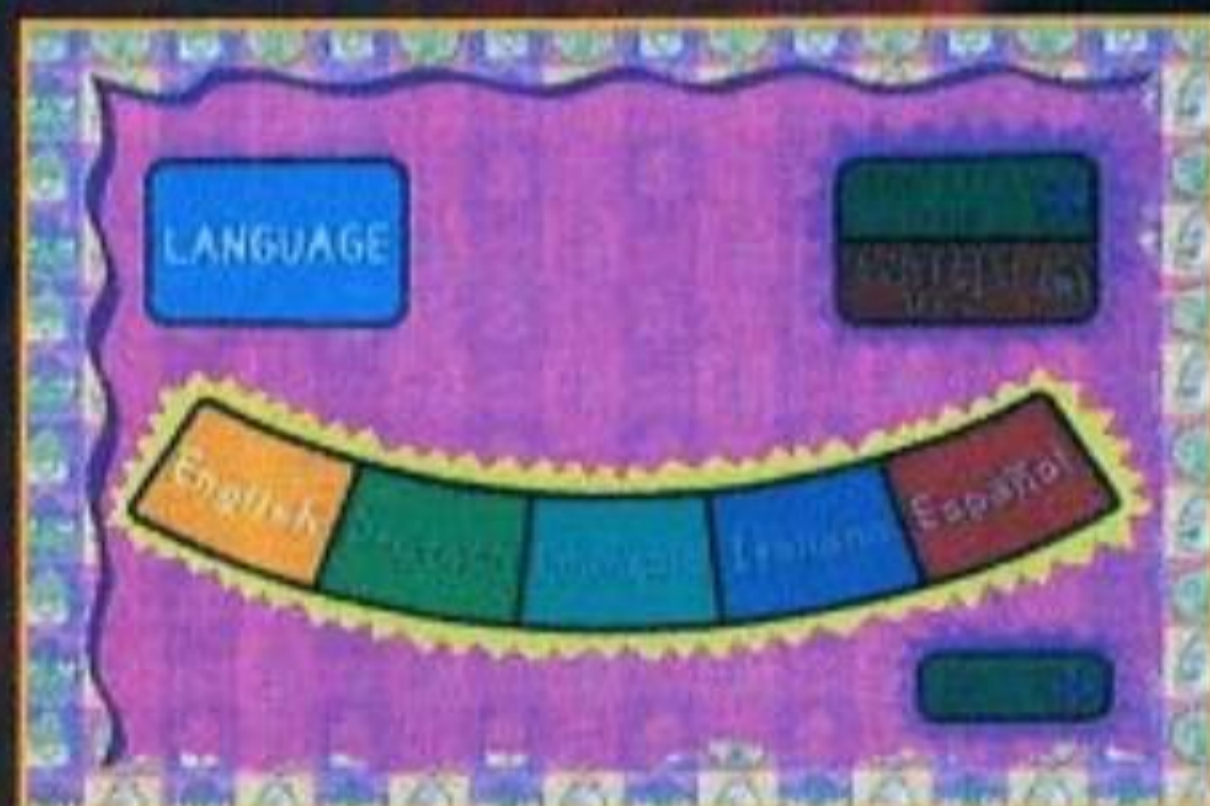


גיבור מוסיקלי

PARAPPA THE RAPPER

בין השלבים מוקרנים קטעי אנימציה מרהיבים המספרים את סיפורו של PARAPPA בהומור ובחן רב, כך שלאחר שמתרגלים לסגנון הגרפי המיוחד קשה לצאת מהסיפור הנפלא הזה.

בסיכומו של דבר הייתי אומר שלמרות הרושם הראשוני כאילו מדובר במשחק ילדים, גיליתי שזהו יותר מקסים למדי שדורש חוש קצב לא מבוטל.



שימו לב, חברת NAMCO הביאה לנו את ה-ARCADE STICK, ג'ויסטיק מכונות שמחזיר אותנו לימי אולמות הווידאו העליונים.



המשחקיים (משהו בסגנון QUEST) אינם העיקריים כאן.

וכך, החלטנו להיכנס לאווירה הקצבית ולבדוק איך PARAPPA עובר בין שלב לשלב, כאשר בכל אחד מהשלבים הוא פוגש מורה דרך שמלמד אותו להילחם, לשיר, למכור סחורות, לאפות עוגות, לנהוג וכו'.

תו השעה

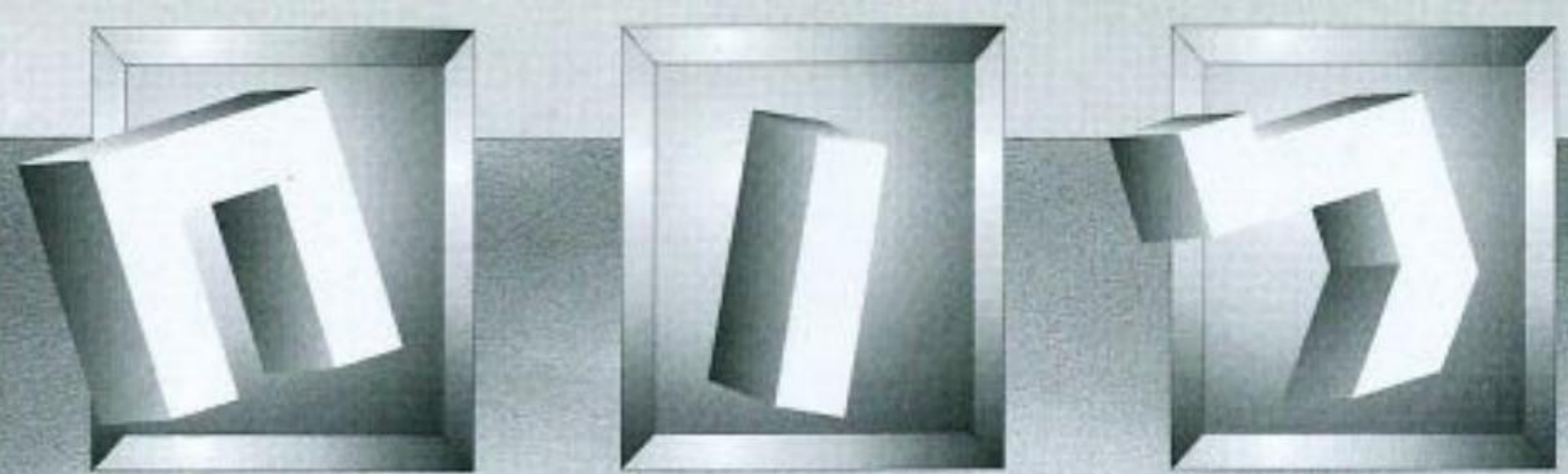
השלבים השונים הם מוסיקליים וכדי להצליח בהם, על השחקן להשתלב במקצבים השונים תוך קבלת משוב על אופן השתלבותו בין קטע לקטע. מעורבות השחקן מתבצעת על ידי לחיצה על 4 כפתורי הג'ויסטיק (בקר בעברית) כשלחיצה על הכפתור הנכון בזמן הנכון גורמת למשוב מוצלח ובסופו של דבר למעבר לשלב מתקדם יותר.

PARAPPA, גיבור הראפ, יוצא למסע מפרך כדי שבסופו יכבוש את לבה של אהובתו, SUNNY FUNNY ויהפוך למלך החדש של המוסיקה השחורה.

אינני יודע כמה מכם זוכרים את COBI, אותו דוב מוזר שנחרט בספרי ההיסטוריה כסמל הרשמי של אולימפיאדת ברצלונה (שהייתה, אגב, המוצלחת ביותר מבחינת הספורט הישראלי). ובכן, PARAPPA THE RAPPER, היא הפקה המלווה בכיתוביות תרגום ספרדיות (במידה ובחרים באופציה האנגלית), היות והיא מבוססת על הסגנון הגרפי הספרדי שהזכרתי קודם לכן.

חשבנו מה כדאי לשיר

הבעיה המרכזית של PARAPPA היא שמצד אחד קשה להגדיר אותו כמשחק, היות והוא מין לומדה מוסיקלית עם מסרים חינוכיים, אך מצד שני קשה לומר שהאלמנטים



- ✓ למכירה משחק SPACE JAM חדש. יפתח, 08-8557480.
- ✓ למכירה ציטים, פתרונות וטיפים למשחקים חדשים וישנים בנוסף ניתן לקנות משחקים שיצאתי וכן שלבים שיצאתי למשחקים כמו: WAR CRAFT2 ו-RED ALERT. עמית, 08-8584469.
- ✓ למכירה מגה דרייב 2 + שני גויסטיקים + המשחקים סוניק 2 (כולל קופסה) ורחובות הזעם 2. המכשיר במוצב מצוין ומחירו 300 ש"ח. דרור, 09-7435376.
- ✓ למכירה גיים בוי + 8 משחקים באריזה מקורית, ביניהם: מריו 1+2, R-TYPE ועוד. רון, 04-9815547.
- ✓ למכירה סוני פלייסטיישן, סגנון אירופאי מקורי, 32 ביט + אפשרות לשמיעת דיסקים של מוסיקה + משחק בשווי 300 ש"ח + כרטיס זיכרון מורחב + ידית ודיסק דמו וגם דיסק מוסיקה! ב-1,350 ש"ח בלבד. אשר, 03-7522591.
- ✓ למכירה המשחקים הבאים: WARCRAFT 2, RED ALERT ו-C&C, BLOOD & MAGIC. אסף, 06-6373013.
- ✓ למכירה המשחק DEEP SPACE NINE במחיר של 100 ש"ח בלבד, באריזה מקורית. רוידק, 09-7411033.
- ✓ למכירה משחקים רבים על גבי תקליטור, ביניהם: THE DIG, VIRTUAL SQUAD, BAD MOJO, INTERSTAT 76 ועוד. גיא, 03-5494111 או אסף, 03-5405304.
- ✓ למכירה המשחק RED ALERT על גבי תקליטור במחיר טוב. רמי, 02-6767485.
- ✓ למכירה משחק המחשב טימון ופומבה משחקים בגונגל, כולל הקופסה המקורית והמדריך למשתמש, חדש ובמחיר סביר. שחר, 06-6548805.
- ✓ למכירה סגה מגה דרייב 2 + 7 קלטות + מתאם לכל סוגי הקלטות יחד עם סגה 2 CD ושני תקליטורים בשווי 300 ש"ח כל אחד + 2 גויסטיקים. שלומי, 02-6288270.
- ✓ למכירה סופר נינטנדו במצב מעולה באריזה מקורית. כולל 2 שלטים, 5 משחקים, ממיר משחקים אמריקניים ואירופאים. המשחקים נמכרים גם בנפרד. רון, 03-9614194 או 03-9517121.
- ✓ למכירה מגה דרייב אמריקני לטלוויזיה + 6 שלטים + 23 משחקים + רובה ושנאי - הכל ב-1,000 ש"ח. צביקה, 08-9491606.
- ✓ למכירה מגוון משחקים חדשים במיוחד, במחירים מזעריים, בין המשחקים: INTERSTATE 76, T-SHARK, POD, MDK, INDEPENDENCE DAY 4

- ש"ח. כל הקונה יקבל תקליטור נוסף במתנה! אייל, 09-7925253.
- ✓ למכירה המשחקים הבאים על גבי תקליטור: ABUSE ב-32 ש"ח, 300 משחקים ב-32 ש"ח. כמו כן, למכירה ציטים למשחקים חדשים או ישנים ב-5 ש"ח. עודד, 03-6498907 או יובל 03-6482738.
- ✓ למכירה מחשב 486 כחדש ב-1,500 ש"ח, מדפסת איכותית צבעונית HP חדשה במחיר 900 ש"ח וטייפ גיבוי במחיר 200 ש"ח. 052-636706, 02-5832720.
- ✓ למכירה המשחקים הבאים על גבי תקליטור: SAVAGE WARRIORS, PANZER GENERAL, ORION CONSPIRACY, DRAGON LORE ו-SPAY CRAFT. ניר, 07-6272270.
- ✓ למכירה או החלפה המשחקים הבאים: לארי SHANNARA ו-2 EARTH WORM JIM. ענת, 03-5330830.
- ✓ למכירה מגה דרייב 1 + שני שלטים ומשחק סוניק 1 במחיר מצחיק. כמו כן, קלטת של שלושה משחקים ב-150 ש"ח. רפאל,

למכירה

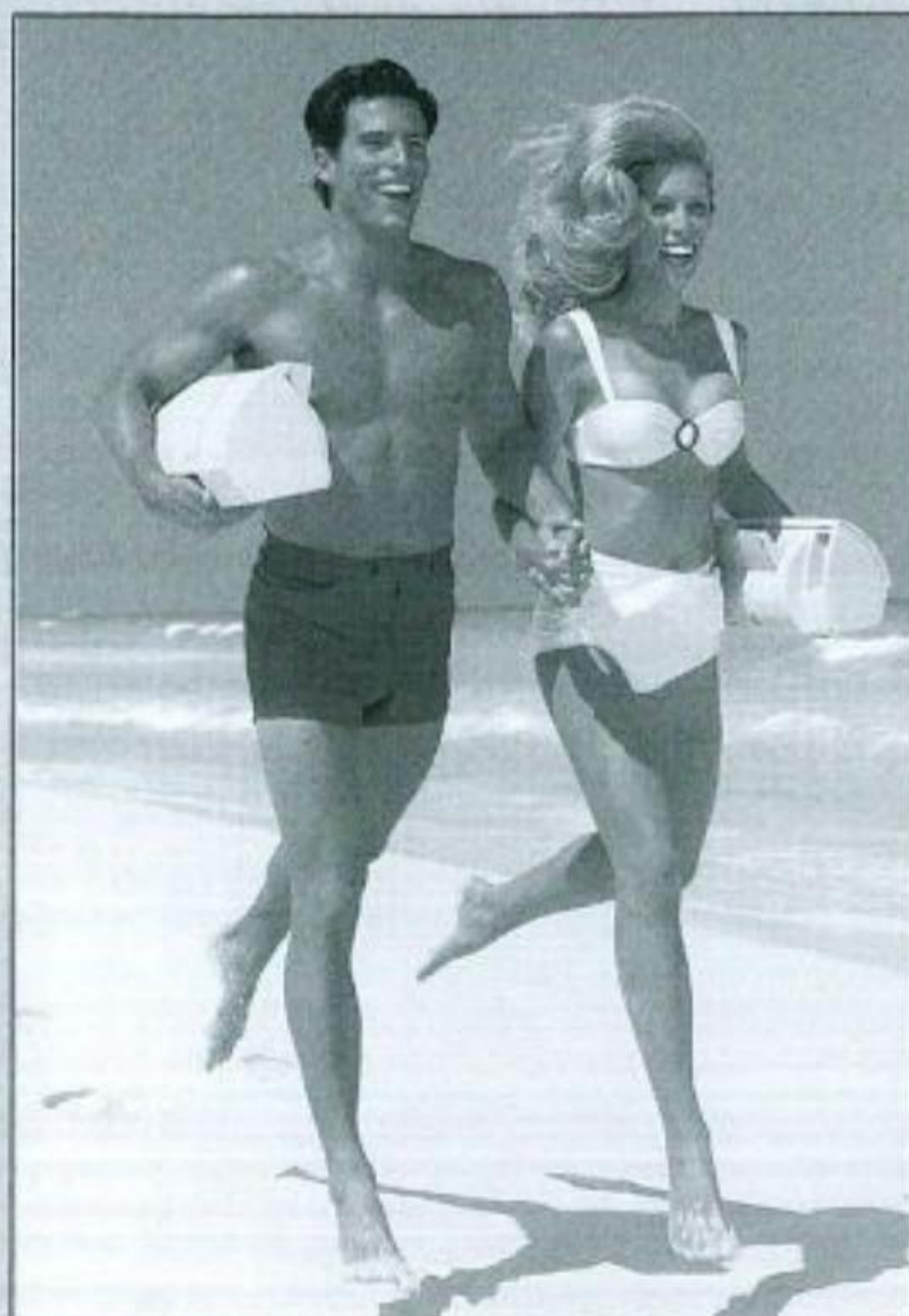
- ✓ למכירה פנטיום 100, 16MB זיכרון, כונן קשיח 1.3GB, 4 X CD-ROM, 5B + משחקים - הכל ב-2,500 ש"ח. כמו כן, למכירה 8MB, 486 DX 266 זיכרון, כונן קשיח 850GB, 4 X CD-ROM, 5B + משחקים - הכל ב-1,500 ש"ח. ערן, 03-5732906.
- ✓ למכירה RED ALERT C&C ב-120 ש"ח ו-X-WING VS. TIE RIGHTER ב-140 ש"ח. עומר, 02-9992066.
- ✓ למכירה המשחקים הכי חדשים שקיימים במחירים נמוכים. למתקשר הראשון משחק חינם לבחירתו. שי, 035562926.
- ✓ למכירה המשחק המעולה MECH WARRIOR 2 על גבי תקליטור מקורי וחדש לגמרי, ב-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

וכו. יניב 09-9344668.

- ✓ הצילו! תקוע במשחק קירנדיה 1 - איפה משתמשים במפתח! רועי, 04-9918414.
- ✓ הצילו!!! חייב עזרה במשחק הוביטוס. אחרי שגומרים את המבוך הראשון ומגיעים למסלול ההליכה, מה עושים!!! דניאל, 03-6048361.
- ✓ הצילו! תקוע במשחק שליט הממדים. מה עושים בחדר שעוני החול ובחנות התקליטורים. בתמורה אתן קודים למשחקים רבים. יונתן, 03-9628113.

משחקי תפקידים

- ✓ שה"מ מנוסה מחפש קבוצה בגילים 15 עד 20 למשחק AD&D באזור תל אביב. דני, 03-6472661 או 03-6491885.
- ✓ מעוניין להצטרף לקבוצת שחקנים בגילים 11-12 במשחק מבוכים ודרקונים, מירוץ צללים או חיילי החורבן. יוסי, 03-9668041.
- ✓ מעוניין לקנות ספר הדרכה מורחב למשחק BATTLETECH במחיר סביר עם הפרטים המלאים על כל שחקן. כמו כן, מעוניין לקנות את קלפי הדמויות, כמו גם את הדמויות עצמן. רועי, 09-7672669.
- ✓ מעוניין ליצור קשר עם כל מי שמתעניין או חובב של עולם RAVENLOFT ושיש לו מוצרים באנגלית. משה, 03-5321648.
- ✓ מעוניין לקנות הרפתקאות D&D בעברית. גיא, 03-5494111.
- ✓ זקוק לספרים מתקדמים של D&D. בן, 02-6723790.



- תקליטור כחדש במחיר 120 ש"ח. איציק, 03-9655736.
- ✓ למכירה משחקי המחשב הבאים: קירנדיה ב-10 ש"ח, אנימציה ממוחשבת ב-20 ש"ח, השדים האדומים ב-10 ש"ח, הבמאי הצעיר ב-20 ש"ח, פשיטה בגונגל ב-20 ש"ח, פגאן ב-10 ש"ח, ארמדה ב-10 ש"ח ועוד. רועי, 09-9542950.

מעוניינים

- ✓ מעוניין להחליף את המשחק SPYCRAFT תמורת המשחק CIVILIZATION 2. רוני, 03-6058387.
- ✓ מעוניין לקנות את המשחק WARCRAFT 2 על גבי תקליטור במחיר סביר. בן, 02-6723790.
- ✓ מעוניין להשיג או לקנות את המשחקים הבאים: פוליס קווסט 3 ורובין הוד: מסעות הקשת הארוכה. דני, 03-6472661.
- ✓ מעוניין לקנות את כרך ב' מסדרת "רשומות רומח הדרקון" (דרקונים של ליל חורף) במצב טוב ובמחיר סביר. יובל, 03-6411444.
- ✓ מעוניין לקנות את MORTAL KOMBAT 3 במחיר מוזל. ישי, 09-899223.
- ✓ מעוניין להשיג את המשחקים: פיצה טייקון, THEME PARK וקוסטים שונים כגון: סם ומקס, יומו של הטנטיקל וכו', בתמורה אתן משחק אחר. רועי, 04-9918414.
- ✓ אם אתה זקוק לצייטים במשחק מחשב כלשהו שלח לעופרי שייר, רח' אהרונסון 10 חיפה בצירוף 8 ש"ח ואני אשלח את הקודים למשחק (אם לא אמצא קודים למשחק אחזיר את הכסף).
- ✓ מעוניין ליצור משחקים, מחפש תכניתן רציני בשפה רצינית (כגון: C++). לדני, 03-6472661.
- ✓ BBS חדש!!! פתוח בין 08:00-23:00 בלבד! 07-6371439.
- ✓ טכנאי מחשבים, מעוניין לתקן מחשבים מכל סוג. כמו כן, מעוניין לרכוש את החלקים הישנים תמורת סכום מינימלי. בנוסף מעביר הדרכה ומבצע הדפסות לכל דורש. אילן, 050-700311.

הצילו

- ✓ הצילו! שמי מעוז ונתקעתי במשחק DISCWORLD 1 אחרי שנותנים את המחבט לנשיא האוניברסיטה. אם אתם יכולים לעזור לי אנא שלחו לפקס: 09-7400985.
- ✓ הצילו! צריך עזרה במשחק HEXEN. בתמורה אתן טיפים וקודים למשחקים ישנים וחדשים כמו: HEROES 1+2, DOOM 1+2, M.K 1+2+3.

- SCREAMER 2 ועוד. למי שאין דרייברים של DIRECT-X 3.0 חבל על הזמן. יובל, 03-6411444.
- ✓ למכירה המשחק RED ALERT באריזה מקורית סגורה ב-140 ש"ח. ישי 09-8998223.
- ✓ למכירה משחקים על גבי CD-ROM: FINAL DOOM, SLIPTREAM 5000 ו-BODY COUNT. דניאל, 06-6905204.
- ✓ למכירה משחקים חדישים, מעניינים ובמצב מעולה במחירים מוזלים במיוחד, כולל טיפים: C&C, WARGODS, FIFA 96+97, WAR 1+2, DESTRUCTION DERBY 1+2, 3, MK, RED ALERT 1+2, SCREAMER 1+2 ו-TOMB RAIDER. רועי, 03-9679551.
- ✓ למכירה המשחקים דיאבלו וסינדיקט וורס - כל אחד במחיר 130 ש"ח או שני המשחקים ב-250 ש"ח. נדב, 02-5850614.
- ✓ למכירה מדפסת סיכות Epson lx-400 במחיר 300 ש"ח. צביקה, 08-9491606.
- ✓ למכירה גיים בוי כחדש עם המשחקים: שקרים אמיתיים, לוני טונס וטוריס ב-150 ש"ח. רועי, 09-9542950.
- ✓ למכירה מגה דרייב 16 ביט + 2 גויסטיקים + כבלי חיבור. בנוסף למכשיר, מצורפים שלושה משחקים מובחרים: באטמן לנצח, 96 NBA Live ואחרים במחיר מציאה. ינון, 03-7393323.
- ✓ למכירה המשחק SPY CRAFT באריזה מקורית במחיר מצחיק של 150 ש"ח. נא להתקשר רק בימי רביעי בין השעות 15:00-19:00. טראן, 03-6598422.
- ✓ למכירה משחקים חדשים, כגון: סמוראי 2, אייס ונטורה, NBA HANG TIME, MAX ועוד. ערן, 07-6273269.
- ✓ למכירה מחשב 486 DX-2 66, כולל כונן קשיח 200MB, 4 X CD-ROM, כונן 1.2 וכונן 1.4, עכבר - במחיר מציאה. ניב, 02-6415016 (בשעות הערב).
- ✓ למכירה מחשב 486DX2-S, 66 MHZ, 16MB זיכרון, כרטיס קול, כונן תקליטורים מהירות 4 X, כונן קשיח 1.2GB עם המון משחקים. כונן גדול וקטן, מודם פקס 14,400 מערכת הפעלה WINDOWS 95 PLUS, עכבר, מקלדת, מסך 14" וכרטיס מסך VESA במחיר סביר. לירן, 03-5714155.
- ✓ למכירה מדפסת הזרקת דיו CANON BJ-200EX שחור-לבן + חבילה של 500 דפים למדפסת במחיר 1,000 ש"ח בלבד. רודיק, 09-7411033.
- ✓ למכירה מדמה הטיסה המדהים - JETFIGHTER 3 ועוד משחקים שונים במחירים מוזלים. יובל, 08-9300152.
- ✓ למכירה המשחק SHANARA על גבי

מאת: מיכאל לוגסי

אתה מגלה שהם חטפו ממך את חברתך ואהבת חיידך, כך שאין ברירה ועליך לצאת למרדף תוך השתתפות בדקות ארוכות של סרטי וידאו איכותיים, אלפי שורות של טקסט, דיאלוגים מרתקים, מאות רמזים ועשרות דלתות ומקומות.



BLADE RUNNER
לב של גבר

מפיץ: WESTWOOD

BEAT THE HOUSE
מהמרים כמו גדולים!

מפיץ: INTERPLAY

סוף סוף חבילת משחקי קלפים ומכונת משחק ריאליסטית ומשובחת, שבשילוב קטעי וידאו, אפקטים קוליים ומוסיקת רקע יוצרת אווירה אמיתית של קזינו.

עליך לתפוס את מקומו של מהמר מפוקפק בלאס-וגאס ולצאת לשחק באחת התחנות (פוקר, רולטה, בלאקג'יק, רמי ומכונת מטבעות) במסגרת מסע אחר תהילה, נשים יפות וכל הטוב שבית ההימורים יכול להציע.



(שהרי לכל אחד מהגזעים תחום התמחות מסוים, מבנים ייחודיים וטכנולוגיה משלו), ולשחקן יש בעצם 3 אפשרויות למשחק שונה לחלוטין.

עוד יצוין כי החברה עשתה כל מאמץ כדי שהשחקן לא יחזור על אותן משימות שוב ושוב - זאת, על ידי שימוש במנגנון ייחודי (יושם במשחקים כמו CIVILIZATION 2 ו-DIABLO), הגורם לכך שהפרקים וההוראות ישתנו בכל פעם ויוגרלו אקראית.

.....



EARTH 2041
מחכים ומחכים...

מפיץ: INTERPLAY



עד אשר STARCRAFT המדובר יגיע לישראל (להערכתנו בתחילת '98), נצטרך לחכות בסבלנות וליהנות מחיקויים נוספים של משחקי אסטרטגיה-מלחמתית.

וכך, במקרה של EARTH 41, יצטרך השחקן לבחור בין שלושה גזעים הנלחמים על שליטה בלעדית בכוכב אבוד בגלקסיה מרוחקת.

חובבי הסגנון ישמחו לשמוע כי INTERPLAY השקיעה רבות במאגר הנתונים של כל גזע

בכותר החדש מבית WESTWOOD, תמצא את עצמך זרוק בנבכי פח האשפה המסריח ביותר בניו-יורק, לאחר שחבורת תמהונים הכירה לך מקרוב את סדרת האלות והשללאות החדשה שלה.

אם זה לא מספיק כדי לעורר בך רגשות נקם,

INCUBATION

אינקובטור

מפיץ: BLUE BYTE

בחורף הזה, תשלוף חברת BLUE BYTE את כל השפנים, הסודות והמשחקים ששמרה בכיסה לקראת התחרות הקשה בחג המולד מול ענקים כמו INTERPLAY ו-ELECTRONIC ARTS.

ודווקא מכל הכותרים שנמצאים כרגע בבדיקות אחרונות בחברה בחרתי להביא לפניכם את INCUBATION המוצלח.

מדובר בפעולת אקשן מהירה בשילוב סגנונות אסטרטגיה - מעין TIME COMMANDO ו-X-COM. עליך להרכיב חבורת לוחמים, להעמיס עליהם כלי נשק וציוד שימושי ואז, על ידי שימוש במפות, תצלומי לוויין ואינפורמציות נוספות, לקבוע כיווני התקפה נכונים ולערוך חלוקת תפקידים ותכנונים אחרונים.

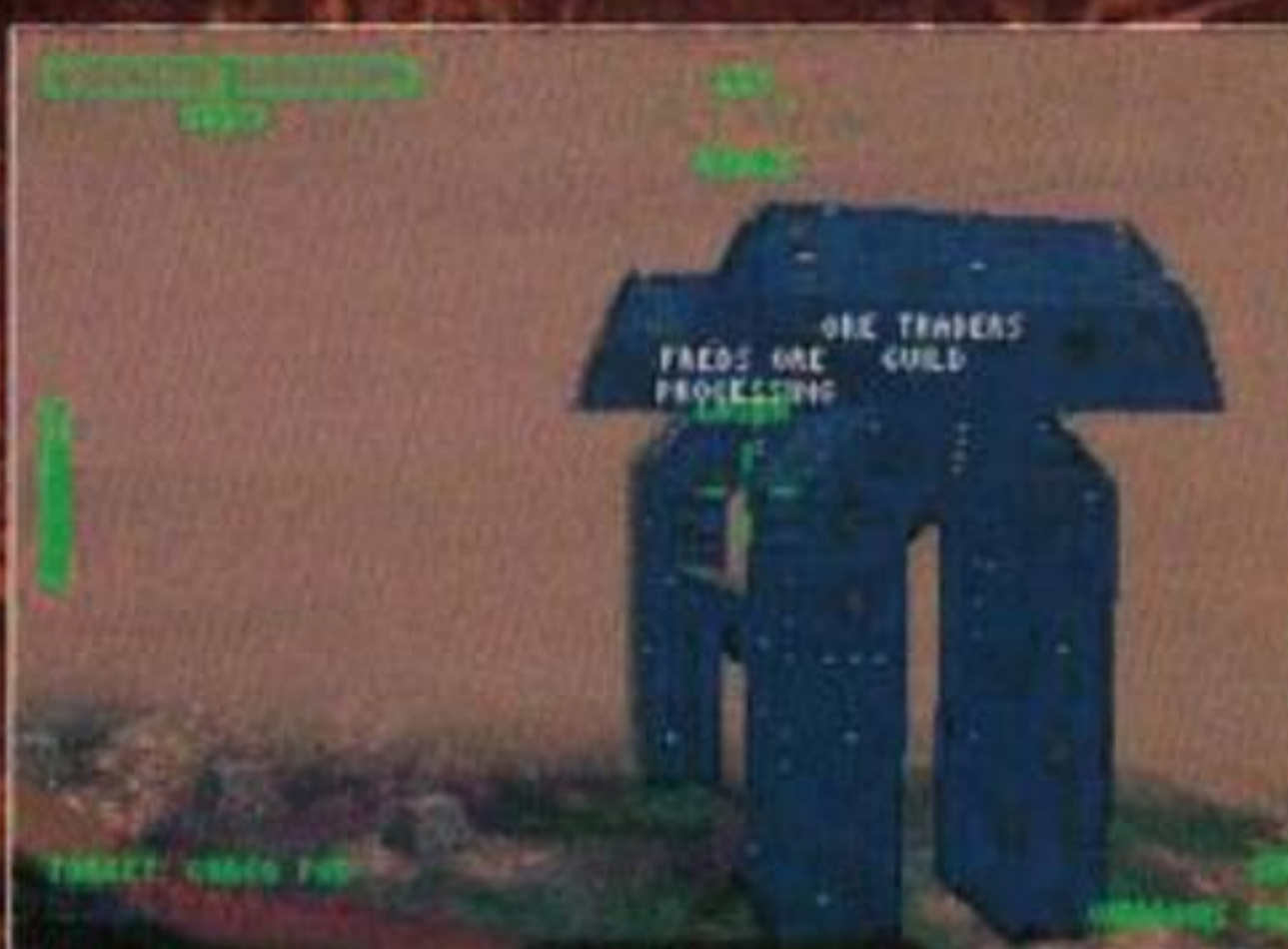


לתגובות, הצעות וקשר וירטואלי
לא מחייב, :-)
michael@bug-store.com

HARDWAR

מלחמה קשה והפסד בטוח!

מפיץ: INTERPLAY



חבל! חבל שחברת INTERPLAY לא בזבה את משאביה על מוצר טוב יותר, חבל שלא השקיעה את הכסף והפרסום בפרק שלישי לסדרת DESCENT המצוינת, וחבל מאוד שלמרות הסלוגן המיוחד אותה (BY GAMERS, FOR GAMERS) לא הקשיבה לרבבות הפניות של השחקנים.

HARDWAR הוא שמו של מדמה החלל החדש של INTERPLAY המבטיח טכנולוגיות מיוחדות, אפקטים הוליוודיים, מציאות מדומה ועוד מטעמים, אלא שבסופו של דבר הוא מספק אקשן בינוני עד חלש.

אינני נוהג לסקור משחקים בלי עתיד מזהיר, אך המקרה הזה נועד להזהירכם, לא ליפול במלכודות השיווק והפרסום ולבזבז את כספכם על כותר קצת מיותר.

.....

GRIM FANDAGO

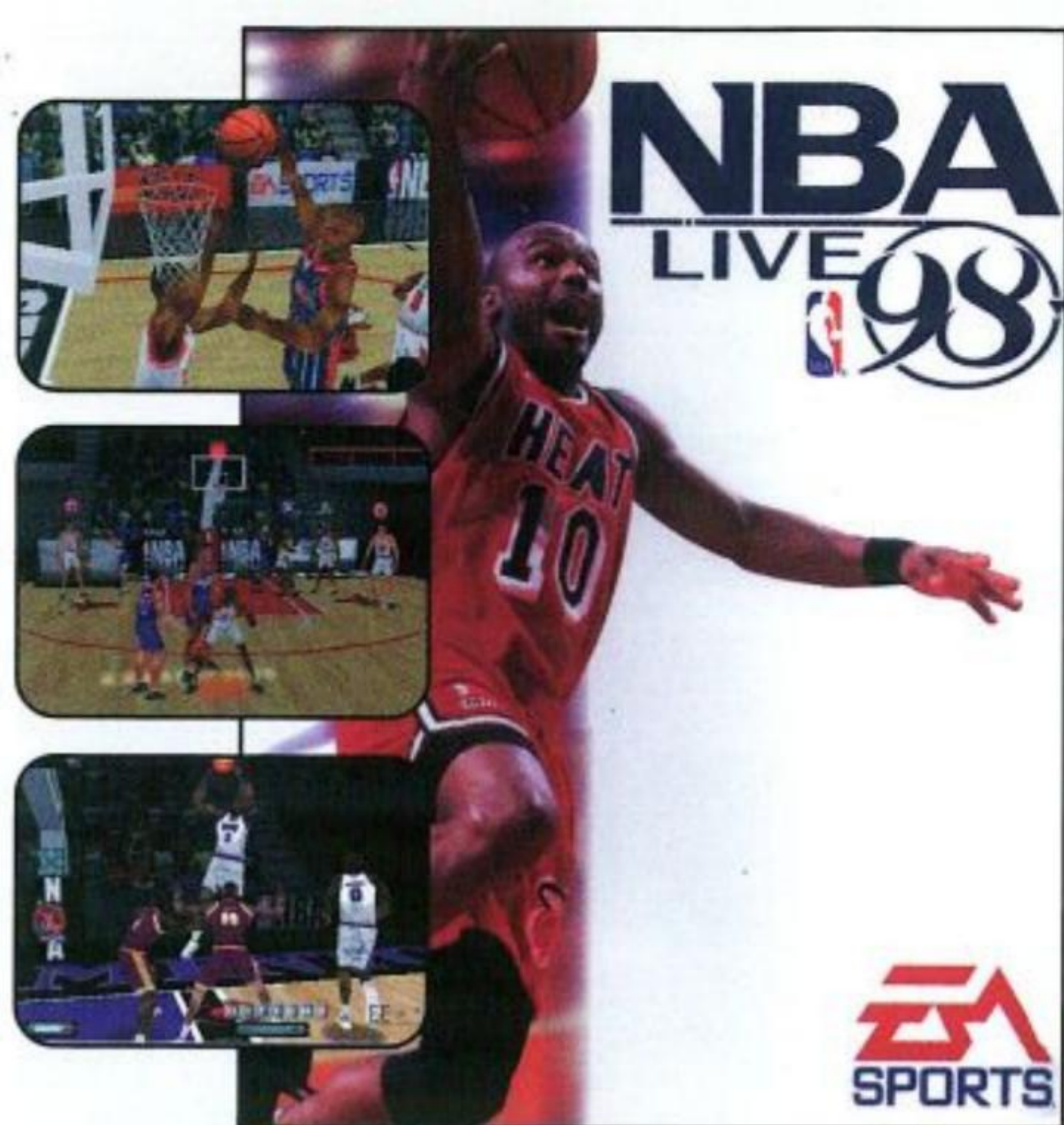
יהיה ממש טוב!

מפיץ: LUCASARTS

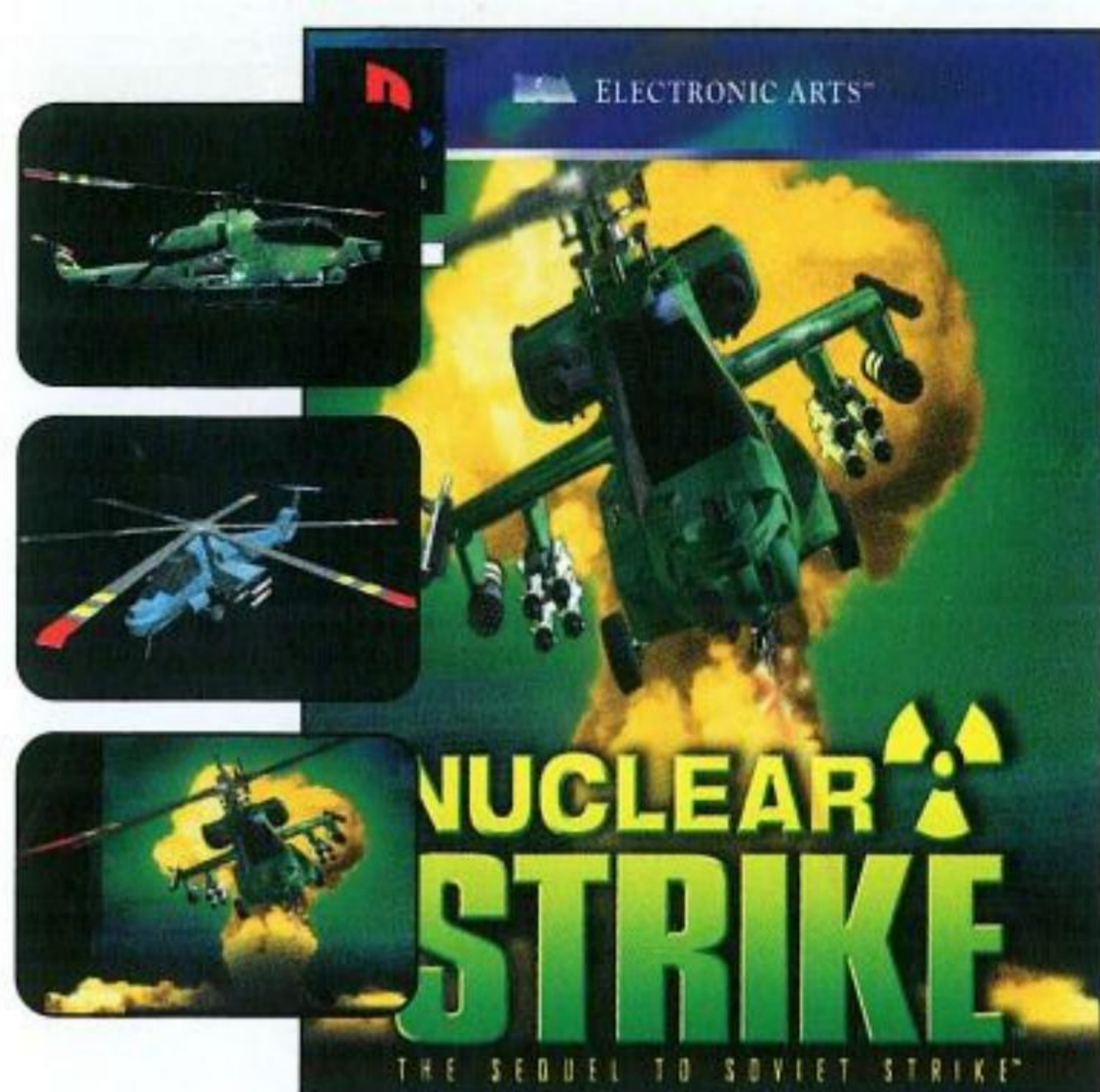
חברת המשחקים האהובה עליי תוציא בשבועות הקרובים הרפתקה מרתקת של פשע, שחיתות ותאוות בצע בחופי קליפורניה וסביבתה.

על הכותר הזה עבדו במרץ אותם המוחות המבריקים שיצרו את FULL THROTTLE (שלדעת רבים הוא משחק הקווסט הטוב ביותר), מה שמבטיח עלילה נהדרת (שמתחילה בסכסוך קטן עם מקסיקני גדול), מנשק משתמש ידידותי ונוח (כמו בכותר רב המכר), אפקטים קוליים, גרפיקה משובחת (שאין באף משחק אחר) וכיף לא נורמלי של פתרון חידות, מעבר בין מקומות, שיחות עם אנשים וניהול מאגר חפצים עשיר.





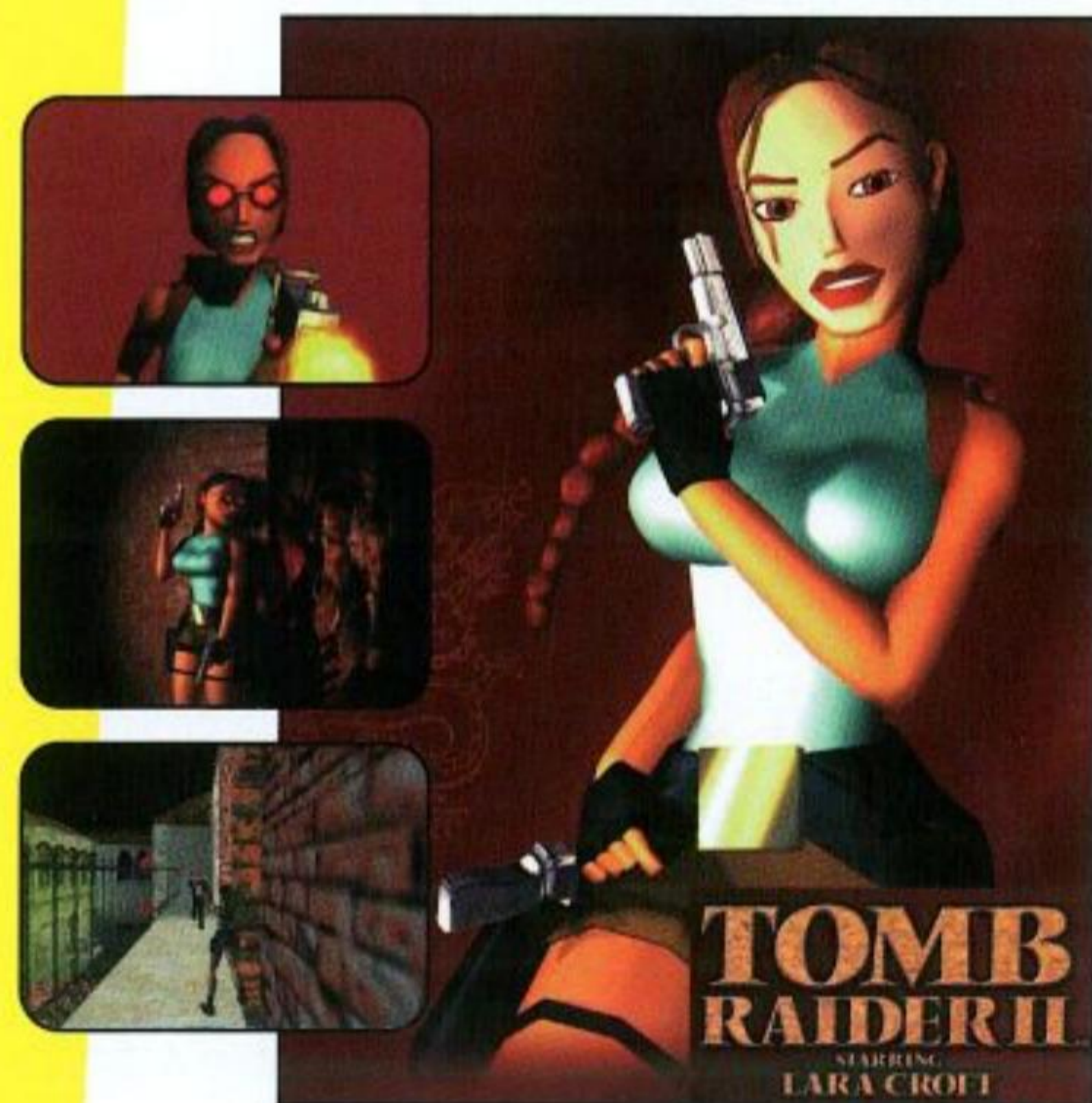
NBA הליגה הטובה בעולם, עכשיו במחשב שלכם. סימולציה חדשנית ומדוייקת של משחק כדורסל. כולל: תנועות הטבעה חדשות ו-"סופר סטר" רמת קושי חדשה שתגרום לכם להזיע מול המסך.



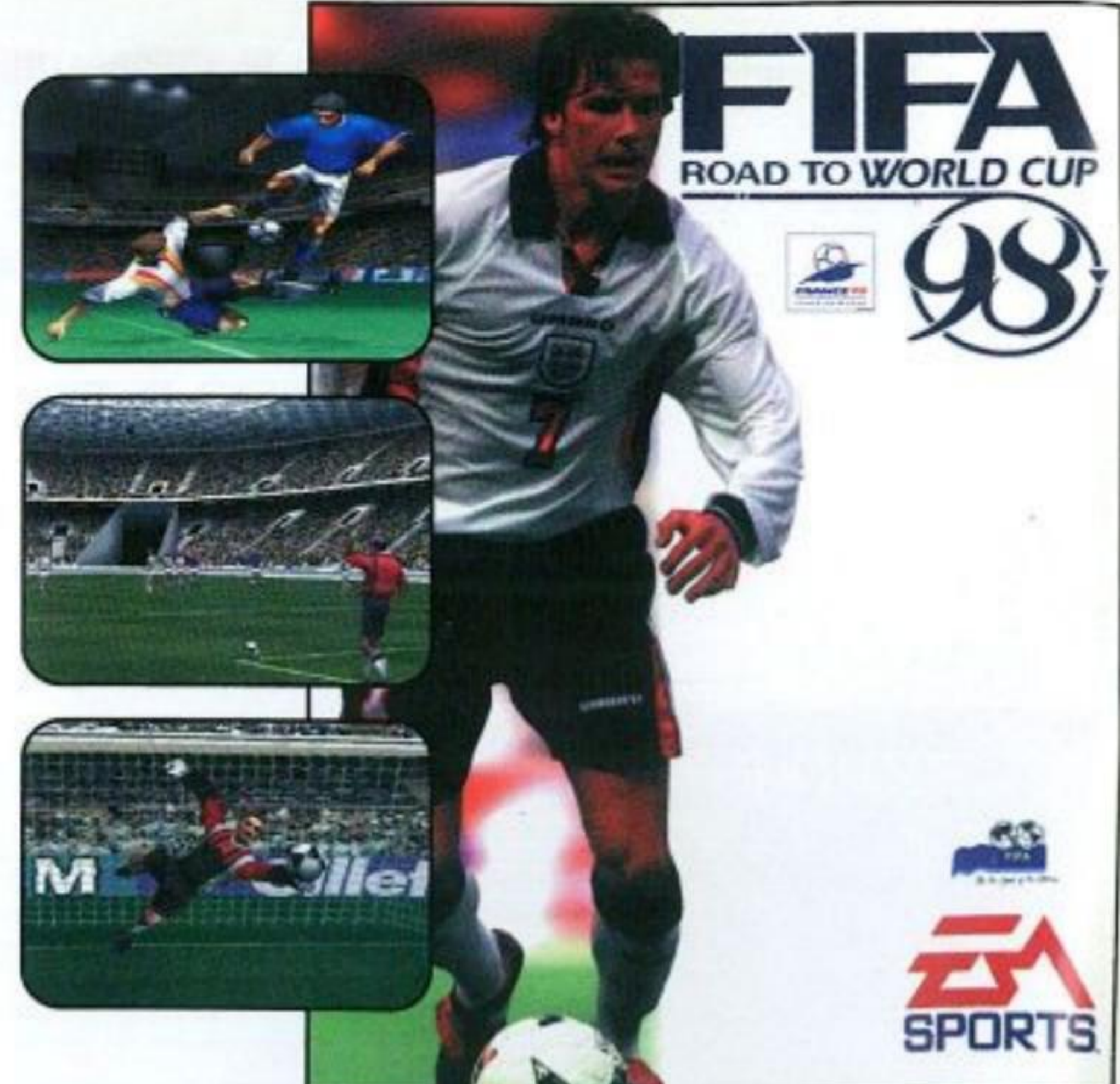
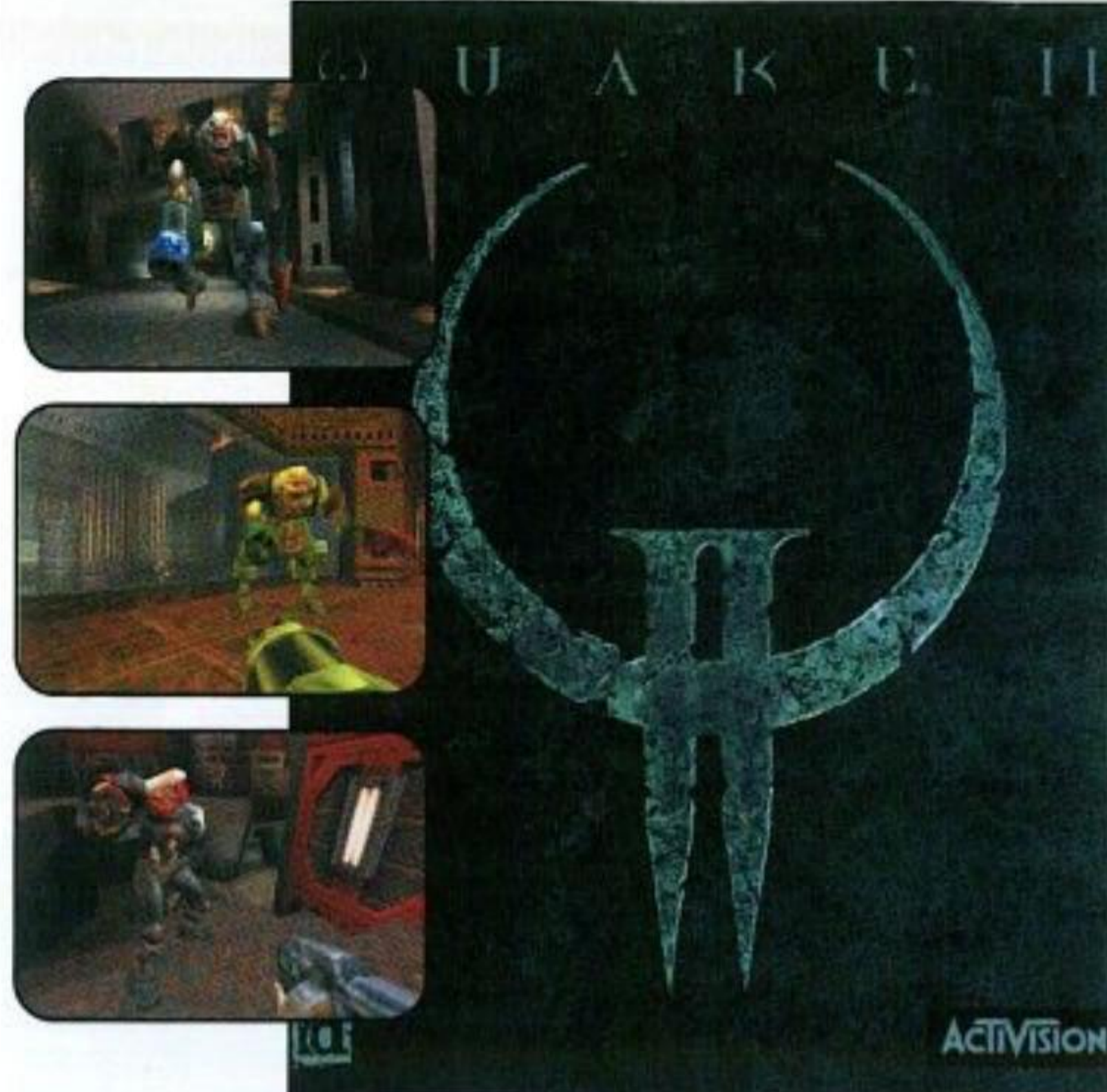
פיסגת הפחד חוזרת למחשב שלכם. רק אתם יכולים להציל את כדור הארץ. יש לכם מסוקים, מטוסים, טנקים ואוניות במשחק מחשב מדהים עם מהירות מסחררת שתדביק אתכם לכסא.

מישחקי ההגד נוחתים

עכשיו הזמן הכי מתאי
כל הביצועים, כל הפיתוחים

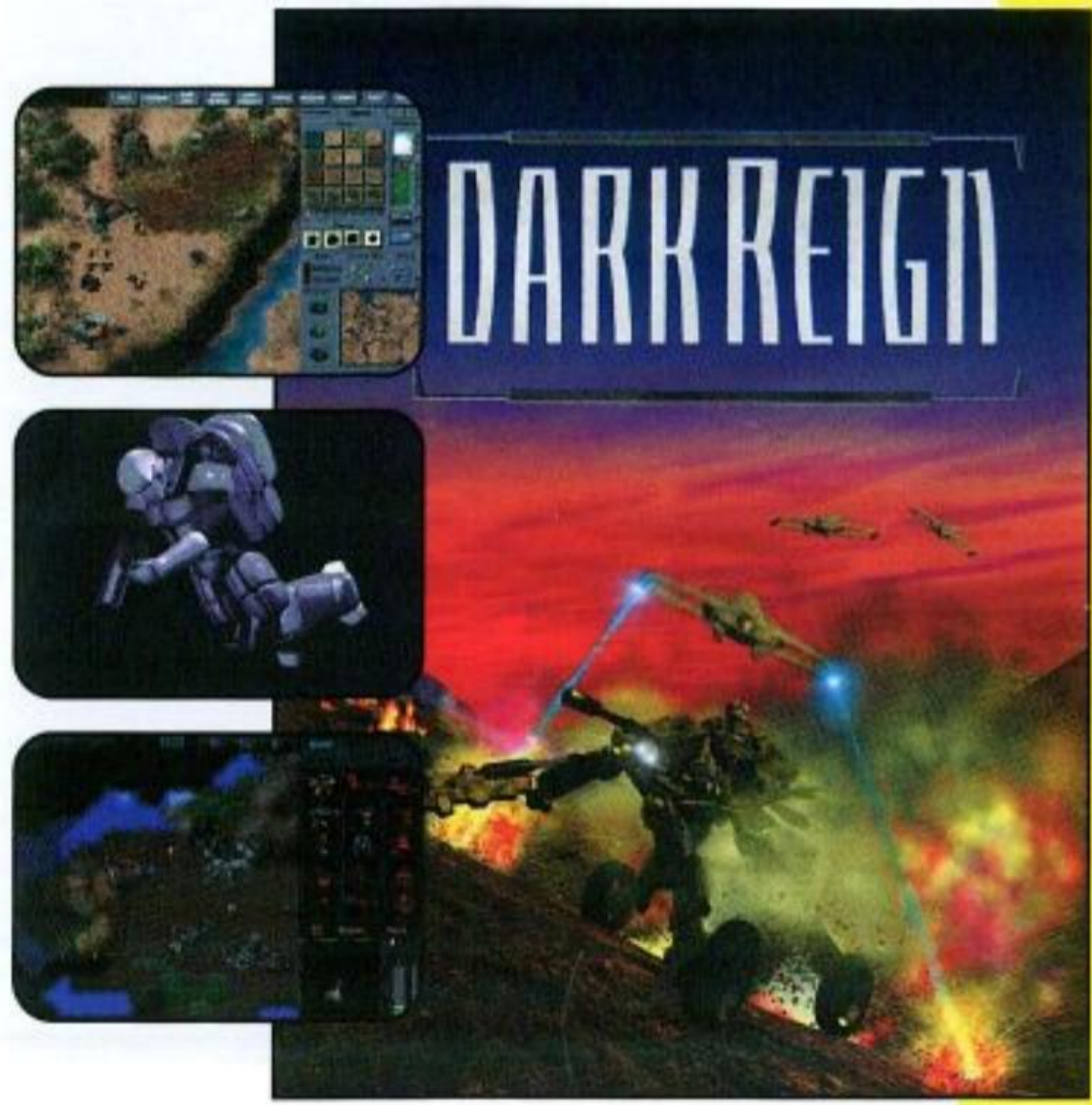


משחק ההמשך לרב המכר ההיסטרי. לרה קורפט מטפסת על קירות וחושפת מעברים נסתרים במשחק מרתק המשלב פעולה והרפתאות. קחו אותו הבייתה ואל תשאירו אותו לבד, אחרת מישהו עוד יחטוף אותו מכם.



המשחק המדובר ביותר בכל הזמנים עכשיו בגרסה חדשה. מפלצות זריזות וחכמות יותר, מתמודדות מול המתקפה שלך. אתה חייב להיות זהיר, כי תמיד מעבר לפינה, מחכה לך האיום הבא. אל תתקרב למסך, המפלצות של QUAKE 2 צמאות לדם.

הלהיט הגדול ביותר של כל הזמנים, חוזר בגדול. משחק כדורגל, מהיר יותר, עם ביצועים טובים יותר, כולל: תגובות של הקהל והשחקנים FIFA 98 משחק כובש.



משחק אסטרטגיה בזמן אמת שקובע שיאים חדשים. מלחמת הרס פולשת למחשב שלכם ואתם מתכננים את קרב ההישרדות המתוחכם והמבריק ביותר נגד כוחות הרשע שמשתלטים על האנושות. תוכנת אינטליגנציה מלאכותית וחיילים נאמנים יסייעו לכם לנצח בקרב הזה.

המחשב ולייס בחנויות

ם לקנות משחק מחשב
עכשיו במהדורת '98 חדשה.



OCTAVE VOODOO MONSTER

הופך את מחשב ה-PC למכונת משחקים פראית

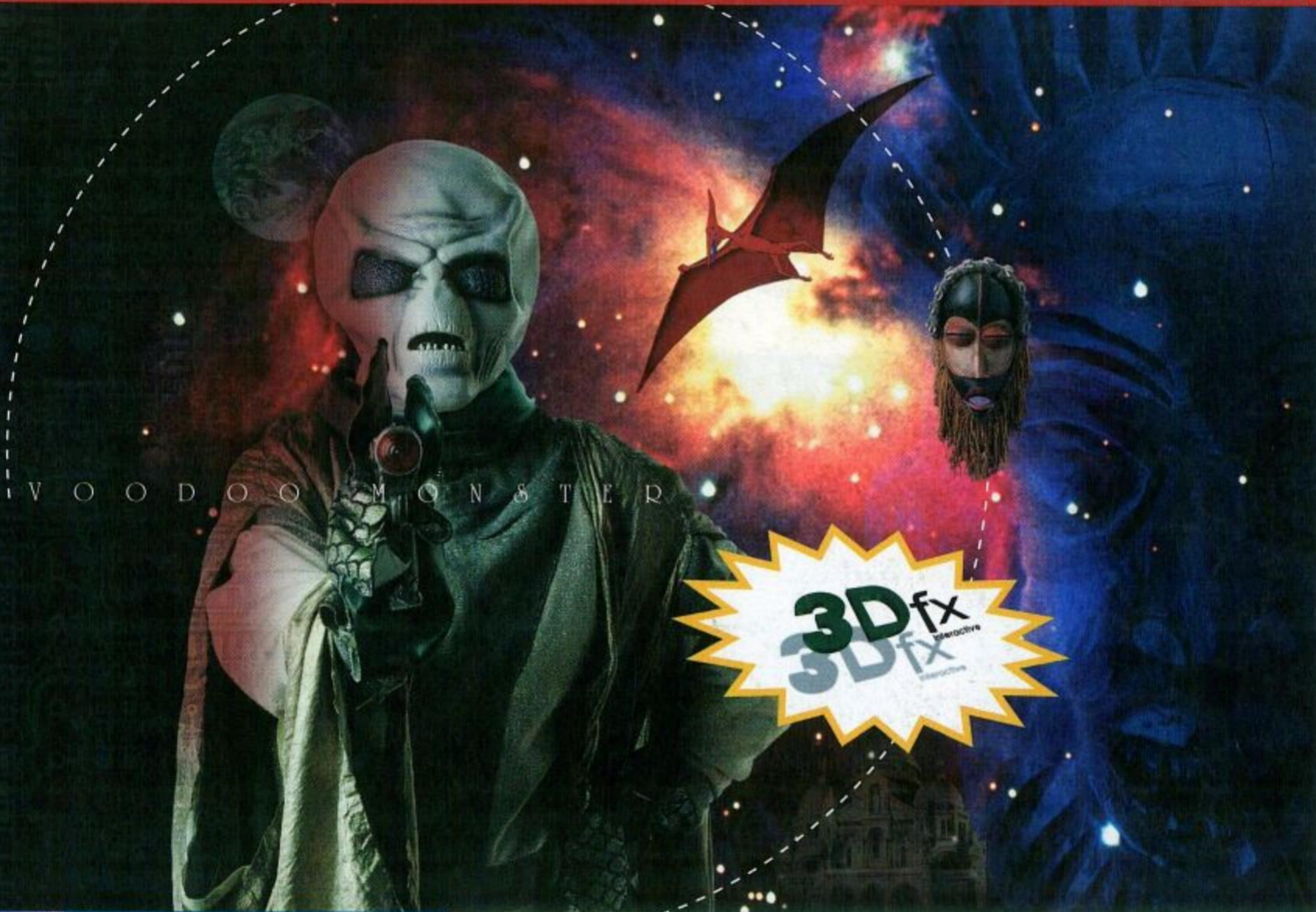
FOR THE ULTIMATE GAME MACHINE

• 3Dfx 3D Accelerator • 128 BIT Graphics Accelerator



הימות שלא תראה על "SONY PlayStation" ומכונות משחקים מקצועיות

תוצאות



OCTAVE
VOODOO
MONSTER



128 BIT Graphics Accelerator

- 3Dfx Voodoo rush.
- 128 BIT Graphic Engine VGA
- Integrated 170 Mhz DAC.
- Refresh Rates to 200 hz
- Fast 4 MB Edo Ram
- 2 MB Display Buffer size
- 2 MB 3D Texture Buffer size
- Optional - TV out



INCLUDES GAMES AND DEMO CD



OCTAVE[®]

High Quality Multimedia Products

מרכז חידע: 03-9264639