

WIZ

ו ז י ר ר

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

68

ניליון



לגיליון זה
מצורף משחק האקשן
"SYSTEM SHOCK"
על גבי CD-ROM

■ LIGHTHOUSE - היצור האפל

■ TIME COMMANDO - האקשן של כל הזמנים

■ STAR CONTROL 3 - אסטרטגיה בזמן החדש

■ MECHWARRIORS 2 - MERCENARIES, CHAOS OVERLORDS

AGE OF RIFLES, S.T.O.R.M., SHELLSHOCK ועוד ועוד...



01126853

פריט קו-אופי:
962528

9806083

משחקי המחשב והטלויזיה בהיפרטוי, עכשיו במבצע!

משחק Z



מתוה! קונים Z ומקבלים חנים את מגזין המולטימדיה MegaZine



רק **399** ש"ח במקום 499

גיים בוי + קלטת רב-משחק

קונים משחק מחשב של BUG בהנחה של 5% ומקבלים משחק על גבי CD במתוה!

כל הרוכש מערכת מקבל 20% הנחה ברכישת קלטות וג'וי סטיקים למערכת.



נינטנדו 64

רק **599** ש"ח במקום 949



מגה דרייב + 2 ג'וי סטיקים + קלטת

היפרטוי

מגדש הקטנטנים שלי

ונכשיו לכל אחד יש היפרטוי קרוב אליו • **אשדוד** רחי האורגים 4 (מבנה סופר סנטר), שעות פתיחה: אי-הי 09:30-22:00, וי 08:30-15:00, מוצי"ש עד 22:00, טל: 08-8565398 • **חיפה** אתר תל-חנן נשר (ליד גרינברג), שעות פתיחה: אי-הי 09:00-22:00, וי 08:30-14:30, מוצי"ש עד 21:30, טל: 04-8212505 • **ירושלים** פייר קניג 39 תלפיות (מבנה ביתליל), שעות פתיחה: אי-הי 09:30-21:00, וי 08:30-14:00, מוצי"ש עד 22:00, טל: 02-6480284 • **כפר סבא** מרכז שרונה צומת כפר-סבא מול המשטרה, שעות פתיחה: אי-הי 09:00-22:00, וי 08:30-15:00, מוצי"ש עד 22:00, טל: 09-7463777 • **נצרת עילית** דרך החטיבות א.ת. גי (ליד גרינברג), שעות פתיחה: אי-הי 09:30-21:00, וי 08:30-14:00, שבת 11:00-22:00, טל: 06-6453052 • **מתח-תקווה** זיבוטינסקי 112 (צומת קריית אריה), שעות פתיחה: אי-הי 09:00-22:00, וי 08:30-15:00, מוצי"ש עד 22:00, טל: 03-9233001 • **קרית-שמונה** אזור תעשייה דרומי (ליד גרינברג), שעות פתיחה: אי-הי 09:00-21:00, וי 08:30-14:30, מוצי"ש סגור, טל: 06-902905 • **ראשלי"צ** א.ת. ישן ראשלי"צ מורה, רחי טוליפמן 7 (ליד גרינברג), שעות פתיחה: אי-הי 09:00-22:00, וי 08:30-15:00, מוצי"ש עד 22:00, טל: 03-9693381 • **רחובות** א.ת. ק. עקרון צ. בילו (ליד ACE), שעות פתיחה: אי-הי 09:00-22:00, וי 08:30-15:00, שבת 11:00-22:30, טל: 08-9418545 • **רמת-גן** מול קניון איילון (ליד הום סנטר), שעות פתיחה: אי-הי 09:00-22:30, וי 08:30-15:00, מוצי"ש עד 23:00, טל: 03-6188899 • **כל המכצעים בחוקף עד ה-31.12.96, או עד גמר המלאי.**

במהלך החודשים האחרונים הזכרתי לא פעם את גל המשחקים שינחת עלינו פחות או יותר בחלק הזה של השנה. אז נכון שלא צריך להיות כלכלן מבריק או גאון שיווקי יוצא דופן כדי לאבחן את המגמה, אבל בדרך כלל נחמד לגלות שצדקת.

דבר נוסף שנעים לגלות הוא בואה של חופשת חנוכה נוספת. בכלל, חג החנוכה הוא יופי של השראה למשחקי מחשב, מה דעתכם על איזה קווסט פח השמן, אקשן עם יהודה המכבי ואנטיוכוס או לפחות איזו לומדה על חנוכיות בליווי שירי החג, בביצוע מיטב אמני ישראל.

חוץ מזה, חשוב להימנע מלאכול סופגניות, לביבות או כל דבר אחר נוטף שמן, מזיל ריבה ומפזר אבקת סוכר בסביבות המחשב, אלא אם כן אתם מעריצים את החג עד כדי כך, שבא לכם לזכור אותו באמצעות מקשי מקלדת ולחצני עכבר דביקים במיוחד.

כך או כך, יש לנו יופי של גיליון עבורכם - מלא כל טוב, ואפילו SYSTEM SHOCK על גבי CD-ROM שמזעזע קצת את המערכת.

קובי סיט

עשרת ה-WIZ-ים הבאים כבר עשו מנוי, וכך השתתפו בהגרלה החודשית וזכו בבובת Star Trek מתנת באג מולטיסיסמס. הבובה תישלח לבתיהם:

חיריק שוש מאשדוד, חייט לי ממושב צופית, נאבית נגה מחולון, מוצפי נועם מרמת אפעל, חביב דניאל מנתניה, פיגנבאום שי מנס ציונה, צור יובל מקיבוץ צאלים, ספרי אדם מחדרה, הופמן יאיר מחולון ותנורי רותם מקיבוץ נורים.

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

גיליון

העניינים

דצמבר 1996 ■ גיליון 68

| | |
|----|---------------------------------------|
| 4 | חדשות מעבר לאוקיינוס |
| 7 | הוראות הפעלה - SYSTEM SHOCK |
| 8 | PC: חקירה מצולמת - SHANNARA |
| 10 | PC: מצעד המשחקים |
| 12 | CD אסטרטגיה: CHAOS OVERLORDS |
| 14 | טיפים |
| 16 | CD אסטרטגיה: BATTLEGROUND ARDANNNESS |
| 18 | Q-WIZ QUEST |
| 20 | CD אקשן: MECHWARRIORS 2 - MERCENARIES |
| 22 | אינטרנט: חדשות האינטרנט |
| 24 | CD אסטרטגיה: STAR CONTROL 3 |
| 26 | אינטרנט: משחקים באינטרנט |
| 30 | משולחנו של ד"ר ווין |
| 32 | CD קווסט: LIGHTHOUSE |
| 34 | לומדות |
| 36 | CD אקשן: S.T.O.R.M. |
| 37 | CD אסטרטגיה: AGE OF RIFLES |
| 38 | CD אקשן: SHELLSHOCK |
| 40 | CD אקשן: TIME COMMANDO |
| 42 | משחקי תפקידים: שיחות עם מורגן לה פיי |
| 44 | משחקי תפקידים: EVERWAY |
| 45 | משחקי תפקידים: הכתב |
| 46 | משחקי תפקידים: כתבות חוץ |
| 47 | מבזקי תפקידים |
| 48 | אינטרנט: תלת ממד |
| 50 | לוח |
| 52 | משחקים באמצע הדרך |



- MECHWARRIORS 2 - MERCENARIES
עמ' 20



- LIGHTHOUSE
עמ' 32-33



- TIME COMMANDO
עמ' 40-41

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

מאת: ד"ר וויז

עכבר של חמש



מה לא עושים כדי לכבוש את ארנקנו...
עכבר מדליק זה אינו דורש מזון מיוחד, אינו מלכלך ומסתפק בכמה ליטופים מדי יום (בזמן משחק כמובן).

נישאים צבעוניים, יצא לאוויר העולם.

גודלו של הצג 14.5" והוא מגיע לרזולוציה של עד 1024x768. מדליק, אך כרגיל, הבעיה היחידה היא המחיר: 15,000 ש"ח (לפני מע"מ).
נשמע יקר מדי, לא?

MaxIt

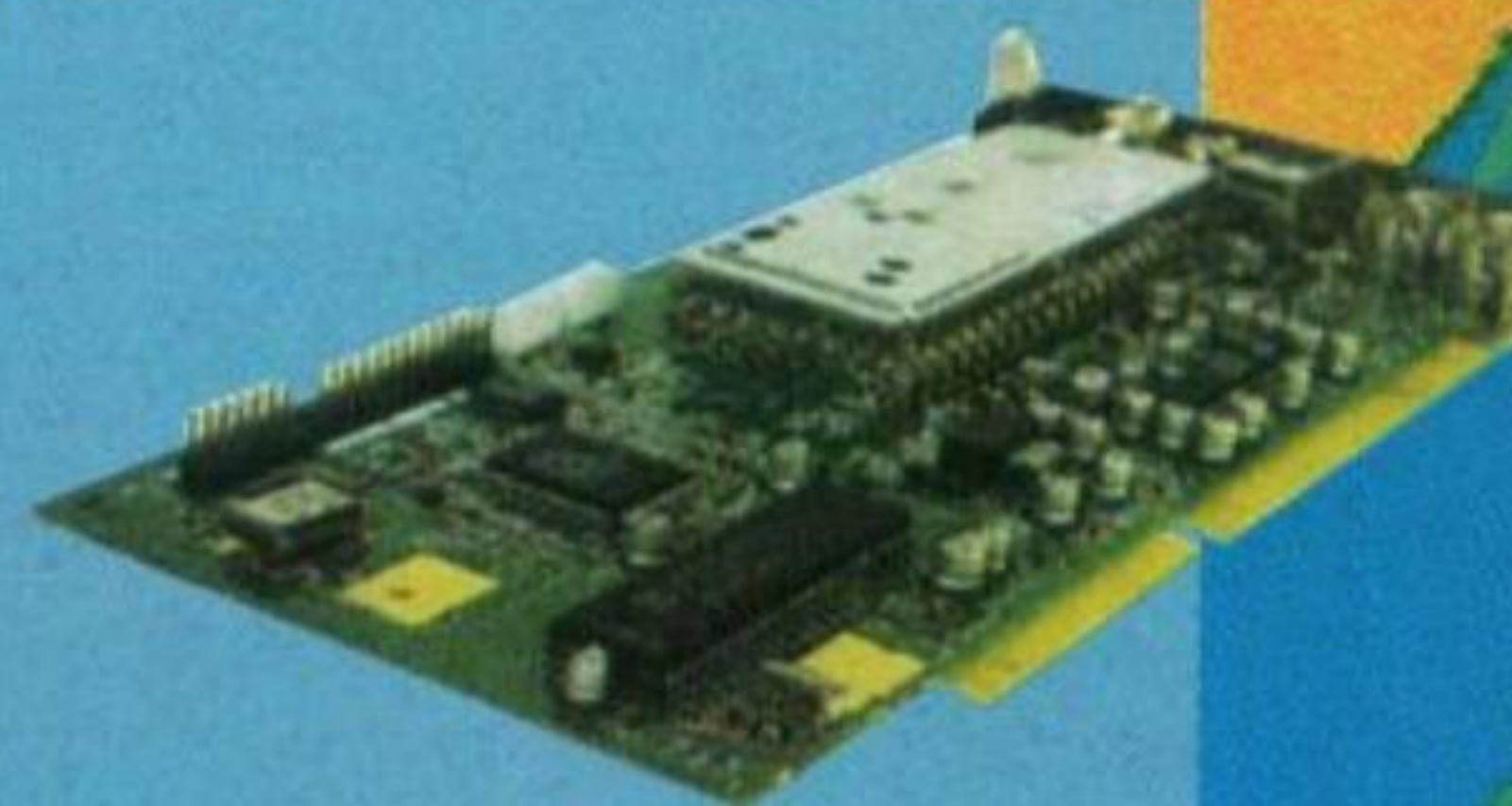


כונן נייד לאחסון נתונים מתוצרת Xyratex. הכונן מאפשר לשמור עד 540MB בתוך כל תקליטון, ומתחבר לכל מחשב PC דרך בקר SCSI (יש לבטא זאת "סקאזי").
מחירו בחו"ל: כ-1,500 ש"ח בלבד.

ATI Tuner



חברת ATI, יצרנית כרטיסי מאיץ התצוגה הידוע MACH 64, הכריזה על כרטיס חדש המכיל מקלט טלוויזיה עם תכונות ייחודיות, כגון: אפשרות ללכוד תמונות, ועידת וידאו Out-ו Zoom-In-ו עד למצב Close-up ממש.



להבדיל מכרטיסים אחרים, המכילים מקלט טלוויזיה, הכרטיס החדש אינו מוגבל ברזולוציה כלשהי ויכול לפעול בכל מצב גרפי.
מחירו בחו"ל כ-350 ש"ח.

Crystalvision 650



צג חדש, שטוח וצבעוני, מתוצרת חברת Taxan, המבוסס על טכנולוגיית TFT הקיימת במחשבים



מוצר חדש זה נועד למשחקים תלת ממדיים כמו Decent II, ומהווה שילוב מוצלח של כדור עקיבה (Trackball) איכותי + ג'ויסטיק, כך שבעזרת יד שמאל ניתן לנוע בכל הממדים ובעזרת אצבעות יד ימין, לשלוט בפעולות, כגון: ירי, קפיצות וכו'.

המחיר: כ-300 ש"ח בארה"ב.

Assassin

מוצר נוסף שנועד למשחקים תלת ממדיים הינו ה-Assassin.

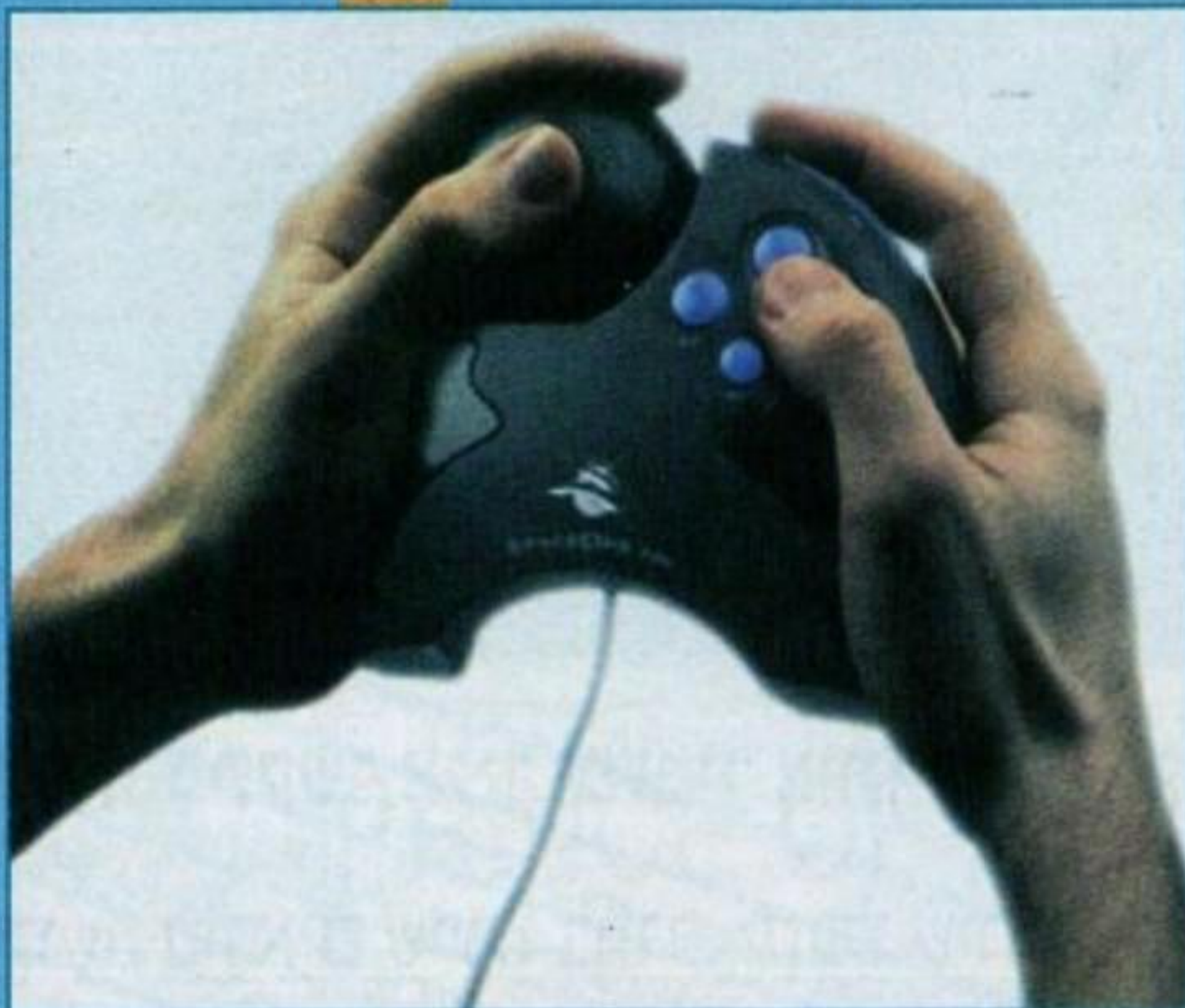
הוא נראה ככדור עקיבה, אך למעשה זהו ג'ויסטיק חדשני (המתחבר לשקע הג'ויסטיק במחשב) ונועד לתת תחושה של תנועה חופשית, החשובה במשחקים מסוג זה.

מחירו בארה"ב: כ-330 ש"ח.

המקבל הודעות כמו כל מכשיר רגיל, אך מסוגל גם לשדר בחזרה אישור על קליטת ההודעה, בצירוף סדרת תשובות מוכנות מראש, הניתנות לבחירה מתוך תפריט. מידע נוסף ניתן למצוא באתר האינטרנט:

<http://www.mot.com/MIMS/MSPG/Products/Two-way/tango/>

SpaceOrb



AlfaTwin

מתאם פשוט זה מאפשר לחבר שני ג'ויסטיקים לאותו חיבור במחשב. "זוג האלפות" מאפשר לשני שחקנים לשחק או לחבר שני סוגי ג'ויסטיק, ותוך כדי משחק לעבור ביניהם לפי הצורך הטקטי.



המחיר כ-100 ש"ח - האמת, נראה לי מיותר...

זימונית אקטיבית

חברת מוטורולה הכריזה על מכשיר זימונית ("ביפר") חדש,



SYSTEM SHOCK

הוראות הפעלה

3. על התקליטור להישאר בכונן בזמן המשחק.

הפעלת המשחק

1. רשום C: (או את אות הכונן שבו התקנת את המשחק) -1-Enter.
2. רשום CD\SHOCK -1-Enter.
3. רשום SSHOCK -1-Enter.

מסך ראשי

- בהגיעך למסך הראשי תוכל להפעיל את האפשרויות הבאות:
- PLAY INTRO - מפעיל את סרטון הפתיחה.
 - NEW GAME - מתחיל משחק חדש.
 - CREDITS - מראה את רשימת יוצרי המשחק.
 - CONTINUE - המשך משחק שמור.



דרישות מערכת

- מעבד 486DX 33 ומעלה
- 4MB זיכרון עליון פנוי
- 30MB מקום פנוי בכונן הקשיח
- כל כרטיסי הקול הנפוצים ו/או תואמי SOUND BLASTER
- כרטיס מסך VGA ומעלה
- עכבר או ג'ויסטיק

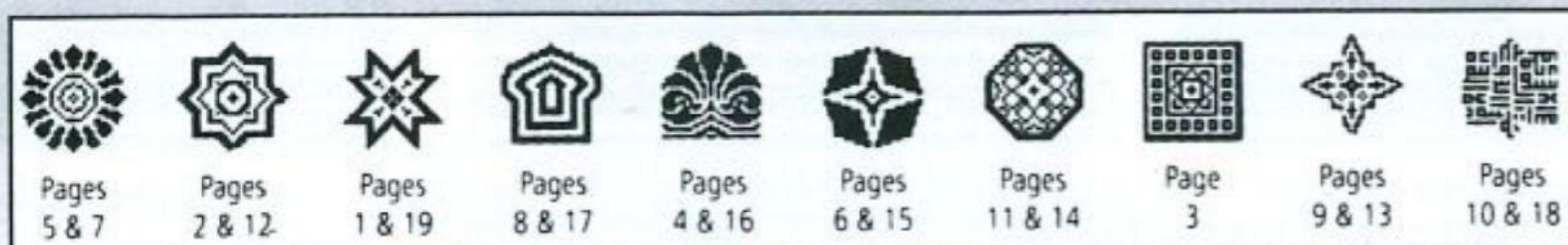
התקנת המשחק

1. הכנס את התקליטור לכונן התקליטורים ועבור לכונן זה על ידי הקשת D: (כאשר האות D מייצגת את אות כונן התקליטורים שברשותך), ולחץ על Enter.
2. הקש C: INSTALL -1-Enter, ועקוב אחר ההוראות שעל גבי המסך.

PRINCE OF PERSIA

בחודש שעבר צירפנו לגיליון את המשחק PRINCE OF PERSIA (הנסיך הפרסי), ללא הקודים הנחוצים. להלן הקודים:

| DOS | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|---------------------|---|---|----|---|---|---|---|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|
| Copy Protection Key | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Page 1 | 1 | 1 | 1 | 2 | 2 | 2 | 2 | 3 | 3 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 | 5 | 5 |
| Line 2 | 5 | 8 | 10 | 2 | 3 | 6 | 1 | 4 | 5 | 6 | 1 | 2 | 3 | 6 | 11 | 1 | 2 | 3 | 3 |
| Word 2 | 4 | 6 | 6 | 5 | 8 | 6 | 2 | 9 | 1 | 3 | 7 | 5 | 3 | 1 | 9 | 5 | 1 | 2 | 1 |
| Letter W | O | E | S | P | B | Y | S | K | J | T | B | C | F | E | S | K | M | M | T |
| Page 6 | 6 | 6 | 6 | 7 | 7 | 7 | 7 | 10 | 10 | 10 | 10 | 11 | 11 | 11 | 11 | 13 | 13 | 13 | 13 |
| Line 1 | 1 | 2 | 2 | 3 | 3 | 4 | 7 | 1 | 1 | 5 | 3 | 2 | 3 | 4 | 5 | 3 | 4 | 4 | 6 |
| Word 1 | 4 | 2 | 8 | 4 | 8 | 2 | 5 | 2 | 4 | 4 | 3 | 5 | 3 | 1 | 5 | 3 | 5 | 8 | 2 |
| Letter P | Y | K | C | G | S | U | L | J | C | D | I | L | T | T | A | M | C | S | G |



SHANNARA

ארץ הפלאות

מאת: דויד אידלס וד"ר וויז

המכשף הרשע קם לתחייה וחזר לאיים על ארץ SHANNARA.

בתור בן לגזע מעורב של אלפים ובני אנוש, אתה חייב לאסוף אנשים וחפצים הדרושים כדי להילחם בו - משימה לא פשוטה כשעומדים מולך כוחות רשע האורבים לך בכל פינה, אשר כוללים: מפלצות משנות צורה, טרולים, דוורפים, גנומים ושאר יצורים יותר ופחות סימפטיים.



5 בדוק כל דבר היטב.



3 קרבות רבים מחכים לך - רצוי להימנע מהם.



1 ניסיון להרעיל את המלך - פשע חמור.



6 רוחות רפאים חושפות המון אם מצליחים לשלוט בהן.



4 רק ריח מסוים יציף את המתים.



2 כאן ביתי אל מול גולן.



חקירה מצולמת



משחקי כוח של גנומים.



ברוכים הבאים לממלכת הדוורפים.



הבית שאינו אוכל.



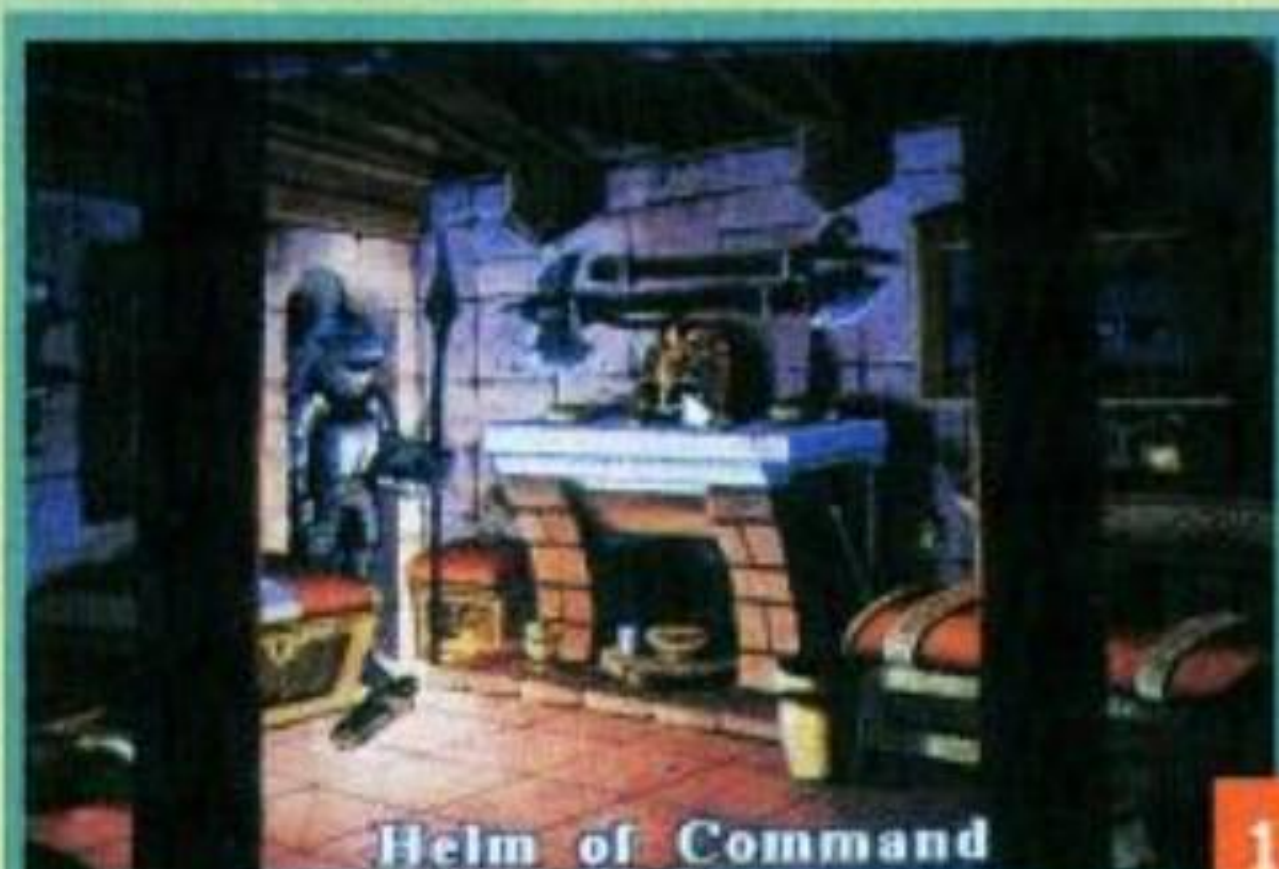
רק שיתוף פעולה יעורר את החרב.



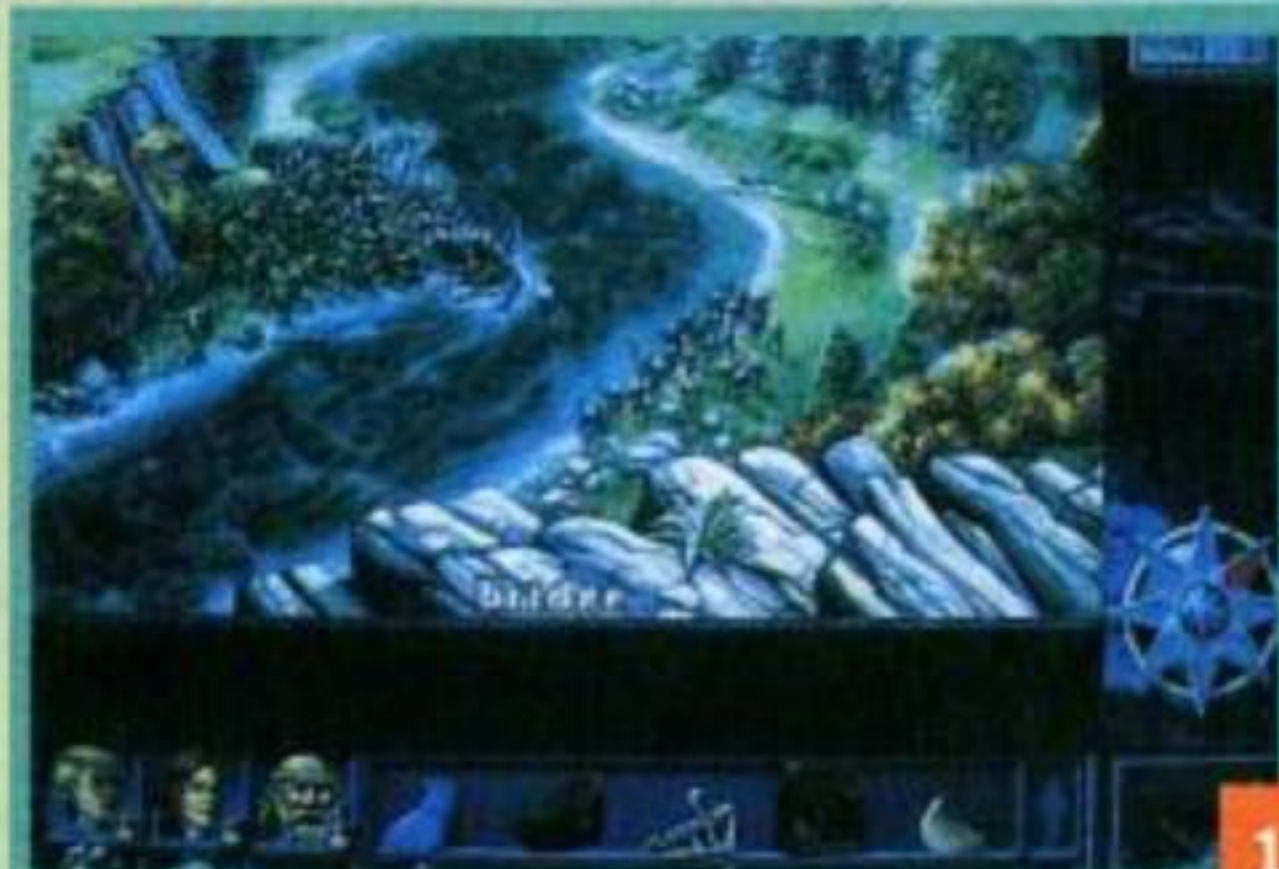
חשוב להיזהר ממשני צורה במהלך החיפושים.



ארץ האלפים.



נתפסת - שים לב במה אתה נוגע!



זרם חזק ובולי עץ יהרסו את הגשר.



השלם את החסר.



גם אויב צריך לדעת לבחור.



הבגיידה הגדולה.



נקח את האגם - היעזר בגנומים.



חוזרים לשגרה

לאחר מצעד קודם שקט יחסית, הגיע רגע האמת של המצעד הנוכחי, אשר הצליח להחזיר אותנו ללא כל קושי מיוחד לאווירת האקשן והתנוודות אליה הורגלנו. מעלה, מעלה, מעלה, מטפס QUAKE, משחק האקשן של השנה, מהמקום ה-5 למקום ה-2. C&C נותר במקומו ואילו WAR CRAFT 2 שילם הפעם את מחיר ההרחה משלושת הגדולים.

פריצה יוצאת מהכלל נרשמה לזכות DAGGERFALL של VIRGIN היישר אל המקום ה-8 (נדווח בהקדם). בסמוך לפריצה זו נרשמה עלייה פנטסטית של לא פחות מ-7 שלבים ל-Z הצובר עוד ועוד מעריצים. MECHWARRIORS 2 מטפס שני שלבים, אולי בהשראת אחיו הצעיר שלא מכבר יצא אל אוויר העולם והתמקם במקום ה-49.

פריצה נוספת רשם לזכותו AVARICE המשגע, אשר משלים את הסדרה שיצרו קודמיו ומתמקם במקום ה-16. ירידה דרסטית מהמקום ה-12 ל-18 רשם לעצמו DOOM, אשר פינה את השטח בצמרת ל-QUAKE. לעומת זאת, BLUEBYTE של SETTLERS 2 חוזר אלינו, למקום ה-19, ועדיין מתנדנד ברשימת הגדולים.

GABRIEL KNIGHT 2 שוב יורד לקו האדום, ואם לא יזכה לדחיפה מאסיבית עכשיו זה כבר יהיה מאוחר מדי. כהרגלנו, לא נחסוך מכם את הממצאים הכואבים - אותם משחקים שנדחקו מרשימת הגדולים, 96 FIFA למקום ה-21, DESCENT ל-20 ושימו לב... CHAOS OVERLORDS יורד למקום ה-66 לאחר שהספיק לפרוץ למקום ה-17. פרט לכך, משחקים חדשים ממשיכים להתברג ולחפש את מקומם בשיטפון שנחת עלינו, וביניהם DEADLOCK במקום ה-35, PANDORA במקום ה-39 ו-STAR CONTROL 3 במקום ה-32. הטובים ישרדו, הפחות טובים ידעכו (ככה זה בחיים) ואנחנו נדווח.

הכתובת לדירוג:

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

לגולשי אוטוסטרדת המידע:

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

| שם החברה | שם המשחק | מס שבועות | דירוג קודם | דירוג נוכחי |
|-----------------|--------------------------|-----------|------------|-------------|
| MICROPROSE | CIVILIZATION 2 | 32 | (1) | 1 |
| ID | QUAKE | 13 | (5) | 2 |
| VIRGIN | COMMAND & CONQUER | 53 | (3) | 3 |
| BLIZZARD | WARCRAFT 2 | 44 | (2) | 4 |
| FORMGEN | DUKE NUKEM 3D | 24 | (4) | 5 |
| STARDOCK | GALACTIC CIVILIZATIONS 2 | 42 | (9) | 6 |
| MICROPROSE | GRAND PRIX 2 | 14 | (6) | 7 |
| VIRGIN | DAGGERFALL | — | (-) | 8 |
| NEW WORLD | HEROES OF MIGHT & MAGIC | 56 | (7) | 9 |
| INTERPLAY | DESCENT 2 | 31 | (8) | 10 |
| VIRGIN | Z | 8 | (18) | 11 |
| ORIGIN | WING COMMANDER 4 | 34 | (10) | 12 |
| ACTIVISION | MECHWARRIOR 2 | 65 | (15) | 13 |
| MICROPROSE | MASTER OF MAGIC | 103 | (14) | 14 |
| STAR CROSSED | STARS! 2 | 48 | (11) | 15 |
| STARDOCK | AVARICE:THE FINAL SAGAS | 4 | (-) | 16 |
| ELECTRONIC ARTS | NEED FOR SPEED | 52 | (19) | 17 |
| VIRGIN | DOOM 2 | 103 | (12) | 18 |
| BLUEBYTE | THE SETTLERS 2 | 21 | (21) | 19 |
| SIERRA | GABRIEL KNIGHT 2 | 42 | (16) | 20 |

WIZ



עכשיו כדאי לך יותר לחתום על מנוי שנתי ל-WIZ

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

בנוסף יקבל כל מנוי:

- 1** משחק מחשב אחד לפי בחירתו מתוך הרשימה המופיעה בספח ההרשמה. *המתנה תישלח עד חודש מיום חתימת המנוי.
- 2** כרטיס חבר במועדון "באג סטור", שייזכה אותו בהנחות ברשת חנויות "באג סטור".
- 3** בכל חודש יוגרלו בין המנויים 10 בובות STAR TREK, מתנת באג מולטיסיסטם.



רשימת המתנות

יש לסמן 3 אפשרויות על בי סדר העדיפות

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

לכבוד **WIZ** מחלקת מנויים
 ת.ד. 2409 בני ברק, מיקוד 51114. טל: 03-5794711 שלוחה מסי 6
 ברצוני לחתום על מנוי שנתי ל-WIZ

אני מנוי חדש/ה אני מחדש/ת

מנוי מס'

שם משפחה שם פרטי

תאריך לידה

רחוב מספר עיר

מיקוד טלפון

מבקש להיות מנוי מגיליון מס'

מצורפת המחאה לפקודת מערכת וויז על סך 264 ש"ח במזומן עבור 12 גיליונות.

הוראות חיוב בכרטיס אשראי: ויזה / ישראלכרט / דיינרס (הקף בעיגול)

שם בעל הכרטיס כתובת טלפון

מספר ת.ז. מספר כרטיס

בתוקף עד חתימת בעל הכרטיס

בכרטיס אשראי החיוב ב-4 תשלומים חודשיים שווים ללא ריבית

CD

אסטרטגיה

CHAOS OVERLORDS

STRATEGIC GANG WARFARE

שובו של הקאם-בק

עוצמה עליך לשלוח את אנשיך אל השוק השחור, לשחד שוטרים, לסחוט כסף ולהשמיד כל דבר או אדם אשר עומדים בדרכך. הפעלת לחץ מסוים על קוינו, למשל, יתגמל אותך במזומנים, השתלטות על בניינים, לדוגמה, תיצור תשתית למחקר ולפיתוח של כלי נשק חדשים וכו'.

קרבות רחוב

הבעיות הממשיות לא מתרכזות בתושבי האזורים שעליהם אתה שולט ובעסקנים שפועלים בהם, אלא הן מגיעות בצורת חמישה OVERLORDS אחרים, המנסים, כמוך, להרחיב את אזורי שליטתם.

ההתנגשויות בין הכנופיות השונות הן למעשה הכיף האמיתי במשחק - אתה כמי שעומד בראש ארגון, לא מלכלך את ידיך ב"עבודה השחורה", אך במקום זאת עליך לשכור את שירותיהם של כנופיות שונות, שלהן שיטות עבודה ומסחר ייחודיות.

שישה תסריטים ומטרה אחת
במשחק ישנם שישה תסריטים שונים כשכל אחד מהם משימה מסוימת וייחודית. על מנת לממש את המשימה, על השחקן להשתמש בכל תסריט באסטרטגיה שונה

דיכאוני ומיואש. אספסוף של תושבים כועסים אשר נמאס להם לחיות תחת עושק הממשל, מסתובבים ברחובות הערים והופכים אותם למגרש משחקים בו הם נותנים חופש לאגרסיות העצורות בתוכם.

פשע מאורגן

ב-CHAOS OVERLORDS אתה הוא אחד מראשי הפשע המאורגן אשר מתחרה על השליטה ברחובות העיר. אתה מתחיל את המשחק עם כנופיה אחת כשסקטור אחד בלבד תחת שליטתך. הרעיון הוא שעליך להשתלט על כמה שיותר סקטורים ולסחוט מהם כל טיפת רווח אפשרית על ידי הפעלת השפעתך. על מנת לצבור

מאת: אדיר להב

פעם בכמה שנים אנו עדים לגלי נוסטלגיה המציפים את העולם בעקבות סרט מסוים או מעצב אופנה זה או אחר. משווקים ויחצ'נים שונים עוטפים את גלי הנוסטלגיה האלו באריזה עכשווית, ומוכרים אותם בצורת סרטים, מזכרות ומוצרים שונים ומשונים.

לאחרונה, אנו מבחינים בתסריטאים ומתכנתים שונים, העובדים תחת אותה הקונספציה, כאשר הם עוטפים את גלי הנוסטלגיה באריזה עתידנית רחבת דמיון, ומשווקים אותם בצורת סרטים ומשחקי מחשב שונים, ביניהם CHAOS OVERLORDS של U.S. GOLDS.

עניין של זמן

השנה היא 2,050, ממשלות העולם פשטו את הרגל, איבדו שליטה וכעת תאגידים פרטיים מנהלים את ההצגה. על מנת לשמור על השלום והסדר הוכרז איסור מוחלט על שתיית אלכוהול, עישון, סמים, נשיאת נשק, האזנה למוסיקה, ריקודים או בקיצור כל דבר שעשוי להוציא אנשים לרחוב או שיש בו שמץ של הנאה. העולם האידיאלי כביכול שהיה קודם - איננו, והוא התחלף בעולם



CD אסטרטגיה

למעלה מ-50 טכנולוגיות שונות שניתן לחקור, וזה כולל הכל, החל ממשגרי טילים ומגנים ועד לויסמינים

ואביזרי נוחות. כך או כך, לכל אחד מהכלים יש את היתרונות והחסרונות הייחודיים לו, כך שנוצר גיוון גדול מאוד בשימוש בכלים השונים.

כמו רוב משחקי האסטרטגיה גם כאן כסף הוא גורם חשוב למדי, וכדאי להתחיל לדאוג לו כבר מהשלבים הראשונים. אחרי קניית מספר כנופיות ושליחתן אל הסקטורים השכנים (כדי לגזול, לשדוד ולקחת דמי חסות), בעיית המזומנים אמורה להיפתר לפחות בתורים הראשונים. יחד עם זאת, העסקת כנופיות מהווה רק קצה חוט בהוצאות הכספיות שלך, היות וישנם שוטרים לשחד, מחקר ופיתוח לנהל וכו'.



רוב הפעילות במשחק מתבצעת למעשה על ידי הכנופיות, אותן אתה שוכר על מנת להשיג מטרות מסוימות על פי רצונותיך וצורכיך. קיימות בשטח מעל ל-70 כנופיות בעלות אופי ודרכי פעולה שונים, כך שדרכי הפעולה שלך מגוונות ביותר. ככל שהמשחק יתקדם תבין כי עליך לשכור את כל כוח האש האפשרי, שכן המלחמות עם ה-OVERLORDS האחרים הופכות לקשוחות יותר ויותר, והכל עומד על כף המאזניים!

אותה המנגינה

בסיכומו של דבר ניצב לפנינו משחק אסטרטגיה בעל רעיון חדשני וייחודי, אך הוא מיושם על ידי שימוש באותן השבלונות המוכרות לנו מכל כך הרבה משחקים קודמים. אין כאן מרכיב שלא נתקלנו בו בעבר ויש חזרה על קונספציות משחק שהוכיחו את עצמן בעבר.

השימוש במחקר ובפיתוח מוסיף אמנם נופך נוסף הנחוץ למשחק, אך הוא אינו מסתדר עם הרעיון שעומד מאחורי מלחמת כנופיות.

לזכות בקטגוריית "המשחק בעל הגרפיקה היפה ביותר" - אין כאן כל פיתוח גרפי השווה אזכור מיוחד. בנוסף לכך, גם האפקטים הקוליים אינם ממריאים לגבהים חדשים ולא נעשה כאן כל ניסיון ליצור משהו מעבר להכרחי - בכל אופן, אם נעשה ניסיון שכזה לא ממש ניתן להבחין בו.

יחד עם זאת, הגורם החשוב יותר הוא המשחק עצמו. כאן אנו מבחינים שנעשה מאמץ להקפיד ככל הניתן על הפרטים הקטנים, ולהכניס מגוון גדול ביותר של אלמנטים לכל תסריט ותסריט. במשחק זה ניתן להבחין באלמנטים שונים בהם נתקלנו במשחקי אסטרטגיה אחרים, ביניהם CIVILIZATION, SIMCITY, קמפוז' מ-SYNDICATE ואחרים.

המשחק כולו מבוסס על עיקרון של תור אחר תור, כך שיש לשחקן את כל הזמן שבעולם על מנת לתכנן את צעדיו ללא הפרעתם של היריבים. חשוב לציין שהיריבים הם לא משהו שניתן לפסוח עליו בקלות, וכבר ברמה הקלה ביותר הם מכוונים ישר אליך וקשה להתחמק.

דבר מוזר ובעל חוסר התאמה לעלילה ולהתרחשויות הוא נושא המחקר. לתומי חשבתי, שכנופיות הפשע גונבות טכנולוגיה וציוד לחימה מהממסד ולא מפתחות אותו בעצמן. אך כאן, ישנן



במקצת. משימת KILL'M, למשל, כוללת בתוכה מריבות ומלחמות רבות לכל אורכה - לכן יהיה צורך להשתמש בשכירי חרב רבים, בעוד שבמשימות אחרות יש צורך להשתמש בדרכים דיפלומטיות יותר של משא ומתן ומסחר.

בפני השחקן תמיד עומדת האפשרות להודיע למשטרה על יריביו, אך כל גנגסטר מתחיל שמכבד את עצמו, יודע כי חוק מספר אחד הוא "לא תלשין". בנוסף לתסריטים הקבועים מראש קיימת אפשרות לשחק במשך זמן הנקבע על ידי השחקן (שישה חודשים, שנה, שנתיים או ארבע שנים), עם מטרה מתוך ארבע אפשריות, שהן: חמדנות, כוח, שליטה או קבלה.

כלבים לא נובחים ולא נושכים

אחד הדברים הבטוחים ביותר בקשר ל-CHAOS הוא שהמשחק לא תוכנן כדי



סודות מחדר התגיכה



בכיכובם של הזוג כיום - עמיתים אז, יעל אבקסיס וליאור מילר (לפחות אני עורך מדור עם אווירה).

ובקשר ל-FATAL RACING, לך לתפריט הראשי ושנה את שם המכונית שלך לאחד מהשמות הבאים:

- SUICYCO ★
- MAYTE ★
- 2X4B523P ★
- TINKLE ★
- LOVEBUN ★

כך תקבל מכונית חדשה שתראה לכל המתחרים האחרים את עננת העשן המזהמת הנפלטת מהאגוז שלה.

בנוסף לכך, הכניסו את הצ'יטים האלו באותה דרך:

SUPERMAN - הופך אותך לבלתי פגיע.
FORMULA1 - גישה לסט שני של מכוניות.

DR DEATH - בחירה במירוץ סופר-קשה.
DUEL - בחירה ביריבים קשים במיוחד.
TOPTUNES - מוסיקה שונה.
CINEMA - מצב מסך רחב.
I WON - צפה בקטע המירוץ שבו אתה מנצח.

CUP WON - צפה בסוף המירוץ.
ROLL EM - רשימת הקרדיטים.

LEMMINGS 3D

המשחק הקלאסי זכה לתשבוחות רבות בעיתונים בחו"ל ואהבי המשחק ודאי ירצו לקנותו. ועכשיו לצילי ל SMELLS LIKE TEEN SPIRIT של NIRVANA, אכתוב לכם את הקודים שרועי זוהר מנצרת עילית שלח לנו ברוב אדיבותו.

- NASTALK - שלב 2
- PADUASDY - שלב 3
- BRECOQUE - שלב 4

של COUNTING CROWS, והר המכתבים על השולחן מסרב להיעלם.

הנה טיפ ל-RIPPER ששלחה לנו שירלי הרלב מגבעתיים.

ב-Whitechapel ארגן את קלפי המזל לפי הסדר.

איך? פשוט הקשב למלות השיר והתאם את התמונות למלים.

Seasons - Fear - Reaper - Wind - Sun - Rain.



FIRESTORM: THUNDER HAWK

אמנם יש לכם הליקופטר שחמוש בצורה שהייתה גורמת לאפאצ'י להרכין חרטום מבושה, אמנם משקל השריון שלכם מעוות קצת את חוקי הפיזיקה, אך ישנם שלבים במשחק שעדיין לא תצליחו לעבור.

- להלן הקודים לשלב האחרון בכל משימה:
- דרום אמריקה - O3HN0V4EJD249A
- התגנבות - PRHP0VTFAUDM5JI
- תעלת פנמה - J7GT0EMRM2CM472
- מרכז אמריקה - OJG90UMVI6AM542
- מזרח אירופה - 4UG85EUJVIEM5RA
- קניון - 2RGGQGRUR0MM4EQ
- המפרץ 2 - 77HP0VRF6RDI432
- דרום סין - AUGKS1BB3QMM53I

FATAL RACING

כרגע מתנגן של CREEP של RADIOHEAD, המוכר לכולנו כסאונדטראק של הפרסומת



שוב אני יושב לי בצל קורת הצנועה ומחפש את שולחן הכתיבה אשר נקבר פעם נוספת תחת הר המכתבים ששלחתם למדור. ברקע מתנגן לו דיסק חדש של מוסיקה אלטרנטיבית שקניתי, וכרגע החדר מלא בצלילי I'M EASY של FAITH NO MORE. אווירה שלווה, אני עושה "קנאק" קטן באצבעות ומתחיל לכתוב. אופס, כבר יש לי בקשה קטנה מכם. השתדלו לכתוב תאריך על המכתבים שלכם ותזכו להכרת תודה מצד חברי מערכת "סודות מחדר התגיכה".
אורן רביב

שאלות ותשובות

שאל מיכלסון מתל אביב ועוד קוראים רבים אחרים, שואלים היכן אפשר להשיג את תוכנת העריכה למשחק הנפלא COMMAND & CONQUER של חברת WESTWOOD.

ובכן שאל, בזמן ש-I'M EASY נגמר ו-ZOMBIE של ה-CRANBERRIES מתחיל, רפרפתי בדפים הסודיים של עורך המדור, ואיתרתי משהו שכדאי לך לרשום:
<http://adam.com.au/buggy>



GABRIEL KNIGHT 2

כשחבייר מבקש ממך פרטים על משפחתך, חזור לעורך הדין שלך ובקש ממנו את אילן היוחסין. קח אותו חזרה לחבייר וכשתדבר איתו, יופיע לפתע הברון וון גלובר ויזמין אותך להיכנס למועדון.

RIPPER

שיר מספר שלוש מתנגן כרגע. MR. JONES





סודות אחדר התגיכה

גולי גולית

SIMTOWER

אם חשבת שיהיה לך קל לבנות גורד שחקים עצום ומודרני ולא עמדת בציפיות של עצמך, הנה אקט קטן שיעזור להפוך את המגדל שלך ל"מגדל 5 כוכבים".

שמור משחק בשם CHEAT וצא ל-DOS. עבור לספריית המשחק וחפש את הקובץ CHEAT.TDT בפורמט ה-DOS. לאחר מכן, הקש את הפקודות הבאות:
DEBUG CHEAT.TDT

- E 102 5
- E 106 FF
- W
- Q

חזור למשחק וטען את הקובץ. שמת לב איך הכל השתנה?

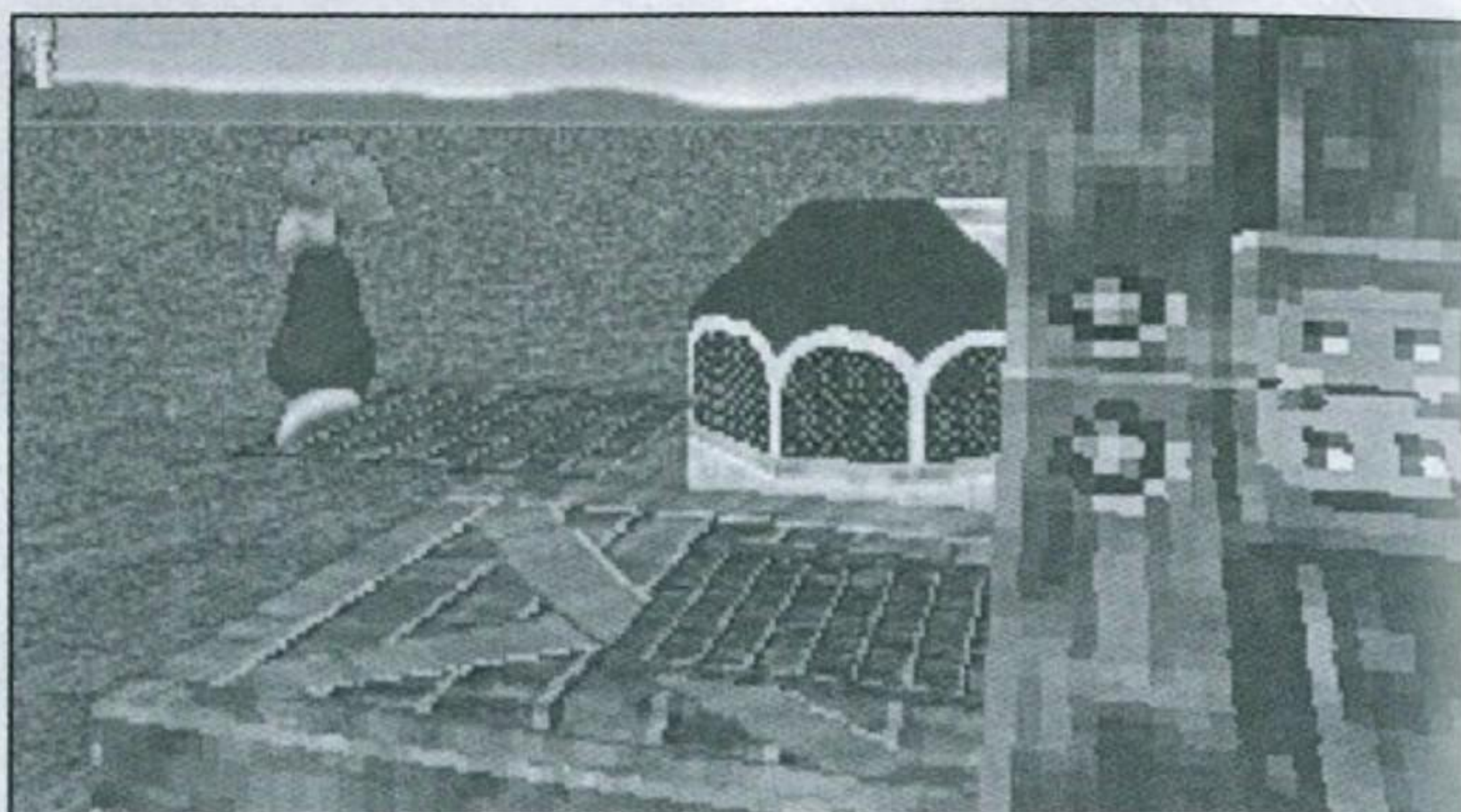
אשימה בלתי אפשרית

אביעד שמיר מאבן יהודה הוא הזוכה הפעם בפנינת משימה בלתי אפשרית, כששלח לנו את המשפט האחרון שאומר סיימון ב"סיימון 2". הפתרון הוא סיימון פונה לשחקן ואומר לו "ואני בטוח שאתה מוצא את זה מאוד משעשע. רק תזכור איפה הוא מסתובב עכשיו ואני מקווה שהוא ימצא אותך ויהפוך אותך לתולעת או משהו".

והחודש חידה חדשה, מוכנים?

מה מנסה מלקולם להוכיח בקירנדיה 3 ומה הוא מגלה בסוף?

הסתיים לו עוד מדור טיפים, דבר שאי אפשר להגיד על הדיסק שכרגע מנגן את LOSER של BECK. להתראות באותו עמוד, באותו עיתון בפעם הבאה.



- ALIMIGHTY - בלתי פגיע.
- LPNLIZARD - כלי נשק מתבייתים.
- FREESPACE - מעבר בין שלבים.
- SPANIARD - עזרי טיסה.
- GOWINGNUT - גורם לקצר בכל הרובוטים במכרה. בפעם השנייה תגרום לקצר ב-GUIDE-BOT.
- BITTERSWEET - קירות בצבעים פסיכודליים.
- GODZILA - גורם לרובוטים יותר נזק כשאתה מתנגש בהם.



- OCHIDORE - שלב 5
- CEDROPIA - שלב 6
- KABELIOV - שלב 7
- DOUMPAIM - שלב 8
- HABENARA - שלב 9
- PAREGON - שלב 10

DESCENT 2

ציטים אלו הם לגרסה המלאה ושלח אותם גיל תמרי מתל אביב, שאט אט הופך להיות יקיר המדור.



גאסטור-טיפ

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

אנו מוכנים לקבל כל טיפ, רעיון, פתרון, הצעות, תגובות, תשובות לחידות או כל דבר אחר העולה על דעתכם, לפי הכתובת: וויז, ת.ד. 2409 בני ברק, מיקוד: 51114, או בפקס 03-5708174, וכמובן לא לשכוח לציין "עבור סודות מחדר התגיכה".

BATTLEGROUND ARDENNES

מתאבז במנה עיקרית



מאת: אדיר להב



בעבר משחקי המלחמה הטקטיים היו הפופולריים ביותר, בעיקר משום שהם לא דרשו משאבי מחשב כמו המשחקים של היום. אולם מאז עבר זמן רב ונותר רק גרעין קשה ולא מבוטל של משוגעים לדבר, אשר יושבים מול מסך מחשב עליו מצוירים משושים ומזיזים מרובעים בצבעים שונים עליהם מצוירים טנקים, חיילים, משאיות, תותחים וכו'.

BATTLEGROUND ARDENNES מחזיר אותנו למלחמת העולם השנייה אל קרב הבולג' - קרב שהתרחש בשנת 1944, בו נלחמו כוחות צבא אמריקניים כנגד הצבא הנאצי, בחבל ארדנס שבאזור בלגיה-לוקסמבורג.

כצפוי, מוצאים כאן את כל המרכיבים הקבועים של משחק אסטרטגיה טהור - יחידות צבא מוכרות, נקודות התקפה, הגנה, תנועה וכו'. אך מה שעושה את המשחק הזה לשונה מיתר משחקי האסטרטגיה שזורמים אלינו מדי פעם, הוא למעשה צורת התצוגה.

ניתן להביט אל לוח המשחק ממבט-העל הקלאסי והמוכר או לבחור במבט תלת ממדי, איזומטרי. במצב זה, פני השטח יקבלו את ממד הגובה וחתיכות הקרטון (המייצגות את היחידות כמובן) יתחלפו בדמויות פלסטיק חביבות של חיילים וכלים אחרים. כך שאיך שלא

אחרי התקנה פשוטה יחסית, ניתן לצלול בקלילות אל תוך המשחק - לעבור לאזור האימונים על מנת לשפר את הטקטיקות, ולהתרגל לשיטה או לחפש אחר סצינות קרב היסטוריות ממלחמת העולם השנייה. הרושם הראשוני הוא שב-BATTLEGROUND ARDENNES הכניסו כמות נכבדת של אופציות וסצינות קרב, כדי שלא תשתעמם במשך זמן רב מדי. אך זהו, כאמור, רק הרושם הראשוני...

בעוד המשחק מוצג בתחילה כקל לשימוש, עד מהרה מתברר שהוא ידידותי כמו שור שמנפנים מולו בדגל אדום. ברוב משחקי האסטרטגיה כדי לתקוף טנק אויב אתה מקליק עליו, אך לא כאן. ב-BGA ישנם שישה שלבים שונים לכל מהלך מלחמתי, וכתוצאה מכך אי אפשר לירות ולזוז באותו התור.

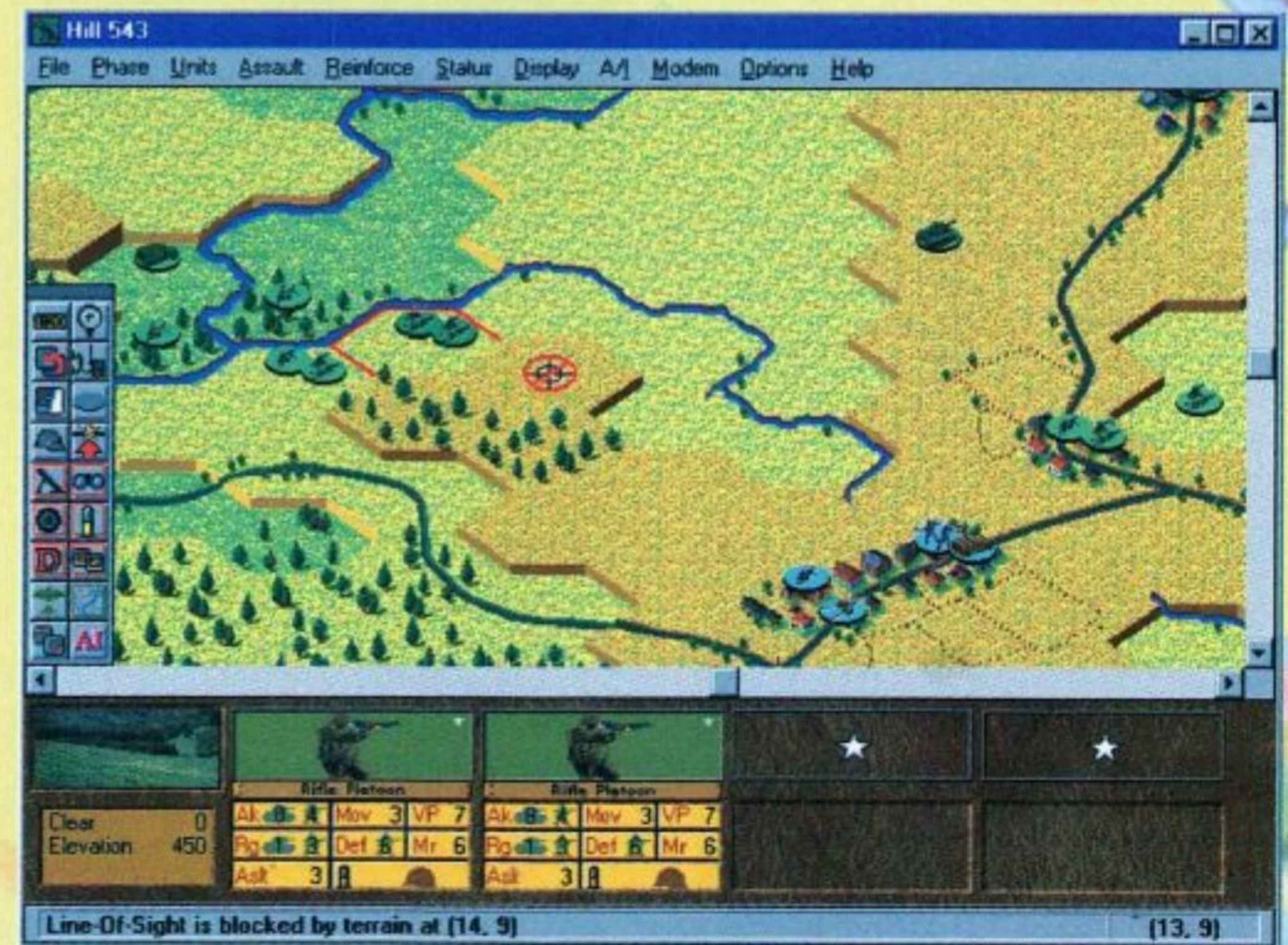
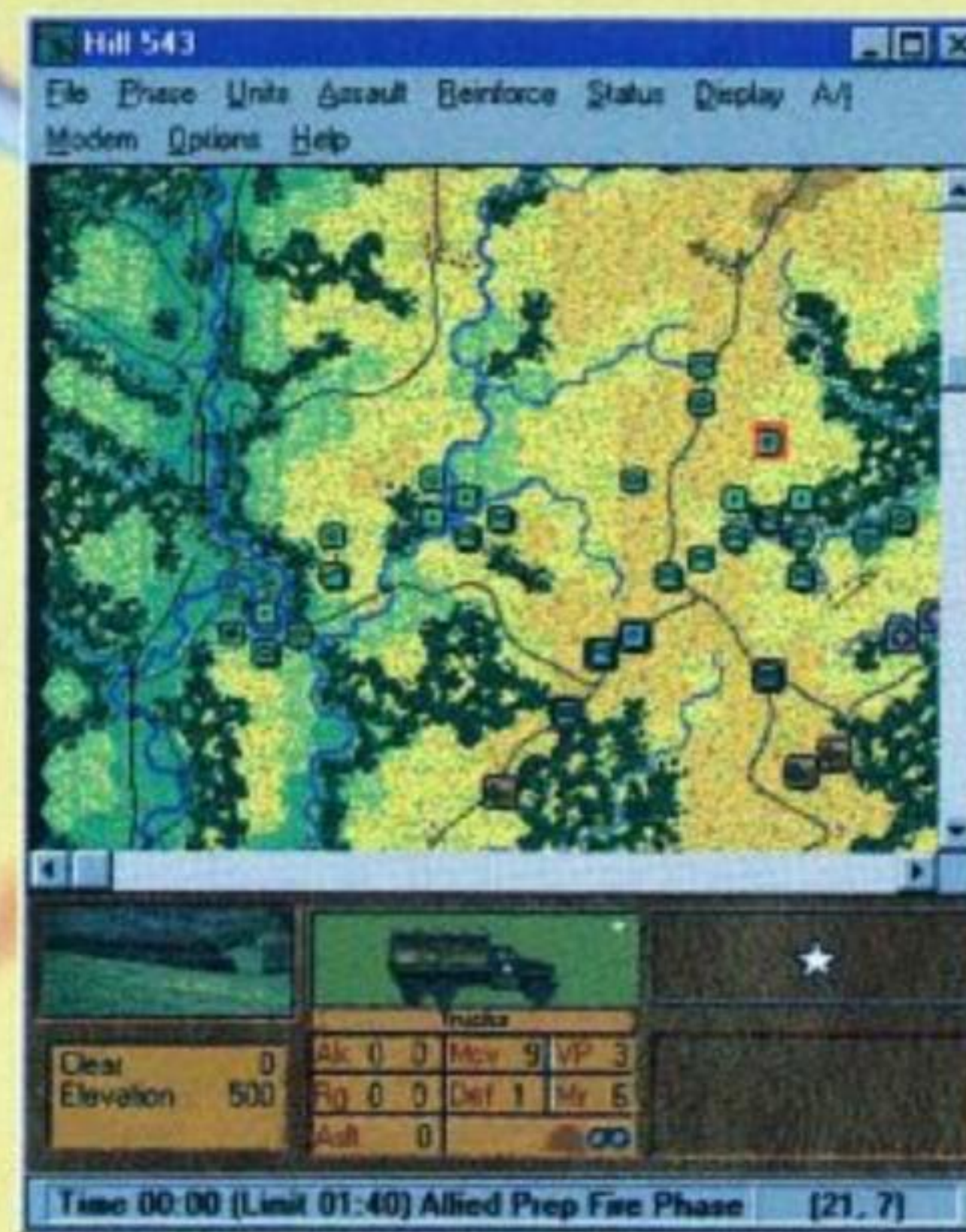
פגמים נוספים נחשפים במערכת הקרב כאשר אתה מאבד את הארטילריה הכבדה שלך. במצב זה, הקרב הופך לחסר תכלית, ונכנס למבוי סתום בו שני הצבאות מתרוצצים ויורים זה לעבר זה מטווח קצר. יחד עם זאת, יישומים טובים שראינו במשחקים אחרים, כמו אופציה למספר שחקנים ועורך תרחישים, נמצאים כאן.

דרישות המינימום להפעלת המשחק הן: מחשב 486 עם 4MB זיכרון, כרטיס SVGA, 5MB פנויים על הכונן הקשיח ו-Windows-1. הדרישות המומלצות הן: מחשב 486DX-66 עם 8MB זיכרון, כרטיס SVGA, ו-Windows 95-1.

אם הייתי משווה למשחקי אסטרטגיה אחרים (כמו ALLIED GENERAL, למשל), ל-BGA אין נקודת משיכה של ממש ההופכת אותו לסוחף. הוא נותן לך לטעום מהכל אך לא די הצורך, הוא יוצר את התעניינות הראשונית אך אינו מספק את הסחורה. אם אתה באמת משוגע לדבר, אולי יש לך מה לחפש פה - ואם לא - אז פשוט לא.

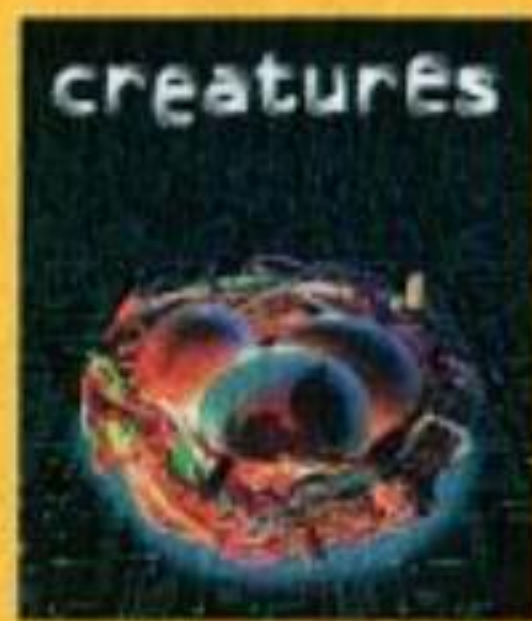
תסתכל על זה, מוצגת בפניך זירת קרבות יפהפייה בגרפיקת SVGA.

כמו ב-ALLIED GENERAL גם במשחק זה הוזנחו הסטטיסטיקות ותכונות מספריות רבות בעבור נגישות קלה יותר.



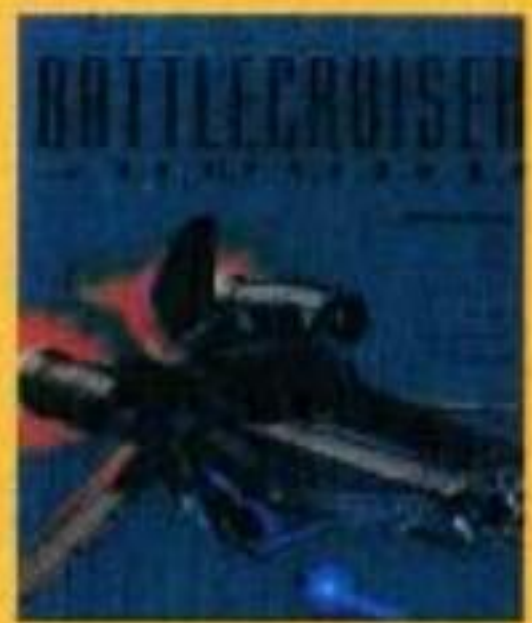
הד ארצי-משחקי מחשב ל-WIZARDים אמיתיים!

הד ארצי מציגה:



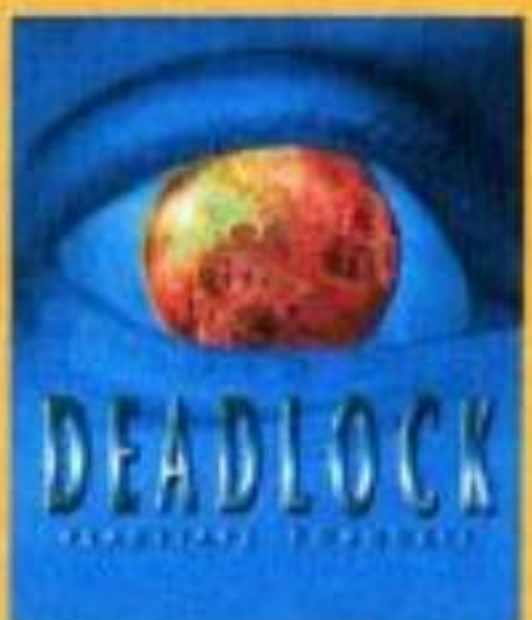
CREATURES - יצורים

חדש
פריצת דרך טכנולוגית של קבוצת חוקרים מקימברידג' מאפשרת ליצורים בעלי DNA להתנהג כמו חיות מחמד.



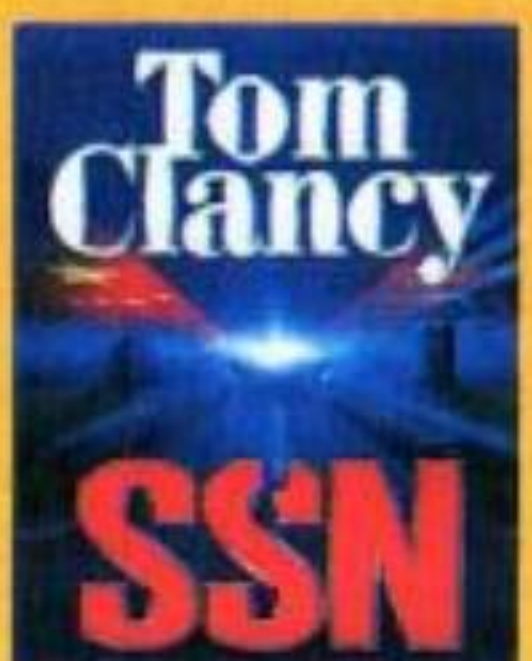
BATTLE CRUISER 3000

חדש
אתה אחראי על ניהול והפעלה של ספינות חלל אשר במסען נקלעות להרפתקאות וקרבות שרק אתה יכול לנצח.



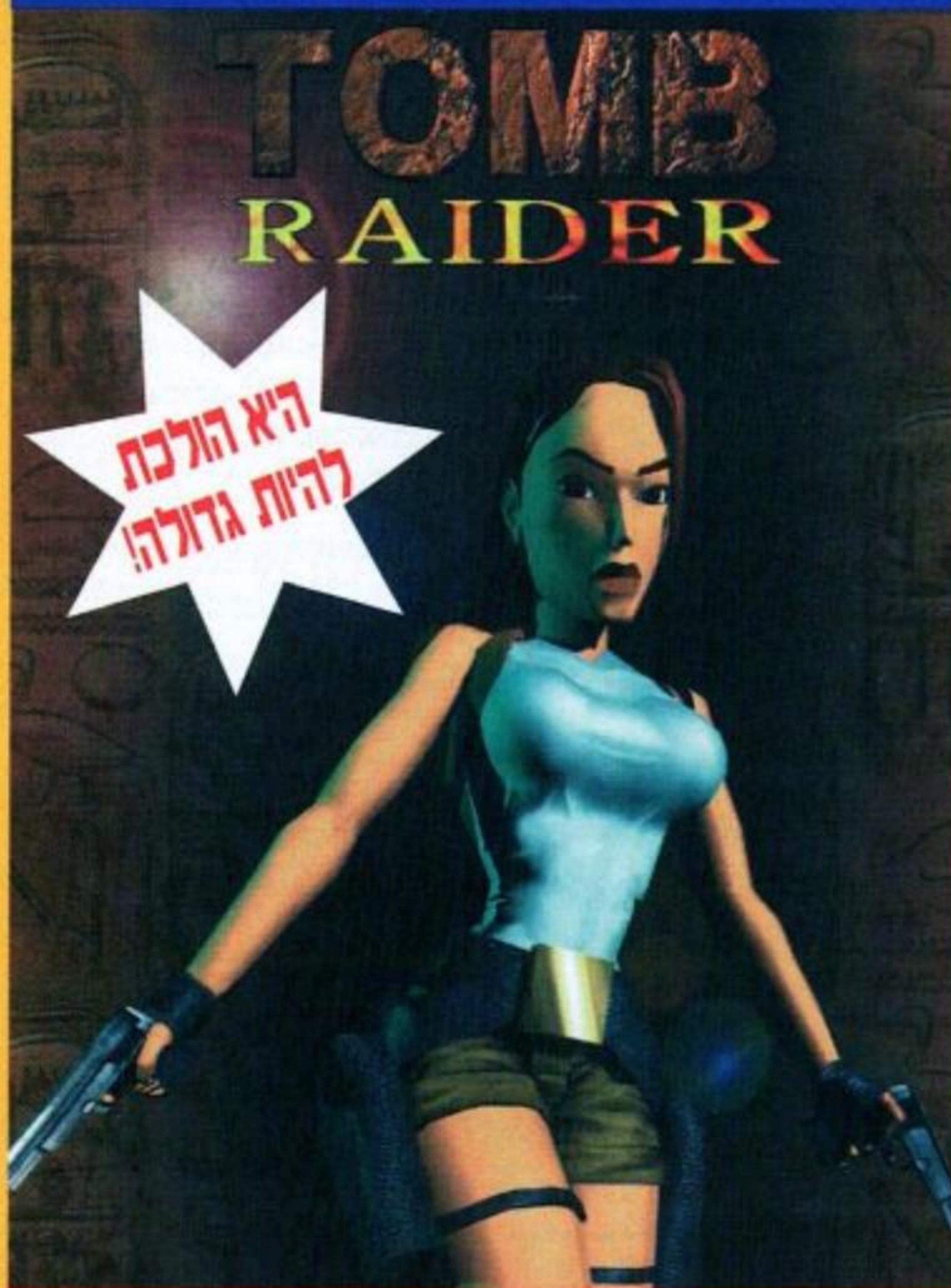
DEADLOCK

משחק מחשבה ואסטרטגיה לבניית מושבות חלל והגנה עליהן מפני התקפות יריב.



SSN - טום קלנסי

בליוג
סופר המתח הנודע, בעיבוד חדש שנכתב במיוחד למשחק הרפתקאה.



**היא הולכת
להיות גדולה!**

הד ארצי מולטימדיה מציגה את נבחרת המשחקים המרתקת והמלהיבה ביותר לעונת '96. המשחקים שיביאו את המחשב שלך לפסגות טכנולוגיות חדשות ויספקו לך שעות של מחשבה, התרגשות ופעולה אינטראקטיבית. אז קדימה... נפץ את הטלוויזיה ונקה את האבק מהמחשב. המשחקים הגדולים של השנה - עכשיו בחנויות המולטימדיה.



Z

משחק האסטרטגיה של השנה! קרב אסטרטגי בזמן אמיתי בין כנופיות רובוטים, Z הוא קל יחסית להפעלה - מומלץ למתחילים.



SWIV

חדש
להטיס מסוק קרב, לנהוג בבאג'י, לקבל משימות ולרסס את האויב. המשחק שיחזיר לצה"ל את המוטיבציה.



MEGARACE

תן לגיוסטיק שלך ריגושים... משחק מרוץ ולחימה, מהיר וקל להפעלה, אתה יכול לפוצץ את המתחרים מהמסלול.

SHATTERED STEEL

חדש
תשלוף ראשון, תגיב מהר ובעוצמה. אתה מפעיל רובוט עצום כדי למחוץ את האויב.



זה שם המשחק

Q-WIZ QUEST

טורניר ה-Q-WIZ QUEST

THE DIG

מאת: אורן רביב ודויד זילברשטיין

שאלות הקווסט

שימו לב, לרשות המתמודדים 10 שניות בלבד לענות על כל שאלה ללא כל שימוש במשחק עצמו או בחומרי עזר. נסו גם אתם לענות על השאלות מבלי להציץ בתשובות. מעבר לכך, מערכת Q-WIZ QUEST רוצה להבהיר, כי היא שומרת לעצמה את הזכות לפסול משתתף מהתחרות עקב התנהגות בלתי הולמת או הפגנת חוסר בקיאות ושליטה מינימליים במשחק הנידון.

1. עבור 150 נקודות - איך קוראים לגיבור, איך קוראים לאסטרואיד שאותו צריך ליירט ואיך קוראים לכוכב שעליו מתרחש המשחק?

אייל: גיבור: לא זוכר, כוכב: לא זוכר ושם האסטרואיד הוא אטילה. 50 נקודות בלבד. אלעד: גיבור: בוסטון לו, אסטרואיד: אטילה וכוכב: לא יודע. 100 נקודות בלבד. נדב: אסטרואיד: אטילה, הגיבור הוא לו ואני לא יודע את שם הכוכב. 100 נקודות בלבד. תשובה: לגיבור קוראים BOSTON LOW, לאסטרואיד ATILLA ולכוכב COCYTUS.

2. עבור 500 נקודות - ב-NEXUS, צריך להרים את העדשה שנפלה ולהכניסה למקום. בלוח הבקרה חמישה צבעים שכל אחד מהם מייצג פקודה אחרת (לדוגמה: ימינה, שמאלה, הרם וכו'). איזו פקודה מייצג כל צבע? אייל: סגול: ימינה, אדום: למטה, כחול: למעלה, צהוב: שמאלה. 175 נקודות בלבד.

אלעד: צהוב: למטה, כחול: שמאלה, סגול: למטה, ירוק: ימינה, אדום: הרם/הורד. 275 נקודות בלבד. נדב: צהוב: שמאלה, כחול: למטה, אדום: למעלה, סגול: להרים. 100 נקודות בלבד. תשובה: סגול - שמאלה, צהוב - למטה, ירוק - ימינה, כחול - למעלה, אדום - לקחת/לשחרר.

3. עבור 150 נקודות - איך נחיה את דוקטור ברינק? אייל: עם קפסולת חיים ירוקה. 120 נקודות בלבד. אלעד: ניתן לו גביש חיים LIFE CRYSTAL. מלוא הנקודות. נדב: בעזרת קריסטל חיים ירוק. מלוא הנקודות. תשובה: נשתמש עליו ב-LIFE CRYSTAL הירוק.

4. עבור 150 נקודות - איך מתגברים על כלב השמירה על הגשר בסוף המשחק? אייל: לא זוכר. 0 נקודות. אלעד: מכבים אותו. מלוא הנקודות. נדב: מכבים את הגשר והכלב נופל. מלוא הנקודות. תשובה: מכבים את הגשר.

5. עבור 200 נקודות - ביישורת (PLATEAU) מופיעה מפת ירחים. איזה מוט שולט בירח הקטן ואיזה מוט שולט בירח הגדול? אייל: מוט זהב: ירח גדול. מוט כסף: ירח קטן. 120 נקודות בלבד. אלעד: מוט זהב: ירח גדול. מוט קריסטל: ירח קטן. 175 נקודות בלבד. נדב: מוט זהב: ירח גדול. מוט כחול: ירח קטן. מלוא הנקודות. תשובה: המטה הכחול שולט בירח הקטן והזהב שולט בירח הגדול.

6. עבור 200 נקודות - איזו אישיות מפורסמת השתתפה ביצירת עלילת המשחק?

המתמודדים



שם: נדב
משפחה: שגב
תאריך לידה: 2/4/84
מקום מגורים: חולון
שם האב: אורי
שם האם: מיכל
ביה"ס: מקווה ישראל
כיתה: ד' 3
דברים שהיא עושה חוץ למשחק במחשב: מבלה עם חברים ומתעניין בעב"מים ובתופעות על טבעיות.
נדב: פרטים נוספים: אוהב בעיקר קווסטים של סיירה. אהב את מסעותיו של טורין ו- THE DIG.



שם: אלעד
משפחה: מדן
תאריך לידה: 17/8/85
מקום מגורים: חיפה
שם האב: יואב
שם האם: פנינה
ביה"ס: הפתוח חיפה
כיתה: ג'
דברים שהיא עושה חוץ למשחק במחשב: להציק לאח הקטן, לראות טלוויזיה ולקרוא WIZ.
אלעד: פרטים נוספים: שיחק במשחק לפני 3 חודשים וסיים אותו בפחות משבוע. לאתיו הקטן קוראים דני ומשום מה הוא אוהב להרביץ לו.



שם: אייל
משפחה: קסלר
תאריך לידה: 9/11/81
מקום מגורים: אלפי מנשה
שם האב: אבי
שם האם: נחמה
ביה"ס: תיכון "היובל"
כיתה: י' 4
דברים שהיא עושה חוץ למשחק במחשב: לשחק כדורגל ולבלות עם חברים.
אייל: פרטים נוספים: לקח לו חודש וחצי לשחק לגמור את המשחק, והוא אוהב קווסטים כמו ZORK NEMESIS ו- GABRIEL KNIGHT.

אייל: סטיבן שפילברג. מלוא הנקודות.
אלעד: סטיבן שפילברג. מלוא הנקודות.
נדב: סטיבן שפילברג. מלוא הנקודות.
תשובה: סטיבן שפילברג (הנקודות באדיבות העורך).

7. עבור 150 נקודות - מדוע משתמשים בעצמות הצב?

אייל: כדי להפוך בחזרה לצב אמיתי, נותנים לחיה הגדולה לאכול וכך ניתן להיכנס למים בביטחון. מלוא הנקודות.
אלעד: כדי להרכיב בצורה הנכונה, לשפוך עליה LIFE CRYSTAL, להדביק פצצה ולזרוק על היצור במים. מלוא הנקודות.
נדב: מסדרים אותן, מחיים את הצב ושמים עליו פצצה. המפלצת בולעת אותו ואתה יכול לעבור. מלוא הנקודות.
תשובה: כדי להרכיב שלד ולהחיות אותו, ובעזרתו לחסל את המפלצת הימית.

8. עבור 500 נקודות - לכמה עצמות מחולק שלד הצב אותו צריך להרכיב?
אייל: 11 חלקים. 0 נקודות.
אלעד: 12 חלקים. 0 נקודות.
נדב: בערך 20. 0 נקודות.
תשובה: עצמות הצב מחולקות ל-8 חלקים.

9. עבור 150 נקודות - מהו המקצוע של כל אחד משלושת הגיבורים?
אייל: ה"בת" היא כתבת, בריגס הוא ארכיאולוג, זה שאני משחק הוא אסטרונאוט ותיק. אה! קוראים לו LOW! חבל שלא זכרתי את זה בהתחלה. מלוא הנקודות.
אלעד: מגי היא עיתונאית, בוסטון הוא מפקד מעבורת החלל וברינג הוא המדען. מלוא הנקודות.
נדב: מפקד מוביל, עיתונאית וארכיאולוג-פרופסור. מלוא הנקודות.
תשובה: אסטרונאוט, מדען ועיתונאית.

10. עבור 150 נקודות - מה זה

ה-FLYING PIG?

אייל: לא זוכר. 0 נקודות.
אלעד: לא יודע. 0 נקודות.
נדב: זה יורד אל הכוכב ונותן ציוד. 0 נקודות.

תשובה: זו תיבת הכלים של החללית. לנחש חבר'ה, אם אתם לא יודעים תנסו לעבוד עלינו ותנחשו. ניקוד יקר יורד לטמיון סתם.
ובכן עד עכשיו המצב הוא כזה: אלעד עם 1,350 נקודות מוביל בבטחה יחסית כשמאחוריו נדב עם 1,050 נקודות וממש מאחוריו נמצא אייל עם 995 נקודות. נראה כי הקרב העיקרי בשאלות הכלליות יהיה בין אלעד ונדב שהפגינו עד עתה בקיאות מרשימה.

שאלות כלליות

1. עבור 100 נקודות - רוב כתובות האינטרנט מתחילות באותיות WWW. מהן ראשי התיבות הללו?
אייל: WORLD WIDE WEB. מלוא הנקודות.
אלעד: WORLD WIDE WEB. מלוא הנקודות.
נדב: לא יודע. 0 נקודות.
תשובה: WORLD WIDE WEB. אייל מצליח להתעשת ולעבור את נדב ב-45 נקודות, אולם הפער בינו לבין אלעד עדיין גדול.

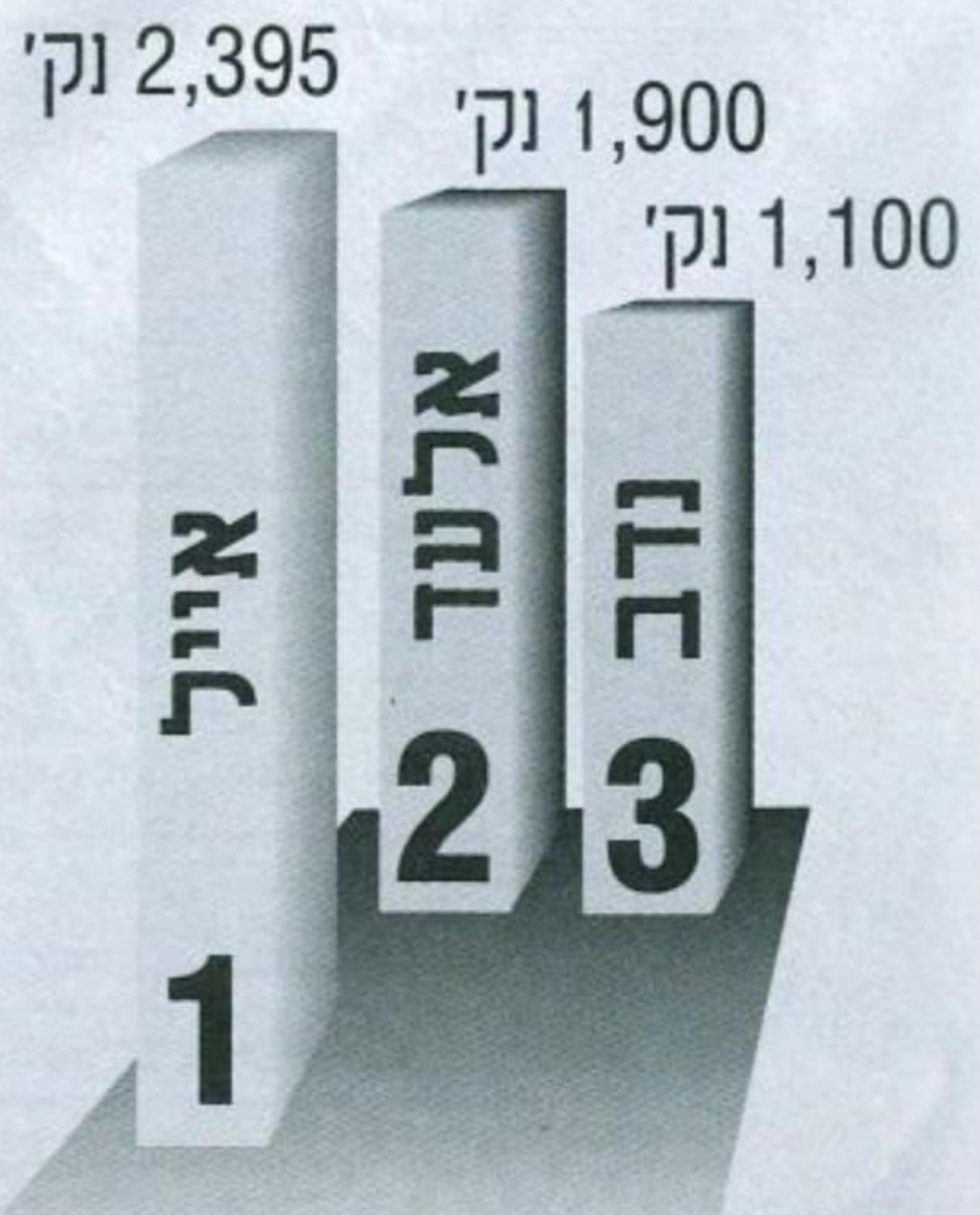
2. עבור 150 נקודות - מי הבעלים של חברת מיקרוסופט?
אייל: ביל גייטס. מלוא הנקודות.
אלעד: ביל גייטס. מלוא הנקודות.
נדב: לא יודע. 0 נקודות.
תשובה: ביל גייטס. שאלה קלה, במיוחד שאין יום שלא מזכירים את שמו של גייטס בעיתון. הפער בין אייל ואלעד נשאר כשהיה ונשארו רק עוד שלוש שאלות. המצב נראה מבטיח מבחינתו של אלעד, אולם אל תשכחו שעוד לא נשאלו שתי שאלות ה-500, שיכולות

סיכום

ובכן, במקום השלישי נדב, עם 1,100 נקודות. נדב הפגין שליטה טובה מאוד במשחק אבל נכשל בכל הקשור לשאלות הכלליות. מוסר השכל: צריכים לדעת ולהתעניין בכל הסובב את עולם המחשבים ולא דווקא רק במשחקי מחשב. כפרס ניוחמים מקבל נדב את המשחק המדליק RAYMAN, מתנת חברת באג מולטיסיסטם.
במקום השני עם 1,900 נקודות - אלעד. גם הוא מקבל RAYMAN, אולם הניקוד שלו מציב אותו גבוה מאוד בטבלת ה-Q-WIZ QUEST.
ובמקום הראשון עם 2,395 נקודות, שיא חדש בטורניר, אייל קסלר, שהצליח לבצע מהפך בזכות הידע המרשים שלו (שימו לב שהוא קיבל את מלוא הנקודות בחלק הכללי). אייל יוכל עכשיו לרוץ ולפרוק את ההתרגשות שלו מול QUAKE, שגם הוא מתנת חברת באג מולטיסיסטם.

הטבלה לאחר 3 משחקים:

| מקום | שם | מקום בטורניר | מקום כללי |
|------|------------|--------------|--------------|
| 1 | אייל קסלר | 1 | 2,395 נקודות |
| 2 | מעייין שחר | 1 | 2,225 נקודות |
| 3 | עידו | 1 | 2,067 נקודות |
| 4 | ארו מיכלק | 2 | 2,000 נקודות |
| 5 | אלעד מדן | 2 | 1,900 נקודות |
| 6 | נועם סואל | 2 | 1,737 נקודות |
| 7 | קרן שחר | 3 | 1,684 נקודות |
| 8 | ערן גורן | 3 | 1,475 נקודות |
| 9 | נדב שגב | 3 | 1,100 נקודות |



לשנות את המצב. נדב מתחיל לאבד גובה.

3. עבור 500 נקודות - מה שמם של שלושת הבתים במשחק DUNE 2, ומה צבעם?

אייל: הארקונן: אדום, אטרידאס: כחול, ואורדוס ירוק. מלוא הנקודות.
אלעד: כחול אדום וירוק. אני חושב שלכחולים קוראים הארקון. 50 נקודות בלבד.
נדב: כחול: טובים, אדום: רעים וירוק: נייטרלי. 50 נקודות בלבד.
תשובה: הבתים הם: ATREIDIS - כחול, HARKOHNEN - אדום, ORDOS - ירוק, ובכן רבותיי, מהפך! אייל הצליח להגיע ל-1,745 נקודות בעוד לאלעד רק 1,650 נקודות. נדב משתפר מעט ומשאיר לעצמו עוד סיכוי עם 1,100 נקודות.

4. עבור 500 נקודות - איך קוראים לאינטליגנציה המלאכותית שהתמודדה בשח-מט מול קספרוב?

אייל: כחול עמוק של IBM. מלוא הנקודות.
אלעד: מחשב IBM. לא יודע איזה. 100 נקודות.
נדב: לא יודע. 0 נקודות.
תשובה: כחול עמוק (DEEP BLUE). 2,245 נקודות לאייל ו-1,750 לאלעד. ומכיוון שהשאלה הבאה היא רק על 150 נקודות, אז יש לנו מנצח. אייל!

5. עבור 150 נקודות - מהן ראשי התיבות PC?

אייל: PERSONAL COMPUTER. מלוא הנקודות.
אלעד: PERSONAL COMPUTER. מלוא הנקודות.
נדב: לא יודע. 0 נקודות.
תשובה: PERSONAL COMPUTER.

MECHWARRIOR 2: MERCENARIES



שכירי חורבן

מאת: דוד זילברשטיין

דרוש רובוט-על בעל המרכיבים הבאים: 50 טון של פלדה יצוקה, טילים, תותחים, תחמושת ואה... כן - משוגע אחד שיסכים לנהוג בדבר הזה.

ACTIVISION שהפציצה אותנו לא מזמן עם MECHWARRIOR 2, חוזרת עם משחק ההמשך - MERCENARIES.

ב-MECHWARRIOR 2 נחשפת ליקום עתידי (פרי דמיונה של חברת FASA), יקום בו טנקים, מטוסים ותותחים הוחלפו על ידי רובוטים גבוהי קומה, בהם נוהגים בני אדם. אותם רובוטים, חמושים מכף רגל ועד ראש במכונות ירייה, תותחי לייזר ופלאסמה והשד יודע מה עוד, יכולים לתפקד כמעט על כל כוכב בלי קשר לתנאי הכבידה או האטמוספירה שלו.

ממש באותו יקום, מעמיד אותך MERCENARIES בראשו של ארגון לוחמים להשכרה, שברשותו מספר רובוטים וכמה טייסים מוכשרים.

בתחילת המשחק תוכל לבחור בין שתי אופציות. האחת, נותנת לך לנהל את כל הארגון מבחינת תקציבים, השכרת טייסים, קניית רובוטים, תחמושת וכד', ואילו האופציה השנייה משאירה את העניינים הללו למחשב, כשאתה רק מבצע משימות.

האופציה הראשונה, המומלצת יותר, הופכת את המשחק מסימולטור תקיפה למשחק אסטרטגיה, בו באה לידי ביטוי יכולת ניהול משאבים, ממש כמו קואורדינציה ומיומנות שליטה בג'ויסטיק/מקשים.

מנוע המשימות עצמו לא שונה וגרפיקת הפוליגונים מהמשחק הקודם עדיין מוצגת כאן. מנוע משימות האימון אף הוא קיים כאן, ממש כמו ב-MECHWARRIOR 2, ומאפשר לך ללמוד את השליטה במשחק ללא עיון בחוברת ההוראות.

מנשק האסטרטגיה, בחירת המשימות וסרטוני המעבר, הופקו בגרפיקה חדה ואיכותית ונתמכים, אגב, ישירות דרך המנוע של Windows 95 ללא צורך ב-DOS (המשימות עצמן רצות ב-DOS דרך Windows 95 או באופן עצמאי).

מנוע דיבור מתקדם משלב קטעי דיבור במהלך המשימה, ונוצרת תשתית של מאורעות ותגובות, כלומר אירועים שקורים במהלך המשימה וגוררים אחריהם תגובות ממדריך האימונים או משכירי החרב האחרים.

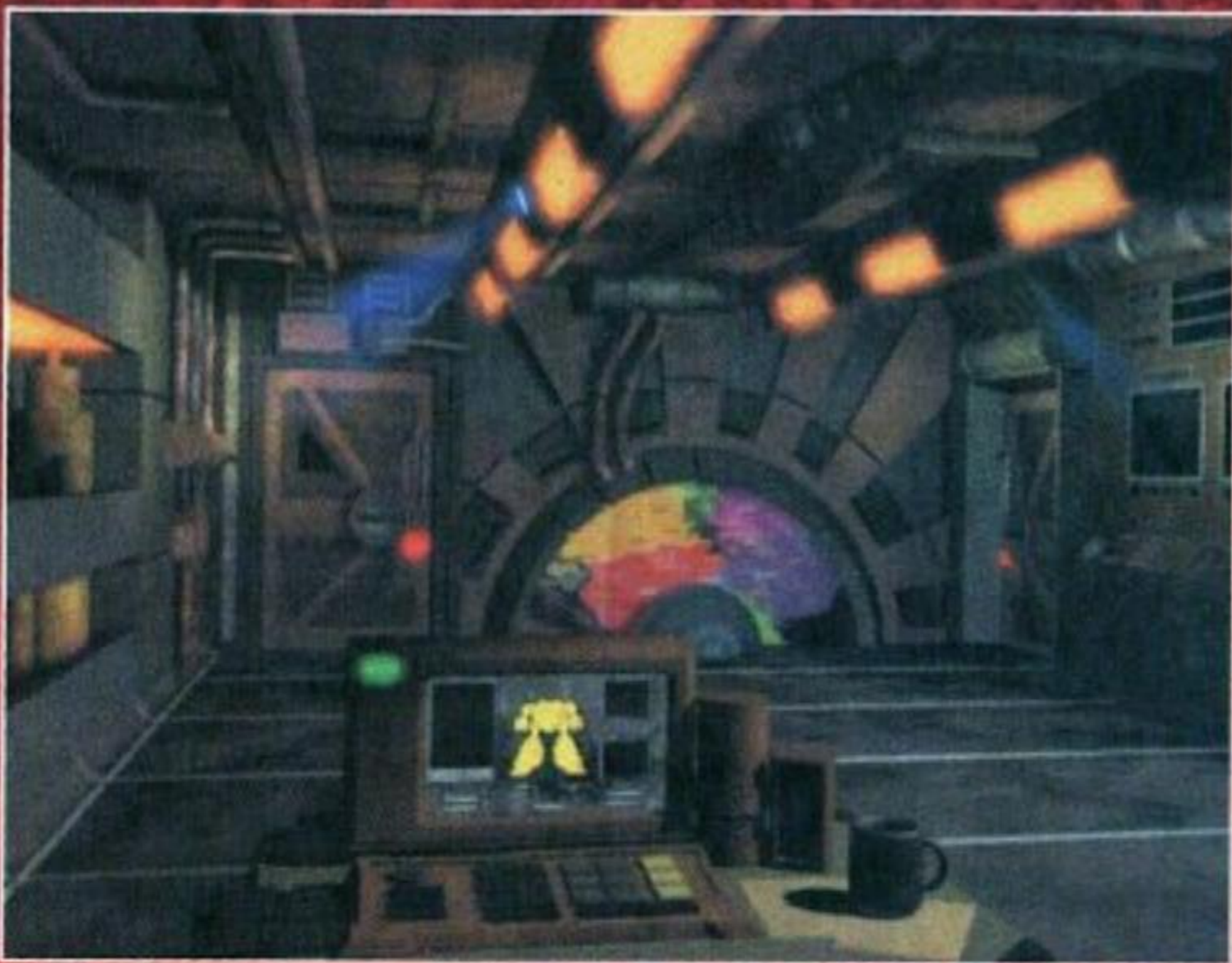
עניין שכירי החרב הוא מעבר לקליפה סתמית שמטרתה ליצור סיפור עלילה נוסף, שכן הוא משפיע על ביצוע המשימות. אם המצב נעשה קשה מדי או שהסכנה גוברת, יכולים שכירי החרב שלך

לנטוש אותך בעיצומה של המערכה. יתרה מזו, שכירי החרב הבאמת טובים, דורשים הון עבור השכרת החוזה שלהם.

בתור מנהל ארגון כלכלי עם מטרות רווח, אינך חייב לבצע את המשימות בסדר מסוים, ותוכל לבחור משימות משתלמות מרשימה המתעדכנת עם הזמן. לכל משימה יש מחיר ומן הסתם, ככל שהמשימה קשה יותר וסיכויי ההצלחה קלושים, כך גבוה המחיר שמוצע עבור השלמתה. יש לציין, כי מתוקף היותך שכיר חרב, לעתים ינסו לרכוש את שירותיך שני צדדים יריבים באותו סכסוך.

אתה יכול לפעול מתוך שיקולים פיננסיים בלבד או להכניס מעט אידיאליזם פחות חומרניים לארגון שלך, ולבחור רק במשימות ספציפיות. מעבר לכך, יש לציין כי למרות שהמשימות לא קשורות זו לזו, המתכנתים הקפידו על חוט עלילה רציף והגיוני המתבהר עם התקדמות המשחק.

MECHWARRIOR 2: MERCENARIES הוא משחק בפני עצמו, אך אין ספק שקהל היעד הראשוני שלו הוא שחקני MECHWARRIOR 2 המקורי. גם אחרים יוכלו ליהנות ממנו, בעיקר אם הם חובבים סימולטורי רובוטים. למי שגרפיקה, אקשן וגימור חשובים יותר, מומלץ להמתין בסבלנות ל-SHATTERED STEEL (פרטים בגיליון הבא).



הם ההיגע.

הם כהן.

משחקי המחשב החדשים של מיראז'



כל מה שרצית לדעת על הסרט, ראיונות עם כוכבים, איורי הכנה ובעיקר קטעי וידאו מהסרט עצמו.

יצורים ביומכניים משתלטים על הכלנפה. נקראת להציל את כדור הארץ!

גרפיקה תלת מימדית של מלחמה בעיר עתידנית. כלי נשק ואפקטים מדהימים בדרך לכיבוש העתיד.

משחק מתח ומסתורין על עולם השעשועים בהוליווד, בהפקת רוברט דה נירו. מעבר לכל דמיון!

MULTI SYSTEM
BUG

הפצה - באג
מולטיסיסטם בע"מ
03-5794711

החברה המובילה
בלומדות ומשחקי מחשב

מיראז'
מחשבים
03-5613944

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

עיצוב: אלינה



חדשות

פיתוי חדשות

- ★ שלוש גרסאות ה-DEMO המורדות ביותר מהאינטרנט נכון לחודשיים האחרונים הן: (1) Quake, (2) Ancient Domain, (3) Duke Nukem 3D.
- ★ אנו מגלים שמנועי חיפוש באינטרנט הם עסק משתלם. מפרסומים שונים מתברר ששוויים של אלו הוא: Lycos - \$71M, Exite - \$85M, Infoseek - \$55M, Yahoo - \$63M, AltaVista - \$50M.
- ★ AlphaWorks הוא שמו של אתר חדש של IBM בו יוצגו פרויקטים צפויים של החברה. כאן יוכלו משתמשים לקרוא עליהם, לבדוק אותם ולהגיב.
- ★ רשת הטלוויזיה CourtTV - הרשת שמסדרת מבתי המשפט בארה"ב, פתחה אתר חדש ברשת (<http://www.courtvt.com>) ובו שירות מיוחד המאפשר לקהל הרחב לבצע בדיקות אמינות, או לבדוק אם ננקטים הליכים כלשהם כנגד עורך הדין שמשרת אותם.
- ★ סקר שנערך על אתרי טלוויזיה באינטרנט קובע כי אתרים אלו אינם משתנים, אינם מעודכנים, פרסומיים מדיי וחסרי אינטראקטיביות. הסקר הקיף מעל ל-400 אתרי טלוויזיה שונים ברחבי העולם.
- ★ לאור הפריצות הרבות המתבצעות לאתר ה-C.I.A באינטרנט, כמעט מדי יום ביומו, הוחלט בארגון לסגור את האתר אשר מסב להם אי נעימויות רבות.

שאלה לעניין

יעל מתל אביב: "מה זה ARCHIE?"
 ארצ'י היא תוכנה הפועלת מזה שנים באינטרנט ולמעשה הייתה קיימת עוד לפני ה-WWW בצורתו הנוכחית. תוכנה זו נועדה לבצע חיפושים באתרי FTP שונים ברחבי הרשת. על ידי מתן שם התוכנה (השימוש ב-WILDCARDS אפשרי), ניתן לקבל מספר כתובות בהן ניתן למצוא קבצים בעלי שם דומה לזה

אפליקציות ה-JAVA במערכת, משמיעה אזעקה במידה והיא מזהה פעילות "אלימה", ומבטלת פעולות חשודות של אפליקציות JAVA.



המחיר הוא \$49 לכל מערכות ההפעלה הנפוצות.
 ניתן "להוריד" ב: <http://www.finjan.com>

NETSCAPE 4

גרסת הביתא של ה-Netscape 4 כבר נמצאת בשטח, וניתן לזהות בה את כל האלמנטים אליהם שואפות שתי המתחרות הראשיות (והיחידות) על הבכורה. הגרסה החדשה משתלבת באופן מלא עם מערכת ההפעלה (לעת עתה רק ל-Windows 95 ו-Windows NT), ומאפשרת שיטוט בכונן הקשיח בדומה לשיטוט ברשת. מעבר לכך, הושג שיפור ביכולות השימוש ב-USENET וב-E-mail.



פרסום אינטרנטי

חברות אינטרנט רבות מגלות לאחרונה, בדרך הקשה, כי הפרסום באינטרנט הינו עסק לא יציב ומסוכן הרבה יותר מאשר נדמה בתחילה. חברות הפרסום אינן בטוחות באפקטיביות של הפרסום ברשת, ומתחילות להאמין שהמשתמשים ברשת אינם מבחינים ברוב המודעות המתפרסמות שם (מה שנכון נכון). עם זאת, נציגים של חברות אינטרנט המבססות את רווחיהן על פרסום באתר האינטרנט שלהן - אופטימיים, וטוענים שהתחום ממשיך לצמוח וימשיך לצמוח.

Jakarta נוחתת

מיקרוסופט החליטה לשים קץ לשמועות ולפתוח אתר רשמי לכבוד ערכת הפיתוח החדשה שלה לסביבת JAVA (<http://www.microsoft.com/visualj/>). מדובר כמובן ב-Visual J++ או בשם הפיתוח Jakarta. זהו קובץ מכוון בנפח של 13MB, הנפתח לערכה שלמה הגדולה מ-100MB. הערכה דורשת לפחות פנטיום 90 עם 24MB זיכרון, ועובדת כמובן רק על מערכות ההפעלה Windows 95 ו-Windows NT 4.0.



עוזבים את AOL

חברת העיתון San Jose Mercury News, שהייתה הראשונה לפתוח שירות חדשות בקנה מידה מלא ב-Amercia Online, הודיעה כי היא מפסיקה את פעולתה ב-AOL ותרכז באתר האינטרנט שלה (<http://www.sjmercury.com>).



דובר העיתון, דאג אדוארדס, תולה זאת בעובדה שהטכנולוגיה של AOL מוגבלת ובעובדה שהתחרות ברשת עצמה הולכת ומתעצמת. דובר העיתון מוסיף, כי הוא מאמין שהעיתון מסוגל לספק שירות משופר דרך אתר האינטרנט ולהגיע לקהל קוראים רחב יותר.

הגנה מ-JAVA

החברה הישראלית FINJAN הציגה לא מכבר את מוצרה החדש ה-SurfingBoard - תוכנה המגנה מפני תוכניות JAVA סוררות. התוכנה מתוכננת לעבודה עם דפדפן Netscape התומך באפליקציות JAVA, היא מנהלת רישום של כל



אינטרנט

טיפ החודש

כאשר אתה שולח דואר לאדם נוסף אשר נמצא באותה רשת פנימית בה אתה עובד (או לאדם המקבל שירות מאותו ספק שירות), ניתן לרשום רק את שם המשתמש שלו מבלי לכתוב את הכתובת האינטרנטית המלאה.

כל תגובה, שאלה, אתר מעניין או כל דבר אחר העולה על דעתכם יתקבל בשמחה במערכת, בכתובת: WIZ - מדור האינטרנט, ת.ד: 2409, בני ברק 51114, או בכתובת ה-E-mail:

wizz@netvision.net.il (SUBJECT: WIZ)

לכתובות של אתרים המתפרסמים בעיתונים שונים, אני מקבל הודעת שגיאה. יכולים להיות מספר גורמים לתופעה.

ייתכן שלא העתקת את הכתובת באופן מדויק מאותו המקור או ייתכן כי ההדפסה של הכתובת בעיתון הייתה שגויה. צריך לזכור שלעיתים נוצרות בעיות עריכה של כתובות הנכתבות באנגלית. כמו כן, אנו יודעים שהרשת נתונה לשינויים תמידיים, ולכן תמיד תיתכן האפשרות שהאתר נסגר, בייחוד כשמדובר באתרים קטנים או בדפים פרטיים.

אשר נמסר בשאלתה. תוכנות לקוח של ארצ"י קיימות באופן חופשי ברחבי הרשת.

אסף קורן: "איך אני יכול לפתוח אתר משלי באינטרנט?"

פתיחת אתר שלם באינטרנט הינה דבר יקר למדי לאדם פרטי, ועל מנת לעשות כן עליך לפנות אל ספקי האינטרנט השונים בארץ ולדון עמם על התנאים לכך. אולם, חלק מספקי השירות בארץ מאפשרים ללקוחותיהם להקים עמודי בית יחידים שאינם למטרות עסקיות.

ב.ג: "לעתים, כאשר אני מנסה להגיע

פינת המציאות

אין מלים.

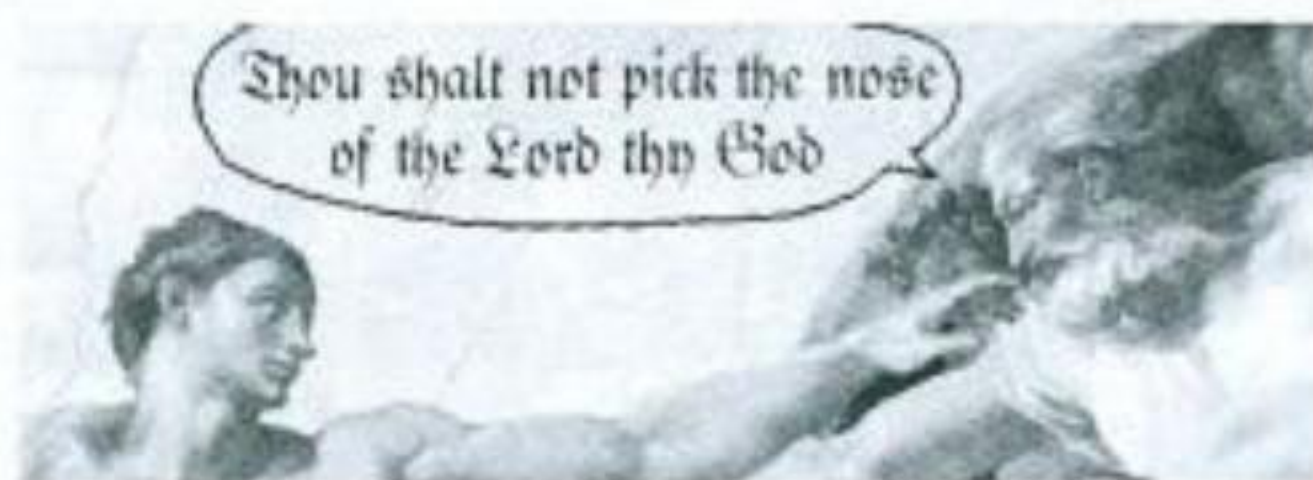
דואר מחייזר

<http://www.jpl.nasa.gov/cassini/>

לפני זמן מה פתחה סוכנות החלל האמריקנית (NASA) אתר מיוחד לילדים מרחבי העולם אשר רוצים לשלוח דואר אלקטרוני אל החלל החיצון. הדואר הזה יישלח באמצעות הלוויין "קאסיני" שייצא ב-1997 לדרכו אל שבתאי. כל מי שמחפש חברים מהעולם החיצון מוזמן לבקר.

מחטטי האף

<http://jubal.westnet.com/hyperdiscordia/nosepicking.html>



זהו האתר של מחטטי האף. סיפורים, קוריוזים וגועל בשפע.

מוזר

<http://www.science.wayne.edu/~weird>

מושלם לסיכום המדור המוזר הזה.

להיכן נעלמים כל הגרביים הבודדים? הפתרון לפנינו.

איפה DATA?

<http://pulsar.cs.wku.edu/~travibr/data.html>

אז איפה DATA? כן ההוא מ-STAR TREK, להיכן הוא נעלם? הרי הוא רובוט, ורובוטים כידוע לא מתים, נו... למה אתה מחכה?

SEA MONKEY

<http://users.uniserve.com/~sbarclay/seamonk.htm>



רוצים סירוף, אז בבקשה, רק תסגרו אחריכם את הדלת, החלון או כל דבר אחר, זה פשוט מלא מים...

אין מלים

<http://fingeware.com/SchwaRoot/Schwa.html>

במסגרת פינת המציאות החלטנו הפעם להתרכז באתרים מוזרים ברחבי הרשת, היכונו להגיע אל אזורי הדמדומים באינטרנט...

יותר מוזר ממוזר

<http://washington.xtn.net/error.html>

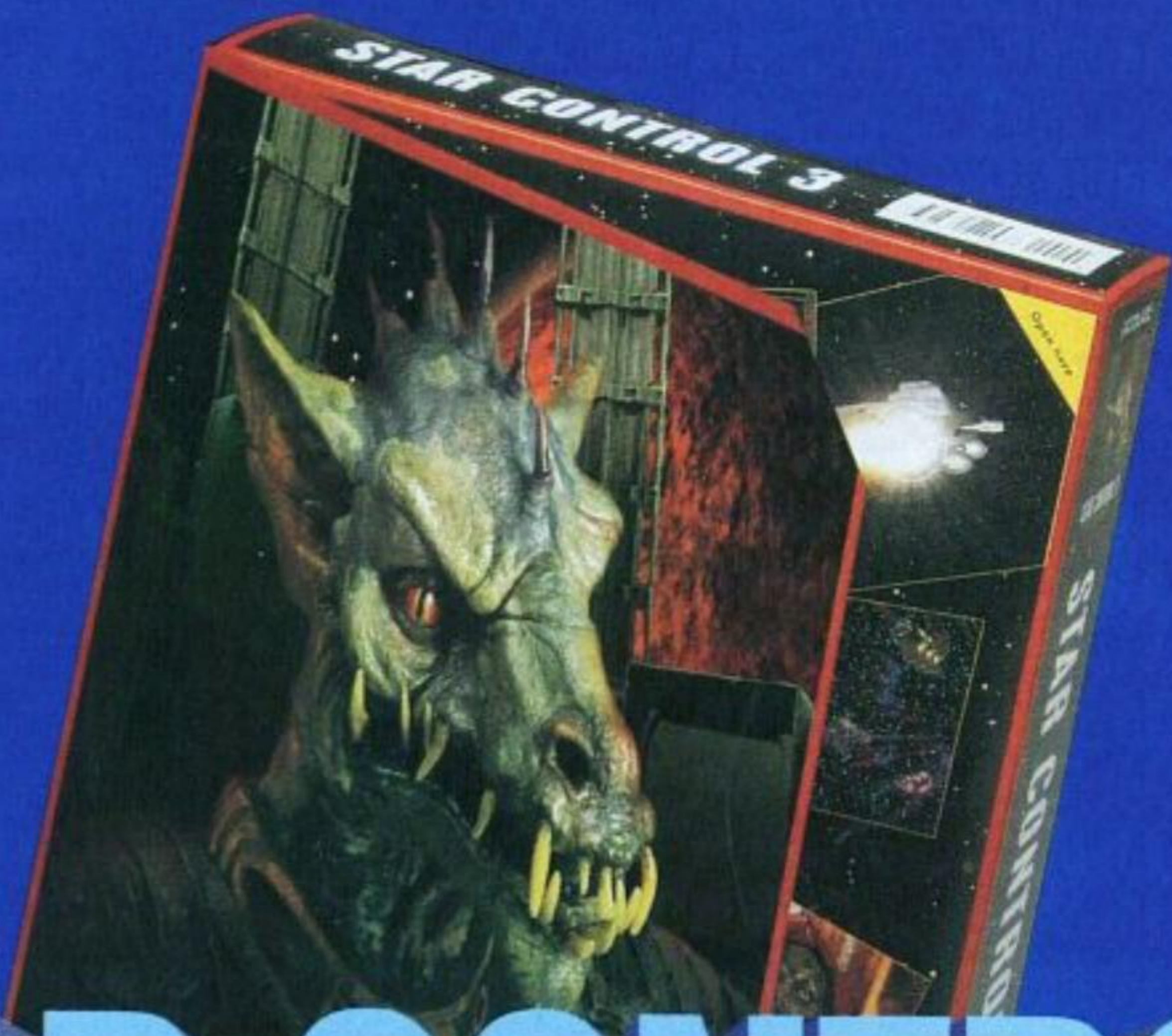
זהו אחד מדפי האינטרנט המוזרים ביותר בהם נתקלתי ברשת. אין הוא מדבר או מדסקס על מוזרויות, הוא פשוט מייצג את משמעות המלה.



תעלומת הגרביים הנעלמים

<http://www.jagat.com/joel/socks.html>





STAR CONTROL 3

הגבול האחרון

מאת: דוד זילברשטיין

סדרת משחקי STAR CONTROL היא קרוב לוודאי סדרת המשחקים הייחודית ביותר בעולם משחקי המחשב. איחוי כה מוצלח של אקשן, הרפתקה ואסטרטגיה, נשזר לעתים נדירות מאוד במוצר אחד. יתרה מזאת, עוד במשחק הראשון, היקום, שהיה זירת המשחק ולב העלילה, הועבר בצורה מוצלחת כל כך, שנדמה היה שהוא חסר גבולות גם במחשב שלנו.

מגוון התרבויות, הטכנולוגיות, הכוכבים, הירחים והאסטרואידים שניתן היה לחקור ולשעבד, סיפק לנו שעות מרובות של משחק ותלש אותנו מאפרוריות היום יום אל יקום בו אנו תקוות הגלקסיה, גנרלי חלל, טייסי ספינות קרב, דיפלומטים בין-כוכביים וגאוני ניהול משאבים.

גזע ה-UR-QUAN, אשר כמעט השמיד את הגלקסיה של SC2, הפך לאחד מבין גזעים רבים, שחברים בליגת היצורים התבונתיים, שאתה הוא לא אחר ממייסדה ומנהיגה. למי שלא שיחק וסיים את SC2 יהיה קצת קשה להבין בהתחלה מי נגד מי, והוא ייאלץ לקרוא את הפתיח בחוברת המצורפת.

השלמת פערים

בקיצור נמרץ, סיפור הרקע הוא כזה - עם ניצחונך במשחק הקודם, תמה יכולתך לנוע מעל למהירות האור. ולכן תנועה בחלל ובין הכוכבים הפכה לבלתי אפשרית. יחד עם זאת, חללית-אם של גזע חכם שנעלם מן היקום, מאפשרת לך לנוע ברחבי היקום בעזרת טכנולוגיה חדשה הנקראת WARP BUBBLE. היות ואתה הוא היחיד שיש לו ספינה שכזו, אתה היחיד שמסוגל לנוע בין הכוכבים. כדי להציל את כל יצורי הגלקסיה משואה, העברת אותם (באמצעות שימוש ב-WARP BUBBLE), לרבעון אחר ביקום. כתופעת לוואי של תהליך

ההעברה, אתה נזרק אל העתיד וחווה בקץ כל היקום על ידי גזע תבונתי זה. כאשר ספינתך מחזירה אותך לזמן ולמקום הנכון, אתה נחוש בדעתך להציל את היקום מפני הגזע המסוכן.

מלחמתך מתנהלת בכמה מישורים:

ראשית, עליך למצוא את כל היצורים מליגת היצורים התבונתיים ואת כוכבי הלכת בהם התיישבו. את המושבות יש לנהל ולייעל כדי שיספקו לך ספינות קרב, מפעלי זיקוק, דלק ומעבדות מחקר. שנית, עליך לתור ברחבי היקום ולהקים מושבות חדשות המכילות נציגים מכל הגזעים, כדי להתפתח מהר. שכן, אם ב-SC2 התמודדת מול גזע אחד שרצה להשתלט על העולם, כאן עליך להתגבר על שישה גזעים שונים (בתור התחלה). שלישית, עליך להמשיך ולחקור את גזע הקדמונים (שייצר את ספינת האם שלך), כדי להבין ולהביס את הגזעים שקמים עליך.

ההרפתקה והאסטרטגיה

אלמנט ההרפתקה הוא הרבה יותר מנופך עלילתי. למעשה, יש המסווגים את

ולהקים מושבות. במסך המושבה, ניתן לנהל את המשאבים של מושבה ספציפית וכן את כוח העבודה שבה. את העבודה ניתן לרכז בפיתוח, מחקר, זיקוק דלק, כריית מחצבים, בניית ספינות וכו'...



תוכנית ההפרדה

גימיק נוסף שגויס מהמשחק הקודם הוא הפרדת ה-HYPER MELEE משאר המשחק. כלומר: אם הרפתקת SC3 אינה מוצאת חן בעיניך, אתה רשאי להשתמש במשחק כמשחק אקשן לכל דבר. תוכל להרכיב צי חלליות משלך וצי עבור המחשב, אחר כך כוונן את רמת הקושי והתחל לירות. תמיכת MULTI-PLAYER תאפשר לך לעשות זאת מול חבר במודם או ברשת.

שיפור שהכניסה ACCOLADE למנשק המשחק הוא ה-ICOM - מחשב המושתת על אינטליגנציה מלאכותית שמשמש גם כמנשק "עזרה", כשהשחקן אינו יודע מה לעשות, להיכן לפנות וכו'.

שאלה של הגדרה

הדרך הטובה ביותר להגדיר משחק כמו STAR CONTROL 3 היא - עצום. מלה זו מתארת גם רמת ביצוע משובחת שמאפיינת לאחרונה את כל מוצרי ACCOLADE וגם את המרחב, האינטראקטיביות הגדולה ואורך המשחק, שהופכים אותו ממשחק לשעות הפנאי לפרויקט לתקופה ממושכת. גרפיקה ברמה גבוהה, דיבוב של כל קטעי הדיאלוג ומוסיקה ברמה סבירה בהחלט, מאפשרים ל-STAR CONTROL 3 להיות להיט מולטי-ז'אנר אמיתי.

מדיי, ישפיע על העלילה ותהיה לו תגובת שרשרת ארוכה. בדיאלוגים השונים ניתן לראות השפעה מסגנונות שונים מעולם הספרות כמו אסימוב, דאגלאס אדאמס, סטניסלב לם ואפילו לאבקרפט. כשהם מעורבבים יחדיו לסלט גדול, סגנונות אלו מייצרים תוכן הומוריסטי, מלא ב"פיסיקה" ו"לוגיקה" של מדע בדיוני, עם המון דגש על המוזרות ודרך החשיבה השונה של כל גזע.

שילוב נכון

חשוב מאוד לשמור על שילוב נכון של פעולות במשחק כדי לא להיתקע. עליך לפתח את המושבות הקיימות, להקים חדשות, להרכיב צי מפואר ולחקור את הגלקסיה בד בבד עם פיתוח המחקר על גזע הקדמונים. אחרי הכל, הבנת גזע הקדמונים חיונית להתקדמות במשחק, למרות שצעדים חשובים במחקר לא יוכלו להתממש אם לא תפגוש מישהו שיעזור לך בכל אחד ממסעותיך.

כדאי לציין שהאצבע היא על הדופק והמשחק הוא "על זמן". אתה יכול להתעצל ולהתמהמה ככל שתרצה, אך בינתיים ישנם כמה גזעי חיזורים שלא יעשו זאת... וגם אם עדיין לא נתקלת בהם, רצוי שתהיה מוכן.

כמו כן, התזמון הוא מפתח חשוב במשחק. ישנו למשל גזע שלם שנראה כרובוטים אגרסיביים ללא יכולת קומוניקציה. בדרך כלל אתה משמיד אותם ללא היסוס, אלא שבשלב מאוחר יותר, מסתבר שמדובר בצורת חיים ייחודית עם שפה קשה לפענוח...

תשתית

תשתית המשחק מופעלת על ידי העכבר, ואת ה-HYPER MELEE ניתן לבצע עמו או עם ג'ויסטיק או מקלדת. המשחק מחולק למסכים בקני מידה שונים, ובכל אחד מהם ניתן לבצע את הפעולות המתאימות. במסך היקום בו ניתן לצפות בכל הגלקסיה, אנו נעים בין כוכב לכוכב. במסך מערכת השמש, ניתן לסרוק את הכוכבים השונים ולשוחח עם נציג המושבות עליהם. במסך הכוכב, ניתן לחפור כדי לסרוק את פני הכוכב עבור מקומות מתאימים לצורות החיים השונות

SC3 כהרפתקה, אם כי מנגנוני האסטרטגיה שולטים במשחק. בריתות סודיות, הסכמים משתנים, בגידות ודקירות בגב הם שם המשחק ב-SC3, שכן חברי הליגה שלך רגילים להיות אויבים מושבעים, ועניין השלום הזה שנחת עליהם פתאום, לא תמיד מסתדר.

תוכל לשוחח עם נציג כל מושבה ולתשאלו בנוגע לכל הנושאים הקשורים בעלילה (ממש כמו בקווסט), כמו גם על תחזוק המושבה. לצורך העניין השתמשה חברת ACCOLADE בקטעי וידאו מצולמים של שחקנים ובובות, על מנת להנפיש את כל קטעי הדיאלוג במשחק.



ומשפרים...

קרבות החלל שנעשו במנשק האקשן המפורסם של STAR CONTROL, שופרו מבחינה גרפית וכעת הם תלת ממדיים. הספינות הישנות הותאמו ונוספו ספינות חלל חדשות. כרגיל, לכל ספינה יש כלי נשק ראשי, ועוד כוח מגוון הנע מפצצת אטום דרך קרן גרירה ועד לצופר הגורם לכל חללית אויב להצטרף לכוחותיך.

אצבע על הדופק

עלילת המשחק מצוינת, וניתן להרגיש שהיא מהווה את דופק המשחק ולא סתם סיפור רקע חסר חשיבות. ההתפתחויות, התהפוכות וההפתעות זורמות בטבעיות, מה גם שהחלל הוא מקום גדול ואינך חייב לתור בין הכוכבים בסדר זה או אחר. המוטו של SC3 הוא "טייל ביקום יקרה מה שיקרה", התוצאה היא עלילה נון-לינארית שהלוואי והיינו נתקלים בה בקווסטים.

כך או כך, כל מהלך שתעשה, לא תעשה או אפילו תעשה מוקדם או מאוחר

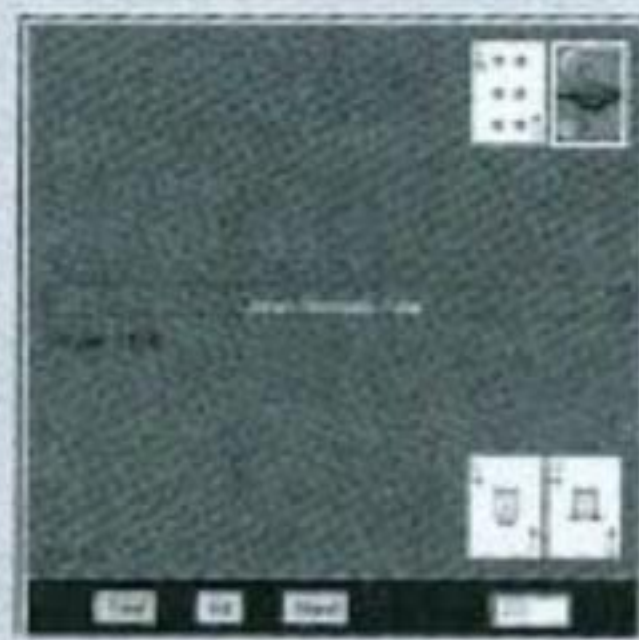


משחקי קייס



בלאק-ג'ק

היסטוריה: הגולם הממוחשב הפך ליריב למשחקי קלפים עוד בדורות הקדומים ביותר של המחשבים השונים, בהם לא הייתה כל גרפיקה או צליל. עוד בעבר, משחקי הימורים היו חביבים במיוחד וגם כיום הם לא נעלמו מן הנוף הממוחשב.



המשחק:
הבלאק-ג'ק הוא משחק הימורים קצר מאוד ופשוט ביותר. זה משחק שאין למהירות התגובה בו כל השפעה, מכיוון שהוא מבוסס על תורים, ועל כן הוא משחק אינטרנטי יציב. בעייתו העיקרית נובעת מהיותו פשוט, ומהעובדה כי קל מאוד לנצח בו (מעל ומעבר לרמה מציאותית).

ציון: 3^{1/2}

SOFT AGAIN

כפי שהבטחנו בגיליון הקודם, אנו מביאים לכם את החלק השני של אינדקס התוכנה לאינטרנט. כמובן שאין אנו מתיימרים ליצור מדריך אולטימטיבי לכל מה שניתן למצוא, אך בנוסף לחלק הראשון מהגיליון הקודם, הוא ללא ספק מהווה חלון חשוב אל התוכנות החמות ביותר.

ערכות שלמות

1. פשוט הכל.
Cyberjack - <ftp://ftp.cyberjack.com/pub/product/windows95/cyberjack/>
2. ערכה לא מסודרת ומעורבבת.
Emissary - <ftp://www.twg.com/pub/emissary>
3. ערכה מאוזנת היטב הכוללת קטלוג.
GNNWorks - <ftp://ftp.megaweb.com/pub>
4. ערכה רגילה עם תוספות נחמדות.
Mariner - <http://www.mariner.nod.com/ftp/trial>
5. ערכה פשוטה ובסיסית.
Turnpike - <ftp://ftp.demon.co.uk/pub/mirrors/turnpike/>

תוכנות גלישה

1. רוסי.

תשבצים

היסטוריה: התשבצים חדרו לעולם המחשבים, פחות או יותר כפי שעשו זאת משחקי הלוח והקלפים השונים כמו שבץ נא, מונופול, פוקר, שש-בש וכו'.



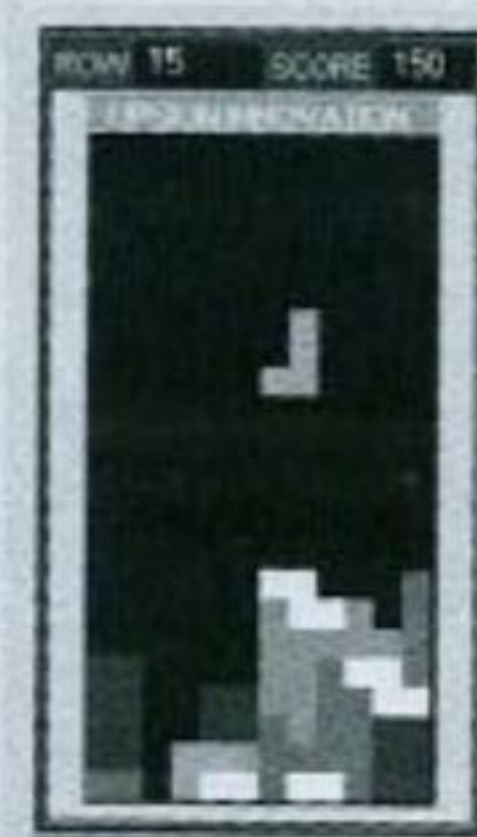
המשחק: התשבצים הם כמובן באנגלית, מה שהופך אותם לקשים ביותר לרוב דוברי העברית. הרבה מן התמליל כולל מלים שאינן בשימוש בשפה היומיומית ומורכב מביטויים וסלנג אחר. המשחק מומלץ, אם כן, לחובבי תשבצים שהם דוברי אנגלית.

ציון: 2^{1/2}

טורים

היסטוריה: משחק שהחל כמשחק חינוכי ולימודי במזרח אירופה, התפשט ברחבי תבל ויצר את הטורים-מניה העולמית, שלא פסחה גם על עולם המחשבים האישיים. המשחק הופיע כמעט בכל הצורות והגרסאות שניתן לדמיין על פלטפורמות המחשבים השונות.

המשחק: טורים הוא משחק פשוט למדי, לכן יישום המשחק לא אמור להוות בעיה רצינית בטכנולוגיית ה-JAVA. משום מה, קיימת כאן ההרגשה שמהו מתפספס ואכן זה כך. בין היתר, התגובה איטית מדי, והיא גורמת לבעיות ברמות הגבוהות יותר של המשחק.



ציון: 3

מאת: עמית חסון-אלוני

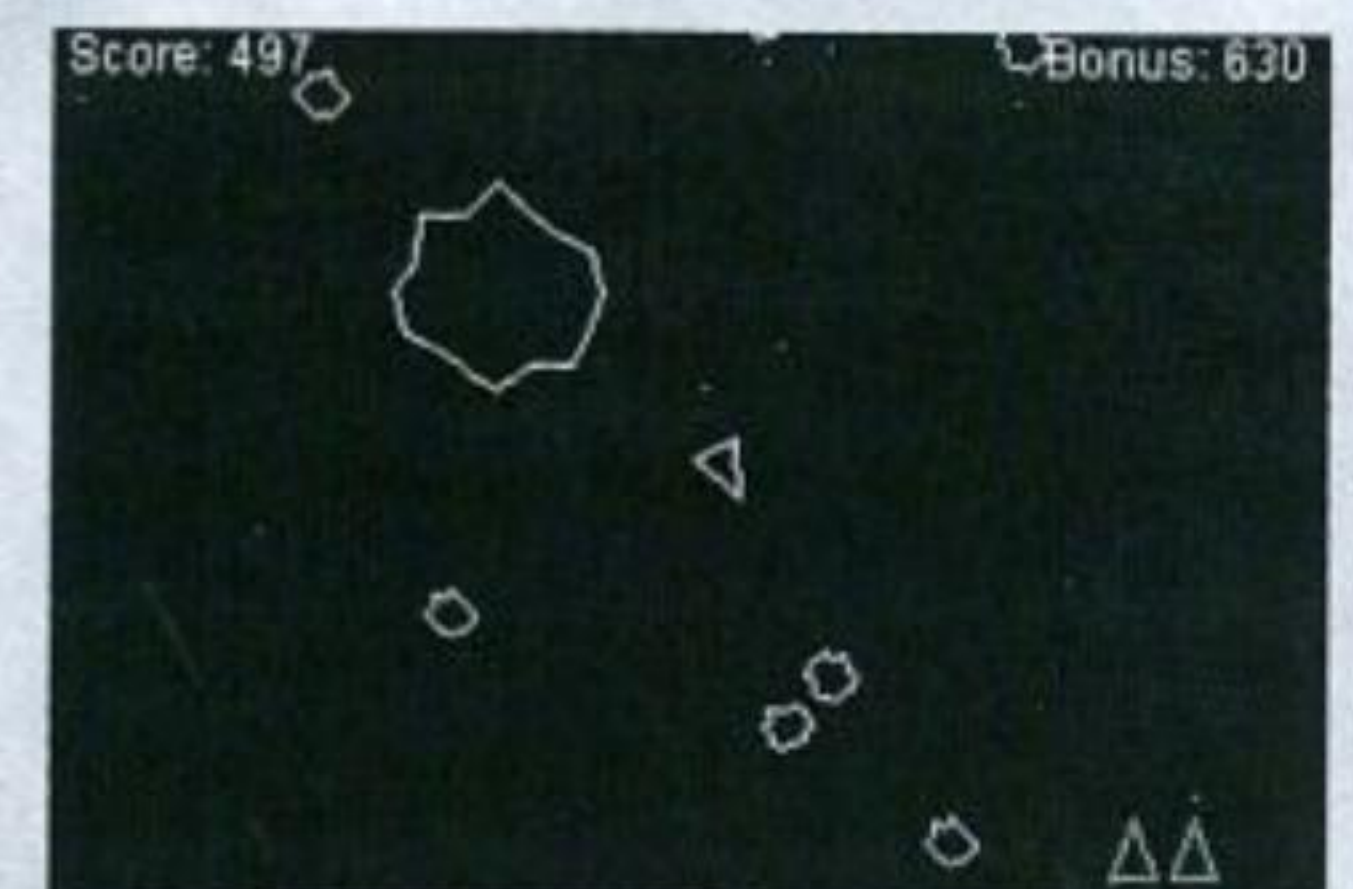
עם התפתחות טכנולוגיית היישומים באינטרנט, התפתחה גם שפת ה-JAVA שפותחה בחברת SUN Microsystems, ויצרה מהפכה בכל הקשור ליישומים באינטרנט ולשפות התכנות בכלל. ה-JAVA מאפשרת לבעלי אתרים באינטרנט ליצור אינטראקטיביות ממשית ומוחשית באתריהם, בשילוב תנועה, צליל ותגובה של המשתמש.

השימוש בשפת ה-JAVA מתחיל באנימציות פשוטות הנכתבות בצורת ה-SCRIPT של השפה, ומגיע עד ליישומים מורכבים יותר של אזורי שיחה רבי משתמשים ומשחקים למשתמש יחיד, למספר משתמשים ועוד.

במשך הגיליונות הבאים נסקור משחקי JAVA שונים באינטרנט, ונמשיך לדווח על החידושים וההתפתחויות בתחום.

ASTEROIDS

היסטוריה: משחק שנוצר למכונות המשחק ולמחשבים הקדומים יותר, והצליח מאוד על האטארי, הקומודור והאפל הזכורים לטוב.



המשחק: משחק פרימיטיבי ופשוט, אך אי אפשר לעזוב אותו ברגע שמתחילים לשחק. הוא גורם לך להתרגש ולהשתמש באינסטינקטים בזמן הנכון, אם כי בגרסה האינטרנטית שלו הוא איטי יותר ממה שהוא אמור להיות.

יחד עם זאת, העיקרון נשמר והוא אחד ממשחקי ה-JAVA-אקשן היחידים בהם נתקלתי באינטרנט.

כדאי לבדוק רק לשם הניסיון.

ציון: 4



באסינפטרנט

6. שימושי.

FTP IC - ftp://ftp.mcp.com/pub/que/interapps/archie/ftpicon/ לקוח מסודר מאוד.

Internet Rover - http://www.jriver.com/rover.html לקוח ממוצע ואפרורי.

NcFTP - http://www.itribe.net/virtunix/mystuff.html לקוח מעולה ועשיר באופציות.

WS-FTP LE - http://www.ipswitch.com/pd_wsftp.html לקוח טוב ולא מוכר.

WarFTPd - ftp://ome.sol.no/jgaa/files/warftpd1.20b.exe סביר וקטן.

WinFTP - ftp://ftp.mcp.com/pub/que/interapps/ftp/winftp/

כלים שונים

1. בודק שגיאות כתיב המתאים ליישומים רבים.

Autospell - http://www.pygmy.com/autospell תוסף ל-TELNET.

COMt - ftp://ftp.mcp.com/pub/que/interapps/misc/comt/ פענוח קידוד.

Crip Win - ftp://ftp.mcp.com/pub/que/interapps/misc/cripwin פענוח קידוד.

Enigma - ftp://ftp.mcp.com/pub/que/interapps/misc/enigma/ מדריך HyperText.

INFOPOP - ftp://ftp.mcp.com/pub/que/interapps/misc/infopop/ מודיע מתי מגיע דואר חדש.

Mail Alert - http://www.diamondridge.com/diamond בודק תיבות דואר כפולות.

Mail-check 32 - http://www.starbase21.com יוצר סרגל של Bookmarks.

SurfSilly - ftp://ftp.accessnv.com/ לקוח WhoIs.

WinWHOIS - ftp://ftp.mcp.com/pub/que/interapps/misc/winwhois

2. תוכנת דואר מלאה ושלמה.

Beyond Mail - http://www.coordinate.com/bmail/bmail3/ תוכנה מורכבת למשימות דואר כבדות.

BrainTree - http://www.braintree.com נוח למתחילים.

Connection - ftp://ftp.connectsoft.com/ תוכנה לכמויות דואר גדולות ומגוונות.

CyberMailer Pro - http://www.igsnet.com/igs נחמדה.

DMail - ftp://ftp.mcp.com/pub/que/interapps/email/dmail תוכנת דואר מעולה.

Email Ferret - http://www.vironix.com/netferret/emailferret.htm התוכנה מעולה, הכי מפורסמת.

Eudora - http://www.qualcomm.com/ תוכנת הדואר הגמישה ביותר שיש.

Pegasus - http://www.pegasus.usa.com/ תוכנה מגוונת.

RFD Mail - ftp://ftp.mcp.com/pub/que/interapps/email/rfdmail/ תוכנה ותיקה.

Transfer Pro - ftp://ftp.mcp.com/pub/que/interapps/email/xferpro תוכנה בעלת תמיכה רחבה.

Web Ink - http://www.netrail.net/sapient תוכנה מיוחדת לחלוקת דואר מסיבית.

WWMail - http://www.wizardware.com

FTP

1. לקוח למקינטוש.

Anarchie - ftp://ftp.share.com/pub/peterlewis תוכנת לקוח בעלת תכונות רבות.

Cupertino FTP - http://www.concentric.net/Seanhu תוכנת לקוח מעולה.

CuteFTP - http://www.cuteftp.com תוכנת לקוח חדשה וקלה לשימוש.

FTP2000 - http://www.qoi.com לקוח בעל ממשק דומה ל-Explorer.

FTP Explorer - http://www.ftpx.com/

AMSD Ariadna - http://www.amsd.ru/Ariadna/INTEL/

2. Netscape 3

Atlat - http://ftp.netscape.com/pub/navigator/ ישן מאוד.

Cello - ftp://ftp.law.cornell.edu/pub/LII/Cello/ גלשן לאפליקציות JAVA.

Hotjava - ftp://java.sun.com/pub/ צפייה ללא גלישה.

I-View - ftp://ftp.best.com/pub/icom/iview מבית מיקרוסופט.

I-Explorer - http://www.microsoft.com/windows/download/ המקור הישן.

NCSA Mosaic - ftp://ftp.ncsa.uiuc.edu/Web/Mosaic/ כולל עורך.

Natscape Gold - http://ftp.netscape.com/pub/navigator קצת בעייתי.

NetShark - ftp://netshark.inter.net/pub/netshark מוזר ומבטיח.

Pythia - ftp://pathis.com/pub/ שיטוט מינימלי.

SlipKnot - ftp://interport.net/pub/pbrooks/slipknot/ ישתפר בעתיד.

Spry Mosaic - ftp://ftp.spry.com/sprynet/downloads/nettools/browsers/ גלישה קשה.

Superhighway - ftp://ftp.frontiertech.com/pub/DEMO/ איטי ומיושן.

TradeWave WinWeb - ftp://ftp.einet.net/einet/pc/winweb/ דפדפן גרמני.

UdiWWW - ftp://ftp.z.uni-ulm.de/pub/systems/UdiWWW/ הרבה שפות אך מיושן.

Video OnLine - ftp://ftp.vol.it/dist/VOL

דואר - Mail

1. תוכנת דואר רב שימושית.

Becky Internet Mail - http://www.bekkoame.or.jp/cart

במבט
האנונימי
האנונימי
האנונימי

SMITHSONIAN AIRS™





MITZ

68

11111

BULLFROG

SM

SM

SM

SM

SM



SM

לראותם בעזרת מנהל קבצים כגון Norton Commander. לרוב, פעולה זו פותרת את הבעיה, אך אם גם אחרי שהפעולה תסתיים הכונן הקשיח עדיין לא יבצע אתחול, עליך לפנות למעבדת מחשבים או לשלוח אליי מידע מפורט יותר.

אוהד בן ארצי מראשל"צ כותב שהוא רכש לפני כמה חודשים מדפסת הזרקת דיו מדגם HP 660. במחשב שלו מותקנת מערכת ההפעלה Windows 95 וקיימת בעיה עם המדפסת הזו ועם תוכנת המשרד הממוחשב Office 95. לאחרונה, יצא עדכון תוכנה על גבי תקליטון עבור המדפסת, שפותר את הבעיה אך לטענתו, חברת כור המספקת את האחריות למדפסת, אינה מספקת את העדכון. איך או היכן ניתן לקבל את העדכון?

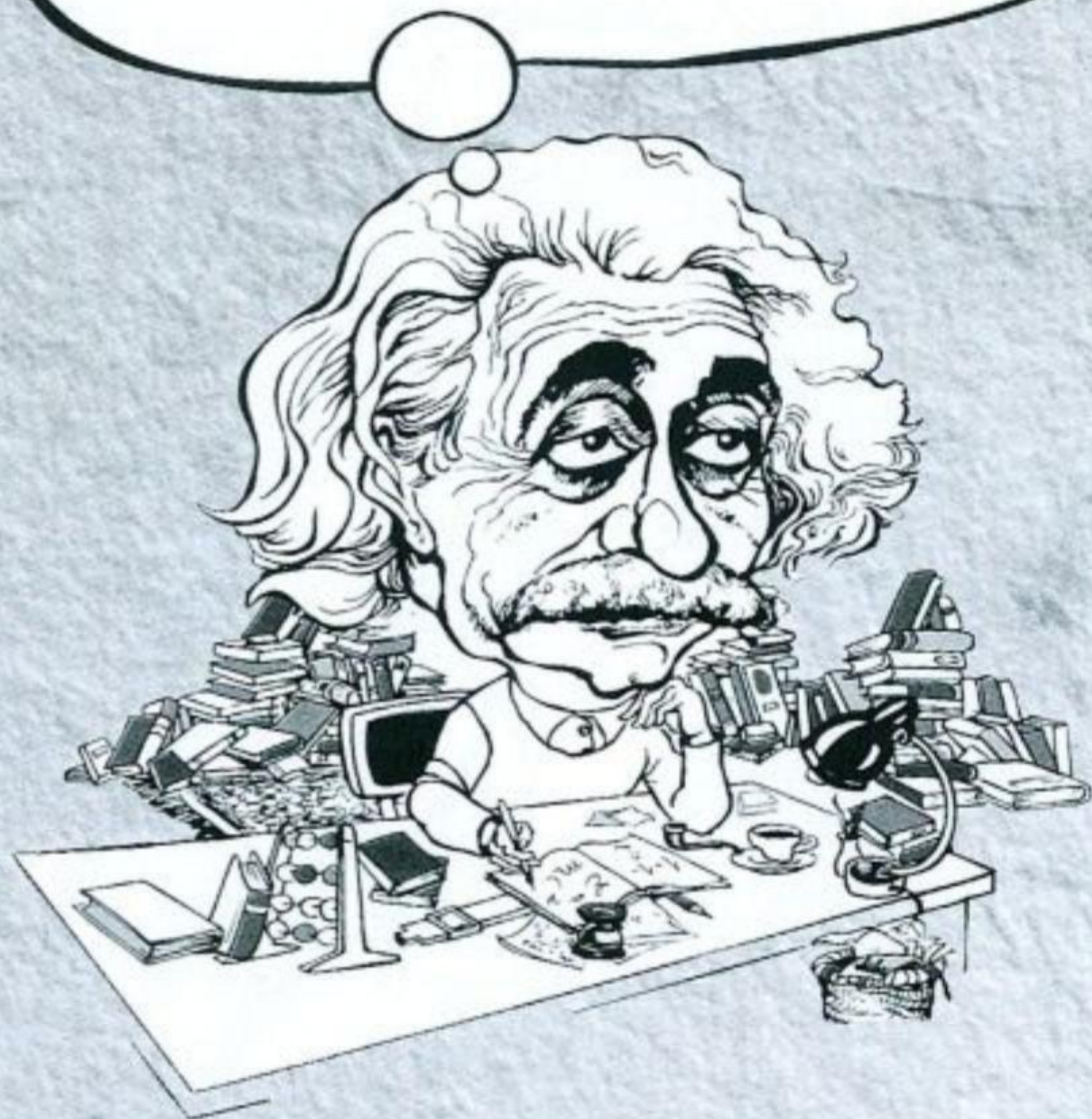
אוהד החביב שלום, לאחרונה יצאו מספר עדכוני תוכנה שאותם מספקת גם חברת כור. פנה אל מחלקת המכירות שם ירשמו את פרטיך וישלחו לך תקליטון.

מיכאל לאיאני מבת ים מספר שיש ברשותו תוכנות תקשורת כגון Telix וקובצי script רבים, אך אף אחד מהם אינו מאפשר לו להפעיל BBS של ממש. מיכאל שואל היכן ניתן לרכוש תוכנה המיועדת להפעלת BBS מלא? והאם קיימת שפת תכנות מיוחדת למודמים ולתקשורת בעזרתה ניתן להכין תוכנת BBS?

שלום מיכאל. תוכנות תקשורת רגילות כגון Telix ואחרות לא נועדו לפעול כתוכנת BBS. לצורך כך קיימות מספר תוכנות BBS מקצועיות הנמצאות בשימוש נרחב גם בארץ מזה שנים רבות. תוכנות אלה אינן נמכרות בארץ, ואני מציע לך להתקשר אל אחד ה-BBS-ים ולהשאיר הודעה למפעיל (הנקרא SYSOP). תחום ה-BBS הינו מעניין מאוד וקיימות בארץ מאות תחנות BBS ביניהן כמה עשרות רציניות מאוד. כיום, בעידן האינטרנט, קיימות תחנות BBS המקושרות גם לאינטרנט, ומאפשרות לך להיכנס דרכן לאינטרנט בנוסף לשירותים שהם מספקים. חשוב לזכור כי היתרון בהתקשרות למחשב BBS מקומי, הוא בתקשורת הישירה בין שני מחשבים הנעשית במהירות גדולה פי כמה מהתקשורת דרך האינטרנט.

לשאלתך בדבר שפות תכנות, השפות המתאימות ביותר ליישום מסוג זה הינן C, אסמבלר, ו-Basic (שפת Basic מצריכה שימוש בכלי תכנות נוספים כדי להתגבר על מגבלות). בעבר הרחוק, גם אני

לשאלתנו
של צ"ר וויז



ולהציע לך לדאוג שעל תקליטון האתחול שלך יהיה הקובץ SYS.COM (העתק אותו מתוך ספריית DOS). לאחר הפעלת המחשב בעזרת תקליטון האתחול, הקש SYS C: ולחץ Enter. לאחר מספר שניות, תקבל ההודעה System Transferd.

הקובץ SYS.COM הינו תוכנית שירות של מערכת ההפעלה DOS שנועדה להעביר את שלושת קובצי המערכת הבסיסיים אל הכונן הקשיח. הקבצים שיועתקו מתוך התקליטון הינם: COMMAND.COM ושני קבצים חבויים בשם MSDOS.SYS ו-IO.SYS שניתן

אלעד בן-איתן בן 13.5 מחדרה מספר שלפני זמן מה נמחק הכונן הקשיח שלו. הוא התקין מחדש את מערכת ההפעלה DOS 6.22 ואת כל מנהלי ההתקן של כרטיס הקול, כונן ה-CD-ROM והעכבר, אך כאשר הוא מפעיל את המחשב הוא מקבל את ההודעה: Missing Operating System, והדרך היחידה להפעיל את המחשב היא בעזרת תקליטון אתחול. מה לעשות?

היי אלעד. הנקודה החשובה שלא ציינת הינה מדוע וכיצד נמחק תוכנו של הכונן הקשיח שלך. ללא המידע החשוב הזה, אני יכול רק לנחש מה הבעיה,

בחשבון את השם פנטיום בזמן שהתוכנית נכתבה. כדי לוודא בצורה פשוטה, שאכן יש לך מחשב פנטיום, הסתכל על המסך לאחר הפעלת המחשב ובדיקת הזיכרון, המחשב מודיע איזו חומרה מותקנת בתוכו, בין השאר גם תראה את השם Pentium.

אלון מכפר סבא מספר שיש לו מחשב פנטיום 100 שלאחרונה הורחב זיכרונו מ-8MB ל-16MB זיכרון. הוא מבקש לדעת אם יש צורך להגדיל גם את ה-Cache Memory? במחשב שלו קיימים 256K של Cache Memory והוא לא בטוח שזה מספיק.

היי אלון. דע לך שאין קשר בין הזיכרון הפנימי של המחשב - RAM שבמקרה שלך גודלו 16MB לבין זיכרון המטמון - Cache memory. זיכרון המטמון נדרש בזמן שתוכנה מפעילה את המעבד ומתקשרת עם הזיכרון. כדי לא לסבך יתר על המידה את הדברים, גודל זיכרון המטמון תלוי ביעילות קוד התוכנה (שרצה באותו רגע), ולא בגודל זיכרון ה-RAM. במרבית המקרים, 256K של זיכרון מטמון מספיקים ולמרות שניתן להרחיב את זיכרון המטמון גם ל-512K, שיפור מהירות העבודה יהיה מזערי. מעבר לכך, לא משנה עד כמה תרחיבו את זיכרון המטמון, מהירות המחשב לא תיגבר.

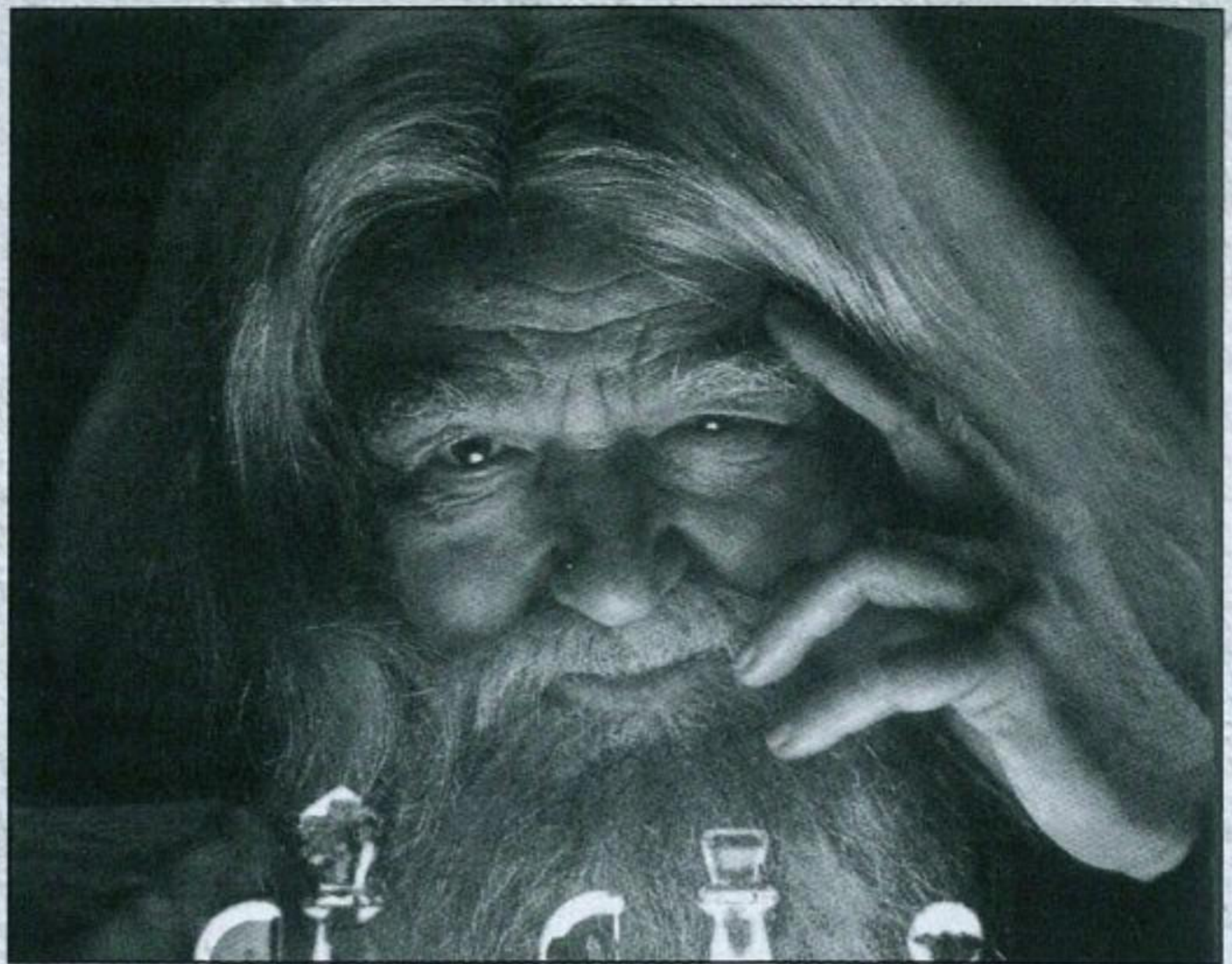
פינת הטיב

הנה טיפ עבור כל מי שהתאכזב מאיכות השמע של כרטיס הקול שלו. אם הצליל הנשמע מכרטיס הקול שלך מלווה ברחש ובקולות לא ברורים, הוצא את כרטיס הקול ממקומו והתקן אותו בתוך תושבת ההרחבה המרוחקת ביותר מהמעבד והזיכרונות. אלו הם הגורמים העיקריים לרעשים אלקטרוניים בתוך המחשב והרחקתם תאפשר לשמוע צליל נקי יותר.

פינת הטיב למתקדמים

למתקדמים שבכם, הנה טיפ אודות תחזוקת מערכת ההפעלה Windows 95.

מערכת ההפעלה Windows 95 מנהלת בסיס נתונים המכיל פרטים אודות החומרה והתוכנה שלך, סוג המחשב, כרטיסים, תוכנות מותקנות ופרטים נוספים. ניתן לגבות את בסיס הנתונים הזה למקרה של צרה על ידי תוכנית מיוחדת הקיימת בתקליטור ההתקנה של Windows 95, בתוך הספרייה \OTHER\MISC\CFGBACK. תוכנית זו ששמה CFGBACK מסוגלת לשמור עד 9 בסיסי נתונים שונים של המחשב שלך, כך שגם אם הסרת תוכנה או הוצאת כרטיס כלשהו, ניתן (במקרה של תקלה) להחזיר את בסיס הנתונים הקודם.



את העניין. ישנם מקרים בהם מנהל ההתקן מותקן כראוי אך ניתן לבחור כמה תדרי ריענון של המסך - משהו בין 50Hz ל-75Hz. במידה ואפשרות זו קיימת אצלך, נסה לבחור תדר נמוך יותר כגון 60Hz (ייתכן שהדבר יפתור לך את הבעיה).

אם אכן התקנת את התוכנה שהגיעה עם כרטיס התצוגה שלך עבור Windows, ובהגדרות Windows אכן מופיע שם כרטיס התצוגה שלך והתמונה עדיין אינה ברורה, פנה למעבדת השירות של פאקארד בל לתיקון המסך.

שלומי מחולון מספר שכאשר הוא מריץ על גבי מחשב הפנטיום שלו, את תוכנית הבדיקה של Windows הנקראת MSD.EXE, הוא מקבל מידע לפיו המעבד שלו הינו 486. האם רימו אותו?

שלום לשלום. אל חשש, גם חברת מיקרוסופט מפשלת ובתוכנית ה-Microsoft System Diagnostic לא לקחו

הפעלתי BBS והשתמשתי בתוכנה בשם RBBS שנכתבה כל כולה בשפת Basic בלבד. התוכנות המודרניות כתובות לרוב בשפת C ובהרחבותיה כגון C++ ו-C Visual ל-Windows.

ניב ללא שם משפחה כתב לנו בכתב יד בוגר (ודי קשה לקריאה...) וסיפר על כך שהוא רכש כרטיס תצוגה מסוג PCI עם 1MB זיכרון. בספרות המצורפת לכרטיס כתוב שניתן להגיע תחת Windows לרזולוציה של 1024x768 נקודות עם 256 צבעים, כמו גם לרזולוציה גבוהה יותר עם 16 צבעים. ניב הצליח להגיע לרזולוציה של 800x600 אך מעבר לכך, כאשר הוא מנסה רזולוציה גבוהה יותר, התמונה הופכת לקשקושים על גבי המסך. שאלתו היא האם המסך שלו מסוג SVGA תוצרת פאקארד בל לא יכול להגיע לרזולוציה גבוהה יותר? ואיזה סוג מסך כן מסוגל?

אהלן ניב איש-ללא-שם-משפחה. כרטיסי תצוגה מודרניים אכן מסוגלים להגיע לרזולוציות גבוהות כגון 1024x768 ואף למעלה מכך. מסכים רבים וזולים בגודל 14" הנמכרים בארץ, אינם מסוגלים לטפל ברזולוציות גבוהות. לרוב מסכי פאקארד בל אמורים להצליח להציג תמונה גם ברזולוציה של 1024x768, אך ייתכן כי לא היתקנת נכון את מנהל ההתקן עבור Windows של כרטיס התצוגה שלך, ואתה מנסה להשתמש במנהל ההתקן הפנימי של Windows. במקרה זה, כפי שציינת, תתקבל תמונה מטושטשת. בקיצור, בדוק

LIGHTHOUSE

מגדלור



מאת: דוד זילברשטיין
רעמים, ברקים, גשם
שוטף, ממד אחר, סכנה
איומה, ישות אפלה -
בכל אלה השתמשה
חברת SIERRA בקווסט
חידות ופאזלים חדש
ומרהיב.

אז מה יצא?

התוצאה היא LIGHTHOUSE, קווסט המעמיד אותך בנעליו של סופר צעיר וחסר-השראה, שנוסע לעיירה קטנה בשביל "לקבל את המוזה". בעיירה מגדלור נטוש, שנקנה ושופץ על ידי מדען מוזר שחי בו עם בתו הקטנה. תוך זמן קצר הפכתם לידידים וכשהמשחק מתחיל, משאיר לך המדען הודעה במשיבון הקוראת לך לבוא בדחיפות אל המגדלור. LIGHTHOUSE משלב חידות קלאסיות, כמו תיבה סינית, חידות מתמטיות וכו', עם מכשולי היגיון עלילתיים (כמו - כיצד לחבר את הנת"ך לתיבת החשמל? מהו קוד הכספת? היכן נמצא המפתח לדלת? וכו').

שליט הממדים?

עם התקדמותנו במשחק, אנו עוברים מהממד שלנו לממד אחר, זאת בעזרת מכונה ענקית הנמצאת במגדלור. הממד האחר, מרהיב ומתואר במיטב תמונות הרקע שססף יכול לקנות (ול-SIERRA יש הרבה כסף). כאן, יצור אפל חורש מזימות, מעמיד את ידיך הפרופסור, את ביתו, אותך ואף את כל הממד שלנו בסכנה.

ככל שנשחק, כך נחשוף יותר פרטים שיסבירו מה בדיוק ארע לפני בואנו למגדלור, ומה עתיד להתרחש עד שנקבל את התמונה המלאה. וזו, לא תמונה אופטימית במיוחד.

על מנת להגיע לסוף הטוב יש לעמוד ולעתים לחזור על כך מספר פעמים. במלים אחרות, המעבר בין הממדים יכול להתבצע באופן חד פעמי ואם לא הספקנו לבצע פעולה מסוימת לפני שעברנו ממד, ניתן לשחק זמן רב בממד השני ורק אז להיתקע, בעקבות אותה פעולה, לעתים קטנה וכמעט חסרת חשיבות, אותה שכחנו או לא השכלנו לבצע.

חיסרון זה היה קיים בקווסטים לפני

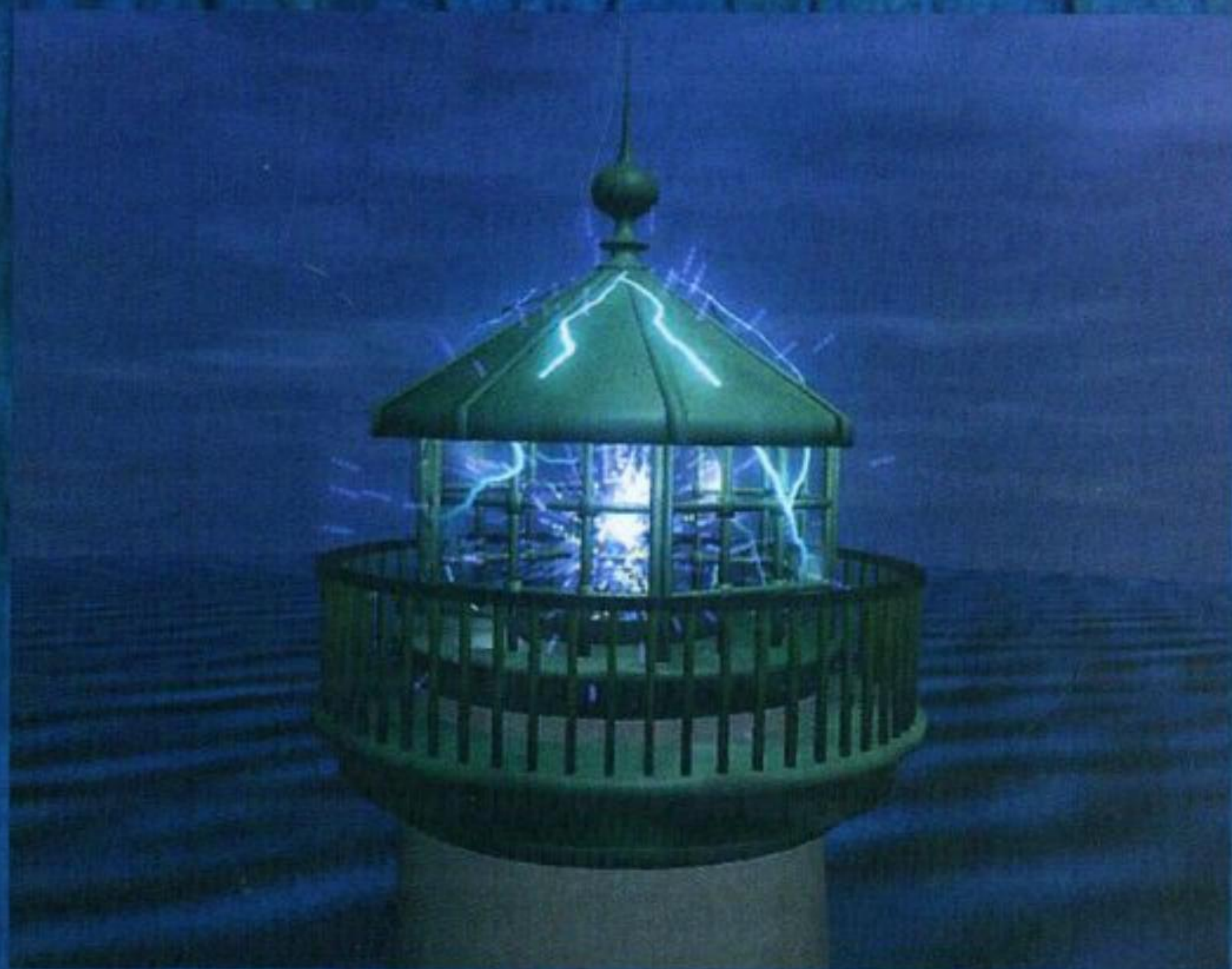
ב-7TH GUEST, אלא בצורה יותר אינטראקטיבית המשפיעה על המשך המשחק.

LIGHTHOUSE, ממש כמו SHIVERS, לוקח את השלד הזה ובונה עליו משחק טוב יותר. הפקת הלקחים מהמשחקים הקודמים, כמו גם ההתפתחות הטכנולוגית המתמדת, ואף התחרות מול משחקי הרפתקה של חברות אחרות, חייבה את SIERRA להתעלות על עצמה.

בניגוד לקווסט האחרון של SIERRA - URBAN RUNNER, שהוגדר על ידי חברת הענק כניסיון מסחרי (לאחר שלא זכה להצלחה בקרב קהל השחקנים), ההפקה של LIGHTHOUSE, החל בגרפיקה, במוסיקה, בסיפור ועד לאריזה ואפילו למסע הפרסום, נעשתה בקנה מידה רחב הרבה יותר.

MYST, הקווסט של CYAN ו-BRODERBOUND, היווה פריצת דרך בעולם המולטימדיה בשעתו, ומתפקד כאבן דרך וכסטנדרט למשחקי הרפתקה אחרים. השוני של MYST ממשחקי ההרפתקה של התקופה, היה בדגש המופחת על העלילה ודגש עצום על הגרפיקה ועל מגוון חידות ופאזלים קשים לפתרון. ההזנחה של תחום העלילה והדיאלוג נראתה תמוהה, שהרי אלו מהווים את יסודות הקווסט. אולם, עד מהרה התברר שהמצוינות הגרפית ומקבץ חידות מקוריות היו די והותר, כדי להפוך את המשחק להצלחה מסחררת.

SHIVERS, של חברת SIERRA, היה מוצר דומה, עם דגש רב יותר על חוויה של מוסיקה וקולות רקע ועם עלילה חיונית יותר. כלומר, פתרון החידות המרובות חשף רבדים בעלילה, לא כמו ב-MYST או



ברגע האחרון

אחד "העניינים הקטנים" שכדאי לשפוך עליו אור הוא עניין סמן העכבר. ישנו רק

סמן אחד, לביצוע כל הפעולות. יתרה מזאת, כשסמן העכבר עומד על אובייקט מסוים בו ניתן להפעילו, הוא לא משנה צורתו, לא נדלק באור מוזר ולא מתחיל להבהב. כלומר, כשאנו סורקים את המסך, לא ניתן לגלות בהרף עין מה ניתן לעשות. עלינו לנסות וללחוץ בכל מקום בו נחשוד שקיימת פעולה לביצוע.

היתרון של העניין הוא כמובן, העלאת רמת הקושי של המשחק. החיסרון לעומת זאת, מתבטא בשעות מבוזבזות בהן אנו לוחצים על כל נקודה ונקודה במסכים הגדושים באובייקטים.

חידוש נוסף שזכאי לתשומת לב מיוחדת, הוא מנשק הטקסטים. ממש כמו ב-MYST אנו מוצאים כל מיני ניירות, מכתבים, ספרים וכו'. כל טקסט כזה, במידה והוא מתארך מעל לכמה שורות, מלווה בדיבוב קולי המקריא אותו באוזנינו. מנשק זה מאפשר לנו ליהנות מאינפורמציה מבלי לאמץ את עינינו או להתעייף מקריאת טקסטים ארוכים.

"MUST - לשחקני קווסטים"

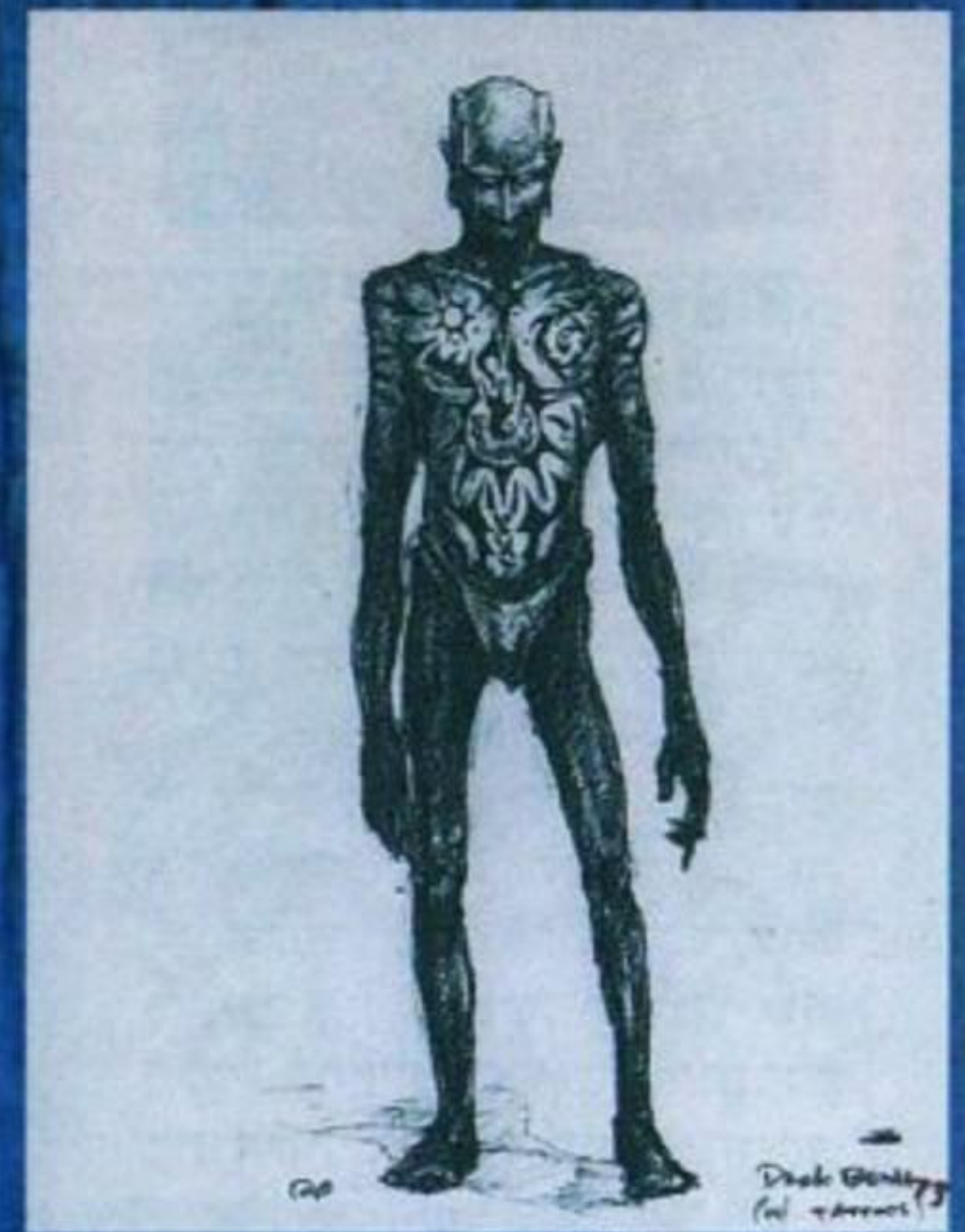
LIGHTHOUSE הוא קווסט המושתת על חידות ויש לזכור זאת. קיים סיפור עלילה שהוא אפילו די מרתק, אך לא מדובר ב-GABRIEL KNIGHT או ב-PANDORA. העניין כאן הוא החידות. לעומת זאת, אוירת משחק מצוינת ורמת גימור מעולה, הופכים את המשחק הזה ל-MUST של כל שחקן קווסטים רציני.



ב-LIGHTHOUSE באה לידי ביטוי במעבר לממד קסום, עתיק ומלא מכניקה. חידות מכניות המושתתות על גלגלי שיניים ומנגנוני הפעלה למיניהם, עומדות בפנינו בכל צעד שנצעד בעולם החדש. את האימה, הפחד והמתח ממזימותיו של היצור האפל (THE DARK BEING), ילוו קטעי קול ונעימות מוסיקליות הכוללות אוושות רוח, יללות תן, צרחות תינוק ורעשי לילה מגוונים. כל אלו ועוד מסייעים ביצירת אטמוספירה ברמה קולנועית המגובים בגרפיקה חדה וצבעונית כמיטב המסורת של SIERRA.

רמת הקושי

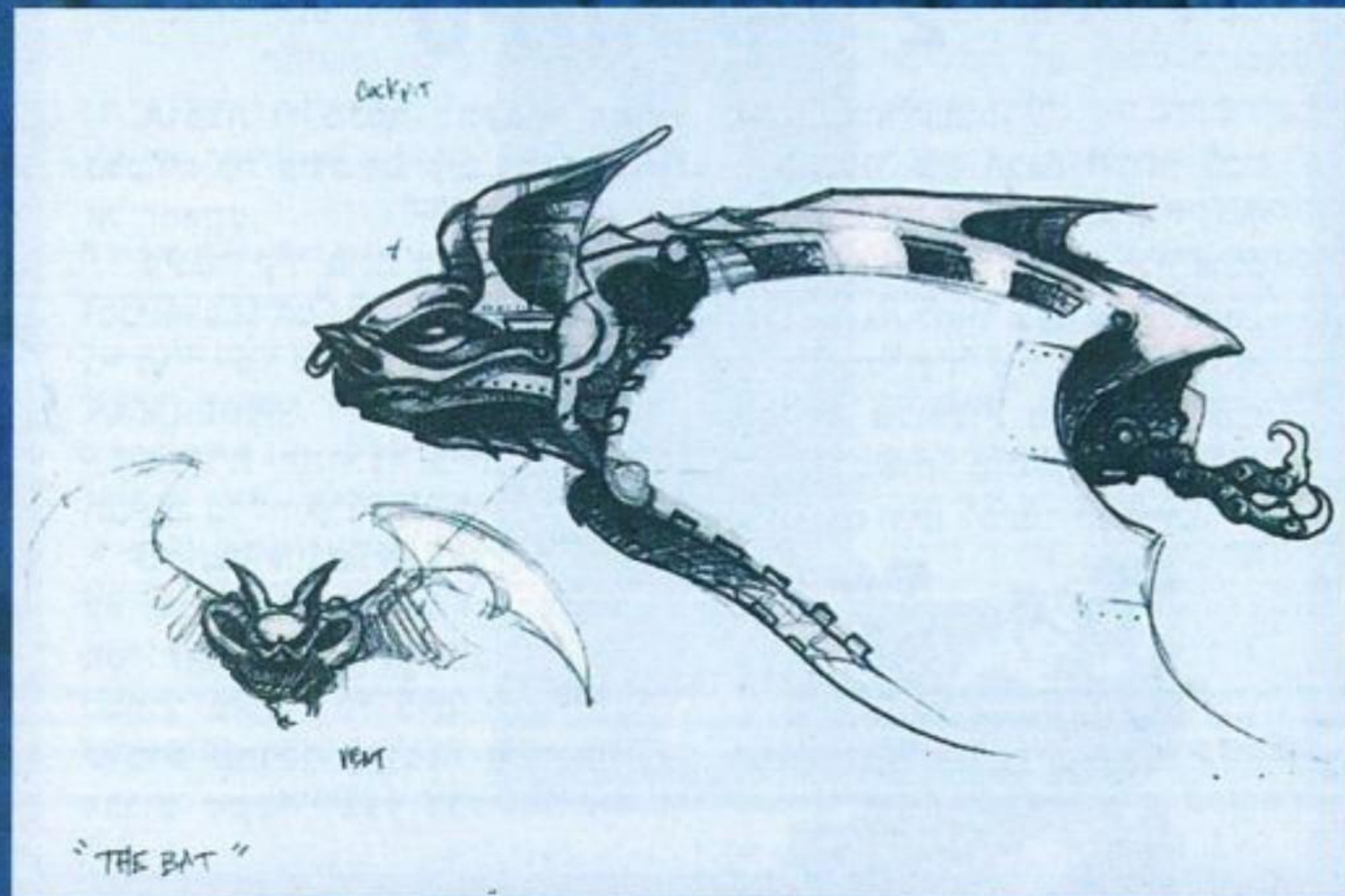
ב-LIGHTHOUSE הקפידו על רמת קושי גבוהה בחידות והשחקן לא יתאכזב מהאתגר השכלי שהמוצר מציב. כמו כן, התפקיד שאתה ממלא בעלילה הוא חשוב וחיוני ואינך רק מביט מהצד.



מספר שנים, וכמעט נכחד מהעולם כשחברת LUCAS ARTS החלה להשתמש במנוע הקווסטים SCUMM המאפשר התפתחות עלילה מבלי להיתקע. חבל שהעניין הזה חוזר במוצר כל כך משובח של ענקית הקווסטים, SIERRA. חיסרון נוסף הוא, כמובן, הזנחת הדיאלוג והאינטראקציה עם דמויות. חיסרון זה משותף לכל משחקי הקווסט מהסוג הזה, ואנו מחכים בקוצר רוח ליום בו נוכל לקבל קווסט עשיר בחידות ורווי אווירה, המפותח גם במנשק הדיאלוגים. יש לזכור כמובן, שבעידן המולטימדיה, דיאלוג מול דמויות, מחייב הפקת וידאו.

מכניקה עם נשמה

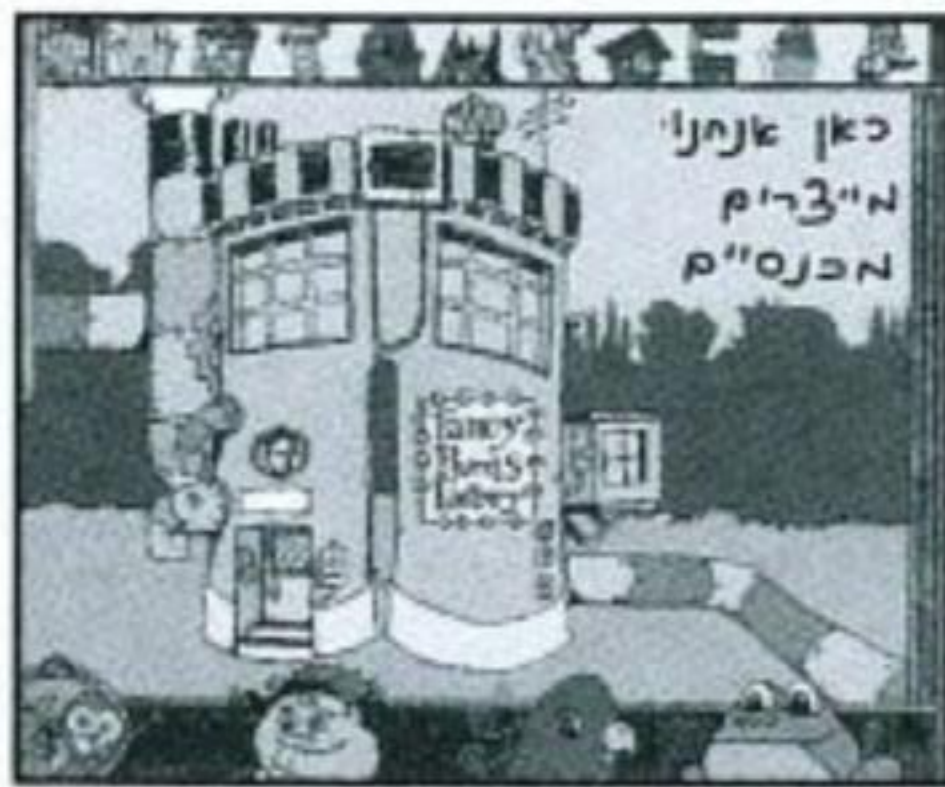
SIERRA כאמור, בנתה את LIGHTHOUSE ברוחו של SHIVERS המצוין. ב-SHIVERS היינו כלואים במוזיאון רווי חידות קטלניות שהושתלו שם על ידי פרופסור מטורף. ההקבלה



מאת: מיכאל ארני

במדינת הילדים

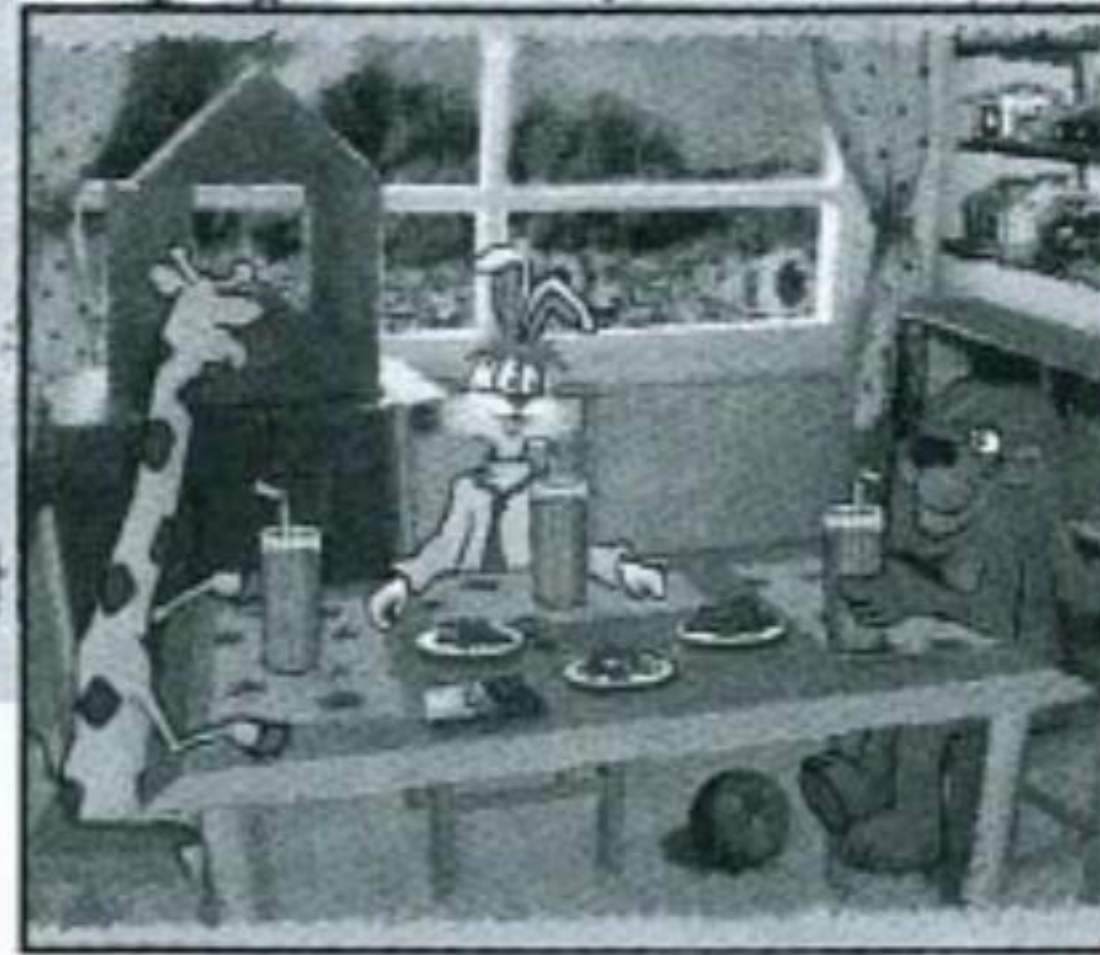
משחק קליל לילדים קטנים מבית HEADBONE. בעולם הדמיוני של מדינת הילדים קיימים עשרה מקומות שונים - מפעל המכנסיים, טירת המלך, המקום של גביני, בית היופי ועוד.



בכל מקום מלווים את העלילה חמישה גיבורים אשר לכל אחד מהם תפקיד מיוחד. החורזירה אחראית על העובדות המעניינות, החל בכלי נגינה וכלה בבתי ספר מפתיעים. הקוף מתמחה בסיפור סיפורים קצרים הקשורים למקום אליו הגענו. הצפרדע דואגת להפעלות והקשר בין ההפעלות למציאות מקרי בהחלט, אך כל התוכנה מתרחשת בעולם דמיוני ומוזר כך שזה לא פוגם בהנאה מהמשחקים.

התוכי בונה ציורים שבהם מסתתרים מספרים, צעצועים, צורות, חיות וכו'. הצלחה בהתאמת הצורות לצורות המוצפנות בציור מביאה לצביעתם ולחשיפתם. אחרון חביב הוא המלך, יצור שמנמן הפוצח בשיר מתאים לכל אירוע.

כך מקבלים חמישים פעילויות מגוונות העוסקות בעצם בהכל - אין ממש נושא מרכזי בו עוסקת התוכנה, והיא בעצם אוסף של הפעלות אינטראקטיביות שיתקבלו בברכה בקרב ילדים קטנים.



הפעילות הראשונה היא דפי צביעה המפוזרים לאורך העלילה, הניתנים למילוי תוך כדי שימוש בדליי צבע. משחק הזיכרון מכיל קלפים עם ציורי חיות ואמור לפתח את יכולת השחזור. במשחק הבא מופיעה מלה באמצע המסך וצריך להצביע על החיה המתאימה מבין החיות הנמצאות ביער. גם משחקים נוספים כלולים בסיפור, כמו למשל משחק המחבואים שבו יש למצוא את חיות היער, או משחק חיבור קווים (לפי סדר המספרים) עד שבסופו נוצר ציור שלם. בסך הכל, זהו סיפור קליל ומתוק, שלבטח יתקבל בשמחה בקרב הילדים הקטנים.

מיץ פטל

מיץ פטל - ספר מולטימדיה אינטראקטיבי, שיצא לא מזמן למדפים, מוכיח לנו כי למרות שלכאורה האינטראקטיביות איננה משמעותית כל כך בסוג זה של כותרים, המפיקים הצליחו לשתול בהם מספיק פעילויות השוברות את רצף העלילה, המאפשרות הנאה משלימה להקשבה הרציפה לסיפור.

עבר לא מעט זמן מאז שמעתי לראשונה את הסיפור על מיץ פטל, ולמרות שעלילתו איננה עוצרת נשימה, היא תמיד מצליחה לשבות מחדש את לבבות הילדים. כדי לא לקלקל את סוף הסיפור אסתפק בתיאור הפעילויות הנלוות, ואשאר את הקראת הסיפור לדניאל פאר.

SPIDERMAN סינמה קיד 2

בחוברת ההדרכה. הקישור בין הכנת הציור לבין התאמתו לתוך אנימציה לא ברור, ואף מעמיד את המשתמש בפני מבוי סתום כשהוא רוצה לחזור צעד אחד לאחור. מול חסרונות אלו יש לציין את הספריות שכוללות מגוון של מסכי רקע, הנפשות, מוסיקה ופעלולים, המעניקים חיים לסיפור המצויר.



תוכנה זו מנסה להעביר את המסורת של עולם הסרטים המצוירים אל המחשב. סינמה קיד פונה בעיקר לילדים ומביאה בפניהם כלי גרפי המבוסס על גיבור סרטי האנימציה - SPIDERMAN.

בעזרת התוכנה ניתן ליצור תמונות בליווי קריינות ופעלולי קול. כל הפעולות שניתן לבצע נתמכות על ידי מערכת צלמים לא מדהימה במיוחד, שלא מראה בבירור מה מסתתר מאחורי כל צלם, וגם לאחר שימוש ממושך בתוכנה עדיין יש דברים שקשה לבצע מבלי להיעזר

SPUD! ילד שלי מוצלח

מקדחה לגמד תקבלו גמד שיודע לקדוח. ישנן דמויות איתן ניתן אף לדבר, וזאת יודעים על פי הופעת סימן שפתיים מעל הדמות.

במשחק אין כלל שימוש במקלדת וכל הפעולות נעשות בעזרת שילובי לחיצות על שני כפתורי העכבר.

המשחק מיועד לגיל 8 ומעלה ואינו קשה במיוחד. בעיה נפוצה בסוג זה של משחקי קווסט היא מציאת הפעולה שלכאורה נראית מאוד קלה לביצוע, אך בעצם היא נמצאת במקום שייקח שבוע שלם של עצבים וניסיונות להגיע אליו. SPUD נראה ממבט

הסיפור מתחיל אי שם בארצות החורף בלילה בהיר במיוחד. SPUD מגיע לביקור בבית סבו, בונה הצעצועים הנודע. בפתח ממתין לו רובוט-גמד שמקריין בפניו סרט הולוגרמה. בסרט מספר הסב כיצד נחטף על ידי מדען מטורף המנסה לבנות צעצועים שיעזרו לו להשתלט על העולם, אותו רק SPUD יוכל להציל.

הבית הגדול מרובה בחדרים, בהם נמצאים צעצועים רבים. את חלקם יש לאסוף ואת האחרים יש לשכנע בדרכים משעשעות להצטרף למסע.

המנשק דומה למנשק הקיים ב-MYST. מכל מקום שבו אתה ניצב ניתן להתקדם רק למספר מוגבל של כיוונים. ניתן לאסוף חפצים וצעצועים ולהשתמש בהם מאוחר יותר, וניתן לחבר בין חפצים לצעצועים וכך ליצור חיילים נאמנים בעלי יכולות חדשות ואם תחברו

ראשון כילד הטוב של השכן ממול, אך לאחר זמן מועט תגלו שתידרשו להפעילו בשוכבות שאוהדי "תנו לחיות לחיות" ו"צער בעלי חיים" היו מתנגדים לה בתוקף.

הגרפיקה יוצאת מגדר הרגיל, רובה בנויה בתלת ממד תוך הדגשת כל הפרטים הקטנים. המעברים בין נקודת עמידה אחת לשנייה "רונדרו" גם הם, וכך הפכו חלקים ורציפים לעלילה.

קווסט על שני תקליטורים שהצליח להפתיע לטובה.



טוטומאניה

קבוצות בליגה הלאומית ובארצית. יתרה מזאת, התוכנה מסוגלת לנתח את הטורים הבודדים ולהציע טור מצומצם

- המקטין את עלות ההשקעה מבלי להקטין את סיכויי הזכייה.

את הנתונים ניתן להדפיס או לראות על גבי המסך.

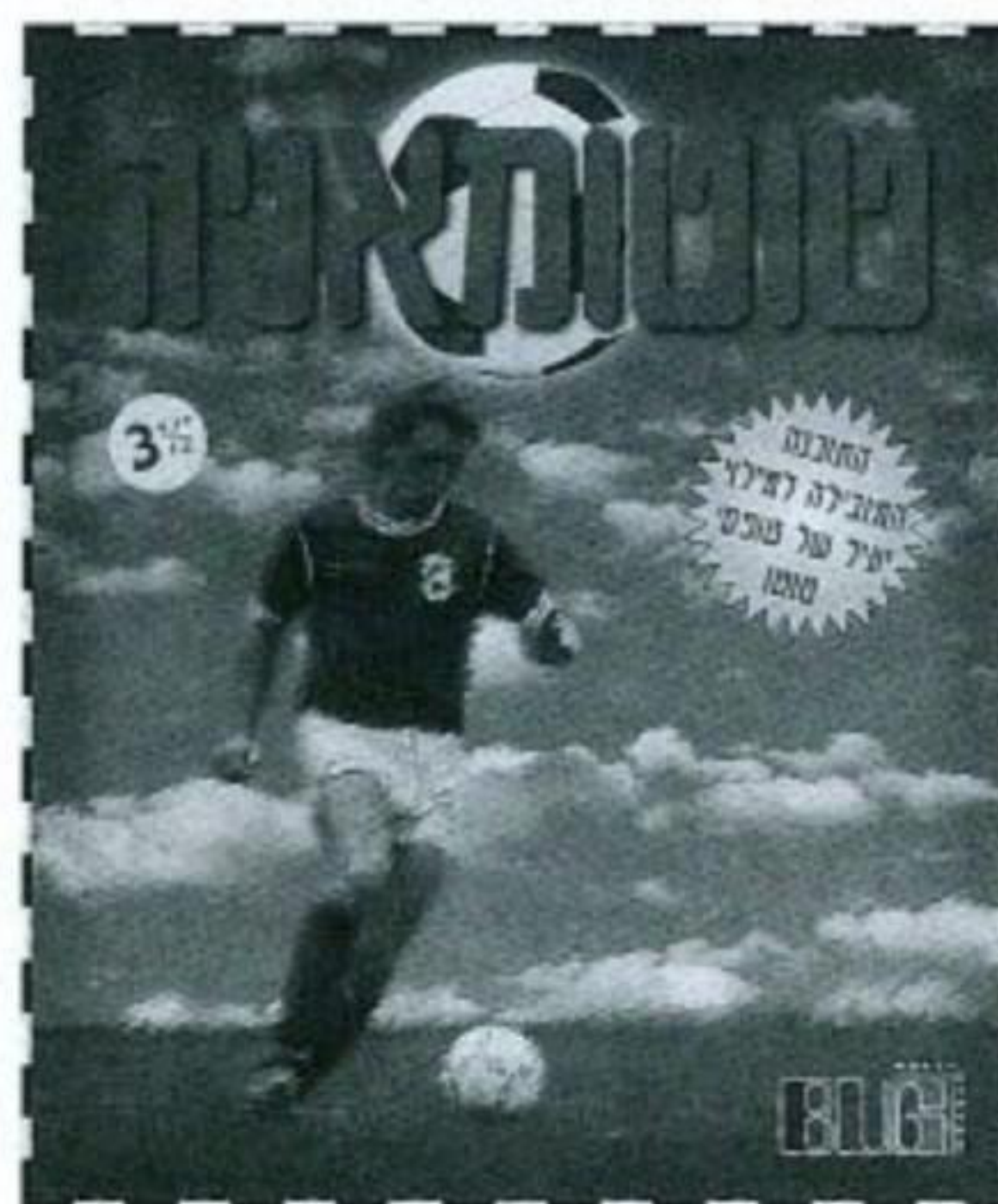
החברה מבטיחה אפשרות לרכישת עדכונים לתוכנה, הכוללים הזנה של כל משחקי המחזור ושיפור הכלים הניתוחיים המוזכרים. למי שחשב שהמחשב יעשה בשבילו את העבודה - מחכה אכזבה, יחד עם זאת, השקעת זמן מועט מדי שבוע עשויה בסופו של דבר להשתלם.



אופקים, ובדרך כלל קשישה מיוקנעם תחתית שבטעות מילאה טוטו במקום לוטו לוקחת את הפרס הראשון.

"קידמה מערכות מחשבים" הוציאה תוכנה שאמורה להקל על השליטה במידע הרב תוך ניסיון להביא לזכייה המיוחלת. התוכנה המתיימרת להיות הטובה מסוגה בשוק, משמשת בעצם כמאגר נתונים שעוברים ניתוח סטטיסטי בהתאם לדרישת המשתמש, שמשלים את שמות הקבוצות המשתתפות במחזור המשחקים, את מחירי הטור הבודד ואת ניחושו.

התוכנה מעבדת את הנתונים ומוציאה דו"חות המחשבים ניצחונות, תיקו והפסדים או השוואה בין שתי



משחקי הליגה בעיצומם וסכומי הפרס בהגרלת הטוטו מרקיעים שחקים. רוב ממלאי הלוטו מוצאים דרכים מגוונות כדי להגיע להימור הנכון, רובם המכריע מפסיד את כספו (אך זוכה בשעות רבות של ויכוחים מרחיבי

CD

הרפתקה



S.T.O.R.M.

סיפור בדאשי תיבות

מאת: רועי ג'נינגס

שנת 2,055, כדור הארץ מזוהם בפסולת רדיואקטיבית ועומד על סף פיצוץ אוכלוסין. חומר הנקרא פרקטיליום, מינרל נדיר הנמצא 4.5 ק"מ מתחת לפני הים, שיכול לספק כמויות עצומות של אנרגיה מבלי לייצר פסולת רעילה, הוא תקוותו הכמעט אחרונה של המין האנושי.

זמן קצר לאחר שהלשכה לחקר מקורות אנרגיה (ל.ח.מ.א.) הקימה אתר קידוח למינרל, האתר הושמד - כנראה על ידי המשרד לאנרגיה גרעינית (מ.א.ג.). ל.ח.מ.א. שוכרת אותך, נווט צוללות מיומן, לנווט מודל תת-ימי למבצעים טקטיים (או בקיצורו האנגלי S.T.O.R.M.) אל אתר הקידוח, כדי לברר מה קרה.

וכך, אתה מוצא את עצמך מתמרן בלבירינט של שוניות, כרישים וסוכני מ.א.ג. במטרה להגיע לסוף השלב מבלי למות כתוצאה מחוסר נשק או ממגע בלתי נמנע עם מכשולים.

העלילה של S.T.O.R.M. מעוצבת לא רע, אך היא ממש מתפרקת כאשר מעמיקים בשאלות רלבנטיות למשחק כמו איפה נמצא אתר הקידוח, ומה צריך לעשות כדי להגיע אליו? איך למען השם הגיע הקידוח שאתה מחפש אל יעדו? למה אתה לגמרי לבד בחלק הראשון של המשימה? ומדוע אין אופציות צבאיות שיאבטחו את הצוללת בכמה מאות המטרים הראשונים מתחת לפני המים? החלק החזק של S.T.O.R.M. הוא

על מקש ה-Alt ועל אחד הכיוונים, וכדי לבחור נשק יש להשתמש במקשי המספרים 1-9 ובמקשי הפונקציות של הצוללת F1-F10.

דמיין את עצמך נלחם בטילי טורפדו ומנסה לעבור ללייזר על ידי המקש-2. במקום זאת, אתה לוחץ בטעות על מקש ה-F2, שהוא שורה אחת מעל מקשי המספרים, ומהצוללת יוצאת יד רובוטית. מאוחר יותר, כשצריך שהיד הרובוטית תצא, ובטעות לחצת על F3 במקום F2, תמצא את הצוללת שלך שוחה מחוץ לצוללת.

ל-S.T.O.R.M. יש דרגת קושי אחת ואין אפשרויות בחירה בנושא זה, כתוצאה מכך אתה משחק כל שלב כל כך הרבה פעמים, עד שאתה מתחיל לפחד מהשלב הבא. כעבור זמן מה אימצתי לעצמי אסטרטגיה חדשה, וניווטתי במסלול הקצר והקל ביותר אל סוף השלב, בעוד אני מתעלם מהאויבים לאורך הדרך. זה עבד מצוין 2-3 שלבים, עד שהגעתי לשלב הרדיואקטיבי בו המגנים מוסרים עם תחילת השלב.

בשלב זה יש להספיק (תוך זמן קצר מאוד), להשמיד את החביות הרדיואקטיביות ולחדש את המגנים כדי להגיע לשלב דומה נוסף. אני הזדקקתי לכ-30 ניסיונות מעצבנים ומתסכלים כדי להצליח.

לסיכום, ניתן לומר כי בתחום הגרפיקה והקולות אכן הצליחו ליצור משחק הראוי לכל חובב משחקים אינטראקטיביים, אך בתחום ההנאה, הצליחו הרבה פחות.

הגרפיקה (מעולה לסביבה זו ממדית) שעוצבה לפרטי פרטים, מהתנועה של הצוללת והחיים התת-ימיים ועד לקטעי ההנפשה שגם הם ברזולוציה משגעת וריאליסטית.

חוץ מהגרפיקאים גם אנשי הסאונד ב-S.T.O.R.M. ראויים לציון, שכן הם הצליחו להעביר תחושה של עולם תת-ימי על ידי אפקטים קוליים של בועות, הקול של אנסה (המחשב של הצוללת) וקולות מפחידים של לוויתנים מרוחקים.

צורת השליטה ב-S.T.O.R.M. מיועדת לשמירה על ארגון במשחק, אך בעצם מבלבלת את השחקן. אמנם תנועה מושגת על ידי לחיצה על החץ בכיוון הנכון ולחיצה על המקש הארוך גורמת לצוללת לירות, אך כדי לשנות כיוון צריך ללחוץ



AGE OF RIFLES

כשהרובה היה מלך

יבוצע על הצד הטוב ביותר במצב שורה. חישובים נוספים, כמו שדה ראייה, גובה, מסתור והכיוון אליו אתה פונה, כולם נכנסים לאלגוריתמים המורכבים שהפכו את SSI למה שהיא בעולם האסטרטגיה. כך או כך, מהלכים מתור אחד משפיעים על מצב התור הבא, גם במדדים של עייפות ושימוש בתחמושת.

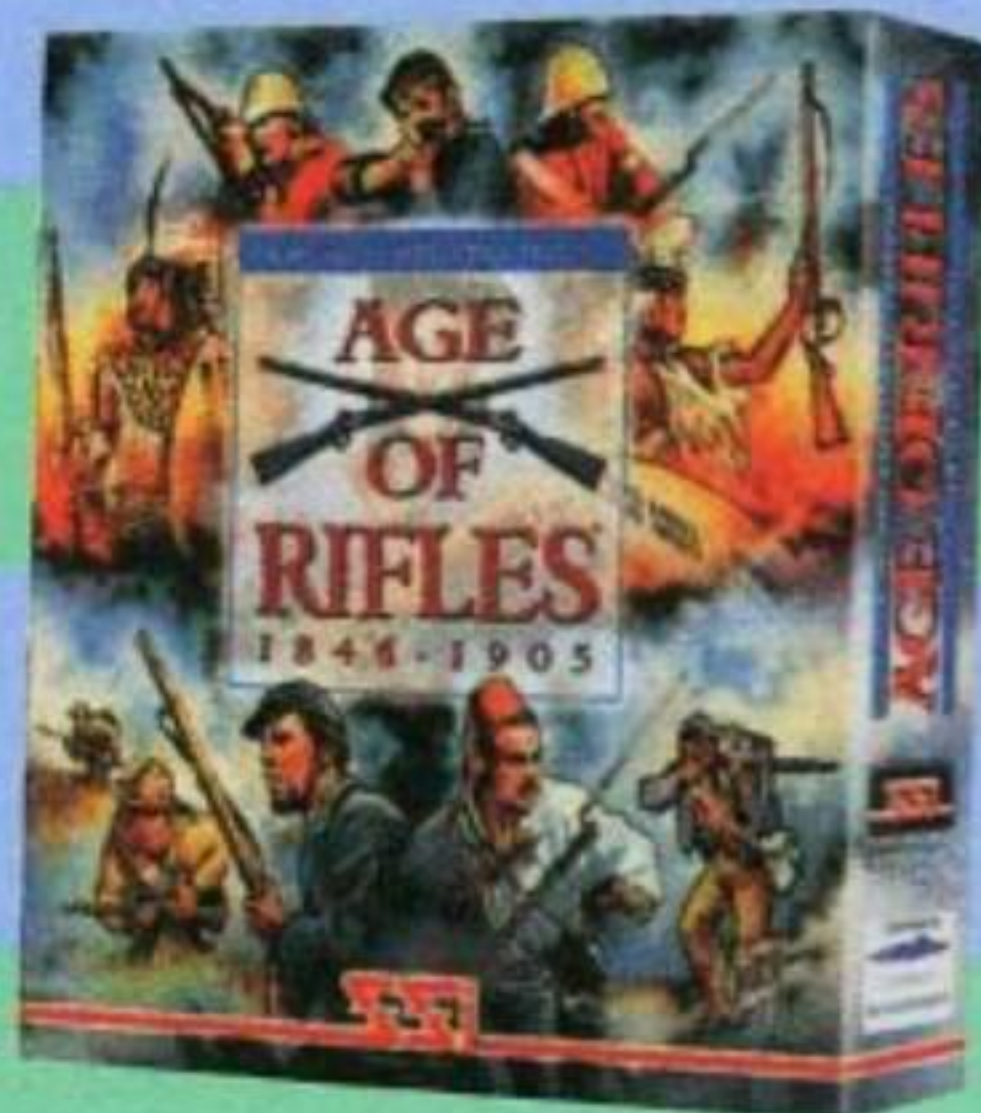
חשוב להזכיר כי SSI הרחיבה את עניין המנהיג, ה-LEADER. לכל מספר יחידות יש מנהיג וכשהוא בקרבת מקום, הוא עוזר לחיילים ומרים את המוראל שלהם. כשהוא רחוק מדי, מוראל החיילים יורד ועמו איכותם ויכולת התנועה שלהם.

ממש כמו במשחקי ה-GENERAL, גם כאן, כשנשחק במצב CAMPAIGN, היחידות שלנו ובעיקר המפקדים ישתפרו ממערכה למערכה, שכן הקרבות מחשלים ומאמנים.



המוסיקה לא מדהימה, והיא מנסה להתאים אותך לתקופת התרחיש בו אתה משחק (רעיון חמוד - ביצוע בינוני).

AGE OF RIFLES ירתק לשבועות רבים שחקני אסטרטגיה מושבעים. הוא יהווה תוספת נפלאה לאוסף שלהם ויככב לפחות עד בואו של STAR GENERAL. המשחק לא מסובך מדי ללמידה, ולכן גם שחקנים חדשים בעולם האסטרטגיה ייהנו ממנו. אין בו מהלכים בזמן אמת, אין אקשן ואין סרטי וידאו - חצי ג'יגה של אסטרטגיה נטו.



מאת: בן כספי

SSI, אחת מיצרניות משחקי האסטרטגיה המעולות, יצאה עם AGE OF RIFLES, אשר מחזיר אותנו למאה שעברה. מעבר לכך, AOR הוא משחק אסטרטגיה מצוין הבנוי על מנוע ה-GENERAL המפורסם שהביא ל-SSI את הלהיטים GENERAL - FANTASY/ALLIED/PANZER ובקרום את STAR GENERAL.

בעוד VIRGIN ו-BLIZZARD מתחרות בחירוף נפש על התואר "משחק האסטרטגיה המעולה ביותר בזמן אמת" (הקרוב הוא בין RED ALERT ל-STARCRAFT), SSI, שמפעילה משחקי אסטרטגיה/טקטיקה ללא תשתית זמן אמת, אלא במנשק מונחה תורים, מתעכבת עם משחק החלל שלה (STAR GENERAL) ומביאה לשוק הצמא את AGE OF RIFLES.

לכאורה, זהו עוד אחד ממשחקי ה-GENERAL - מפת המשושים המפורסמת, שורת הכלים הימנית המוכרת וכו'. אלא שכאן כלי המשחק שונו, וכעת עומדים לרשותנו גדודי רובאים, פרשים חמושים, תותחים רתומים למרכבות ועוד. עיקר המשחק מתרכז במלחמת הצפון בדרום, אם כי תוכלו להבחין גם במספר תרחישים ומערכות ברוסיה או במזרח הקרוב.

האיכות העיקרית של המשחק, אינה נראית מייד לכל עין, היות והיא באה לידי ביטוי בדיוק ההיסטורי. מפות הקרבות מדויקות להפליא, כמו גם הכוחות שיש לכל צד. יתרה מזו, כדי לחדד את הדיוק, הוחדרה למנשק המשחק אופציה של "כוחות מילואים", המצטרפים לאחר פרק זמן מסוים מתחילת הקרב, ממש כפי שאירע במציאות.

למעשה, בכל תרחיש אנו נמצאים במצב התחלתי זהה (ככל שניתן ללמוד מספרי ההיסטוריה) לזה שהתרחש באמת. אם תוצאות המערכה שונות מאלו שהכרנו במציאות, ייתכן ויד הגורל האקראית שיחקה בנו, או שמא אחד הצדדים היה מבריק יותר מבחינה אסטרטגית.

אחד ההבדלים המרכזיים בין AOR למשחק ה-GENERAL, מקורו בעובדה כי אנו משחקים בתקופה בה לפעמים יחידות שלמות היו משמשות כבשר תותחים וכפיתיונות, ועלינו להתרגל לעובדה כי לעתים אנו שולחים את חיילינו בידיעה מוקדמת שלא ישובו, רק כדי לאגף באין מפריע גבעה זו או אחרת.

כאמור, ריאליזם בשיאו. לאו דווקא מבחינה גרפית, כי אם מבחינת פרטי המערכה. מעבר לכך, מזג האוויר, אור ויום, רכות האדמה, כיוון ועוצמת הרוח, כל אלו מהווים פקטורים המשתנים מתור לתור.

כל קבוצת חיילים, המיוצגת על ידי פסלון מתכת צבעוני, ממש כמו מיניאטורה ממשחקי אסטרטגיה שולחניים, יכולה להיערך במספר צורות - סור עורפי, שורה, שתי שורות, ביצור, תפוזרת וכו', כאשר כל צורה משנה את ערכי הלחימה וההגנה השונים. לדוגמה - קרב פנים אל פנים ייעשה באופן טוב יותר מקרב ירי בשתי שורות, ואילו קרב ירי

SHELLSHOCK

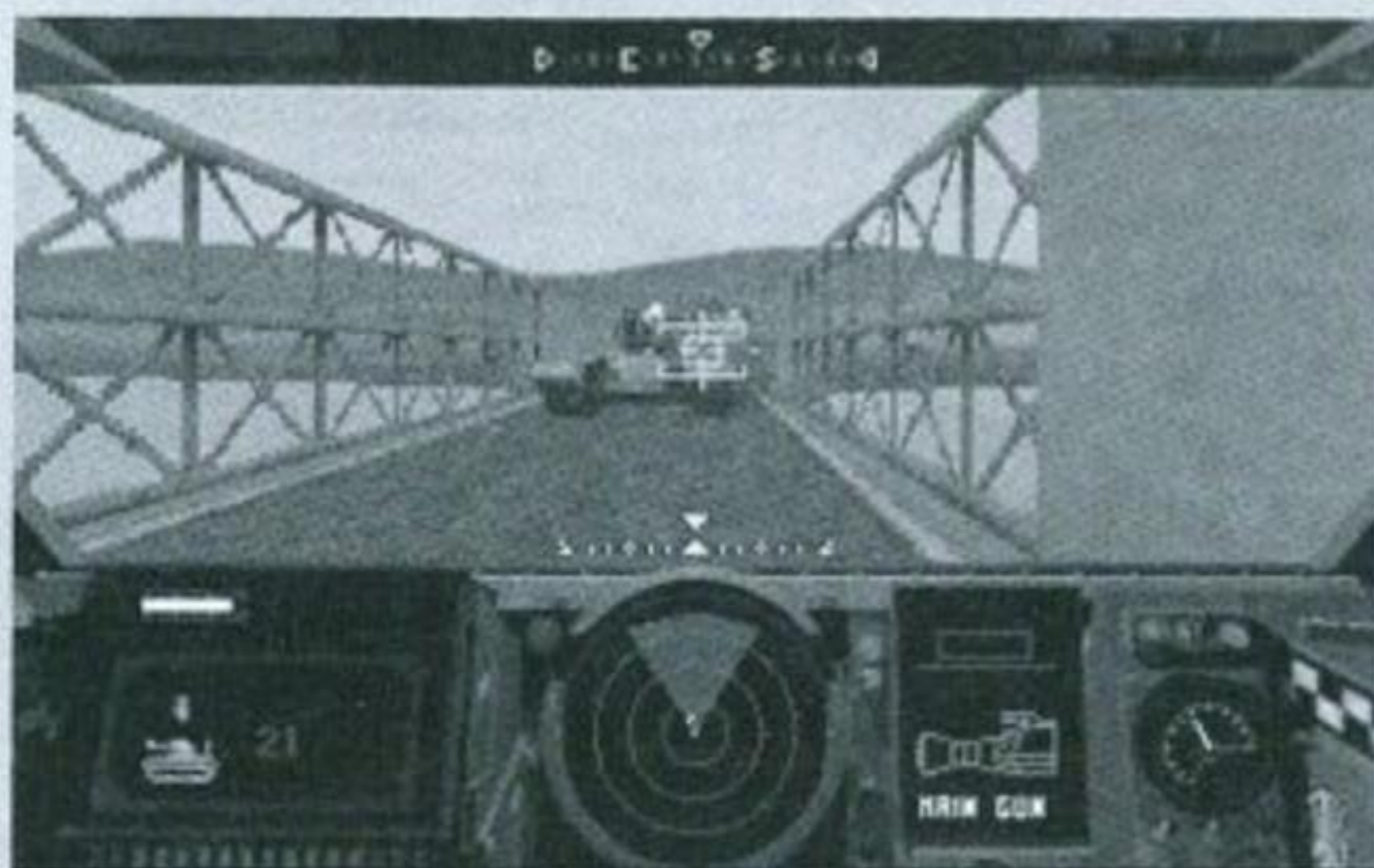


זירת הפעולה

לאחר שתפנה את דפנות הבניין שעוטף אותם.

מעבר לכך, ישנה אפשרות לשמור את המשחק רק ארבע פעמים כאשר לא ניתן לתת שם לאף אחת מהשמירות, ולא ניתן לבצע אותן במהלך המשימות עצמן - כישלון באחת המשימות יוביל אותך היישר לתחילתו של משחק חדש, במקום לנקודת ההתחלה של המשימה בה נכשלת. כלומר, עליך לטעון משימה שמורה מחדש ולהקשיב שוב לתדריך המייגע.

ואחרון חביב, כאשר תרצה לנטוש את המשחק באמצע, תיאלץ לעבור דרך מספר מסכים, ולמעשה עליך להגיע לתחילתו של משחק חדש כדי לעזוב. פרט לחסרונות אלה, פאשלה בולטת של SHELLSHOCK היא ללא ספק



המוסיקה, שלטעמי פשוט לא מתאימה לסוג זה של משחקים ("היפ-הופ" זה לא לעניין).

עם קצת יותר השקעה ותכנון המשחק הזה היה יכול להיות ממש טוב, אך במצבו הנוכחי קשה לומר כי הוא עולה בהרבה על הבינוניות המוכרת, אם כי לא הייתי פוסל אותו כזירה טובה למשחק רב משתמשים.



מדבריות יבשות או להתפתל ביערות סבוכים וכו'.

למרות שלכל משימה מטרה מוצהרת, למעשה ישנה מטרה משותפת לכולן - לירות, לירות ולירות. לחובבי DOOM, הרגילים לריצה מטורפת תוך כדי ירי, מחכה כאן הפתעה מעניינת - על מנת להצליח במשחק יש להתקדם בצורה שקולה מעט יותר, ולהשמיד את האויבים מרחוק. אמנם יש כאן הרבה רגעים של אקשן מהיר ולחימה פרועה, אך סתם שליפה מהירה לא תיקח אותך רחוק.

הלחימה מטווח רחוק אינה בהכרח רעיון גרוע, אך היא קשה לביצוע מאחר ואי אפשר להבחין באויבים ממרחקים כאלו. הראדאר שלך יאתר אותם, הכוונת שלך תצביע עליהם, אך לא תראה אותם מתפוצצים לפניך - במלים אחרות, זהו מאמץ רב עבור סיפוק שכמעט ולא נראה לעין.

מלבד הטנקים, המסוקים והאוניות של האויב, תמצא כאן הרבה בניינים מפוזרים בשטח, כאילו הזמינו אותך כדי להשמיד אותם. לעתים, חיסול בניין מסוים הוא לב ליבה של המשימה, אך עד מהרה תגלה שהשמדת הבניינים ו"ניקוי השטח" הם פשוט כיף אמיתי, מה גם שחלק גדול מהמטענים שתאסוף לאורך הדרך יימצאו



מאת: אדיר להב

אי שם בעתיד הקרוב, העולם נשלט על ידי סוחרי סמים, טרוריסטים, דיקטטורים, מטורפים ועבריינים. אל תוך המהומה הזאת חודרת ה-"Da-Wardenz" - חבורת לוחמים מתרבויות שונות, שבאו להשכיח שלום וסדר ברחובות.



כחבר ביחידת העילית אתה נוהג בטנק מסוג M-13, ועובר דרך אזורי קרב שונים כדי להכניע את הפושעים ולירות בכל דבר.

את המשחק מתחילים במפקדת הקבוצה שם ניתן לקבל תדריך על המתרחש או לשפר את הטנק (תוספת נחמדה למשחקי ה-3D, אם כי היא עדיין מוגבלת), תוך כדי איסוף מטענים שונים לאורך הדרך ורכישת תוספות, כגון: מנועים חזקים יותר, תוספת מגנים, כלי נשק ועוד.

המשחק עצמו מתנהל לאורך 25 משימות אשר מתרחשות בנקודות שונות ברחבי העולם, בו אתה יכול לנוע דרך

החמישייה של BUG

יוצאת למבצע

בעודך המלחשב



אדיתוט

149 ש"ח לחמישייה

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

3 מארזי משחה

1 משחקי פעולה

- BRUTAL - ציפורי הזעם**

באי ברוטאל מתקיים טורניר בהשתתפות אמני הלחימה הגדולים בעולם. BRUTAL משלב משחק לחימה עם סרט מצויר משעשע והרבה תחכום ופילוסופיה.
- SUPER STARDUST**

ימי הזוהר של אולמות המשחקים חוזרים בגדול למחשב הביתי, בהרפתקת אקשן בחלל.
- SUPER STREET FIGHTER II TURBO**

משחק פעולה מדהים הקורא תיגר על יכולת הלחימה שלך.
- מעבר לפחד**

הזמן: המאה ה-21. אתה דרייק נהג מונית המגוייס לכוחות המורדים לעזור להפיל את האימפריה. גרפיקה מדהימה, מוסיקה מקורית ומרוצי מכוניות.
- STARBALL**

משחק Pinball ממוחשב, שגוד לא נראה כמותו.

2 משחקי ילדים

- HUMANS I**

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

סיפור הרפתקאות אינטראקטיבי המשלב אנימציה תלת-מימדית, מספק תכנים חינוכיים ומפתח קישורים תפיסתיים.
- SUPER STREET FIGHTER II TURBO**

משחק פעולה מדהים הקורא תיגר על יכולת הלחימה שלך.
- רז בעיד העתיד**

משחקים אינטראקטיביים, סרטי וידאו מידע מעניין ושירים מקוריים שכתב ושר דני רובס.
- באטמן חוזר**

העיר נוטה נמצאת בצרות. סייע לבאטמן להציל את העיר מציפורני הפינגווין וככב עימו בקטעים מן הלהיט הקולנועי "באטמן חוזר".

3 משחקי מחשבה

- קירנדיה**

יערות אפלים ודרקונים רדומים. קווסט ב-4 חלקים, אנימציה מרהיבה.
- אופנועי הרעם**

ארנון האמנה העולמי השתלט על מרבית הערים הראשונות בעולם. תמיכה במשחק רשת של עד 8 משתתפים, תואם קסדת מציאות מדומה.
- HUMANS III**

חיזורים וועמים רודפים אחרך במירוץ הומוריסטי מרתק כנגד הזמן.
- חולית I**

משחק מחשב המבוסס על רב המכר והלהיט הקולנועי DUNE. אתה משחק את פול אטרידיס, בנו של הרוזן לטו. עליך לזכות בתמיכתם של המקומיים ולטהר את חולית מבני משפחת הרקונן.
- באטמן חוזר**

העיר נוטה נמצאת בצרות. סייע לבאטמן להציל את העיר מציפורני הפינגווין וככב עימו בקטעים מן הלהיט הקולנועי "באטמן חוזר".

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

TIME COMMANDO

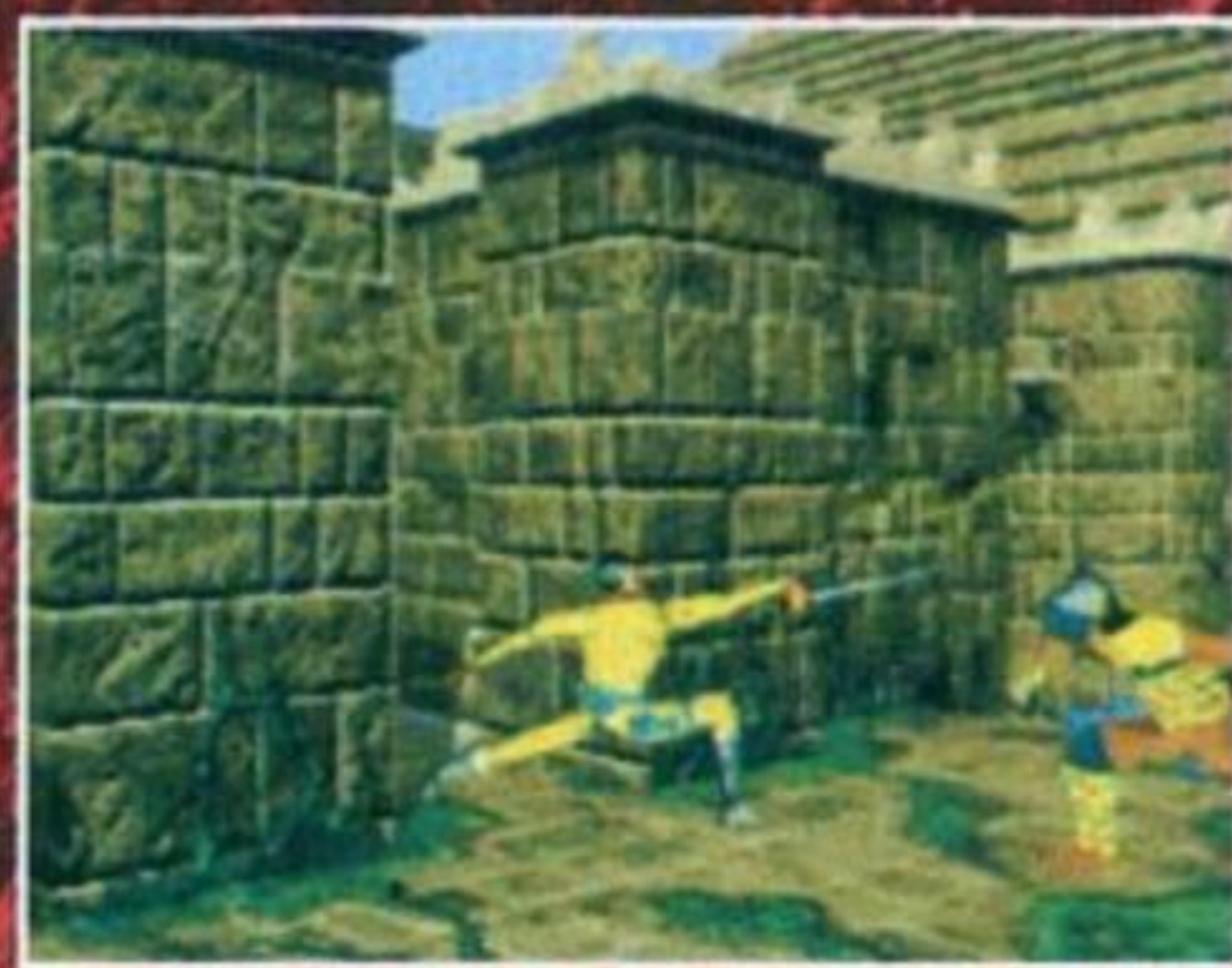
מאת: דוד זילברשטיין

ADELINE, החברה שהביאה לנו את LITTLE BIG ADVENTURE המופלא (RELENTLESS), הוציאה לשוק את משחק האקשן הטוב ביותר בעולם. לא, זו לא הגזמה - TIME COMMANDO משנה את פני עולם המשחקים, ומעלה את הסטנדרט בתחומי התלת ממד, הגרפיקה, אינטליגנציית האויבים ועוד.

מה שהופך את המשחק לעילוי כל כך גדול, היא כמות הדמיון העצומה שנדחסה לתוך התקליטה - אבל זה מה ש-ADELINE יודעים לעשות הכי טוב.

מאז שנוצר ALONE IN THE DARK נולד עמו תחום במשחקי האקשן שצעד על הקו הדק שבין משחק פעולה למשחק מכות. אחרי הכל, המשחק היה משחק מכות, אך לא כלל מכות סודיות ותרגילים מיוחדים. מה גם שהקרבות לא התרחשו בצורה של טורניר על מסך סטטי כמו RISE OF THE MORTAL KOMBAT או ROBOTS, אלא בתוך סביבה תלת ממדית.

כחלק מעלילה של הרפתקת אקשן. ALONE ואחרים, כמו ECSTASIA ו-FADE TO BLACK, שיחקו עם האופציות הטמונות במנוע התלת ממד, אך היה זה RELENTLESS שהביא את הפוטנציאל הטמון במנוע זה לכדי מימוש. RELENTLESS הידוע גם כ-LITTLE BIG ADVENTURE, איחה בתפרים בלתי נראים - פעולה, הרפתקה ומשחק מכות לגוף אחד שלא ניתן לפרקו לגורמים. הדמויות אמנם קטנו לעומת המשחקים הנזכרים לעיל, אך השיפורים בגרפיקה, במיקום האור ובטקסטורות העשירות היו שווים את זה.



It may not exactly be Virtua Fighter, but

כאמור, הדמיון הרב של יוצרי RELENTLESS מ-ADELINE היה המפתח שגישר על כל האלמנטים השונים ששכנו תחת אותה קליפה, וזו אף הייתה הסיבה לכך, שהמשחק זוכה להצלחה עד היום הזה.

TIME COMMANDO אף הוא מצטיין בהרבה תחומים, כך שהוא מעלה את הרמה הבסיסית, או ה"סטנדרט" אם תרצו, של כל ז'אנר משחקי הפעולה.

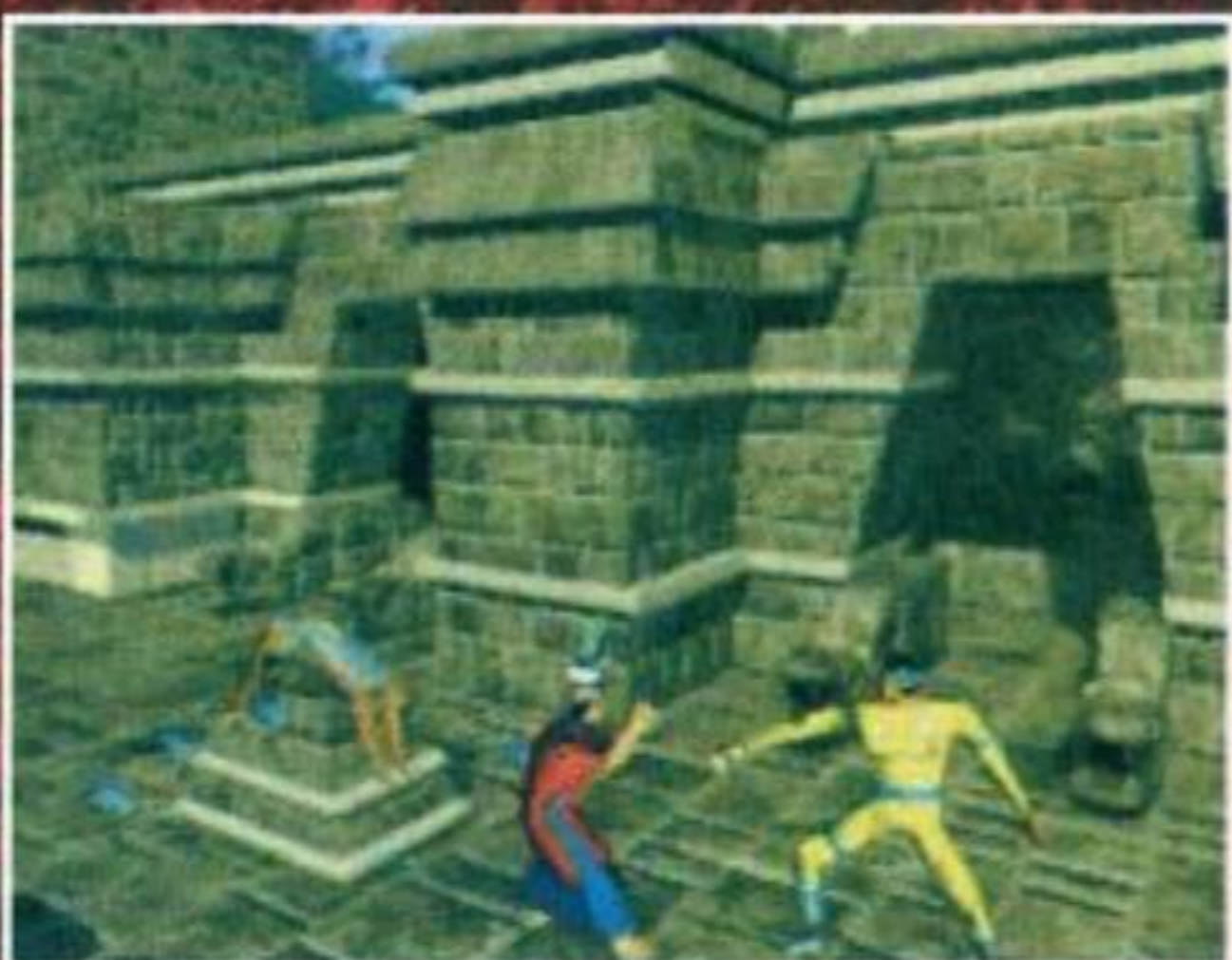
וירוס מחשבים קטלני...

המשחק שם אותך בנעליו של טכנאי מחשבים בחברה להדמיית מלחמה. וירוס מחשבים קטלני, כולא את כל מתכנתי המחשב בבועת אור ענקית, ועליך לחלצם. אתה משליך את עצמך לבועת האור ונשאב אל... התקופה הפרהיסטורית.

למה? מכיוון שמחשב-העל של החברה עוסק בהדמיות מלחמה בכל הזמנים, אי לכך אתה נמצא בתוכו וכדי לחסל את הווירוס המחריד אתה מקפץ מתקופה לתקופה.

מההיכרות שלנו עם סרטי "חזרה בזמן" אנו יודעים שזה עניין מסוכן. ואן-דאם בטיימקופ היה אמור לדאוג שאיש לא ישנה אף פרט בעבר מפני שזה משנה את ההווה באופן דרסטי. דוק הזהיר את מארטי (מייקל ג'יי פוקס), לא להתערב בענייני ההווה, כי זה ישבור את רצף הזמן-חלל ויפוצץ את העולם.

אתה לעומת זאת, לא שם קצוץ, לא על



והבזוקות יצטרפו בהמשך. חיילים מושים באותם דברים ינסו לעצור בעדינו, כמו גם תותחים, מטוסים וטנקים.

מה שיהיה...

ומההווה אל העתיד. לפי ADELIDE העתיד תואם את מסורת סרטי המדע הבדיוני. אקדחי לייזר ומקלעי לייזר יהפכו לכלי נשק פשוטים, כששוט חשמלי מונומולקולרי ורימונים עתידניים יהיו לכלי נשק ברמה יותר גבוהה. במקום נשק שישי מופיעה בשלב זה חליפת חלל. חפשו אותה טוב טוב, כי בלעדיה לא ניתן לסיים את המשחק. אחרי העתיד, נילחם בווירוס עצמו, בדמותו של כריש וירטואלי (על השלב הזה לא נגלה דבר, פן נהרוס את ההפתעה).

דמויות חלקות ומלוטשות

הגרפיקה במשחק היא הטובה ביותר שראיתי במשחק אקשן אי פעם. הדמויות התלת ממדיות הן בגודל של אלו ב-ALONE, ECSTASICA ו-VIRTUA FIGHTER, אך בנויות ברמה לגמרי אחרת. הדמויות הן חלקות ולא ניתן לראות את פינות הפוליגונים כמו במשחקים אחרים. הטקסטורות מצוינות ואנו יכולים לראות את הנקודות ההופכות את הנמרים למנומרים, את הקשקשים על שריונות האבירים וכו'. מוקדי האור מוחשיים ביותר ואור מבדיק, מנצנץ, נחסם ומשתקף בצורות שונות על גבי חומרים שונים כמו, בד, מתכת, אבן וכו'. הניצחון הגרפי הגדול מתבטא בגיווני רקע - תמונות SUPER VGA עוצרות נשימה משולבות במבני תלת ממד איכותיים.

נקודת המבט ב-TIME COMMANDO היא ממבט שלישי, אלא שבמקום זווית מצלמה משתנות, זוויות הצילום נעות באנימציה, ממש כמו בסרט קולנוע. בצורה כזו, חלק מהסצינות הן במבט-על, חלקן במבט צד והאחרות בכל מיני זוויות אלכסון שונות.

הטוב ביותר

מעבר להיותו משחק הפעולה הטוב ביותר שיש היום, תואר שאין לזלזל בו כלל וכלל, TIME COMMANDO הוא משחק מרהיב, דינאמי, עתיר דמיון ומלא פעילות. הוא יהמם גם את אלו מכם שלא נוהגים לשחק במשחקי אקשן. כדאי, כדאי, כדאי.

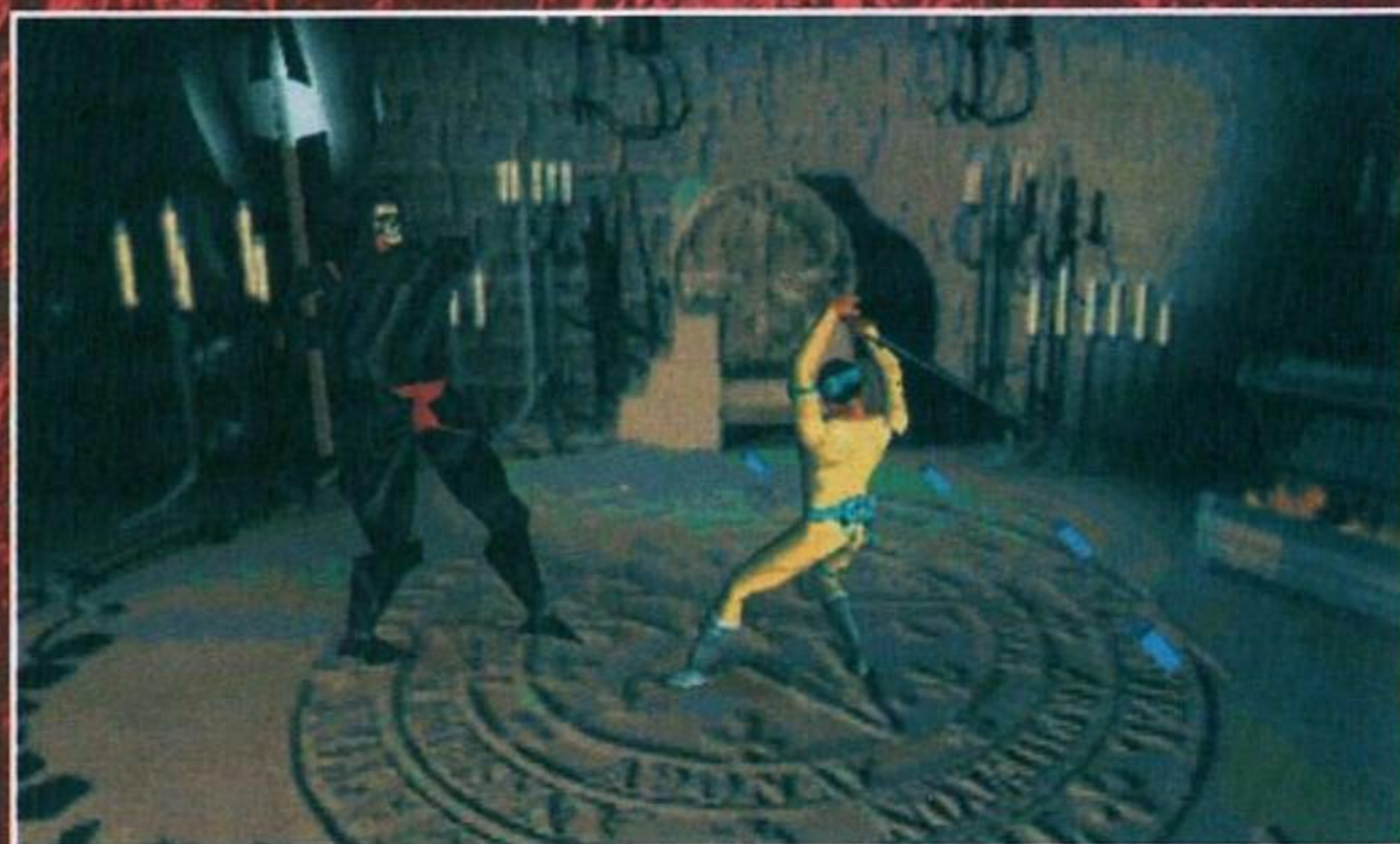
בטירה ענקית, קמים עלינו חיילים ואבירים מכל הסוגים - נזירים שמנים, מכשפים ומלאך מוות אחד. כאן נקנח בקרב נגד שד מעופף, מולו נחמש את עצמנו מכף רגל ועד ראש באלות ברזל, חרבות ומגינים, חרבות דו-ידניות, חובה קשת (crossbow) ומגילות כשפים. התקופה הבאה היא קרוב לוודאי



המוזרה ביותר, תקופת מגלי העולמות. על ספינה ספרדית בדרך ליבשת אמריקה נילחם במלחים, חיילים וסייפים בעזרת חרב סיוף, רומח-גרזן ואקדח פרימיטיבי. בשלב השני של תקופה זו, נגיע לאמריקה ושם נילחם בילידים, בני שבט המאיה או האינקה, בעזרת אלות, צינורות טו-טו, חצים רעילים או בכלי נשק שאספנו על הספינה.

משם אל המערב הפרוע, בו נוכיח לכולם בעזרת אקדחים ורובים שונים מרוח התקופה, מי השולף המהיר במערב. תקופה "כיפית" ביותר - היות ואז למדו להשתמש בדינמיט ואגרו תחמושת.

נגלוש הלאה אל המלחמות המודרניות, מלחמות העולם הראשונה והשנייה והמלחמות במזרח התיכון. באזורי קרב סמי-אורבניים נכיר את הרימון, הרובה המודרני והמקלעים. אקדחים יהיו עדיין



רצף המשכיות של הזמן-חלל ולא על השפעות העבר על ההווה האלטרנטיבי. אתה טכנאי מחשבים מעוצבן שרוצה לחזור בריא ושלם, מבלי שהמחשב ייהרס דווקא במשמרת שלו. אי לכך, אתה מרשה לעצמך להדג כמעט כל מה שזו.

מה שיהיה...

בכל תקופה יש שני שלבים ארוכים, אותם צריך לעבור כדי להגיע לתקופה הבאה. אנו מתחילים חסרי כל ונלחמים בעזרת ידינו ורגלינו בקרבות הראשונים. לאחר שנביס את האויב נוכל לקחת את כלי הנשק שלו ולהשתמש בו (ניתן לאסוף עד חמישה כלי נשק בכל תקופה). כמוכן שכלי הנשק מתאימים לתקופה בה אתה נמצא, מה שמוביל אותנו לתקופות עצמן. אנו מתחילים, כאמור בתקופה הפרה-היסטורית, תקופה בה אבנים, עצמות, אלות וכידונים הם ידידו הטובים של האדם, כנגד אנשי מערות, נמרים, דובים וגורילות שיפארו גם את הסרט קונגו.

משם נזנק אל התקופה הרומית בה נחמש עצמנו בסכינים, חרבות קצרות, קלע, קלשון, מגן וגרזן. נחסל בעורמה לגיונות של חיילים רומאים מכל הסוגים בצורה שתגרום לאסטרויקס לקנא, ונאבק עם עבדים שחורים, אריות, גלדיאטורים וחיות בזירתו של סיוזר.

משם נגיע לימי הביניים במזרח הרחוק, היכן שנינג'ות, סמוראים, גיישות, נזירי שאולין ואפילו דרקון סיני לא יצליחו לעמוד בדרכנו. עזר כנגדם יהיו שוריקנים, מניפות חדות, חרב נינג'יה וחרב סמוראית. מי שיחפש טוב ימצא גם כדורי-אש.

שני שלבים של סרטי קונגו-פו פאלו לא משאירים את ימי הביניים מאחורינו ואנו עוברים לאותה תקופה אך באירופה.

שיחות עם מורגן לה פיי

מאת: ערן בן-סער



להשיג, לכן כדאי לך לצלצל לחברת אוליב, היבואנים (נדמה לי שזה 03-5440993), שם תוכל להתעניין. "רק רגע!" אמר הגמד הראשון, "אם אתם אומרים שזה פועל גם על ענקים אז בואו ננפיש את הענק שלנו." הם באמת התכוונו לעשות זאת ולכן אבי ואני החלטנו לברוח בדרך הלבנים הצהובות.

לאחר זמן מה עצרנו באמצע שדה חקלאי קטן (זה נראה כמו קנזס העיר אבי), וניסינו להחליט מה הלאה. "אני חושב שצריך לחזור לגמדים ולבקש מפה." אמרתי. "אני לא חוזר לשום גמד, אני ממשיך הלאה, בחירוף נפש, כנגד כל הסכנות..." "האמת היא שלא מסוכן כל כך..." אמר מישו מאחורינו.

אבי שלף מגנום 44 מאוזנו השמאלית, הסתובב וריסס מחסנית וחצי על דחליל מסכן שהביט בו בתהייה. "הבהלתי אותך?" שאל הדחליל משנגמר המטח הפתאומי. "לא, מה פתאום," אמר אבי, "ניסיתי לפגוע בציפורים."

"רצית משהו?" חקרתי. "רציתי להגיד שהדרך לא מסוכנת, פשוט הולכים ישר ובפנייה הראשונה שמאלה." "אוקיי, אנחנו מחפשים את מורגן, מכשפה בשחור, ראית אותה?" "כמובן, נתתי לה את אותן ההוראות. היא גם ענתה לי על שאלות מציקות." "באמת? אלו שאלות?"

"שאלתי אותה מה קורה אם במרוצלים אני יורה צרור שכל כדור בו הוא מסוג אחד? כל כמה זמן המאנה של הקוסם מתחדשת ב-Rolemaster, ולמה זו בכלל נחשבת שיטה מציאותית אם ארנב

"קטן" באדמה. הבטתי באבי בכבוד מחודש, "אתה משכנע יותר משחשבת."

"אתה צריך לראות מה אני יכול לעשות עם רימון." אמר אבי. לרגע הוא ניסה להתחיל להסביר לי, אבל אז כמה גמדים יצאו מהשיחים ופנו אלינו.

"באיזה זכות הרגתם את הענק שלנו?" "מה זאת אומרת?" תהיתי, "אתם לא שמחים שהענק מת?"

"השתגעתי?" אמר גמד קטן וקשוח, "מי יגרור את ההר שלנו בכל פעם שנרצה לעבור?"

"באמת ערן," אמר אבי, "תתבייש לך." "סליחה," פנה אלינו גמד אחד, "איפה מורגן?"

"אין לנו מושג." עניתי, "אנחנו מחפשים אותה."

"אה, תראו קוראים לי שיעמירם ימיתעובדיהמוטיסואטבוועזגילדורשריתח ייטעומורויסאיילבלקין."

"אתה בטוח?" שאל אבי. "כן," ענה הגמד, "זה השם הפרטי שלי. רציתי לדעת אם לחש הנפשת מתים עובד גם על דמויי אדם ענקיים והיכן ניתן להשיג את Rolemaster?"

"קודם כל," אמרתי לגמד, "לחש הנפשת מתים יעבוד גם על דמויי אדם ענקיים, שכן הוא פועל על כל דמויי האדם בין אם גובהם חצי סנטימטר או חצי קילומטר. את Rolemaster קצת קשה

מורגן לא הייתה בבית. חיפשנו אותה במטבח, בסלון ואפילו (בחירוף נפש לא קטן) בחדר השינה. וכך, בעוד אנו עומדים במרכז החדר ותוהים מה לעשות, נשמע רעש אדיר וסופת הוריקן גדולה נחתה על הדירה, קרעה אותה לגזרים והעיפה כל חדר לכיוון אחר.

לא זזנו והעמדנו פנים של אנשים מאוד מאוד מופתעים...

בסופו של דבר שכחה הרוח והבטנו סביב.

"יש פה גמדים." אמר אבי שהבחין בגמדים בתוך השיחים.

"יש פה איזושהי דרך סלולה בלבנים צהובות." שב והודיע לי אבי שהבחין בדרך סלולה מלבנים צהובות.

"יש פה ענק עם שני ראשים ונבוט שמביט בנו מלמעלה ותוהה מה לעשות." הודעתי לאבי, שכן הבחנתי בענק בעל שני ראשים שהביט בנו מלמעלה ותהה מה לעשות.

אבי הסתובב, "שלום!" הוא ברך את הענק, "לי קוראים אבי וון-דאם וזהו ידידי ערן סיגל. אתה הולך בשקט או שאנחנו צריכים להיות אלימים?" הענק נפל וכתוצאה מכך נפער בור

הכפתור. קרן צהובה ירדה מהשמיים
ופגעה בדרקון שהפך בן-רגע למיליוני
פרודות מרחפות.

"אף אחד לא מתעסק עם אבי סבגו"
הכריז אבי.

"כן!" אמרתי, "אפילו לא אמא שלי!"
מורגן הופיעה מאחורי אחד העצים,
"איך היה הלחש?" היא שאלה.

"איזה לחש?" תהינו.

"הרגע פצפצתי דרקון למיליוני
פרודות מרחפות!" אמרה מורגן.

"ידעתי שלא יכול להיות שהקופסה
המטופשת הזו עושה משהו." אמר אבי,
"מצאתי אותה ליד הבית שלי אתמול."

"מורגן, איפה אנחנו?" שאלתי אותה
(בפעם המי-יודע-כמה).

"ארץ עוץ," אמרה מורגן, "אחרי
שהבית שלי נפל עליה והתחיל להתרוצץ
חופשי."

"אפשר ללכת הביתה?" שאלתי.

"בוודאי, רק תקיש שלוש פעמים
בסוליות המגפיים השחורות ותגיד 'אני
רוצה ללכת הביתה'."

"הקשתי שלוש פעמים בסוליות מגפיי
ואמרתי 'אני רוצה ללכת הביתה'."

התעוררתי מזיע במיטה.

הדרקון הסתובב ונשף אש על עץ עד
שנשאר ממנו רק אבק ואז שב והביט בנו.
"אני ערן בן-סער, זה אבי סבג ואנחנו
חברים טובים וקרובים של המכשפה
הנוראה מורגן לה-פי. אגב, ראית אותה?"
"לפני רבע שעה היא הייתה כאן
ומלמלה משהו כדי למצוא איזה מטבח.
אבל מה זה משנה לכם? בכל מקרה, יש לי
שאלה, ואם לא תענו עליה כמו שצריך,
אני אוכל אתכם לארוחת צהריים, פייד
לא? אז ככה, אני הוא ליאור, הדרקון
הנורא, ואני רוצה לדעת באלו שיטות אני
יכול לשחק סייברפאנק בעברית, ואם יגיע
לישראל משחק הקלפים של קרב-טכ'."

"אני אענה על זה," אמר אבי, "יש רק
שיטת סייבר אחת בעברית ושמה
מרוצללים, אבל היא סייבר-פנטזיה. אם
אתה רוצה פאנק טהור, פשוט אל תשתמש
בגזעים ובקסם אלא רק במה שקשור
לסייברפאנק. כדאי שתדע שסייברפאנק
של 2020, סייברספייס והתאמת הסייבר של
שיטת הגיבור ושל GURPS - כולן
באנגלית. לגבי משחק הקלפים של
קרב-טכ', כנראה שיביאו אותו, אבל הוא
עוד לא יצא לאור בחו"ל."

"אתם יודעים מה?" קרן הדרקון
מאושר, "אני הולך לאכול אתכם בכל
אופן."

אבי שלף כהרף עין קופסה קטנה עם
כפתור אדום עליה והניח על הכפתור את
האצבע. "אף לא צעד אחד, לטאה, אחרת
אני אפצף אותך למיליוני פרודות
מרחפות."

הדרקון לקח צעד קדימה. אבי לחץ על

או אוגר יכולים להרוג במכה?"
"ומה היא אמרה?"

"במרוצללים כל מחסנית מכילה רק
סוג אחד של תחמושת ולכן כל צרור יהיה
בנוי רק מסוג אחד של כדורים. חוץ מזה,
ב-Rolemaster נקודות הקסם של הקוסם
מתחדשות בהתאם לסוג המנוחה שלו
וליכולת הקסם הטבעית שלו - אך שנת
לילה מספיקה כדי לחדש את כל המלאי.
מעבר לכך, זו שיטה מציאותית כי אוגר
לא יכול להרוג במכה, אבל אורק עם חרב
וטיפת מזל יכול להרוג לוחם מיומן מאוד
ברגע של חוסר מזל - סיכוי קלוש אבל
קיים."

"טוב," אמר אבי, "נמשיך בדרכנו."
"רגע," אמר הדחליל, "קחו אותי
אתכם."

"לא רוצים?" אמר אבי ושנינו פנינו
ללכת.

"האם אני רע?" שאל אותי אבי לאחר
זמן מה.

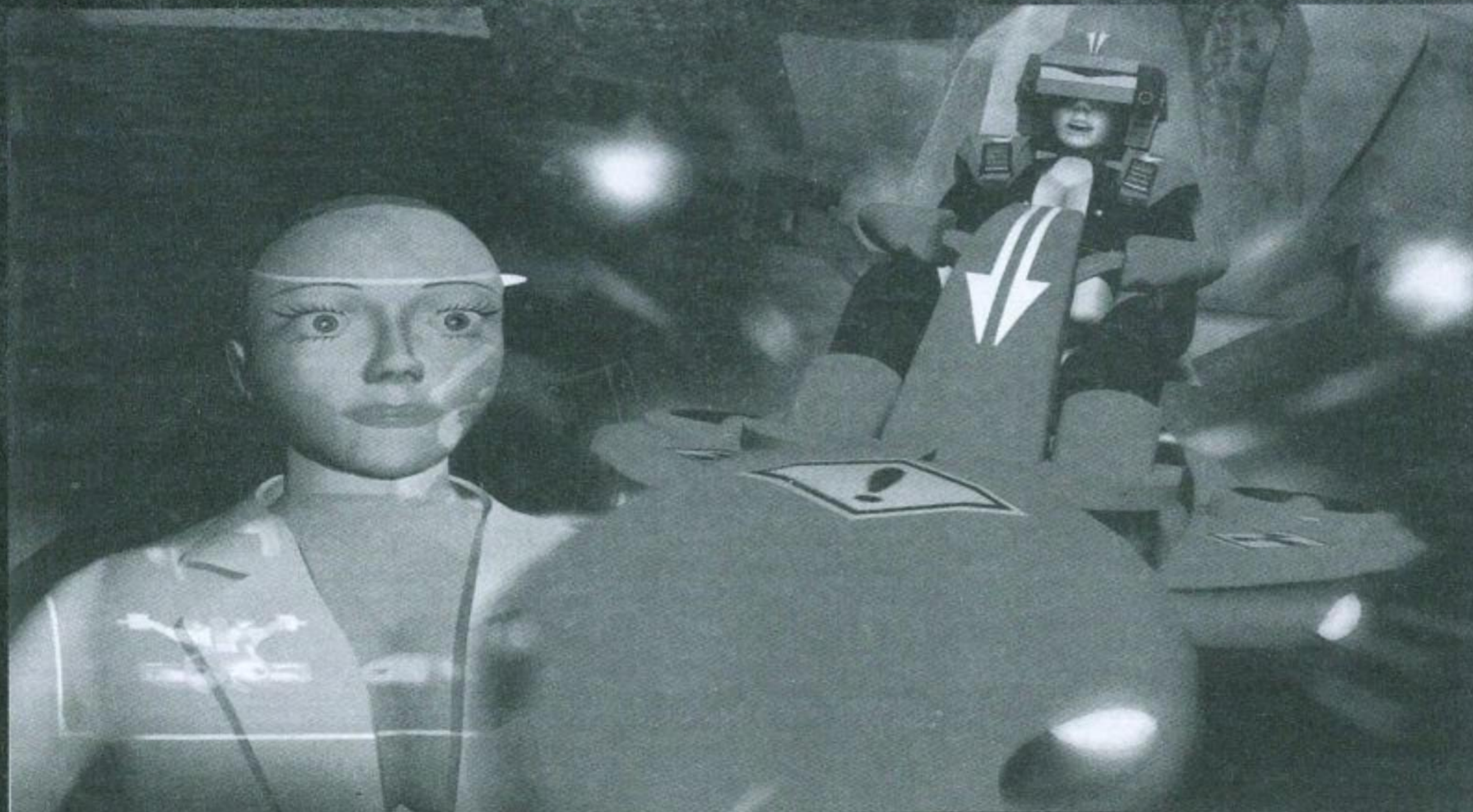
"מהו רוע?" התפלספתי.

שאגת דרקון איומה הדהדה בעמק,
קוסם וזוטון חלפו על פנינו בריצה ונעמד
מולנו דרקון אפור וגדול שנשף להבות
קצרות ונראה "חם".

"זה." אמר אבי.

"אני אתפוס את השניים האלה, יום
יבוא ואני אתפוס אותם! מי אתם?" שאג
לעברנו הדרקון.

"אז ככה," התחיל אבי, "אני אבי
שוורצנגר וזהו ידידי ערן סטאלונה, אתה
הולך בשקט או שאנחנו צריכים להיות
אלימים?"



EVERWAY

משחק תפקידים מוזר

מאת: ערן בן-סער

רעיון המשחק ללא קוביות ראה אור לראשונה במשחק התפקידים יוצא הדופן, Amber Diceless Roleplay, שהיה מבוסס על סדרת אמבר של ז'ילאז'ני. היוצרים קיוו כי הרעיון יהפוך את השיטה ללהיט, אך הנס לא התממש, והשיטה נותרה בגדר משחק שוליים מוזר. אלא מה, בעוד המשחק המקורי, חסר הקוביות, לא זכה לתהודה, רעיון המשחק ללא הקוביות החל לקנות לו חובבים רבים.

בסופו של דבר, כך גילו רוב שחקני התפקידים, ניתן להשתמש בחלק מהשיטות ללא קוביות. דוגמאות טובות הן השיטות של Werewolf: White Wolf, Vampire ואחרות, אשר רבים משתמשים בהן ללא קוביות ומשאירים את האזורים בהם "צריך לגלגל", לשיקול דעתו של המנחה במקום לקובייה.

אם להודות על האמת, מעולם לא דגלתי ברעיון. אם אתה משאיר את ההחלטה על הצלחה/כישלון לידי המנחה, אתה פשוט יכול לשבת ולתת לו לספר לך סיפור. חוץ מזה, אקראיות היא חלק מהחיים והקוביות עוזרות לבטא אותה. אבל זהו ויכוח שולי, כך או כך השיטה היחידה, עד כה, שנבנתה במקורה למשחק ללא קוביות, הייתה אמבר, והיא לא הייתה מוצלחת במיוחד.

אלא שאז קמה חברת Wizards of the Coast, ובהביאה את Magic ומדליק - במקום להטיל קוביות, נשחק בקלפים ובתמונות - וכך נולדה Everway. משחק התפקידים המוזר הזה מבוסס על שני סוגי קלפים - קלפי חזיונות וקלפי גורל.

קלפי החזיונות הם קלפים מצוירים שתפקידם לעורר את דמיוןך ולתת לרעיונות שלך לפרוץ החוצה. משתמשים בהם כדי ליצור את רעיונות המשחק ואת הרעיון שמאחורי הדמות.

קלפי הגורל הם 'תחליף קובייה' וכשצריך, שולפים אחד ובודקים איזה צד של הקלף התקבל (בכל קלף יש רעיון מסוים וכל צד של הקלף מציג פן אחר) - צד חיובי או צד שלילי של הרעיון.

הדמויות בנויות מ-10 גורמים: המניע של הדמות - נבחר בהתאם לקלף, סגולה - נקבעת על ידי שליפת צדו החיובי של

קלף גורל, פגם - נקבע על ידי צדו השלילי של קלף גורל, וגורל - קלף גורל אשר הדמות "מתנדנדת" בין צדו החיובי והשלילי.

מלבד זאת, לדמות דירוג ב'כוח' - הקובע את כמות הכוחות המיוחדים של הדמות, 'קסם' - הקובע את כמות הקסמים ועד כמה חזקה הדמות בקסמים. ולבסוף ארבע 'תכונות' - אוויר, אש, אדמה ומים. אלו היסודות בהם השתמשו ב-Everway כדי לתאר את יכולות הדמות. ויש לציין שזה די מדליק ומוזר!

ההשקעה במשחק בהחלט ניכרת - הן מבחינת העיצוב הגרפי והן מבחינת כמות החומר והמערכה. למרות הכל, אם מטרת הקלפים הייתה

לעורר את דמיון השחקנים היא הוחטאה במידה מסוימת. כמה רעיונות כבר אפשר לשאוב מציוור של אשה בשריון לבן האוחזת בשתי חרבות מאחורי גבה, 20 רעיונות? אולי, אבל יהיה צורך בתחלופת שחקנים תכופה כדי שהחבורה לא תיתקע על אותו קו רעיוני שוב ושוב.

בקיזור, המשחק חמוד מאוד ואפילו שווה לשחק בו מדי פעם בהרפתקאות חד פעמיות או במערכות קצרות, אבל קשה מאוד לשחק בו במשך חודשים או שנים מבלי "לייבש" את מאגר הרעיונות של השחקנים.

הייתי מגדיר את המשחק כמשחק תפקידים אלטרנטיבי, לא רגיל, אך מוזר ומיסטי הרבה יותר מ-26+1.



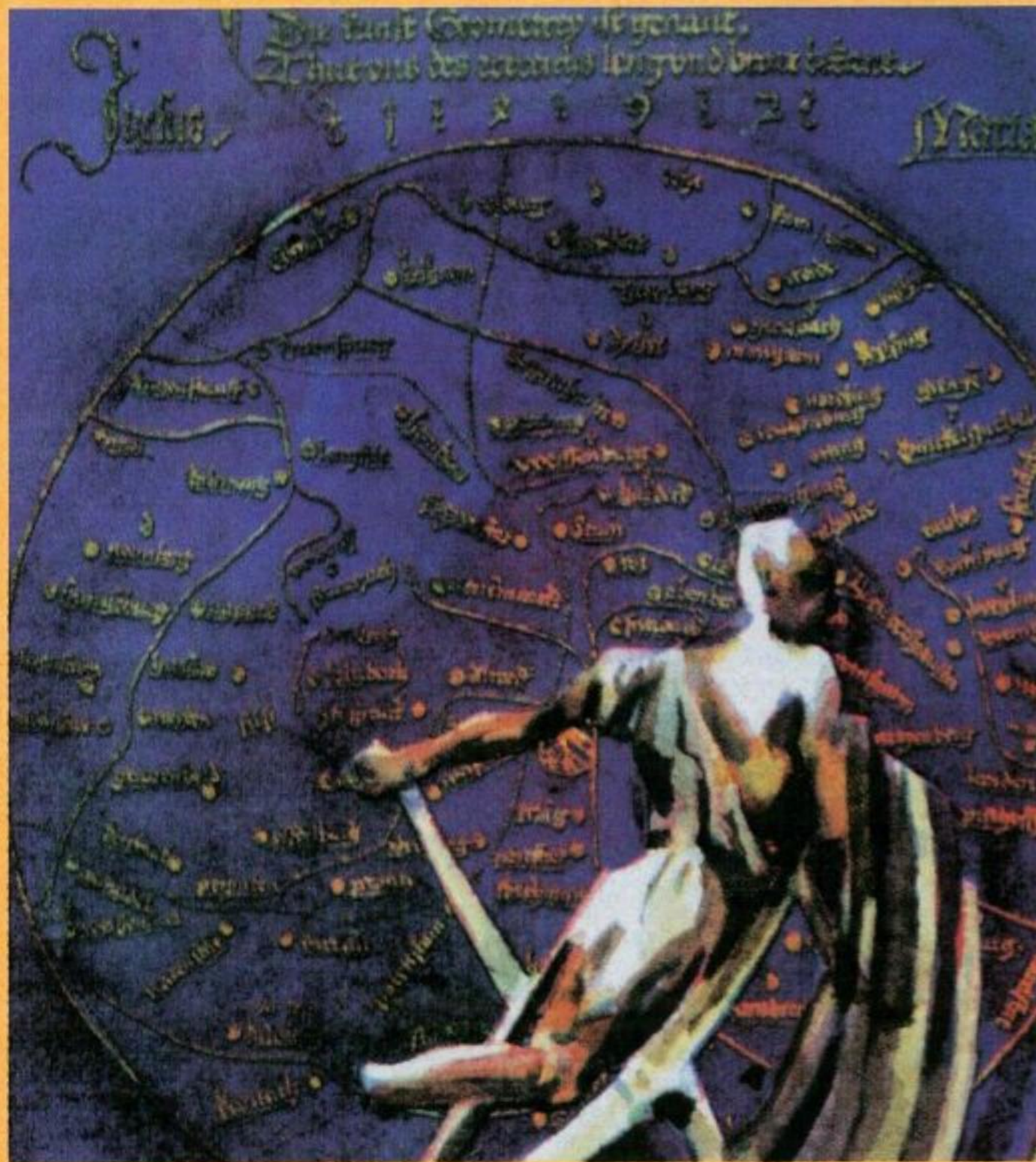


מאת: ערן בן-סער
מי שמשחק מרוצלים יודע כי לא חייבים לבחור באחד הטיפוסים כדי להתחיל ולשחק, אפשר לבנות את הדמות שיש לך בראש גם ללא טיפוס. אבל חלק נכבד מן השחקנים, במיוחד המתחילים, אוהבים דווקא את ההגדרה הטיפוסית ונהנים ממגוון טיפוסים רחב.

לרוע המזל יש טיפוס אחד שמופיע רבות בספרים ובסרטים של סייברפאנק, ולא הופיע במרוצלים - כתב הטלוויזיה של העתיד.

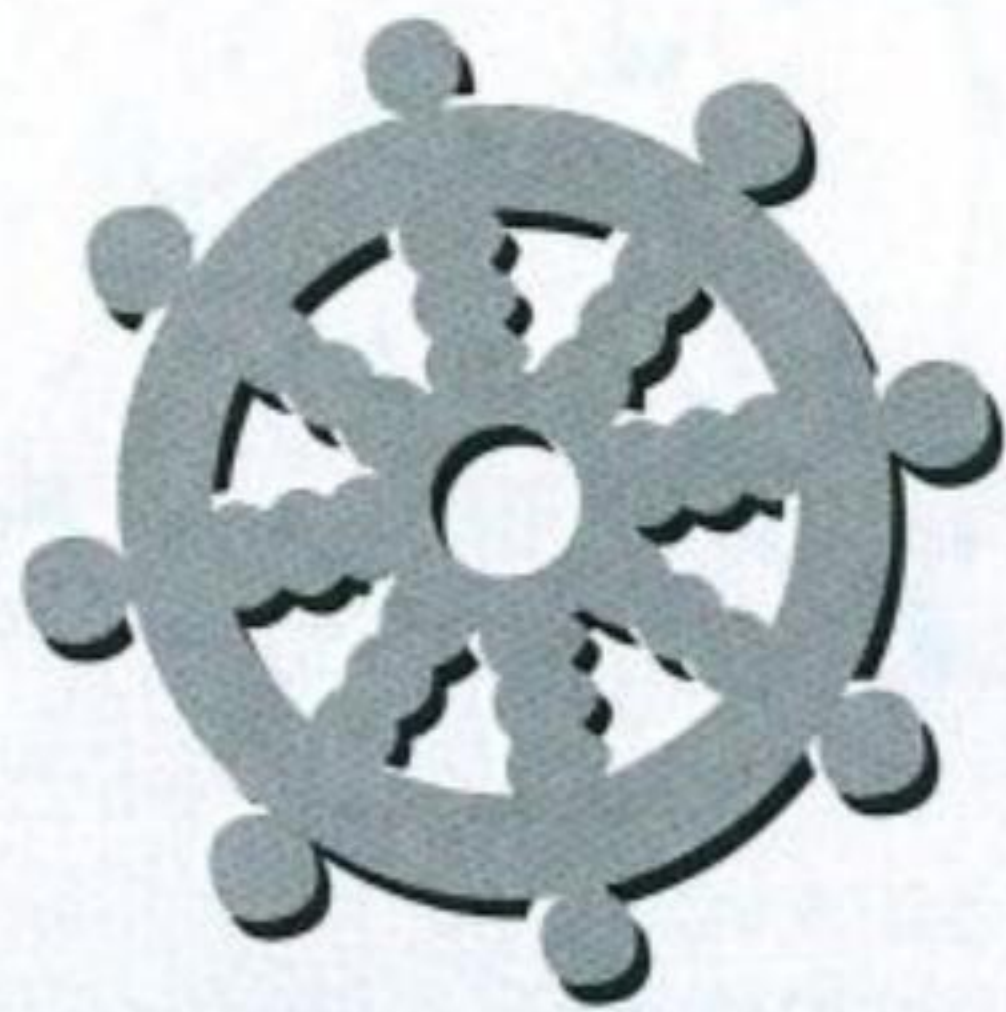
מאגרי קוביות: לחימה: 4.
קיברה: ראש: טלפון, אוזן: רשמקול, עין: מצלמה וטופוגרפיה.
אנשי קשר: בחר 5 אנשי קשר וידיד.
ציוד: אקדח וולטר + 10 כדורי
תחמושת רגילה, משקפת אור-קלוש, מיקרו-רשמסרט.
כסף התחלתי: 12,750.

תבונה: 5, כוח רצון: 4, כאריזמה: 5, ישות: 4.6, תגובה: 5.
יחמה: 5 + 6ק1
כישרונות: נשק חם: 3, התגנבות (סביבה עירונית): 5, אתלטיקה (ריצה): 4, מנהיגות: 3, חקירה (מילולי): 6, משא ומתן: 6, אתיקה (אמצעי התקשורת): 6, מכונית: 3, פסיכולוגיה (התנהגות הקבוצה): 4.



כתב (Reporter)
"ראשונה במקום, זו אני. מה שלא קורה, איפה שזה לא קורה, אני והמצלמה שלי שם הרבה לפני כולם, וזה מה שנותן לי את הרייטינג. מי שמגיע שני לא מקבל כלום - ואני אף פעם לא מגיעה שנייה."
"אז אם יש לך סיפור 'חם' או טיפ קטן בשבילי, אשלם לך כי לי זה בדרך כלל שווה יותר. אם אתה רוצה שאחשוף את 'האמת' על המתחרים שלך שלם לי, ושב מחר לצפות בחדשות של השעה שש, כשהרייטינג בשיא וכל המדינה צופה בי."
הערות: יש שני סוגים של כתבי שטח - אלו שרודפים אחר האמת וחושפים אותה, ואלו שרודפים אחר הריגוש ומדווחים עליו בין אם הוא אמת או לא. במערכות סייברפאנק כגון מרוצלים, הסוג השני נפוץ יותר. כך או כך, כתב השטח של המאה הבאה הוא לא כתב הטלוויזיה של היום - בעתיד הם נמצאים כל הזמן בשטח, ומדווחים עליהם בשידור חי ובכל רגע מתבקש.
המצלמה שלהם היא שיא הטכנולוגיה, היא תמיד עליהם ולמעשה הם צוות חדשות של איש אחד.
תכונות: גופניות: 3, זריזות: 5, כוח: 2,

הנווטים



גילדת נווטי העולמות

הם בוחרים מתוכם את יושב ראש המועצה הזוכה בתואר "נווט הנווטים". מתחת למועצה יש ארבע מחלקות לגילדה: צבא הנווטים, מודיעין, קבוצות פעולה ומיפוי ומחקר.

צבא הנווטים: בפשטות, זהו צבא המכיל קרוב לחמשת אלפים חיילים מכל סוג וסוג. צבא זה נשלח ללחום בקרבות גדולים למען הגילדה נגד אויביה או כנגד עריצים וכוחות רשע מקומיים (אנשי צמרת הצבא חברים גם במודיעין ובקבוצות הפעולה).

מודיעין: חברי המודיעין פועלים כבודדים או כקבוצות קטנות, ותפקידיהם לאסוף מידע, להסתנן לארגונים אחרים ולהתמחות בלוחמה פסיכולוגית.

קבוצות פעולה: לא הכל ניתן לבצע בעזרת מודיעין וצבא, לשם כך יש קבוצות פעולה המבוססות על הרפתקנים, חברי גילדה, הפועלים למען מטרותיה.

מיפוי ומחקר: כפי שמציין השם אלו אנשים שתפקידם למצוא עולמות חדשים, לפתח את אמצעי המסע וכו'. כרגע עובדים חלק נכבד מחברי מיפוי ומחקר על הרעיון של מסע בזמן, אך אפילו ההערכות האופטימיות ביותר אומרות כי יעברו לפחות עוד מאה שנה עד להשלמת המחקר.

ניתן לשער שמדובר ברדיפת כוח לשמה. אחוות החופש הנצחי: בעבר היו קשרים רופפים בין הגילדה והאחוה. מדובר בקבוצה של נוודי עולמות המאמינים בחופש מוחלט וחסר מגבלות לכל יצור תבונתי שהוא, גם על חשבון עימות נצחי עם אחרים. אנרכיה מוחלטת היא האידיאל המושלם שלהם, והם עושים כמיטב יכולתם לפזר תוהו ואנרכיה בעולמות השונים.

אדוני הבובות: אדוני הבובות הוא שם של גילדת נוודי עולמות גדולה, אשר מאמינה בסדר מופתי, בהכנעת האדם הפרטי לרצון הכלל ובארגון טוטאלי ללא יוצאי דופן. אלו אויביהם הגדולים ביותר של גילדת הנוודים, והמלחמה בין שני הארגונים קיימת מאז גילתה אותם הגילדה לפני אלף ומאתיים שנה.

מבנה גילדת הנווטים

בראש הגילדה עומדת מועצה בת חמישה עשר חברים הנבחרים אחת לעשר שנים על ידי חברי הגילדה. עם היבחרם



מאת: תומר ירדן

הנווטים, נוודי העולמות, גילדה לא ידועה שקיימת בצורה זו או אחרת כבר למעלה מאלפיים שנים. זוהי גילדה של הרפתקנים אשר נודדים בין העולמות בניסיון לעצב תקופות היסטוריות במטרה להבטיח חופש, אושר וכבוד.

ההיסטוריה של הגילדה

הגילדה נוסדה לפני כאלפיים שנה על ידי חמשת המייסדים. החמישה היו קוסמים בעולם שכוחות התוהו עמדו להחריבו, ולכן עבדו יחדיו כדי לפתח לחש רב עוצמה אשר יאפשר לעבור בין עולמות שונים. לבסוף הגיעו ללחש הרצוי ולאחר שניסו אותו, העבירו את עצמם לעולם אחר שהיה דומה במהותו לשלהם אבל שקט יותר.

החמישה עברו לעולם החדש, התבססו בו והמשיכו לפתח את המסע הבין-עולמי. אחר כך הקימו את הגילדה ונשבעו לעשות כמיטב יכולתם למנוע מגורל עולמות אחרים להיות כגורל עולמם. במשך אלפיים שנה פיתחו מכשפי הגילדות מספר לחשים למסע בין-עולמי מופשט, וכלים מיוחדים שיאפשרו לאנשים שאינם קוסמים או כוהנים לעבוד בשירות הגילדה.

מטרות הגילדה

הגילדה שואפת להגיע למצב בו אנשים, בכל העולמות, יהיו חופשיים עד כמה שאפשר ומאושרים עד כמה שאפשר - הם מעודדים מחקר וקידמה ונלחמים בעריצות וברשע בכל מקום אפשרי. לרוע המזל זוהי משימה לא קלה היות והגילדה מכילה למעלה מעשרת אלפים חברים, ומכניסה תחת כנפיה כמעט אלף עולמות, מה שמותיר 10 אנשים לכל עולם שינסו להפכו לעולם טוב וצודק.

אויבי הגילדה

מלבד הגילדה קיימים עוד שלושה ארגונים ידועים אשר מטרותיהם לא נראות צודקות וטובות בעיני הגילדה. **האימפריאליסטים:** האימפריאליסטים הם ארגון קטן יחסית של נוודי עולמות, המנסים לכפות עולמות תחת שליטתם ושליטת מנהיגם המסתורי. דרך הפעולה העיקרית שלהם היא להתאים מנהיגים לרצונם, לתמרן אותם ולשלוט בעולמות בעקיפין. מטרותם אינה ידועה לגילדה, אך

המשיכו לשלוח רעיונות, סיפורי פנטזיה, הרפתקאות וכל המוזר והיוצא דופן, אל מערכת וויז - משחקי תפקידים, כתבות חזן.



יש שביתת נשק... אין שביתת נשק

אם כבר אנו מדברים על מערכת קרב-טכ, אז כדאי שתדעו כי כרגע השנה היא 3058 ונותרו רק עוד תשע שנים עד לתום שביתת הנשק. מכיוון שטרה ומדינות הירושה לא מאמינות כי השבטים אכן יכבדו את שביתת הנשק עד תומה ("כאילו שהם מתכוננים לשבת בשקט"), הוציאה FASA את המוצר המרתק, Cops Explorer, אשר עוסק ביחידה מיוחדת של מדינות הירושה, אשר נשלחה עמוק לשטח האויב על מנת לרגל ואם יש צורך, לחסל.

סערה פוליטית

זוכרים את הבחירות למדינות האמריקניות והקנדיות בעולם של מרוצלותים? זוכרים את דנקלזאהן הדרקון, אחד המועמדים? ובכן, מערכת הבחירות הסוערת הסתיימה בניצחון דחוק, מאוד דחוק, לטובת דרקוננו שנבחר לנשיא. אך לא לזמן רב, הנה תיאור האירועים החל מזכייתו של הדרקון, ועד - תאמינו או לא - להתנקשות בחייו. 15 במאי 2057: דנקלזאהן מודיע על כוונתו לרוץ לנשיאות בתוכנית האירוח הטלוויזיונית שלו "Wyrn Talk!". מאי עד יולי 2057: מערכת בחירות סוערת סוחפת את כל UCAS (המדינות האמריקניות-קנדיות המאוחדות), כשכל חמשת המועמדים מתנדנדים קדימה ואחורה. 7 באוגוסט 2057: יום הבחירות. דנקלזאהן מוכרז כזוכה חצי שעה לפני חצות. 9 באוגוסט 2057: הנשיא דנקלזאהן מושבע למשרה בווינגטון. 22:23:08 - ההתנקשות, הלימוזינה הנשיאותית ובתוכה דנקלזאהן מתפוצצת, כשהיא עוזבת את מלון ווטרגייט. וזה לא הסוף. קרע אסטרלי מוזר מופיע מעל מקום מותו של הדרקון, וקוסמים אשר מנסים לחקור אותו נהרגים כשגופם האסטרלי נשאב פנימה. כמו כן, צוואתו של הדרקון עומדת להתפרסם בחלקים, והיא צפויה לזעזע את המערכות הפוליטיות והחברתיות של UCAS. מה יהיה עדיין לא ידוע. אגב, זהו קרוב לוודאי תכנון המערכה המדהים ביותר שראינו אי פעם - הן מבחינת הרעיון והן מבחינת הביצוע. נמשיך לעדכן.

קרב-טכ' - משחק הקלפים

אוקיי, כבר הזכרנו כי חברת Wizards of the Coast (WoC), עומדת להוציא משחק קלפים שיהיה מבוסס על משחק הלוח המשוחק ביותר - קרב-טכ'. ובכן, המשחק עומד לראות אור בסוף נובמבר או בתחילת דצמבר, ושתי החברות, WoC ו-FASA, מדברות על 'יצירת מופת'. משחק הקלפים יכיל קצת יותר מ-300 קלפים בהוצאה הבסיסית, ומבחינת קו הזמן של מערכת קרב-טכ' הוא יתרחש בין 3050 ל-3052 - התקופה בה החלו השבטים בפלישה הגדולה אל הספירה הפנימית ומדינות הירושה. הובטח כי המשחק לא יהיה עוד וריאציה על Magic (כפי שהיו כבר כמה משחקי קלפים מהחברה), אלא ישמור על רוח משחק הלוח המקורי, מושגיו וחוקיו.

Fuzion

חברת משחקי הגיבור וחברת R Talsorian Games (RTG), שעל איחודן דיווחנו, מוציאות לאור משחק תפקידים חדש בשם Fuzion. המשחק עומד להיות אוניברסאלי אך בעל בסיס פשוט, כך שהמשחק ומוצריו (שייצאו לאור), יהיו תואמים הן לשיטת הגיבור והן למשחקי RTG. Fuzion (שפירושו כנראה 'היתוך' או 'מיזוג') הינו הוצאה החמישית של שיטת הגיבור, והחברה עומדת להמשיך ולתמוך בהוצאה הרביעית והנוכחית. אנו נעדכן אתכם כשהמשחק ייצא לאור.

VRML



תלת ממד באינטרנט

מאת: עמית חסון-אלוני

לאחר כינוס הוועידה הוקמה קבוצת דיון שמטרתה לדון בפרמטרים של השפה החדשה. התגובות לקבוצה היו מדהימות, מתכנתי רשת מכל העולם נחלצו לעזרה והציעו רעיונות שונים על מנת לקדם את הפרויקט. תאריך היעד לטיוטה הראשונה נקבע לכינוס הסתיו של ה-WWW באותה שנה, חמישה חודשים בלבד מיום תחילת העבודה (לוח זמנים אגרסיבי מאוד בהתחשב בעובדה כי מדובר בטכנולוגיה שלא קיימת כלל).

הוסכם כי תאריך היעד אפשרי כל עוד הדרישות מהגרסה הראשונה לא יהיו גבוהות מדי, והיא תתבסס על טכנולוגיה שכבר קיימת. תוך תקופה קצרה נקבעו הדרישות הבסיסיות לגרסה הראשונה והחיפוש אחר טכנולוגיות החל. לאחר דיונים רבים, הסכימו הפורומים הדנים בנושא על פורמט הנקרא: Format Open Inventor ASCII File. Silicon Graphics Inc היה שייך לחברת תלת פורמט זה תומך ביצירת עולמות תלת

החידושים שבישרנו עליהם כאן עם צאת Netscape 3 הופיע גם צידוף האותיות - VRML. את הגבות שהתרוממו אז, בכוונתי להחזיר למקומן בכתבה זו.



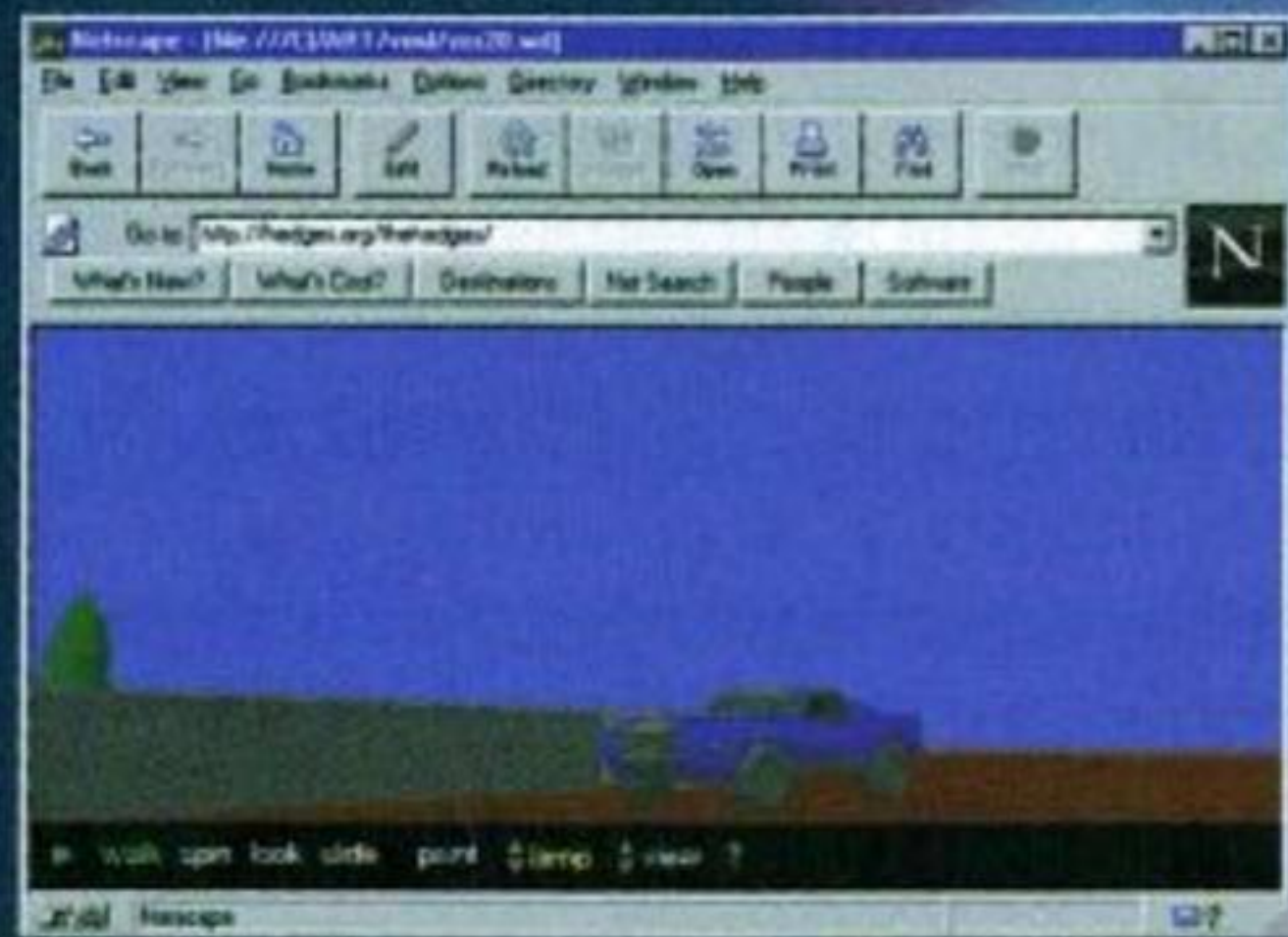
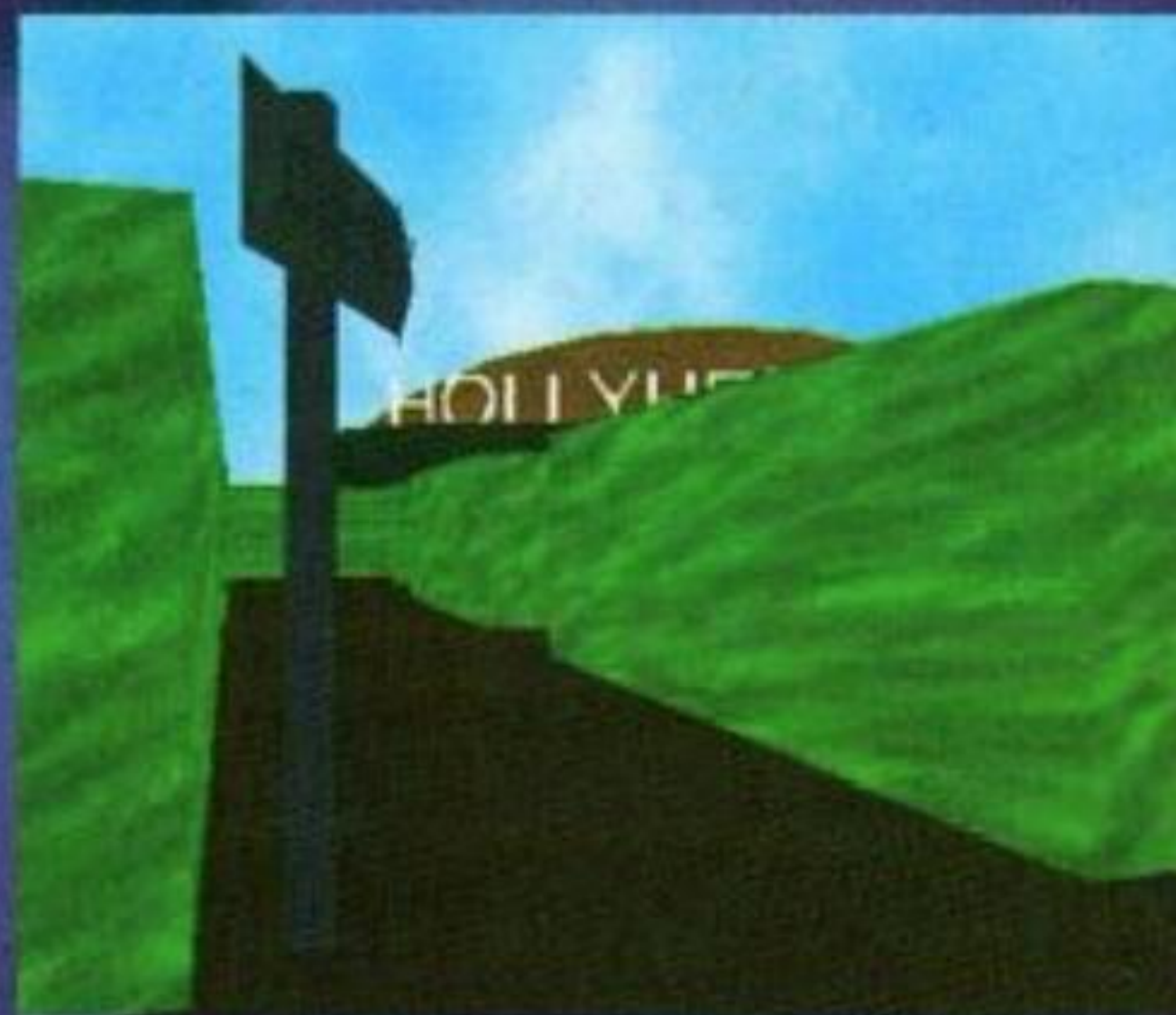
"באביב 1994"

רעיון המציאות המדומה באינטרנט עלה לראשונה באביב 1994 בוועידת ה-World Wide Web הראשונה שנערכה בג'נבה, שווייץ. קבוצות עבודה אורגנו על מנת לדון במנשק המשלב מציאות מדומה באינטרנט, וחלק מהנוכחים תיארו פרויקטים וכלים המתוכננים ליצור תמיכת תלת ממד ברשת. לאחר שהושגה הסכמה על הצורך בשפה אשר תאפשר יצירת עולמות תלת ממדיים תוך שימוש בקישורי ה-WWW, הוטבע השם Virtual Reality Markup Language (VRML), והקבוצה החליטה על התחלת יצירת המפרט של השפה מייד עם סיום הוועידה.

אם הייתם עורכים סקר בין משתמשי האינטרנט בשאלה: "מהו יישום האינטרנט המתקדם ביותר כיום?" ודאי הייתם מקבלים את התשובה: JAVA. האם התשובה הזו נכונה? אני כבר לא כל כך בטוח.

מדי מספר ימים אנו מקבלים דיווחים על תוספות ושינויים חדשים המתרחשים בתוכנות הדפדוף, לקראת צאת הגרסה הבאה. עובדה זו הופכת את תוכנות הדפדוף האלה, לתוכנות בעלות ההתחדשות הגדולה ביותר בעולם המחשבים.

להתחדשות הזו מספר גורמים, שהמוכר מביניהם הוא כמובן ה"מלחמה" בין מיקרוסופט ל-Netscape, הגורמת להן לחפש חידושים ותמיכה מלאה וגורפת יותר ליישומי אינטרנט שונים. בין





פוחחים בפנינו שער ענק להתרחבות עתידית של הרשת לעבר כיוונים חדשים ומגוונים. הפעם, מנוע התוכנה שייך לסוג שונה של אפליקציה, המעניק לנו אפשרות לשילוב אינטראקטיביות אנושית, משחקים מרובי משתמשים ודיונים בזמן אמת



ה-VRML היא שפה שנועדה ליצור סימולציות תלת ממדיות ואינטראקטיביות, דרך עולמות וירטואליים המקושרים דרך קשרי ה-WWW. כל האספקטים של תצוגת עולם וירטואלי, אינטראקטיביות ועבודה דרך האינטרנט קיימים בתוך השפה, וכולם יכולים להיקבע על פי דרישות המתכנת. בעזרת שפה זו יכול ליצור המתכנת עולמות וירטואליים

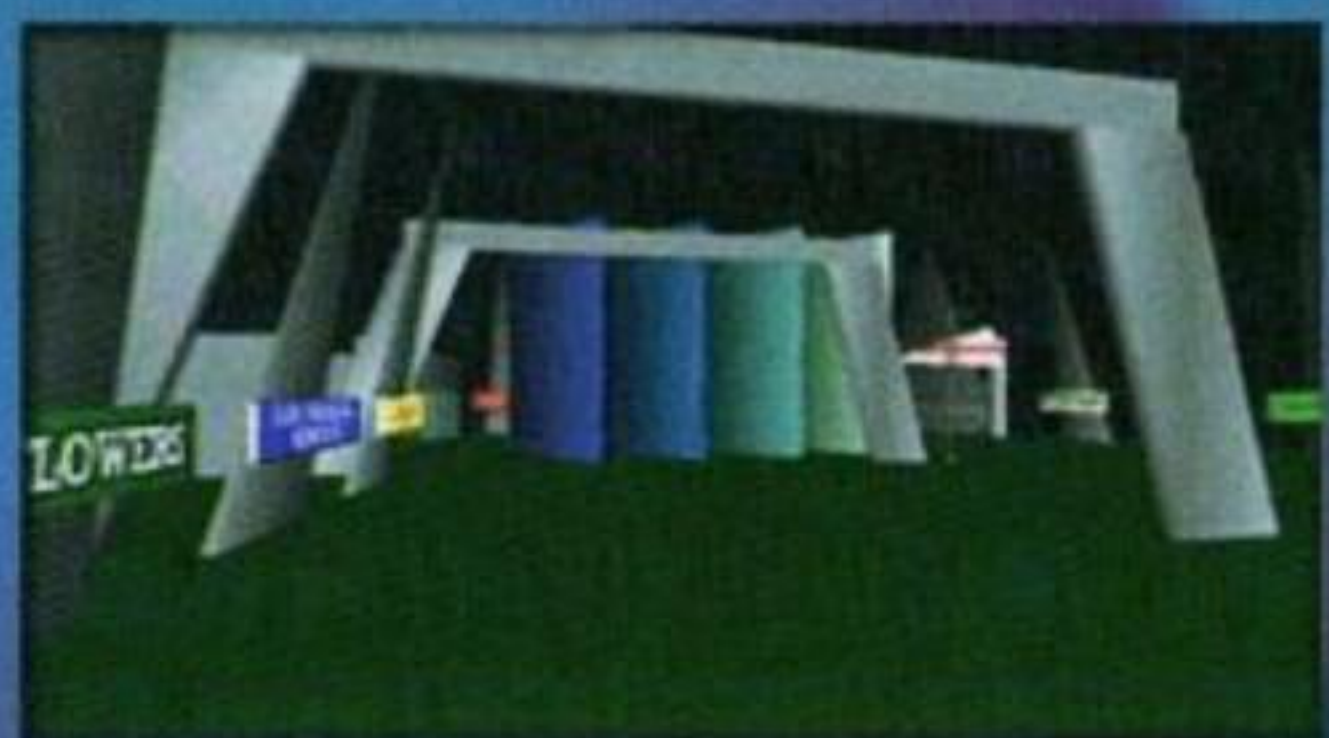
בעולם תלת ממדי. עלינו לציין, שעדיין חלק מהמתכנתים משתמשים במנשקי הטקסט הישנים ולמעשה מבצעים את אותה העבודה שביצעו במשך שנים רבות. יחד עם זאת, כיום הם מהווים מיעוט קטן מתוך קהילת משתמשי המחשבים כולה. קיימים היום פי 20 משתמשי מחשב מאשר היו בתחילת שנות ה-80, וכמעט כל התרחבות השוק מתאפשרת בזכות המנשקים הגרפיים של המחשבים השולחניים.

דחיקת המחשב השולחני

ה-VRML הוא שלב נוסף בדרך לדחיקת השימוש במחשב השולחני. עד כמה אוטופי שזה נשמע, ומעבר לעבודה ישירה על רשתות - הדבר לא יגרום למחשב השולחני להיעלם באופן מוחלט. התחושה השוררת היום בהקשרים אלו, דומה מאוד לזו שהייתה לפני עשרים שנה לערך. אז העריכו כי אין סיכוי שהמחשבים יגיעו לכל בית, ומערכות המחשבים הגדולות הוחלפו במחשב שולחני קטן שהגיע כמעט לכל בית.

ה-VRML יפתח את עולם המחשבים לציבור משתמשים חדש ונרחב יותר, משום שהוא מקל את השליטה על המחשב ויישומיו והופך אותם לטבעיים יותר לאדם הפשוט. אנשים שמעולם לא שלטו ברזי עולם המחשבים או הפעילו כל סוג של מחשב, יוכלו כעת וללא כל בעיה להתהלך בעולם וירטואלי בנוחות, לבצע קניות בקניון, לבקר באוניברסיטה ולהיכנס למתנ"ס השכונתי.

תלת ממדיים ומגוונים, הכוללים: רקע עשיר, תנועה של גופים, אינטראקטיביות וקישורים שונים לעולמות וירטואלים אחרים, לדפי HTML שונים או לכל יישום אינטרנטי אחר.



כאשר המשתמש לוחץ על חפץ בעל קישור Hyperlink ליישום זה או אחר, יופעל מייד היישום המקושר בעזרת תוכנת הגלישה או בעזרת כל תוכנת עזר אחרת המותקנת אצל המשתמש. אחד התחומים בו מתבטאת הגמישות הרבה של שפה זו, היא בעצם התכונה שמאפשרת דינמיות ברמת הפירוט הגרפי (LOD - Level Of Detail) של המצגת - אחרי הכל, מידת חשיבותו של כל עצם בעולם הווירטואלי קובעת את רמת הפירוט שלו, כל זאת בהתאם לעוצמת המחשב עליו עובדת התוכנה. ניתן לראות כי היישומים החדשים

רשימת אתרי VRML:

- <http://www.blacksun.com/>
- <http://www.blacksun.com/pointworld/>
- <http://www.hedges.org/thehedges>
- <http://www.caligari.com/hall.html>
- <http://www.virtus.com/vrml/site.html>

ממדיים, בעצמים פוליגוניים, בתאורה, בחומרים, בתכונות המגבירות אווירה ובאפקטים המחזקים את תחושת הריאליסטיות.

מנהלי חברת SGI הסכימו לאפשר את השימוש בסטנדרט שלהם באופן חופשי וכך הוא הפך (בעזרת תוספות שונות לכלי עבודה ברשת), לבסיס של ה-VRML. כעת הדרך הייתה פתוחה להשקת השפה החדשה והצגתה.

חשוב לזכור כי ה-VRML, כשפה אינטרנטית טהורה ולא מסחרית, בדומה ל-HTML, מתפתחת בעזרת פורומים שונים המנסים לקדם את השפה באופן הדרגתי, ולהתאים אותה להתפתחות המהירה של הרשת, זאת בניגוד ל-JAVA שהיא שפה מסחרית שפותחה על ידי SUN Microsystems וייעודה אינו רק אינטרנטי.

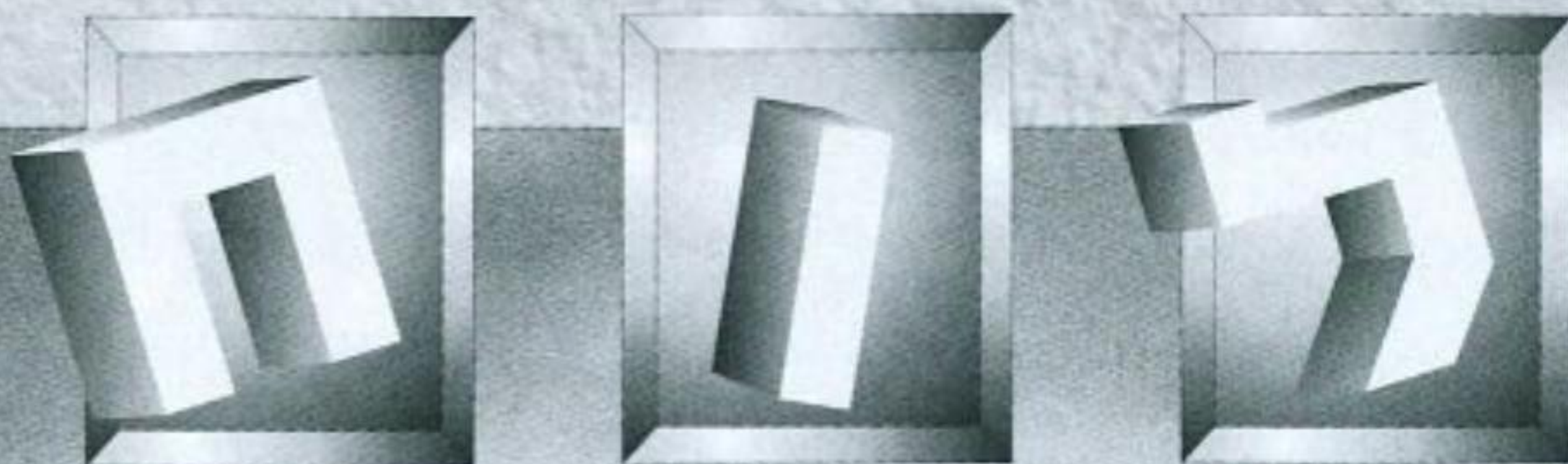


מה זה VRML?

ה-VRML היא חלק מהגל השלישי של שפות התכנות בעולם המחשבים. גלי התוכנה השונים מחולקים על פי מספר קריטריונים, והרוב המוחלט של שפות התכנות השונות, נופל לתוך הקטגוריה המתאימה על פי התקופה בה נכתבו. השוני בין הגלים השונים קיים במספר תחומים:

- הארכיטקטורה: הראשון - מחשבים גדולים, השני - מחשב שולחני, השלישי - רשת.
- הקהל: הראשון - טכני, השני - מקצועי, השלישי - הצרכן.
- השליטה: הראשון - פקודות, השני - קליק במסך גרפי, השלישי - חקירה ושיחה.
- המצגת: הראשון - טקסט, השני - גרפי, השלישי - מציאות מדומה ומולטימדיה.

בנוסף ליעדים ולמטרות של השפות השונות, השתנו גם דרכי הפיתוח שלהן. ניתן להבחין כי השפות בנות הדור השלישי מתפתחות בצוותים גדולים, בקבוצות דיון ועל ידי פורומים בלתי תלויים וחסרי אינטרסים, כמו HTML ו-VRML (למרות שקשה מאוד לומר כי צוותי הפיתוח של ה-HTML חסרי אינטרסים באופן מוחלט).



למכירה

- ✓ ו-RAYMAN, THEME PARK ועוד המון משחקים. אזור חיפה והקריות. 052-414285
- ✓ מחשב PC + מקלדת + מדפסת סיכות DIGITAL ב-2,000 ש"ח. דודי, 09-7651626
- ✓ למכירה מוצרי מולטימדיה באיכות גבוהה ובמחירים מדהימים. 052-931184
- ✓ למכירה/החלפה המשחק MICROSOFT FLIGHT SIMULATOR על גבי CD-ROM באריזה מקורית. אילן חזן, 08-9232425 או 07-9902380
- ✓ למכירה/החלפה המשחקים CRUSADER + RIPPER. שמוליק, 050-821776
- ✓ למכירה/החלפה המשחקים הבאים: THORIN'S PASSAGE, מסע בחלל 6, MEGA RACE, שוליית המכשף 1, אלאדין, אולטימה 8/7, פגיון הדמים, סים סיטי 2000, ועוד הרבה אחרים וטובים. לא בשבתות וחגים. אורן, 09-572963
- ✓ למכירה סגה מגה דרייב 2 עם שנאי ושני ג'ויסטיקים + 4 קלטות בשווי 1,250 ש"ח, הכל ב-800 ש"ח. ערן, 06-528652
- ✓ למכירה DOOM 3, אלאדין ב-20 ש"ח, הוגו מלא ב-70 ש"ח, NBA JAM ב-70 ש"ח, אטלס אוניברסיטאי ממוחשב ב-50 ש"ח, TYCOON ב-30 ש"ח, X-WING ב-40 ש"ח, האורגים ב-25 ש"ח, מלך האריות ב-20 ש"ח ו-HERETIC ב-45 ש"ח. קובי, 03-5565222
- ✓ משחק מחשב על גבי CD-ROM במחיר מציאה של 40 ש"ח בלבד. 03-5595955
- ✓ למכירה/החלפה המשחקים הכי חדישים בשוק, על גבי תקליטורים ובאריזה מקורית, במחיר 100 ש"ח כל אחד. פיני, 052-414285
- ✓ למכירה המשחקים הבאים: COMMAND AND CONQUER, FIFA 95, FULL THROTTLE, COMMAND AND CONQUER THE COVRT OPERATION, LITTLE BIG, MAGIC CARPET, ADVENTURE, רמאיות ל-C&C, THORIN'S PASSAGE, ARMADA, FUTURE MEDIA 4-10, EURO 96 ו-95 NBA. כמו כן, למכירה משחקים על גבי תקליטונים: DANGESH 2, POLICE QUEST 4, TYRIAN, JUNGLE/DESERT STRIKE. נבות, 02-9941763
- ✓ 14 משחקי מחשב על גבי תקליטונים, במחיר מציאה של 300 ש"ח. דורון, 03-5519588
- ✓ מגה דרייב 2 חדש באריזה מקורית + שלט 6 כפתורים + 2 שלטים 3 כפתורים

- ✓ המכשף 1, אנציקלודע, D.P, סים סיטי 2000, עולם הדיסק, אבודים בזמן 2+1, בחזרה לזורק, חף מפשע, זול 2, בייבי ג'ו, אולטימה 7, פגיון הדמים והאורגים. אורן או עידן, 09-559589
- ✓ למכירה: COMMAND AND CONQUER על גבי CD-ROM, ב-180 ש"ח. גיא, 03-5523215
- ✓ למכירה פנטיום 586 100 MHZ במחיר מבצע. לירון, 03-9644164 או 050-988878
- ✓ למכירה משחקי מחשב, תוכנות ותקליטורים מבית מחשבת, סגורים באריזה מקורית במחיר מוזל. אלעד או גיתית, 06-338195
- ✓ למכירה תוכנת DOS 6.22 חדשה. אלעד, 06-337195
- ✓ למכירה המשחקים: QUAKE, RAYMAN, OFFENSIVE, EURO 96 פרטים אצל אילם, 03-6765161
- ✓ למכירה/החלפה המשחקים: BAT MAN FOREVER, STAR TREK

- ✓ מגאסון + שתי קלטות + שני שלטים, ב-65 ש"ח. רועי, 07-6238368
- ✓ מחשב 486DX + מסך SVGA + 8MB זיכרון + כונן קשיח 540MB + כונן 1.2 + כונן CD-ROM X 4 + 1.44 כרטיס קול + תוכנות הפעלה. אורי, 02-6734713
- ✓ "סאטורן" + 3 משחקים. יואב, 02-737968
- ✓ למכירה המשחק אינדיאנה ג'ונס וגורלה של אטלנטיס באריזה מקורית. שמוליק, 03-5716196
- ✓ למכירה משחקים חדשים במחירים נמוכים ביותר, לרציניים בלבד. 052-651652
- ✓ למכירה המשחקים STAR CONTROL 1-2 המלאים על גבי CD-ROM בעטיפה מקורית, במחיר של 100 ש"ח. שלומי, 08-8554186
- ✓ למכירה משחקים על גבי CD-ROM ותקליטונים: MEGA RACE, שוליית

✓ תקוע במשחק באטמן חוזר. עזרו לי
במשחק ואעזור ב-1 DOOM, HRETIC
ו-3 DUKE NUKEM. רועי,
07-6238368.
✓ מחפש דחוף את המשחק
WARCRAFT 3 גרסת ה-CD. עומר,
04-9988363.
✓ תקוע במשחק RETURN TO ZORK
בקטעים המודגמים - איך נכנסים
ופותחים את הדלת כאשר אתה נופל
בבית של השיכור? ואיך מסיימים את

2 + קלטות של MK3,
3-1 STREETS OF RAGE (בשווי של
349 ש"ח כל אחת) + קלטת 2 SONIC
(בשווי 249 ש"ח) + החלפה חינם ברשת
טרקלין חשמל, הכל במחיר מצחיק של
500 ש"ח. רותם ארנון, 04-9894450.
✓ למכירה אלאדין - 20 ש"ח, מורטל
קמבט 2+3 - 30 ש"ח, גובלינים 2 - 30
ש"ח, WARCRAFT 2 - 30 ש"ח,
1+2 ZOO - 30 ש"ח, FIGHT - 25 ש"ח,
ועוד. יוסי, 03-9668041 (לא בשבת).
✓ למכירה המשחקים הכי חדשים כמו
מורטל קומבט 4,
ACTUA SOURVIDUST ועוד, התקשרו
עכשיו. גיל, 03-6499018 או
03-6493630.

כתבו לי הכל - ממכתבי מערכת איומים
ועד להצעות שאי אפשר לסרב להן.
לכל המעוניינים תוזר תשובה
משעשעת... אולי אפילו יותר. אייל
שיפרא, רחוב הדייגים 2, נצרת עלית
17000.
✓ מעוניין במשחקי MK3, 11K4,
אינסטינקט KILLER. בתמורה אתן את:
3D, ROTT, WW ועוד... רצוי באזור
המרכז. אלעד מוסקטל, נורית 13 יבנה.
08-9436417, 052-542463.
✓ נפתח BBS! נא להתקשר לפני הכניסה.
גל, 09-988940.
✓ מעוניין לקנות את קירנדיה 2+3 על
CD-ROM כולל דיבור מלא במחיר
סביר. ניב, 09-984314, בין 14:00-18:00.
✓ מעוניין במשחקים הבאים: C&C,
SPYCRAFT, אינדיאנה ג'ונס וסודה של
אטלנטיס. מוכן לשלם על המשחקים,
רועי, 09-7672669.
✓ למעוניינים לשחק משחק מודם
ב-2 WARCRAFT. פנו לזיו,
04-8254926.
✓ מעוניין לקנות משחקים חדשים או
ישנים מכל הסוגים. אבי, 09-428014.
✓ מעוניין להשיג את 2 CYBERIA,
BATTLE BUGS
ו-1-2 DISC WORLD. שחר,
02-7337631 (לא בשבת).
✓ בן 16 מעוניין להצטרף לקבוצה
המשחקת, מבוכים ודרקונים רגיל או
מורחב. יש לי שתי דמויות ברמה גבוהה.
אשר, 03-7522591 (רצוי מאזור המרכז).

מעוניינים

הבוחן של המורה? רועי רם,
09-76722669.
✓ הצילו נתקעתי ב-RISE OF TRIAD
במסך השלישי ואני מוכן לתת בתמורה
למי שיעזור לי קודים
ל-2 WARCRAFT ול-1 DOOM, 2-3.
אלון מנור, 06-547094.
✓ זקוקה לעזרה במשחקים: בחזרה לזורק
ואינדיאנה ג'ונס ואטלנטיס האבודה.
בתמורה אוכל לעזור בסימון והאורגים.
נועה, 08-9421663.
✓ תקוע ב-EYE OF THE BEHOLDER
מה לעשות עם המדוזות? ולמה 2
הכוהנים קוסם (SAN RAOL) שבדרגות
13 לא עולים ל-14? בתמורה אעזור
בהרבה משחקים. עידו, 09-461756.
✓ זקוק לקודים במשחקים HERETIC
ו-DESCENET, בתמורה אתן קודים
למשחק MK2. ניר, 03-5529451.
✓ נתקעתי במשחק GUILTY (אשם). אנו
עזרו לי. אורן, 09-559589.
✓ תקועה ב-MYST - הגעתי ל-3 תקופות
אבל אינני מצליחה להגיע לתקופה עם
הסירה החצויה. סמדר עצמון,
09-821366. הקיש 3 נתניה 42248.
✓ זקוק בדחיפות מרבית לעזרה במשחקים
הבאים:

הצילו

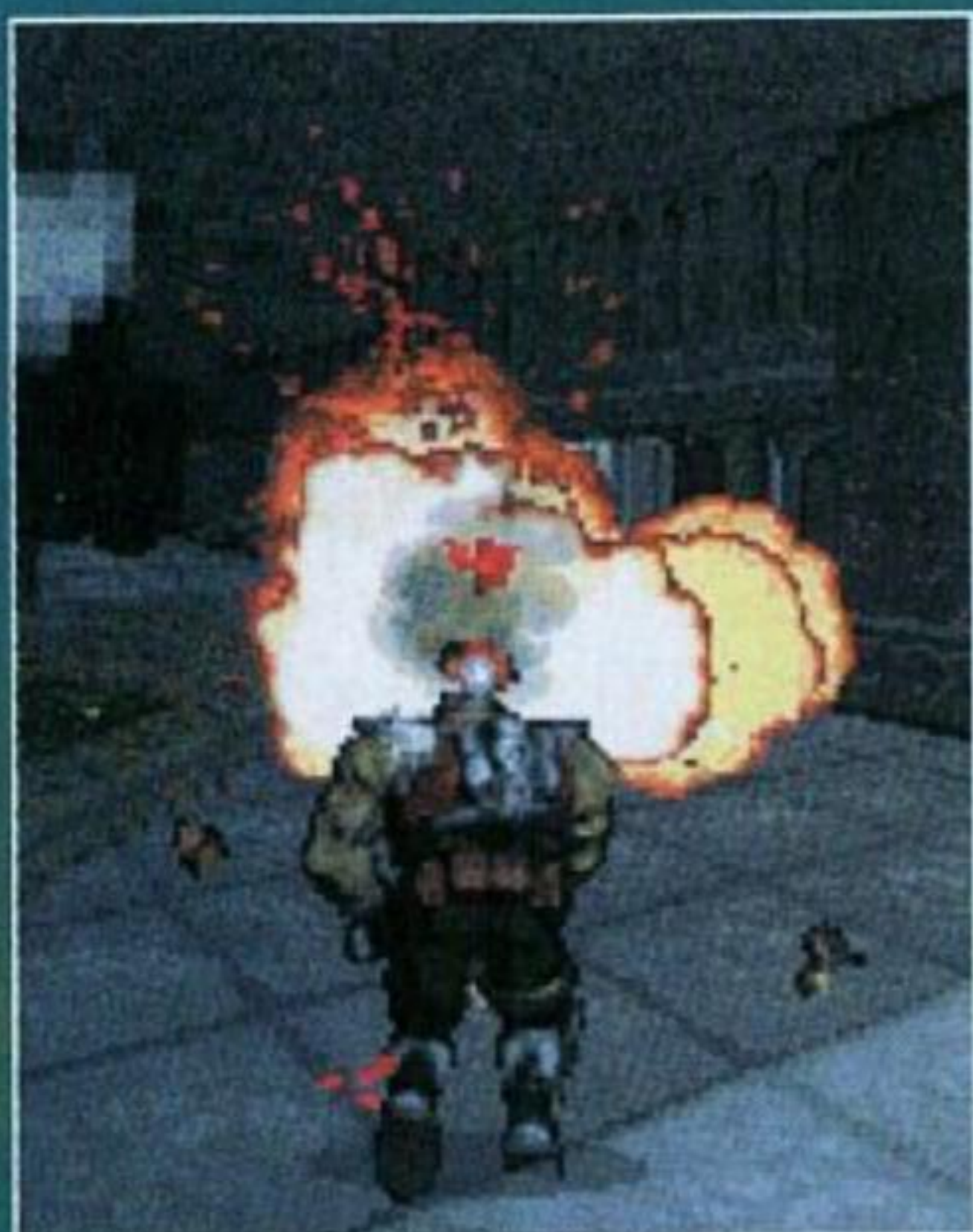
✓ הצילו, תקוע מזה עידנים במשחק
SHADOW OF COMET בתמורה אעזור
במשחקים סם + מקס, סיימון 1 ו-2,
GABRIEL KNIGHT ועוד. טל,
03-5403328.



✓ תקוע בסימון 1 וזקוק בדחיפות לעזרה.
יואב, 09-446604 (נא לא להתקשר בין
16:00-13:00).

משחקי תפקידים

✓ שה"מ ושחקן מחפשים חבורה לדרקונים
ומבוכים בגילאי 14-11 בראשון לציון
ארז, 03-9667170.
✓ מעוניין להצטרף לקבוצת משחקי
תפקידים בפתח תקוה, גילאי 15-16,
בכל שיטה. רני שרים, 03-9324770.
✓ שחקן AD&D מנוסה מעוניין להצטרף
לחבורה שמשחקת באזור לוד/רמלה.
פבל מובסיק, 08-9254806.
✓ שה"ם בעל ניסיון מחפש שחקנים באזור
חולון למשחק D&D או
SHADOWRUN, רצוי בעל ניסיון או
ספרים. טלפקס: 03-5522767.
✓ שחקן AD&D מנוסה מחפש חבורה
שמשחקת במשחקי תפקידים באזור
לוד/רמלה/ באר יעקב, וכן מי שלומד
באורט סינגלובסקי. להתקשר אחרי
17:00. פבל, 08-9254806.



לבחור בדמות שאיתה תבלה הרפתקה (מתוך שלוש נתונות). לכל אחת מהדמויות תכונות ויכולות המיוחדות לה - במקרה זה, יש את דן, ה-DUKE הסטנדרטי, אלינה המטפסת וקמצ'אק המפלצתי.



מייד לאחר שתתחיל במשימתך, תוכל לבדוק את האופציה החדשה שנוספה לזווית המבט המסורתית. ACCOLADE בועטת במוסכמות ומאפשרת מבט מגבוה, במעין מצלמה מרחפת - אלמנט נהדר, שלבטח ישכיח את עיקרון המשחק הנדוש ויהווה חוויה מוצלחת.

מי שפוקעת סבלנותו, יכול לשייט לאתר החברה ולהוריד גרסת הדגמה של המשחק, שייצא לשוק לקראת סוף הסתיו.

MAGIC: THE GATHERING זה לא סוליטייר

מפיץ: ACCLAIM
לא, לא התבלבלנו. אנו מודעים לשחרור הכותר לפני זמן קצר על ידי

ו-BIG RED RACING שהשתמשו בהרצת פיקסלים, ובשינוי זוויות מהיר (יוצרים תחושה של מצלמה בתנועה) המספקים את האקשן הדרוש למירוץ מכוניות טוב.



לאחר שבחרת בכלי הרכב, מתוך מבחר מרשים של לנד רובר, שברולטים ושאר מכונות אמריקניות משובחות, תהיה מוכן לצאת לאחד משניים עשר מסלולים קופצניים המלאים בדיונות חול ומכשולים. את המסלולים תצטרך לסיים באחד המקומות הראשונים ובסיום כל מסלול תיכנס לחנות החלפים, תתקן, תעדכן ותאבז את רכבך כדי להמשיך. אופציה למשחק ברשת או במודם. בעוד כחודש בחנויות.

ERADICATOR להסתכל על DOOM מלמעלה

מפיץ: ACCOLADE
עוד משחק בסגנון DOOM. עוד בסיס שצריך להתקיף, עוד צבא של חיילי אויב מיוחדים, עוד מצוד אחר המפתחות ועוד דרך החוצה.

לאחר QUAKE ועשרות כותרים דומים, הגיע תורה של ACCOLADE להצטרף לגל ולשחרר את גרסתה המיוחדת לז'אנר.

בדומה ל-HEXEN של ID-SOFTWARE, ניתנת לך האפשרות



HUNTER HUNTED סיגורני ויבר מרגישה בבית

מפיץ: SIERRA
מסתבר כי משחקי הפלטפורמה ממבט-צד לעולם לא יימאסו - אלא ייהפכו לאלימים יותר. SIERRA החליטה להיכנס לקצב מהיר ולשחרר את HUNTER HUNTED, משחק פעולה בסגנון ABUSE. אלא שכאן, במקום לשחק בתור רובוט מתכתי ואיטי, ניתנת לך האפשרות לבחור בין שתי דמויות - הרודף, חיה מפלצתית ומאיימת, והנרדף - אדם מתוסבך, שהגיע למקום הלא נכון, בזמן הלא נכון.



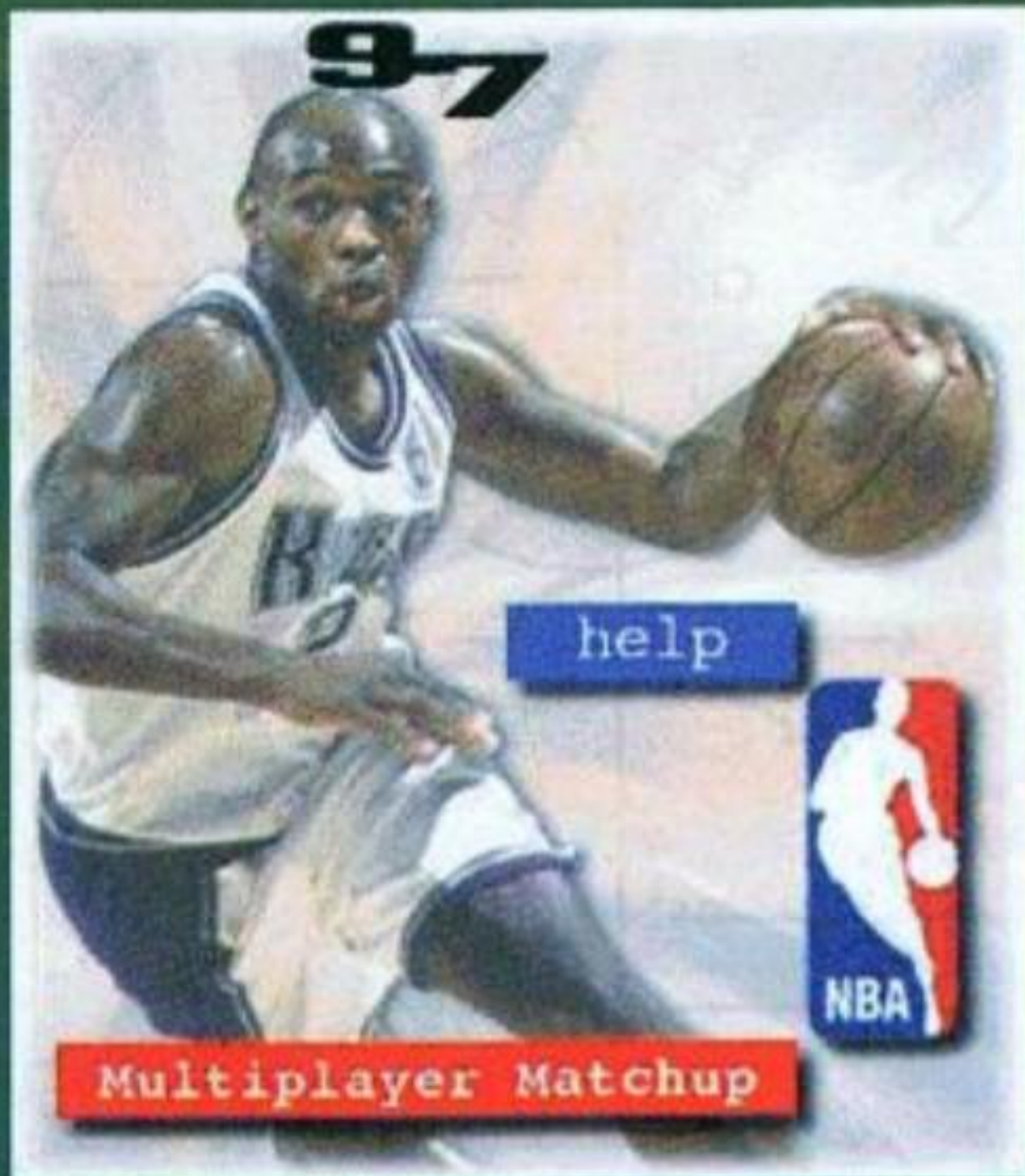
'עלילה' מיוחדת זו, מגוון כלי נשק אדיר, אפקטים קוליים מצוינים, אופציה למשחק בשניים על מסך אחד ואלמנטים נוספים שהחברה טרם חשפה, ירכיבו את אחד ממשחקי הפעולה המותחים והמהירים ביותר בשוק.

TEST DRIVE: OFF ROAD החזיקו חזק

מפיץ: ACCOLADE
לאחר שלושה פרקים בסדרת לימוד הנהיגה, שהסתיימו בכישלון, ACCOLADE שוב מנסה לחזור על הטסט, תוך כדי שילוב סגנון מוכר ומהנה מכותרים כמו RETURN FIRE

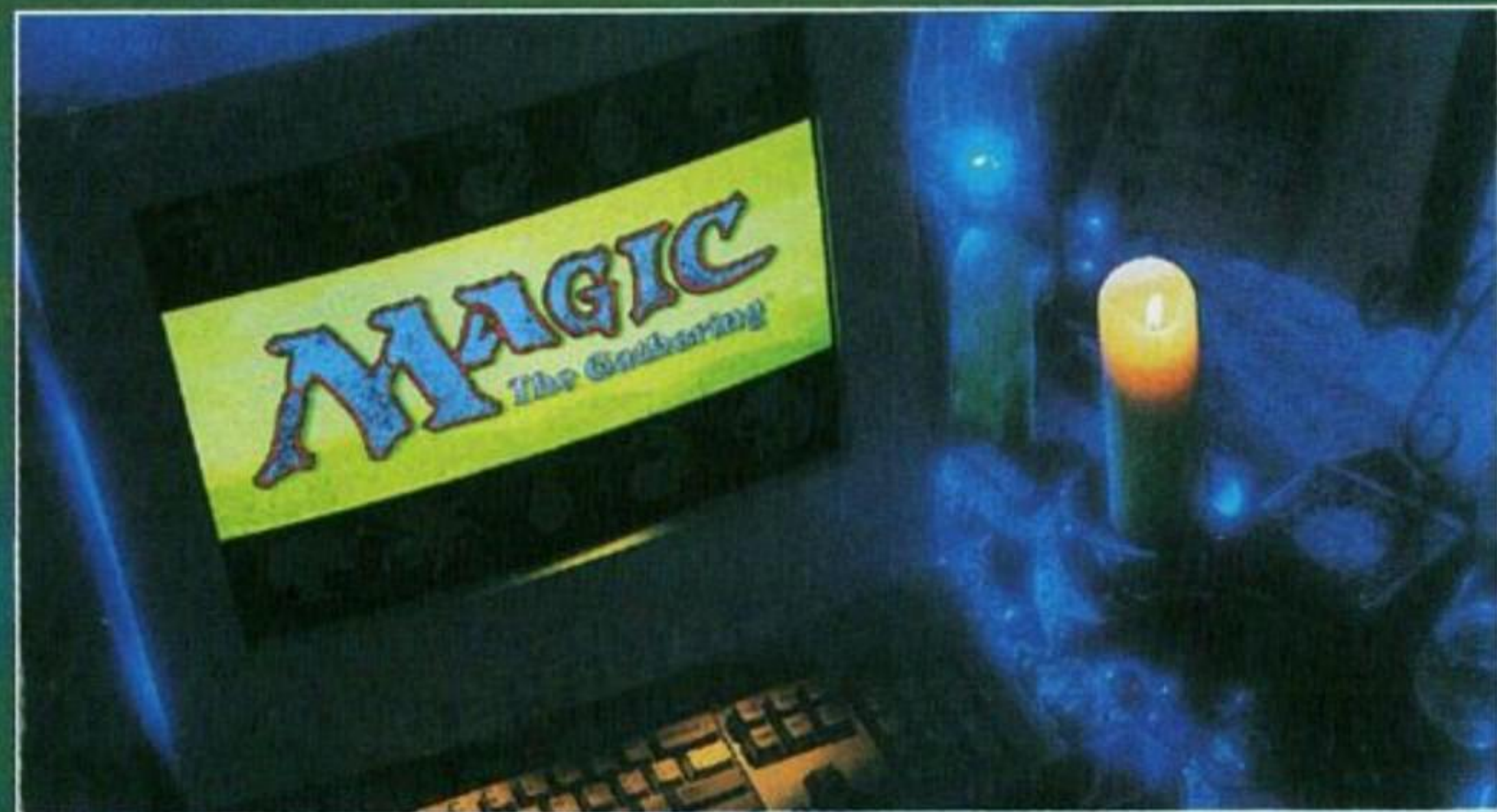
ומודיעה על שחרור קרוב של משחקים חדשים לשנה זו. אלה, בנוסף לעדכון השוטף בקבוצות ובליגות, יכולו אלמנטים חדשים ומסעירים.

בראש ובראשונה, השדרן האהוב חוזר לאוויר במספר רב יותר של שפות. מעתה תוכלו להאזין לו ולפרשן המקצועי ב-DOLBY SURROUND מלא, ותחוו טכנולוגיית גרפיקה חדשה היוצרת מעברים ואנימציות חלקות ואותנטיות, על ידי "תפיסת תנועות" של שחקנים אמיתיים.



הרבה לא ניתן להשיג מאנשי EA, שהסכימו לשחרר לנו שתי תמונות בלבד. אך ליתר ביטחון כדאי שתתכוננו לעונה חדשה ורעננה של אקשן ספורטיבי אמיתי, כמתבקש ממשחקים מסוג זה.

על משחקים אלו ומוצרים חדשים של החברה, יבואו כתבות רחבות ומעמיקות כשיגיעו לארץ (לקראת חנוכה).



המחשב, בחיבור מודם או ברשת, מטרה אחת - לבלום או לתקוף בתורו את יריבו. מצויים כאן כל סוגי הנקודות והקסמים, מספר רמות קושי לבחירה ומוסיקת רקע נעימה. בחודש הבא במדפים.

©

FIFA 97/NBA 97 עדכונים שוטפים

מפיץ: EA SPORTS

כרטיס כניסה לעולם הספורט עם שני כותרים חדשים מבית היוצר של ELECTRONIC ARTS.

החברה שהביאה לנו את FIFA ו-NBA ב-95 ו-96, לא מאכזבת את האוהדים

MICROPROSE והבאתו לארץ, אך במקרה זה הכותר מגיע מחברת ACCLAIM, שמנסה להציע גישה אחרת להעברת משחק הקלפים למחשב.

בעוד ש-ACCLAIM מחזיקה את ההוצאה וכל הסובב אותה בסודיות מוחלטת, כנראה בשל עניינים משפטיים עם יצרנית הקלפים - WIZARD OF THE COAST, הצלחנו לאתר כמה תמונות ומעט מאוד אינפורמציה על השחרור העתידי.

בניגוד ל-MICROPROSE שפיתחה את המשחק כהרפתקת דרקונים ומבוכים, ACCLAIM מסתמכת על משחק קלפים ממוחשב ואמיתי.

לכל משתתף, במשחק יחידי מול

SAFETY כדי לספק את הסחורה על הצד הטוב ביותר. התוצאה - טיסה חלקה, ברורה מאוד, מהנה ואמיתית יותר מאי פעם.

עושה רושם כי Windows 95 היא הבית החדש של מדמי טיסה מורכבים, במיוחד בזכות טכנולוגיית הסאונד החדשה - DIRECT X.



במקרה זה, MICROSOFT תספק שליטה מלאה המאפשרת לשחקן לווסת את רמת הגרפיקה (כמה מפורטת ומדויקת היא תהיה), עד כדי קביעת המציאות בטיסה עצמה - ממטוס בלתי מתרסק ועד לניווט והתנגדות מלאה של כל הגורמים האוויריים.



סדרת סימולטורים זו חוגגת 13 שנה לקיומה וכעת דנים באפשרות לצרפה חינום לגרסת מערכת ההפעלה החדשה Windows NT 5.0 (WS). בינתיים, אפשר לגלוש לאתר העמוס של MICROSOFT ולהוריד בחינם את גרסאות ההדגמה והעדכונים לסדרה.

לירה, משיקגו דרך ניו יורק, אפריקה, יפן ואפילו ישראל. נסה כלי נגינה על ידי הפיכת המחשב לפסנתר, סקסופון, גיטרה ומגוון מכונות צליל.



READYSOFT נשענת על "QUEST FOR FAME" של IBM ויוצרת קווסט בלתי אלים, העמוס הומור לילדים בכל הגילאים ואפשרות להקליט את המשתמשים.

חוויה אדירה ומרגשת שתגיע אליכם, כשבועיים לאחר שתקראו זאת.



FLIGHT SIMULATOR 6.0 הטובים לטיס!

מפיץ: MICROSOFT
בניסיון להוסיף ריאליזם לטיסה ב-FLIGHT SIMULATOR 6.0, חתמה MICROSOFT חוזה עם FLIGHT



MONOPOLY לך לכלא!

מפיץ: WESTWOOD

אין מי שלא אוהב את המשחק הזה או לא בילה שעות מעל ללוח הקרטון, בניסיון נואש לשכנע את אחותו למכור לו את רחובות תל אביב. בזמנו, ההודעה על עבודה משותפת



של WESTWOOD ו-PARKER BROS הייתה מובנת וצפויה, אך בכל זאת נאלצנו לחכות לגרסת ההדגמה כדי לקבוע אם מדובר במשחק מעולה או בכותר מעצבן מאוד.

ממה שהצלחתי להסיק ממשחק קצרצר, MONOPOLY מהווה הרפתקה יפה המכילה גרפיקה תלת ממדית מדהימה, אנימציה מהירה ומיוחדת ואפשרויות מכירה, קנייה ותנועה ממקום למקום.

מכיוון שהמשחק מיועד לכל המשפחה, כל מסך ותפריט מוסבר בבהירות ובדייקנות על ידי לחיצת מקש. בהרפתקה עצמה יכולים להשתתף לכל היותר שישה שחקנים, אם כי יש אפשרות לשחק באינטרנט, לשמור ולטעון משחק.

כל מה שמצוי במונופול רגיל מצוי גם כאן, בשילוב אפקטים קוליים מיוחדים לכל פעולה או תזוזה והרבה מאוד כיף.

לכל המשפחה!

בעוד כחודש וחצי.



THE MUSIC IN ME להיט!

מפיץ: READYSOFT

כותר נוסף למשפחה המוסיקלית. אתם מרגישים מוכשרים? זה הזמן לבדוק זאת בהרפתקת צליל אינטר-אקטיבית ראשונה מסוגה. טייל בין עולמות וזמנים, מוודסטוק



עזרמו הקטנים של דיסני
עכשיו על המחשב שלך



הצטרפו לדמויות
האהובות עליכם בסדרה
מרהיבה של משחקי מחשב
המבוססים על סרטי דיסני המפורסמים.



מחשבת - הרפתקאה שאינה נגמרת
להשיג בחנויות המחשבים, הספרים, הצעצועים וברשתות המוכרות ברחבי הארץ
© Disney . All Rights Reserved.

כניסה
וחניה
חינם

משחקים דקדוקיים

ידיד לומדות משחקי מחשב וציוד היקפי

כפר המכביה רמת גן וליד צומת תל השומר והספארין
חנוכה 8-9 בדצמבר ימים א' ו-ב'



מזמינים אותך למערכות
המשחקים הגדולה במדינה

מבצעים מכירה מיוחדת
מקופת היציג
משחקים מאז 10 ש"ח

- כל הלומדות
- כל משחקי מחשב
- כל ספרות מחשב
- סורקים ומדפסות
- מחשבים
- עכברים, גויסמטים ועוד
- הפתעות !!!

הרצאות והדגמות
על מסך ענק
בתחומים שונים
מקומות מוגבלים
כל הקודם זוכה

*להרשמה מוקדמת
פנה בהקדם

משחקי מחשב
והתנסויות ברשת
הנצחית אונק

פרטים והרשמה:
מחשבים וכיכר ד"ג, טל: 03-6702255 רחובות 08-9364994
באג: 03-5794711