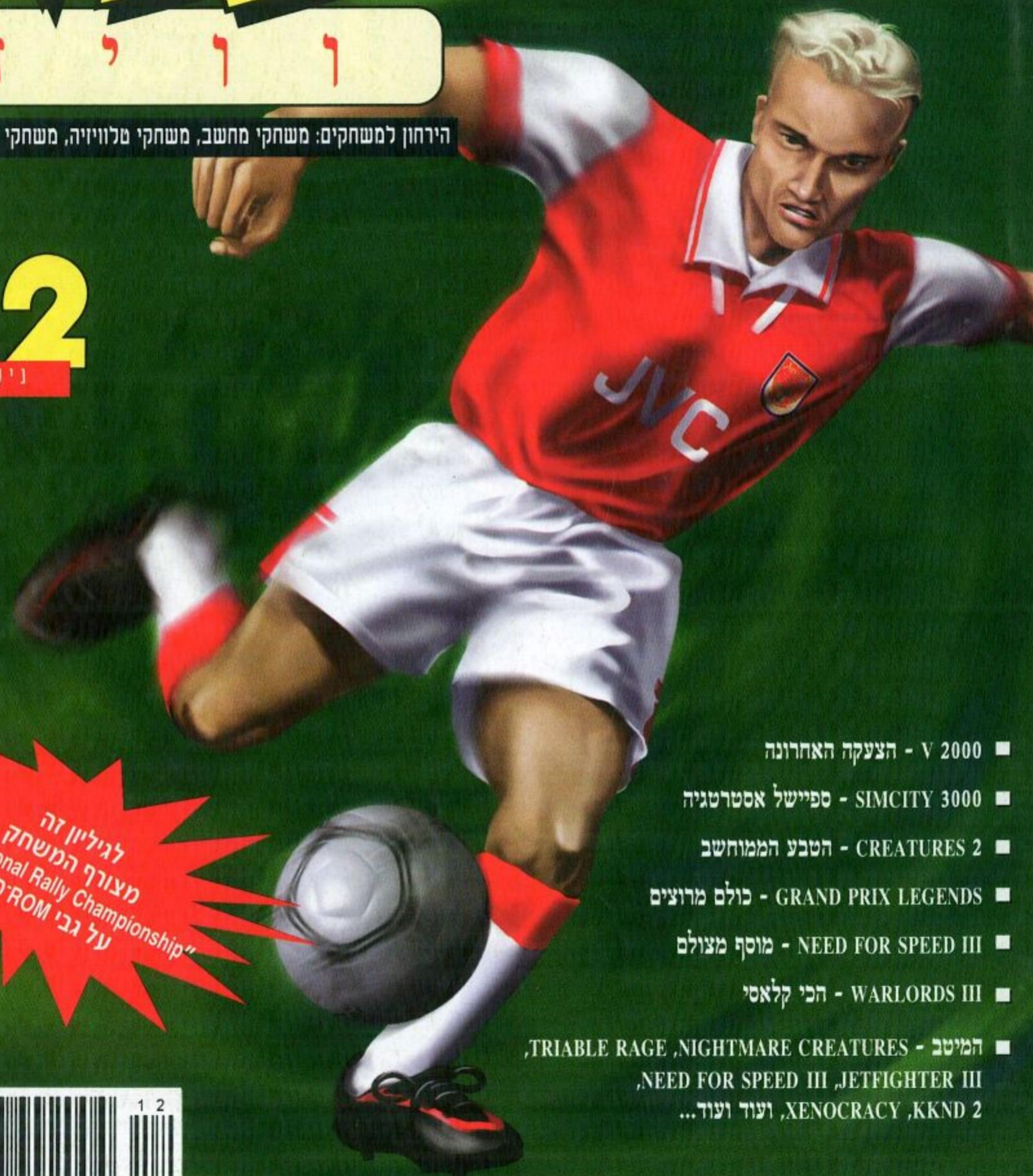


WIZ

ו ו ו ו

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

92
ניליון



לגיליון זה
מצורף המשחק
"International Rally Championship"
על גבי CD-ROM

- V 2000 - הצעקה האחרונה
- SIMCITY 3000 - ספיישל אסטרטגיה
- CREATURES 2 - הטבע הממוחשב
- GRAND PRIX LEGENDS - כולם מרוצים
- NEED FOR SPEED III - מוסף מצולם
- WARLORDS III - הכי קלאסי
- המיטב - TRIABLE RAGE, NIGHTMARE CREATURES, NEED FOR SPEED III, JETFIGHTER III, XENOCRACY, KKND 2 ועוד ועוד...



WIZ

בלעדיו ל-

כל חודש
משחק
מתנה!

מחשב
עשה מני ל-WIZ

וקבל משחק מחשב נוסף!

ועכשיו... עוד מתנה!

רק WIZ נותן לך כל חודש מתנה! משחקי המחשב הכי חדשים בדרך למחשב שלך! כל חודש CD-ROM חדש עם משחק מטורף! WIZ הירחון המוביל בארץ למשחקים: משחקי מחשב, משחקי טלוויזיה, אינטרנט, מולטימדיה, משחקי תפקידים, חדשות מכל העולם ועוד. המשחקים הכי מטורפים, עם עצות שימושיות ועוד הרבה הפתעות... יותר מעניין, יותר צבעוני, הכי שווה! מבצע WIZ 13 - עשה מני לירחון WIZ וקבל 13 משחקים במתנה: משחק מחשב בתחילת המנוי + 12 משחקים כל חודש יחד עם הגיליון, וגם כרטיס חבר במועדון "באג סטור" המעניק הנחות ומבצעים מרהיבים. אז למה אתה מחכה! מלא את הפרטים בספח, הדבק בול והתחבר ל-WIZ!

רשימת המתנות

- יש לסמן 3 אפשרויות על פי סדר העדיפות:
משחקים חדשים:
- FOOTBALL 98
 - הוגו חוזר לבית הספר
 - אנגליה מסביב לעולם
 - פורמולה 1



לכבוד WIZ - מחלקת מנויים, ת.ד. 2409 בני ברק מיקוד 51114
טל 03-5794711, שלוחה מס' 6

ברצוני לחתום על מנוי שנתי ל-WIZ
 אני מנוי חדש/ה אני מחדש/ת

מס' מני _____ תאריך _____
שם משפחה _____ שם פרטי _____
תאריך לידה _____
רחוב _____ מספר _____ עיר _____
מיקוד _____ טלפון _____
 מצורפת המחאה לפקודת מערכת WIZ על סך 264 ש"ח במוזמן עבור 12 גיליונות
 הוראות חיוב בכרטיס אשראי: ויזה / ישראלכרט / דינרס (הקף בעיגול)
שם בעל הכרטיס _____ כתובת _____
מס' ת.ז. _____ מס' כרטיס _____
חתימת בעל הכרטיס _____ בכרטיס אשראי החיוב ב-4 תשלומים חודשיים שווים ללא ריבית



זה כבר כמעט טקסט קבוע בעולם משחקי המחשב. כמעט בכל שנה, כמעט בכל חודש דצמבר אנו, אנשי המשחקים, זוקפים את הגב, מכינים את משענות הכיסאות, מצחצחים את המסכים ומבריקים את הגיוסטיקים והפדים למיניהם. עכשיו, ממש לפני שחג המולד נכנס, יוצאת לאוויר העולם כמות אדירה של משחקי מחשב מכל הסוגים ומכל המינים, כשאת עיקר תשומת הלב תופסות החברות הגדולות עם המוצרים שיימכרו ללא הפסקה עד חודשי הקיץ.

זה כבר הפך למסורת כל כך קבועה, כך שאנו יכולים כבר היום לומר ש-ELECTRONIC ARTS תביא את ה-FIFA 99 וה-NBA 99. אנו יודעים בוודאות ש-WESTWOOD כבר מכינה את ה-TIBERIAN SUN (המשכו של RED ALERT), ואנו פשוט בטוחים ש-EIDOS תביא לאוויר העולם את הפרק השלישי בסדרת TOMB RAIDER שלא מפסיקה לשגע אותנו כבר שנתיים וחצי. אבל נדמה לי שמעבר לענקיות המשחקים שהזכרתי כרגע (ועם כל הכבוד לחברות אחרות כמו BLIZZARD, LUCASARTS, INTERPLAY, SIERRA ועוד), הבשורה הגדולה שמחכה לנו היא הכניסה החזקה של ענקית התוכנה מסיאטל, הלא היא Microsoft של ביל גייטס.

החברה ב-Microsoft מתכננים לנו כמה הפתעות בתחום המשחקים, והראשונה שבהן תגיע בדמות הפרק השני בסדרת משחקי האסטרטגיה הנהדרת AGE OF EMPIRES, שפשוט תדליק את עולם המשחקים ותשגע את המצעדים (ראה עמוד 10 אצלנו). מגמה נוספת שמחכה לנו מצד הענק מסיאטל מותאמת דווקא לנישת משחקי הטלוויזיה, שם המונופול היחסי שיש כיום לקונסולת ה-SONY PLAYSTATION עומד להתנפץ על יד קונסולת ה-DREAMCAST, שהיא הפקה משותפת של סגה העולמית ו-Microsoft. המכונה הזו עתידה להביא משחקי טלוויזיה בסטנדרט משובח מזה שראינו בעבר ואפילו תכלול חיבור אינטרנט.

או כולם דרוכים, כולם עסוקים, החברות הגדולות מחפשות את בתי התוכנה הקטנים ולנו נותר רק ליהנות.

קובי סיט

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

ה ע נ י נ י ם

ה ע נ י נ י ם



דצמבר 1998 ■ גיליון 92

4	חדשות מעבר לאוקיינוס
7	הוראות הפעלה
8	PC: חקירה מצולמת
10	PC: מצעד המשחקים
12	סודות מחדר התמיכה
16	CD אסטרטגיה: CREATURES 2
17	CD אסטרטגיה: WARLORDS III
18	CD מירוצים: NEED FOR SPEED III
20	NIGHTMARE CREATURES: PLAYSTATION
22	וויז עסקים
24	CD אסטרטגיה: TRIBAL RAGE
25	CD סימולטור: CUEBALL
26	ספיישל מולטיקיד
28	פוסטר
30	משולחנו של ד"ר וויז
32	CD מירוצים: GRAND PRIX LEGENDS
33	CD סימולטור: JETFIGHTER III
34	אינטרנט: חדשות אינטרנט
36	אינטרנט: NETSCAPE 4.5
38	אינטרנט: סדנת WEB
40	CD אסטרטגיה: SIMCITY 3000
43	וויז שמה: אייקון 98
45	CD אסטרטגיה: KKND 2
46	CD אסטרטגיה: XENOCRACY
48	PLAYSTATION: CARDINAL SYN, V 2000
50	לוח
52	משחקים באמצע הדרך



NEED FOR SPEED III - עמ' 18



SIMCITY 3000 - עמ' 40

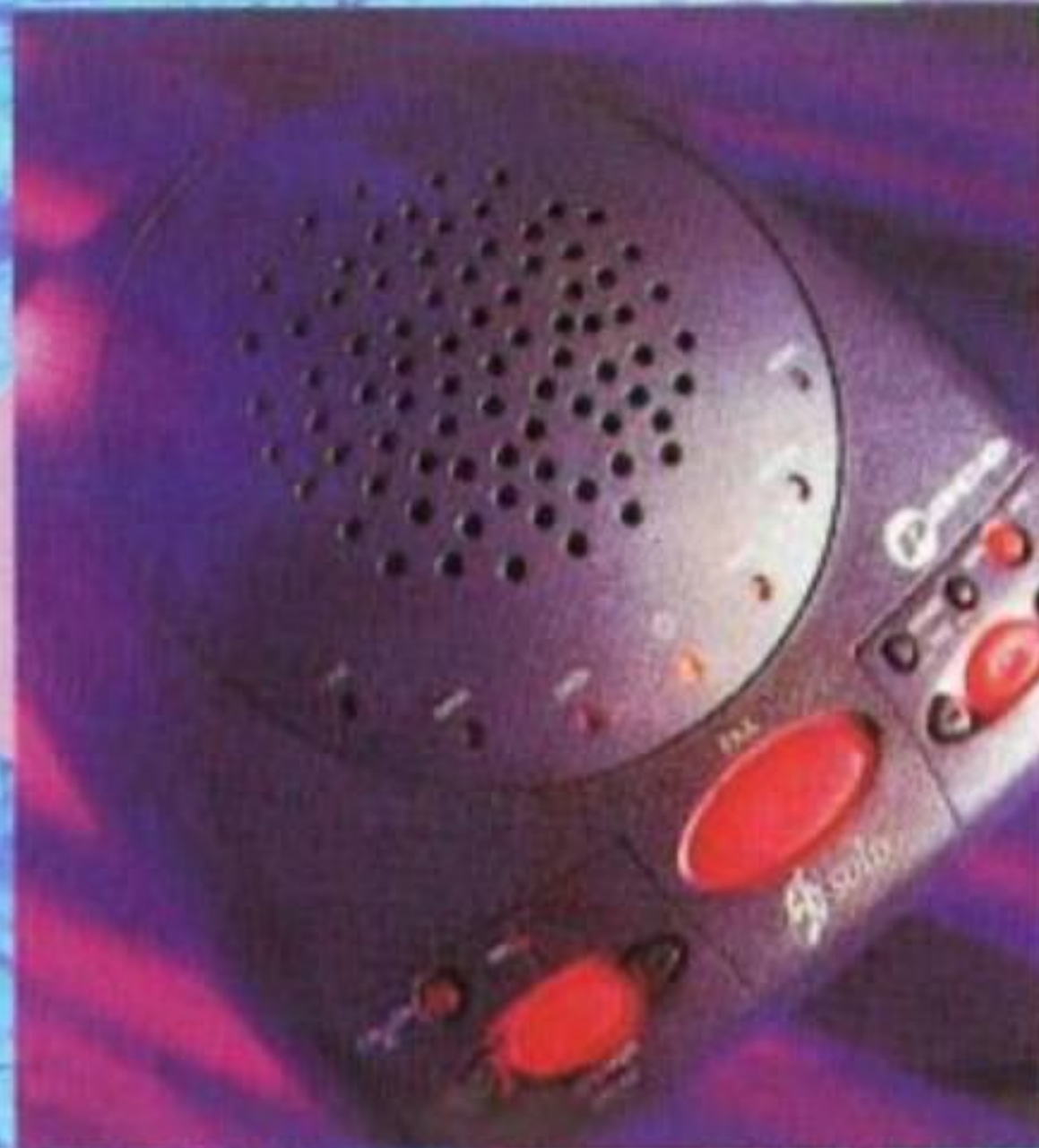


V 2000 - עמ' 48

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

JVC GC-S1

זמן רב המתינו בעולם התקשורת להופעתה של מצלמת ה-Digital Still הראשונה מבית JVC, אבל עכשיו, כשהיא סוף סוף כאן, ולפני שאתם מחייכים, אנחנו נאלצים לדווח שה-GC-S1 לא תכבוש את השוק. כמובן שהחיסרון הראשון הוא במחיר. המצלמה מציעה רזולוציה של 640X480, למרות שבאותו מחיר (כ-2,800 ש"ח) אפשר להשיג מצלמת Megapixel טובה. אף על פי כן, יש בה מספר שכלולים כמו 10XZoom וזיכרון פנימי של 4Mb, שהיינו מתייחסים אליהם ברצינות אם איכות התמונה ועיצובה היו טובים יותר. חוץ מזה, המצלמה די קומפקטית, אבל אין בה Viewfinder ומסך ה-1.8 LCD אינך אטי יחסית. המשמעות היא שעליכם למלא מחדש כל הזמן את המצלמה בסוללות חדשות, ומה שגרוע יותר הוא שהתמונות יוצאות באיכות בינונית והצבעים נראים מרוחים. לסיכום, כבר סקרנו מצלמות דיגיטליות טובות יותר.



Pace 56 Solo

אם בימים אלו אתם מתכננים לקנות מודם חדש כדי להתחבר לאינטרנט, עצרו לרגע! ייתכן שתמצאו הכל ב-Pace 56 החדש, שמשלב מודם חיצוני (56k) מהיר עם מזכירה אלקטרונית דיגיטלית, שיכולה לשמור הודעות קוליות ופקס, מבלי שתצטרכו לדאוג שה-PC שלכם יישאר פועל. במילים אחרות, זו מערכת שמסוגלת לחבר את כלי התקשורת ההכרחיים בקופסה אחת (המודם עצמו די חכם, הוא מלווה בהוראות פשוטות בשפה האנגלית לכל הפעולות והוא קל מאוד להתקנה). החיסרון היחידי הוא המחיר (כ-1,400 ש"ח), ולכן, אם אתם צריכים רק התחברות לאינטרנט ותוכלו לרכוש מודם פשוט בלי לבזבז כל כך הרבה כסף. אבל אם אתם צריכים פעלולים נוספים, זו תהיה רכישה מעולה.

Yamaha DJX Keyboard

לרבים מאיתנו חלום נסתר להיות DJ (תקליטן), אבל יצירת מוסיקה עריבה עם מחשב אישי ומקלדת יכולה להיות אתגר גדול מדי, ותוכניות מוסיקה רבות נשארות בגדר חידה. המכשיר החדש הזה עונה בצורה מבריקה על קשיין של DJ מתחיל, ובעצם הוא עושה הכל בשבילכם - Yamaha DJX Keyboard משלב 284 צלילים שונים, 6 מסלולים שונים, 100 סגנונות ועוד המון אפשרויות שונות, משעשעות ומגוונות. כל אלה מאפשרים אפילו לחסרי הכשרון המוסיקלי שבינינו, ליצור מוסיקת ריקודים סוחפת, וזאת תמורת כ-1,900 ש"ח.



LEGO

שעון ה-LEGO הוא הצעקה האחרונה ביפן. כפי שאתם בוודאי מתארים לעצמכם, את שעון היד של LEGO בונים במו ידיכם מתוך קופסה עם חלקים רבים, ואפשרויות בחירת הצבעים מגוונות. אם התמזל מזלכם, בסופו של דבר כל החלקים יתחברו יחד לשעון אופנתי וצבעוני - זו יכולה להיות מתנה מדליקה, והמחיר מתחיל בכ-210 ש"ח.



Kensington Orbit

כבר במבט ראשון מתאבנים בעכבר הזה. במרכזו ישנה גולה שקופה וגדולה, כמו אלה שהיינו משחקים איתן. אבל מלבד האסתטיקה אין בו כל חידוש, והצורה הסימטרית הקטנה של ה-Kensington Orbit אפילו די מסבכת את החיים.



MP(iracy) 3 player

עכשיו כל אחד מכם יידע סוף סוף מהם קובצי MP3. קרוב לוודאי שקיבלתם מספר Bootleg Albums על הכונן הקשיח שלכם המורדים מאתרי אינטרנט "מתים", ואתם תוהים מה לעשות איתם. אז הנה התשובה: ה-MPMan הוא ה-MP3 File-Player World's First Solid State למחשב האישי וכך מועלות 90 דקות של MP3 Files לתוך מערכת זיכרון 64 Mb. כעת, תוכלו להאזין ל-90 דקות של מוסיקה. נחמד, אבל כמו כל דבר טוב, יקר.



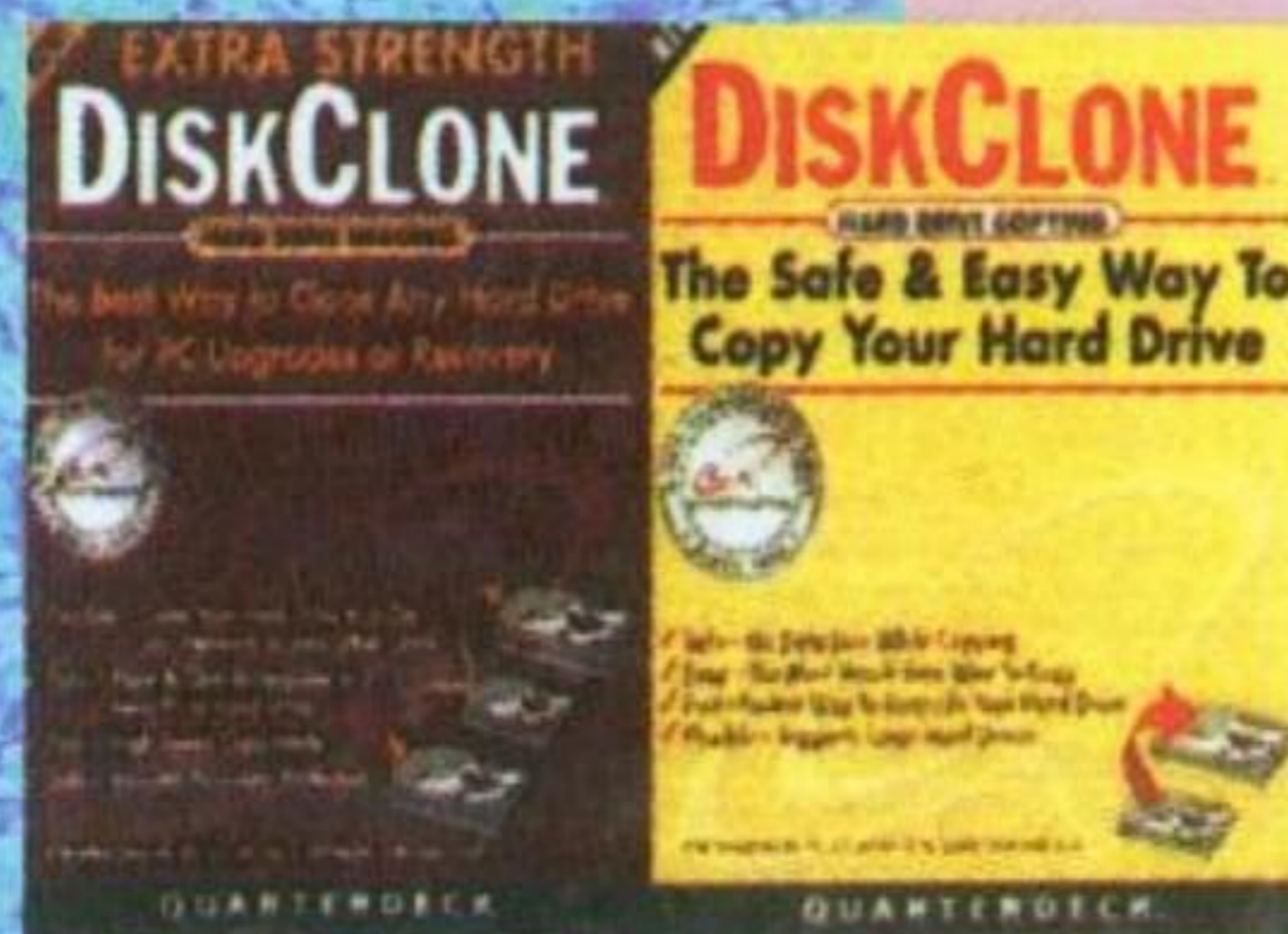
Tough Book

ה-Tough Book של Panasonic הוא ציוד הכרחי לכל סוכן 007 מצוי. המחשב מגיע עם הגנת LCD ממגנטים, כונן קשיח מכוסה בגיל בולם זעזועים ומעטפת מחוזקת פיברוגלס. בנוסף, הוא מכיל RAM עם P233 32 Mb זיכרון ו-4Gb קשיח מחירו 1,761 \$.



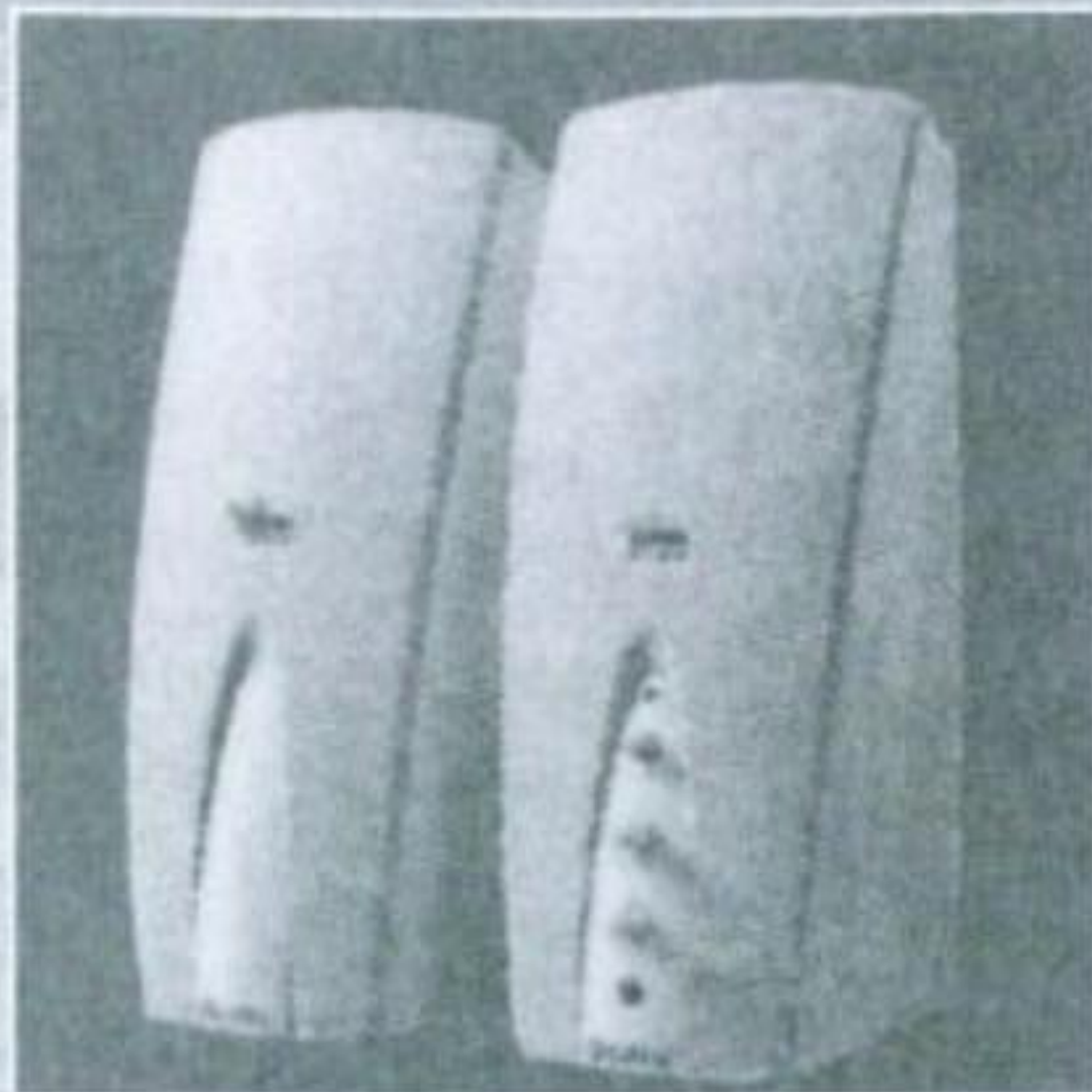
DiskClone

זוהי ערכה מבית Panasonic, שמכילה Regular Strength ו-DiskClone Strength Extra של Quarterdeck's. ה-Regular שימושי אם אתם מתכננים לשדרג את הכונן הקשיח, בעוד שה-Extra מאפשר לכם להעביר חומר מהכונן הקשיח לכונן התקליטונים. המחירים הם 210 ש"ח ו-280 ש"ח בהתאמה.



רמקולי USB

רמקולי ה-USB גודשים את החנויות, כאשר זוג הרמקולים מבית Labtec הוא גולת הכותרת. לרמקולים האלה זרימת צליל דיגיטלית ו-Bass Equalization דינמית, הדגם החם היום הוא LOS-1040s ומחירם סביר - 420 ש"ח.



LMP-Destiny

בימים אלו, כשדגמי Microsoft מציפים את המדפים, החלטנו להביא בפניכם גם מערכות מתחרות. הפעם אנו מציגים את ערכת LMP מחברת Destiny, הכוללת joypads, joysticks ומערכות היגוי.



PCTV

האם מדובר במוניטור או ב-TV? לפי היצרן מדובר בשניהם - שמו המלא של המכשיר הוא Tatung C7E4RTK והוא משלב פונקציות של TV ושל PC בתוך שלט רחוק אחד. כמו כן, יש בו Multisync, SCART וכוונון אוטומטי.



תקליטורים (CD-ROM) במהירות 24 X, יש לציין, שהופתענו לגלות, שב-iMac השתמשו ב-IDE במקום ב-SCSI המהיר (כנראה שהשיקול היה כלכלי) ויותר מפתיעה היא העובדה של-iMac אין כונן תקליטונים. מבחינה גרפית, iMac מצויד בשבב ATI-RAGE IIc 2D/3D וזיכרון וידאו של 2Mb. בנוסף, יש למחשב אפשרות לצבועים ב-24 ביט ברזולוציה 600 X 800. באשר לקול, ישנם שני רמקולי סטריאו מובנים במחשב והזיכרון יכול להיות משודרג עד ל-128 Mb. לסיכום, זוהי מכונה יפה עם תחכום ממוצע, ומה שימכור את ה-iMac הוא העובדה שהכל במכשיר אחד שנראה נהדר ובמחיר סביר. עם זאת, איננו מצפים שהוא ישיג במכירות את ה-PC הישן והטוב.

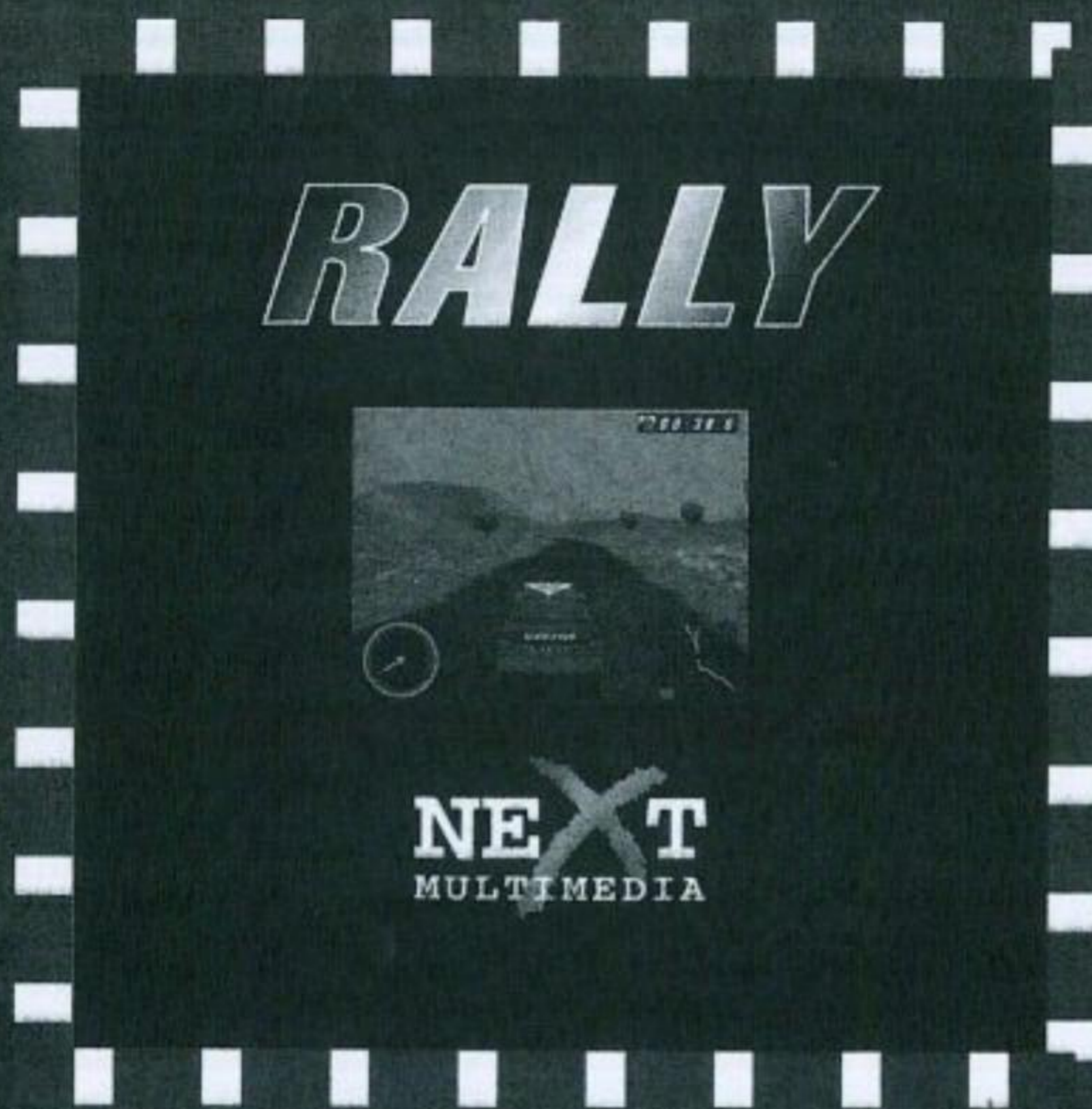


Apple של iMac

כבר הרבה זמן רצינו לספר לכם עוד כמה דברים על ה-iMac של Apple, או לא התעצלנו, הפשלנו שרוולים ויצאנו למשימה. הפעם Apple שלחו כל רסן ויצרו מחשב אישי, שנראה מרהיב מבחינה חיצונית ולא נכנעו לעיצוב המחשבים הסטנדרטי. הכל מוצג בקופסה עשויה שרף שקוף, והמחשב מכיל כמעט הכל, מלבד חלקים שאינם חלק מה-Monitor Housing, שהם המקלדת והעכבר שנראה כמו המבורגר. ואם נניח הצדה מספר השגות לגבי הגודל וצורת העכבר, זה ללא ספק המחשב היפה ביותר, מבחינה ויזואלית, שנוצר אי פעם. אה, אבל הרי חשוב גם להסתכל מה יש בתוך הקנקן, ובכן, לא רע! בלב החיה פועם מעבד G3 233 MHz, ואיתו אתם מקבלים 32 Mb זיכרון RAM, כונן קשיח IDE 4 Gb וכונן



INTERNATIONAL RALLY CHAMPIONSHIP



הוראות הפעלה

- . בשלב זה, חזור ל-Windows כאשר לפניך חלון אפור, לחץ על כפתור REINSTALL DIRECTX.
- . אשר את שאלות המחשב.
- . עם סיום ההתקנה המחשב יופעל מחדש כדי שהגדרות ייכנסו לתוקף.

הפעלה

להפעלת המשחק לחצו על: המחשב שלי, סמל ה-RALLY ומתוך התפריט על PLAY כדי להתחיל במשחק.

מקשים

- .Z - שמאלה
- .X - ימינה
- .6 - האצה
- .3 - בלמים
- .5 - הילוך קדימה
- .2 - הילוך אחורה
- .0 - שינוי זווית ראייה

לפני ההתקנה

- . לפני התקנת המשחק יש ללחוץ על: התחל < לוח הבקרה.
- . מתוך לוח הבקרה יש ללחוץ על "הגדרות אזוריות" ולשנות מעברית לאנגלית (ארה"ב).
- . לאחר מכן, יש ללחוץ על אישור.

- . לאחר שהמחשב יופעל מחדש מומלץ לאחות את הכונן הקשיח על ידי לחיצה על: התחל < תוכניות < עזרים < כלי מערכת < מאחה דיסק, בתוך מאחה דיסק יש ללחוץ על אישור ולאחר מכן על הפעל.
- . יש להמתין עד שהספירה תגיע ל-100%.

התקנת המשחק

- . עם הכנסת התקליטור לכונן התקליטורים, יופיע אוטומטית תפריט עם כמה אפשרויות: לחץ על INSTALL כדי להתחיל בהתקנה.
- . לחץ על Enter כדי להמשיך, עד אשר תתחיל העתקת הקבצים.
- . לאחר סיום ההעתקה תתבקש להתקין את DIRECTX, לחץ על YES כדי להתקינו.

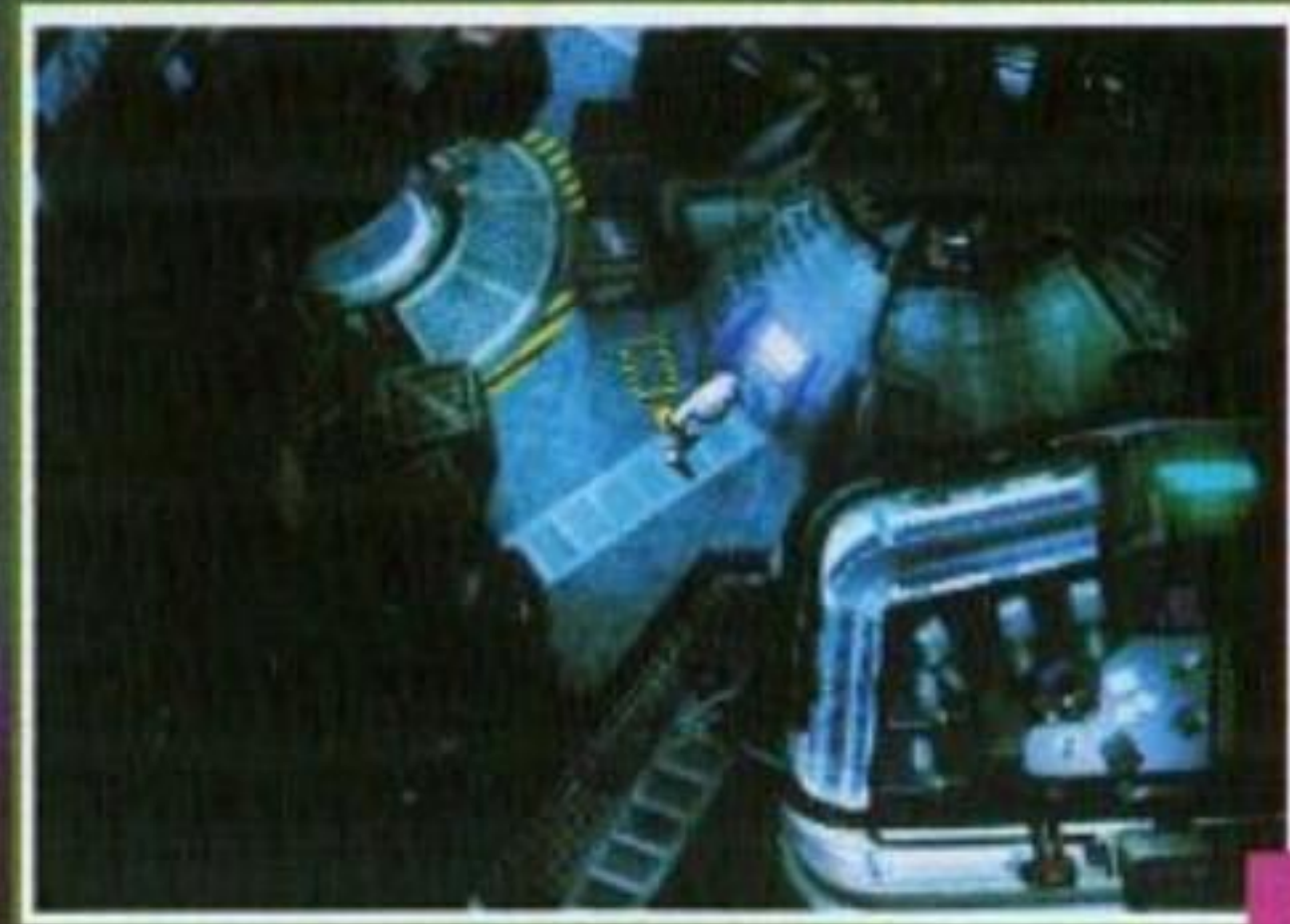
FINAL FANTASY VII

היסטוריה יפנית

הפרק השביעי בסאגת הקווסטים היפנית כבר נמצא בחנויות זמן רב, אך אצלנו במערכת לא התייאשו, ישבו ימים כלילות, עברו את המשחק כולו והצליחו להבין את הקסם הגדול שנמצא בהרפתקה הזו מושתתת הדמויות, עתירת הפעילות, משימות הכשפים, הקרבות וכל הטוב שאפשר לקוות ממשחק מחשב.



5 ברגל לא נגיע למרכז החלל.



3 בניינים רבים למחקר.



1 סטרייף והחבורה.



6 כוכב הימורים.



4 הקסם מגיע בכדורים.



2 תחלקו לשלושתו!



חקירה מצולמת



15 מפגש אחרון בעולם דמוני.



11 אמא שלו?



7 הקונדור מחכה לילד.



16 טוב שיש לנו חללית.



12 מפגש בלב הכוכב.



8 כולנו גרים בצוללת לבנה.



17 כדור הארץ מגן על עצמו.



13 כמה אולטימות והוא גמור.



9 הגן על העיר מפני הרובוט הענקי.



18 נזכור את אלה שהקריבו את עצמם.



14 קשה להילחם נגד חצי אל.



10 ספידוס הרשע שלח מטאור.

התחנות לדור!

בין הבשורות הפחות נעימות השתרבב הפעם סיפור מעורר קצת יותר מכיוונו של GRAND THEFT AUTO, אשר רק לפני חודשיים התנדנד במקום ה-19 של הדירוג, הצליח לטפס אל המקום ה-16 וכעת אל ה-14. כל הכבוד.

אחרי קרב הבלימה שניהל: THE CURSE OF THE MONKEY ISLAND 3 בחודש שעבר, חזר הקוסט הנפלא הזה למקום ה-15. כמותו, גם BATTLE ZONE ממשיך לצנוח והפעם אל המקום ה-17 (ירידה בת 6 שלבים בחודשיים האחרונים). RAGE OF MAGES, כמו גם DESCENT FREE SPACE, מביאים בשורה לא נעימה מבחינתם, וכל אחד מהם ירד 5 שלבים - האחד למקום ה-18 והשני ל-19. את 20 הגדולים סוגר הפעם X-COM 3 שממשיך את מאבק ההישרדות שלו בצמרת הדירוג העולמית.

המודחים:

★ MECHCOMMANDER מהמקום ה-19 אל ה-36.

★ DUNE 2000 מהמקום ה-20 אל ה-24.

הכתובת לדירוג:

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

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

מגמה פחות מעודדת נרשמה לצד FALLOUT, כך שלפני צאתו של הפרק השני בסדרה מוצא את עצמו הפרק הראשון בסדרה במקום ה-9 וירידה משמעותית של 4 שלבים. תסמונת מקבילה נרשמה אף לצד QUAKE II שיורד למקום השמיני.

ואם כבר אנחנו בסימן ירידות משמעותיות, בחרנו לציין את RAINBOW 6 שלאחר ההתמקמות המרשימה מהחודש הקודם במקום ה-7, צונח 4 שלבים אל המקום ה-10. FINAL FANTASY VII גם כן ממשיך להתדרדר וכמהלך הרבעון האחרון צנח מהמקום ה-7 אל ה-10 וכעת אל ה-12. COMMANDOS הנפלא, גם הוא בסימן ירידה והפעם של 4 שלבים אל המקום ה-13.

אם בפעם הקודמת התחלנו לראות התפתחויות מהמקום ה-8, במצעד הנוכחי המצב טוב יותר וכבר מהמקום ה-5 העניינים מתחילים לזוז.

הפריצה היפה והמשמעותית ביותר של החודש באה דווקא מכיוונה של חברת SIERRA, שזמן רב מחפשת את הדרך לכותרים חדשים. כפי שוודאי ניחשתם מחובר בכותר האסטרטגיה הנפלא CAESAR 3, שכבר לאחר יציאתו לחנויות הצליח להתברג במקום ה-5 והמכובד. כניסה חשובה לא פחות ואם כי מאוחרת יחסית באה מכיוונו של NEED FOR SPEED III, משחק המירוצים הטוב ביותר שיש כיום בשוק.

שם החברה	שם המשחק	מספר שבועות	דירוג קודם	דירוג נוכחי
BLIZZARD	STARCRAFT	28	(1)	1
NEW WORLD	MIGHT & MAGIC 6	24	(2)	2
GT	UNREAL	24	(4)	3
GT	TOTAL-ANNIHILATION	52	(3)	4
SIERRA	CAESAR 3	4	(-)	5
ELECTRONIC ARTS	NEED FOR SPEED 3	4	(-)	6
MICROSOFT	AGE OF EMPIRES	44	(8)	7
ACTIVISION	QUAKE II	48	(6)	8
INTERPLAY	FALLOUT	48	(5)	9
REDSTORM	RAINBOW 6	8	(7)	10
SSG	WARLORDS 3	8	(11)	11
EIDOS	FINAL FANTASY VII	16	(10)	12
EIDOS	COMMANDOS	16	(9)	13
DMA	GRANDTHEFT AUTO	48	(16)	14
LUCASARTS	THE CURSE OF MONKEY ISLAND	48	(12)	15
NEW WORLD	HEROES OF MIGHT & MAGIC 2	94	(17)	16
ACTIVISION	BATTLEZONE	36	(15)	17
NIVAL	RAGE OF MAGES	12	(13)	18
INTERPLAY	DESCENT FREE SPACE	16	(14)	19
MICROPROSE	X-COM 3	64	(18)	20

מחפשים את הקומיקס

כבר שנים שאנו
מחפשים קומיקס מתאים
ועדיין לא מצאנו. פה ושם שלחו
אלינו יצירות מעניינות, אך הפעם
החלטנו לקחת את העסק
ברצינות, ולפתוח תחרות
קומיקס אמיתית.

מה
עושים?

אם אתם אומני קומיקס טובים, אתם מוזמנים
לשלוח אלינו דוגמה מיצירותיכם, ואנו נפרסם
את העבודות הטובות ביותר.

איך
זוכים?

חברי המערכת בשיתוף יועצים אומנותיים יבחרו את העבודות
הטובות ביותר, תוך התחשבות בתגובות הקוראים.

במה
זוכים?

האומנים שיצירותיהם יתפרסמו יזכו בפרס מתנת באג
מולטיסיסטם. כמו כן, ניצור קשר עם מועמדים מתאימים ונבחר
אפשרות לפרסומים נוספים.

כתובתנו: מערכת עיתון **WOW**, ת.ד. 2409, בני ברק, 51114.
אנא ציינו פרטים אישיים ורשמו עבור "מחפשים את הקומיקס".
על גבי המעטפה בה תשלחו את יצירותיכם - רצוי ומומלץ לרשום "נא לא לקפל!!!"



מאת: ערן פולוסצקי

LAST BRONX

כדי לעצבן את היריב שלכם אתם יכולים לעשות אחד משני הדברים. אתם יכולים ללחוץ רצוף על מקש ההגנה (הדרך המעצבנת) או שאתם יכולים להשתמש בטריק הבא (כשאתם פונים לצד שמאל): למטה, למטה + שמאלה, שמאלה ומקש ההתחלה (START).

כדי לבחור את צבע הדמות שלכם: החזיקו את המקש START לחוץ בזמן שאתם בוחרים דמות כלשהי.

כדי לגשת לדמות של REDEYE, סיימן את המשחק ברמה הקשה ביותר במצב ה-PC. REDEYE יופיע ברגע שתלחצו למעלה במסך בחירת הלוחמים.



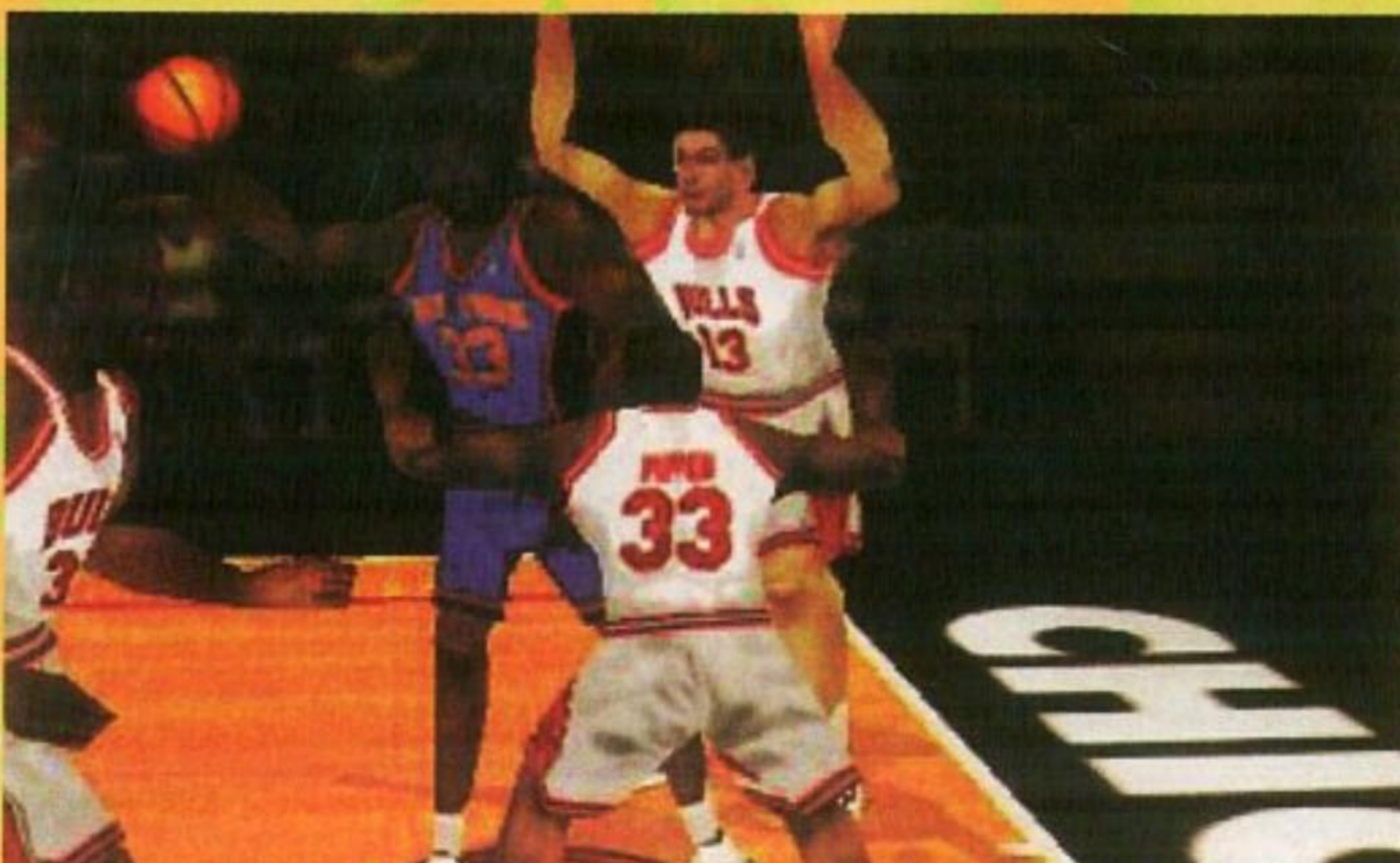
בזמן המשחק לשחקן יחיד, הכניסו את הקודים הבאים (באותיות קטנות):

- JJGOD - מצב אל.
- JJINV - כל החפצים.
- JJGUNS - כל כלי הנשק.
- JJAMMO - תחמושת מלאה.
- JJRUSH - וואו, יותר מדיי סוכר.
- JJFLY - אווני מסוק, לחצו שוב כדי לקבל שיפור נוסף.
- JJK - השמדה עצמית.
- JJSHIELD - מגן כוח.
- JJNEXT - קפיצת שלב.
- JJLIGHT - השלב מואר לחלוטין.
- JJBIRD - עזרה מהציפור.
- JJCOINS - אתם מקבלים מטבעות.
- JJGEMS - אתם מקבלים אבני חן.
- JJENDING - חזרה לתפריט הראשי.
- JJQ - יציאה לגמרי מהמשחק.
- JJMORPH - לחצו מספר פעמים כדי לעבור בין FROG, BIRD, SPAZ ו-JAZZ.

NBA LIVE 98

איזו הטבעה מרשימה, ועוד אחת, ועוד אחת, ועוד אחת... לא נמאס? לא! כדי לגשת לקבוצות הנסתרות, היכנסו לאפשרות ROSTERS במסך הראשי ובחרו באפשרות CREATE CUSTOM TEAM (שמשמשת, כידוע, להכנת קבוצות חדשות). הכניסו אחד מהשמות הבאים בתור שם הקבוצה כדי לגשת לקבוצות הנסתרות שמורכבות מהחבר'ה שתיכנתו את המשחק. מגניב, לא?

EA EUROPALS
HITMEN ALLSORTS



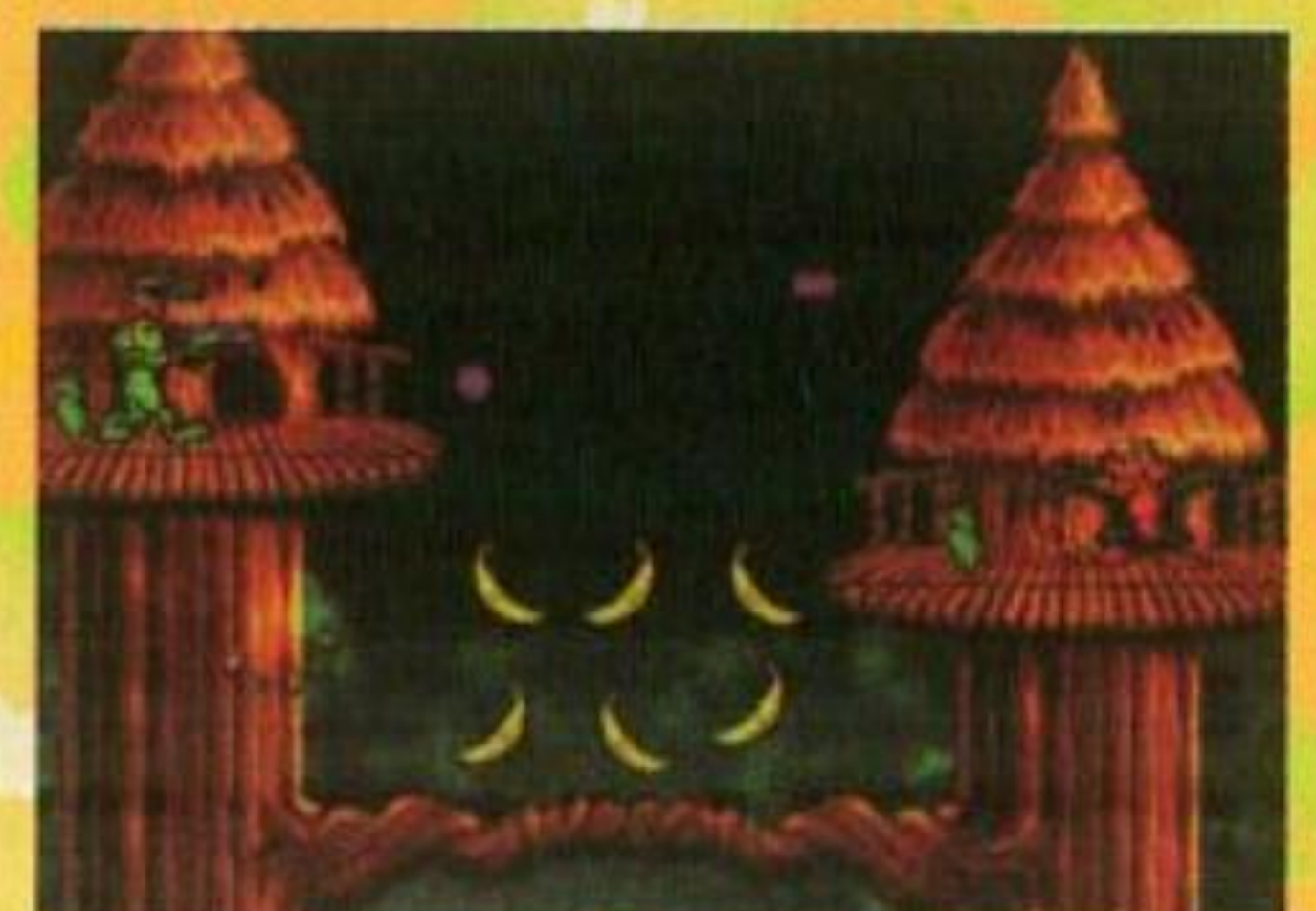
צ'יטים

I-WAR

היכנסו לתיקיית IWAR בכונן הקשיח. בתוך תיקיית IWAR פתח את התיקיות הבאות: ESOURCESCRIPTS\PRECEDENCE PSGAR. כעת, פתחו את הקובץ PREC בעזרת תוכנת Excel (או תוכנה דומה), ושנו את כל המספרים בעמודה PREC ל-0. שמרו את הקובץ וצאו מ-Excel. לאחר התהליך המסובך (או לא) הנ"ל, אתם יכולים לגשת לכל אחד מהשלבים של I-WAR כבר מהתחלת המשחק!

JAZZ JACKRABBIT 2

תודו, תודו שאתם משחקים ב-JAZZ JACKRABBIT 2. טוב, אתם לא מודים? אז לפחות תנו את הקודים לאחים הקטנים שלכם...



DEATHTRAP DUNGEON

* הספר טוב יותר מהמשחק, ואתם מוזמנים לקרוא אותו.
 * בחירת שלב: פעולה זו מסובכת מעט והיא כוללת עריכת קובץ במשחק, כך שמומלץ לגבות את הקבצים לפני השינוי.
 * היכנסו לתיקיית DEATHTRAP DUNGEON\ASYLUM CONFIG.DAT ושנו את השורה PROGRESS 1023 לשורה PROGRESS 1023. כעת כל השלבים במצב לשחקן יחיד יהיו נגישים בכל הפעלה של המשחק.



מהירה יותר. הקלידו "SLOT" במסך הראשי כדי לאפשר מצב SLOT בתפריט המכונית (שימו לב שאתם צריכים להיות במצב WILD או ARCADE).

* מצב SLOT יגרום למחשב לשלוט בפניות שלכם, כך שאתם צריכים רק ללחוץ על הגז.
 * הקלידו "CHASE" במסך הראשי כדי לגרום למכוניות שנמצאות מאחוריכם לעקוב אחריכם - אתם יכולים לגרום למכוניות האחרות לעשות דברים מגניבים (כמו לעוף מהכביש, להתרסק ועוד דברים לפי דמיונכם).
 * החזיקו את מקש N לחוץ בזמן שהמירוץ נטען כדי לנהוג בלילה (לא עובד עם מאיצי 3DFX).

* הקלידו "RAIN" במסך הראשי כדי לנהוג בתנאי גשם במסלולים של GROUNDS MYSTIC PEAKS או PROVING (לא עובד עם מאיצי 3DFX).

* הקלידו "SLIP" במסך הראשי כדי לקבל מסלולים חלקלקים.

* הקלידו "PIONEER" במסך הראשי כדי לשפר את המנועים של כל המכוניות, כך תרוויחו שליטה טובה יותר ומהירויות גבוהות במיוחד.

* הקלידו "RUSHHOUR" במסך הראשי כדי שתהיה תנועה מרובה של כלי רכב בכבישים.



HITMEN CODERS
 HITMEN EARPLUGS
 HITMEN IDLERS
 HITMEN PIXELS
 QA CAMPERS
 QA DBUGGERS
 QA TESTTUBES
 TNT BLASTERS

NEED FOR SPEED 2:
SPECIAL EDITION

* הקלידו "KCJONES" במסך הראשי כדי לגנוע עם מכונית בצבעי הקשת לעבר אופק מיוחד (למאיצי 3DFX בלבד).

* הקלידו "SILSPD" במקום השם שלכם לאחר ששברתם שיא, כדי להפוך את המכונית שלכם לכבדה יותר.

* הקלידו "ROADRAGE" במסך הראשי וכאשר תצפרו בזמן שיש מכונית לפניכם, המכונית תתרוסק. אהבתי.

* הקלידו "MAD" במסך הראשי כדי שפרות יעופו מאחורי המכונית שלכם במקום חול ואבק (למאיצי 3DFX בלבד).

* לחצו על המקש H בזמן שאתם מאיצים כדי לתת למכונית שלכם תאוצה רגעית

מוסף אסטרטגיה מיוחד

STARCRAFT



THE PROTOSS

STARCRAFT הינו אחד ממשחקי האסטרטגיה המוצלחים יותר שיצאו לאחרונה. למרות ש-STARCRAFT לא מחדש שום דבר בתחום הגרפיקה (גרפיקה דו ממדית חביבה למדי), הוא מתבלט באיזון בין הגזעים השונים ובעובדה שלכל גזע יש אישיות משלו וסגנון משחק ייחודי. להלן החלק השני מתוך שלושה במדריך האסטרטגיה המלא שלנו. בגיליון הבא ה-ZERG יתגלו בהמוניהם, חכו ותראו... גזע ה-PROTOSS הוא הגזע הבוגר והמתוחכם שבטוח שהוא עליון על פני שאר הגזעים. ה-PROTOSS הם ניגוד מוחלט ל-ZERG הזולים וההמוניים. למעשה, ה-PROTOSS הם מעטים, יקרים מאוד ולוקח המון זמן רב ליצור אותם, אך היחידות שלהם הם היחידות החזקות ביותר במשחק. הצבאות הקומפקטיים של ה-PROTOSS גורמים לכך שקל למדיי לשלוט בהם, ובנוסף, הכוחות המיוחדים של מטילי הלחשים שלהם מאפשרים להם להשתמש בטקטיקות הונאה שונות.

מהלכי פתיחה

בשלב מוקדם של המשחק עליכם להתרכז ביצירת ZEALOTS. אם יש לכם מספיק משאבים, מוטב שתצרי מספר GATEWAYS במהירות. למרות שה-ZEALOTS הן היחידות הזולות ביותר של ה-PROTOSS, הן חזקות הרבה יותר מהמקבילות שלהן ב-ZERG או ב-TERRAN, והן יכולות להתגבר על כל יחידת אויב בסיסית. כמו כן, ה-ZEALOTS לא דורשים גז, כך שאתה לא חייב לבנות ASSIMILATOR ולחלק את העובדים שלך בשלב מוקדם של המשחק כמו שהגזעים האחרים עושים.

למשימת סיור במסך. כאשר יש לכם ערך 8 ZEALOTS זה הזמן לעבור למתקפה (בהנחה שמפת המשחק היא קטנה-בינונית). הטרדת האויב שלכם בשלב מוקדם של המשחק היא פעולה ששווה לכם לעשות, מכיוון שכך אתם מקבלים רעיון כללי בנוגע להתקדמות של היריב שלכם ובנוגע לאסטרטגיה שלו (האם הוא בונה המון BARRACKS ומתכנן התקפת חי"ר או שאולי הוא מכין כוח אווירי?). בזמן שאתם מתקיפים בשלב המוקדם של המשחק, מוטב שתימנעו מתקיפת בניינים ותתרכזו בהשמדת הכוח המגן שלו, ונסו לחסל גם את כוח העבודה של האויב, מה שיגרום להאטה מידית בכלכלה שלו. כמו כן, אתם יכולים גם לפצל את כוח המתקפה שלכם, כך שחצי ממנו יעסיק את השומרים בעוד החצי השני תוקף את כוח העבודה.

המשיכו לחצוב את המינרלים בזמן שאתם יוצרים ZEALOTS נוספים. ברגע שהשטח שלכם מלא ב-ZEALOTS וב-PROBES (שגם אותם, כמובן, עליכם ליצור במסות), אתם יכולים לבנות את ה-ASSIMILATOR. המתינו עם ה-FORGE וה-CYBERNETICS CORE עד שיש לכם מספיק גז. למרות שה-FORGE מספקים לכם את ה-PHOTON CANNON ואת השיפורים ליחידות, אתם ממילא לא יכולים להשתמש בשיפורים עד שיש לכם הרבה גז. בשלב זה עדיף שתקחו ZEALOTS נוספים על פני PHOTON CANNON. שוב, אין שום סיבה לבנות את ה-CYBERNETICS CORE מכיוון שהוא מאפשר לכם גישה לבניינים המתקדמים יותר, אך גם הם דורשים המון גז. שלחו את ה-ZEALOTS הראשונים שלכם



מאפשר להם להתגבר על טווח הירי שלהם. כעת עליכם לחקור את ה-TEMPLAR

ה-ZEALOT, ה-TEMPLARS, וה-CARRIERS משמידים יחידות קרקע בקלות יחסית.

קסמי ה-HALLUCINATION וה-CLOAKING יאפשרו לכם להסוות את הכוונות האמיתיות שלכם, בזמן שאפשרות ה-RECALL תאפשר לכם להפתיע את האויב. קסם ה-HALLUCINATION ייעשה חשוב יותר ויותר בזמן שהיחידות המרכזיות שלכם יתחילו לשלוט במשחק ומלבד ערך הפאניקה של הקסם, הוא מועיל בכך שהוא מושך את אש האויב מהיחידות האמיתיות שלכם (CARRIERS יקרים, ARBITERS וכו') ובכך הוא מגדיל את תוחלת החיים שלהם.

ARCHIVES - מעתה ואילך אתם מחויבים להשתמש ב-TEMPLARS וב-PSIONIC STORM שלהם כדי לחסל גדודי אויב. נסו להעסיק את יחידות האויב בזמן שה-TEMPLAR שלכם מכוונים את ה-PSIONIC STORM למרכז התקהלות האויב. אם האויב יכול להזיז את היחידות שלו, הוא יוכל להתחמק מרוב הנזק של הקסם. זכרו שה-TEMPLARS הם חלשים למדי, כך שעליהם להיות ממוקמים בעורף ולגרום נזק מטווח מקסימלי.

סוף המשחק

אם תצליח לשרוד מספיק זמן, רק אז תוכלו להשתמש במלוא היכולת של ה-PROTOSS.

עד עכשיו ה-SCOUTS וה-CARRIERS שלך אמורים לשלוט בשמיים, בעוד

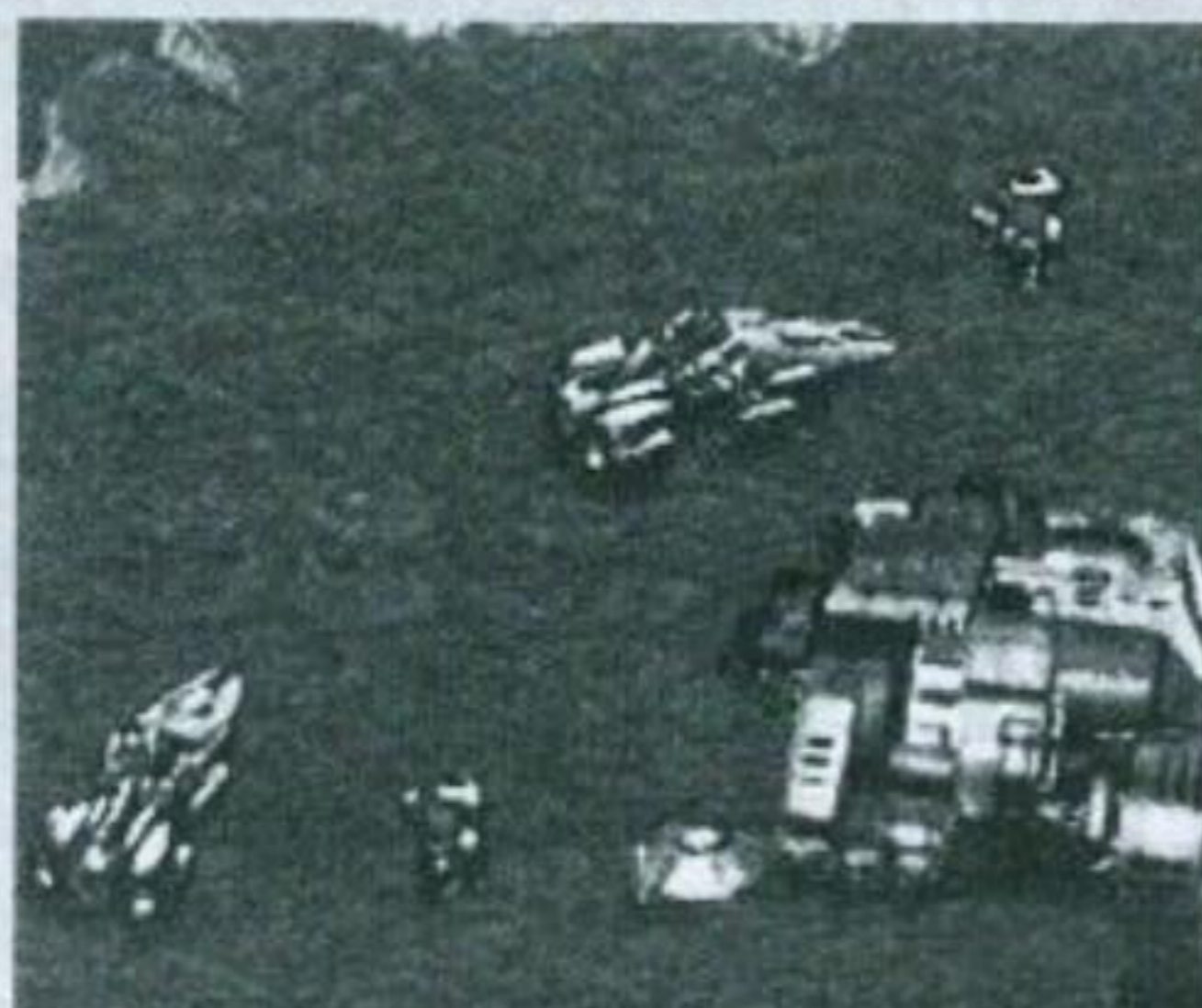
בזמן המשחק כוח האוויר של ה-PROTOSS אמור להיות הטוב ביותר במשחק, כך שמרגע שהכלכלה שלך פורחת, שווה לכם להשתלט על השמיים. שפרו את מהירות ה-SCOUTS שלכם והשתמשו בחבורות גדולות שלהם כדי להשמיד כל התנגדות אווירית. עם זאת, זכרו לברוח ברגע שאתם נתקלים בהתנגדות של יחידות קרקע-אוויר.

אם אתם מבחינים ב-QUEENS או ב-SCOURGES של ה-ZERG השמידו אותם בעדיפות עליונה ושימו לב לכך שמהירות ה-SCOUTS גבוהה מספיק כך שאתם יכולים להתקרב למטרה, לשחרר שני טילים ולברוח לפני שהאויב מחזיר אש. אם אתם בכל זאת חוטפים נזק, חזרו ל-SHIELD BATTERIES ומלאו את המגינים שלכם.

ברגע שה-CARRIERS נכנסים למשחק, ה-SCOUTS שלכם אמורים לשמש כמלווים ומגינים - טיפול ביחידות שעלולות לסכן את ה-CARRIERS שלכם. השתמשו ב-CARRIERS בתבונה, ותקפו בעזרתם מהטווח המרבי. נסו לטווח מטרות שיכולות להחזיר אליכם אש מטווחים ארוכים. ברגע שהאוימים האוויריים מחוסלים, תקפו מטרות קרקע (יחידות ZEALOT יכולות לטפל ביעילות ובזול ביחידות קרקע שמפריעות ל-CARRIERS שלכם).

ברגע שהקמתם בסיס נוסף, בנו את ה-CITADEL OF ADUN וחקרו את ה-ZEALOT SPEED. שיפור זה הוא השיפור החשוב ביותר של ה-ZEALOT, והוא

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



CREATURES 2

שובו של הנורו



וכיביתי את הרמקולים. ארץ אלביה היא מקום יפהפה. הרקע מוצלח, יש עירוב טוב של אזורים, החל מאזורים פנימיים כמו האינקובטור בו אתה מגדל את הנורו ועד לחוף ולמערות התת-קרקעיות. מעבר לכך, הפרטים במשחק הם אחד הדברים המרשימים ביותר וניתן לראות שהושקעה במשחק מחשבה מרובה.

וכיביתי את הרמקולים. ארץ אלביה היא מקום יפהפה. הרקע מוצלח, יש עירוב טוב של אזורים, החל מאזורים פנימיים כמו האינקובטור בו אתה מגדל את הנורו ועד לחוף ולמערות התת-קרקעיות. מעבר לכך, הפרטים במשחק הם אחד הדברים המרשימים ביותר וניתן לראות שהושקעה במשחק מחשבה מרובה.



התפרצות וולקנית ורעידות אדמה, כשהסיכוי היחידי של הנורנים להינצל הוא לחקור את אלביה, ולמצוא את המקום בו נוצרו הנורנים לראשונה.

מנשק המשחק די פשוט. אתה מיוצג על ידי יד פשוטה שיכולה להרים דברים, לדחוף אותם ואפילו משמשת כהורה של הנורו וכמדריכה שלו במהלך המשחק. CREATURES 2 מתאפיין גם בחיבוריות לאינטרנט, תכונה שמאריכה את חיי המשחק. אתה יכול לייבא חפצים חדשים, להוריד תוכניות קטנות שמוסיפות דברים שונים למשחק שלך, לקבל נורנים חדשים דרך הדואר האלקטרוני ואף לשלוח את הנורנים המחונכים שלך לחברים (במידה שיש ברשותך את המשחק הקודם, תוכל אף לייבא נורנים ממנו).

וכך, לאחר שקראתי שוב את חוברת ההוראות, ניסיתי ליצור עולם חדש ולגדל נורנים מוצלחים יותר. הפעם הצלחתי לגרום להם לאכול והם אפילו שיחקו עם הצעצועים שלהם! במשך הזמן הם אפילו למדו להפעיל את המעלית, אך בכל פעם שרציתי ללכת לכיוון מסוים, הם הלכו לכיוון אחר ולא הצלחתי לשכנע אותם לשנות את דעתם. לאחר זמן מה, הם פשוט נמשכו לכיוון הים, נפלו פנימה וטבעו...

ולפני שנסיים נעבור מעבר חד לגרפיקה של המשחק: הגרפיקה, למרות שהיא דו ממדית, נעשתה בצורה מקצועית מאוד, עם המון דברים שניתן לשחק בהם, במיוחד הצעצועים. הנורנים שלי אהבו במיוחד את הכלב והמכוננית. המוסיקה והאפקטים במשחק מוצלחים למדי, אך מכיוון שהנורנים מרעישים כל הזמן, איבדתי את סבלנותי לאחר כמה דקות משחק



את: ערן פולוסצקי

בהתאם לגישה הנהוגה בתחום המחשבים והקולנוע, לאחר שיוצא משחק מוצלח, מגיע משחק ההמשך. חברת MINDSCAPE אינה חורגת מהכלל הזה, והיא מביאה לנו את CREATURES 2, והפעם עם גרפיקה משופרת ועם שיפור כללי במנוע המשחק.

CREATURES 2 הוא משחק חביב ומקורי למדי. הוא אינו משתייך לז'אנר הפעולה או האסטרטגיה ואף לא לז'אנר המשחקים ממבט ראשון. במקרה זה אתם אמורים לגדל יצורים וירטואליים (מישהו זוכר את מגפת הטאמאגוצ'י?) בסביבה מגוונת, ללמד אותם דברים חדשים, לכוון אותם ובסך הכל לעזור להם להתקדם בחיים (הווירטואליים).

כדי להתחיל לשחק (וזה נקרא לשחק? יותר כמו להיות בייבי-סיטר בחינם...) אתם חייבים ללמוד מספר עקרונות בסיסיים. חוברת המשחק מסבירה היטב כיצד ניתן לגדל את הנורנים מהרגע בו הם בוקעים מהביצה, כיצד לשלוט בהם, מה הם יכולים לאכול, איך לעקוב אחריהם וכו'. ממש חוברת הוראות שכל אמא חדשה צריכה. חוברת ההוראות גם מספקת מידע בנוגע לסוגי האוכל השונים, לצעצועים, לטיפול הרפואי ולכל שאר החלקים במשחק.

בכלל, כדאי לזכור שללא קריאה מדוקדקת של החוברת, חבל על הזמן שלכם, כי לא מדובר במשחק שאפשר להבין תוך שתי דקות (שימו לב: קיים גם קובץ עזרה שנגיש בזמן המשחק - גם הוא מושקע למדי וממש דורש עיון).

בניגוד למשחק הקודם, ב-CREATURES 2 יש עלילה והפעם עלינו לפעול באופן תכליתי ולעשות משהו מועיל. סיפור המעשה מתרחש בארץ אלביה שהושמדה על ידי

WIZ EXPRESS

בעד

יצורים חמודים, רעיון מקורי, אפשרויות אינטרנט מגוונות ומשחקיות אינסופית.

נגד

צריך לדעת המון לפני שמתחילים לשחק, היצורים מעצבנים לפעמים מכיוון שהם לא מצליחים ללמוד דברים בסיסיים (כמו לאכול, DUH!).

קהל יעד

לחברה בגילים 3-18 שאוהבים משחקי מחשבה.

וורל לורדס III

חזק במלחמה



מאת: רועי זילברברג

הם עשו זאת שוב. החברה הנהדרים SSG הביאו לנו תפוח שלא נפל רחוק מהעיץ. WARLORDS III לא שונה בהרבה מקודמיו, אך למרות שחלק מהדברים ייראו אולי מוכרים לא יהיה בו רגע אחד משעמום.

כבר מתחילת המשחק מתברר שיש פה סיפור וקמפיין המשולב בצורה יפה (נקודה חלשה בהרבה משחקים). כמו בפרק הראשון והשני, שמונת הלורדים נלחמים ביניהם אלא שהפעם שניים מהמרושעים ביותר איחדו כוחות, ועליך (בעזרת אבירי סיריאן) לעצור בעדם. אבל היופי כאן הוא שגם אחרי שתנצח את כולם ותשתלט על העולם, המשחק לא ייזרק לפח היות ומצורפים לכאן 14 מסכים נוספים ויוצר מסכים, וזה עוד לפני שדיברנו על משחק ברשת (בהקשר זה יצוין כי במידה שתבחר שלא להשתתף בקמפיין תוכל לבחור איזה לורד לשחק, תוכל לבחור כל אחת מהיחידות שלו וכתוצאה מכך הטקטיקה תשתנה).

מבחינת יחידות, המשחק השתפר לבלי היכר ונמצא כאן שלושה סוגי יחידות: רגילות שניתן לבנות בכל עיר, שכירי חרב שבהם ניתן להשתמש רק אם הם מציעים את עצמם או כתוצאה מביצוע משימה, והסוג השלישי הוא יחידות מיוחדות אותן אפשר למצוא רק

בחורבות - יחידות אלה מוסיפות ממד טקטי שכן לא תמיד ניתן לשים אותן באותו צבא עם יחידות אחרות (זומבים וחדו קרן), ולא תחת כל גיבור.

ממד נוסף וחשוב הם הגיבורים. SSG צעד צעד חשוב קדימה והוסיפו ליצירת הגיבורים צדדים של משחקי תפקידים, כך שבזמן המשחק הגיבור הוא הכלי העיקרי לביצוע גם שלא בקרב. השיפת המפה, גילוי חורבות וביצוע משימות - כל אלה הם נחלתו הכמעט בלעדית של הגיבור בעוד ששאר היחידות משמשות בעיקר לקרבות. בפועל תראו שכל דבר שהגיבור יעבור בהצלחה יקנה לו נקודות ניסיון, ובסופו של דבר הוא יעלה דרגה ואז אפשר לתת לו בונוסים לתכונות, יכולות מיוחדות או להשים.

יודגש שבלי קשר לכיוון בו תפנו, בסופו של דבר תגיע לחורבה (כידוע, חורבות הן מקור בלתי גדלה לזהב, חפצים קסומים ובעלי ברית עוצמתיים), וכדי לחקור אותה תיאלץ להיכנס ולהילחם במפלצות שבה. על פניו אין שום בעיה ובייחוד כשהמפלצות הן כמעט תמיד חלשות ולא מהוות איום, אבל מספיקה פעם אחת שתאבד גיבור כדי שיהיו לך מחשבות שניות בזמן שתיכנס לחורבה.

עם זאת, לא מדובר באסטרטגיה ב"זמן אמת" (תכונה המאפיינת את ז'אנר הפנטזיה בכלל) והמנגנון מושתת על תורים, מה שמיעל את המשחק ברשת ואפילו מגביר את תחושת המציאות. מעבר לכך, התרשמתי שהאינטליגנציה של המשחק לא גבוהה במיוחד, והאפשרות היחידה לתקשות על השחקן היא בהעמדת צבאות אדירים מולו.

בסיכומי של דבר, הייתי אומר שאם אתם אוהבים משחקים מהז'אנר הזה, או רוצו מהר לקנות ואם לא אז קחו את הזמן. מה שבטוח, מרגע שתחילו לשחק במשחק לא יישאר לכם הרבה זמן פנוי.



NEED FOR SPEED III

Hot Pursuit

מאת: שי אבני

בגיליון הקודם, חרגנו ממנהגנו ולפני שדיווחנו על המשחק בכתבת תחקיר מעמיקה, העדפנו לחשוף בפניכם במסגרת חקירה מצולמת את הפלא הגרפי שהביאה אלינו ELECTRONIC ARTS, במשחק המירוצים החשוב ביותר של התקופה האחרונה NEED FOR SPEED III.

הסיבה שזו הייתה החלטת המערכת נבעה מכך שעיקר המשאבים שהופנו לפיתוח המשחק הזה התמקדו בעבודה הגרפית. אחרי הכל, משחקי מירוצים באים והולכים, חלקם מעמיקים יותר וחלקם פחות, אך אין ספק שהמבחן הגדול שלהם, כמו של כל משחק אחר, הוא בשימור הצדדים החזקים של הז'אנר (במילים אחרות אדרנלין בלי הפסקה), והשילוב המעודכן והאמיתי של האופציות הפיתוחיות והטכנולוגיות שמציע עולם המשחקים רגע לפני שנת 2000.

במקרה של NEED FOR SPEED הצליחו לעשות את הדברים האלה, ולצד מיצוי של מעבדים חזקים וכרטיסי תלת ממד, הביאו לנו הישגים גרפיים שנשענים על מסגרת משחק מוכרת שהוכיחה את עצמה, וכל זאת תוך כדי שילוב ידידותי של אפשרויות למשחק רב-משתתפים דרך רשת מקומית או אינטרנט.

בכל הנוגע לצד הוויוואלי, נעשתה כאן עבודה נהדרת. הסביבה תלת ממדית ומואצת היטב, וכדי להעריך את ההיבט הגרפי של הדברים הייתי ממליץ למי שינסה את הכותר, "לשחק" עם זוויות הצילום השונות ולהפעיל את אופציית ההילוך החוזר שפשוט מראה

"במבט-על" את הדרך שעשינו, וחושפת צדדים שפספסנו בשל הנהיגה המהירה. וכך, תבחינו בעלי שלכת מרחפים ונוחתים על הכביש כתוצאה מתנועת הרכב, תבחינו בקרני שמש והצללות מיוחדות בסביבות הסגורות, בשינויי שעות היום ומוג האוויר ועוד ועוד. זה המקום להציע לאלו שעדיין לא עשו זאת, לרכוש כרטיס תלת ממד ראוי כי בלעדיו אתם פשוט נשארים מאחור.

תפיסת עולם

ותיקי התחום זוכרים את תחילת דרכה של הסדרה ואת תפיסת העולם שעמדה מאחורי המהלכים של EA, שבסופו של דבר הפכו אותה לחברת המשחקים החשובה והגדולה בעולם המחשבים. באותם ימים הבינו צוותי הפיתוח שמילת המפתח היא ריאליזם, ובמילים אחרות - מנגנון משחק שיושגת על בסיס נתונים אותנטי ולפיו יתנהלו העניינים. כך נולדו סאגות הספורט הגדולות FORMULA 1, NBA ו-FIFA, ובאותו אופן באה לאוויר העולם NEED FOR SPEED, אלא שצוות הפיתוח של EA היה חכם מספיק להבין שרוב שחקני המחשב לא מעוניינים בסימולציה

קשה מדי, שמחייבת אותנו ביותר מדי שיעורי בית ובפחות מדי חוויות משחק.

הפירמה מחייבת

סדרת NEED FOR SPEED הפכה לחלק בלתי נפרד מהקלסיקה של מירוצי המכוניות הממוחשבים, ומאז שראתה אור סימני ההיכר שלה היו ונתרו ריאליזם טכני, מבחר מכוניות עשיר ואטרקטיבי ומעל הכל היא באה מבית טוב, למעשה (הכי טוב שיש לנו כיום) - חברת ELECTRONIC ARTS.

אין מה לעשות, המשחקים שמגיעים אלינו מ-EA הם הטובים ביותר שניתן למצוא בשוק, ובדרך כלל הם גם עושים את דרכם מעלה מעלה במרומי הדירוגים העולמיים ומצעדי המשחקים והמכירות. כשיצא NEED FOR SPEED III הבנו מהר מאוד שממש כמו קודמיו גם הפעם מדובר בלהיט אמיתי, ששם את עיקר הדגש על אופציות עשירות וריאליזם בתלת ממד.

כל מכונית מלמיליאן

NEED FOR SPEED III מביא לשיאים חדשים את נוסחת ההצלחה של EA, וכמו הפרקים הקודמים בסדרה עומד לפנינו מבחר עשיר ביותר של מכוניות, וכשאומרים מכוניות לא מתכוונים לאיזו פיז'ו או מיצובישי שניתן





הדגמים המנצחים).
אופציית הטורניר בה נתחרה במסגרת ליגה ונזכה בבונוסים והאופציה הרביעית והמדליקה ביותר שיש כאן היא זו של המרדף החם (Hot Pursuit) בה אנו מתחמקים מהמשטרה הדולקת בעקבותינו. לטעמי, זו הנקודה בה האלמנט החווייתי של ההפקה בא לידי ביטוי באופן הבולט ביותר היות וניתן לצפות במארבים משטרתיים, בחסימות כבישים, בתנועה הבאה ממולנו, ולכל אורך המרדף אנו מאזינים למכשירי הקשר המדווחים על העברייני הנמלט, מה שמקפיץ את רמות האדרנלין בכמה דרגות.

לפני שניפרד הייתי רוצה לתת כאן מילה טובה לחבר'ה מהד-ארצי (משווקת המשחק בישראל), שפשוט הזמינו את עיתונאי המחשבים הישראלים לערב מדליק ביותר באתר הקארטינג של ראשל"צ, שם הושק המשחק הזה באופן מקצועי ומרגש, וזה פשוט נהדר.

WIZ EXPRESS

בעד:

כל הסיבות שבזכותן התאהבנו בפרקים הקודמים בסדרה רלבנטיות גם במקרה הזה, כאשר נוסף אליהן בנוס חשוב בדמות ההתפתחות הגרפית.

נגד:

משחקי מירוצים, טובים ומגוונים ככל שיהיו, עלולים לחזור על עצמם מהר מאוד.

למצוא בחנייה של הבניין, אלא בכלי הרכב המשובחים והמהירים ביותר שניתן למצוא על הכבישים בעולם.

יש לנו כאן את המרצדס CLK-GTR, את דגמי הפרארי החדשים, את הקורבט, הפורש, הלמבורגיני ועוד ועוד מעדנים מוטוריים ששוויים נאמד במאות אלפי דולרים לרכב. נכון, הסיבה שרק מכונות כאלה מופיעות ב-NEED FOR SPEED היא בגלל שמדובר במכונות חלומיות, אך מעבר לכך חשוב לזכור שמדובר בכלי רכב המגיעים למהירויות דמיוניות) בסביבות ה-300 קמ"ש (והיחידים שבאמת מותאמים לנהיגה סילונית שכזו. הנהיגה המהירה היא בעצם תכליתו של המשחק הזה, כך שכל שנשלוט ברכב טוב יותר) וזו משימה לא קלה (כך נצבור נקודות זכות רבות יותר ונתקדם בזירות השונות שעוצבו עבור השחקן).

ארבע זירות משחק

מירוץ יחיד בו נתחרה על מסלול אחד קבוע וננסה להשיג את התוצאה הטובה ביותר.

אופציית ה"נוק-אוט" בה נתחרה ב-7 מכונות ב-7 מירוצים, ונוכל לזכות במכונות הבונוס (שדרוג של





NIGHTMARE CREATURES

כשהעולם יורד



מאת: בן כספי

כשהביאו לנו מחברת KALISTO את האלמנט החמישי הבנו שהחבר'ה האלה יודעים לעבוד עם תלת ממד ומנועי 3D SHOOTER משובחים, אך כשהגיע NIGHTMARE CREATURES אלינו, הבנו באופן סופי ומוחלט שהחברה הזו יודעת לעבוד עם סביבה פתוחה יותר של משחקי הרפתקה.

מעל הכל NIGHTMARE CREATURES הוא משחק של אווירה נכונה, אך בית התוכנה של KALISTO החליט להביא לנו מנוע משחק קרבי ביותר, ויש כאן לא פחות מ-42 סוגים וגזעים של מפלצות, מה שבעצם מכניס את השחקן לסיטואציה המוכרת יותר ממשחקי המכות בסגנון MORTAL KOMBAT, WWF ואחרים. אך כדאי להבין שאנו לא מתכוונים לאיזשהו קרב זניח או למשהו שמסתכם בכמה יריות בחבר'ה הרעים - NIGHTMARE CREATURES דורש מאיתנו להכיר את הדמות, לדעת את התנועות ולהילחם במפלצת התורנית, כשהכל מתרחש בסביבה פתוחה בה אפשר לתכנן את המהלכים וללמוד את האויב האינטליגנטי שניצב מולנו, שלא כמו במשחקי המכות שם הוירה סגורה ומתוחכמת. השילוב הזה הוא בעצם סוד קסמו של NIGHTMARE CREATURES. הוא מכניס אותנו להרפתקת תלת ממד שמציבה את העלילה במרכז וכל זה תוך שילוב משחק מכות, אלא שכאן המינון של הדברים עלול להציב בפנינו בעיות חדשות ואפילו כמה פספוסים של ההפקה כשהבולט שבהם הוא

חוסר התחכום היחסי של החידות ואתגרי החשיבה. אחרי הכל, ההשקעה העצומה באווירה של הכותר וברצף העלילתי גרמה לי לצפות ליותר אתגרי חשיבה, משהו שייתן קצת יותר תבלון קווסטי לעניין הזה. כמו כן, התאכזבתי מהאפקטים הקוליים שיכלו להשמיע לנו את ההבדלים בין הליכה על מדרכה או על עלי שלכת, ובאותה מידה יכלו להציע יותר מכמה נהמות קרב של הצדדים הלוחמים.



כמו חלק גדול מהצרות של העולם, גם הסיפור של NIGHTMARE CREATURES התחיל מחוכמת יתר, אותה תכונה שאי אפשר בלעדיה, שהורסת כל חלקה טובה וגורמת לכולנו לשכוח איך הכל התחיל ומה היה לנו שם. במקרה שלנו, מדובר באדם מאמין בשם איגנציוס בלאקווד, אשר הקדיש את חייו לאמונה בכוחות עליונים ולמלחמה בכוחות האופל של היקום. במהלך חיפושיו תרגם בלאקווד כתבים עתיקים, אלא שהתרגומים נגנבו על ידי מדען מטורף ומוכשר בשם אדם קרוולי. קרוולי שם ידו על התרגומים, פיצח אותם

והצליח להקים צבא מיומן של זומבים, מפלצות, דמונים וכו', שזורעים פחד ברחובותיה של לונדון של המאה ה-19 ובקרב אוכלוסיית העולם כולו. וכאן אנחנו מתערבים בעניין ונכנסים לנעליו של איגנציוס הגדול או לאלה של בת בריתו הנאמנה, נדיה, במטרה לחסל את המפלצות ובסופו של דבר את בלאקווד.

חלק מכם ודאי שואלים את עצמם מדוע הרחבנו כל כך אודות העלילה אם בסופו של דבר נקבל עוד 3D SHOOTER טוב שמשאיר אחריו הרבה אש ועשן ולא ממש מותיר בשר עלילתי כמו הקווסטים הגדולים. באופן עקרוני, אני חושב שהשאלה הזו מוצדקת, אך במקרה של NIGHTMARE CREATURES בחרנו להתעכב על העלילה משתי סיבות.

ראשית, בניגוד לרוב משחקי הרפתקה בתלת ממד, המשחק הזה בנוי באופן סיסטמטי סביב ההתפתחות העלילתית ובהתאם לה נקבל משימות ממוקדות וננוע משלב לשלב. הסיבה השנייה היא שקו העלילה שיש לנו כאן משתייך לז'אנר האימה ומתרחש בלונדון של המאה ה-19, משהו בסגנון ג'ק המרטש, ד"ר ג'קל ומיסטר הייד, שרלוק הולמס וכו', מה שמחייב פעילות בשעות החשכה המאוחרות, חורקים, ערפל, ביוב זורם ועוד גימיקים (לרבות פסקול גותי וזוויות צילום מיוחדות). בסיכומו של דבר, קיבלנו כאן כותר פעולה הרפתקני בהחלט טוב, ואפילו מצוין בכל הנוגע לאווירה נכונה ולמנשק קרבות, אך בצדדים אחרים ראינו כאן נפילות מסוימות במיוחד ברמת החידות (במיוחד עבור שחקנים מנוסים).

2 כנא



השיבה ל-C&C

מאת: רועי זילברברג

2 כנא הוא משחק אסטרטגיה ב"זמן אמת" בסגנון C&C. הוא דורש מאיתנו לכרות מחצבים, לבנות בסיסים ויחידות שונות ובעזרתן לנצח את היריב.

בדומה לשאר משחקי האסטרטגיה העלילה אינה ברמה של פרס נובל לספרות, וכמו בפרק הקודם, גם הפעם העולם נמצא לאחר מלחמה גרעינית והוא מחולק לשניים - העולם התת קרקעי בו מתגוררים ה"ניצולים", בני אדם שלא נפגעו בהפצצות והמשיכו לחיות מתחת לקרקע ולפתח את הטכנולוגיה האנושית, והעולם העל קרקעי - בו גרים ה"מוטנטים" - אלה הם בני האדם ששרדו את הפצצות הגרעיניות אך עברו שינויים גנטיים שהפכו אותם למוטנטים.

בנוסף אליהם, מצטרף הפעם עוד צד לחבורה הנחמדה הזו - אלה הם הרובוטים שנוצרו לפני המלחמה (במטרה לעבד את השדות עבור בני האדם), ושרואים באנושות אויב גדול.

כמו שאר המשחקים מהז'אנר הזה, **2 כנא** מכיל הרבה סוגי יחידות ולכל אחד מהצבאות יש מאפיינים ייחודיים, אך אחד החידושים הוא היכולת ליצור כלי רכב מיוחדים. למעשה, ישנם 3 סוגי כלי רכב בגדלים שונים, שבזמן ייצורם ניתן לקבוע אלו

מרכיבים הם יכולו - על גבי כלי רכב אלה ניתן לבנות תוספות כמו רדאר, שריון נוסף, תוספת מהירות, חוסם רדאר וכו', כשאת כל האפשרויות האלה ניתן להרכיב בהתאם לכושר הנשיאה של הרכב (שנקבע על פי הגודל שלו).

מנשק:

גם בעניין הזה ניתן לראות שנעשתה עבודה טובה וכמו ברוב המשחקים מהסוג התפריטים נמצאים בצד ימין של המסך וניתן לבנות בעזרתם יחידות בכל חלק של המשחק. מעבר לכך, אפשר לתת פקודת ייצור למספר מקסימלי של 10 יחידות מכל סוג או להורות על ייצור מתמשך של היחידות עד שהכסף נגמר ויש אפשרות לסימון קבוצות של יחידות בעזרת מקשים ספציפיים, אולם אין אפשרות לשלוח פטרול.

לסיכום - לאלה שלא נמאס ממשחקים האלה מדובר במוצר שיספק את הסחורה, ולמרות שהוא לא מכיל הרבה חידושים - הוא שווה לפחות הצצה, במיוחד לאלה שאהבו את **2 כנא** ולאלה שלא יסתפקו במשחק הזה. אך אל חשש, ישנם עוד 40 משחקים מהסוג הזה בדרך, ולפחות אחד מהם יספיק לכם.



מבחינה גרפית

2 כנא הופק ב-16 מיליון צבעים, ומדובר בשיפור עצום ביחס לפרק הראשון (אם כי זהו הסטנדרט אליו התרגלנו בתקופה האחרונה). הרקע שבו מתרחש המשחק עוצב באופן מפורט ומרתק, אך כשמדובר ביחידות והמבנים נדמה כאילו הגרפיקאי נשאר ער עד שעה מאוחרת מדיי כי מאוד קשה להבחין בין היחידות.

WIZ EXPRESS

בעד:

שיפור ביחס לפרק הראשון בכל תחום מתחומי הפיתוח (גרפיקה, עלילה, תפריטים, סאונד וכו').

נגד:

עוד הפקה בסגנון C&C. עד מתי???

היקפיים לרשת.

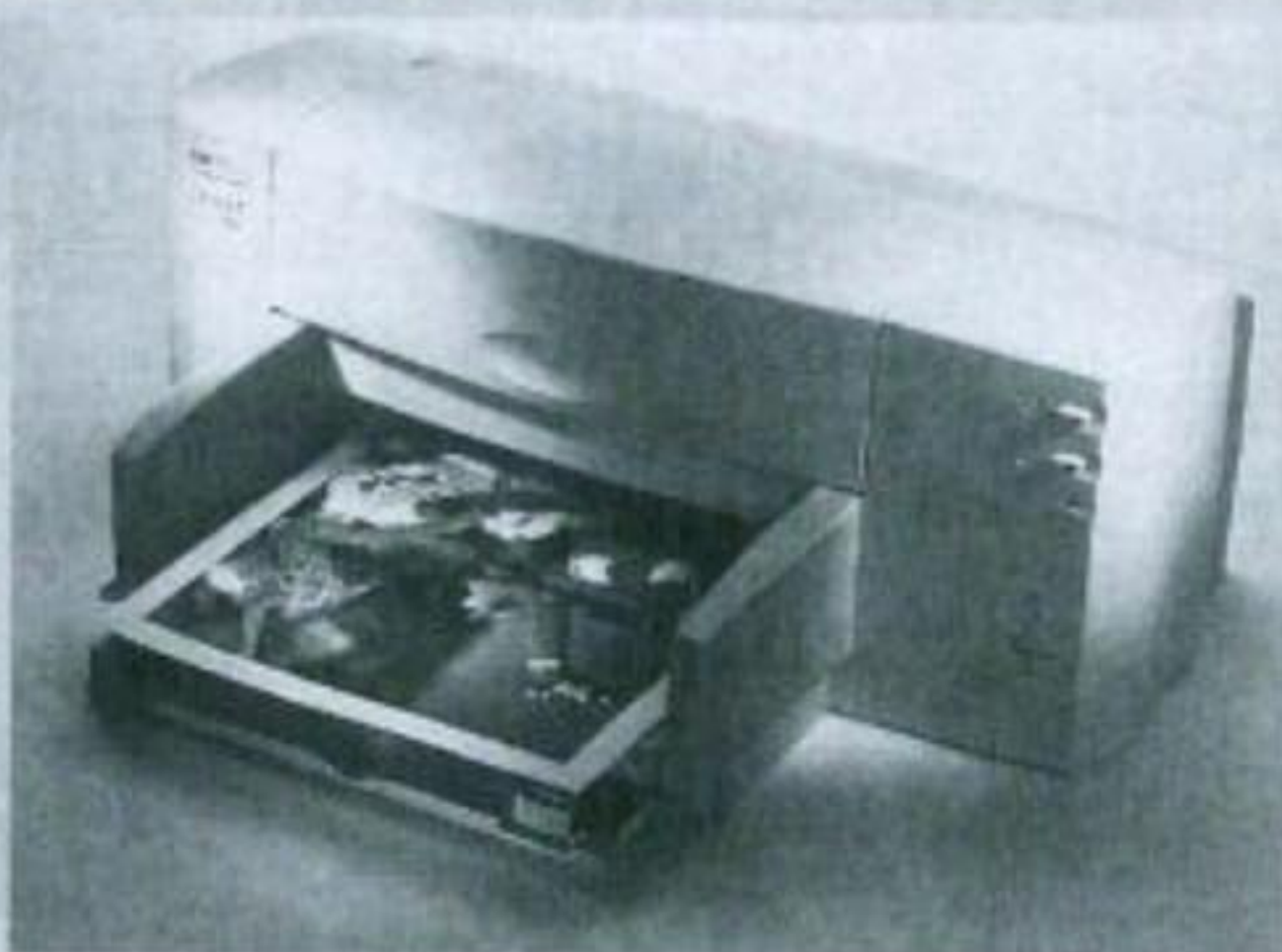
מבחינת פונקציות חדשות, נוכל למצוא כאן אפשרות להדפסת פוסטרים (ניתן להדפיס את חלקי הפוסטר במקטעי A4 ולחברם אחר כך לפוסטר בגודל מלא). גימיק נוסף הוא ה-N-up printing, היינו הדפסת מספר גדול של עמודים מוקטנים על דף אחד. הדפסה שכזו מאפשרת צפייה במבט אחד על חוברת גדולה או פרוספקט לצורך בדיקת הרצף וביצוע שינויים בעימוד לפי הצורך.

מבחינה טכנית, מצוידת המדפסת החדשה בטכנולוגיית שכבות הצבע PhotoREt, אשר משתמשת במחסנית דיו שמפיקה את טיפות הצבע הקטנות ביותר בתחום הזרקה הדיו, ומאפשרת להגדיל באופן משמעותי את מספר הצבעים המודפסים בכל נקודת פיקסל. כתוצאה מכך מופקות הדפסות צבע עשירות יותר, בעלות גוונים רבים ומעברים חלקים יותר - כל זאת מבלי להאט את מהירות ההדפסה. בנוסף, נחסך הצורך לשלב רזולוציה גבוהה (DPI) שאינה מוסיפה לאיכות ומאטה את מהירות ההדפסה.

ה-DeskJet 895Cxi תשווק בישראל במחיר של \$415 + מע"מ.

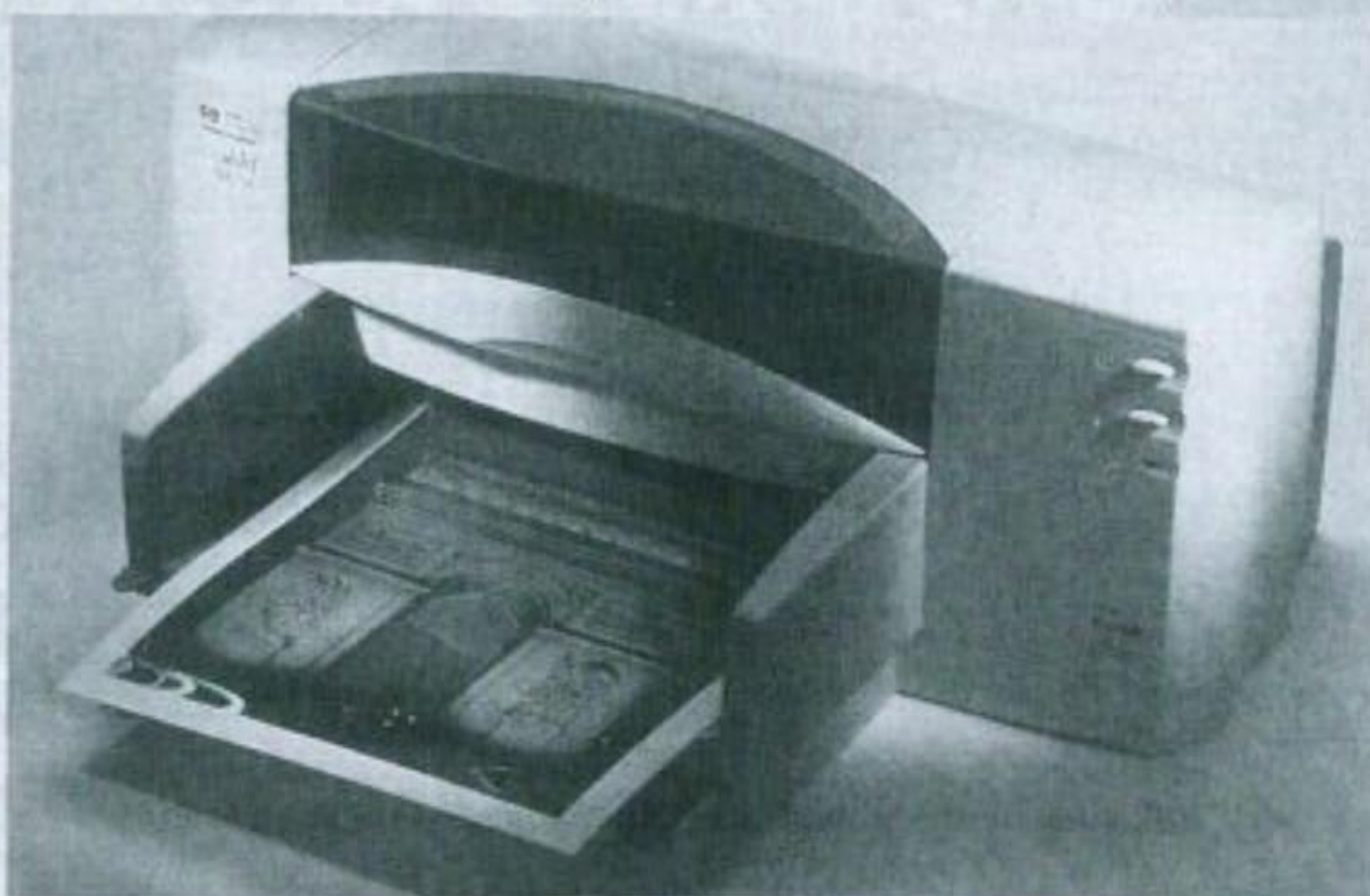
DeskJet 710C

מיועדת לזרם המרכזי של משתמשים ביתיים המחפשים הדפסות מהירות באיכות תמונה. מדפסת זו עושה שימוש



בטכנולוגיית PhotoREt II המפיקה הדפסות באיכות תמונה גם על נייר רגיל, וללא כל צורך ברזולוציה גבוהה שמכבירה על משאבי המחשב ומאטה את ההדפסה. מעבר לכך, ה-710C מדפיסה במהירות של 6 דפי שחור-לבן בדקה (או 3 דפי צבע בדקה), והיא נמנית על המדפסות המהירות ביותר ששוק המדפסות הביתי יכול להציע.

מחירה בישראל - \$300 + מע"מ.



DeskJet 895Cxi

המדפסת העסקית המתקדמת ביותר של HP מיועדת לעבודה משרדית ומציעה ריכוז של כל הפונקציות המוכרות במכשיר חזק אחד.

המדפסת הזו תוכננה להתאים לדרישות הגבוהות ביותר של עסקים מודרניים בתחומי הביצוע והפונקציונליות. מהירותה של המדפסת גבוהה ומגיעה ל-10 דפי שחור-לבן בדקה או 6 עמודי צבע בדקה. באמצעות שרת ההדפסות JetDirect 179X ניתן לקשר אותה עם רשת תקשורת ובעצם לחסוך רכישה מסיבית של מדפסות נוספות. בנוסף, שולב במדפסת אפיק התקשורת החדש USB (Universal Serial Bus) והוא מאפשר קישור מספר רב של התקנים



מאת: בן כספי

HP על הכוונת

קו המדפסות החדש

במקביל להכרזה העולמית הכריזה HP על דור חדש של מדפסות הזרקה דיו ממשפחת DeskJet. המדפסות החדשות מתיימרות לאפשר למשתמשים להפיק בבית או במשרד הדפסות צבע ושחור-לבן עשירות ואיכותיות, על כל סוגי הנייר וברמת מחירים נמוכה באופן משמעותי מבעבר.

הדור החדש של המדפסות כולל דגם אחד למגזר העסקי DeskJet 895Cxi ושלושה דגמים המיועדים למגזר הביתי: DeskJet 710C, 420C ו-695C. הדגמים החדשים מצטרפים לאלה שיצאו לא מכבר לשוק, וניתן לומר שהם מתבססים על ההצלחה העולמית ולמעמד העל של HP בעולם המדפסות.

"HP חוגגת השנה 10 שנים לסדרת ה-DeskJet ומציגה לכבוד האירוע את הדגמים האיכותיים ביותר פרי פיתוחה עד היום," אומר עמי סנדר, מנהל שיווק ציוד היקפי בסניף הישראלי. "מדפסת הזרקה הדיו המקורית הייתה מוצר בסיסי איכותי להדפסת טקסט ואנו מניחים שהיום, כל דגם חדש מספק למשתמשים אמצעים להפיק פלט באיכות תמונה בעבודה משרדית או ביתית".

DeskJet 420C

מדפסת "סף" חדשה המיועדת למשפחות, לסטודנטים ולמשתמשים נוספים הרוכשים לראשונה מדפסת ומעוניינים לחסוך כמה שיותר. ה-420 מפיקה הדפסות צבע במגוון יישומים ובאמצעות מחסנית דיו אופציונלית. מחיר - \$150 + מע"מ.



ווסטרן דיגיטל

יצרן תקליטורים פובלרי

מגזין המחשבים האמריקני VARBusiness הכתיר את יצרנית הדיסקים, ווסטרן דיגיטל, בתואר APEX (Annual Peripherals Excellence) במסגרת הסקר השנתי שהוא עורך בקרב משווקים אמריקניים.

בסקר השנתי השתתפו כל יצרני הדיסקים הגדולים, לרבות סיגייט, קוונטום, מקסטור ופוג'סטו. 250 משווקים מובילים התבקשו לדרג אותם על פי קטגוריות כמו חדשנות, טכנולוגיה, איכות, פונקציונליות, זמינות מוצר, ניהול תוכנית שיווק, מחיר, תמיכה וכו'. ווסטרן דיגיטל הגיעה למקום הראשון ב-6 מתוך 10 הקטגוריות ובמקום השני בשתי קטגוריות נוספות.

יורם קליין, מנכ"ל EIM, נציגת ווסטרן דיגיטל בישראל ב-15 השנים האחרונות, ציין כי הצלחה של החברה אכן מתבססת לא רק על רמה טכנולוגית גבוהה אלא גם על אספקת כלים למשווקים המאפשרים להם להתמודד בשוק העולמי התחרותי. "ווסטרן דיגיטל סייעה בעשור האחרון למשווקים להגר מיליוני משתמשים לדיסקים מתקדמים יותר הן מבחינה טכנולוגית והן מבחינת נפחים. ליכולת הזו הייתה השפעה מכרעת על התפתחות שוק המחשבים הביתיים, העסקיים והארגוניים, ככל שסטנדרט IDE התקדם וצמצם הפערים עם סטנדרט ה-SCSI."

באיכות תמונה יש להוסיף לדגם הזה ראש הדפסה Photo. מהירות המדפסת מגיעה ל-5 עמודי שחור-לבן בדקה ול-1.7 עמודי צבע בדקה. מחירה בישראל - \$210 + מע"מ (ללא ראש Photo).

DeskJet 695C

אופציה נוספת למשפחות ולמגוון רחב של משתמשים פרטיים להדפסות צבע איכותיות. דגם זה מצויד גם הוא במיטב הטכנולוגיה וכדי להפיק ממנו הדפסה

ברית עולם

לפני החתונה

הרעיון הזה כבר רץ כמה שנים טובות בחו"ל, אך לא מכבר הגיע אלינו מדריך החתונות הישראלי הראשון.



ברית עולם מגיעה כחבילה של שלושה תקליטורים הכוללים כל מה שצריך לדעת לפני שמארגנים ובזמן שמארגנים את החתונה - כל זאת תוך שילוב קטעי וידאו ואלפי מונות של גני אירועים, שירותי קייטרינג, צילום וידאו, סטילס, תקליטנים, מוסיקה, תאורה, שירותי בר, ארגון והפקת אירועים וכו'. ניתן להרכיב כאן לוח זמנים מפורט, לנהל מעקב אחר תקציב החתונה, לארגן את רשימות המוזמנים ולהדפיס את שמם וכתובתם ואפילו להוסיב את המוזמנים סביב השולחנות.

המחיר - 149 ש"ח.

Tribal Rage



סוד העולם!

מאת: טלי פרידמן

זו הפעם הראשונה שחברת Talonsoft הוציאה משחק אסטרטגיה ב"זמן אמת", ולמרבה הפלא, המשחק מתקדם מאוד ונמצא כמה רמות מעל מה שפיתחה החברה עד היום.

עלילת המשחק מתרחשת בזמן עתידני, כאותי-אפוקליפטי בסגנון "מקס הזועם בדרכים". תפקידך הוא להנהיג אחד משישה שנוודים בשממת המוות של הריסות העיר קליפורניה, ונלחמים בינם לבין עצמם על מקום מחייה וכוח.

ארגון המשחק

מערך המשחק של Tribal Rage עומד בסטנדרטים העכשוויים של משחקים ב"זמן אמת" שדורשים בניית מבנים, אגירת משאבים (לחצוב מכרות במקרה זה), יצירת חיילים מגוונת ולחימה אכזרית באויב, כשכל הפעילויות האלה הופקו כאן בעזרת מערך כפתורים של "הצבע ולחץ".

וזה עוד לא הכל!

יותר מכל, המשחק מצטיין במשימות מקוריות והמצאות של יחידות לחימה שניתנות לכוונון, כך שבניגוד לסדרת המשימות הקבועות מראש שידענו עד כה, מסע המשימות (Campaign) של Tribal Rage מתבצע על גבי מפה אסטרטגית, המחולקת למספר אזורים טקטיים.

בתחילת כל מסע, אתה בוחר איזה שבט ברצונך להנהיג, את גודל המפה האסטרטגית (16, 20 או 52 אזורים), נגד כמה שבטים אחרים תשחק (מ-1 עד 7) ואת רמת הקושי



שקובעת עם כמה כסף ובאיזו רמת טכנולוגיה תתחיל.

בשלבים הראשונים של המשחק תימצא באזור בודד במפה, ומטרתך הוא להביא את כל המפה האסטרטגית תחת שליטתך. בעוד אתה מתקדם, עליך לא רק לכבוש אזורים, אלא גם להגן על אלו שבשליטתך, ולשם כך יש לך את האפשרות להעביר חיילים בין אזורים, לחזק את קו ההגנה שלך ולהתכוון להתקפה.

התוצאה של הדבר היא מסע משימות שדורש הרבה יותר מחשבה ותכנון אסטרטגי מכל משחק אסטרטגיה אחר ב"זמן אמת".



עיצוב

מערכת עיצוב החיילים מציעה רמת פירוט וגמישות לא פחות מארגון המשחק. לכל אחד מששת השבטים (Enforcers, Trailer Trash, Bikers, Cyborgs, Death Cultists ו- Amazons) יש מבחר של לחמים בסיסיים וכלי רכב עם כוח וביצועים ייחודיים מהם אתה יכול לבחור. אבל, כל אחד ואחד מהם ניתן לכוונון רחב מבחינת כלי נשק, הציוד וכל מיני הפתעות שאופייניות לכל שבט.

מעבר לכך, כל מסע מתחיל עם מספר מוגבל של רמת טכנולוגיה אבל ככל שתתקדם, ייחשפו בפניך דברים נוספים שתוכל לקנות. ראוי לציין שהאיזון בין הצורך לרכישת טכנולוגיה חדשה ובין כמות הכסף

הנדרשת לכבוש אזור נוסף במפה, מוסיף עוד שכבה של מורכבות למשחק ואין ספק שהיא הופכת אותו לאיכותי יותר.

אין טוב בלי רע

כל העומק והגמישות הנ"ל הם בבחינת "ברכה מקוללת". תואר ה"גמישות" הוא נעליים גדולות מאוד ולפעמים הולכים איתו צעד אחד יותר מדיי. אני מתכוונת בעיקר למנשק, שיכול לבלבל מעט בתחילת המשחק. עוד בעיה במשחק נעוצה דווקא במשימות, שנוטות לעתים לחזור על עצמן, שהרי מטרת המשחק היא להיכנס לאזור במפה, לתפוס את האויב ולהשתלט על האזור.

עוד יצוין כי אמנם קיים כאן מבחר רחב של משימות, אך הכוח האמיתי של המשחק נמצא במערכת מסע המשימות, שכאמור היא מאוד גמישה.

לסיכום

אם אתה מחפש משחק אסטרטגיה ב"זמן אמת" שדורש קצת יותר מחשבה ותכנון מהרגיל, Tribal Rage בא בזמן הנכון. שחקנים מתחילים יתפעלו מהמורכבות שבו, בעוד שהמומחים מבינים יראו במשחק שינוי מרענן מהאופי המוגבל של שאר המשחקים ב"זמן אמת".

WIZ EXPRESS

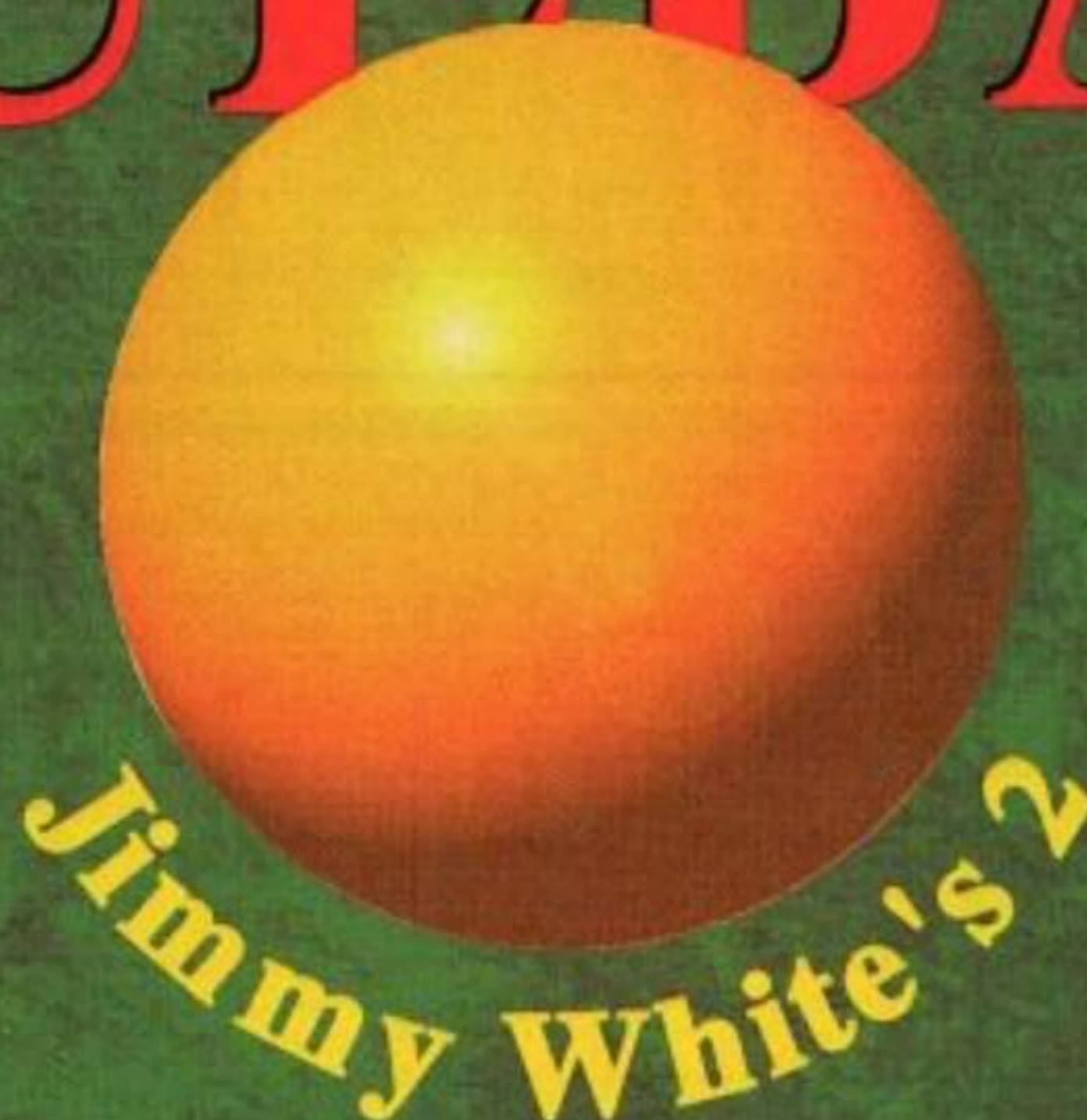
בעד

- * משימות מצוינות עם אופי אסטרטגי.
- * יחידות לחימה בעלות יכולת כוונן מלאה!
- * משחק עם עומק ואסטרטגיה גדולים מהרגיל.

נגד

- * מנשק השליטה יכול להיות קצת מבלבל בהתחלה.
- * מבנה המשימות נוטה לחזור על עצמו.

CUEBALL



המפתחים שולחנות ומשם והלאה עליך לשעשע את עצמך. אמנם אפשר להתמודד נגד עשר דמויות ממוחשבות שונות, אבל לשחק לבד נגד המחשב במשך שעות זה משהו שרק המכורים באמת יכולים לעשות.

כמו כל ספורט אחר, סנוקר הוא משחק תחרותי וחברתי, והוא הרבה יותר מהנה כמשחק של שני אנשים. זה שאף אחד משני המשתתפים לא ימצא חסרונות בגרפיקת המשחק המשכנעת ובאפקטים הקוליים, זה בטוח. מה שכן, שני המשתתפים הללו יכולים להעיר אחד לשני ביקורות בונות ולהשתפר, מה שהמחשב לא עושה.

אבל אלו לא המשחקים היחידים האפשריים - אפשר גם לשחק בלוח הקליעה וקצת קשה לשלוט בו, אבל זה אפשרי. דבר אחד בטוח, הסימולציה המרהיבה שבמהלך משחק הביליארד היא זו שתשאיר את Cueball על הכונן שלך, זמן רב אחרי שכבר תמצה כל פינה אפשרית שלו.

בסך הכל, אין לי הרבה טענות מ-Cueball. לפעמים נקודת המבט של המחשב מפספסת פעולות חשובות שמחוץ לאותו שדה ראייה זמני, והיה נחמד אם היו מוסיפים גם אפשרות לטורניר. אבל כל הטענות האלו זניחות, והמפתחים בהחלט הצליחו ליצור משחק שיעמוד בסטנדרטים הגבוהים, ולא יבייש את המוניטין.



בתכנון החדר הושקעה כל כך הרבה מחשבה עד שיש מארח בבאר שאחראי על מכונית התקליטים ומכוונת המזל, ובתוך החדר בו מתנהל המשחק עצמו, יש שולחן ביליארד בגודל טבעי.

למעשה, אתה יכול לנוע מחדר לחדר על ידי תנועה חופשית של העכבר, ורמת הפירוט מגיעה עד כדי כך שהיא מאפשרת לך להגיע אל מאחורי הבאר ולהסתכל על הבקבוקים או לבהות בתמונות שבקיר. האמת היא, שאפשר להעביר חלק מהזמן רק בלהסתובב בחדר ללא מטרה, אבל לאחר שמיציתם את האופציה הזו, כל שנשאר לכם הוא להתפעל מהשולחנות.

ממש כמו במשחקי ביליארד אחרים, Cueball נותן לך חופש תנועה עצום סביב השולחן, במיוחד בזמן שאתה מתכנן את המכה. כמו כן, ניתנת לך גם האפשרות של קירוב המבט לשולחן עד הדרגה שתראה את הכדור על כל המסך שלך. השליטה במבט על הכדור מגיעה לזווית של 360 מעלות, כך שאתה יכול להסתכל עליו מכל זווית אפשרית אבל השיא הוא בזווית המכה, שיכלה להיות כמעט אנכית לשולחן ואף מקבילה לו.

תוכלו למצוא כאן גם מערכת בקרה, שמאפשרת לך לדעת אם אתה הולך לסובב את הכדור, כמה חזקה המכה תהיה ובאיזה כיוון הוא יעוף. למעשה, עוצמת המכה נמדדת על ידי מקש מסוים, אבל שום דבר אינו מושלם, ויש כאן כמה דברים מאכזבים המתבטאים באיכות החוויה. על ידי יצירת הדמיה מרהיבה של פול וסנוקר, סיפקו

מאת: טלי פרידמן

CUEBALL הוא סיפור של גרפיקה תלת ממדית מרהיבה עם אפשרות של מבט וחבטה ב-360 מעלות. הייתי אומרת שזהו סימולטור הסנוקר האולטימטיבי.

Jimmy White's Whirlwind Snooker אם לקרוא לו בשמו המלא, הופיע לראשונה ב-93 במכשירי האמיגה, וסחף את תעשיית משחקי מחשב הביתיים בזכות התנועות המתוחכמות שלו והגרפיקה הכמעט תלת ממדית, שנחשבה אז למהפכנית. כעת, חמש שנים מאוחר יותר, פשפשו המפתחים בארגזים הישנים, מצאו שם את מוצר המאה שלהם והחליטו ליצור לו דור המשך. התוצאה, היא משחק הביליארד הטוב ביותר שקיים היום בשוק.



בעוד הוא ממשיך את קודמו, Cueball מציע סנוקר, פאב בריטי, משחקי 8-ball ו-9-ball ועוד כל מיני אפקטים כמו לוח הצים, מכוונת מזל בפאב וכמובן מכוונת משחקי מלחמה.

אם כן, תכנון התפאורה הוא מעין סביבה וירטואלית, שנותנת לך להרגיש כאילו לבשת את המעיל ויצאת למועדון הסנוקר השכונתי.

WIZ EXPRESS

בעד

- * גרפיקה מרשימה וחדשנית.
- * שולחן ביליארד בגודל טבעי עם האפשרות להתהלך מסביבו - אפשר לבקש יותר?
- * משחק ברוח ימי הקומודור והאומגה החביבים - אלו היו זמנים!

נגד

- * בשלב מסוים זה די משעמם לשחק רק עם המחשב.

מולטי סנטר הקניון בידינו



הצהרת העקרונות של המולטי-סנטר איך לומדים?

הלמידה החווייתית (ה-Edutainment) אמורה לגשר על פערי המוטיבציה ללמידה, אצל חלק מהילדים ובני הנוער. התפיסה הזו מציגה מערכת שמגרה את המשתמש דרך טכניקות של ניסוי וטעייה, השלמה, יצירתיות ומשחק. באמצעות טכניקות אלה חווה המשתמש למידה חופשית, בשונה מהמקובל במסגרות ממוסדות, והוא מפתח מוטיבציה להמשיך ולהתנסות במפגשים נוספים באותה שיטה.

יצירתיות

התוכנה שומרת על איזון בין שימוש בטכנולוגיה המתקדמת לבין שמירה על עקרונות התקשורת האישיות והקבוצתית - כל זאת תוך יצירת סביבת לימוד דינמית בה הטכנולוגיה הממוחשבת היא אחד הכלים מתוך מגוון רחב של אפשרויות טכנולוגיות. מעבר לכך, ניתן לומר שההפעלה הפיזית, עם הקשרים לתחומים הנחשפים דרך הטכנולוגיה, שומרת על הקשר והיחס הנכון בין הפרט, הקבוצה והטכנולוגיה.

כולם בשביל אחד

תוכנית הלימודים משלבת בצורה האופטימלית בין הלמידה האישית והקבוצתית. עם זאת, החשש כיום הוא שבעידן הטכנולוגיות המתקדמות ייווצר

קניון, מרכז העשרה כזה, המהווה פריצת דרך ייחודית לנישה גדולה נוספת, בארץ ובייחוד ב-70 המדינות בהן פועלת החברה, אמר באירוע ישראל אשר, נשיא קבוצת דגם מערכות.

מתברר כי מה שהנחה הפעם את אנשי דגם היה השילוב בין הקניון כמרכז בילוי לכל המשפחה, לבין ההזדמנות לקבל קצת יותר מהבילוי השגרתי באמצעות המולטי-סנטר. "הקניון החליט לפתוח את שעריו למולטי-סנטר, מתוך ראייה שהוא לא רק אתר קניות, אלא מרכז קהילתי המיישם גם עקרונות של חינוך, רווחה, בילוי ותרבות פנאי", הוסיף אשר.

המולטי-סנטר בקניון רמת אביב ממוקם ברחבה הצמודה לחנות "באג סטור" בקומה השנייה, והוא יפעיל כ-25 עמדות ממוחשבות במגוון הפעילויות שמאפיינות את המרכז כמו גן ילדים במולטימדיה, אומנות במולטימדיה, מוסיקה, אנגלית ועוד.

לפני כשלושה חודשים ובהשקעה של כרבע מיליון דולר, חנכה דגם מערכות סניף מולטי-סנטר חדש, והפעם בקניון רמת אביב.

עבור אלו מכם שאינם יודעים, נספר כי המולטי-סנטר הוא מרכז העשרה ייחודי, המתבסס על טכנולוגיות מתקדמות ובמיוחד על אלה שמשלבות עשייה חינוכית במסגרת מהפיכת המידע. המולטי-סנטר מיועד לילדים בכל הגילים (החל מגיל 3), והוא משלב חינוך והנאה, דבר שהופך את הפעילות לחווייתית ומגוונת יותר.

"המרכז הראשון של דגם בישראל נחנך בסוף שנת 97' במעמד נשיא המדינה, ולמרות הזמן הקצר שחלף מאז, זכה הפרויקט הזה להתעניינות רבה בארץ ובעולם, שבעקבותיה נפתחו כ-25 מרכזים באסיה, באירופה וברום אמריקה. בעקבות זאת, אנו שמחים לחנוך לראשונה בתוך



PC לומדות

המשאבים וכוח האדם שדרושים למשימה, כך שאחת הדרכים היא הישענות על מרכזי טכנולוגיה פרטיים כמו המולטי-סנטר, שמשקיע רבות בפיתוח הכלים שעומדים לרשותו.

ניתן לומר שההישענות של מערכות החינוך על גופים פרטיים עשויה לאפשר חשיפה ולמידה לציבור רחב שלא הגיע לכך בעבר, תוך כדי עבודה ממוקדת עם אנשי מקצוע מוכשרים מחוץ מערכת. עם זאת, העסק הזה עדיין בתחילת דרכו ולהערכת העובדה שמולטי-סנטר הגיעו לקבוצות אוכלוסייה מבוססות יותר ולכאלה המבוססות פחות, רק מוכיחה את הצורך של כל שכבות החברה במרכזים הטכנולוגיים האלה.



הממוחשבת, להפוך את הטכנולוגיה לנגישה וידידותית ולהשתמש באפשרויות הטמונות בה.

כיום, קשה מאוד לגופים ממלכתיים כמו בתי הספר שלנו לעמוד בקצב המהיר של מהפיכת המידע, היות וחסרים להם

ניכור מצד המשתמש הבודד מול המחשב והתנתקות מהסביבה החיצונית והקבוצה. שיטת הלימוד המוצעת כאן, שומרת על ההיבט האישי ומעודדת את האינטראקציה הקבוצתית - הילד, כחלק ממסגרת חברתית (כיתה, חברים, צוות וכו'), לומד ומיישם נושאים כמו שיתוף, דיון, חלוקת תפקידים, ביקורת, לימוד על ידי עמיתים וכו'.

עניין של אסתטיקה

כל אחד והטעם שלו, אך אין ספק כי הושקע כאן מאמץ רב כדי לשלב בין אווירה חינוכית וסביבה טכנולוגית לאווירה צבעונית, משחקית שנעים להיכנס אליה.

כל הגילים

הפעילות במולטי-סנטר מותאמת לכל הגילים, מילדים בגיל הרך, דרך נוער, מבוגרים ועד לקשישים. נושאי הלימוד נחלקים לכאלה שמותאמים לגיל מסוים (כמו המולטי-גרדן) או כאלה שמותאמים לתחום מסוים כמו מוסיקה, אומנות וכו'.

בין היתר, ניתן למצוא כאן נושאים המתאימים לכל חתך הגילים (כמו אנגלית למשל), ופעילויות המכוונות לכל המשפחה, כשלכל אחת מהתוכנות אפשרויות שדרוג ברמות שונות ובהתאמה לגילי המשתמשים.

תוכנית מסודרת

הפעילות העיקרית מבוססת על תוכניות מובנות על בסיס מספר מפגשים מתוכנן (חודשי, רבעוני, סמיסטריאלי או שנתי), וניתן לבצע התאמה לאוכלוסיות מיוחדות לפי צורכי הקבוצה ולפי דגשים ספציפיים. כמו כן, ניתן לבצע פעילויות על בסיס חשיפה חד-פעמית או על בסיס מספר מפגשים בודדים, בהם נחשף המשתמש למגוון של הפעלות בעלות אופי שונה.

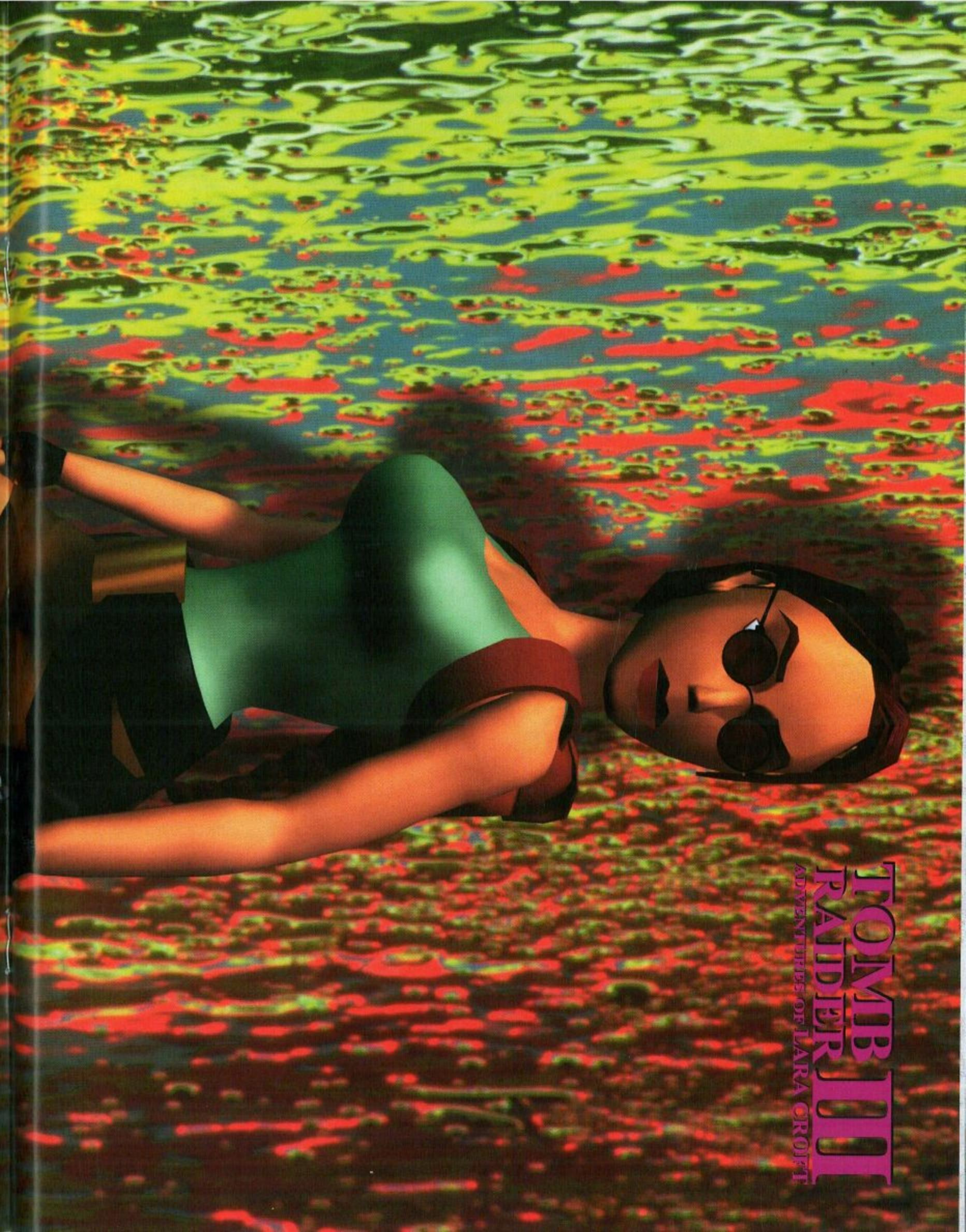
חינוך למחר

בתפיסתו, מתיימר המולטי-סנטר לענות על הצורך ההולך וגובר להדביק את קצב ההתפתחות של החינוך הטכנולוגי והלמידה



המחירים:

שם הפעילות	משך שיעור	מחיר שיעור (45 דקות)	מחיר ל-4 שיעורים + 1 חינם
גן ילדים (MultyGarden)	45 דקות	25 ש"ח	100 ש"ח (לחוג חודשי 158 ש"ח)
ילדים (MultyKid)	45 דקות	25 ש"ח	100 ש"ח (לחוג חודשי)
אומנות (MultyArt)	90 דקות	25 ש"ח	100 ש"ח (לחוג חודשי)
מוסיקה (MultyMusic)	90 דקות	25 ש"ח	100 ש"ח (לחוג חודשי)



TOMB RAIDER III
ADVENTURES OF LARA CROFT



WITZ

92
111511

שום בעיות.

עוד יצוין כי למרות שהטכניקה הזו דורשת 200Mb מהכונן הקשיח שלך, היא בדרך כלל שווה את המקום המבוזבז מכיוון ש-Windows תוכל תמיד למצוא מנהלי התקנים וקבצים אחרים אם תרצה להתקין חומרה נוספת בעתיד. אם אתה לא יכול לבזבז 200Mb, נסה למחוק את תיקיית ההתקנה (שים לב! מחק את התיקייה ממנה התקנת, לא את התיקייה של Windows 95!).

מלי ויקטורי מרמת השרון שלחה אלינו את המכתב הבא: "אני חושבת לקנות חלקים שונים ולהרכיב את המחשב בעצמי. הבנתי שזה זול יותר מקניית מחשב מורכב, ומלבד זאת, כך אוכל לבחור רכיבים מאיכות טובה בעצמי, במקום לקנות אותם מחנות אחת. אני רק מתלבטת בין לוח-אם AT לבין הסטנדרט החדש ATX. על מה אתה היית הולך?"

ראשית, אני לא בטוח שהרכבת מחשב בעצמך זה רעיון כל כך טוב. אמנם הרכבת המחשב אינה פעולה מסובכת כל כך (החלקים השונים מגיעים עם חוברות הוראות ותמיד אפשר להיעזר במומחה המחשבים המקומי), אך המחיר לא אמור להיות זול בצורה משמעותית וקיימת סכנה שתפגעי באחד הרכיבים (סכנה שמתבטלת כאשר קונים מחשב שמורכב מראש).

נכון שהחנויות השונות גובות כסף עבור הרכבת המחשב, אך אם קונים מחשב שלם, קיימת הנחה קטנה על כל אחד מהרכיבים ורוב הסיכויים שתוספת תשלום קטנה שווה את הסיכון והבלאגן (אפילו חשמל סטטי יכול להרוס כרטיסים ולוחות אם).

ובתשובה לשאלתך, אם זה המחשב הראשון שאת מרכיבה, אני ממליץ על לוח-אם ATX מכיוון שהוא מגיע עם כל היציאות (PARALLEL BUILT IN, SERIAL וכו'), וזה פשוט יותר מחיווט (העברת סבך הכבלים השונים) לוח-אם AT. פרט נוסף ששווה אזכור הוא שלכל לוח-אם יש מארז תואם (אם זיכרוני אינו מטעני, אין אפשרות לשלב בין לוח-אם AT למארז ATX). בכל מקרה, בהצלחה.

אמנון מהרצליה, ששכח לספר לנו את שם משפחתו, שלח אלינו את השאלה הבאה בפקס. "לאחרונה התקנתי את INTERNET EXPLORER 4, ולמרות שאני נהנה מרוב האפשרויות שבו, אני מוצא שלוקח לו המון זמן לפתוח את התיקיות והקבצים שלי לעיון פשוט. הרבה יותר זמן מסייר Windows הוותיק. האם יש דרך להאיץ מעט את העניינים?"

השאלה
של צ'יר וויז



ובשלב זה אין לי (ולתוכנת ההתקנה) דרך לגשת לכונן התקליטורים. דוקטור, מה עושים?

עלום יקר, זו שאלה מצוינת. נתקלתי בבעיה הזו מספר פעמים בעבר. להערכתך, התשובה היא שכנראה שחברת MICROSOFT שכחה פרט שולי בתוכנית ההתקנה של Windows 95 (BUG Windows-95? אני כבר לא מופתע...).

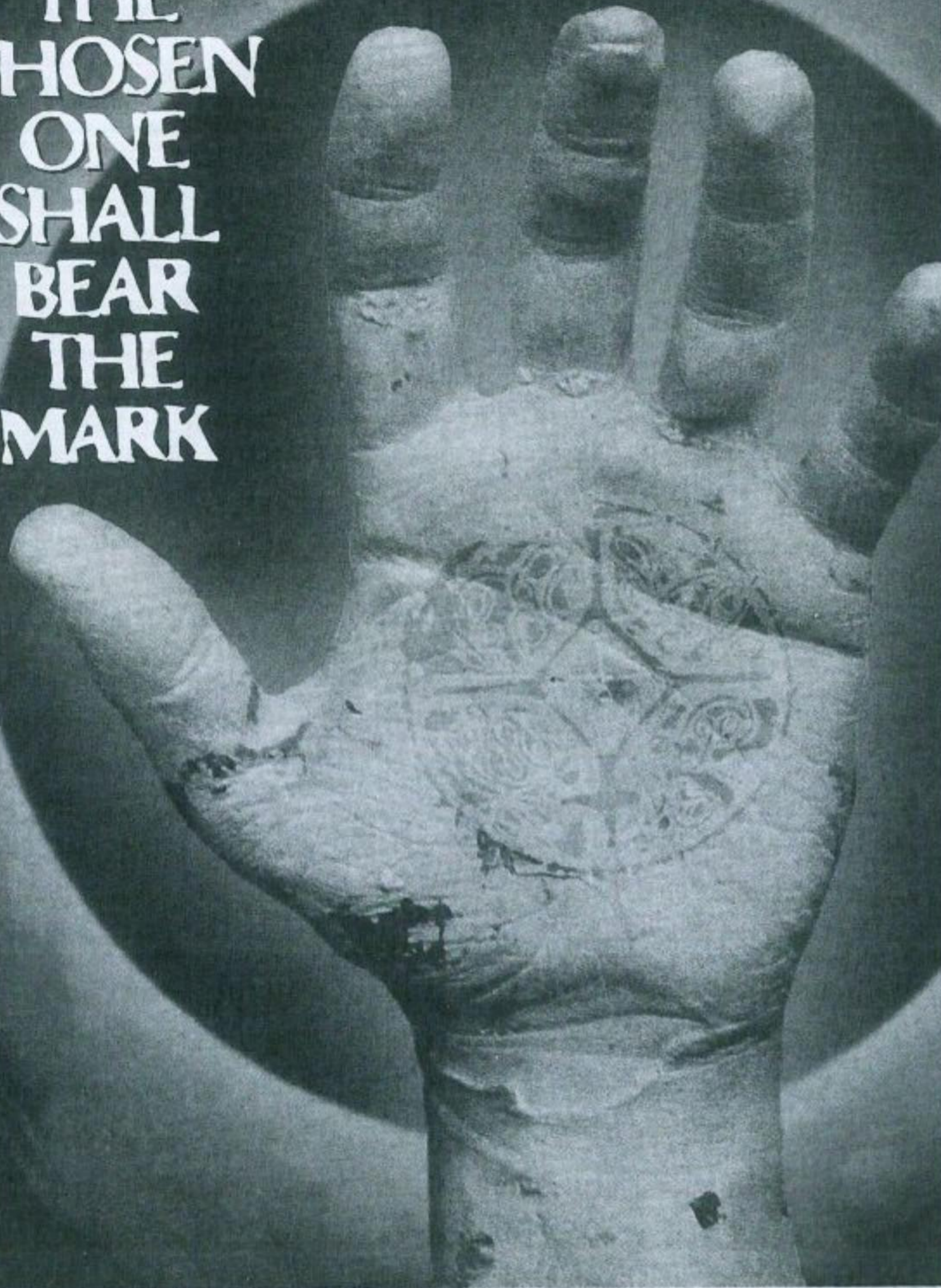
הדרך הקלה ביותר לעקוף בעיה זו היא להעתיק את תוכן תיקיית Windows 95 מהתקליטור המקורי אל כונן C שלך (לא לתיקייה בה את מתקין את Windows 95. נסה להשתמש בתיקייה עם שם מתאים כמו C:\WINSETUP). כעת, התקן את Windows 95 מכונן C ולא אמורות לצוץ

חברות וחברים, ברוך שובכם. החורף הגיע, גשמים זולגים פה ושם ואין ספק שאתם מתבאסים עם כל תקלה שמתרחשת במחשב שלכם. אחרי הכל, מה עוד יש לעשות בחורף הקריר?

לכן, שבו בנוחות ועיינו בפתרונות לתקלות שקרו לאנשים אחרים, וזכרו שיום אחד זה יכול לקרות גם לכם...

קורא עלום שם מהצפון שלח לנו את המכתב הבא (בדואר אלקטרוני - כל הכבוד!): "אני צריך להתקין Windows 95, ואני משתמש בתקליטון אתחול עם מנהלי ההתקן (DRIVERS) של כונן התקליטורים שלי. עם זאת, לאחר שתוכנית ההתקנה סיימה את פעולתה, היא מפעילה מחדש את המחשב,

AND THE CHOSEN ONE SHALL BEAR THE MARK



ראשית, אין ספק ששימוש בדפדפן אינטרנט לעיון בקבצים ותיקיות לוקח הרבה יותר זמן מעיון ישיר דרך Windows 95. למרבה המזל, אתה יכול לשנות את רוע הגזירה.

בזמן שאתה מעיין בתיקיות ובקבצים שלך, פתח את תפריט "תצוגה" ובחר באפשרות "אפשרויות תיקייה". כעת אתה יכול לבחור בין סגנון קלאסי לסגנון WEB (איך משהו שנמצא בשוק פחות משלוש שנים, יכול להיקרא סגנון קלאסי?). בחר בסגנון הקלאסי ובנוסף לשינוי החזותי במראה התיקיות והקבצים, יחול גם שינוי ניכר במהירות.

עזר לך?

בן דותן מגבעתיים שלח אלינו את השאלה הבאה: "איך אני יכול לחבר את המחשב למערכת הסטריאו שלי, כדי לנגן מוסיקה וסאונד של משחקים דרך הרמקולים של המערכת?"

שאלה קצרה עם פתרון קצר ופשוט. חבר כבל מיציאת ה-LINE OUT של כרטיס הקול אל כניסת ה-AUX במערכת הסטריאו שלך. כעת אתה יכול לשלוט בווליום דרך המערכת או דרך תוכנית ה-VOLUME CONTROL שמגיעה עם Windows 95.

קובי משוש מחיפה שלח אלינו את השאלה הבאה: "אני מנסה להרכיב מערכת פנטיום 2 (350Mhz), מכיוון שאין לי מספיק כסף לקנות את כל הרכיבים בפעם אחת. כרגע הגעתי לשלב קניית הזיכרון. חבר שלי אומר שאני חייב לקנות זיכרון במהירות 100Mhz, אך זיכרונות אלו יקרים יותר. האם אני יכול להשתמש בזיכרון 66Mhz במקום?"

החבר שלך צודק. בפנטיום 2 במהירות 350Mhz ו-400Mhz, קיים BUS משופר שעובד במהירות 100Mhz. להערכתך,

עליך להשתמש בזיכרון מהיר או שהמחשב שלך לא יצליח לעלות וייתקע כל הזמן. כמו כן, הייתי ממליץ לחסוך עוד קצת כסף ולקנות את הזיכרון המהיר יותר. רק שים לב שהפרש המחירים אינו גדול כל כך! דרך אגב, מחשבי פנטיום 2 אטיים יותר, משתמשים ב-BUS עם מהירות של 66Mhz, מסתפקים בשבבי 66Mhz ואין צורך לרכוש עבורם זיכרון מהיר יותר.

בתקווה להאצת המהירות.

דן אטלס מנתניה שלח אלינו את השאלה הבאה: "ברשותי מחשב 486DX4/100, 8Mb ו-4,000 ש"ח בערך. מה הדרך הטובה ביותר לקבל ביצועים טובים מהשילוב הנ"ל? האם עליי לבזבז את הכסף שלי על זיכרון ועל כרטיס מסך, על מעבד או על מאיץ גרפי?"

התשובה היא כן. בזבוז את הכסף שלך על כל התוספות שהזכרת - יש אפילו

פתרון טוב יותר. נסה למכור את המחשב שלך בכל סכום (500 ש"ח זה טוב, בשבילך) ולאחר מכן, קנה מחשב חדש. מעבר לכך, כדאי לזכור שעבור כ-5,000 ש"ח, אתה יכול לקנות מחשב פנטיום 2 סלרון 300Mhz מהיר, עם כונן קשיח סביר ומספיק זיכרון (ייתכן שיהיה עליך לחסוך עוד קצת כסף עד שתקנה מאיץ). לסיכום, במקרה הזה עדיף למכור את המחשב ולקנות חדש מאשר לשדרג 486 ישן.

GRAND PRIX LEGENDS

כמו באגדות

האפקטים הקוליים בהחלט מספקים - המהום המנוע וחריקת הצמיגים אפילו טובים מאוד, רק חבל שבמהלך תאונה קטלנית אנחנו לא מקבלים קולות דרמטיים יותר. מנוע הפיזיקה במשחק יוצא מן הכלל ויהיה הוגן להגיד של-PAPYRUS יש פנינה אמיתית בידיים.

אך בל נשכח שהמבחן האמיתי הוא כמובן (ואני מתנצל על כך שהפכתי ארבע שנים של פיתוח למשחק פעלולים), להשיג נוק אמיתי על ידי נסיעה כנגד הכיוון. בעניין זה, PAPYRUS יודעים בהתנגשויות המרהיבות שלהם ואכן לא התאכזבתי (גלגלים אפילו עפים לתוך הקהל, ממש מדליק).

למרות הכל, כולנו יודעים שמירוץ מכוניות הוא ספורט חברתי, כך ששאר 20 המכוניות חשובות להישגיך בדיוק כמו המיומנויות שלך עצמך. למרבה המזל, האינטליגנציה המלאכותית טובה מאוד והיא תזכיר לך שיש עוד מכוניות מתחרות על המסלול, לא רק נגדך אלא גם ביניהן. הן מתרסקות, מתקלקלות ועפות מהמסלול בפניות - כל זה לא מפריע בכלל לזרימה של המשחק או הופך אותו לפחות חלק. לסיום יש לי רק דבר אחד להגיד, זהו המשחק הראשון שמצליח להתמודד כשווה מול שווה כנגד GRAND PRIX 2, וככזה מגיע לו כל הכבוד.

WIZ EXPRESS

בעד:

משחק מירוצים משובח שניצב בשורה אחת עם GRAND PRIX 2. מביא בשורה גרפית והתעלות של ממש בנסיעה נגד הכיוון.

נגד:

מירוצי המכוניות הגיעו לרוויה פיתוחית מסוימת, והגיע הזמן לשלבם כחלק מהרפתקת מולטימדיה רחבה יותר.



לחצי אוויר שונים בצמיג ועד שוני בין תיבות הילוכים. השליטה במכונית מסובכת וכדי להגיע לרמות גבוהות של שליטה דרושים הרבה אימונים. אבל זה שווה את המאמץ.

99% מהזמן GP LEGENDS מהמם מבחינה גרפית - יש בו אפקטים של עשן, רקע ברזולוציה גבוהה, טקסטורות חלקות ועוד כל מיני גימיקים קטנים ונחמדים שמושכים תשומת לב. כל אלה, אגב, משתלבים כדי לתת את הבמה המושלמת לכוכבים האמיתיים של המשחק - המכוניות.

הדגמים מדויקים ומפורטים באופן חסר תקדים: שלדות, התזות צבע וקסדות שמזדקרות מן המכונית כמו אגוז קוקוס קטן. סוף סוף קיבלנו צמיגים אמיתיים והם ממש, אבל ממש עגולים. הלוגו על הגלגלים מתחיל להסתובב והופך למעגל כאשר אתה צובר מהירות (חוויה אמיתית) ובנוסף לכך ישנו מקור אור מלא לאורך כל המשחק מה שיוצר צללים מדהימים בכל מקום.

תא הנהג הוא דינמי ובדומה למדמי טיסה ניתן לקבל מידע מהשעונים שמולך או להזיז את הראש לכיוון המראה כדי לראות מכונית עוקפת (או סתם להתפעל מהנוף). למעשה, הידיים של הנהג מגיבות לכל תנועה וההשקעה בולטת פרט לעובדה שהגרפיקאים כנראה לא שמעו על מרפקים.

מאת: רועי זילברברג

בשנת 1967 כשמלחמות ערכו רק שישה ימים ובחיפושיות עוד היו ארבעה גלגלים, היו גם מירוצי מכוניות. אבל לא סתם מירוצי מכוניות. 1967 היתה העונה הראשונה (והאחרונה אגב) בה השתמשו במנועי 3.5 ליטר ולא 3 ליטר, חבישת קסדות לא הייתה חובה והימצאותם של חפצים קטלניים באמצע המסלול הייתה סיכון מקצועי.



GRAND PRIX LEGENDS עושה ל-1967 מה ש-GRAND PRIX 2 עשה ל-1995 ומה ש-WIPEOUT יעשה לשנת 2097 (שווה לחכות). ומה שנעשה זה דיוק, דיוק עד לפרט הקטן ביותר, החל בשוני בין

Full Burn

האם Full Burn יהיה המנה האחרונה והמתוקה של Jetfighter 1, 2, 3?

מאת: ענת סבט



אתרים, לקבל עזרה למשימות שעתידות לבוא ולתרגל טיסה מבלי להשפיע על ניקוד המערכת. לאחר שסיימתם לדסקס עם הדמויות ניתנת לכם האפשרות הנדיבה לבחור את סוג המטוס שבו תשחקו - ואכן זוהי נדיבות רבה



טיסה - למרות האובייקטים ברמת הפרטים הנמוכה ותא הטייס הפרימיטיבי שגורעים מיופיו של המשחק, יש לו גם את המעלות הגרפיות שמשאירות את הפה פעור מתדהמה.

בעוד שהמשחק נמצא בעולם המיוני וחסר מציאות, ואינו מסוג בדיוק כמשחק פעולה, Jetfighter: Full Burn בעצם הופך להכלאה מוזרה בין השניים ולרוע המזל, המשחק מתברר לבסוף כאכזבה לחובבי שני הז'אנרים. צירוף קטעי הסרטים ומנועי ההרפתקה יחד עם סימולטור טיסה זה בהחלט חידוש בעולם המשחקים, אך האלמנטים השונים לא התחברו יחדיו כמו שצריך.

לסיכום, ניתן לומר ש-Full Burn לא לגמרי שרוף (=Burn), אך גם לא לגמרי Well Done, אולי Medium, אך בהחלט Rare.

WIZ EXPRESS

בעד:

המשחק אינו מתעב על תכנוני משימות ואסטרטגיות - אקשן ישר ולעניין.

נגד:

המשחק לא מצליח לשלב את שני הסגנונות של משחק פעולה והרפתקה, כך שהוא יוצא קרח מכאן ומשם.

קהל יעד:

מי שאוהב סימולטורים שמסביבם קו עלילה, אך מוכן לוותר על כמה פרטים חסרי היגיון ודיוק הנמצאים בדרך כלל במשחקי סימולטורים.

(במידה שאתם מגדירים נדיבות כאפשרות לשחק רק עם שלושה מטוסים. להזכירם, זה שני מטוסים יותר ממה שתצטרכו). בפועל, הבחירה היא בין ה-F-22, ה-F/A-18 וה-MiG-42 - כל אלה ניתנים לשימוש מידי, וכל אחד מהם

מצויד במגוון רחב של קונפיגורציות כלי נשק ואפשרויות תמרון מלהיבות אשר יספקו את הצרכים של כולם מלבד אלו של המכורים הכבדים לז'אנר.

אמנם הטיסה עצמה לא משתווה לליגה של Jane's F-15 ו-F-22 ADF, אך היא מתיימרת להגיע לרמת אמינות וריאליזם גבוהה, כך שברגע שהמטוס מתמרון בחדות לאחד הכיוונים מאבדים מהירות וישנן רמות שונות של רעידות מטוס בהתאם לסוג התמרון והתאוצה בדיוק ברמה מספקת וכל אלה מובאים בצורה מדויקת, בהתאם לחוקי הפיזיקה, כך שזה פשוט תבל שרמתו של המשחק יורדת בגלל חוסר יכולת במחלקת הגרפיקה.

כדי לקבל את המירב הגרפי, דרוש לנו מאיץ 3Dfx ולו רק כדי לצפות בעננים הלבביים ביותר שראיתם אי פעם בסימולטור

למרות ההנאה המרובה שמספק קרב אווירי וירטואלי, הדבר האחרון שתרצו לאחר יום לימודים ארוך ומעצבן, הוא להתחיל לתכנן משימות ארוכות או אסטרטגיות שונות. בזמן כזה אתם "מתים" להתביית על מטרה וללחוץ על הכפתור, מהר ככל האפשר. ואם אתם משתוקקים לקרב אווירי נורמלי עם הפצצות מהירות ובלי הרבה מהומה מסביב, המשחק הרביעי בסדרת Jetfighter הוא בהחלט הדבר המתאים בשבילכם. אך כמו כל הדברים הטובים בחיים, לפני שמגיעים אליהם יש משחק מקדים, מעין סיפור



עלילה קולנועית העשוי בשיטה המסורתית של סדרת Jetfighter.

ב-Strike Commander, או Wings Of Glory, שני משחקים טיפוסיים של הז'אנר, אתם יושבים בחוסר מעשה וצופים ברצף של FMV (קטעי וידאו) ובמשחק גרוע מצד השחקנים. אך למרות זאת, בשונה ממשחקי הסימולטורים השגרתיים, Full Burn לוקח את טכנולוגיית ה-FMV צעד אחד קדימה ומעמיד אתכם על רקע תלת ממדי בסגנון הרפתקה. במילים אחרות, הוא מאפשר לכם תנועה מוגבלת באזור נושאת המטוסים של ארה"ב או בבסיס האוויר הרוסי, תלוי למי נשבעתם אמונים (או בקיצור, עם מי החלטתם לשחק).

גם אם לא תרצו, אתם עדיין חייבים לדבר עם כמה שחקנים לא מוצלחים במיוחד ממחלקת הדרמה של ה-BBC, לחקור

חדשות



מוזילה משיב אש



היום ניתן לומר בבטחה כי ההחלטה של קברניטי Netscape להפיץ באופן חופשי את קוד המקור של הדפדפן שלה הייתה מוצלחת ביותר, והשיבה רוח חדשה למפרשי החברה. הפצת קוד המקור של Netscape דרך אתר ה-WEB של החברה מסייעת לה בהפיכת האתר ל"שער" אינטרנטי, ממש כמו רבים ממנועי החיפוש (Excite, Lycos), מה שרק עלול להגביר את התחרות בינה לבין רבים מבני בריתה.

סטנדרטים חדשים



ה-W3C - הארגון האחראי על הסטנדרטים ב-WEB יצא באמצע השנה הנוכחית בהודעה על סטנדרטים חדשים שהתקבלו, ועל הכרה בסטנדרטים חדשים הנמצאים כבר בשימוש.

ארגון זה אינו יוצר את הסטנדרטים, הוא רק מוציא המלצות אשר בדרך כלל מאומצות על ידי החברות הפועלות באינטרנט. אם כן, בין הסטנדרטים החדשים ניתן למצוא את ה-XML (Extensible Markup Language) שתעבוד בשיתוף או במקום ה-HTML, את ה-MathML (Language Mathematical Markup) אשר פותרת את בעיית המתמטיקאים בהצגת משוואות מתמטיות ב-WEB, כך שעל ידי שימוש ב-MathML ניתן להציג סימונים מתמטיים שלא היה ניתן להציגם קודם בצורה פשוטה ונוחה.

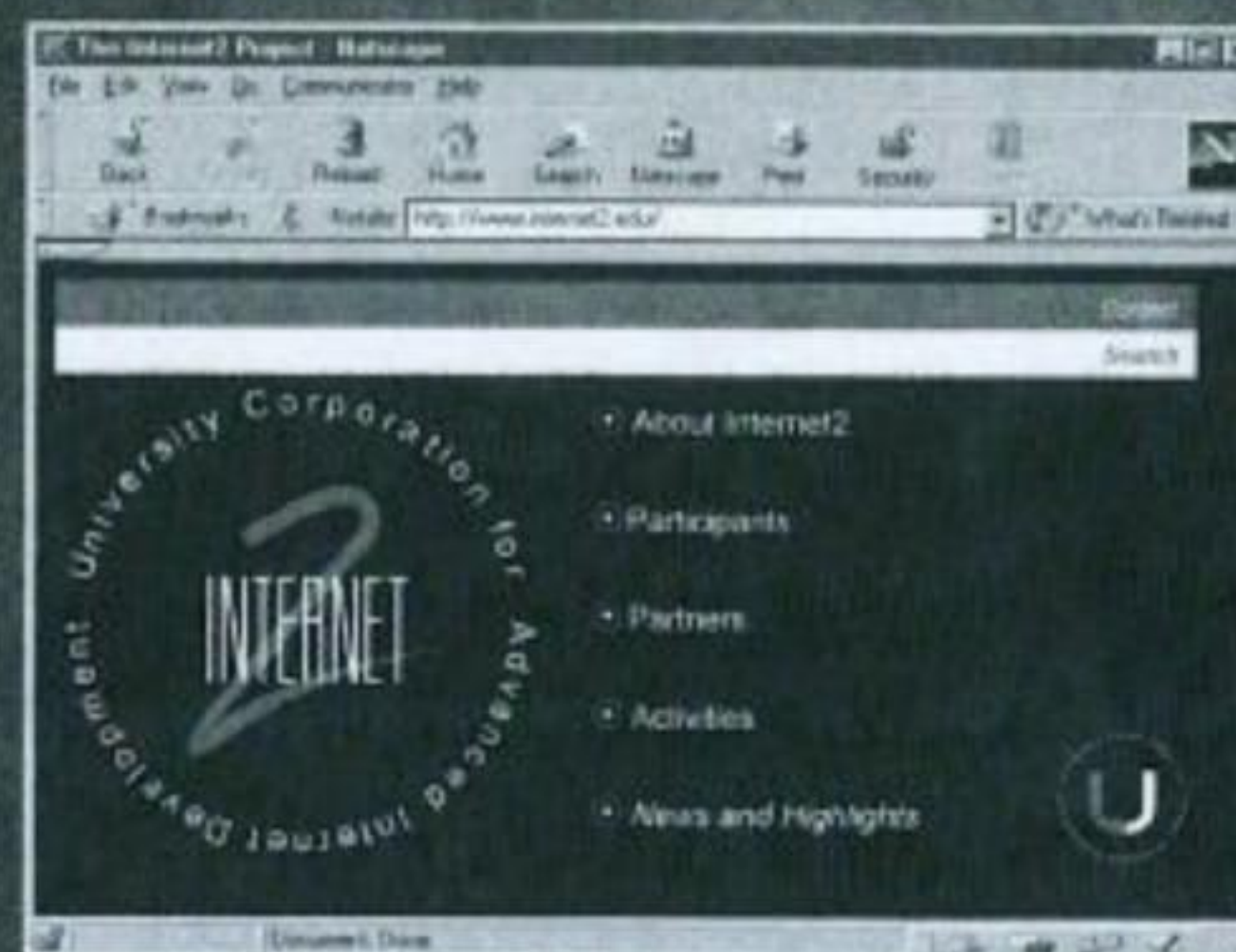
בתקופה הקרובה ה-W3C מתכוון לשחרר את "המלצתו" ל-SMIL (Multimedia Integration Language Synchronized) ונועדה ליצור

מולטימדיה כוללת המשלבת וידאו, אודיו, תמונה וטקסט בסגנון שידורי ממש.

בעזרת ה-SMIL ניתן ליצור שילובים של תמונה או אודיו בתזמונים קבועים מראש על פני רצף מדויק ומחושב, והשפה הזו (שהיא למעשה הרחבה רחוקה של ה-HTML), תאפשר ליצור דפי מולטימדיה ברמה של ShockWave או Flash בגדלים קטנים הרבה יותר.

אתר הארגון: <http://www.w3.org>

אינטרנט 2 מתעוררת לחיים



החלקים הראשונים בפרויקט 500 מיליון הדולר של הממשל האמריקני יצאו לדרך. התוכנית אמורה להאיץ ולשפר מחקרים וטכנולוגיות חדשות על גבי רשתות בכלל (והאינטרנט בפרט) במוסדות אקדמיים ברחבי ארצות הברית. נכון לכתיבת שורות אלה מחוברות כתריסר אוניברסיטאות ובקרוב יחוברו רבות נוספות.

אתר הפרויקט:

<http://www.internet2.edu>

פקק לאטום

ייתכן שרשת האינטרנט תוכננה כך שתשרוד גם לאחר מלחמה אטומית, אך כעת ברור כי היא תתקשה לשרוד את הצימאון של משתמשי האינטרנט השונים.

מסתבר כי שרשרת של קריסת מערכות בארץ ובעולם מתחילה להעיד על מצבה העגום של האינטרנט, היות וחלק גדול מהתקלות והקריסות מתרחשות ללא ידיעת ציבור הלקוחות, כך שאלו ירגישו אטיות קשה לזמן מה או חוסר מתן שירותים לתקופה מוגבלת. כך למשל ספק שירותי החיבור

Isracom לא סיפק שירות למנויו במשך כל ימי ראש השנה, דבר שאינו מצריך תשומת לב רבה מדיי כדי להבחין בו, בייחוד כשמדובר בזמן בו כה רבים מנסים להשתמש בשירותי החברה.

תקלה חמורה ביותר התרחשה גם במערכות AT&T בארה"ב וזו הביאה לכך שמאות אלפי מנויים נותקו לזמן מה (החברה האשימה בתקלה את הנתיבים של חברת סיסקו). עוד יצוין כי התקלות לא נערכות אצל ספקי שירותי גישה בלבד ולראייה, צומת ה-LINX (London Internet eXchange) קרס גם כן לאחרונה, ומנע גישה ליותר מ-40 נותני שירותים שונים בבריטניה ולבעיות עומס קשות ברחבי אירופה.

טלוויזיית אינטרנט - הדור הבא



חברות מחשבים ואלקטרוניקה עובדות ביתר אינטנסיביות על הדור השלישי של טלוויזיות משולבות אינטרנט.

ה"קופסאות" החדשות יכללו לא רק טלוויזיה עם דפדפן אינטרנט ותוכנת דואר כמו אלו של היום, אלא גם שירותים שונים אשר מצויים במחשב השולחני הרגיל. בימים אלה החברות פיליפס, סוני ומיצובישי מפתחות מערכות אשר מעלות גרסה ייחודית של יישומי WORD ו-EXCEL למערכת ההפעלה WindowsCE, ומלבד יישומים אלו יתווספו יישומים נוספים אשר יהיה ניתן להעלות למחשב מכרטיס חכם ייחודי בגודל של כרטיס אשראי.

בין היתר, מתכוונות החברות להוציא דגמים של ה-WebTV אשר יכללו גם DVD כסטנדרט אינטגרלי בהן. בסיכומו של דבר, כדאי לזכור שאחד העקרונות המובילים הוא



אינטרנט

פתיתים

* מועצת מדינות ה-G7 סוף סוף התפנו לטפל בבעיית באג 2000. הכינוסים של הפורום בנושא מרוכזים על ידי ה-GSA (US General Services Administration), ונספר כי לא צפויות הצהרות מרעישות של ממש. כתובת האתר: <http://www.gsa.gov>.

* יש לך בעיות עם המודם או שיש לך כמיהה בלתי מובנת ללמוד על מודמים יש אתר במיוחד בשבילך: <http://www.modemhelp.com>.

מתקדמת.

המנוע, שנקרא MSN Internet Search יהיה בעל אופי עצמאי בכתובת אינטרנט משלו וגם ישולב בשירות MSN.com של מיקרוסופט. בעוד כל התפשטות של מיקרוסופט לתחום החדש אינה מהווה חדשות טובות לחברות בתחום, חברות מנועי החיפוש אינן מתרגשות מהמצטרפת החדשה. נכון להיום, מיקרוסופט עדיין לא סיפקה מועד מדויק להשקת השירות.

שה-WebTV תהפוך יותר ויותר לדמוית מחשב PC, רק הרבה יותר פשוטה להפעלה והיא תהיה מיועדת לאנשי מחשבים.

מנוע חיפוש של מיקרוסופט

מנוע החיפוש של מיקרוסופט נמצא בימים אלו בבדיקות מתקדמות לקראת צאתו בחודשים הקרובים. לפני כשנה התבררנו כי חברת מיקרוסופט מפתחת בשיתוף חברת Inktomi מפתחת מנוע חיפוש חדש לאינטרנט, ולאחרונה התבררנו כי הוא נמצא בגרסת ביתא

FREE RON ARAD



אתר החודש

רון ארד

When you're home
Tomorrow, one day soon,
The sun, the stars, the moon
will shine so bright.

When you're home
We'll come and say hello,
And you will smile and glow
with all your might.

And if you turn and say,
Please go, it's been a long day,
We'll wait a little longer,
We'll understand,
We'll sing all night,
We'll sing and pray,
Till you say o.k.,
Until you join us in
an old forgotten song,
Da Do Ron Ron....

עיתונות שונים ממהלך השנים, ידיעות רבות, את שירו של בועז שרעבי בשפות שונות, דבר העמותה לשחרור רון ארד, מכתבים לרון, אלו אירועים רון החמיץ מאז הגיע לשבי, מה נעשה עד כה, איזה מידע ודאי יש כיום ותחשוב מכל העצומה לשחרורו של רון ארד.

על עצומה זו כבר חתמו עשרות אלפי אנשים מרחבי העולם וכולם מוזמנים להוסיף את חתימתם.

כתובת האתר:

<http://www.ron-arad.org.il>

ב-16 באוקטובר 1986 נטש הנווט הישראלי, סא"ל רון ארד, את מטוסו במהלך משימה מעל שמי לבנון ונשבה בידי ארגון הטרור "אמל" הפועל בחסות איראנית. מאז הוחזק רון בידי מספר ארגונים אשר כולם מזוהים עם איראן...

אלו הן המילים בהם מתחיל סיפורו של הנווט השבוי רון ארד, אלו גם המילים המתארות את המידע הוודאי האחרון על מקום הימצאו ומצבו של השבוי המפורסם ביותר בתולדות מערכות ישראל. המאמצים להחזירו אל חיק משפחתו וארצו על בתוהו עד כה והפרסומים עליו נערכו בכל מדיום אפשרי, ביניהם גם פועל זה מספר שנים אתר אינטרנט בנושא.

מלבד מתן מידע על ההתרחשות עצמה, מנסה האתר לדחוף למודעות ציבורית כלל עולמית את נושא רון ארד, ודרך זה להעלות את בעיית השבויים בכלל. האתר כולו מתורגם לשמונה שפות: עברית, אנגלית, צרפתית, פרסית, ערבית, רוסית, ספרדית וגרמנית.

כמו כן, ניתן למצוא באתר פרסומי

FREE RON ARAD

Ron has been in captivity 4384 days.

Read Ron's Story
English

Français <small>(French)</small>	עברית <small>(Hebrew)</small>
دستمان رن اراد <small>(Farsi)</small>	بطلب سراح رن اراد <small>(Arabic)</small>
РУССКИЙ ЯЗЫК <small>(Russian)</small>	Español <small>(Spanish)</small>
Deutsch <small>(German)</small>	

Sign the Petition Now!

Press Releases

Boaz Sharabi's Song About Ron "When You're Here"



מאת: עמית חסון - אלוני

Netscape 4.5

מאתר Netcenter, מאוחר יותר תחל Netscape גם בהפצה של ה-RealPlayer 5.0 ושל הגרסה הסופית של ה-RealPlayer G2 כשוו תצא (ככל הנראה בתקופה הקרובה).

מוצרי מולטימדיה אחרים המגיעים בצירוף או בנפרד תוך התקנה קלה וייחודית לדפדפן הזה, הן ה-Flash Player של Macromedia וה-Beatnik Player מבית Headspace (כמובן שאין צורך להזכיר את התמיכה המקיפה שלו לשפות והפורמטים השונים שהתפתחו ב- WEB כמו ה-HTML4, DHTML, CSS, VRML וכו').

בינלאומי

את ה-Netscape החדש ניתן למצוא בגרסאות מלאות בשפות שונות ולא רק באנגלית. נכון להיום קיימות גרסאות באנגלית, צרפתית, יפנית, ספרדית, גרמנית, הולנדית ושבדית - כל הגרסאות האלו יעבדו מול גרסאות בינלאומיות של ה-Netcenter ברחבי העולם, כאשר אלו כבר נבנו או בשלבי סיום ממש בימין אלו (לצערנו גרסה עברית לא צפויה בקרוב).

שער האינטרנט

אחד המפתחות העיקריים להצלחת העתידית של Netscape הוא השילוב של הדפדפן החדש והבאים אחריו עם שער האינטרנט Netcenter - זוהי תכונה שאינה קיימת למתחרים של Netcenter כגון Yahoo, Infoseek, Lycos, AltaVista ו-Excite. אחרי הכל, המודל של שער האינטרנט עדיין חדש, ובמרכזו עומדת המגמה שגולשי האינטרנט יתחילו משם את כל הפעילות שלהם ב- WEB. באתר של Netcenter, שגם הוא כיום

של Netcenter, תכונה זו משפרת את החיפוש של המשתמש אחר ידע ברשת ומסייעת לו למצוא את המידע הרלבנטי באופן אישי. כמו כן, המשתמש רק צריך להגיד מספר מילים ו-Netscape כבר יעשו את כל השאר - תכונה זו שקופה כמעט לגמרי, אינה גורעת כלל מביצועי התקשורת ואף חוסכת בהם.

המאפיין העיקרי השני נקרא My Netscape והוא יאפשר לגולשים ליצור דף פתיחה אישי לכניסה לאינטרנט. אין מדובר בדף HTML הנבנה על ידי המשתמש אלא בדף דינמי המגיע ישירות מאתר Netcenter, ומכיל את כל המידע שמעניין את המשתמש ומתעדכן ב-On Line.

עוד סוכריות

מלבד שני החידושים הנחשבים "גדולים" ישנם לא מעט חידושים אחרים ב-Netscape 4.5. אחד מהם הוא תוכנת הדואר החדשה המצורפת לחבילה, היא כוללת חלוקה נוחה יותר לצפייה בהודעות דואר, "תיקיות" חדשות ונוחות יותר, מערכת חכמה לשמירת כתובות דואר אלקטרוני של חברים או אנשי קשר, וכמו כן היא מכילה מערכת יבוא להודעות דואר מתוכנות אחרות כגון Outlook97/98, Outlook express של מיקרוסופט, Eudora ועוד.

חלק חדש ומעניין נוסף בדפדפן החדש הוא ההכללה של ה-RealPlayer 5.0 להשמעה וצפייה בקטעי Streaming של RealNetworks בתוך הדפדפן. מהיום ואילך, אין צורך "להוריד" את התוכנה באופן נפרד ולהתקנה אלא היא חלק אינטגרלי מהדפדפן וניתנת לשדרוג קל במידת הצורך, ללא כל מאמץ. כחלק מהעסקה בין החברות ניתן להוריד את תוכנות RealNetworks

הקדמה לדור החדש

התחרות העצומה בין Netscape למיקרוסופט הולידה טכנולוגיות חדשות והכניסה שיפורים רבים בשני הדפדפנים. האווירה של הריצה קדימה רק השכיחה את הדפדפנים עם הזמן וחייבה את כל החברות העוסקות בנושא להישאר מוכנות לכל התפתחות בתחום. המאבקים הקשים הולידו לא רק התפתחויות בתחום הטכנולוגי אלא גם מאבקים פיננסיים, אישיים ומשפטיים רבים, בין אלו גם ניתן למצוא קוריוזים רבים, אך הפעם לא נעסוק בכך ונתרכז בדפדפן החדש מבית Netscape.

הייחוד של הדפדפן החדש נעוץ בכמה נקודות, אחת מהן והפחות מעניינת היא העובדה שזהו הדפדפן הראשון מזה תקופה ארוכה שיוצא ללא תגובה מצד המתחרה הגדולה, מיקרוסופט. אך עיקר העניין הוא שהפעם מדובר בדפדפן הראשון שיוצא לאחר שחרור קוד המקור של Netscape לחופשי. אמנם קשה לדעת עד כמה השפיעו הפיתוחים הרבים וההצלחות של האקרים שונים על המוצר הסופי, אך ללא ספק אנו צפויים להתקדם בצעדים גדולים יותר מבעבר.

אם כן, את הדפדפן החדש כבר ניתן להשיג זה חודש באתר השער של Netscape לאינטרנט (<http://www.netcenter.com>), ועל פי בכירים בחברה זוהי התוכנה הראשונה שמשחררת החברה בשנה זו.

שני החידושים העיקריים

הדפדפן החדש כולל למעשה שני מאפיינים חדשים עיקריים - הראשון נקרא Browsing Smart (דפדוף חכם) והוא משלב את הדפדפן אצל המשתמש עם מסד הנתונים



Netscape Communicator 4.5



וכיום אני שמח להודות שגרסת ה-4.5 הסופית היא בהחלט יציבה.

נכון להיום, כולל אתר Netcenter כ-17 ערוצי מידע שונים, ביחד עם שירותים שונים כמו חיפוש, דואר, אפשרות ליצור סביבה אישית ועוד רבות מהתכונות שהזכרנו קודם לכן.

בעקבות ההתפתחויות האחרונות ופריצת הדרך הרעיונית של Netscape החלו גם תמורות פיננסיות בחברה. התחושה כי יש ירידה מתמדת מול המתחרה הגדולה מיקרוסופט פסקה, וניתן לראות עלייה מחודשת בדרישה דווקא לדפדפנים של Netscape שאם לא הזכרנו הם מחולקים חינם. רק כדי להבין במה מדובר, יום לאחר ההכרזה על הדפדפן החדש זינקה מניית Netscape ב-9.3% ומניית RealNetworks ב-7.9%. לא רע בכלל...

הראשונים. יכולות החיפוש הללו הפכו לחכמות ויעילות הרבה יותר ועוד צפויות להשתפר במהלך הזמן. "זאת תמשיך להיות האסטרטגיה שלנו וללא ספק היא תיתן יתרון ל-Netcenter ככלל על פני המתחרים," הוסיף רטסקי. אך שילוב הדפדפן בפעולת המרכז אינה הדרך היחידה בה הוא יתחרה כנגד שערי הרשת האחרים, מכיוון שהגולשים נוטים לנוע במהירות מאתר לאתר ומספק מידע אחד למשנהו (אתר Netcenter מתכוון גם לשפר ולהוסיף שירותי מידע מגוונים).

במעקבי אחרי הגרסה הנוכחית משלב הביתא הראשונה התמודדתי עם לא מעט באגים שהופיעו בגרסאות הראשונות, כמו בעיות רבות מאוד בתוכנת לקוח הדואר ובעיות מתסכלות ביותר עם "האיש של AOL" - כל בעלי ה-Communicator יודעים במה מדובר. אך בחלוף הזמן עם התקדמות הגרסאות, נעלמו אט אט הבאגים

ממש חלק אינטגרלי מהעבודה עם ה-4.5 Netscape Communicator ניתן למצוא את כל התכונות שיש בשערי אינטרנט אחרים ברחבי הרשת כגון: מנוע חיפוש, ערוצי מידע, אוור להורדת תוכנות, מדריך תוכנות, מדריך כללי, מדריך משתמשים, רשימות משתמשים ועוד. להערכתי, התכונות החדשות אשר מגיעות עם ה-4.5 communicator מבדילות ומשפרות את היכולות של Netcenter מול המרכזים האחרים, ולו רק בגלל העובדה הפשוטה שאין להם דפדפן משלהם ואין לעת עתה אף דפדפן אחר בסדר גודל שכזה, שישתף איתם פעולה באופן שכוה.

קן רטסקי, מנהל ערוצי החדשות ב-Netcenter אמר בחודש יוני האחרון כי אפשרות ה-Smart Browsing היא למעשה המשך לכפתורי ה-Net Search הנמצאים בדפדפני Netscape השונים עוד מהימים

סדנת WEB



מאת: עמית חסון - אלוני










אז איפה שמים הכל?

כעת נראה כיצד למצוא ולבחור את נותן השירות המתאים ביותר. יש לזכור כי את הבדיקות ביצעתי ממספר נותני שירותים בארץ בשעות שונות של היממה, וכל מה שנותר כעת הוא לבחור את נותן השירות ולהזמין חברים לאתר.

שהמקום היה מצומצם ביותר (בין 500K-60) והעבודה לא הייתה נוחה במיוחד. כיום המצב טוב בהרבה, אין עוד צורך להיתלות בשירות של ספקי האינטרנט המקומיים וקיים מבחר רחב של נותני שירותי אירוח בחינם ברחבי הרשת.

לאורך הגיליונות האחרונים למדנו רבות על עיצוב אתרי אינטרנט, אך עדיין עולה השאלה, היכן לשים את "האתר" כדי שגולשי הרשת יוכלו להגיע אליו?

למרות שדנו בסוגייה זו בעבר עדיין מגיעות שאלות בנושא זה לתיבת הדואר של המדור, ולכן הפעם נעסוק בעניין בצורה מקיפה יותר. בעבר, כאשר רצינו להקים אתר בית פרטי, נאלצנו להזדקק לשירותיהם של ספקי האינטרנט המקומיים כדי שיקצו לנו מקום בשרתי ה-WEB שלהם, וזאת בדרך כלל רק למנויים בעלי העסקאות היקרות יותר, מה גם

שם	כתובת:	שטח דיסק	כלים	עזרה ותמיכה	מהירות
Angelfire	www.angelfire.com	5	2½	3	3
CyberCity	www.cybercity.hko.com	7+email	3	3½	3½
Fortunecity	www.fortunecity.com	10-20+email	2½	2	2½
Freetown	www.freetown.com	3	2	2	3½
Geocities	www.geocities.com	11 + email	5	4	4
Tripod	www.tripod.com	11	4	4½	3

אלה/עניין

בעקבות סדנת ה-WEB בגיליון 90 בה הסברנו כיצד להוסיף חדר שיחות לאתר ה-WEB שלכם, התעוררו מספר בעיות אצל קוראים רבים ולכן ניתן הפעם פתרונות קלים יותר במסגרת מדור זה.

הפעם נשאיר את ההסברים הטכניים בצד ונתרכז בדברים המעשיים שעלינו לעשות. אחת הדרכים הפשוטות וזאת שנשתמש בה היום, היא שימוש בשרת שיחות ג'אווה קיים והתחברות אליו עם תוכנת לקוח ג'אווה, שגם היא נמצאת באתר המרוחק. כל זאת, בעזרת קוד פשוט ביותר בדף ה-HTML שלנו.

אם כן, זהו הקוד:

```
<APPLET CODE=EmbryoClient.class CODEBASE="http://www.spin.de/classes/" HEIGHT=350 WIDTH=500>
<PARAM NAME="channel"
```

השיחה.
הנה קוד נוסף לחדר שיחות שונה במקצת:

```
<APPLET CODEBASE="http://parachat.webpage.com/classes/" CODE="ParaChat.class" ARCHIVE="pchat.zip" WIDTH=600 HEIGHT=350>>
<<PARAM NAME="ServerName" VALUE="parachat.webpage.com">>
<<PARAM NAME="ServerPort" VALUE="7779">>
" <<PARAM NAME="Channel" VALUE"#your_name">>
```

כאן שוב אנו רואים כי השורה הראשונה מורה לדפדפן היכן לחפש את ה-class, שורת הקוד השנייה מודיעה היכן נמצא שרת השיחות אליו יש להתחבר, שורת הקוד השלישית מודיעה לאיזה port יש להתחבר ואילו בשורת הקוד האחרונה ניתן לבחור כיצד ייקרא ערוץ השיחות הפרטי שלך.

```
VALUE="your_channel_name">
<PARAM NAME="bgcolor" VALUE="ffffff">
<PARAM NAME="fgcolor" VALUE="000000">
<PARAM NAME="fontsize" VALUE="13">
</APPLET>
```

השורה הראשונה בקוד מודיעה לדפדפן היכן עליו לחפש את ה-class של האפלט וכמו שניתן לראות הוא נמצא בשרת מרוחק. שורת הקוד השנייה קובעת את שם החדר השיחות שלך, וניתן לבחור כל שם רצוף המורכב מאותיות לטיניות. שורת הקוד השלישית והרביעית קובעות את צבע הרקע והטקסט בהתאמה, ובאמצעותן תוכל ליצור אפקט שיחה ייחודי באתר השיחות שלך. הפרמטר האחרון קובע את גודל הגופן בחלון



פינת המציאות

סרטים

מצא סרטים

<http://www.filmfinder.com>

הרעיון של האתר הזה הוא מציאת הסרטים האהובים עליך על פי דירוג ראשוני שלך והשוואתו למנויים אחרים באתר בעלי אותן העדפות. לכאורה תמיד תוכל לקבל רשימה של הסרטים האהובים עליך במיוחד, אך בפועל הופך האתר לבעייתי במקצת. ככל שממשיכים לדרג לא מגיעים בהכרח אל סרטים שאוהבים, וכשסוף סוף מצליחים להגיע אליהם, האתר מציע סרטים שככל הנראה כבר ראית. אך בכל זאת אם אתה מעוניין לתקשר עם אוהבי סרטים אחרים, להשפיע בקולך בבחירת סרטים טובים ולהשתתף בטרווייה על סרטים - זהו מקום מצוין לבקר בו.

מצא וידאו

<http://findavideo.com>



אתר זה מכיל מסד נתונים ענקי של סרטי וידאו אשר ניתן למצוא בחנויות הווידאו המקומיות או שניתן לרכוש ב-On Line. כל הקלטות מדורגות בציונים וניתן למצוא סקירה על הסרט כולו - כל הסרטים ממוינים על פי קטגוריות שונות וניתן לבצע חיפושים בהיתוכים שונים.

קישורי סרט

<http://www.movieline.com>

למרות שהאתר הזה מיועד לתושבי ארה"ב בחרתי להציגו מתוך תקווה שאולי מישהו בארץ ייקח יוזמה ויקים מערכת דומה. כל מה שעליך לעשות הוא להקיש את המיקוד שלך (בתחומי ארה"ב בלבד כמובן), לבחור את הסרט שברצונך לראות מתוך רשימה מסודרת והאתר יציג לך את אולם הקולנוע הקרוב ביותר למקום מגוריך שם מציג הסרט בצירוף לומני ההקרנות, תקציר של העלילה, קישור לאתר הסרט ולמידע נוסף. כמו כן, ניתן לבצע כאן חיפושים על פי שעות וזמני הקרנה, לשוטט בין הסרטים על פי קטגוריות ועוד.

התאמת סרט

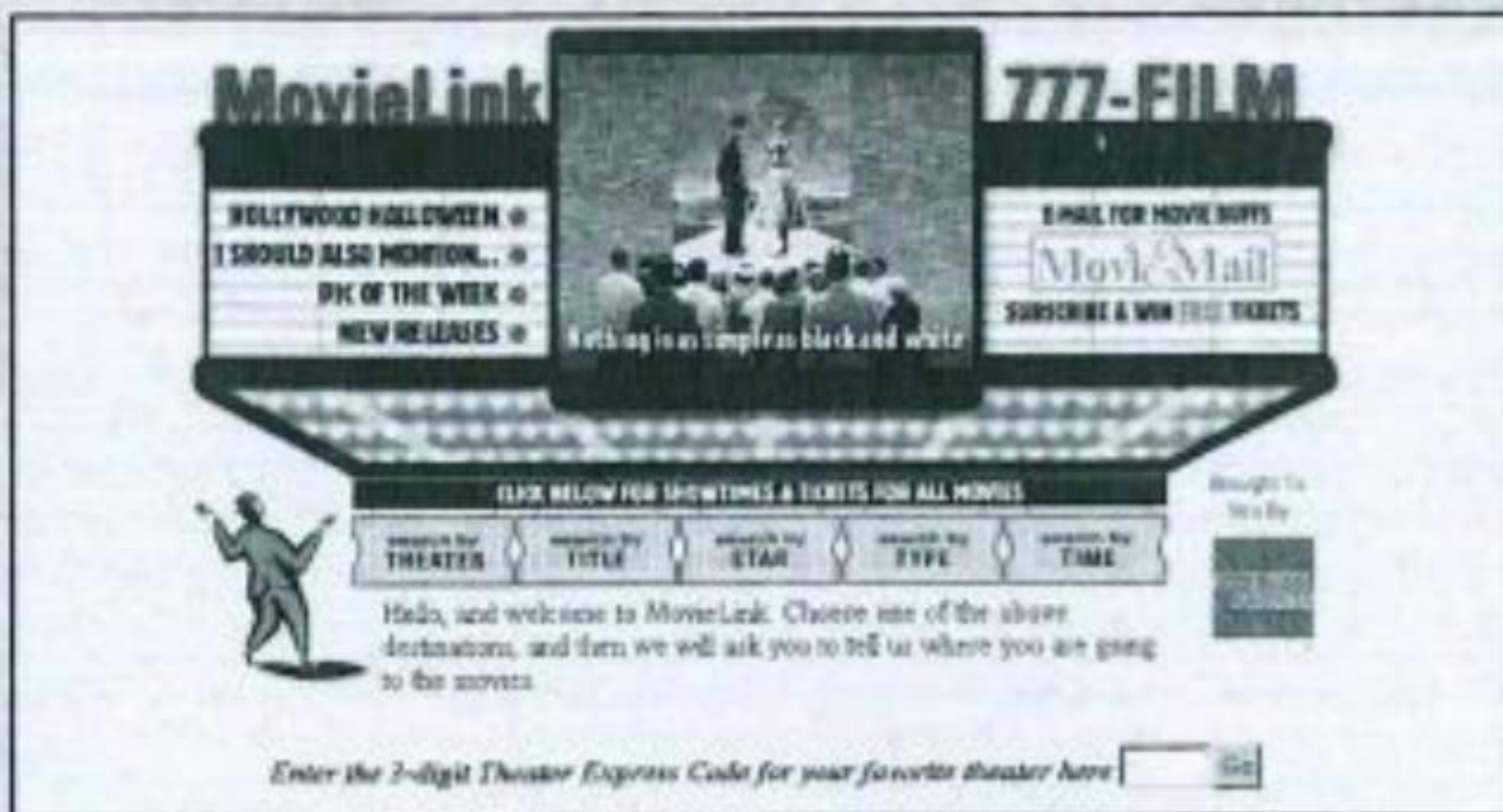
<http://www.moviematch.com>

מה שעושה את ההבדל בין האתר הזה לאתרי סרטים אחרים הוא העובדה שהוא לא מספק מידע בלבד על הסרטים, תוכנם, המקומות שניתן לצפות בהם וכיוצא בזה, אלא גם מספק גולש בידור בפני עצמו. האתר משעשע ביותר ומספק לרוב נקודת השקפה שונה במעט מאתרים אחרים, על תרבות הצפייה בסרטים בכלל ועל הסרטים עצמם בפרט. בכל אופן, כל מה שתמצא כאן הוא מעניין, מושך, ידידותי וישיר.

טיפ החודש

- * כאשר אתה משתמש בגרפיקה מצוירת ולא בתמונות מצולמות, תמיד עדיף לשמור בפורמט GIF.
- * שימוש בתמונות הגדולות יותר מ-200X200 בדרך כלל גורע מהאתר.
- * שמור על הגרפיקה המשנית באתר שלך, כגון כפתורי ניווט קטנים.
- * נסה לשמור את דף הפתיחה של האתר

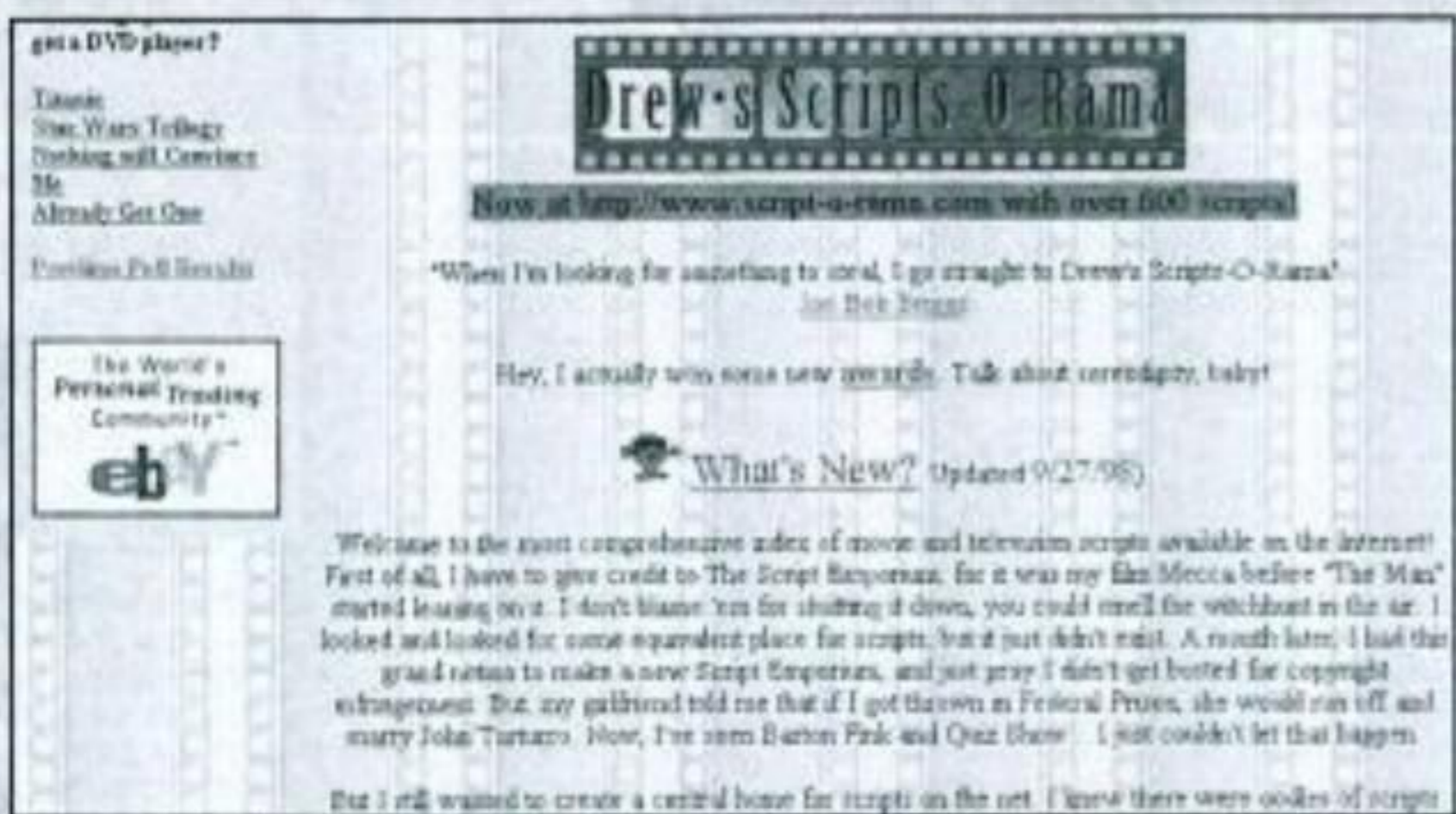
- שלך קטן ככל הניתן. עדיף לשמור על קצב של 15 שניות במהירות של מודם סטנדרטי, והמלצה נוספת היא לעצור את נשימתך עד שהאתר עולה בשלמותו.
- * היישום של Tab משתנה ממערכת למערכת, השתדל שלא להשתמש בו - במקום זאת ניתן להשתמש הרשימות, בתג <<PRE> או בטבלאות.



תסריטים

<http://www.script-o-rama.com>

אתר זה יכול לשמש כמקור לכל התסריטים האהובים עליכם - תסריטים של סרטים, סדרות טלוויזיה ישנות וחדשות, תסריטים שמעולם לא הגיעו אל המסך וגם כאלו שעדיין לא הגיעו אל המסך. מגוון התסריטים מתחיל מטיוטות ועד לתסריטים אחרי הפקה המכילים את הערות התסריטאי והבמאי. עוד יצוין כי כל התסריטים אליהם ניתן להגיע דרך האתר הזה נמצאים למעשה במקומות אחרים, ובכך נמנע בעל האתר מהפרת זכויות יוצרים כלשהי.



אנו שמחים על ההיענות והמעבר הקל אל תיבת הדואר החדשה שלנו. נשמח לקבל תגובות, רעיונות, שאלות, עצות או כל דבר העולה ברוחכם, אך עם זאת עליי להדגיש שוב כי איננו עונים באופן אישי על שאלות לתיבת הדואר ואיננו פותחים קבצים מוספים מכל סוג שהוא. כתובת הדואר שלנו היא: interwiz@hotmail.com

SIMCITY 3000

משחקי הנצח

מאת: שי אבני

ואפשרויות עיצוב של שמורות טבע ומפלי מים. אך הדבר החשוב ביותר שהמתכננים הוסיפו הוא המיקרו-סימולטור (שכבה חדשה של מערכות MiniSim), שנתנה לשחקנים שליטה צמודה על אזורים ממוקדים של ממשל העיר. וכך, קבלו השחקנים נתונים סטטיסטיים על תיירות, חינוך, משטר וכו' - ובמילים אחרות, הם יכלו להיות מעורבים בחיי העיר ולא רק להתעסק בבניית בניינים וארכיטקטורה.

SimCity 2000 על ערוי הסימולטניות היו להיט אמיתי, אבל כמו בחיים גם חתיכים מודקנים והגיל עושה את שלו. לחברת Maxis (יצרנית המשחק) הגיעו תלונות שסופו של המשחק די משעמם וצפוי, ושברגע שמתחילים לבנות את המטרופולין כל הערים דומות זו לזו. יתירה מזאת, גם האלמנטים הוויזואליים הפכו לנדושים. עד שבקיץ 1997 הכריזו ב-Maxis על פיתוח ה-SimCity 3000 ועולם משחקי המחשב עזר את נשימתו!

החלפה אחר כך ב-256 צבעים (SVGA) ובתצוגה איזומטרית מרשימה. כמו כן, אם פעם היו אזורי מסחר, תעשייה ומגורים חד גוניים, הרי שב-SimCity 2000 הוסיפו בתי ספר, קניונים, מרינות, גני חיות

למעטים מביניכם שלא יודעים, SimCity הוא אגדה בהיסטוריה משחקי המחשב וכמעט מיותר לספר שהוא הופיע בעשרות שפות ועל כל פורמט אפשרי. המשחק יחד עם שותפיו לז'אנר (Tycoon, Populous, Civilization, Railway ועוד) היו חלק ממהפיכה של ממש בעולם המשחקים - ראשית אין כאן גיבור יחיד אלא משחקים בקבוצות גדולות ושנית, נושא המשחק התבסס על התפיסה שבני אדם נהנים להתערב בעסקיהם של אחרים.

מבחינת הדיוק ההיסטורי, SimCity המקורי יצא ב-1993 ו-SimCity-1 הופיע ארבע שנים אחר כך עם מעט שכלולים נוספים. בשלב זה, ההתפתחות באה לידי ביטוי במיוחד בגרפיקה הדו ממדית עם 16 צבעים, אשר



העולם כמו פסל החירות, ה-Big Ben, וה-Empire State Building שניתן לשתול במשחק (ממש ויז מסביב לעולם...).

אבל מה עם התלת ממד?

קודם הזכרנו את נושא האצת התלת ממד. את חסרונו ניסו לפתור בכך שב-SimCity 3000 תמונות הבניינים נשמרו בתלת ממד, כך שאם תסובבו את התמונה תראו ארבעה צדדים שונים לבניין. זאת לעומת SimCity 2000 בו אפשר היה לסובב את המצלמה ב-90 מעלות, אבל כל ארבעת צדי הבניין היו זהים.

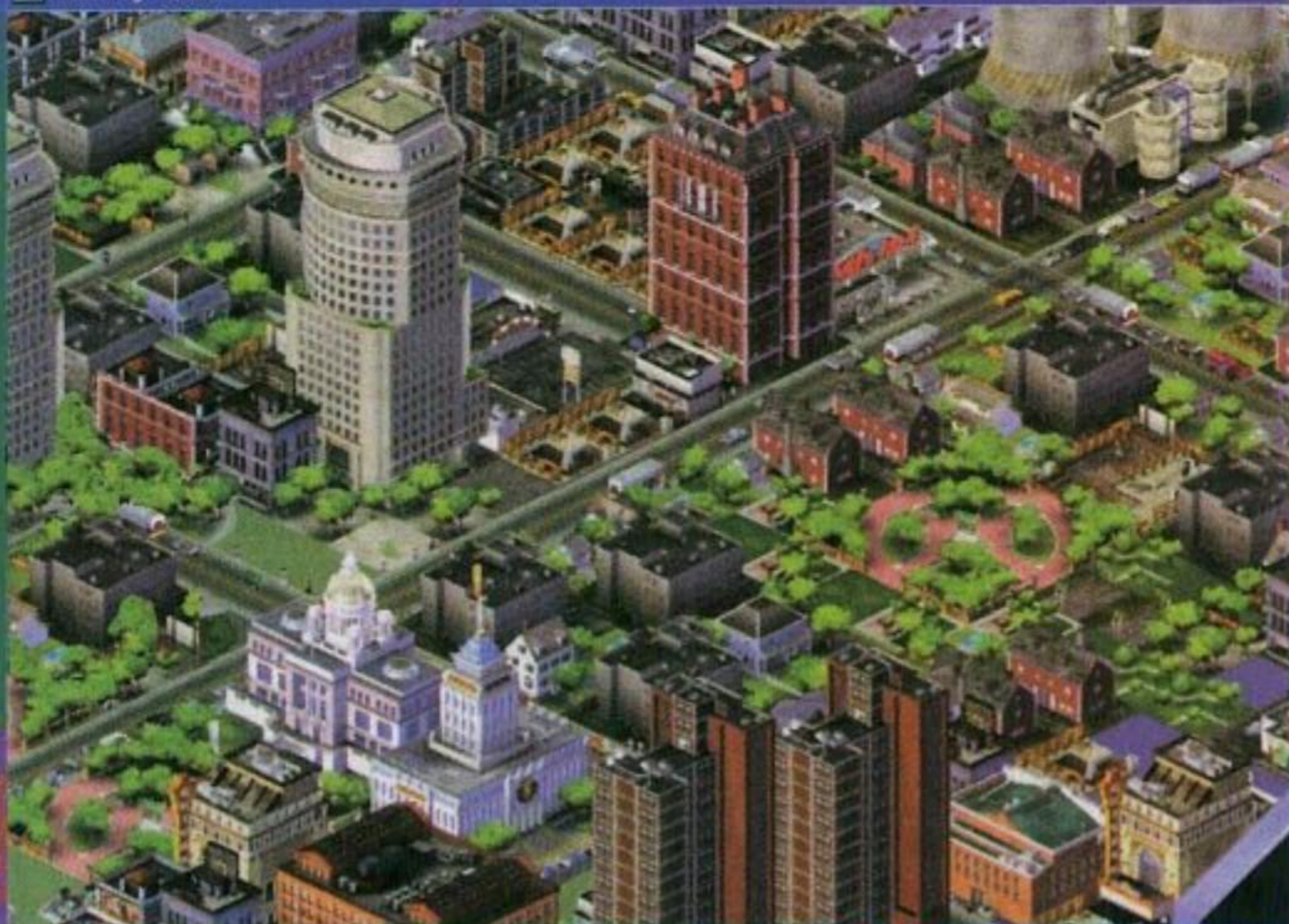
אחת הביקורות שהעבירו שחקנים ותיקים על שני המשחקים הקודמים היא, שלא היה בהם עניין כאשר מגיעים למצב בו העיר מתפקדת בצורה נורמלית. וכך, יוצא שהמטרה בהפקת SimCity 3000 היא עיר שתוכלו להיות מעורבים בניהולה ובחיי התושבים, כאשר לתושבים עצמם יש משימות משלהם (הם לא רק מייצגים אוכלוסייה, אלא הם גם פעילים בחיי היומיום).

מתברר שיוצרי המשחק החדש נתנו לדמיון שלהם להשתולל, ותוכלו למצוא את התושבים מגיבים לרוחות פרצים ואסונות טבע מסוכנים יותר או עומדים וצופים במבנים בוערים ובורחים באימה כאשר הלהבות הופכות (באשמתכם) לבלתי נשלטות. עוד יצוין כי מלבד התושבים תשלטו גם במספר סוגים של כלי רכב, כולם אנב, תחת בקרה של סימולטור תנועה מיוחד שהותקן במשחק.

חדש בעיר

המתכנתים של SimCity 3000 לקחו בחשבון את ההערות לגבי המשחקים הקודמים ולגבי נושא הסימולציה. אחד השיפורים הבולטים הוא שניתן להגדיל כאן את מספר האזורים העירוניים (משמונה לעשרה, כנראה לפי בקשת הקהל) וגם טווח האפשרויות של אסונות הטבע רחב הרבה יותר. כמו כן, עבדו מחדש על כל מערכת הסימולציה ושיפרו את

SimCity 3000



שניתן להוסיף קרוסלות בפארק, ריהוט גן על גגות פנטהאוזים, מגרשי כדורסל ליד בתי ספר ועוד ועוד. אם למשל, תשתמשו ב-Zoom In תוכלו לראות ממש הולכי רגל ברחובות, ואם כל אלה לא מספיקים ישנם כלי ארכיטקטורה לבנייה, מה שמאפשר לכם להמציא עיצובי בניין פרי דמיונכם בערים שתכנתם. גם לעצלנים ולפדנטים דאגו כאן, ואלה יוכלו ליהנות ממבחר של אתרים אמיתיים ברחבי

עיר של מלאכים

יש לזכור שאין להאמין רק למראה עיניים, מפני שבמבט חטוף עם עיניים חצי סגורות, תמונות המסך של SimCity 3000 ייראו כמו SimCity 2000, ולו רק בגלל החזרה על הפרספקטיבה האיומטרית. בהקשר זה, צריך להזכיר ש-Maxis ניסו ליצור אווירה של עיר אמיתית על ידי שימוש בהאצות תלת ממדיות, אך נאלצו לוותר על הרעיון (כנראה מסיבות טכניות) וכפי שדוברי החברה הסבירו - מערכת מחשוב ביתית ממוצעת פשוט לא יכולה לספק את המפרט והאיכות הגרפיים שרצו להשיג ב-SimCity 3000. עם זאת, מציג המשחק עומק ויזואלי שהוא ללא ספק איכותי יותר מקודמיו.

קודם כל, לרשות יוצרי המשחק היו עכשיו 65,000 צבעים לעומת אוסף צנוע יותר של 256 צבעים במשחק הקודם. משמעות הדבר היא מגוון בלתי רגיל של גווני בניינים, דמויות ועצמים. בנוסף, יש יותר מ-350 בניינים במשחק (בעוד שב-SimCity 2000 היו מעט יותר מ-80). כל בניין מפורט להפליא וחלק מהמבנים פותח בשיטות אנימציה ממוחשבות.

סוגי המבנים במשחק הם כמעט אינסופיים - החל מגורדי שחקים לחנויות בודדות, מחסנים ואפילו חוות. למעשה, יוצרי המשחק הגדילו לעשות ושמו לב גם לפרטים הקטנים, כך



שניתן לצפות שרוב הסיכויים כי אלמנט ה-On Line הזה ישים את המשחק שוב על המפה, לנחת רוחם של כל חובבי הגיאוגרפיה. עם זאת, קחו בחשבון שיעבור זמן רב עד שתשבעו מלשחק את SimCity 3000 ותחילו לשתף במשחק גם אחרים.

כותרת משנה בקיצור, עיר ללא הפסקה העובדות מצביעות על כך ש-SimCity הייתה ותהיה תופעה מיוחדת ותהווה תרומה חשובה לעולם המשחקים. אם נדבר Business Web Sites, הסדרה מכרה כחמישה מיליון עותקים עד עכשיו, וישנם מאות SimCity Web Sites שמוקדשים לה. אנשי השיווק של SimCity 3000 מצפים שמכירות המשחק החדש יתבססו על מעריצים ותיקים שיהנו מהסוף הפתוח והרגשת המציאות, וגם על קהל צעיר וחדש שיתרשם מהאמצעים הוויזואליים המפורטים, מהערים שוקקות החיים ומהדמויות העמוקות.

החברה מצפה להרשים אפילו אנשי השכלה וחינוך בגלל העובדה שניתן לנסות וליצור כל פעם מחדש ערים גדולות דמיוניות או מציאותיות, תוך כדי סקירה של אתרים בעולם.

לסיכום, SimCity 3000 יכול בהחלט לעזור למי שעדיין לא החליט מה לעשות כשהיה גדול - ראש עיר, ארכיטקט, קבלן בניין, שוטר, איכר או שאפשר פשוט להתמכר לו בלי לחשוב יותר מדיי, ולשבת שעות על גבי שעות (אבל באמת שעות) מול מסך המחשב.

העיר והאינטרנט

פעילות עניפה ומפותחת הקשורה לאינטרנט מובטחת גם ב-SimCity 3000 ממש כמו במיטב המשחקים שרואים אור בתקופה האחרונה.

ה-SimCity Web Page מציע לשחקנים גרפיקות בנייה חדשות, אפשרויות הריסה מפתיעות וכמובן הזדמנויות להחליף את העיצובים של העיר ובנייניה עם



תכנוני ערים של חברים אחרים

ברשת. אלמנט ה-On Line הזה אולי ייספק את ההמשכיות והעניין שחלק מהשחקנים הרגיש בחסרונו בסדרה וכדי לשמור על עירנות השחקנים ניתן יהיה להוסיף לכאן פרטים וטריקים חדשים. כמו כן, אם תחרויות בינלאומיות של SimCity 2000 רצו במשך שנים לאחר שהמשחק יצא לשוק, הרי

הגישה ויכולת השליטה על מבנה העיר, המוסדות שבה (כמו משטרה, בתי חולים, ראשות העיר) ובמיוחד בכל הנוגע לחיי היומיום של התושבים.

כדי להשיג את המטרות החדשות ולשפר את הסימולציה במשחק, הותקנו מיקרו-סימולטורים משוכללים ומתוחכמים הרבה יותר מאלו שהיו ב-SimCity 2000. המיקרו-סימולטורים הם תת-שכבות של ה-Sim Main ואלה נותנים לשחקנים שליטה רבה יותר על אזורים ממוקדים, כך שכעת הם יוכלו להתכוונן במדויק לתחומים צרים בתוך העיר הגדולה ולשלוט בשירותי הירום, עסקים פרטיים, רשתות של מוזן מהיר, סוכנויות רכב ועוד. זה גם מה שהופך אותנו למנהלי חנויות, שוטרים, ראשי ערים ובעצם, מה לא?

גם אלמנטים אחרים עברו שיפוץ כללי, כך למשל, מערכת הבזקי החדשות שהוצגה ב-SimCity 2000 הייתה מערכת שהעריכה את השחקן דרך סדרת כותרות עיתונים. אבל עכשיו, ב-SimCity 3000, הוסיפו גם משוב של עצומות אזרחיות שנותנות לתושבים הזדמנות לבוא בדרישות ובטענות אליכם, ואתם יכולים להשתמש ביועצים שמומחים בתחומים שונים, לפני שתקבלו החלטות גורליות.

זה המקום להזכיר שישנה שמועה שאומרת, שכמה הפתעות ואירועים הותבאו בסוף המשחק. למען האמת, עדיין לא גילינו אותם ואנחנו כבר צופים הגעה של מאות מכתבים למדור "הצילו" בעוד כמה חודשים. כך שבאמת אפשר לצפות למשחק מרתק שיש בו אתגר גדול יותר מסתם תכנוני בניינים, מערכות דרכים מושלמות ורחובות נקיים מפשע.

WIZ EXPRESS

בעד:

התפתחות יפה של ז'אנר ה-SIM. במיוחד בכל הנוגע לריאליזם ולשליטה בחיי היומיום.

נגד:

עדיין מיועד לאוהבי אסטרטגיית ה-SIM, ופרט לתלונות שמגיעות מהשכנים או ממשרדי הממשלה, אין כאן אקשן.



אייקוון 98

הדרך הלאה...

מאת: ערן פולוסצקי

לפני שבועות אחדים, טיילתי להנאתי באזור הסינמטק בתל אביב ולפתע ראיתי מולי את ספוק וטרוי ממסע בין כוכבים. החלטתי לעקוב אחר צמד ה"אורחים", עברתי את דלת הכניסה של הסינמטק ואז...

טוב, אולי לא כדאי למרוח אתכם יותר מדיי. ספוק וטרוי היו למעשה שני חברי מחופשים שהגיעו לכנס של האגודה הישראלית למדע בדיוני ופנטסיה שנערך בשיתוף עם Starbase 972 (מועדון המעריצים הישראלי של הסדרה "מסע בין כוכבים" והפולחן שמסביב לה) ועם הסינמטק. הכנס ארך שלושה ימים, כאשר בכל יום הפעילות החלה בעשר בבוקר והסתיימה בשעות הלילה המאוחרות. הקרנות הפרקים נסבו בעיקר סביב הסדרה "מסע בין כוכבים", כאשר בנוסף היו הרצאות, פאנלים והקרנות סרטים נוספים בנושאי מדע בדיוני ופנטסיה.

הפרקים שהוקרנו בכנס הם בין הפרקים המובחרים יותר של "מסע בין כוכבים", כאשר הדובדבן שבקצפת, היו, ללא ספק, ההקרנות מתוך "מסע בין כוכבים: וויאג'ר" - הסדרה החדשה והמעולה שעדיין לא הגיעה לארץ. בנוסף להקרנת פרקי "מסע בין

כוכבים", הוקרנו בכנס גם סרטים שונים, ביניהם "2001: אודיסיאה בחלל", "12 קופים", "מסע בין כוכבים 8: המפגש" ועוד. בנוסף לסרטים אלו שעוסקים בנושאים שונים של המדע הבדיוני, הוקרנו גם סרטי פנטסיה כמו "ההוביט", "צבא האופל" ועוד. כמו כן, הוקרנו בכנס חביבים שנמכרו היה פוסטר משעשע של אורי פינק ששילב בין ש"ס לבורג, צריך לראות כדי להאמין. בקיצור, כל מה שאין בחנויות רגילות בדרך כלל - היה בכנס.

דבר נוסף ששבה את לבי היה העובדה שלמרות שהכנס התרחש בשני האולמות של הסינמטק, שני האולמות היו מלאים! מה שאומר שיש בארצנו אוכלוסייה נכבדת למדיי של חובבי מדע בדיוני ופנטסיה, וכאשר מארגנים כנס שכזה ניתן למלא אולמות. בכל מקרה, בפעם הבאה שיהיה כנס כזה, נודיע לכם מראש את כל הפרטים ואני מאוד מקווה שרובכם תגיעו. אני, בכל מקרה, אהיה שם.

שני סרטים נדירים של "בבילון 5", שלא ניתן למצוא בחנויות או בערוצי הכבלים. פשוט חובה לכל המעריצים.



הקרנות הפרקים והסרטים היוו חלק מרכזי מהכנס, שהעביר גם פאנלים מצוינים והרצאות שונות. הפאנלים עסקו ברעיונות של חקר החלל, מסעות בין כוכבים, מושבות בחלל ותכנון דרך שתבטיח את המשך קיומו של המין האנושי מעבר למערכת השמש. נוסף לפאנלים הללו שנקראו Habitat, התקיימו פאנלים נוספים בנושא אינטליגנציה מלאכותית ובנושא הבורג, כאשר פרופסור תומס גודמן, אישיות בולטת בעולם המדע בדיוני ו"מסע בין כוכבים" בארץ, הדגים את הקהל ופשוט השאיר אותו מהופנטים.

אפילו אולם הכניסה של הסינמטק הפך לשוק למוצרי מדע בדיוני ופנטסיה, כאשר

מסע בין כוכבים: וויאג'ר - הסדרה החדשה והמעולה שעדיין לא הגיעה לארץ. בנוסף להקרנת פרקי "מסע בין

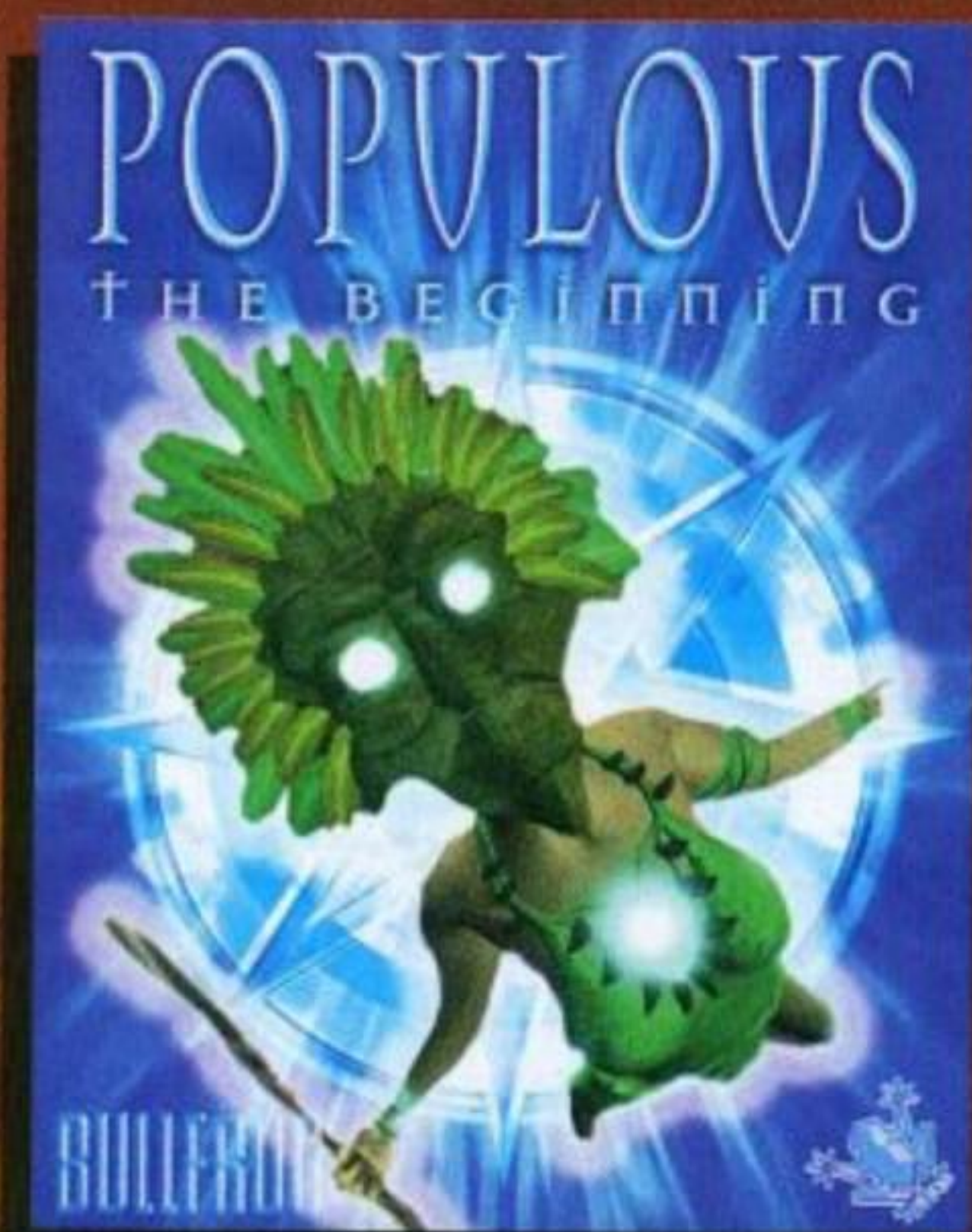


לפרטים נוספים אתם מוזמנים להיכנס לאתר של האגודה הישראלית למדע בדיוני ופנטסיה, שם תמצאו חומר רב בנוגע לפעילות השוטפת של האגודה ומידע בנוגע לכנסים ואירועים נוספים (לדוגמה: מתקיימת סדרת הרצאות בנושאי מדע בדיוני שונים בבית אריאלה בתל אביב. ההרצאות ניתנות על ידי טובי המומחים בכל תחום). אם אתם מעוניינים להצטרף לאגודה, לעזור בארגון כנסים (באזור תל אביב או מחוץ לתל אביב), להגיב או לשאול שאלות בנוגע לאגודה, אתם מוזמנים להיכנס לאתר האגודה ולהשאיר דואר אלקטרוני.

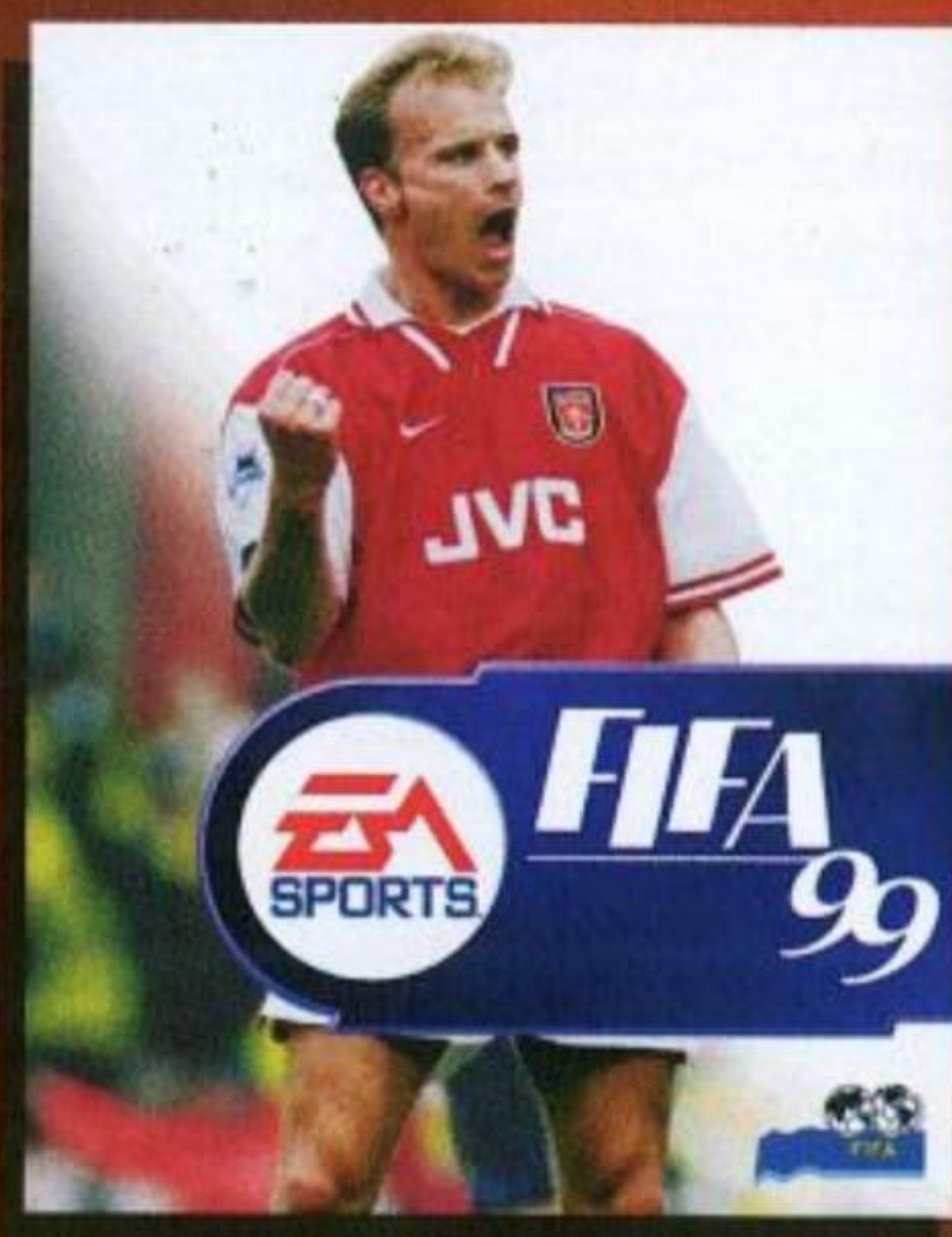
כתובת האתר: www.starbase.972org

עכשיו או

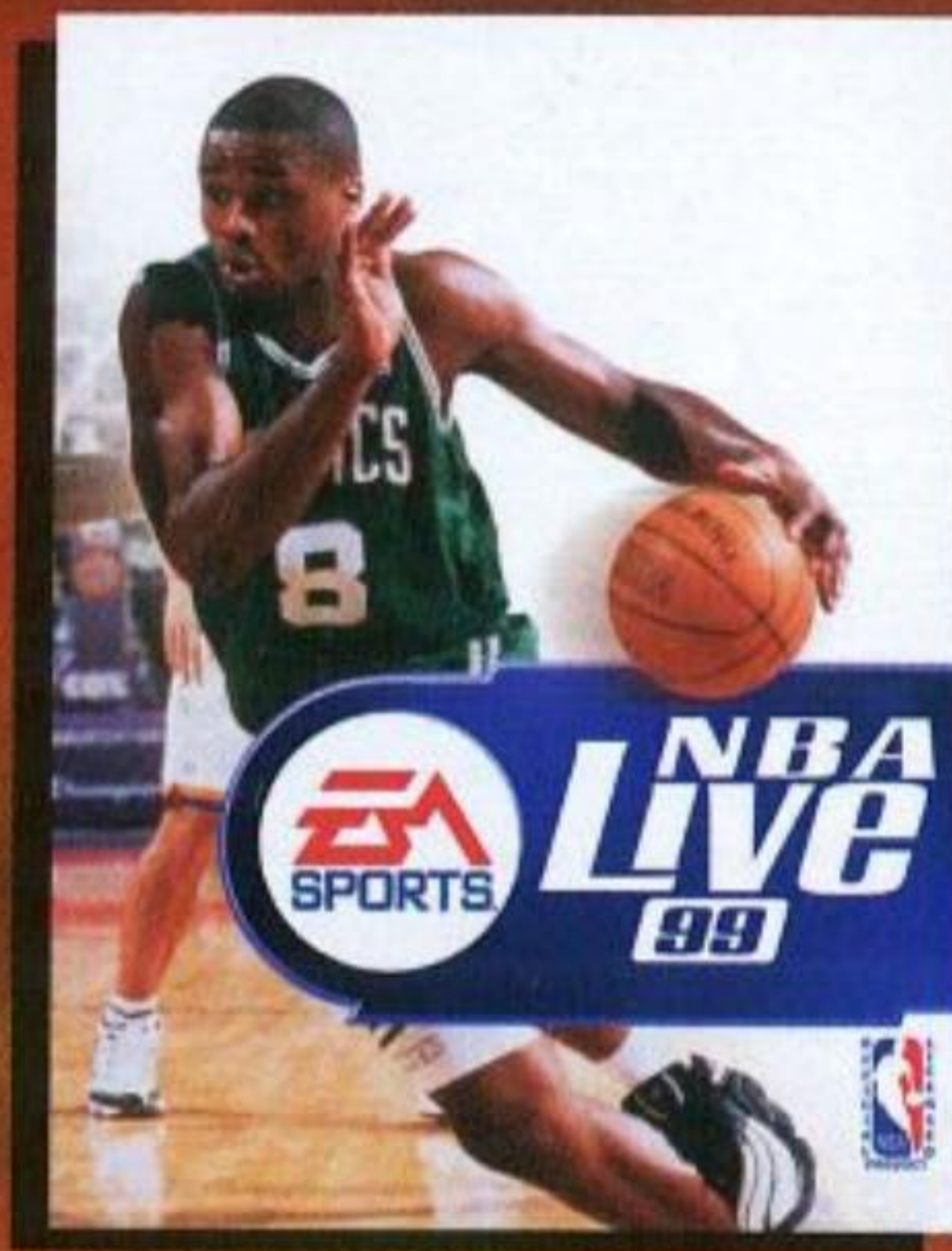
המשחקים החדשים של הד ארצי



בוא ותרגיש איך זה להיות אלוהים במשחק האסטרטגיה הגדול בכל הזמנים.



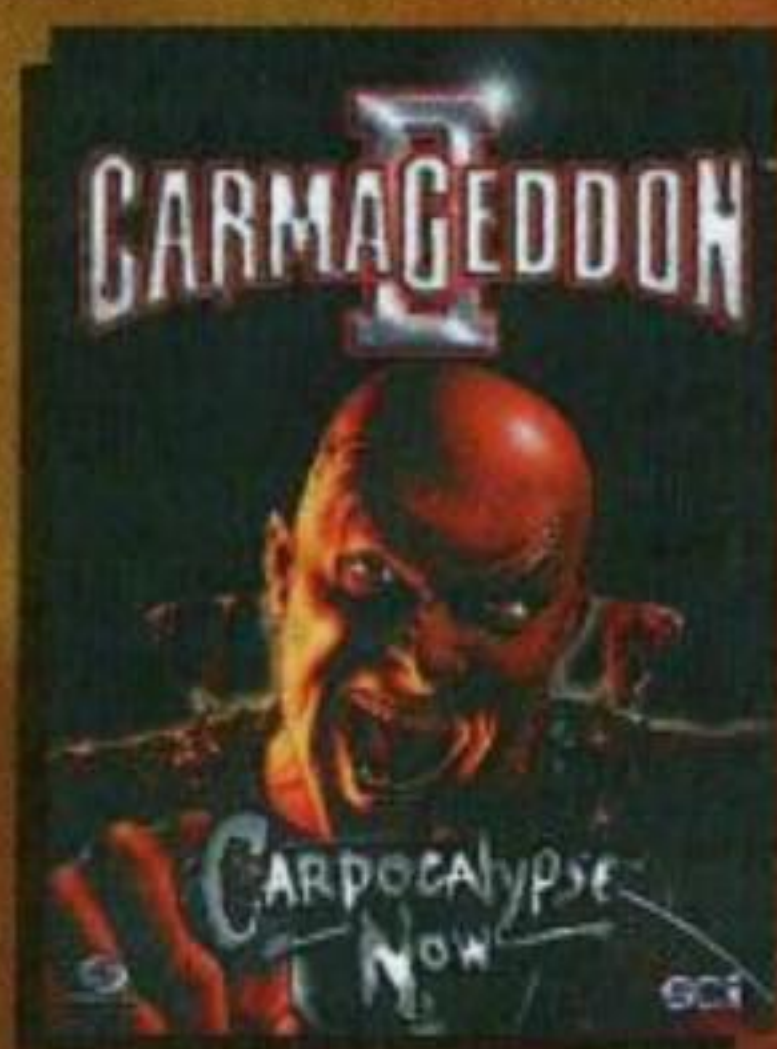
ישראל על המפה. הכדורגל הטוב ביותר בכל הזמנים, עם הקבוצות הטובות ביותר בעולם ובינהן מכבי חיפה ובית"ר ירושלים.



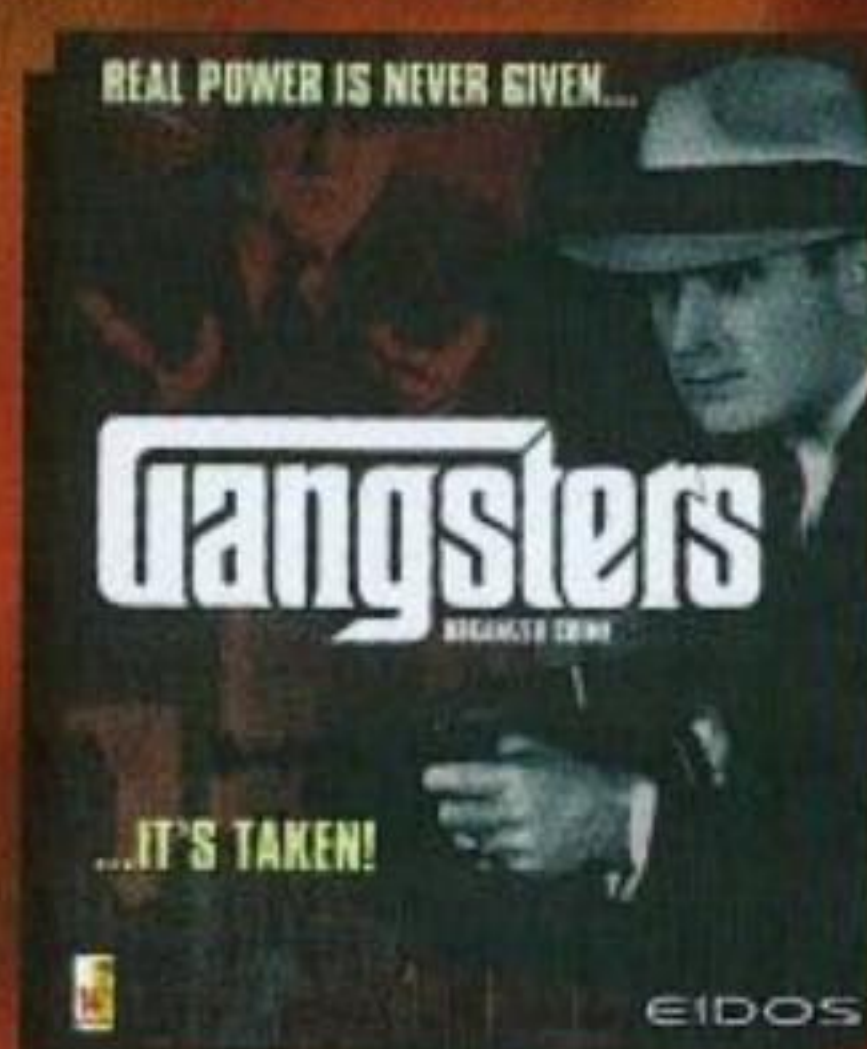
בוא והשתתף בחגיגת הכדורסל הגדולה בעולם, ההבדל היחיד בין המשחק לדבר האמיתי הוא הריח.



סימולטור הטיסה החדש של חיל האוויר הישראלי בעברית, שעות רבות של טיסה והנאה מובטחות.



MAX DAMAGE חוזר! הוא מטורף מתמיד! הם צריכים לברוח כדי לשרוד, ואתה צריך לשרוד.



אתה נמצא בגבול הדק שבין חיים למוות, צילו של דון קורלאונה מאיים עליך. אל תפנה את הגב לאף אחד.

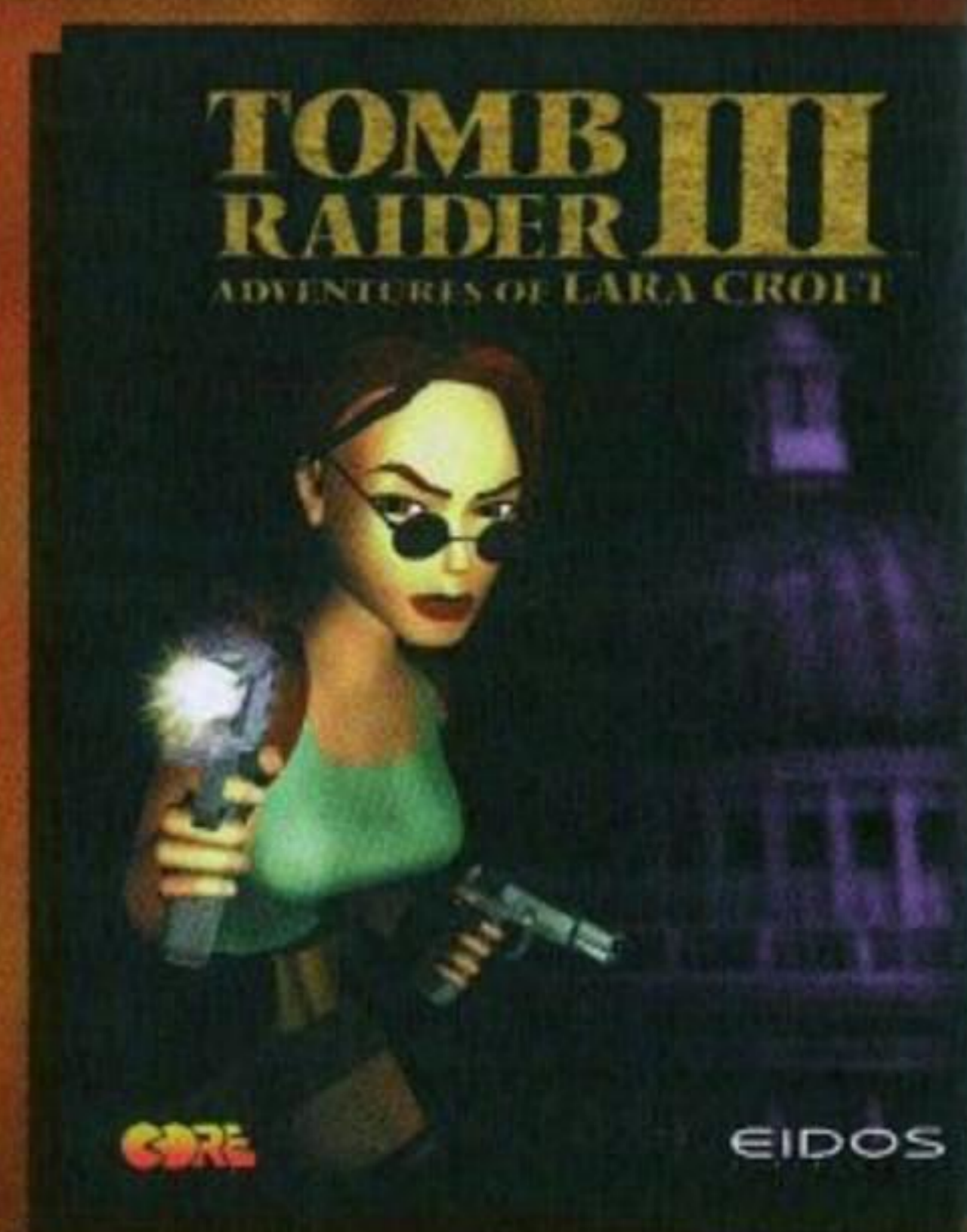


קולונל בלייד וכוחותיו יוצאים למשימה לאתר את הסם U4. בחיפושיהם הם נתקלים באלקסיס סינקלר המקסימה והסקסית אך המסוכנת מאוד.

לעולם

נחטפים מהמדפיס!

ברוקור נטע



צאו עם לארה קרופט למסעות חדשים בעולם. היא תקח אתכם למשימות רבות וחדשות. מוכנים לדרך? יוצאים עכשיו!



ברוס וויליס הוא הלוחם חסר הפחד קינקייד. עכשיו הוא ממתין לפקודתך כדי להציל את העולם.



חזרת לימי הביניים, גילית שמגפה אכזרית תקפה את אדמתך והדביקה את קרוביך. הלחם באויב לפני שהכל אבוד.



זה שם המשחק

עצמאות

קרבות בחלל

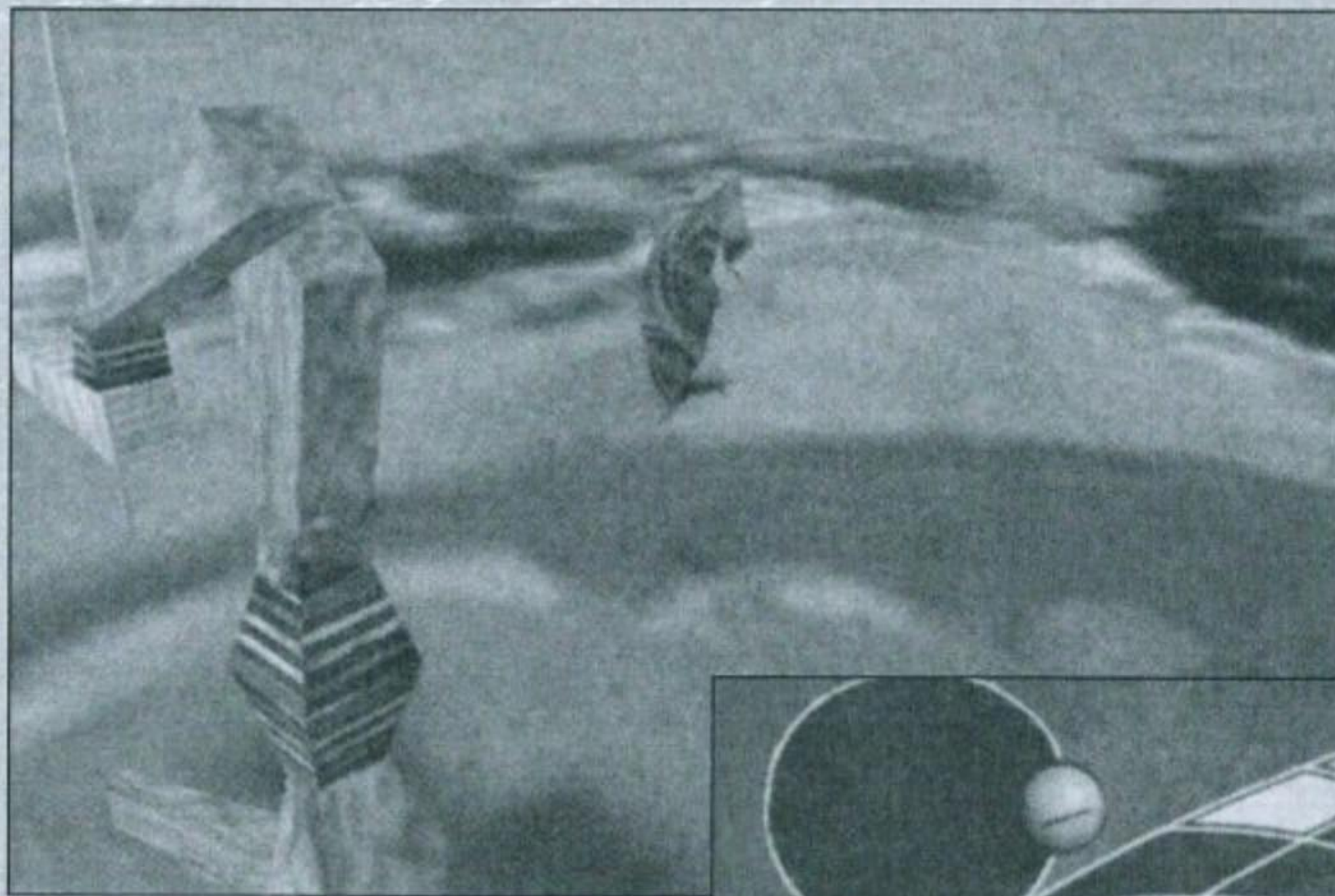
מאת: טלי פרידמן

הגיע הזמן שתעשיית המשחקים תקים ועדה מיוחדת שתחסל מראש קלישאות עתיקות. רק אז נוכל, אנו, קהל היעד, להיות חופשיים מאותם משפטים נדושים כמו: "הרפתקה חדשה ומרהיבה", "עתיד המין האנושי מונח בידך" וכו' וכו'. Xenocracy משתמש באותם משפטים בדיוק בספר התקציר שלו, ולא פעם גילינו שהמרחק שלהן מהמציאות די גדול.

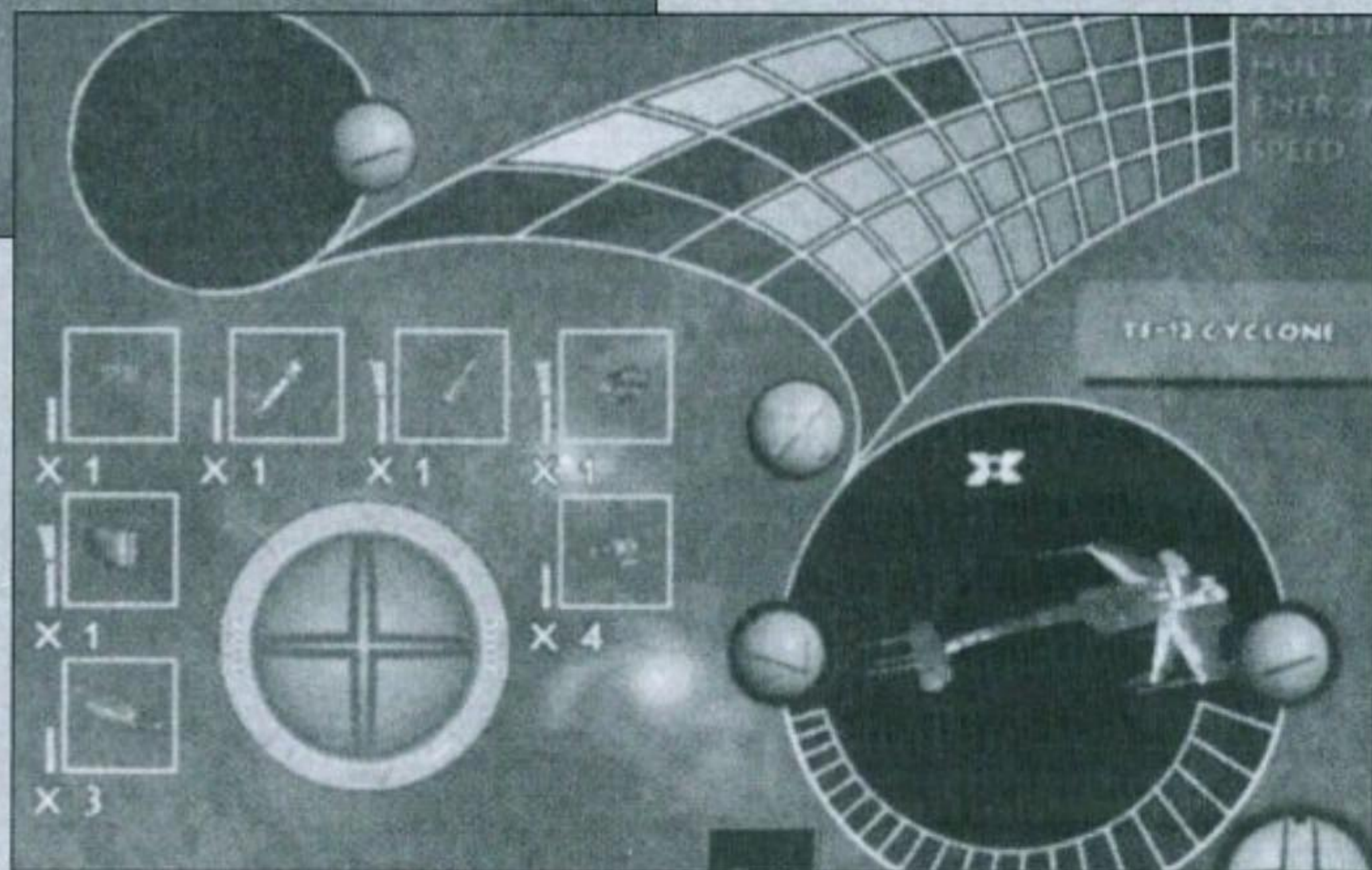
המשחק מתחיל בשנת 10,600, כאשר המין האנושי כבר הקים מושבות בחלל במטרה לכרות מינרל בשם לייקוסייט (lycosite). במציאות הזו מעורבות ארבע מפקדות חלל מרכזיות - מושבת כדור הארץ, האיגוד במארס, בנות הברית של ונוס וליגת צדק, אשר נלחמות ללא סוף אחת בשנייה כדי להשיג שליטה על יתר הפלנטות החיצוניות.

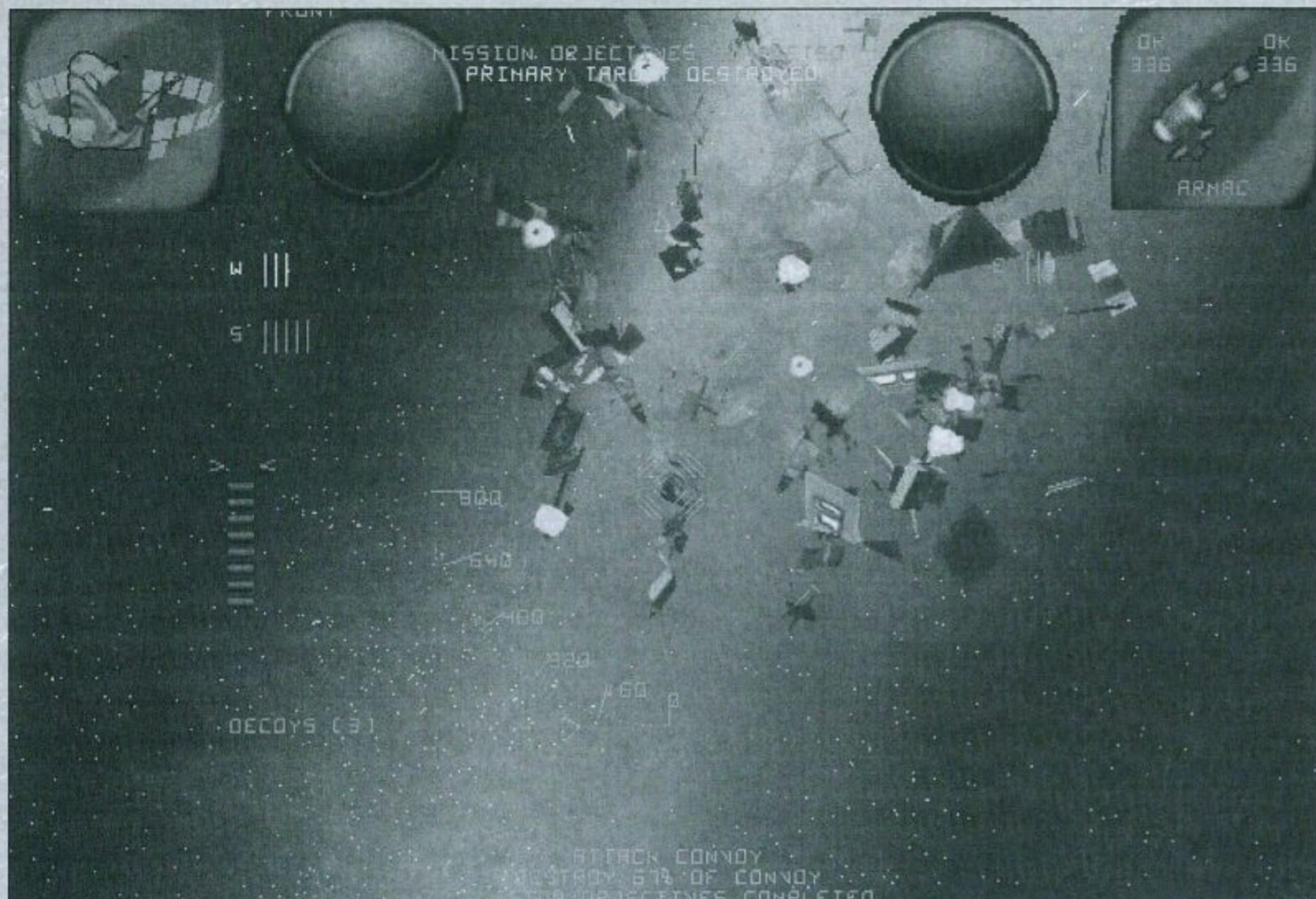
מתוארת בעזרת קטעי וידאו קצרים, ולמרבה הפלא הם רחוקים מלהרשים - השחקנים מאופרים בהגזמה, לבושים בבגדים ענקיים, ולטעמי הם לא אמינים מספיק כדי לגלם את התושבים המקומיים שמעבירים לך את האינפורמציה. הם עושים זאת במבטא גרוע, מדגישים את המילים הכי לא נכונות,

מסרתך, כחבר באומות הפלנטיות המאוחדות, היא לשים קץ לכל המלחמות הללו לפני שפורצת מלחמה כלל גלקטית, וכל זאת תוך כדי פיקוד על פלוגה שמחויבת לציית לחוק. העלילה המורחבת יותר נחשפת לשחקן דרך מבוקי חדשות ועדכוני מצב, שמופיעים לכל אורך משחק. כל סיטואציה שאתה נקלע אליה



ומעבירים בך, המאזין המסכן, את התחושה שהם קוראים את המילים מכרטיסיות. בכל אופן, כאשר אתה מקבל משימה, אתה יכול לבחור ספינת לחימה אחת (מתוך חמש אחרות) ולחמש אותה מתוך מבחר של 36 כלי נשק שונים. לאחר מכן, עליך לבחור קצין מערכות נשק (WSO) ולנווט לפי הצורך. זוהי אופציה מועילה במיוחד, היות והיא עשויה לשנות גם דברים בתוך הספינה, כך שאתה יכול להוסיף או להפחית ציוד מכ"ם או לעצב בסגנונות שונים. אבל החידוש המהנה ביותר





הכוכב הפעיל ביותר בזמן מסוים, וביצוע את המשימה שבו בהתאם. עוד כיווני אסטרטגיה אפשריים במשחק הם בחירת הנווט וקצין מערכת הנשק, שהן שתי אופציות טפלות וחסרות השפעה רצינית.

בסיכומו של דבר, Xenocracy הוא משחק לחימה בחלל. הוא אמנם פשוט וקל, אך הוא מקושט במרכיבי אסטרטגיה שיכולים להיתפס כמעניינים אך לא יותר מזה.

התקפה, ליווי וכ'), ומספר האויבים והמקומות משתנה ממשימה למשימה. וכך, בזמן ש-Xenocracy נותן את האשליה של הליכה בקו עלילה מסוים, הוא בעצם רק מריץ ברצף קטעי מידע שנבחרו בקפידה, מעריך מהו המצב הנוכחי, וזורק משימות בהתאם.

בנוסף לכך, רוב המשימות קלות מאוד. כאשר אתה נקרא למשימה בה עליך להשמיד מספר מסוים של ספינות, אתה יכול לסיים אותה תוך דקות ספורות על ידי כניסה פנימה, שיגור של שניים-שלושה טילים ויציאה מהמקום.

הרווח שלפני ההצלחה

אך כמו תמיד, הצרות לא נגמרות כל כך מהר וצצות עוד כמה בעיות חמורות. אם לכאורה סיימתם משימה בהצלחה, והחלטתם לעכב את מכת הניצחון שלכם בעוד כמה שניות, עלול להופיע לפתע על גבי המסך צירוף המילים "המשימה נכשלה". אבל, אם תישארו במקומותיכם ותחכו כמה שניות, המשחק יודיע לכם שהמשימה אכן הושלמה. Xenocracy הוא לא בדיוק יצירת המופת של שנות ה-90. אלמנט ה"אסטרטגיה" שלו מלאכותי למדי ולמעשה הוא מורכב מבחירת

הוא אופציית המחקר והפיתוח, שם אתה יכול למצוא קרנות שיממנו לך כלי נשק ומגנים חדשניים (אבל אל תצפו למשהו דוגמת Civilization 2).

רוב המשימות מבוצעות מבסיס האם, אך יש גם כמה שנערכות בפלנטות וירחים, שם עליכם להגן או לתקוף מרבץ של לייקוסייט (הקרב נערך באותה תבנית מכובדת שראינו ב-X-Wing וב-Tie Fighter, כמעט עד הפרט האחרון). פרט לכך, כל ספינה מצוידת במערכת כוח הניתנת לוויסות, כך שבמהלך הקרב, ניתן לתעל את האנרגיה למנועים, מגנים או כלי נשק. אפילו אפשר לקבוע בדיוק איזה מגן יקבל את מרבית האנרגיה, והמתכנתים התחשבו בנו עד כדי כך שהכינו מקשים מיוחדים לכיוון האנרגיה.

הקלות הבלתי נסבלת

בשלב הראשון חשבתי לעצמי שהמשחק נוח, אך לאחר פרק זמן מסוים הבנתי שהוא קצת נוח מדי. המשימות ב-Xenocracy צפויות מראש, חסרות גמישות וגיוון, ויותר מכל, הן קצרות מדי. הסיבה לכך פשוטה מאוד: המשימות נוצרות באופן אקראי, ישנם רק שמונה סוגי משימות (הגנה,

WIZ EXPRESS

בעד

- * חייבים להודות - בחירת נווט וקצין מערכת הנשק יכולה להיות די מעניינת.
- * משחק בסגנון LucasArts - רק הסוג שלו כבר הופך אותו לראוי לבדיקה.
- * העלילה דווקא די מעניינת.

נגד

- * כמה מהמשימות באמת קלות מדי.
- * יש משימות צפויות.
- * יש באגים שפעם מכריעים את המשחק לטובתך ופעם לרעתך.

V2000

המגיפה



חברת GROlier בשיתוף בית התוכנה של FRONTIER מביאים לנו הפעם את הלהיט התורן של עולם המשחקים. קוראים לו V 2000, והוא מן שילוב מוצלח בין אקשן לאסטרטגיה.

הפעם, נקודת המוצא של הפיתוח הייתה ברורה למדי. הם הבינו שצריך לתת למשתמשים סיפוק מהיר של פיצוצים, חיסולים וכו'. אך הם לא הבינו באותה מידה כי לא די בפיצוצים ודרוש לנו משהו מורכב יותר, איזושהי הרפתקה באווירה נכונה, בגרפיקת תלת ממד ואם אפשר גם סימולטור קטן. ב-V 2000 כל הדברים האלה מונחים לרשותנו, כמו גם שימוש ב"טריגר" שמעסיק את עולם המחשבים סביב וירוס ה-2000 (במשחק מדובר בעכבישים שפולטים את הווירוס) שפשוט מעניין את כל מי שנמצא בתחום. כמו ברוב משחקי המחשב, גם הפעם נשלח השחקן להציל את העולם, אלא שהחידוש כאן הוא שהעולם שאנו מנסים להציל ענק ונותן תחושה של מרחבים אינסופיים והיעדר גבולות. למעשה, יש כאן למעלה מ-30 עולמות שכל אחד מהם שונה לחלוטין מקודמו - חלק מהעולמות נמצאים מתחת לפני הים, חלק בחלל, חלק בכוכבים המחולקים ליבשות ולימים, חלק במרבצי המאגמה שתחת פני האדמה וכו'.

כדי לנוע ממקום למקום ציידו אותנו המתכנתים בחללית שמסוגלת לצלול, לטוס, ליירט מטרות ועוד פונקציות שמתאימות את

אך כל אחד מהעולמות מציע לנו אווירה שונה לחלוטין וזנים שונים של אויבים וכלי נשק שניתן לפתח בהתאם לצרכים השונים. זה בעצם מה שנותן לנו את האדרנלין והאקשן במשחק הזה, ובמילים אחרות נבחין כאן בלא מעט תימרות עשן ופיצוצים.

אחת מנקודות האור המסנוורות יותר נוגעת דווקא לאיסוף בונוסים מיוחדים ולמעברים הסודיים שבין העולמות, ואלה מספקים כאן אתגר מחשבתי של ממש עם כמה רעיונות מקוריים שעדיין לא ראיתי במשחקים אחרים בסגנון. וכך, יוצא שאם לאורך המשחק אפשר להסתדר ולהתקדם גם אם הולכים בשיטה הפרימיטיבית והיעילה של "חסל את כולם" (ובתנאי ששולטים בכלי), כשנגיע לרגעים המכריעים של מעבר בין עולמות חייבים להפעיל את התאים האפורים ולחשוב באופן אסטרטגי עד כמה שאפשר.

בכל הנוגע לצד הוויזואלי, נעשתה עבודה יפה ושימוש נכון בהאצות תלת ממד, אך מבחינת העיצוב והאסתטיקה, בחלק מהעולמות ובעיצוב האויבים (במיוחד העכבישים) היו כמה נפילות שיכלו להיחסך גם במסגרת הקיימת של הפיתוח. אפשרות נוספת שקיבלנו כאן היא כמובן זו של ריבוי המשתתפים, ובמקרה הזה ניתן להפעיל מספר מרבי של 8 שחקנים במסגרת קרבות מיוחדת של 6 אזורים.

בסך הכל נהנינו מאוד, ונדמה לי שכל מי שינסה זאת לא יתחרט.

עצמן למשימה. השליטה בחללית הזו אינה עניין פשוט, כך שלא הייתי ממליץ לכם לדלג על אופציית האימונים. אחרי הכל, V 2000 דורש מהמשתמש התמודדות עם משימות מורכבות ב"זמן אמת", וזה באמת לא קל להצליח להציל את מי שקורא לעזרה (מזכיר במשהו את המסכנים מ-OVER BOARD שנפלו מהספינה), לחסל כמה עכבישים ענקיים ובאותו זמן גם לשלוט בחללית שמגיבה לשינויים בתנאי מזג האוויר והאטמוספירה.

למען האמת, חיסול האויבים והצלת בני האדם חוזרים על עצמם בכל אחד מהעולמות,



CARDINAL SYN

כמה אנשי?



מציאות קשה של בני האור ובני החושך. וכך, בתוך עולם פנטזיה מדהים השחקן מוצא את עצמו בתוך אחת הדמויות שמטרתה לכבוש את הארץ, ולהבין את סוד הכסף ונבואות החורבן.

CARDINAL SYN הוא משחק מכות מצוין, שחושף בפנינו שפע של דמויות, מהלכי קרבות טובים, גרפיקת תלת ממד וסביבה פנורמית מרשימה, אך הצרה הגדולה שלו היא שהפתיה מבטיחה לנו סיפור פנטזיה מורכב מול מציאות אחרת לגמרי. סיפור המעשה הוא על ארץ שסועת קרבות, אי שם בימי הביניים, אשר מתמודדת עם

במהלך השנים האחרונות ראיתי כל כך הרבה משחקי מחשב וכותרי PLAYSTATION, ונדמה לי שאחד הבלופים הגדולים של התחום נעוץ דווקא באותם משחקים עם קטעי פתיחה מדהימים החושפים בפנינו עלילה עמוקה, אך כשבאמת נכנסים לתוכם מתגלה בפנינו משהו רדוד ביחס לפתיחה.

אך האשליה הזו, כאילו עומדת בפנינו

איזו הרפתקה

חדשה, פשוט

מתפוגגת ברגע

שבחרים

את הדמות

בה נשחק.

וכך, ממש

בשלב הזה,

נמצא את

עצמנו בלב

לבו של

משחק מכות נוסף,

שעיקר ייחודו באווירת

ימי הביניים שהוא

מעניק ובאינטראקציה עם הסביבה.

האינטראקציה הזו מקבלת ביטוי

במיוחד כשקיימת לבה רותחת בקרבת

מקום לתוכה ניתן להוליך את היריב,

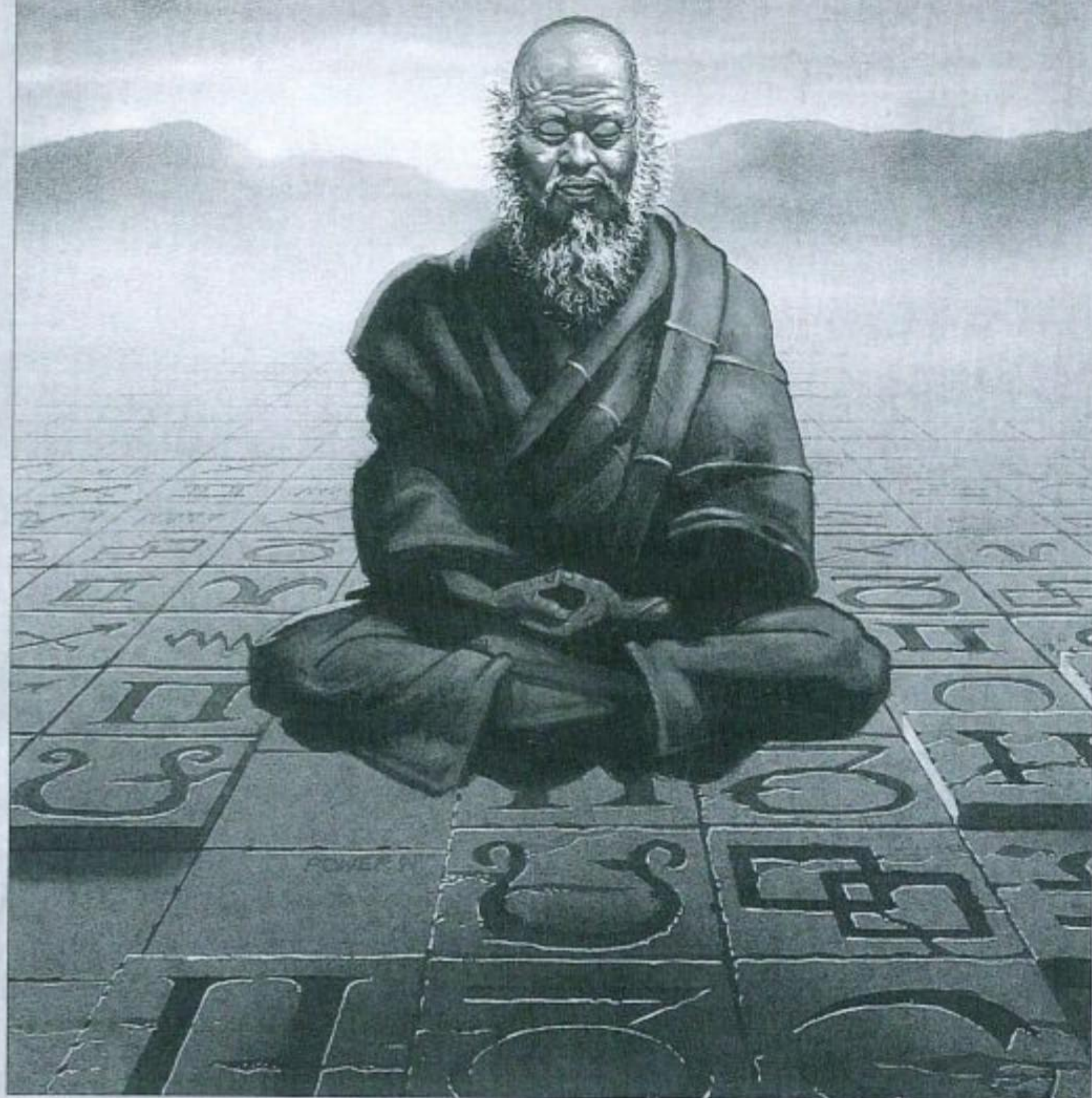
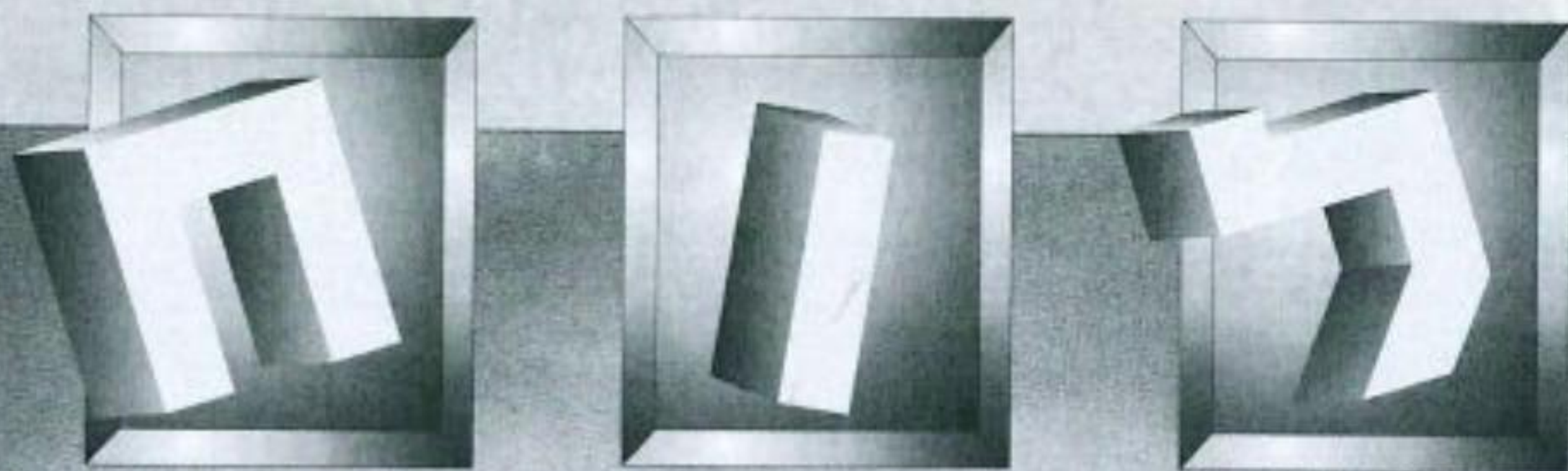
מפל מים בו ניתן להטביע אחרים או

גשר ממנו ניתן להפיל את המתחרה.

בסך הכל, עוד משחק מכות טוב עם

פתיח מוגזם.

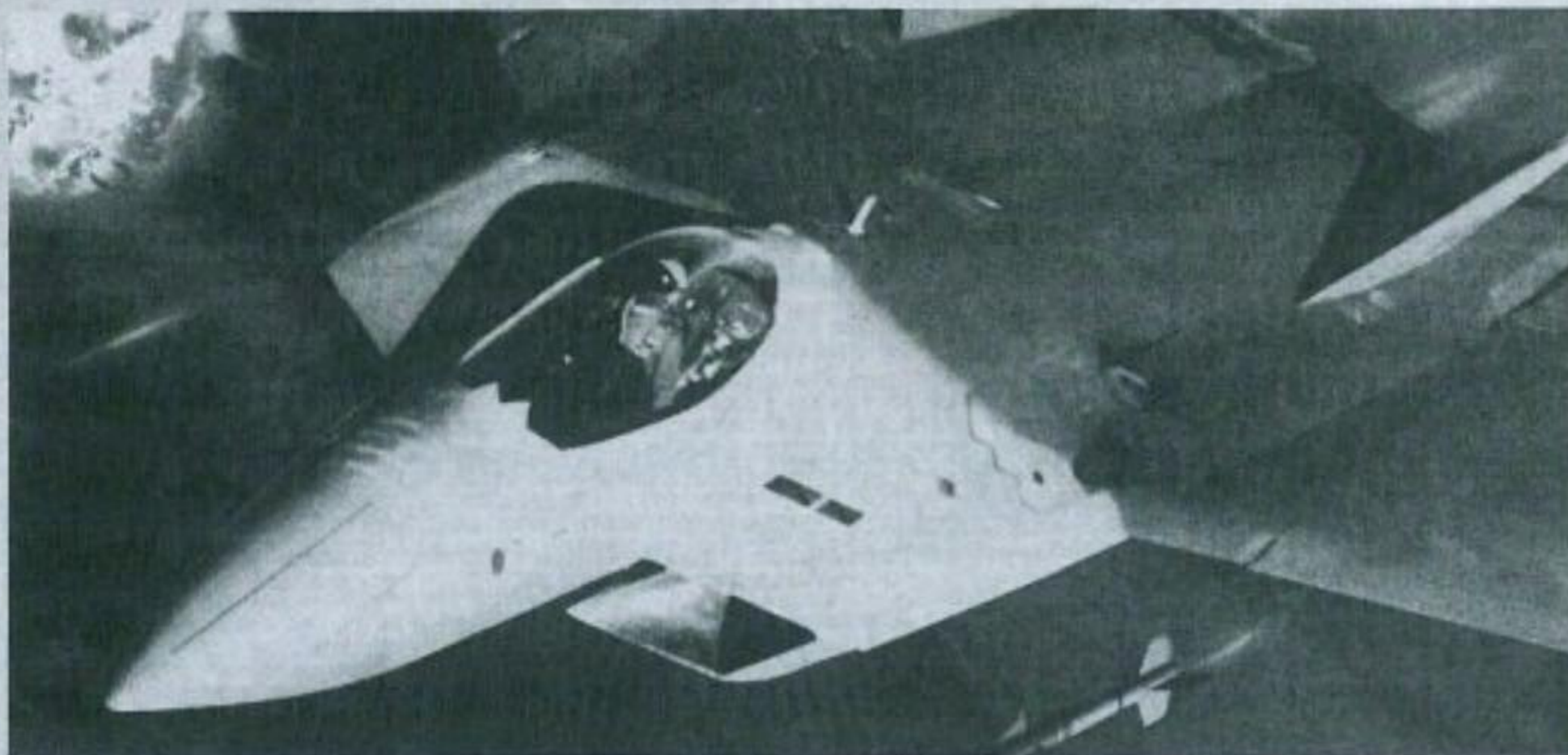




- ✓ METAL 2, LARRY'S COCSINO, MK4, SHADOW MASTER ועוד. איגור, 08-9200489, בשעות הערב.
- ✓ למכירה SONY PLAYSTATION 2 + בקרים + כרטיס זיכרון + 3 משחקים: WORLD CUP 98, TOMB RAIDER, WAR CRAFT 2. הכל במחיר 1,500 ש"ח. שי, 09-7441013.
- ✓ למכירה: TOMB RAIDER, M.D.K, TEKKEN 2, CRUSADER, DIE HARD TRILOGY, NUCLEAR STRIKE, FIGHTING FORCE, RESIDENT EVIL 2 וזיכרון. ארנון, 052-763990.
- ✓ למכירה/החלפה ספרי מדע בדיוני (פנטזיה) חדשים במחירים נמוכים. לילי, 06-6341106.
- ✓ למכירה משחק טלוויזיה סופר-נינטנדו אמריקני 16 ביט, ENTERTAINMENT SYSTEM הכולל: שני שלטים עם 6 לחצנים, שני משחקי פעולה ומשחק הרפתקאות, מגה ג'יני: מכשיר הקודים ל-50 משחקים + חוברת הסברה עם קודים. המחיר 480 ש"ח כולל חצי שנה אחריות. אהוד, 09-8829983.
- ✓ למכירה משחקים על גבי CD-ROM: GTA 2, NFL 99, MK-4, NHL 99, SMALL SOLDIERS, KKND 2, COMMANDOS, DUNE 200, NFS 3, AGE OF EMPIRES. במחירים נוחים. דניאל, 06-6593571.
- ✓ למכירה סגה מגה דרייב 2 יפני מקורי + ג'ויסטיק במצב מעולה, במחיר 200 ש"ח או תמורת 2 משחקים לסוני. כמו כן סופר-נינטנדו אמריקני + בוסטר ג'ויסטיק ומשחק פיצוץ, במחיר 250 ש"ח או תמורת 2 משחקים לסוני. אשר, 03-7522591.
- ✓ למכירה משחקים מכל הסוגים במחירים נמוכים. דיאניס, 03-9315526.
- ✓ למכירה: COMMANDOS, UNREAL, MONKEY ISLAND 3, DEATHTRAP DUNGEON, MONSTER TRUCK 2, DUNE 2000, KKND 2, MAX 2, MORTAL KOMBAT 4. עידו, 06-6415137.
- ✓ למכירה טלוויזיה מגסון TERMINATOR S-500 הכולל: 3 שלטים, שני רובים + 15 משחקים (מטוסים, בייסבול, NBA, ילד הפלא, מסוקים, ועוד). במחיר 195 ש"ח. אהוד, 09-8829983.
- ✓ למכירה תוכנת קודים נדירה על גבי תקליטון במחיר 20 ש"ח. איציק, 08-8555471.
- ✓ למכירה/החלפה משחקים על גבי CD-ROM: RETURN OF THE PHANTOM, SIMON THE SORCERER, THE 7TH GUEST, QUANTOM GATE

- ✓ למכירה/החלפה משחקים מלאים על גבי CD-ROM: THE NEVERHOOD, SWIV3D, BLUE FORCE, NFS2, TUSHTUSH, FOOTBALL 98, THEME PARK BIRTHRIGHT, INDIANA JONES כמו כן HARDISK 250 Mb ועכבר. קובי, 03-6315019, כל יום עד 22:30.
- ✓ למכירה נינטנדו חדש + 2 ג'ויסטיקים + 3 משחקים + כרטיס זיכרון, הכל במחיר נמוך. עומר, 03-5172199.
- ✓ למכירה משחקים הכי חדשים, הכי חמים וכאלה שעדיין לא הגיעו לארץ. דימה, 051-577148.
- ✓ למכירה מחשב 586 PACKARD BELL זיכרון 66MHZ+16Mb, 24 X CD-ROM, כוננים 1.2+1.44, משחקים ותוכנות + Windows, כונן קשיח 800 Mb ומקלדת. הכל במחיר טוב, לא כולל מסך. טל, 04-8761286.
- ✓ למכירה: MYSTERIES OF THE SITH, KKND, NHL 98, TENKA, HEXEN 2, VIRTUAL FIGHTER 2, FIFA 98, NBA 98, VIRTUAL COP 2, DOMINION, COMMANDOS

- ## למכירה
- ✓ למכירה המשחקים: WORLD CUP 98, NBA 98, ODDWORLD, WORMS 2, LBA 2, MK4 ו-COMMANDOS. ערן, 03-9669592.
 - ✓ למכירה/החלפה: THEME PARK, MASTER LU במחיר 25 ש"ח, NEVERHOOD, COMANCHE 3 בתכני הרייטינג במחיר 100 ש"ח, הפנתר הוורוד - משימה בינלאומית במחיר 30 ש"ח, SIMON ב-80 ש"ח, MONKY ISLAND 3 ב-150 ש"ח, NORMALITY ב-50 ש"ח, THE BEAST WITHIN - GABRIEL KNIGHT 2 ב-150 ש"ח. בן, 03-9656249.
 - ✓ למכירה מחשב פנטיום 100 MHz, מסך 14" של SAMSUNG, כונן תקליטונים 1.44, כונן CD-ROM 4X, מקלדת 120 מקשים וכרטיס קול SOUND BLASTER 16 עם רמקולים. ליעד, 03-6421222.
 - ✓ למכירה נינטנדו 64 לטלוויזיה + משחק MACE. איריס, 03-5718133.



,REBEL ASSAULT
,WIND COMMANDER + ULTIMA VI
,SIMCOPTER
,C.H.A.O.S.CONTINIUM
,DEAD LOCK
WAR CRAFT 2 DELUXE
+ EXPENSION'SET
,DUNGEON KEEPER
,TOTAL BASEBALL
,GREAT CITIES OF THE WORLD
,BODY WORK 3.0
,WORLD ATLAS 5 ועוד.
בנוסף משחקים על גבי תקליטונים: LOOM
WINGS OF FURYM KEYS
,ICE MAN ,TO THE MARMON
,WING COMMANDER 1
רומח הדרקון בעברית
KENDERMOR + משה, 03-7319637
או בדואר אלקטרוני:

✓ מעוניין לקנות צורב לא חשוב מאיזה סוג ובאיזו מהירות, עד 600 ש"ח. עידן, 03-9669287
✓ מעוניין לקנות את המשחק 3 TEKKEN ל-SONY PLAYSTATION במחיר סביר. עמית, 03-5718337
✓ מעוניין לקנות את המשחק 3 NEED FOR SPEED. שמוליק, 03-5321123
✓ מעוניין לתת טיפים וצ'יטים בחינם לכל המשחקים, כולל X-FILES. אבני, 03-9226652
✓ מעוניין לקבל עזרה בהפעלת צ'יטים ב-APOCALYPSE XCOM. עמית, 06-6914089
✓ מעוניין לרכוש את הספרים של HERO FANTASY + HERO SYSTEM מהדורה רביעית. אודי, 09-7433943
✓ מעוניין לקנות את המשחקים: MKND 2, MOTO RACER 2, DUNE 2000, AGE OF EMPIERS 2, THE NEVERHOOD
TOMB RAIDER 3 או להחליף אחד מהם ב-MK4. 08-8566614

,UNREAL ,FORSAKEN
,MONSTER TRUCK 2
,SANITARIUM ,COMANDOS ועוד.
נמרוד, 06-6415125
✓ מעוניין במשחקים: אוריאן בורגר, VIRTUAL SPRINGFIELD
,THE CURSE OF MONKY ISLAND
כמו כן מוכן לעזור ב-LBA 2. ערן, 039669592
✓ מעוניין בגיליון WIZ 45 ו-89 כולל התקליטור. משה, 03-7319637
✓ מעוניין לרכוש את המשחק 1 LBA. אלעזר, 09-8989816 או 050-910567
✓ שני שחקנים חסרי ניסיון מעוניינים לפתוח קבוצת D&D באזור ר"ג גבעתיים + שלט מבוק, לגילים 12-16. אייל או דוד, 03-6771484
✓ מעוניין למכור או להחליף את המשחקים: NBA LIVE 98, TOMB RAIDER 2, WORLD CUP 98, MK 3-4, NEED FOR SPEED 3
טוש-טוש, ספייס ג'אם, 222 תקליטורי הדגמה מהיפים ביותר בעולם ועוד. איציק, 08-8555471
✓ מעוניין במשחקים: סם & מקס, יומו של הסנטיקל, אי הקופים 1-2 ואוריאן בורגר. בתמורה אתן תשלום או משחקים אחרים. גיא, 03-9697381
✓ מעוניין בכונן גיבוי חיצוני כדוגמת SUPER-DISK, JAZ, ZIP וכד', במחיר סביר. כמו כן עדיפות לכוללי דיסקים התואמים לכונן. משה, 03-6732890
✓ מעוניין להשיג את המשחקים: HELOES 3, DIABLO 2, TIME COMMANDO
המשחקים SAVAGE, SHADOW WARRIOR, STREET FIGHTERS 2
1-TOMB RAIDER. עמרי, 03-6517559
✓ מעוניין במשחקים: DUNE 2000, ULTIMA RACE PRO, TEAM APACHE, NEED FOR SPEED 3, REDLINE RACER
1-DESCENT FREE SPACE. רובן, 04-8446177

משחקי תפקידים

✓ שני שחקנים AD&D מנוסים מחפשים שחקנים במשחקים לפי חוקי המשחק, בגילים 15-17 למשחק AD&D. אייל שרץ: גרינשטיין 12 פ"ת. או-דודון צור, E-mail q-ball@netvision.net.il
✓ דרושים שחקנים AD&D + D&D מכל הגילים בעלי חיבור לאינטרנט ותוכנת ICQ להקמת משחק דרך EMAIL (PBEM/PBICQ). עידו, 06-6322023
לא בשבת.
✓ מעוניין לקנות ספרים של מרוצצ'ללים בעברית במצב טוב. ינון, 06-6760605
✓ שה"ם מחפש שחקנים מאזור המרכז בגילים 12-14 למשחק שחר-האדמה. יאיר, 08-9281673

.Error!bookmark not defined
✓ למכירה: סינמה קיד, אזור הגיהנום, אליפות בכפר, אליפות במפעל השוקולד, 2 MORTAL KOMBAT, THE BEAST WITHIN, EARTH 2140, RAYMAN, WAR CRAFT 1+2, SIMTOWER, CIVILIZATION 2
הקונה הראשון יקבל לומדה לפי בחירתו במחיר 10 ש"ח. חנן, 03-6419490, כל יום בין השעות 13:00-22:00.
✓ למכירה: 7 LARRY, MK4, UNREAL, COMANDOS, SWAT 2, FALLOUT, HEXPLORE, DIE BY THE SWORD, DIABLO
המחירים נעים בין 60-80 ש"ח למשחק. שי, 03-7392938
✓ למכירה המשחקים: WCW NITRO, DUNE 2000, FIFA 99, NEED FOR SPEED 3, MOTO RACER 2, SIM CITY 3000, NFL 99, NHL 99, FALLOUT 2, KKND 2, TOMB RIDER 3 דניאל, 06-6593571

הצילו

✓ הצילו!!! זקוק לעזרה במשחק WILD ARMS ל-SONY PLAYSTATION בתמורה אתן עזרה במשחקים אחרים. עידו, 03-6991293 או 051-279705
✓ הצילו!!! זקוק נואשות לעזרה במשחקים: LARRY 7 LOVE FOR SEE (בקפסן), URBAN RUNNER ובעולם הדיסק. אלון, 03-5340781
✓ הצילו!!! איך יוצאים מהמעבדה הסודית במשחק MASTER LU? בתמורה אתן עזרה במשחקים אחרים. דני, 04-8714783

מעוניינים

✓ מעוניין להחליף את המשחקים: DUNE 2000, MORTAL KOMBAT 4, KKND 2, WAR GAMES DEATHRAP DUNGEON

מאת: ליאור אהרוני

– שני גזעים חזקים הגיעו להפסקת אש לאחר 700 שנות קרב, כשהגזע הרע הוא דמוי כלב אכזרי, שנקרא Kanaan. במקרה זה, הכלבים מצאו דרך להפר את הסכם הפסקת האש ולנצח במלחמה, ותפקידכם יהיה להגן על העולם מפני הפולשים. לשם כך מתוכננות עשרים משימות ענק לשחקן יחיד באתרים עירוניים, גבעות, הרים וכו'. כמו כן, המשחק יכול

לפי MicroProse, המשחק מושתת על מנוע Unreal (Automap Routine), והוא מאפשר לראות את המשחק מנקודת המבט של כל אחת מהדמויות בקבוצתכם, במראות טלוויזיה קטנות בחלק העליון של המסך.

בנוסף, מורכבת Waypoint System במטרה לתת תחושה רוויית משתתפים (Multiplayer Feel), וכל זאת בזמן שאתם מנהיגים את הצוות שלכם.

המשחק ישווק לחנויות בינואר 1999.



HEAVY GEAR II הציוד הכבד

מפיץ: Activision

על יצירת המשחק הזה אחראי צוות פיתוח שונה לגמרי, ואכן נראה ש-Heavy Gear II עונה על החסרונות של קודמו.

ראשית, המשחק מהיר יותר בגלל השימוש ב-Dark Side Engine ובנוסף, Activision השקיעו ביצירת אזורים עירוניים ריאליסטיים יותר, שטופים בצבע ובאפקטים של אור וערפל.

כמו כן, מתוכננות אפשרויות משחק רבות משתתפים הכוללות "משימות היסטוריות", שיאפשרו לכם לשחק במשימות של שחקן אחד בצוותים עם חבריכם.

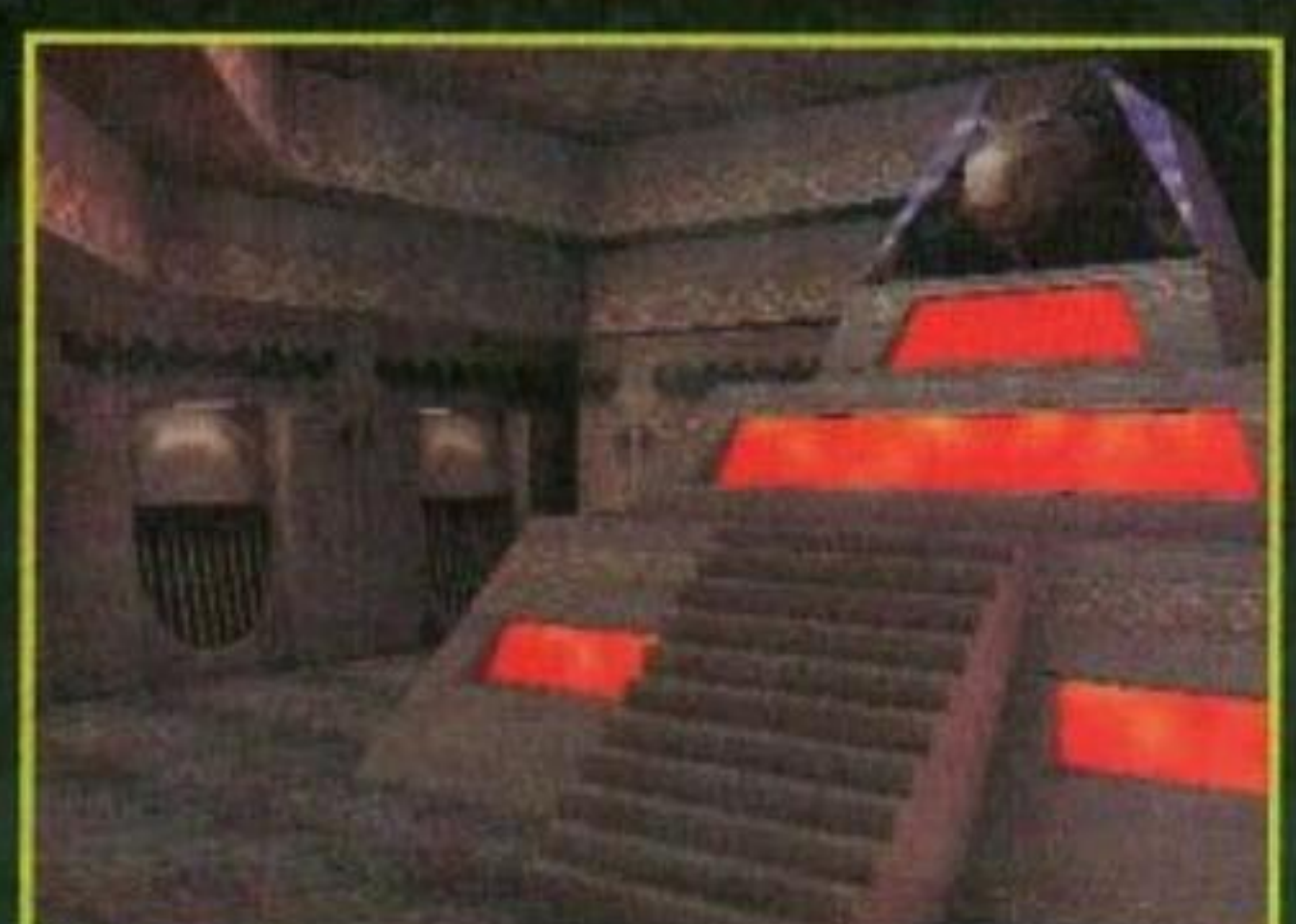
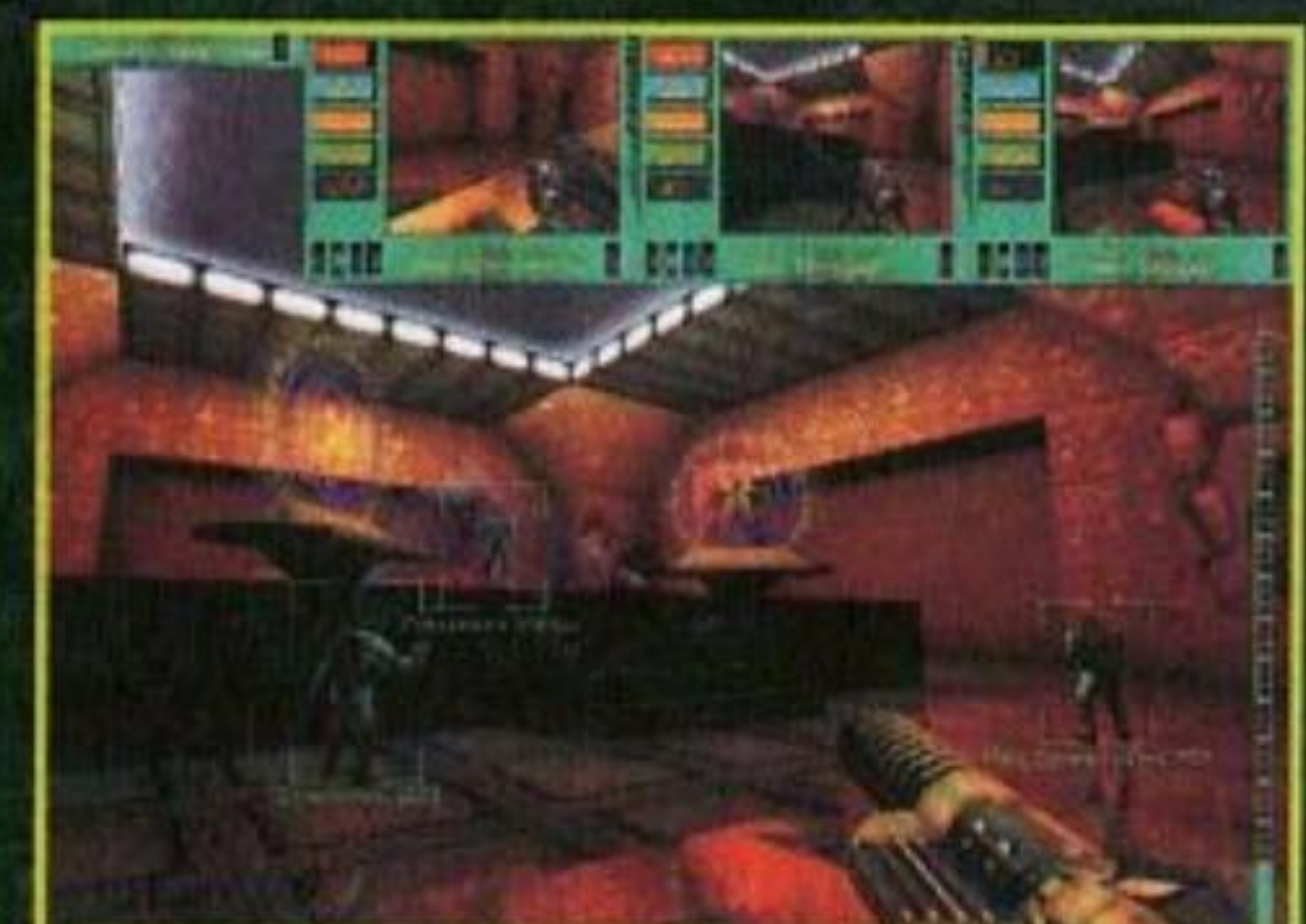
נכון לעכשיו Heavy Gear II ישווק לקראת חג המולד (דצמבר 1998).



KANAAN עוד להיט

מפיץ: Ubi Soft

מלבד השם המצחיק, רוב הסיכויים שזה יהיה משחק מוצלח. הפעם הגלקסיה שלנו נמצאת במלחמה



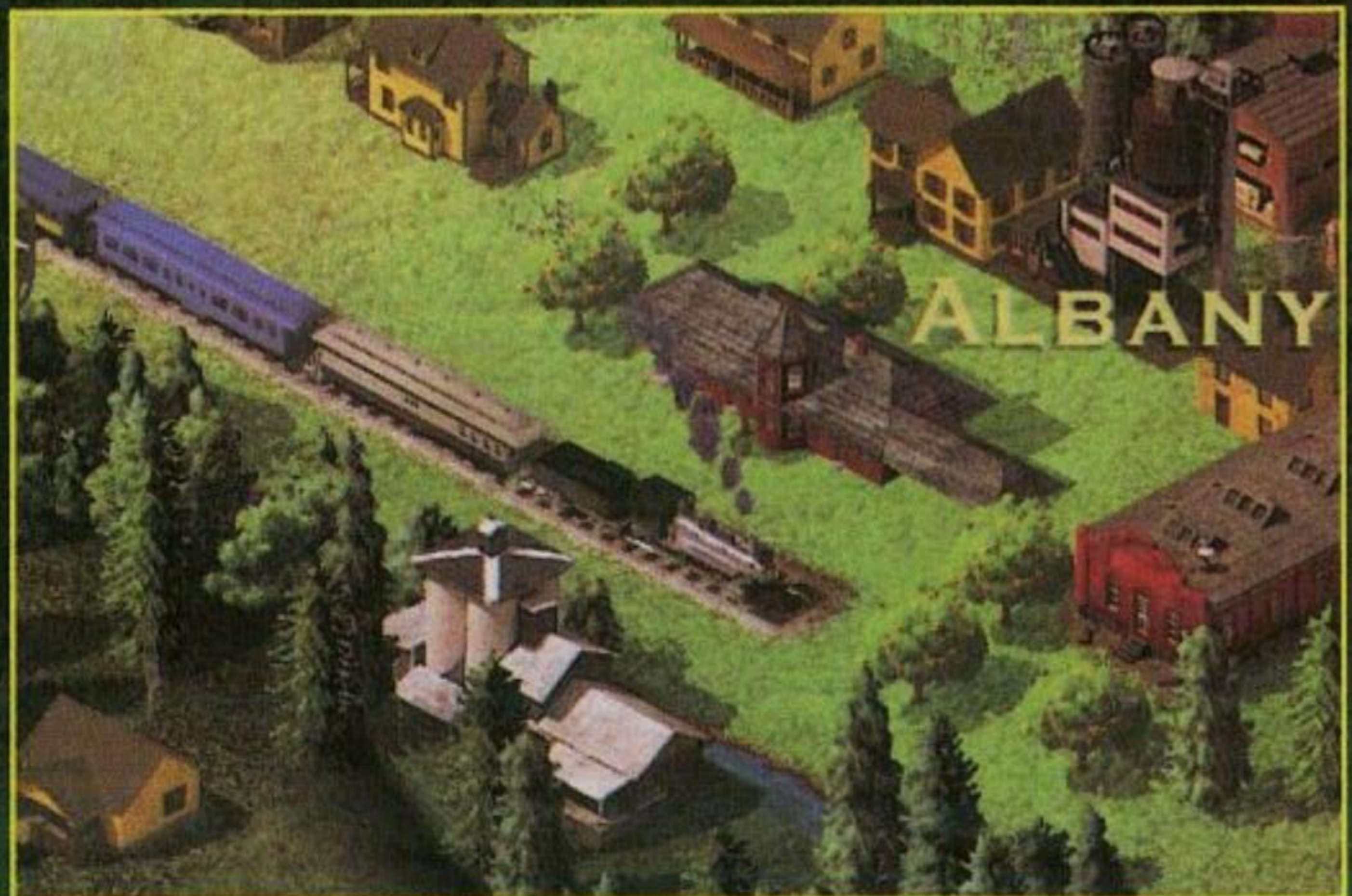
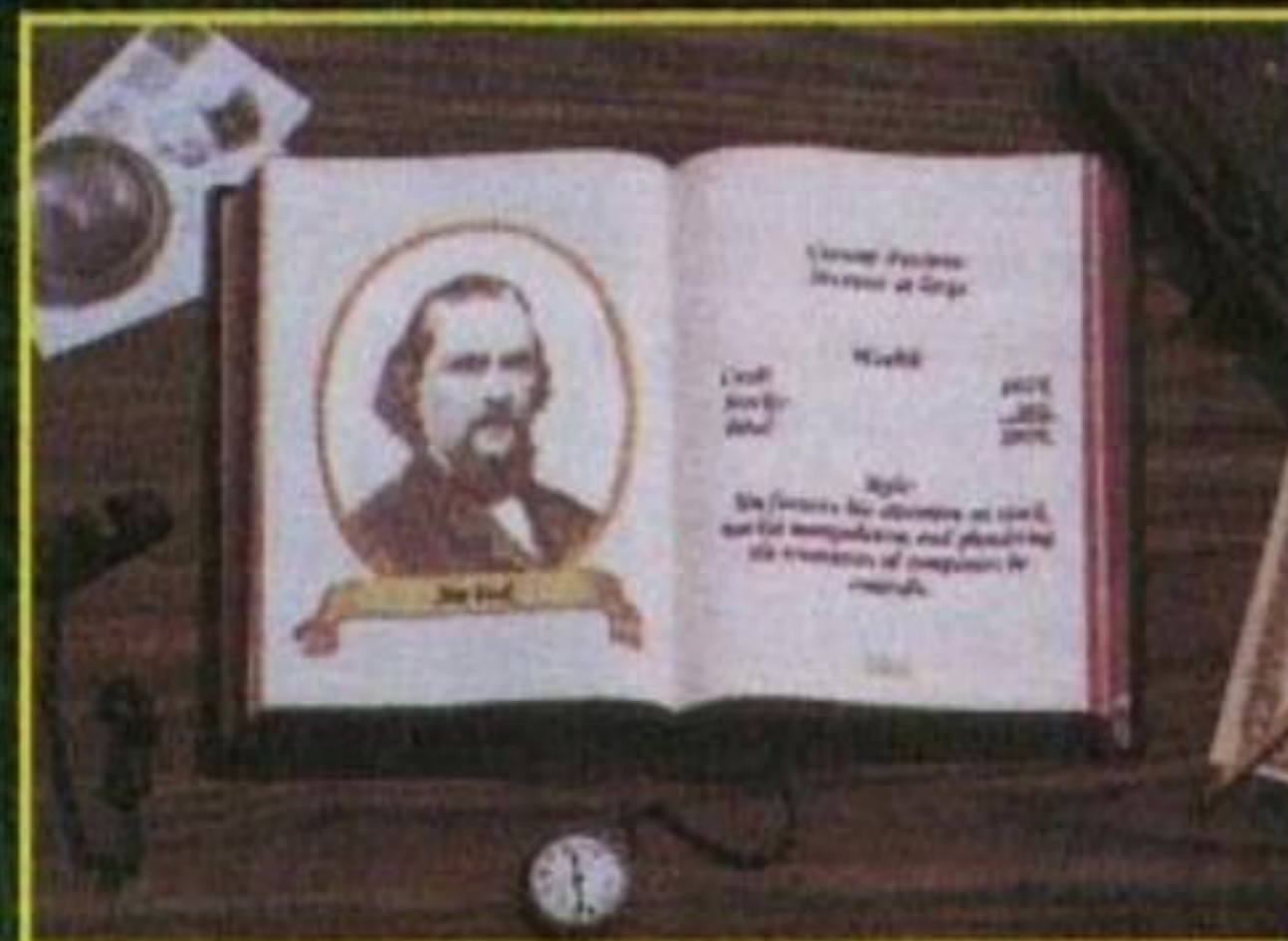
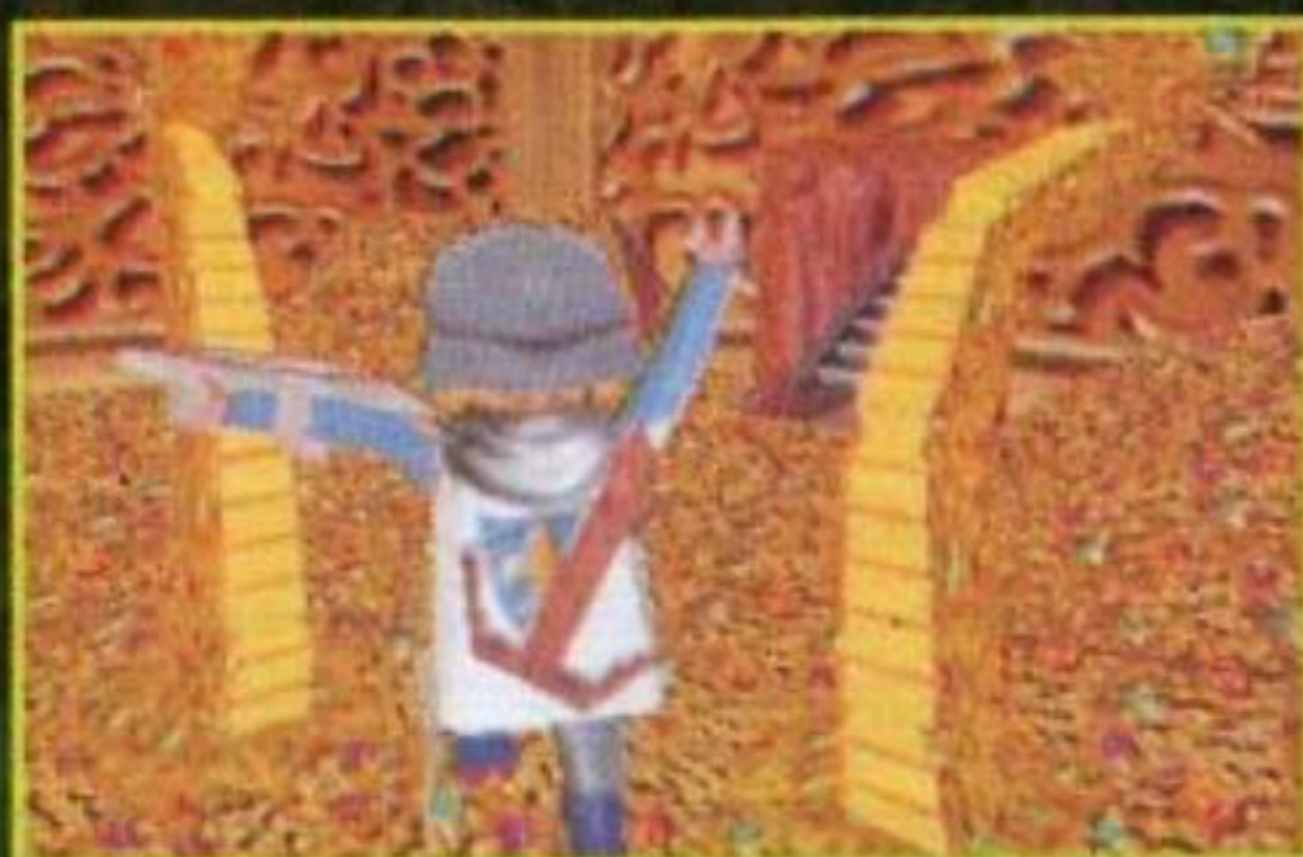
הופכים כל כך מהר לבעלי אימפריה, ודרוש ידע כלשהו בחוקי מסחר בסיסיים כמו היצע וביקוש, ניהול כספים בבורסה וכד'. בסופו של דבר המטרה היא לצבור הון, לבנות רשת מסילות רכבת על פני יבשות ולסלק מתחרים, שיעשו הכל כדי לעצור אתכם מהתפשטות גלובלית. לכן, כשהמשחק הזה יגיע למדפים (בסביבות נובמבר), היו בטוחים שמעריצי רכבות, מנהלי עסקים בפוטנציה ואוהבי נוסטלגיה ימהרו לרכוש אותו.



HYPE

הברבי של הבנים

מפיץ: Ubi Soft
שלא תחשבו בטעות שמדובר במשחק ילדים, ושעליכם להתעלם ממנו. אוקיי, מדובר בדמויות ה-Playmobile הזכורות לטוב, ואני משוכנע שעבר זמן מהפעם האחרונה ששיחקתם איתן, אבל יש כאן הפתעה ושווה לחכות.

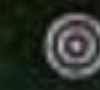


גבעות, הרים וכו'. כמו כן, המשחק יכול לגנון רחב של כלי רכב (כמו טנקים, משאיות, סירות מירוץ ומלחמה, מטוסים ועוד) שתוכלו לשלוט בהם.

באשר להיבט הגרפי, Argonaut השתמשו בהאצת תלת הממד החדשה ביותר שיש בשוק, כך שב-Kanaan נראה נשק מעוצב להפליא ואפקטים משוכללים של אור וערפל.

לסיכום, אם המשחק ב-Kanaan נהדר כפי שהוא נראה, הרי שלפנינו אחד הלהיטים הבאים.

בכל אופן, המשחק צפוי לצאת בתחילת 1999.



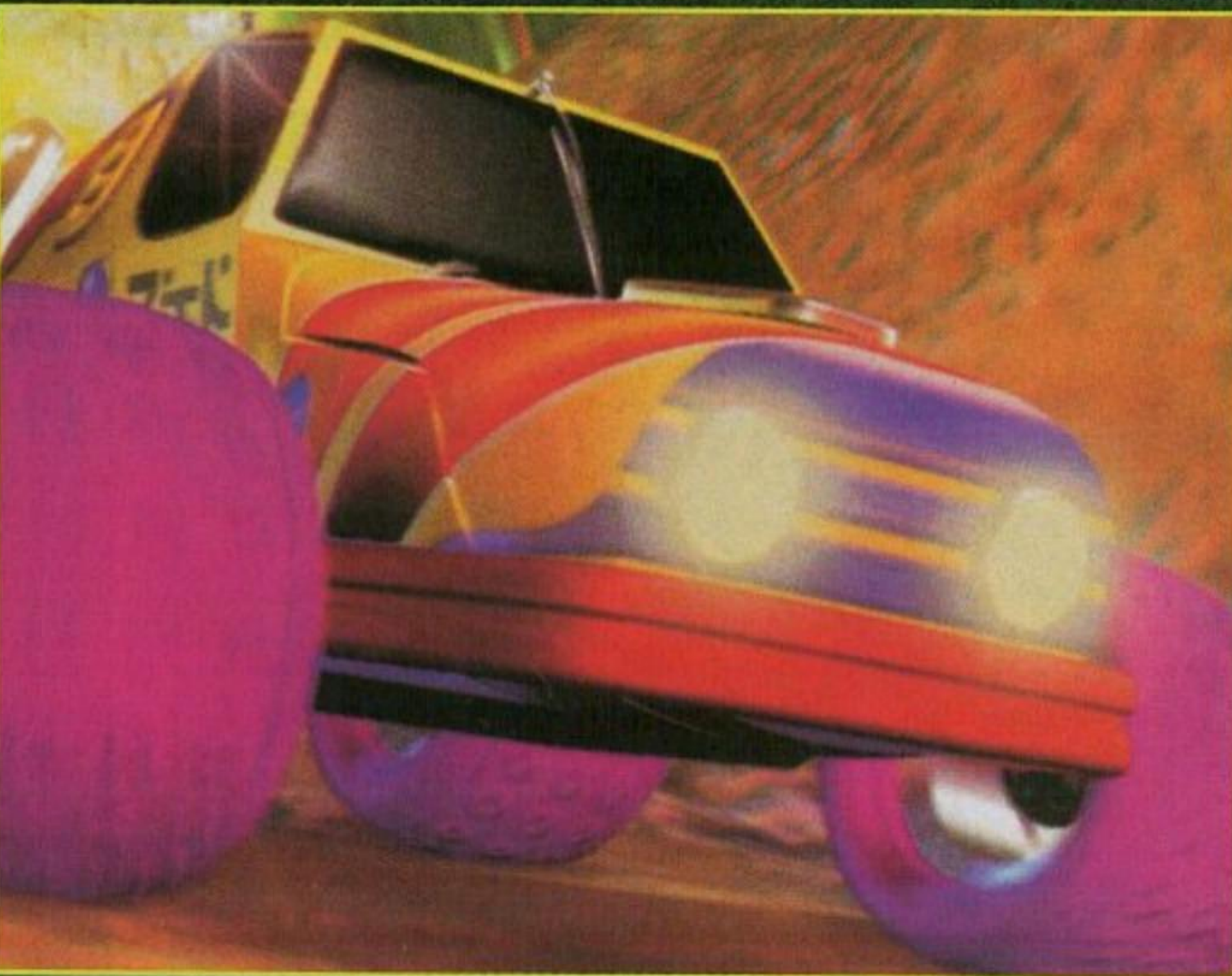
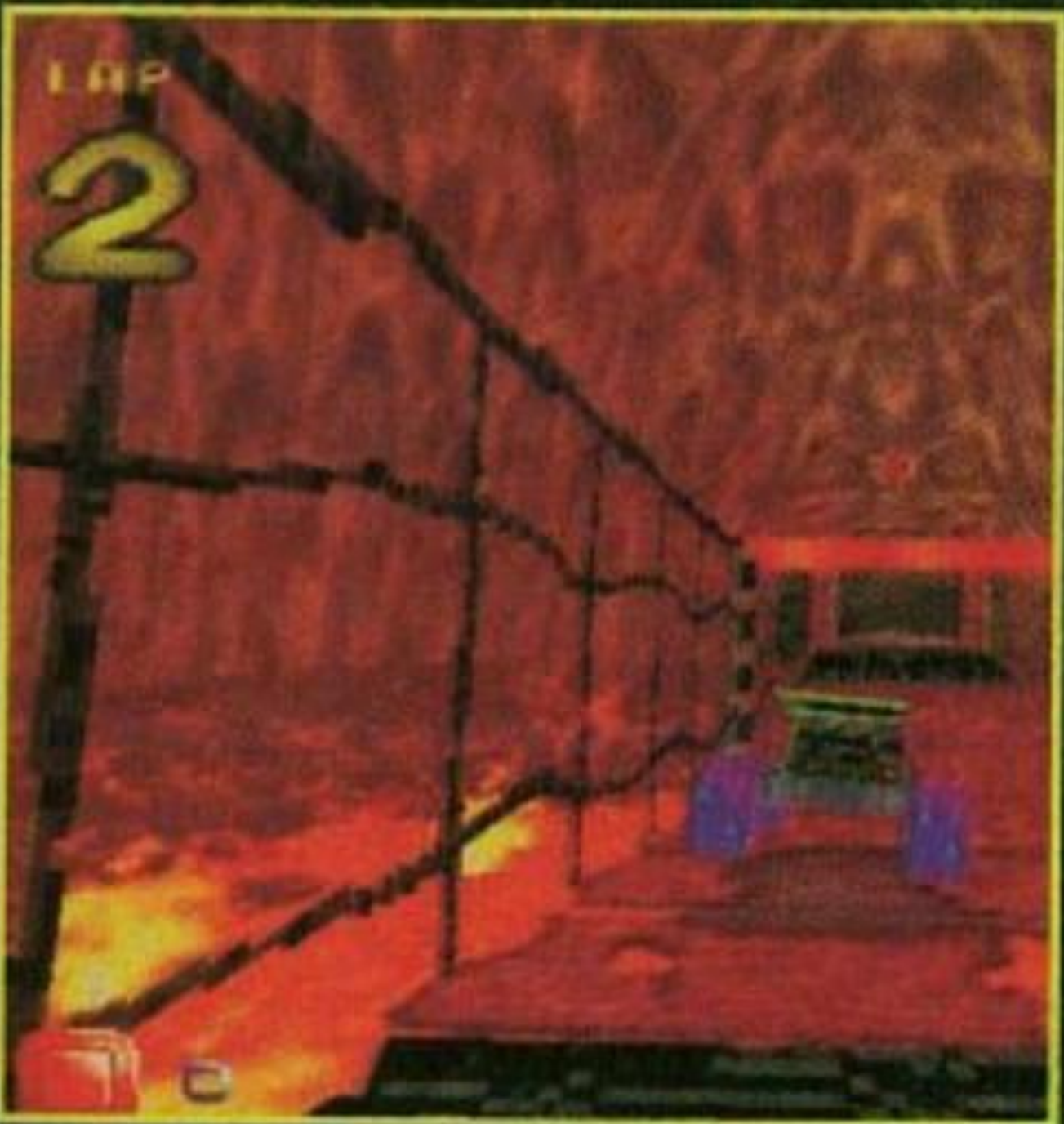
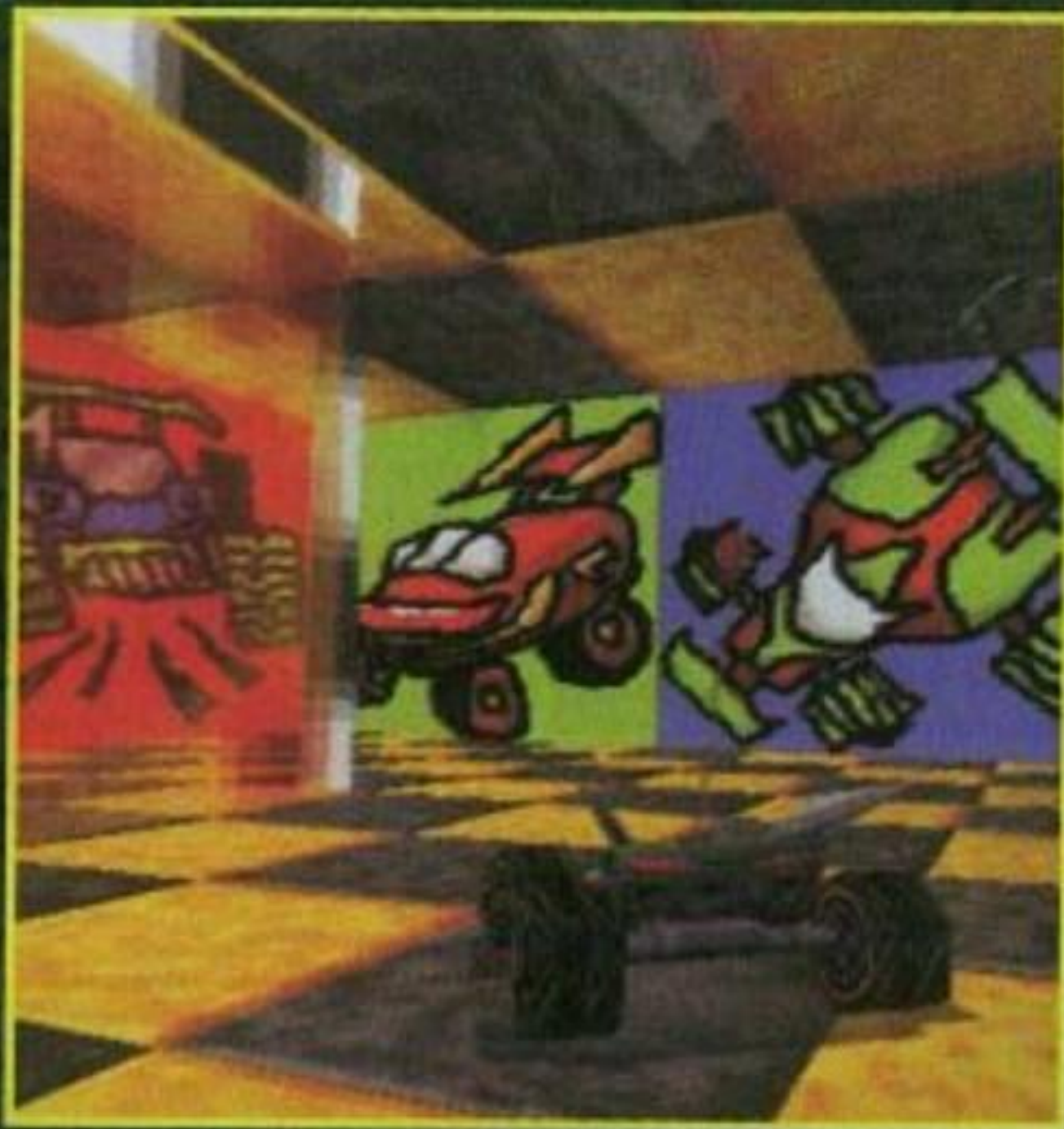
RAILROAD TYCOON II

רכבת ההפתעות

מפיץ: Gathering of Developers/
Take 2 Interactive

המבוגרים שבינינו בוודאי זוכרים את Railroad Tycoon המקורי, שיצא לפני 8 שנים והפך לקלאסיקה. Railroad Tycoon II אינו שונה במיוחד מקודמו, מלבד שיפוץ קוסמטי של סוף הנשען על תשתיות המחשבים של סוף המאה ה-20, כך שהתוצאה של השינויים ב-Railroad Tycoon II היא נופים ובניינים בתלת ממד וברזולוציה גבוהה.

הפעם מתרחשת העלילה בין השנים 1804 ועד המילניום הבא, כשאתם מייסדים אימפריית תחבורה וגוברים על אנשי עסקים המתחרים בכם (כמובן שלא



BUGGY

פשוט חמוד!

מפיץ: Gremlin Studios

כן, זהו עוד משחק נהיגה, אך כבר במבט חטוף על Buggy אפשר להבחין בהבדל בינו לבין משחקי מכוניות אחרים שגודשים את מדפי החנויות.

במשחק Buggy 16 כלי רכב, כך שבמקום להשתמש ב-Buggies רגילים, החברה של Gremlin חידשו והכינו Buggies בשלט רחוק, מה גם שכל מכונית צבועה בצבעים בהירים שונים, והן בעלות מהירות שונה ומאפיינים טכניים שונים.

במשחק 15 סיבובים מוזרים ומרהיבים כמו גנים יפנים, יערות, מערות וכו', כך שבסך הכל האתגר ב-Buggy לא מסתכם בניצחון במירוצים בלבד ועליכם להימנע ממכשולים רבים המפוזרים מסביב למסלולים.

וכך, לאחר שנהניתם, צברתם מספיק בונוסים, זכיתם בכמה מירוצים והשתעשעתם בפעלולים מתוחכמים, תוכלו לשלוט ב-Buggies גדולים ומהירים יותר.



Hype יכול להיות משחק פעולה הרפתקני באיכות המשתווה ל-Tomb Raider, היות ועליכם להדריך את הגיבור בסביבת תלת ממד, לקפוץ מעבר לוואדיות, לתכנן קרבות ולפצח חידות. אולם לעומת אין ספור המשחקים מסוג זה, Hype לוקח אותנו צעד אחד קדימה ומציג השפעות RPG (משחקי תפקידים) מתוחכמות.

במקרה של Hype לא רק שיש כישופים ויכולת להיעלם, אלא שגם ניתן לדבר עם דמויות אחרות, לחסל אותן ולקנות ציוד ותחמושת מסוחרים. נקודה נוספת היא שאם Tomb Raider מבוסס כולו על פעולה והדיאלוגים מקדמים את העלילה, ב-Hype לכל דבר שאתם אומרים לדמויות האחרות יש משמעות לגבי התפתחות הסיפור, התקדמותכם לשלבים גבוהים יותר והאופן בו הדמויות האחרות יגיבו אליכם.

בסיכומו של דבר, הייתי אומר שמחכה לנו חוויה מעניינת גם מבחינה טכנית וגם מבחינה גרפית בכל הנוגע לאנימציה דינמית וריאליסטית.



פ ב צ ע !!

MICROSOFT®

SIDEWINDER™ game pad



בקר המשחק האולטימטיבי של מיקרוסופט, מעוצב במיוחד למשחקי מחשב. יותר כפתורים, יותר אפשרויות ויותר שליטה.

ומשחק להיט לבחירתך בבחיר מדהים!

* 259 ש"ח בלבד.



משחק קרבות אוויריים מרובה משתתפים. תומך בטכנולוגיית ♦♣♠. עשרות שעות של הנאה.



משחק הקרבות שחיתם לו! עם זירות, דמויות חדשות ונשקים שטרם נראו על מסך המחשב.



משחק הלחימה הטוב ביותר מסוגו המשלב טכניקה תלת מימד ייחודית. אסור להחמיץ!



שיווק והפצה: באג מולטיסיסטם בע"מ



טלפון להזמנות בכרטיסי אשראי
1-800 220-840
שיחת חינם

כלים שיווקיים

היא עזבה אותי פעמיים...

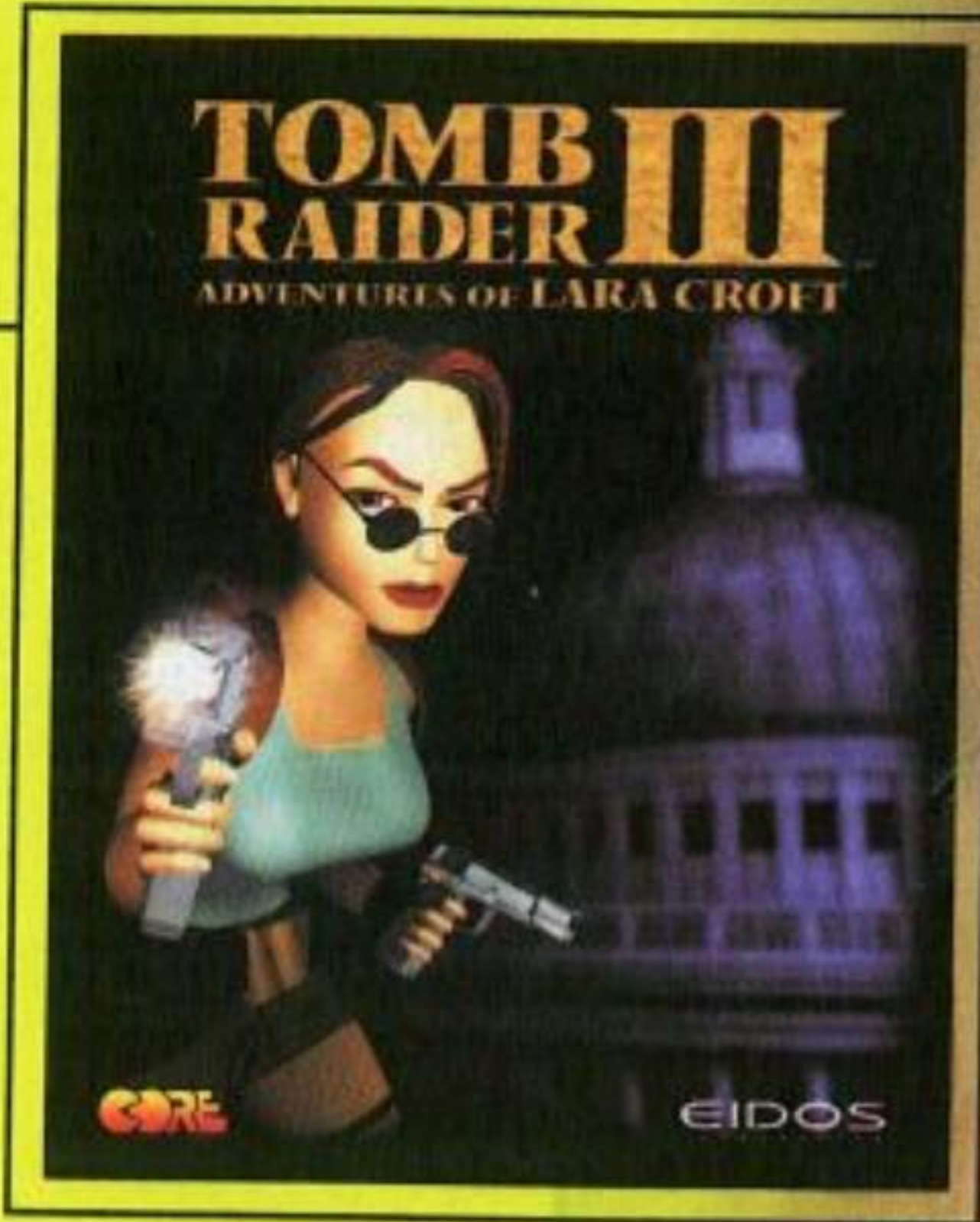
ועכשיו היא חוזרת!

צאו עם לארה קרופט
למסעות חדשים בעולם.

היא תיקח אותכם
למשימות רבות וחדשות...

סוכנים לדרך?

יוצאים עכשיו!



להשיג ב:
CD-ROM
PlayStation-1

TOMB RAIDER III

ADVENTURES OF LARA CROFT

מיוצא על ידי

להשיג בכל חנויות המחשבים, הצעצועים ורשתות השווק
להזמנות חייגו 24 שעות ביממה: 03-5124040



<http://www.hed-arzi.co.il>