080100
29.00 ש"ח (כולל מע"מ)
באילת 24.10 ש"ח
אוגוסט 1999

WIZ

ו ו י ז

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

לגיליון זה מצורף
משחק ההרפתקה המלא
GET MEDIEVAL
על גבי CD-ROM

100

ו י ל י ז

- ספיישל 100 - תולדות משחקי המחשב
- ספיישל 100 - מה-XT ועד הפנטיום
- ספיישל 100 - דברי ימי האינטרנט
- חקירה מצולמת - DUNGEON KEEPER
- הכי אקשן - TEAM FORTRESS CLASSIC, REQUIEM, QUAKE III: ARENA
- קדחת מירוצים - MIDTOWN MADNESS, FORMULA 1 ועוד ועוד NEED FOR SPEED 4...

9 770793 992004 08

גיליון ה-100

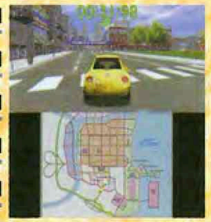
העניינים

אוגוסט 1999 ■ גיליון 100

חדשות מעבר לאוקיינוס	4
הוראות הפעלה	7
PC: חקירה מצולמת	8
PC: מצעד המשחקים	10
סודות מחדר התמיכה	12
CD אקשן: QUAKE III: ARENA	16
CD אקשן: TEAM FORTRESS CLASSIC	17
ספיישל 100: תולדות משחקי המחשב	18
CD אקשן: REQUIEM	24
CD מרוצים: FORMULA 1	26
CD מרוצים: NEED FOR SPEED 4	27
משולחנו של ד"ר וויז	30
CD מרוצים: MIDTOWN MADNESS	32
אינטרנט: חדשות אינטרנט	34
אינטרנט: דברי ימי האינטרנט	36
אינטרנט: נקודות ציון בזמן	38
CD אסטרטגיה: STARSHIP UNIVERSE + TRIBES	40
CD משחקי תפקידים: BALDURE'S GATE SWORD	42
ספיישל חומרה: להיטי SAITEK	43
דד-ליין: "מאהבעיה?"	48
לוח	50
משחקים באמצע הדרך	52



QUAKE III: ARENA – עמ' 16



MIDTOWN MADNESS – עמ' 32



STARSHIP + TRIBES – עמ' 40

עורך ראשי: קובי סיט * עורך PC: דויד זילברשטיין * עורך משחקים: ערן פולוסצקי * עריכה לשונית: זוהרה זולברג * מחלקת מנויים: מיכל מצליח * צלם: יהודה נגטיב * המשתתפים: ד"ר WIZ, קובי סיט, דוד זילברשטיין, מורגן לה פיי, דוד אידלס, רועי ג'נינגס, ערן בן-סער, לי בלום, פול נריה, טלי פרידמן, מיכאל לוגסי, אור פלג, פול נריה, בן כספי, שי אבני, ענת סבט, עמית חסון-אלוני, רועי זילברברג, ענת סבט, מיכאל לוגסי וערן פולוסוצקי * עיצוב וביצוע גרפי : אריקה שפיגל, עוזי דור, מירי פליגמן, מיקסם טכנולוגיות * דפוס: אומני אופסט בע"מ * מו"ל: WIZ, ירחון * מערכת ומנהלה: כנרת 13, בני ברק * מען למכתבים ולחומר מערכתי: ת.ד. 2409 בני ברק, מיקוד: 51114
טל: 03-6171666 פקס: 03-5708174
מחירי המוצרים המתפרסמים בעיתון עשויים להשתנות, המערכת אינה אחראית לתוכן המודעות. חומר שיישלח למערכת לא יוחזר.

גיליון ה-100

אחד הדברים היותר אופייניים לטור החודשי הזה הוא איזושהי התרפקות נוסטלגית, אבל הפעם אנסה לחרוג קצת מהמנהג המגונה הזה ולומר לכם שיותר מכל גיליון אחר, גיליון המאה של וויז מבשר שווהי רק תחילת הדרך ושיש עוד כל כך הרבה מה לעשות וללמוד בתחום הזה בארץ ובעולם, כך שגם אם העיניים של חברי המערכת התעייפו, גם אם הגב כואב והצוואר תפוס משעות המסך הארוכות וגם אם הפלנו כמה מחשבים ושרפנו כמה מעבדים, אין לנו שום כוונה לחשוב שהגענו לשיא ולהפסיק את החגיגה.

למען האמת, החגיגה שלנו רק עומדת להתחיל וזה אומר שאנו מכינים לכם הפתעות באמת גדולות בחודשים הקרובים. בשלב זה, הדברים עדיין במשא ומתן ועדיין אין לי אפשרות לפרט את הכל, אך כשהתוכניות ייצאו לפועל (וזה יהיה ממש בקרוב), תוכלו לראות כיצד עבודה של שנים מקבלת ביטוי והכרה דווקא בגלל שהצלחנו לשמור על איכויות שלא מביישות אף כלי תקשורת שעוסק בתחום הזה, איכויות שאפשר להתגאות בהן במיוחד כי הן מבטאות דבקות אמיתית במשימה ואמונה אמיתית שהכל אפשרי.

התוצאות האלה לא היו מתאפשרות בלי חברת באג מולטיסיסטם, אנשי המערכת ובמיוחד הכתבים, עורכי המדורים, העורכת הלשונית המופלאה, מחלקת המנויים, הגרפיקאים, הכורכים, המפיצים, בעלי הקיוסקים וכל מי שאולי שכחנו להזכיר. הדבר הבאמת גדול הוא שמי שעבד על הגיליון ה-1 של וויז יכול להיות עוד יותר גאה ביום הזה, וזה המבחן האמיתי כי זו לא ממש חוכמה גדולה להתלהב בשלבים הראשונים אלא לשבור שיא ועוד שיא ורק להתקדם.

אז הייתה אמירה לעתיד, הייתה קצת נוסטלגיה וציונות – מה שנשאר זה ליהנות מ-GET MADIEVAL, לתת גם מילים טובות ולהמשיך הלאה, כי יש עוד הרבה מה לעשות ובעצם רק התחלנו...

קובי סט"ו

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

מבצע ה-100

לקראת חגיגות ה-100 של **WIZ** ייצרך מבצע חסר תקדים בצולם משחקי המחשב.
שימו לב, האיש שיביא למערכת את מספר המנויים הרב ביותר, יזכה ב-21 המשחקים הטובים ביותר בשוק:

- Resident Evil 2
- Quest for Glory V
- King's Quest VIII
- Delta Force
- Civ Call to Power
- Superbike
- Motocross Madness 2
- X-Wing Alliance
- Roller Coaster Tycoon 2
- Commandos
- Army Men II
- Star Wars Racer
- Star Wars Rogue Squadron
- Railroad Tycoon
- Aliens Vs. Predator
- Warzone 2100
- Half Life
- Lands of Lore 3
- Unreal Tournament
- Heroes III
- Falcon 4.0















כל מה שצריך לעשות, הוא לשלוח אלינו את פרטיהם של המצטרפים החדשים (שם, כתובת ומס' טלפון) בנוסף למודעה זו, בה תמלאו את פרטיכם. כמו כן, יוגרלו בין השולחים, 20 פרסים מדהימים - מתנת מיטב החברות!

לכב' "מבצע ה-100"

שם: _____ כתובת: _____ טלפון: _____

רשימת המצטרפים

שם: _____ טלפון: _____

שם: _____ טלפון: _____

שם: _____ טלפון: _____

במידה ויש מצטרפים נוספים, צרפו אותם בדף נפרד עם פרטיכם.

* המבצע בתוקף עד גיליון 101

לכבוד גיליון ה-100 ניסחף עם קצת נוסטלגיה ונביא את אבני הבניין שהרכיבו, לדעתנו, את עולם המולטימדיה ממנו אנחנו נהנים כל כך כיום, ואייטמים חמים שעומדים לצאת בעתיד הלא כל כך רחוק.

PERSONAL COMPUTER (PC)

המחשב האישי הראשון הוצג על ידי חברת IBM בניו יורק בתאריך 12 באוגוסט 1981, כאשר את פיתוחו איפשר המיקרו-פרוססור הראשון, Intel 4004, ב-1971.

הזיכרון הכיל 64K ו-floppy disk drive 5.25" 160K והמחיר עמד על 2,880$. עוד נוסיף שלפני הצגת ה-PC הראשון ובעוד אנשים רקדו ג'ון טרבולטה במועדוני שנות ה-70, ישב בחור צעיר שהחליט להקים חברה שלימים נקראה מיקרוסופט...



מדפסת הלייזר הראשונה

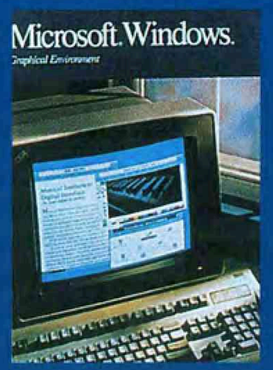
ב-1984 הציגה חברת Hewlett Packard את מדפסת הלייזר הראשונה. כיום היא נמצאת כמעט בכל בית, אך באותה שנה כנראה שלא העריכו אותה נכון ומדפסת הסיכות עם הגלגל המעצבן המשיכה לשלוט בשוק עוד כמה שנים טובות.



WINDOWS 3.0.

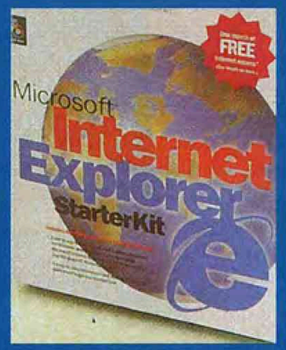
תוכנת Windows 3.0 יצאה במאי 1990 בדיוק בזמן שעולם המולטימדיה היה זקוק לריענון שיגיע גם למשתמשים הביתיים.

אמנם Windows המקורי יצא עוד קודם, אבל הפעם גרסה זו גרפה את כל הקופה ולו רק בגלל שהיא איפשרה עבודה על DOS וחלונות ביחד, והכניסה אפליקציות שהיו דבר חדיש ומושך.



MOSAIC

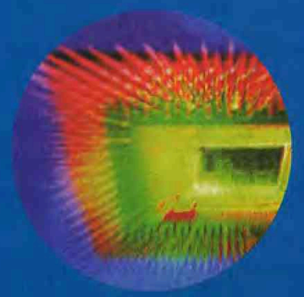
ב-1993 פרסמה קבוצ של חבר'ה צעירים שעבדו ב-National Center for Supercomputing Applications (NCSA) את ה-Mosaic, אמצעי שאפשר את השימוש באינטרנט במודל שאנו מכירים היום. כמובן שהאינטרנט כבר הומצאה והייתה בשימוש עוד בשנות השישים על ידי הפנטגון, אלא שה-Mosaic נתן פתח לאינטרנט כמעט לכל מי שיש ברשותו מחשב אישי.



מעבד INTEL PENTIUM

המעבד Intel Pentium יצא ב-1993 עם דרישה למערכות מחשב יותר ויותר מהירות.

הפנטיום הכיל 3.2 מיליון טרנסיסטורים וב-1995 הפך למעבד הסטנדרטי במחשבים, ומאז חברת Intel שיכללה והביאה את המעבד פנטיום פרו המציע ביצועי 32bit טובים הרבה יותר.



כונן תקליטורים (CD-ROM)

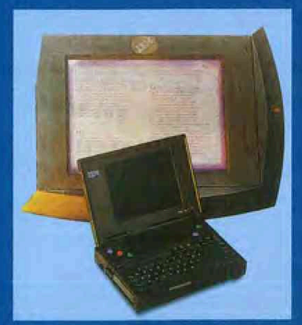
כוננים אלו הגיעו לשוק ב-1985 אבל לא התפרסמו עד לתחילת שנות התשעים - עכשיו הם חלק בלתי נפרד מכל מערכת מחשב מצויה, והם מהווים את הדרך הטובה ביותר להעלאת אפליקציות.

המהירות של כונני התקליטורים השתפרה פלאים, והיום כונני תקליטורים 12X עם אחסון של לפחות 4.7HGb (המספיקים לסרט באורך מלא) הם דבר של מה בכך.



ROOM WITH A VIEW

הגענו לעתיד (הלא רחוק) ופה וירטואליות וקומפקטיות הם שם המשחק. Room with a View הוא רעיון מדהים של IBM - זהו מעין חדר משרדים וירטואלי, כך שבמקום מדפים עמוסים בספרים יהיו לפניכם הקרנות על הקירות של המדפים ותכולתם, ואם תרצו ספר מהמדף פשוט תצטרכו לקחת את ה-Viewboard (פלטה המבוססת על LCD ברזולוציה גבוהה), להצביע על הספר הווירטואלי עם קרן לייזר ותוכן הספר יופיע על גבי מסך המחשב ישר מולכם.



WALLET PC

זוהי קפיצה קדימה אחרי שהומצא המחשב הנישא. מדובר בארנק כיס רגיל המקופל לשלושה חלקים ומצויד במיני סורק, מסך תצוגה זעיר ומקלדת! זוהי מערכת שתשרת אתכם כמחשב אישי, איתורית, PDA ,PIM ועוד.

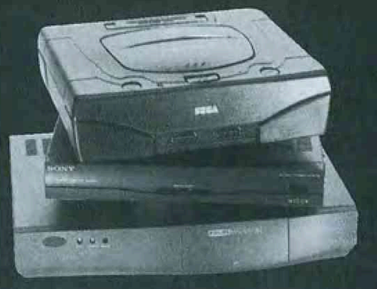


DIAMOND WEB TV

Mitsubishi Consumer Electronics America משתפת פעולה עם View Call America לפיתוח ומכירת ה-Diamond Web TV.

המוצר המוגמר ייתן שירותי אינטרנט דרך מכשיר הטלוויזיה, כך שתוכלו לקבל דואר אלקטרוני, Web browsing, תמיכת java, אקסטנציות HTML המבוססות על TV ועוד.

וכך, תהפוך חברת Calls View לספק השירות והטכנולוגיה תבוא מכמה חברות ענק, כמו: Microware, Motorola ו-Spyglass.



HP 300LX PALM TOP PC

חברת Hewlett Packard שיכללה את המחשב הזעיר והמצליח HP 200LX כדי לעמוד בתחרות עם Windows CE. ה-HP 300LX מצויד ב-2Mb של RAM, חריץ Card Type II PC וחריץ ל-flash memory card.

היתרון הבולט של HP 300LX מול ה-Windows CE הוא שב-CE 60 עמודות ורזולוציה של 480 על 240 ואילו ב-HP 300LX 80 עמודות ורזולוציה של 640 על 240. יתרונות נוספים הם ששתי סוללות AA יספיקו לשימוש של כחודש, התצוגה רגישה למגע כך שאין צורך בעכבר, והערכה תמורת כ-2,000 ש"ח מגיעה עם טרנסיברים אינפרה אדומים, serial port, רמקול מורכב ומתאם AC.

פשוט לרוץ ולקנות!



סליחה, תיקון! בטעות פרסמנו בגיליון 98 שבובות ה-FURBIES טרם הגיעו ארצה. בכל אופן ניתן כבר לרכוש אותן בחנויות המובחרות.



GET MEDIEVAL

הוראות התקנה והפעלה



המשחק
מיועד למערכות ההפעלה
Windows 95/98 בלבד

דרישות מערכת

פנטיום 166 (מומלץ פנטיום 2)
32Mb זיכרון
100Mb מקום פנוי על הדיסק הקשיח להתקנה מינימלית ו-400Mb מקום פנוי להתקנה מלאה
כונן תקליטורים (CD-ROM) במהירות מרובעת
כרטיס קול, מומלץ כרטיס תלת ממד
Windows 95/98

הפעלה

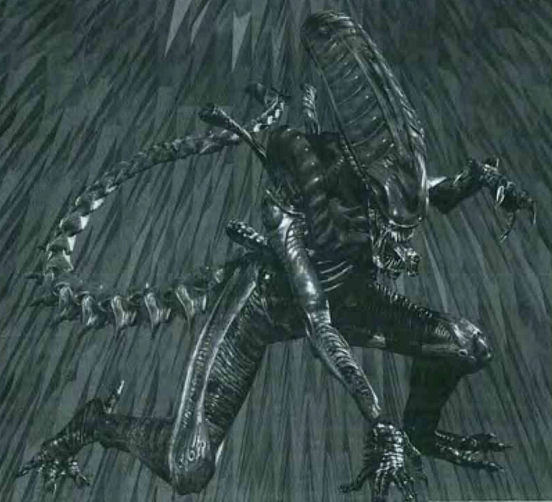
1. הכנס את התקליטור לתוך כונן התקליטורים (CD-ROM).
2. לאחר מספר שניות, תוכנית ההתקנה של GET MEDIEVAL תתחיל לפעול באופן אוטומטי. אם היא לא מופעלת בצורה אוטומטית, לך "למחשב שלי", לחץ לחיצה כפולה על כונן התקליטורים (CD-ROM) ואז לחץ על AUTO RUN.
3. פעל לפי ההוראות שעל גבי המסך ולחץ NEXT מספר פעמים עד סיום ההתקנה.
4. לסיום לחצו על FINISH.
5. ניתן להתחיל את המשחק דרך תפריט "התחל", "תוכניות" - בתיקיית MONOLITH PRODUCTIONS.





מקשים

לתנועה השתמשו במקשי החצים של המקלדת
F1 - עזרה ופירוט כל המקשים הנדרשים.
Ctrl - התקף.
Shift - קסם.
Space - דיסק מגן.



DUNGEON KEEPER 2

הטוב שברוע

הפרק הראשון בסדרת DUNGEON KEEPER הגיע לארץ באיחור מה ובעצם מנע מרובנו לעכל את הסיבות להצלחה האדירה שזכה לה ברחבי העולם. הפעם מגיע אלינו הפרק השני שדורש מאיתנו להצטרף לצדם של הרעים בסיפור, להצליח לצאת ממעמקי האדמה אל אוויר העולם ולחסל את הטוב שניצח בפעם הקודמת.



1 מבט מלמעלה על הצינוק שבנינו.



2 הסתכלו במראה...



3 הסקיצות של האוצר.



4 ותראו את תיבות הכספים במשחק.



5 הסקיצה של הטרול.



6 ותראו את הטרולים הירוקים.



7 רזולוציות תלת ממד של הצינוק.



8 מלכודת הפחד – מי ימצמץ ראשון?



9 הפיות – נגדנו או לטובתנו?



10 לזה קוראים אביר?



11 מלאך החושך יוצא מהקריסטל.



12 הענק המטופח.



13 התקפות הערפדים.



14 הקרניים מדברות בעד עצמן.



15 התקפה פמיניסטית – הסתבלו לה בעיניים.



16 חייבים להשיג את זבובי האש בכל דרך.



17 המלכודת המסוכנת ביותר – אי אפשר לזוז!



18 בא מלהבה.

PC

חקירה מצולמת

המשחקים הנצחיים

לאחר היעדרות של חודש חוזר ALPHA CENTAURI לפסגת המצעד, מיד אחריו נמצא ה-RPG של השנה, BALDURE'S GATE ואל המקום השלישי צונח HEROES III, שרק בחודש הקודם כבש את הפסגה בסערה גדולה.

פריצה גדולה נרשמה במקום ה-5 בדירוג אליו הגיע הפרק השביעי בסדרת הפנטזיה המופלאה, MIGHT & MAGIC VII - FOR BLOOD & HONOR ומיד אחריו ממקם אחד הבוגר יחד THE MANDATE OF HEAVEN, הלא הוא הפרק השישי בסדרה.

מהמקום ה-5 עד המקום ה-10 נמצא אזור היציבות של המצעד שלנו וניתן לראות תנודות מינוריות של הקלאסיקות שמצויות כאן. בהזדמנות זו, אגב, כדאי להוכיר כי חלק מהכותרים המוזכרים בחלק הזה כוללים גם את קטגוריית משימות ההרחבה ל-STARCRAFT, UNREAL ואחרים.

את העשירייה השנייה פותח X-WING ALLIANCE שצונח שלב למקום ה-11 ומיד אחריו ניתן למצוא פריצה חדשה, את MECHWARRIOR 3 שפשוט נכנס היישר אל המקום ה-12 ומבטיח להביא לנו סימולציית חלל ורובוטיקה מרגשת במיוחד.

במקום ה-13 ממשיך לדשדש CIV CALL TO POWER שבניגוד למקור של סיד מאייר - לא בדיוק הצליח לכבוש את פסגת הדירוג. אבל מה, הקלאסיקות לא נעלמות אף פעם ולקראת צאתו של הפרק ה-8 בסדרת FINAL FANTASY, מצליח הפרק השביעי לטפס ברבעון האחרון מהמקום ה-26 אל ה-20 וכעת אל השלב ה-16 בדירוג העולמי.

לעומתו, על FIFA 99 עוברת תקופה לא קלה והוא צונח שני שלבים אל המקום ה-17 וכך גם CHAMPIONSHIPS MANAGER 3 שלאחר התאוששות מעניינת וטיפוס למקום ה-14 חוזר אל המקום ה-18. אותה מגמה אפיינה את CAESAR 3 שיורד שלושה שלבים אל המקום ה-19 אבל לא הכל שחור ובמקום ה-20 של המצעד ניתן למצוא פריצה חדשה, STAR TREK BIRTH OF THE FEDERATION.

ה מ ו ד ח י ם

- ★ FALLOUT 2 מהמקום ה-17 אל ה-21.
- ★ IMPERIALISM 2 מהמקום ה-18 אל ה-34.
- ★ NEED FOR SPEED 3 מהמקום ה-19 אל ה-25.

הכתובת לדירוג:
Jojo Productions
Balderikstraat 16
The Netherlands 3032 HC Rotterdam
jojo@xs4all.nl
לגולשי אוטוסטרדת המידע:
http://www.worldcharts.com

דירוג נוכחי	דירוג קודם	מספר שבועות	שם המשחק	שם החברה
1	(2)	20	ALPHA CENTAURI	ELECTRONIC ARTS
2	(3)	24	BALDUR'S GATE	INTERPLAY
3	(1)	16	HEROES OF MIGHT & MAGIC 3	3DO
4	(4)	30	HALF-LIFE	SIERRA
5	(-)	3	MIGHT & MAGIC VII	3DO
6	(5)	56	MIGHT & MAGIC 6	3DO
7	(6)	60	STARCRAFT	BLIZZARD
8	(8)	56	UNREAL	GT
9	(9)	28	RAILROAD TYCOON 2	G.O.D
10	(9)	8	ROLLE RCAOASTER TYCOON	MICROPROSE
11	(10)	10	X-WING ALLIANCE	LUCASARTS
12	(-)	-	MECHWARRIOR 3	MICROPROSE
13	(11)	14	CIVILIZATION CALL TO POWER	ACTIVISION
14	(12)	24	THIEF	EIDOS
15	(13)	84	TOTAL-ANNIHILATION	GT
16	(20)	49	FINAL FANTASY 7	EIDOS
17	(15)	37	FIFA 99	ELECTRONIC ARTS
18	(14)	10	CHAMPIONSHIP MANAGER 3	EIDOS
19	(16)	36	CAESAR 3	SIERRA
20	(-)	-	STAR TREK	HASBRO

WIZ קונים בבאג סטור

אתם קוראים את WIZ, אתם קונים את WIZ, ועכשיו, רשת באג סטור באה אליך בהצעה מיוחדת:

קנו שלושה גיליונות של WIZ ברשת באג סטור



1 המחיר 2

וקבלו גיליון רביעי ב:

אתם יכולים לקנות במשך תקופה, אתם יכולים לקנות עם חברים, רק אל תשכחו למלא את הטופס המצורף ולשמור את הקבלות.

BUG STORE

	גיליון מס'	גיליון מס'	גיליון מס'	גיליון 1/2 מ
חתימת המוכר				
חתימת הסניף				

הרשת המובילה בישראל למחשבים תוכנה משחקים ומולטימד

בת ים: קניון בת ים טל' 03-5535268. ירושלים: רח' הילל 6 טל' 02-6250254. אקדמון באוניברסיטה העברית טל' 02-5882164. ראשל"צ: מרכז רוטשילד טל' 03-9500795. קניון הזהב טל' 7659
ת"א: דיזינגוף סנטר טל' 03-5288281. דיזנגוף אוניברסיטת ת"א טל' 03-6430470. רמת אביב קניון אביב טל' 03-6437218. רחובות: קניון רחובות טל' 08-9456433. אזור הדרום אילת: קניון מול ר
07-6340553. אשדוד: קניון אשדוד רובע א' טל' 08-8569678. באר שבע: קניון הנגב סיפרי טל' 07-6286653. חיפו, ב"ש מרכז ביג 07-6287420. אזור השרון הרצליה: בית מרכזים 2001 א.ת.
פיתוח טל' 09-9585457. "באג עודפים" הרצליה צמרות 2 "מרכז צמרות" טל' 09-9587269. נתניה: קניון השרון טל' 842963
אזור הצפון חדרה: קניון לב חדרה טל' 06-6342430. חיפה: קניון חיפה, דרך פרויד, מבואות חיפה טל' 04-8500583. קרית ביאליק: קניון הקריון טל' 42692

מאת: ערן פולוסצקי

טיפים

MICROSOFT COMBAT FLIGHT SIM

התחל את המשחק בקואורידנטות "N51*10.86' W1*50.42". טוס באזור וחפש את הענן. מתחת לענן, בערך בגובה של 2,000 רגל, תוכל לראות חזיר ורוד ענק מרחף באוויר.
כדי לגשת למשימה סודית, חפש את הקובץ " TEAM.MI", שנה את שמו ל-"TEAM.MIS" (אם יש לך כבר קובץ בשם TEAM.MIS, מוטב שתגבה אותו) ולאחר מכן הפעל את המשחק. כעת, משימה חדשה ומעניינת בשם "COMBAT FLIGHT SIM TEAM OUTING" תופיע ברשימת המשימות לשחקן יחיד.

AGE OF EMPIRES: RISE OF ROME

כדי להפעיל את הקודים הבאים, פתח את חלון השיחה בעזרת המקש Enter, הכנס את הקוד ולחץ שוב על המקש Enter.
KING ARTHUER - הופך ציפורים לדרקונים.
GRANTLINKSPENCE - הופך חיות רגילות לחזקות יותר.
POW - מוסיף לכוחותיך יחידה חדשה בשם BABYPREZ - תינוק רכוב על תלת-אופן.
CONVERT THIS! - מוסיף יחידה של סופר-כוהן.



STORMBILLY - מוסיף יחידה בשם ZUG 209, רובוט מגניב למדיי.
PHOTON MAN - מוסיף לכוחותיך לוחם עתידני.
JACKBENIMBLE - משתמש באיכרים בתור תחמושת לקטפולטות.



BLOOD 2: THE CHOSEN

כדי להכניס את הקודים, פתח את חלון השיחה בעזרת המקש T, הקלד את הקוד ולחץ על המקש Enter.
mpgod - מצב "אל".
mpkfa - מוסיף מגוון של כלי נשק.
mpbeansofcoolness - מוסיף עוד כלי נשק.
mpammo - תחמושת מלאה.
mpclip - אפשר לעבור דרך קירות.
mphealthy - בריאות מלאה.
mpwhereami - מציג את הקואורדינטות בהן אתה נמצא.
mphideme - מעלים את הצגת הקואורדינטות של המיקום שלך.
mpbeefcake - הופך את כלי הנשק שלך לעוצמתיים יותר.
mpkillemall - הורג את כל האויבים בשלב.
mpspeedup - מגביר את מהירות הדמות.
mpstronger - מחזק את הדמות.
mpcaleb - משנה את הדמות ל-Caleb.
mpophelia - משנה את הדמות ל-OPHELIA.
mpishmael - משנה את הדמות ל-ISHMAEL.
mpgabby - משנה את הדמות ל-GABRIELLA.
mpberetta - הקלד פעם אחת כדי לקבל ברטה. הקלד פעמיים כדי לקבל שניים.
mpsubmachinegun - מוסיף לך את מכונת הירייה. הקלד פעמיים כדי לקבל זוג.
mpshotgun - רובה תקיפה קצוץ-קנה. הקלד פעמיים כדי לקבל שני רובי תקיפה.
mpsniperrifle - מוסיף לך את רובה הצלפים.
mphowitzer - הוביצר.
mpnapalmcannon - אש! אש! אש!
mpsingularity - מוסיף לך את ה-SINGULARITY GENERATOR.
mpminigun - שם קטן. נשק גדול.
mpassaultrifle - מוסיף לך את רובה התקיפה.
mpbugbuster - נשק ה-BUGBUSTER!
mplaserrifle - רובה הלייזר מתווסף לכלי נשק שלך.
mpteslacannon - תותח הטסלה עומד לרשותך.
mpvoodoo - מוסיף לך את בובת הווודו.
mptheorb - נותן לך את ה-ORB.
mpgoshopping - נותן לך את כל החפצים.
mpnicenurse - מוסיף 25 לבריאות.
mpreallynicenurse - מוסיף 300 לבריאות.
mpward - מוסיף 25 לשריון שלך.
mpnewcroward - מוסיף 100 לשריון שלך.
mptakeoffshoes - מעלים אותך.
mpherkermur - הנזק מוכפל פי 3.





CARNIVORES



הקלד debugon בזמן המשחק כדי לאפשר את מצב הצ'יטים (המשקפת שלך תופיע בזמן שאתה מקליד, אבל אתה יכול להתעלם). כעת, הדינוזאורים מתעלמים ממך כל עוד אתה לא יורה, יש לך תחמושת אינסופית והלבה לא פוגעת בך. נוסף על כך, במצב זה אתה יכול להקליד את הקודים הבאים:
Ctrl - מאפשר לך לרוץ ממש מהר.
Shift+S - מצב אטי מופעל/מבוטל.
Shift+T - מציג את מספר הפוליגונים בכל תמונת מסך וכן את הזמן שלקח להציג את תמונת המסך (במילי-שניות).

COMMANDOS: BEYOND THE CALL OF DUTY

הקלד GONZO1982 בזמן המשחק. כעת אתה יכול להשתמש בקודים הבאים:
Shift+V - אתה הופך לרואה ואינו נראה.
Shift+X - מעביר את הדמות שלך למיקום על פי בחירתך. השתמש בעכבר כדי לקבוע את מיקום החייל שלך.
Ctrl+I - הדמות שלך בלתי-מנוצחת.
Ctrl+Shift+N - מסיים את המשימה.



ALPHA CENTAURI

בזמן המשחק, לחץ על Ctrl+K כדי לגשת לעורך המפה. דרך עורך המפה אתה יכול לעשות שינויים קטנים, גם בזמן המשחק:
Y - מראה את כל המפה.
Shift+F1 - יוצר יחידה.
Shift+F2 - מגלה טכנולוגיה.
Shift+F3 - מחליף צדדים/משנה מבט.
Shift+F4 - משנה/קובע אנרגיה.
Shift+F5 - משנה שנה.
Shift+F6 - מחסל את היריב.
Shift+F7 - מציג הילוך חוזר.
Shift+F8 - מציג סרטים.
Shift+F9 - עורך את סוג הדיפלומטיה של אחת הקבוצות.

NEED FOR SPEED 3

הקלד את הקודים הבאים בכל תפריט כדי להפעיל את הצ'יטים:
RUSHHOUR - מגביר את התנועה של המחשב בכביש.
EMPIRE - מאפשר לך להתחרות במסלול ה-"EMPIRE CITY".
ELNINOR - מאפשר לך לנהוג במכונית ה-"EL NINO" הסודית.
MERC - מאפשר לך לנהוג במרצדס.
GOFAST - מאפשר לך לצלול במהירות בזמן משחק לשחקן יחיד.
ALLCARS - מאפשר גישה לכל המכוניות.

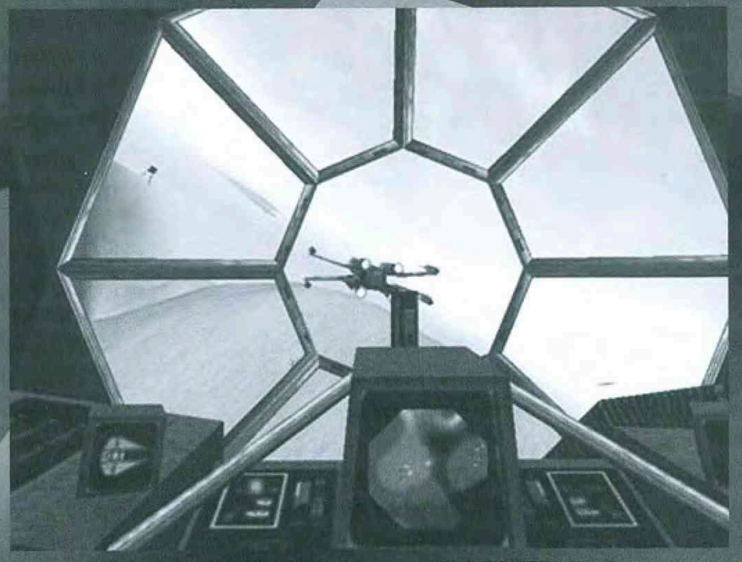
הקלד אחד מהקודים הבאים לפני שאתה לוחץ על כפתור RACE כדי לנהוג באחת מהמכוניות הסודיות הבאות:
G001 - מאודה מיאטה.
G002 - הלאנד-קרוזר של טויוטה.
G003 - משאית.
G004 - BMW סדרה 5.
G005 - פליימות' ברקודה משנת 71.
G006 - טנדר פורד מיוחד.
G007 - ג'יפ צ'ירוקה.
G008 - טנדר פורד מוגדל.
G009 - מוסטנג משנת 65'-64'.
G010 - שברולט 66'.
G011 - ראנג'-רובר.
G012 - אוטובוס.
G013 - מונית.
G014 - משאית של שברולט.
G015 - טנדר של וולו.
G016 - סדאן.
G017 - מכונית משטרה Crown Victoria.
G018 - מכונית משטרה של מיצובישי.
G019 - מכונית משטרה Grand Am.
G020 - מכונית משטרה ראנג'-רובר.





RAINBOW 6

כדי להפעיל את הצ'יטים, לחץ על המקש " ' " בזמן משחק ולאחר מכן הקלד אחד מהקודים הבאים:
TEAMGOD - מצב "אל" לכל הקבוצה.
AVATARGOD - מצב "אל" לשחקן מסוים.
CLODHOPPER - מגדיל את הידיים והרגליים של הדמות.
BIGNOGGIN - מגדיל את הראש של הדמות.
MEGANOGGIN - מגדיל עוד יותר את הראש של הדמות.
5FINGERDISCOUNT - תחמושת מלאה.
NOBRAINER - מכבה את האינטליגנציה המלאכותית של המחשב.
TURNPUNCHKICK - הופך את הדמויות התלת ממדיות לדו ממדיות.
1-900 - נשימה כבדה.
EXPLORE - ניצחון.



ג'ויסטיק ה-"FORCE FEEDBACK".
CHICKEN - מאפשר לך לשחק כ-AT-ST.
IAMDOLLY - חיים בלתי-מוגבלים.
TOUGHGUY - נותן לך את כל תוספות הכוח שקיימות במשחק.
Playersonly - מקפיא את כל האויבים.
Suicide - אתה מת (שימושי?).
Summon X - נותן לך את החפץ או הנשק המבוקש, כאשר במקום X אתה רושם את שם החפץ.

UNREAL

לחץ על המקש "~", ורשום אחד מהקודים הבאים:
Allammo - תחמושת מלאה.
Fly - יכולת תעופה.
Ghost - יכולה תעופה, גם דרך קירות.
God - מצב "אל".
Walk - חזרה למצב נורמלי.
invisible1 - הפעלת היעלמות.
invisible0 - כיבוי היעלמות.
killall - מחסל את כל האויבים בשלב.

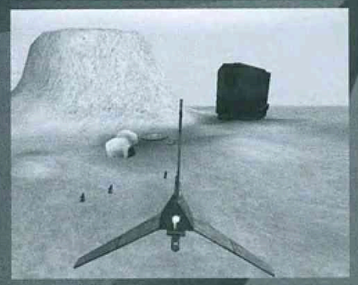


X-COM INTERCEPTOR

לחץ על Ctrl+W, וכאשר אתה שומע צפצוף כפול, אתה יכול להיות בטוח שמצב הצ'יטים מופעל. כעת, אתה יכול להכניס אחד מהצ'יטים הבאים:
BATTLECHEAT - מאפשר את הצ'יטים.
CANTTOUCHTHIS - אתה הופך לבלתי-פגיע.
FILLERUP - טווח טיסה בלתי-מוגבל.



STAR WARS: ROGUE SQUADRON



כדי להפעיל את הקודים, בחר באפשרות SETTINGS ולחץ על "GENERAL". במסך שיופיע, תוכל לראות משבצת שמכילה את המשפט "Enter PASSCODE HERE". לחץ על המשבצת והכנס את הקוד. לחץ על Shift+DEL כדי לבטל את הצ'יט.
CREDITS - תודות בסגנון STAR WARS.
LEIAWRKOUT - מפעיל את ה-"FORCE FEEDBACK" בג'ויסטיק שלך (אם הוא תומך באפשרות זו).
GUNDARK - משנה את הבקרה של

BATTLEZONE

החזק את המקשים Ctrl ו-Shift לחוצים, והקלד אחד מהקודים הבאים:
BZBODY - מגנים בלתי-מוגבלים.
BZFREE - טייסים ומשאבים בלתי-מוגבלים.
BZRADAR - מפה מלאה של שדה הקרב.
BZTNT - תחמושת בלתי-מוגבלת.

RAILROAD TYCOON 2

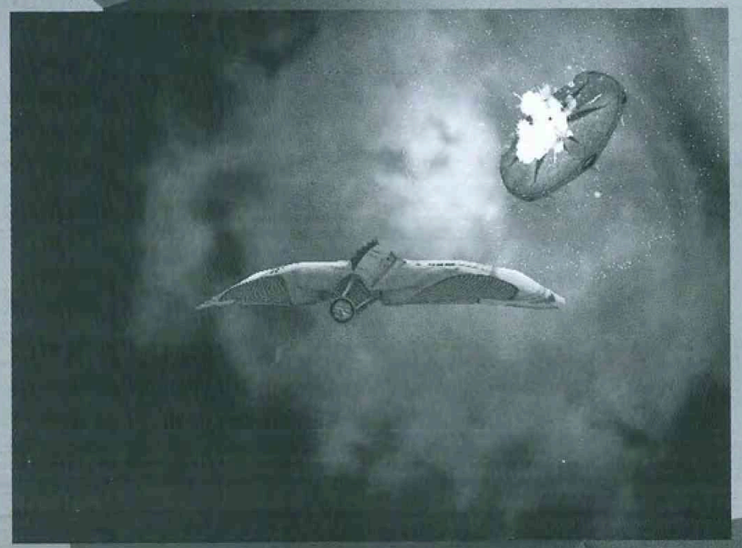


כדי להפעיל את הצ'יטים, לחץ על המקש Tab, והקלד אחד מהקודים הבאים:
BigfootGold - ניצחון בדרגת "זהב".
BigfootSilver - ניצחון בדרגת "כסף".
BigfootBronze - ניצחון בדרגת "ברונזה".
BoBo - אתה מפסיד את המערכה.
King of the hill - הדמות שלך זוכה ב-100,000 דולר.
Powerball - החברה שלך זוכה ב-100 מיליון דולר.
Slush fund - החברה שלך זוכה במיליון דולר.
Let me in - אתה יכול לגשת לכל הטריטוריות במשחק.
Speed Racer - מהירות הרכבות המרבית מוכפלת.
AMD103 - כל המנועים משודרגים לדגם AMD103 (עבור חלק מהרוויחים).
Show me the trains - מאפשר גישה לכל סוגי המנועים.
Viagra - מגדיל את גדלי הערים.



POPULOUS

לחץ על המקש Tab+F11 (בו-זמנית), הקלד את המילה byrne, ולחץ על המקש Enter. כעת, אתה מוזמן לנסות אחד מהקודים הבאים בזמן המשחק:
Tab+F3 - לחשים
Tab+F4 - בניינים
MANA - Tab+F5



BALDUR'S GATE

פתח את הקובץ BALDUR.INI שנמצא בתיקיית המשחק בעזרת עורך טקסט והוסף את השורה **Cheats=1** תחת הכותרת "GAME OPTIONS". כעת, שמור את הקובץ והפעל את המשחק. כאשר אתה נמצא במשחק, לחץ על Ctrl+Tab כדי שהשורה בה אתה אמור להכניס את הצ'יטים תופיע (לחץ שוב על Ctrl+Tab כדי לסגור שורה זו, כאשר סיימת להכניס את כל הצ'יטים). הקלד את הצ'יטים בדיוק כמו שהם רשומים כאן ולחץ על המקש Enter כדי להפעיל אותם.
Cheats:TheGreatGonzo() - מזמן 10 תרנגולים מטורפים לחלוטין שיגנו עליך.
Cheats:FirstAid() - מוסיף לך 5 שיקויי ריפוי, 5 שיקויים שמנטרלים רעל ומגילה אחת שמחזירה לחיים דמויות שהפכו לאבן.
Cheats:Midas() - מוסיף לך 500 זהב.
Cheats:CowKill() - יוצר קסם מיוחד, אם פרות נמצאות בקרבת מקום.
Cheats:DrizztAttacks() - יוצר Drizzt עוין.
Cheats:DrizztDefends() - יוצר Drizzt ידידותי.
Cheats:CriticalItems() - נותן לך את כל החפצים החשובים.
Cheats:Hans() - מעביר את החבורה שלך לקרבת מקום.
Cheats:ExploreArea() - מגלה את כל המפה.

ושוב אנו מפרסמים את כתובתנו ומספר הפקס שלנו לכל טענה, בקשה, טיפים, צ'יטים וכל מה שתרצו.
או אל תתביישו - אתם מוזמנים לשלוח כל מה שעולה על דעתכם ל: וויז, ת.ד 2409 בני-ברק, מיקוד: 51114.
כמו כן, אתם יכולים לשלוח פקס ל-03-5708174 רק אל תשכחו לציין "עבור סודות מחדר התמיכה", בנוסף לשם וכתובת.

QUAKE III: ARENA

מאת: בן כספי

סדרת Quake היא ללא ויכוח הדם הכחול של ז'אנר ה-First Person Shooter, וקשה למצוא לה מתחרים או יורשים. כנראה שלמשיכה לברוטליות ולאלימות תמיד יהיו מעריצים שרופים, וזה מה שמשרת גם את הפרק השלישי כשהחידוש העיקרי בו הוא אפשרות למשחקים מרובי משתתפים.

מסיבה רבת משתתפים

צוות המפתחים של המשחק משוכנעים שהפעם הם יצרו את משחק קרב המוות המושלם - העלילה מאוד ממוקדת ופשוטה, קרב מוות ברור והתקשורת במשחק יעילה ומהנה. בנוסף, יוכלו השחקנים להתחבר למשחק אינטרנט ולעולם ה-Quake בלא יותר משלושה קליקים, וכדי להשלים את החוויה נשתמש ב-Bandwidth (של מודם 56K) שייתן מהירות מפליאה מבלי לפגוע באיכות הוויזואלית של המשחק.



למתחילים

המטרה הראשונית של Q3A בגרסה של שחקן יחיד היא ללמד ולחזק את השחקנים החדשים בקרבות מוות, עד כדי כך שאפילו השחקן הכי שלומיאלי יוכל ליהנות. המשחק בנוי מכ-40 רמות ברמת קושי עולה, המותאמות באופן דינמי ומדהים ליכולות שאתם מפגינים, ואפילו אם תהיו הלשים המשחק יתאים עצמו לרמתכם עד שתנצחו.

דע את האויב

מטרתם של ה-Bots היא להשמיד אתכם. הם מאוד בעייתיים - הם יודעים היכן לא תחטיאו, יש להם התנהגות בלתי צפויה ולכן עליכם להיות סופר עירניים. התנהגותם של ה-Bots משתנה בין הרמות השונות של המשחק ובשלבים ההתחלתיים הם יוכלו לירות בכם או שהם ירדפו אתכם אבל לא יהיה להם נשק להרוג.

מבחינת כלי הנשק שיעמדו לרשותכם אין הרבה חדש. שוב תמצאו את ה-Chainsaw לקרבות פנים מול פנים ואת מכונת הירי. בנוסף תוכלו להשתמש ברימוני יד ובמשגרי טילים שמהירות הירי שלהם גדולה מתמיד אבל על חשבון מהירות הטעינה מחדש. לגבי כלי נשק משוכללים, תמצאו את אקדח התאורה, BFG אכזרי מתמיד ולהביורים.



המשחק נטו

מנוע המשחק שוכלל וזה בולט מאוד תוך כדי הקרבות. מפות המשחק גם מעניינות והן כוללות אלמנטים של תאורה מרשימה, ערפל ופוליגונים, כאשר העיצוב האמיתי בא לידי ביטוי בזירות הקרב שהשאירו אותנו, בכל אופן, עם פה פעור.

בין הסיכונים שתפגשו תיתקלו בבריכות לבה, בורות ללא תחתית ורמפות, כך שבעצם חשוב מאוד שתשמרו כל הזמן על הבריאות והנשק.

אם נסכם, Q3A מהיר בצורה מערפלת, ברוטלי ואכזרי, שידרוש מכם להיות דרוכים כל הזמן והוא יהיה בין המשחקים הטובים ביותר בתחום ה-Beta State. חוץ מזה, אם נשווה את Q3A לקודמיו, השינויים העיקריים הם במהירות, בעיצוב ובאפשרות למשחק רב משתתפים.

מעבר לכך, כאשר מגיעים לרמות גבוהות המיועדות לארבעה עד שמונה שחקנים מגלים את סודות הקסם של Q3A - כך למשל, תמצאו את עצמכם בפלטפורמה בחלל עם Pad קופצני רב פנים במרכזה, כשבכל צד של הפלטפורמה המרובעת הזו תמצאו משטח מרחף שיוביל אתכם למחול מטורף ומלחיץ של יריות, התקפות ומרדפים שבסופם תצאו שטופי זיעה.



WIZ EXPRESS

בעד:
משחק רב משתתפים מבריק, מהירות ועיצוב נהדרים ורמות משחק המותאמות לכישוריו של השחקן.

נגד:
חוץ מעלילה קצת שטוחה אבל ממוקדת, אין, אין, אין!

TEAM FORTRESS: CLASSIC

מאת: ערן פולוסצקי

לאחר ההצלחה המדהימה של HALF-LIFE, אין פלא שחברת VALVE מנסה להטביע את חותמה גם במשחקים שמבוססים על ריבוי משתתפים (בדומה ל-QUAKE 3 ול-UNREAL TOURNAMENT), ומביאה אלינו את TEAM FORTRESS CLASSIC חינם אין כסף, קצת לפני היציאה הבומבסטית של TEAM FORTRESS 2.

שאלת הכסף

TEAM FORTRESS דרסטית, אך CLASSIC לא אמור להתחרות במשחקים חדישים כמו QUAKE 3 ובעצם כוונת המתכנתים הייתה להכין את קהל השחקנים לקראת TEAM FORTRESS 2 שייצא בקרוב, וככזה, הוא תוספת מעולה.

מדוע, אתם שואלים? ובכן, החלק הגאוני ב-TEAM FORTRESS טמון במגוון הדמויות. לא רק שאפשר לבחור דמות מסוימת מבין 9 סוגי דמויות, אלא שאופן המשחק בכל







TEAM FORTRESS CLASSIC הוא בעצם גרסה מחודשת של TEAM FORTRESS, רק שבמקום להשתמש במנוע של QUAKE, המשחק משתמש במנוע המעולה של HALF-LIFE ומשאיר את האלמנטים הקודמים של ההפקה הקודמת.

עבור אלו מכם שאינם מכירים את TEAM FORTRESS, כדאי רק לציין ש-TEAM FORTRESS הוא לא משחק שעומד בפני עצמו, אלא תוספת מרשימה למדיי ל-QUAKE וכעת גם ל-HALF LIFE.

בכל מקרה, TEAM FORTRESS הוא משחק ישן והמנוע הגרפי המשופר של HALF-LIFE לא משפר אותו בצורה אחד מסוגי הדמויות הוא שונה לחלוטין והן משלימות היטב אחת את השנייה. תוך מוח, ריבוי סוגי הדמויות מכניס גם טקטיקות חדשות ומתוחכמות למשחק, כאשר תקשורת שוטפת בין השחקנים משחקת תפקיד עיקרי במשחק.

למעשה, כבר מהפעם הראשונה שמשחקים באחד מסגנונות המשחק ואפשר להבין שבלי שיתוף פעולה הדוק, הקבוצה שלך לא הולכת לנצח ואף אחד לא הולך לשחק את "רמבו" במשחק הזה!

דבר נוסף שמייחד את החוויה של TEAM FORTRESS CLASSIC הוא קצב משחק שונה לחלוטין, מכיוון שהמשימות דורשות תכנון מוקדם ותיאום בזמן הביצוע, ולא ריצה מטורפת לעבר בונוסים ותוספות כוח בתחילת המשחק. למעשה, המשת סוגי המשחק נעים בין "תפוס את הדגל" למשימות התנקשות/הגנה, ובכל אחת מהן יש להשתמש בטקטיקות שונות כדי לנצח.

עם זאת, TEAM FORTRESS אינו משחק מושלם וחלק מהחסרונות העיקריים בו הם מערכת הודעות מסורבלת ומספר השלבים המועט (5 שלבים בלבד - למרות שהתכנון שלהם מעולה). החיסרון האחרון שמצאתי הוא הגרפיקה של המשחק - אי אפשר להגיד שזו גרפיקה גרועה, אך היא בהחלט פחות טובה מזו של שלושת המשחקים שבאים עלינו לטובה: UNREAL TOURNAMENT, QUAKE 3 ו-TEAM FORTRESS 2.

לסיכום, TEAM FORTRESS CLASSIC הוא תוספת מעולה למשחקים מרובי משתתפים - הוא מכיל מגוון דמויות, שלבים טובים (תפוס את הדגל, וכו'), ובניגוד לשאר המשחקים הוא מחייב שיתוף פעולה בין השחקנים. בנוסף לכך, מכיוון ש-TEAM FORTRESS CLASSIC לא עולה אפילו אגורה שחוקה אחת, כולכם מוזמנים לנסות אותו, ואני בטוח שלא תצטערו (זכרו: אתם תיבים עותק של HALF-LIFE כדי להפעיל את TEAM FORTRESS CLASSIC).

WIZ EXPRESS

בעד: מגוון סוגי דמויות, שלבים מתוכננים היטב, חינם!

נגד: מערכת הודעות מסורבלת, מעט מדיי שלבים וגרפיקה שהולכת ומתיישנת.

קהל יעד: חובה לכל מי שיש לו את HALF-LIFE (בעלי QUAKE מוזמנים לנסות את TEAM FORTRESS הישן יותר).

המדריך המלא למשחקי מחשב

כל מה שאתה צריך לדעת כדי להיות ל-GAMER רציני

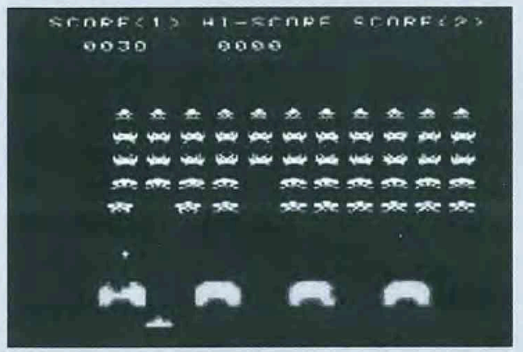
גיל שנברג

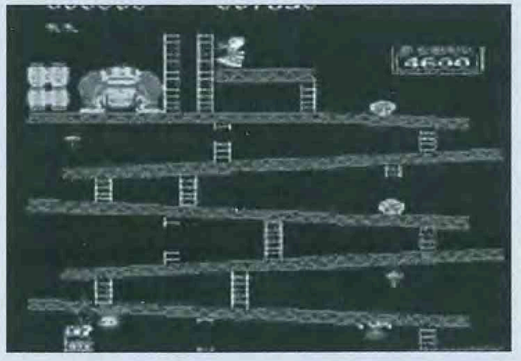
שם המחלה: משחקי מחשב

מחלה, זו פשוט מחלה נוראית. אני יושב לי ליד המחשב, מתעלם מכל הסובבים אותי - משפחה , חברים, החברה שעזבה אותי, החברה שהולכת לעזוב אותי - הם כולם שם, אבל מבחינתי הדבר היחידי שחשוב לי בחיים באותו הרגע - זה לעבור עוד שלב במשחק. האוכל יחכה, הבוס יתאזר בסבלנות והקפה יתקרר - רק תנו לי עוד שלב!

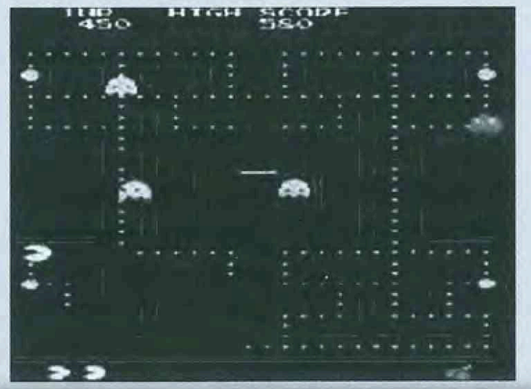
היסטוריה

פעם שחקני משחקי מחשב היו חבורה קטנה של פריקים מביני עניין. באותה התקופה (שנות השמונים), לשחקן המשחקים הממוצע היו כמה אפשרויות: ללכת לחנות משחקי הווידאו, להשחיל לתוך לוע של מכונת משחקים אסימון, ולשחק פאק-מן עד שהוא התרושש,





לך מחשב עם מסך צבעוני גדול. פשוט חלום. בכלל, כדי לטעון ולהקליט משחקים ותוכנות, השתמשו המחשבים הקטנים בטייפ רגיל עם קלטות רגילות. המידע קודד בצלילים צורמים שאותם רק המחשבים (ואיזה ילד שהכרתי) יכלו לפענח. אבל מה, באותה תקופה סדרת מחשבי ה-APPLE כבר כללה מסך ירוק-לבן וכונן מגנטי גדול שהוא אביו ההיסטורי של כונן התקליטונים שבו אנו משתמשים כיום. גם כונן קשיח עדיין לא היה בשימוש, ולכן בכל פעם שהדלקת את המחשב, היית צריך להעלות את הכל מהתקליטונים או מהקלטות שלך. ובקשר לזיכרון, אם היום למחשב ממוצע יש 32Mb זיכרון, אז בזמנו למחשבים הביתיים שכבר נתנו לך את האפשרות לשחק - היה רק 64K ...



או לחכות עד ליום הולדת שלו ולקבל משחק אלקטרוני קטן (Game & Watch) שהכיל בדרך כלל רק משחק צרוב אחד או פשוט לחכות לנס שבו הוריו יחליטו לקנות לו אטארי (ה-PlayStation של אז). ואז לפתע, בלי רעש גדול, נכנס לו המחשב הביתי לתוך אותו עולם קשה יום של הילד הממוצע שלנו.

בהתחלה היו שם הטקסס אינסטרומנטס, הסינקלר ספקטרום הקטנטן וה-APPLE 2 (האב הרוחני של המקינטוש של ימינו), ובהמשך נכנסו לאותה זירה גם הקומודור, האמיגה, האמסטד ועוד מחשבים ביתיים שאת שמם שכחה ההיסטוריה מזמן.

חוץ ממחשבי ה-APPLE שכבר אז היו דומים למחשב ביתי בן ימינו (מקלדת, כונן, מסך ירוק וגוף), המחשבים של פעם נראו כמו מקלדת מנופחת שהכילה את גוף המחשב, והם באו ללא מסך וכוננים. פשוט לקחת את המחשב וחיברת אותו אל הטלוויזיה הביתית - והנה

הקטע המצחיק הוא שמאז ועד היום המחשבים הביתיים גדלו במקום להצטמק. חוץ ממחשבים ניידים, כמעט כל מחשב תופס שולחן עבודה, דבר שפעם בכלל לא היה רלוונטי.

מאז ועד היום חלו שינויים רבים. המחשבים הביתיים הקטנים נעלמו כלא היו, ובזירה נשארו רק מחשבי ה-PC ומחשבי המקינטוש, כאשר בשוק משחקי המחשב, כמו גם ביתר שוק המחשבים, שולט ה-PC ביד חזקה. אבל השינוי הכי גדול בענף משחקי המחשב מאז ועד היום הוא בעובדה שעכשיו כמעט בכל בית יש מחשב, דבר שהפך את תעשיית משחקי המחשב לתעשייה גדולה שמגלגלת כסף רב, כשהיא מספקת משחקים גם לפריקים של משחקי המחשב וגם למשתמשים ביתיים רגילים, שנהנים כל חודש מהיצע ענקי של כותרים שונים בז'אנרים שונים.



המדריך לזיהוי ז'אנרים

אם פעם שחקני המחשב היו חבורות של פריקים לדבר, אז היום שחקני המחשב מחולקים לקבוצות של פריקים לז'אנרים. לאט לאט התפתחו להם ז'אנרים של משחקים בעלי סגנון ועיקרון דומיננטי דומה, ואליהם התחברו משפחות של שחקנים שזה מה שהם אוהבים. בין קבוצות הגיימרים (GAMERS) השונות אפילו התפתחו דעות קדומות: שחקני פעולה תלת ממדית נחשבים נוקשים חסרי לב ומוח, ולעומתם חובבי הסימולטורים וחבריהם אוהבי משחקי ההרפתקה נחשבים לאינטליגנטים ועדינים...

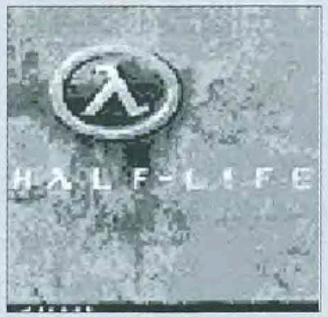
ובכן, קודם כל אסור לעשות הכללות, וחוץ מזה הרבה שחקני משחקי מחשב אוהבים כמה ז'אנרים (אני לדוגמה חולה גם על אקשן תלת ממדי ברוטאלי וגם על הרפתקה אינטלקטואלית).

בעת האחרונה קיימים ניסיונות רבים לערבב את הז'אנרים, במטרה ליצור משחקים רעננים שיפנו לקהל יעד רחב יותר. לפעמים הניסיונות האלה נכשלים ולפעמים הם מצליחים בגדול, כאשר ערבוב האלמנטים במשחקים החדשים שיוצאים גורם לבלבול רב.

האם SimCity הוא אסטרטגיה או סימולטור (ואיך מטיסים את העיר?), ולמה Rogue Squadron שיצא לא מזמן ובו אנו מטיסים חללית דמויות מטוס בשדות אויב, הוא משחק אקשן ולא סימולטור? גם אם קיימים במשחק אלמנטים של אקשן, זה לא אומר שהוא משחק אקשן, וההיפך. ולכן, כדי לסווג את המשחקים לפי ז'אנרים בצורה טובה, צריך לנסות ולהפריד אותם לפי רוח המשחק הכללית, מה שולט במשחק - האקשן, ההרפתקה או האסטרטגיה.

אקשן

צריך להיות עיוור כדי לא להכיר את ז'אנר האקשן. במשחקי האקשן הדגש הוא על ה... אקשן. יריות, פיצוצים, חרבות ואפילו תרנגולות מעופפות, הכל הולך במשחקי אקשן והעיקר שיהיה יריב ראוי שיהיה מוכן למות בצורה הכי גרפית, ושישאיר מאחוריו כלי נשק ומפתחות שיעזרו לנו לעבור לשלב הבא.



בכלל, על אף שתחום משחקי האקשן התחיל במשחקי הפלטפורמה העתיקים והמאוד בסיסיים, שבהם היה על השחקן לירות בחלליות אויב ולאסוף כלי נשק מסוגים שונים, המצאת משחקי האקשן התלת ממדיים היא המהפכה הגדולה ביותר בתחום.

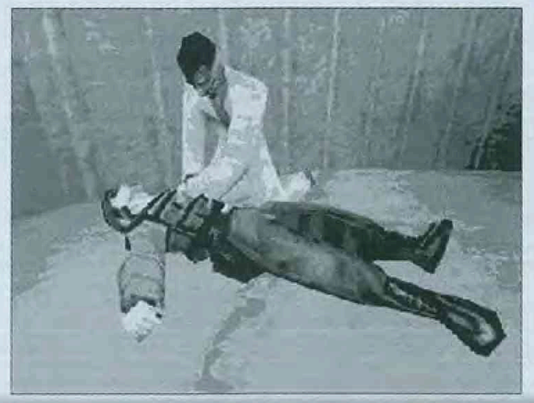
מאז הטירה הנאצית (המשחק התלת ממדי הראשון ממבט ראשון), שבו שיחקת חייל שמנסה לחסל את החיילים הגרמנים ומנהיגם במגרש הביתי שלהם, כללי המשחק פשוט השתנו לבלי הכר.

הרעיון המבריק שמאפשר לשחקן לראות את האקשן מנקודת המבט שלו, גרם לשחקנים ממש לשקוע במשחק ולחוש שהם אלה שמהלכים במנהרות האפלות ומחסלים את כל הבא ליד עם כל הבא ליד. אחרי הטירה הנאצית הגיעו הסדרות DOOM ו-QUAKE ומיליון ואחד חיקויים חלקם טובים וחלקם פחות.

בשנה האחרונה יצאו משחקי אקשן תלת ממדי ששברו את כל השיאים: גרפיקה מעולם אחר (UNREAL) ואינטליגנציה מלאכותית של מפלצות שנותנת לשחקן הרגשה שהוא משחק נגד דמויות בשר ודם, שיש להן אופי, רגשות וממוצע גבוה בבגרות... (Half-Life).

התחרות בענף משחקי האקשן קשה, והחברות שמנסות להתחרות על לבם של צרכני האקשן, מנסות לשפר כל הזמן את המשחקים, ומפתחות את מנועי המשחקים לביצועים טובים יותר ולתמיכה בטכנולוגיות חדשות.

חלק מהחברות שמוציאות משחקי אקשן תלת ממדי ממבט ראשון (3d Shooter) מעדיפות להתרכז בעיצוב הרמות ולא בפיתוח מנוע







גרפי תלת ממדי, וכך נוצר לו שוק של מנועי תלת ממד שבעצם מטפלים בצד הוויזואלי והטכני של המשחק. בראש הרשימה עמדו תמיד המנועים התלת ממדיים של חברת ID - החל מהמנוע המדהים (בזמנו) של DOOM ועד למנוע החדש של המשחק Quake 3 שעדיין לא יצא, אבל מנועו כבר נמסר לשימוש במשחקים עתידיים. כמובן שחוץ מהמנועים של ID מתחרים על השוק עוד מנועים, ביניהם המנוע של UNREAL עם הגרפיקה המדהימה, המנוע של Half-Life ששבר שיאים באינטראקטיביות והמנוע של LITH TECH של חברת MONOLITH - שהניע את המשחקים SHOGO ו-BLOOD 2.

3dfx
Click for Voodoo3 News

אבל לא כל העולם הוא 3D Shooters. לפני שנתיים יצא לאור משחק מדהים בשם INTERSTATE 76, שאיחד את ז'אנר מירוצי המכוניות עם משחקי האקשן התלת ממדיים, ואף הוסיף לקופה המדהימה הזו אלמנטים של הרפתקה כמו משימות וסיפור סוחף. מה שאני מנסה לומר זה שאקשן זה לא רק ללכת ברחובות ולירות - אבל זה חלק לא קטן... וזה כיף לא נורמלי.

המשחקים הבולטים בז'אנר:

- סדרת DOOM
- סדרת QUAKE
- DUKE NUKEM 3D
- UNREAL
- HALF-LIFE
- סדרת INTERSTATE

מאפיינים בולטים: יריות, פיצוצים ומעבר בעולמות וירטואליים עם סביבה עוינת. בדרך כלל המשחקים הם ליניאריים וכדי לגמור אותם צריך לעבור מסלול די קבוע. מתח קבוע באוויר.

טכנולוגיות עיקריות: חובה האצה תלת ממדית, מומלץ סאונד תלת ממדי.

מתאים ל: מי שלא בא לו לחשוב יותר מדיי.

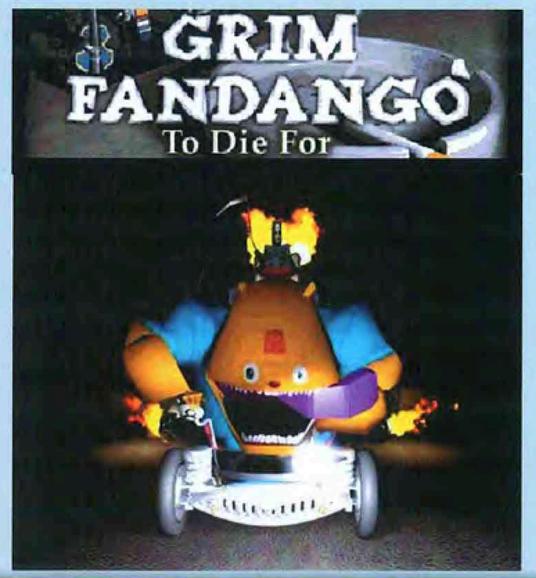
משחקי הרפתקה

ז'אנר משחקי ההרפתקה עבר מהפכות בולטות בשנים האחרונות. בהתחלה, משחקי ההרפתקה היו ז'אנר שהוביל את משחקי המחשב לצד משחקי הפלטפורמה (פאק-מן, פולשים מהחלל). באותה תקופה הגרפיקה במשחקים הייתה ממש תמונה סטטית וכל הפקודות לגיבורים בוצעו בהקלדה, דבר שגרם לתסכול רב כי את רוב הפקודות המחשב לא זיהה, וחלק ניכר מזמן המשחק התבזבז על "המחשב לא מבין אותך". אט אט התקדמו משחקי ההרפתקה ועם השיפורים בגרפיקה ובמנשק, הם הלכו ותפסו חלק נכבד מסצנת משחקי המחשב.

כיום קיימים מספר תת-ז'אנרים שונים בתחום ההרפתקה:

משחקי הרפתקה הנשלטים בעזרת העכבר POINT AND CLICK - לא צריך יותר להקליד פקודות, שכן הכל מבוצע בעזרת הסמן ואפילו ניתן לבחור שאלות מובנות מראש כדי לשוחח עם דמויות משנה. בסוג המשחקים הזה כיכבה חברת LUCAS ARTS שהוציאה פנינים כמו MAX & SAM ו-INDIANA JONES.

תת-ז'אנר נוסף הם משחקי ההרפתקה מנקודת מבט שלישית,



כדוגמת ALONE IN THE DARK. במשחקים אלו על השחקן לשלוט בדמות בעולם תלת ממדי, להוליך אותה בעולם וירטואלי, למצוא מידע וחפצים ואף לפתור חידות מחידות שונות. בתת-ז'אנר הזה מככבים סדרת RESIDENT EVIL שמזכירה מאוד את ALONE IN THE DARK הישן, ואפילו סדרת TOMB RAIDER בכיכובה הזוהר של לארה קרפט, על אף ש-TOMB RAIDER ממש נמצאת על הגבול הדק שבין הרפתקה ואקשן.

המשחקים MYST ו-JOURNEYMAN PROJECT פתחו בז'אנר הרפתקה ממבט ראשון, שבו השחקן חווה עולמות מדהימים ביופיים ופותר תעלומות מסתוריות עם מינימום אלימות ומקסימום אווירה. תת-ז'אנר הזה מתאים בעיקר לאנשים עם הרבה סבלנות.

ואחרון אחרון חביב, ז'אנר הסרט האינטראקטיבי, שהוא בעצם משחק הרפתקה קלאסי שפשוט צולם מראש. המשחקים האלה, ובראשם PHANTASMAGORIA ו-GABRIEL KNIGHT 2 היו פשוט יקרים מדיי, וספק אם נראה כאלה, בזמן הקרוב (פרט ל-PHANTOM MENACE שיצא לאחרונה).



לסיכום: משחקי ההרפתקה נמצאים במצוקה קשה בשנתיים האחרונות. פשוט קל יותר ליצור משחק אקשן או אסטרטגיה מאשר ממש לכתוב תסריט אינטראקטיבי ולא ליניארי שיהיה גם מותח, גם מצחיק וגם ימכור בחנויות... וחבל.

המשחקים הבולטים בז'אנר:

- סדרת ALONE IN THE DARK
- SAM & MAX הישן והטוב
- GRIM FANDANGO החדש והמצוין וכל יתר ההרפתקות מבית LUCAS ARTS
- סדרת ZORK
- MYST
- סדרת GABRIEL KNIGHT
- BLADE RUNNER
- וגם סדרת TOMB RAIDER שהיא צירוף של הרפתקה תלת ממדית עם אקשן.

מאפיינים בולטים: דגש על הסיפור והאווירה, חיפוש אחר חפצים והשימוש בהם כדי לקדם מטרות, שיחה עם דמויות משנה ופתרון חידות.

טכנולוגיות עיקריות: משחקי ההרפתקה בדרך כלל מסתדרים עם מחשבים ביתיים רגילים (LOW END) ורק התלת ממדים שבהם מעדיפים האצה תלת ממדית.

מתאים ל: מי שאוהב לחשוב קודם, לירות אחר כך ולאלה שנהנים לחוות עלילות מקרוב.

משחקי תפקידים

קרוב משפחה של משחקי ההרפתקה הוא משחקי התפקידים או RPG - ROLE PLAYING GAME.

ז'אנר המשחקים הזה התחיל כמקבילה הממוחשבת למשחקי התפקידים בסגנון פנטזיה (הלא ממוחשבים) שהיו נפוצים מאוד בשנות השמונים. זה התחיל עם AD&D - מבוכים ודרקונים, שהיה משחק שבו קבוצת שחקנים מקימה עולם ודמויות ומשחקת בעולם

הזה בעזרת קוביות והשכל הישר.

באופן עקרוני במשחקי ה-RPG הממוחשבים מתרכזים בדמויות המשחקות: בכוחותיהן, ביכולות שלהן, בחפצים שהן נושאות ובכשפים. מכיוון שהעלילה במשחקי התפקידים מבוססת על הדמויות ומה שהן עושות, העלילה במשחקים האלה נוטה להיות פחות ליניארית ויותר פתוחה. הפעולות שצריך לבצע אינן תמיד קבועות מראש - הכל פתוח.

עם החידושים הטכנולוגיים האחרונים, משחקי התפקידים, כמו אחיהם משחקי ההרפתקה, התחילו לנצל גרפיקה תלת ממדית כדי ליצור עולמות וירטואליים. המשחק DIABOLO חיבר בין משחק תפקידים שמתרכז בדמות, לבין משחק אקשן (ואגב, אם זה היה תלוי רק בי, הייתי מגדיר את DIABOLO ודומיו כמשחק פעולה בראש ובראשונה).

איך שלא יהיה, האקשן תופס מקום של כבוד גם בז'אנר התפקידים ומאיים להעלים את האלמנטים הקלאסיים יותר, ומשחקי ה-RPG שבדרך כלל עושים בתקופות קדומות או בעולמות קסומים, אך בזמן האחרון הצטרפו לז'אנר גם משחקים שמחברים RPG ומדע בדיוני (סדרת FALLOUT).

המשחקים הבולטים בז'אנר:
- Betrayal in Krondor ●
- Might and Magic ●
- סדרת ULTIMA ●
- Lands of Lore ●
- DIABOLO ●
- FALLOUT ●

מאפיינים בולטים: דגש על דמויות ויכולותיהן. הדמויות שבשליטתך מתקדמות ומתחזקות במהלך העלילה. משחקי התפקידים עוסקים בדרך כלל בתקופות קדומות, בייצורי מיתולוגיה ובכשפים.

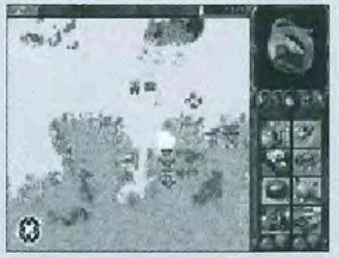
טכנולוגיות עיקריות: משחקי ה-RPG מסתפקים בדרך כלל במחשב חזק ובהרבה זמן פנוי.

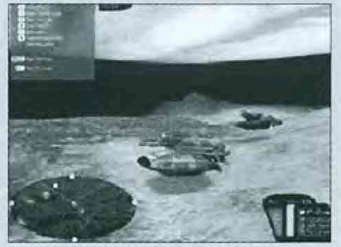
מתאים ל: שחקני RPG לא ממוחשב, כאלה שמעוניינים ללכת עם דמות כברת דרך עד השקיעה.

משחקי אסטרטגיה

אחת ההפתעות הגדולות של עולם משחקי המחשב.

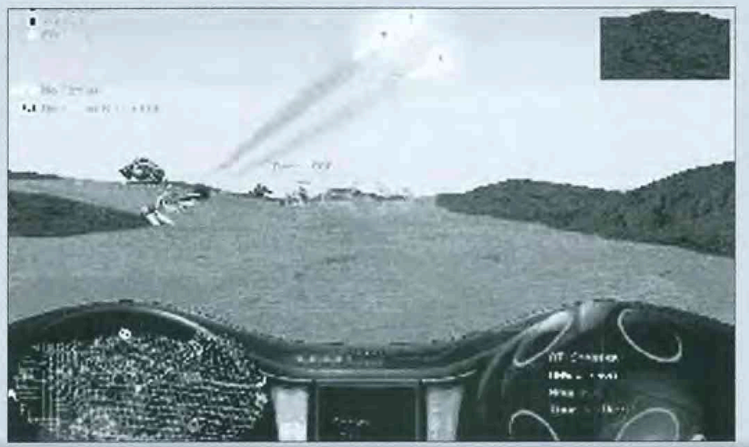
בהתחלה משחקי האסטרטגיה היו משחקים מסובכים כמעט ללא גרפיקה, שעיקר הווייתם הייתה בהעברת כוחות ממדינה למדינה על פני מפה מפוקסלת לעייפה. אחר כך הגיע DUNE 2 של חברת WESTWOOD הנהדרת ושינה את פני עולם המשחקים לעולם.

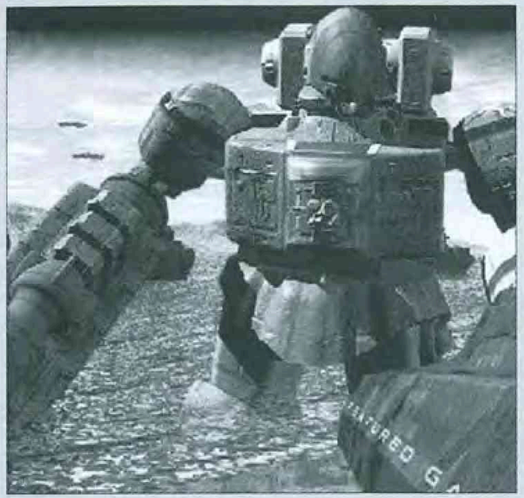




עד DUNE 2 רוב משחקי האסטרטגיה היו משחקים לפי תורים, פעם אתה ופעם המחשב. WESTWOOD הכניסו קונספט חדשני שבו הכל קורה בזמן אמיתי - יצור כלי נשק, אימון חיילים בניית מבנים וקרבות. בצורה הזו אמנם קשה להיכנס לפרטים הקטנים (כשיש לך זמן בין כל תור לחשוב ולבדוק) אבל האקשן הופך לאמיתי ולמוחשי יותר, והפעולה היא תחת לחץ הזמן, שהוא כידוע, גורם חשוב במלחמה.

WESTWOOD הגדילה לעשות והוציאה משחק נוסף - CONQUER & COMMAND ואחריו את RED ALERT , שיחד פשוט הגדירו מה זה משחק אסטרטגיה ב"זמן אמת" ואיך הוא צריך להיראות. ההצלחה חסרת התקדים של סדרת C&C ושל עשרות משחקים דומים שהלכו על הנוסחה המנצחת של WESTWOOD פשוט הותירו מאחור את משחקי האסטרטגיה לפי תורים ואת משחקי האסטרטגיה המקצועיים, שבינתיים הפכו להיות תת-ז'אנר - משחקי מלחמה.





בשנה שעברה יצא משחק מצוין בשם BATTLEZONE ויצר מחדש את ז'אנר האסטרטגיה ב"זמן אמת". ב-BATTLEZONE היה על השחקן לא רק לשלוט בכוחותיו ברמה אסטרטגית דרך פקודות לכוחות השונים, אלא גם להילחם בכוחות האויב, והכל ב"זמן אמת". לצערי, המשחק המצוין הזה לא הלך כל כך ולכן גם עדיין לא ראיתי אותו יוצר תת-ז'אנר, אבל בקרוב יצא BATTLEZONE 2, ואתם מוזמנים לתגוז עליו.

בז'אנר משחקי האסטרטגיה נכללים גם משחקים כמו סדרות SIMCITY ו-CAESAR. המשחקים האלו שמים דגש על בנייה ולא על הרס. יש כאלה שמסווגים את משחקי סימולציות העיר ב"זמן אמת" כסימולציות לכל דבר - יש לייחס חשיבות לכל אלמנט בעיר, החל משוק העבודה, ועד לרגשות התושבים. ב-CAESAR 3 ישנו גם מצב מלחמה, אבל זה באמת לא הרעיון שעומד מאחורי המשחק. דבר נוסף שחשוב לומר בקשר ל"סימים" למיניהם זה שעל אף שכמעט ואין כאן קרבות, המשחקים האלה קשים ביותר, לפעמים, יותר מבני דודם הלוחמניים.

המשחקים הבולטים בז'אנר:
- CONQUER& COMMAND ו-RED ALERT ●
- WARCRAFT ●
- STARCRAFT ●
- AGE OF EMPIRES ●
- MYTH ●
- TOTAL ANNIHILATION ●
- BATTLEZONE ●
- X-COM ●

מאפיינים בולטים: מבט על עולם קטן. בדרך כלל בונים בסיסים ואז נלחמים באויבים.

טכנולוגיות עיקריות: במשחקי האסטרטגיה ב"זמן אמת" האחרונים יש שימוש בטכנולוגיית האצה תלת ממדית (MYTH ,WARZONE 2100).

מתאים ל: כל מי שאוהב אסטרטגיה ואקשן מבוסס על קרבות רבים מול רבים.

סימולטורים

הסימולציה הראשונה ששיחקתי בה הייתה FLIGHT SIMULATOR של מיקרוסופט. זה פשוט היה מרגש לראות את כל הכפתורים ומדי החיווי השונים שלוו ברעש מנוע מצרצר, כמה דקות של ניסיונות והייתי באוויר. באותה תקופה אף אחד לא חשב בכלל לכלול אפשרויות קרב, המחשב בקושי הצליח לצייר על גבי המסך את הפסים השונים שסימלו את הנוף המתקרב והולך.



הסימולטורים של היום מתוחכמים הרבה יותר. לא רק שכל האפקטים החיצוניים (כמו רוח ופגיעות שונות) נלקחים בחשבון, אלא שהמודלים החזותיים של כלי הטיס השונים, כלי הנשק ותוואי הקרקע מדויקים להפליא. חלק מהסימולטורים כל כך קרובים למציאות, עד שיוצריהם נתבקשו לא לכלול אספקטים מסוימים באווירוניקה של המטוס כדי לא לחשוף מידע סודי!



ויזואלית, המטוסים והנוף בסימולטורים ובסימולציות קרבות האוויר פשוט קרובים למציאות, כך שכדי להריץ סימולטור כזה מומלץ להשתמש במחשב חזק, ולצרף לנוסחה המנצחת הזו כרטיס האצה תלת ממדית כדי לגרום לעניינים לרוץ ולא לקרטע.

תת-ז'אנר שהתפתח בשנים האחרונות הוא סימולציות חלל. המשחקים הללו מזכירים את סימולציות הקרב רק שהמטוסים הם חלליות עתידניות. בדרך כלל סימולציות חלל מדייקות פחות בכל הקשור לפנים המטוס, והפעלת החלליות פשוטה בהרבה (דבר שגורם למשחקים הללו להיות בגבול שבין סימולציה למשחק אקשן תלת ממדי).

המשחקים הבולטים בז'אנר:
- MS FLIGHT SIMULATOR ●
- PRO PILOT ●
- JANES ISRAELI AIRFORCE ●
- APACHE LONGBOW ●
- WING COMMANDER ●
- DESCENT - FREESPACE ●

מאפיינים בולטים: מעוף לשם מעוף, ומעוף לשם קרב וספרי הדרכה בעובי של החטא ועונשו.

טכנולוגיות עיקריות: בלי מאיץ תלת ממדי וג'ויסטיק חבל לכם על הזמן.

מתאים ל: חובבי הטיסה למיניהם, אנשים שהדיוק בפרטים חשוב להם יותר מכל דבר אחר.

המשך בעמוד 46 ←

בקרי המשחק הטובים בעולם

מרבית מיואם ברגל ביוון ה-100 של WIZ

CYBORG 3D
Stick

CYBORG 3D
Pad



ג'ויסטיק מדהים מתאים לכל מצב ומשחק - חוויה אמיתית
PC HOME

הנדסת אנוש מעולה וקלאסיקה של הפעלה
PC FORMAT

מחיר בחנות: 279 ש"ח

מחיר WIZ: 219 ש"ח

מחיר בחנות: 379 ש"ח

מחיר WIZ: 299 ש"ח

על כל קנייה - משחק מתנה!

* המבצע בתוקף עד גיליון וסו
** המחיר כולל דמי משלוח

Saitek
GAMER CONTROL SYSTEMS

BUG
MULTISYSTEM

להזמנות בכרטיסי אשראי, חייגו: 800-220-840

CD בעולה

REQUIEM
AVENGING ANGEL

מאת: ערן פולוסצקי

רוב משחקי הפעולה ממבט ראשון (3D SHOOTER) לא מתהדרים בסיפור רקע מדהים ובדרך כלל זה לא מפריע לאף אחד (במיוחד במשחקים באינטרנט)...

REQUIEM הוא משחק פעולה ממבט ראשון, מלא אלימות עם סיפור בו אתה משחק מן מלאך שנשלח כדי לחסל קבוצה של מלאכים אחרים, שמנסים להביא את יום הדין קצת יותר מוקדם מהמתוכנן.

מבחינת המשחק עצמו, התחלתו היא די אטית והוא נפתח באזור שנקרא "אזור הכאוס", שנראה די דומה לגיהינום, ובו אתה מבלה את זמנך בחיסול מפלצות בעזרת כדורי אנרגיה שנורים מקצות אצבעותיך. בהמשך, אתה מועבר לכדור הארץ, ושם העניינים מתחילים ממש להתחמם.



בדומה ל-HALF-LIFE, המשחק קשה מאוד בחלקים מסוימים וכוח החיים שלך יורד במהירות כאשר אתה נפגע, אלא אליך זמנית, להאט את האויבים (SLOW MOTION), להפוך אותם לגביש ואז לראות אותם מתפוררים ברוח וכו'.







לסיכום, אם אתם מצליחים להתגבר על העלילה, REQUIEM הוא משחק לא רע שמשלב כלי נשק וקסמים מקוריים בסביבות מגוונות ומפורטות. אמנם המפלצות לא חכמות במיוחד אך הן מפחידות למדיי, במיוחד כאשר הן מזנקות עליך מהצללים ומתחילות לכרסם את הפרצוף שלך.

WIZ EXPRESS

בעד: מנוע גרפי טוב, קסמים מרשימים ומקוריים, סביבה מגוונות ותכנון שלבים טוב, מפלצות מקוריות ומפחידות.

נגד: עלילה. עלילה. עלילה. אינטליגנציה מלאכותית לא מרשימה ואפקטים קוליים מוזרים.

קהל יעד: חובבי משחקי פעולה ממבט ראשון שלא אוהבים משחקי רשת (QUAKE 3, UNREAL TOURNAMENT), ומחפשים משחק טוב לשחקן יחיד.

הבדל העיקרי בין REQUIEM ל-HALF-LIFE הוא שהאינטליגנציה המלאכותית ב-REQUIEM מחוירה לעומת זו של HALF-LIFE. המפלצות והאויבים פשוט רצים לכיוונך עם רובים שלופים, אין מחשבה, אין תכנון ואין אסטרטגיה. עם זאת, REQUIEM מצליח לפצות על כך בעזרת מגוון מפלצות ואזורים, אפקטים ויזואליים מרשימים ותכנון שלבים מעולה.

מבחינה גרפית, ההפקה משתפרת ככל שמתקדמים במשחק ונראה שהמפתחים השקיעו יותר בשלבים המאוחרים מאשר בתחילת המשחק (בניגוד למה שקורה בדרך כלל), כאשר מלבד הארכיטקטורה והתאורה הצבעונית, גם האנימציה של האויבים מציאותית מאוד. כך לדוגמה, כאשר אתה יורה בשומרים, הם לא תמיד נופלים לרצפה באותה צורה והם יכולים להתגלגל על הרצפה תוך כדי זעקות כאב במשך שעות (קצת יותר מדיי מציאותי, לא?).

ככל שמתקדמים בשלבים גם חוויית המשחק משתפרת ולא רק שאתה משיג כלי נשק טובים יותר, אתה גם מקבל כוחות קסם מיוחדים שמאפשרים לך להגן על עצמך, לשכנע אויבים להצטרף

OFFICIAL FORMULA 1 RACING

מהיר, מרשים, מותח...

מאת: טלי פרידמן

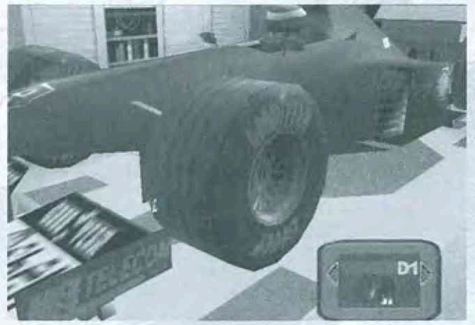
Official Formula1 Racing הוא ללא ספק סימולטור המירוצים הטוב ביותר שנתקלתי בו - כמה הסתייגויות פה ושם, אבל בסך הכל הוא פשוט משחק מעולה.

המשחק מציוד בערכת דרייברים (Drivers) ומעודכן לשנת 1999, אך הדובדבן שבקצפת הוא המנוע המיוחד שפיתחו במיוחד עבורנו, אשר מקנה למשחק תכונות של פעולה בנוסף לסתם עוד סימולטור מירוצים.

וזה עוד לא הכל - ישנם כמובן הדברים הרגילים למשחקים מהז'אנר כמו למשל השפעת חיכוך האוויר, בלאי הצמיגים ושליטה מלאה על מהלכי הרכב, כאשר מעבר לכך יש כאן עוד הפתעות אשר מתחבאות להן בפינות הקטנות של המשחק ומחכות שתגלו אותן.

חלקן לא בהכרח נחוצות אבל זה נחמד כשיש אלמנטים כמו סיור מודרך בהליקופטר בתחילת כל מסלול (Monaco הוא המרהיב ביותר), מוסך באנימציית 3D עם מכונאים עגלגלים, רעש אוויר שנשבר על חלון המכונית ואפשרות ההחזרה אחורה שמאפשרת לראות מחדש את כל מהלכי השלב ולהתחיל לשחק מאיזו נקודה שתבחרו. זהו בונוס עצום לכאלו שמתרסקים כל הזמן כמוני.

אפשר גם לכוון את המצלמה אשר רועדת



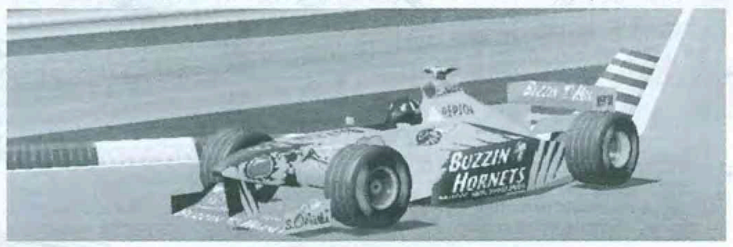
בכל אחת מהפניות החדות הללו, מה שמעניק תחושת מהירות אדירה, אך למרבה הצער אפשרות זו פועלת רק כאשר המבט שלך הוא מתא הנהג, שם תחושת הריאליות היא הנמוכה ביותר.

מבחינה גרפית, המשחק הוא מבין הטובים שראיתי אי פעם - למכוניות האחרות יש צלליות, ישנן תוויות על הצמיגים והכי חשוב, אין הבדל משמעותי כל כך אם עובדים עם מאיץ גרפי או לא.

כדי לבדוק את אפקט ההתנגשות לא הייתי צריכה להתאמץ הרבה - פשוט נסעתי לי כרגיל בכיוון ההפוך. למרבה הפלא, למרות העובדה שנכנסתי באחת המכוניות במהירות של 400 קמ"ש לא ראיתי אפקטים מזוויעים של התנגשות, ומהבחינה הזו המשחק לא שונה בהרבה משאר הסימולטורים.

אחת ההסתייגויות היחידות שלי היא חוסר תחושת המציאות במשחק, לעומת משחקים אחרים בהם המציאות מורגשת יותר כמו למשל Grand Prix 2 - המשחק אמנם מדהים, אך כדאי לזכור כי מדובר אחרי הכל רק במשחק.

עוד דבר שכדאי לציין הוא של-Official Formula1 Racing יש סגנון טלוויזיוני, כשאחד הדברים הכלולים בו זה המצלמה המתרוממות במהירות מהמסלול לאחר שסיימה לעקוב אחר מכונית נוסעת או מתרסקת. בסך הכל, המשחק הוא מצוין וייעסיק אתכם שעות רבות.



WIZ EXPRESS

בעד:
* ריענון מבורך אחרי חרישה מרובה על Grand Prix.
* גרפיקה מרשימה, ואפשרות תמיכה ב-3D.
* אקשן, אקשן, אקשן...

נגד:
* ישנם משחקים עם תחושת מציאות חזקה יותר.
* מירוצי מכוניות נוטים למצות את עצמם.

NEED FOR SPEED

אבק דרכים

מאת: פול נריה

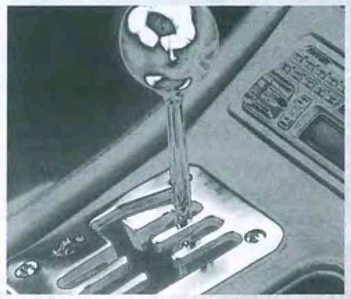
כשכתבנו על הפרק הראשון בסדרת NEED FOR SPEED דובר על מכוניות יוקרה אמיתיות כמו פורש, מרצדס, למבורגיני וכו' בתוך מירוץ ריאליסטי. כן מירוץ מכוניות ממוחשב שנותן לנו תחושות מציאותיות ומדויקות ביחס למהירות כלי הרכב השונים ודיוק עד לרמת סיבובי המנוע - כל זאת תוך תאימות לתנועות הרכב ולרזולוציה גרפית ברמה לא רעה.



אם להודות על האמת, באותם ימים לא ממש התלהבתי מהעניין הזה וחיפשתי משהו עם קצת יותר דגש על ה-FUN, על ההשתוללות ופחות משהו שיזכיר לי את הטסט שפשוט התקשיתי לעבור. אני מספר לכם את כל זה היות וחברת ELECTRONIC ARTS המוכרת לנו יותר מכותרי FIFA ו-NBA ובעצם מתמחה בז'אנר הריאליסטי של לכידות תנועה וכו', הפנימה את הלקה כבר מהפרק הראשון והחל מהפרק השני בסדרה שולב הרבה יותר אקשן בהפקה הזו והדבר הגיע לשיא מסוים בפרק השלישי ששם את עיקר הדגש על "מירוץ חם" בינינו לבין המשטרה שבעקבותינו. עכשיו, לא רק ש-EA הוסיפה לסיפור הרבה יותר אקשן אלא שהיא גם הבינה את הפוטנציאל הטמון בריבוי משתתפים ובמשחקי רשת במיוחד ביחס לכותרי מירוצים.

וכך, הוספו אפשרויות מובנות לריבוי משתתפים וככל שהזמן חלף ראינו יותר כלי רכב, יותר מסלולים, יותר מכוניות פרס וחשוב לא פחות - יותר האצות תלת ממד נקיות שפשוט הביאו לנו משחק שוטף מאוד שרק הגביר את תחושת המהירות.

אז אכן מדובר בתופעה, והנה מגיע הפרק הרביעי בסדרה הזו שפשוט לוקח את כל הדברים הטובים שציינתי ו"מקמבן" אותם בחבילה אחת, כמובן תוך עדכונים טכניים (תמיכה בהאצות מתקדמות יותר ואפשרויות רשת יותר פשוטות), כאשר מעבר להבאת דגמים חדשים של מכוניות יוקרה (19 כאלה) ומעבר ליכולת פרספקטיבה מתוך תא הנהג, יש בו שני חידושים חשובים מאוד.



האחד, הוא תחושת מרחב - הפעם אנו לא מאולצים לנהוג בתוך המסלול הצר וגם אם נסטה מהמסלול לא יהיה זה אסון גדול כי פשוט נמשיך לנוע בשולי הדרך. אמנם, המהירות תקטן אך היציאה הזו גם מכניסה אלמנט יותר מציאותי לעניין אך מצד שני מגבירה את הכיף של השחקנים שפשוט יוצאים מגדרם בכל פעם שניתן לעקוף דרך השוליים.

ההיבט השני, הוא "לכלוך המירוץ" מה שאומר שפשוט הכניסו יותר באלגן (MADNESS) לתוך העניין ואנו לא נדרשים לנהיגה נקייה, כך שאל תתפלאו אם תיכנסו בכל מיני ספסלים ותבצעו סלטות באוויר. עם זאת, כדאי לזכור שיש כאן מד-נזק ומצב המכונית לא נשאר סטטי כך שהעניין לא מנותק מהמציאות לגמרי.

בסך הכל לא מדובר במירוץ קל והדרישה מאיתנו היא לעבודה אינטנסיבית ולאימונים מפרכים במיוחד משום שהמצבים משתנים גם מבחינת סיטואציית כלי הרכב וגם מבחינת תנאי מזג האוויר.

בסך הכל אהבתי את העניין הזה ובמיוחד את העובדה שניתן להוריד דגמי מכוניות נוספים מאתר האינטרנט של NEED FOR SPEED.

WIZ EXPRESS

בעד
מירוץ שלא ממצה את עצמו מהר, אופציית רשת טובה והרבה אקשן.

נגד
סטייה מנהיגה נקייה על חשבון התמקדות.





WIZ - מבצע המנויים הגדול



WIZ - הירחון שמביא לך כל חודש משחק מחשב במתנה, יוצא במבצע מנויים חדש:

1. התמו על מנוי ל-WIZ וקבלו 13 ירחונים הכוללים 13 משחקים מלאים על גבי תקליטור.
2. בנוסף, תוכלו לבחור באחת משלוש המתנות הבאות:

WRECKIN CREW – מירוץ מטורף של נהגים מסוכנים



REALMS OF THE HAUNTING – קווסט ענקי בתלת ממד



4 תקליטורים

FORSAKEN – משחק אקשן מדהים בתלת ממד מלא



החל מגיליון 99 יעלה מחיר העיתון ל-29 ש"ח לגיליון ומחיר המנוי לשנה יעלה ל-299 ש"ח.

3. לאחר תקופה על מנוי שנתי, תוכלו לרכוש את להיטי החומרה האחרונים של מיקרוסופט בהנחות גדולות:

ג'ויסטיק Force Feedback Pro – ב-588 ש"ח במקום ב-739 ש"ח

Freestyle Pro – ב-305 ש"ח במקום ב-339 ש"ח

מקולים דיגיטלים ב-735 ש"ח במקום ב-899 ש"ח

Game Pad – ב-155 ש"ח במקום ב-199 ש"ח

4. וו, למה אתם מחכים?

לכבוד WIZ - מחלקת מנויים, ת.ד. 2409 בני ברק מיקוד 51114
טל' 03-6171666, שלוחה מס' 219

ברצוני לחתום על מנוי שנתי ל-WIZ

☐ אני מנוי חדש/ה ☐ אני מחדש/ת

מס' מנוי _____ תאריך _____

שם משפחה _____ שם פרטי _____

תאריך לידה _____

רחוב _____ מספר _____ עיר _____

מיקוד _____ טלפון _____ מבקש להיות מנוי מגיליון מס' _____

☐ מצורפת המחאה לפקודת מערכת WIZ על סך 299 ש"ח במזומן עבור 12 גיליונות

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

שם בעל הכרטיס _____ כתובת _____ טלפון _____

מס' ת.ז. _____ מס' כרטיס _____ בתוקף עד _____

חתימת בעל הכרטיס _____ בכרטיס אשראי החיוב ב-4 תשלומים חודשיים שווים ללא ריבית

WIZ

רשימת המתנות

יש לסמן 3 אפשרויות על פי סדר העדיפות:

משחקים חדשים:

☐ WRECKIN CREW

☐ REALMS OF THE HAUNTING

☐ FORSAKEN

☐ RAYMAN יוצר



משועמנו של ד"ר וויל

חצי מחופשת הקיץ כבר מאחורינו, אני יודע, אך זה עדיין משאיר לנו חודש שלם נוסף ללא דאגות ושיעורי בית, חודש של משחקי מחשב! וכמובן, שכדי לשחק משחקי מחשב, המחשב שלנו צריך להיות במצב מעולה, ללא וירוסים, בעיות בדיסק או התנגשויות בין כרטיסים. לכן, אני מזמין אתכם למדור נוסף של דוקטור וויז, מדור בו נטפל בריבוי מדפסות (ועכברים), בדפדפן שנתקע, בחוסר בברגים, בחיבור עכבר דרך יציאת USB, בשיקולים בעת קניית מסך ובחיבור מספר רב של ג'ויסטיקים.

במחשב שלי מותקן מפצל שמחובר לשתי מדפסות (דרך היציאה הפרללית – LPT) ומאפשר לבחור ביניהן – אחת לתמונות צבע ברזולוציה גבוהה ואחת להדפסות טקסט מהירות ופשוטות. רציתי לשאול אם יש מפצל דומה גם עבור חומרה שמתחברת ליציאה הסיריאלית (עכבר וכדומה).

אני לא מכיר שום מפצל שכזה, ונוסף על כך, רוב הסיכויים שהחלפת חומרה שמחוברת דרך היציאה הסיריאלית תתקע את Windows. כמובן, אתה יכול לקנות כרטיס שמאפשר חיבור סריאלי נוסף, אך עדיף לעבור לסטנדרט החדש – USB. USB נוצר בדיוק למטרה הזו – כדי לחבר במהירות, וללא קשיי התקנה, חומרה רבה. מידע רב על USB תוכל למצוא באתר הבא: WWW.USB.ORG.

לאחרונה, בזמן ששוטטתי להנאתי באינטרנט, Windows נתקעה לחלוטין והייתי חייב לכבות את המחשב. הפעלתי אותו שוב, וניסיתי להתחבר לאינטרנט. כלום, פשוט כלום. בכל פעם שהתחברתי והדפדפן ניסה לטעון אתר, הוא נתקע, Windows הודיעה שהתוכנית ביצעה פעולה בלתי חוקית, והייתי חייב לסגור את הדפדפן שלי. דוקטור, מה לעשות?

כנראה שכאשר Windows נתקעה, אחד הקבצים של הדפדפן שלך נדפק, וזה מה שלא מאפשר לך לשוטט באינטרנט. נסה להריץ את SCANDISK (אם עדיין לא הרצת אותו) ולאחר מכן התקן מחדש את הדפדפן על הדפדפן הקודם. אם זה לא עובד, הסר את הדפדפן, הפעל את המחשב מחדש והתקן שוב את הדפדפן. אם זה עדיין לא עובד, קרוב לוודאי שעליך להתקין מחדש את Windows.

בכל פעם שאני רוכש אביזר חומרה חדש למחשב שלי, אני מוצא שאין לי איך לחבר אותו למחשב שלי. אפילו נאלצתי להשתמש בברגים מהמארז שלי כדי לחבר את כרטיס הקול שקניתי. למה הם לא מספקים ברגים בזמן שאנשים רוכשים ציוד במאות שקלים? האי?

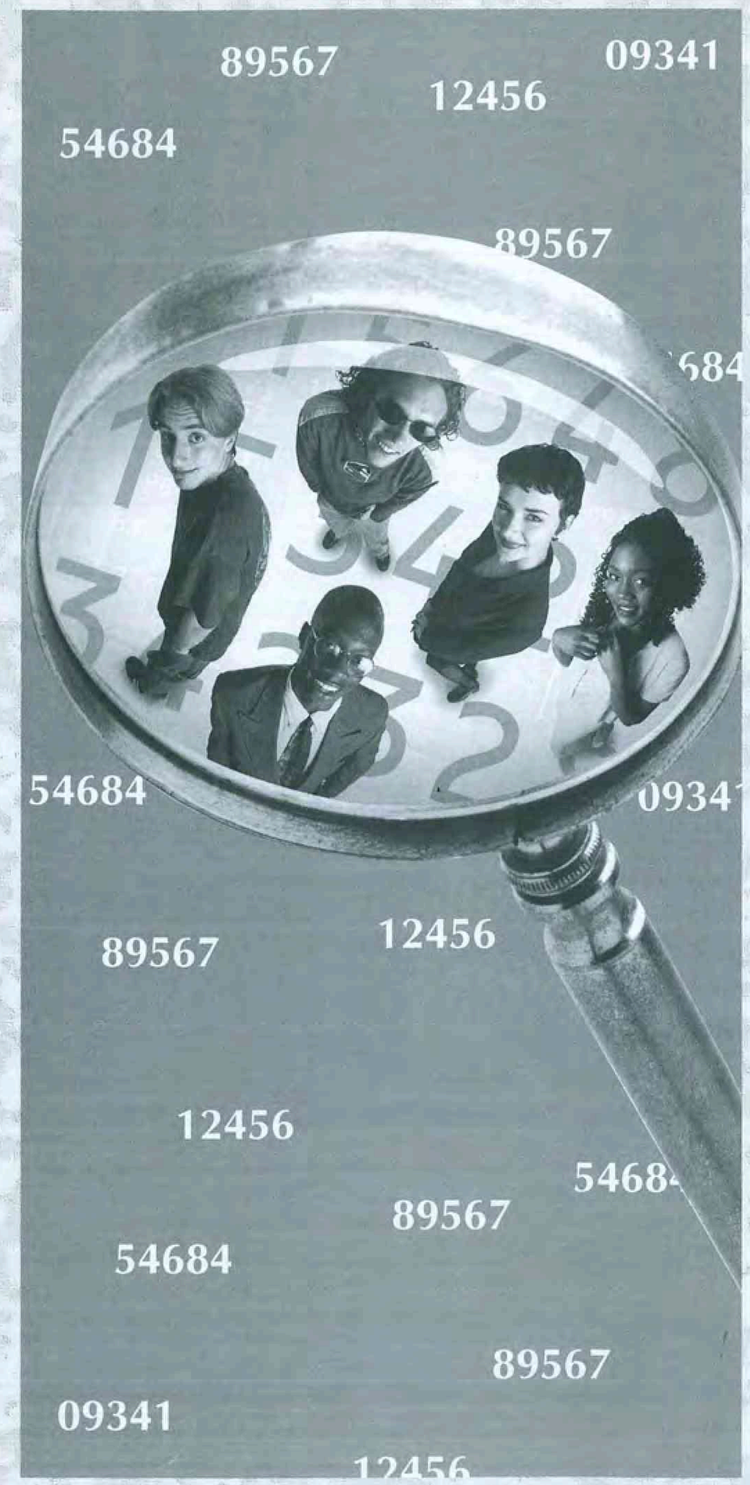
היי, חבר, קח את זה בקלות. כונני תקליטורים ודיסקים בדרך כלל מגיעים עם ברגים, וכאשר אתה מחבר כרטיס הרחבה כלשהו, בדרך כלל אתה צריך להסיר חתיכת מתכת שמחוברת ב... בורג! ודרך אגב, ברגים עולים ממש גרושים, אז אתה יכול לנסות לחסוך קצת דמי כיס, ובכסף שעולים שני ארטיקים, לקנות בערך 20 ברגים חדשים.

האם עכבר שמחובר דרך יציאת USB יעבוד טוב יותר במשחקים כמו QUAKE או HALF-LIFE?

אני לא בטוח למה אתה מתכוון כאשר אתה אומר "טוב יותר", אבל אם אתה מתכוון לתגובה מהירה יותר, מכיוון שיציאת USB מהירה יותר מיציאה סיריאלית, רוב הסיכויים שלא. אמנם בתיאוריה, עכבר שמחובר דרך USB אמור להיות מהיר יותר, אבל אני בספק אם זה המצב. אתה יכול גם לנסות לשנות את הגדרות העכבר שלך ב-Windows, כדי להפוך אותו למהיר/אטי יותר, לשלוט במהירות הלחיצה הכפולה וכו'.

אני מתכוון לקנות מסך חדש בעתיד הקרוב ורציתי לברר מספר מונחים: מה ההבדל בין "גודל המסך" ל"שטח הנראה"? מה זה TRINITRON ו-DIAMONDTRON? ומה זה גודל נקודה?

"גודל המסך" הוא האורך האלכסוני של גורת המסך, הוא נמדד באינץ' ואין



שום קשר בינו ובין הקופסה שמקיפה את גורת המסך. ה"שטח הנראה" הוא החלק של גורת המסך שממש אפשר לראות, והוא בדרך כלל קטן באינץ' אחד מגודל המסך.

TRINITRON ו-DIAMONDTRON הם פשוט שמות של גורות מסך ידועות מהיצרניות סוני ומיצובישי (בהתאמה). גודל הנקודה (DOT PITCH), הוא המרחק בין שתי נקודות צבע במסך והוא שקובע את חדות התמונה במסך. גודל נקודה גדול מפחית מאיכות התמונה, ואפשר להבחין בקלות בהבדל בין גודל נקודה קטן וגדול אם משווים מסך מחשב לעומת טלוויזיה. גודל הנקודה נע בדרך כלל בין 0.25 ל-0.28 (מילימטר), ועדיף גודל נקודה כמה שיותר קטן. עצה אחרונה – כדאי גם לחפש מסך עם קצב ריענון (REFRESH RATE) גבוה ברזולוציות גבוהות, ועם אחריות לתקופה כמה שיותר ארוכה – מסכים הם עסק יקר למדיי.

ניסיתי לחבר שני ג'ויסטיקים אנלוגיים כדי לשחק עם חברים ב-FIFA 99, אבל גם לאחר שקניתי מתאם, וחיברתי שני ג'ויסטיקים עם ארבעה כפתורים, בכל ג'ויסטיק עבדו רק שני כפתורים. ניסיתי שוב עם ג'ויסטיקים משוכללים יותר (עם שמונה כפתורים) והבעיה נשארה. מה עושים?

הבעיה מוכרת, והשורשים שלה טמונים בעבר הרחוק של המחשבים האישיים. החבר'ה שתכננו את המחשבים פשוט לא חשבו מספיק קדימה, ואנחנו נתקענו עם מגבלה טיפשית שכזו. למרבה המזל, יש פתרון – אפשר להשתמש בג'ויסטיקים דיגיטליים של חברות כמו GRAVIS ו-THRUSTMASTER, שידועות בג'ויסטיקים האיכותיים שלהם. אפשרות מומלצת נוספת היא לקנות את הג'ויסטיק מסוג SIDEWINDER של מיקרוסופט. יש לו עשרה כפתורים, אפשר לתכנת אותו, והכי טוב – אפשר לחבר מספר ג'ויסטיקים אחד לשני, והכל עובד פיקס!

אם נתקלתם בבעיה, המחשב נפל, התקליטור לא עולה, המאוורר עושה קולות של חתול וכו', כתבו ל-drwiz@hotmail.com או שלחו פקס למערכת.



CD
מירוצים

MIDTOWN MADNESS

שיקאגו, הנה אני באה!

מאת: ערן פולוסצקי

לחברת MICROSOFT יש רקע בעייתי עם משחקי נהיגה. מצד אחד, MOTOCROSS MADNESS הוא משחק אופנועים מעולה ומצד שני, MONSTER TRUCK MADNESS הוא, איך נגיד, קצת פחות טוב. כעת MICROSOFT מנסה את מזלה שוב עם MIDTOWN MADNESS, משחק שמנסה לדמות את חוויית הנהיגה בעיר הגדולה. האם יש לפנינו כישלון אר הצלחה? אתם עומדים לגלות...

האמת היא שכאשר שמעתי על משחק מכוניות חדש של חברת MICROSOFT, הייתי סקפטי למדי, אך כבר בפעם הראשונה ששיחקתי ב-MIDTOWN MADNESS, הרגשתי כאילו אני נמצא באולם משחקי מכונות! המחשב עליו שיחקתי היה מצויד בהגה FORCE FEEDBACK, בזוג דוושות, ובמאיץ תלת ממד VOODOO 3000 חדיש ביותר - והמשחק נראה מדהים!



אין ספק, הגרפיקה של המשחק פשוט מדהימה, כאשר הנסיעה ברחבי עיר עמוסה או על כביש מהיר נראית מציאותית להפליא, המכוניות נראות נהדר, האפקטים השונים מצוינים (השתקפות, הצללה וכו') ואפשר אפילו לבחור אחת משלוש זוויות שונות כדי לצפות בביצועי המכונית שלכם. נוסף על כך, הצורה של המכוניות משתנה כאשר הן נפגעות ומשקפת את הנזק בהתאם, מה שמוסיף המון אווירה למשחק - במיוחד אם חושבים על זה שהמכונית שלכם (ושל המתחרים שלכם) תחטוף לא מעט נזק במהלך המשחק...

למרבה המזל, הגרפיקה היא לא היתרון היחידי של המשחק, וגם המנוע הפיסיקלי של המשחק עובד בצורה מדהימה, כאשר האלמנטים השונים במשחק מתנהגים בדיוק כפי שהייתם מצפים לראות במציאות: רמזורים מתחלפים, מכוניות נוסעות ממקום למקום, המתחרים שלכם נוהגים כמו מטורפים, המשטרה רודפת אחריכם, גשרים מתרוממים עולים ויורדים והולכי רגל, ובכן, הולכים ברגל.



יתרון נוסף של המשחק הוא מבחר לא רע של מכוניות, שכוללות את החיפושית (החדשה) של פולקסווגן, מספר מכוניות ספורט, טנדרים, מכוניות קלאסיות ואפילו אוטובוס אחד. אמנם אפשר לשנות את צבע המכונית כרצונכם (כדי ליצור אוטובוס של אגד, למשל), אך היופי האמיתי טמון בשליטה של המכוניות - כל מכונית מתנהגת כמו במציאות, כאשר היא מאיצה בהתאם, מגיעה למהירות מרבית כמו במציאות ואפילו לוקחת פניות כמו בחיים האמיתיים. ראיתם פעם אוטובוס לוקח פנייה רחבה באטיות? ככה בדיוק פונה האוטובוס שבמשחק. כמובן, גם כמות הנזק שכל מכונית יכולה לחטוף לפני שהיא שובקת חיים משתנה בהתאם לסוג המכונית שבחרתם, כאשר האוטובוס יכול לחטוף המון נזק, בזמן שמכונית ספורט מהירה תתפרק לחתיכות אחרי התנגשות אחת או שתיים במהירות גבוהה.

המשחק עצמו מתרחש בעיר שיקאגו, כאשר MICROSOFT עשו עבודה מעולה ודגמו את העיר בפירוט רב. למעשה, כל מי שביקר בשיקאגו יוכל לזהות את האתרים השונים ואת מערכת הכבישים המדויקת, ומי שלא מכיר את שיקאגו - יכיר אותה לעומק לאחר המשחק הזה. MICROSOFT הכניסה למשחק גם "בונוסים" בדמות מרכזי קניות אליהם אפשר להיכנס, מנהרות, גשרים מתרוממים (עובדים, כמובן) והפתעות נוספות שמתגלות בזמן המשחק.



בין שתי נקודות עובר...

בניגוד למשחקי מירוצים שדורשים מכם לנצח את המתחרים במסלול סגור וקבוע, MIDTOWN MADNESS דורש מכם להתחרות במספר נהגים מטורפים אחרים בתוך עיר מציאותית. אמנם יש נקודות ציון קבועות דרכן יש לעבור, אך אפשר לבחור את הדרך בין נקודת ציון אחת לזו שאחריה כרצונכם ובאחד השלבים הראשונים אפשר אפילו לקצר דרך מנהרה וקניון ריק מאדם, בסגנון "האחים בלוז".

לסיכום, MIDTOWN MADNESS הוא משחק מעולה: הוא נראה מצוין (אם יש לכם מחשב חזק מספיק), הוא מספק חוויית נהיגה מציאותית והכי חשוב - הוא כיפי!

WIZ EXPRESS

בעד:
גרפיקה מעולה, משחק מציאותי וכיפי, מגוון מכוניות, עיר מתפקדת לגמרי, תמיכה במשחק מרובה משתתפים.

נגד:
המשחק כולו מתרחש בעיר אחת בלבד.

קהל יעד:
אם משחקי מכוניות זה הקטע שלכם - אתם הולכים לאהוב את המשחק הזה!

חדשות

מאת: עמית מורסון

File Edit View Go Bookmarks Options Directory Window Help

הנה הגענו לגיליון ה-100 של וויז. בזמנים כאילו רובנו נוטים להישען לאחור בנחת ולהביט לאחור אל כל מה שהצלחנו להשיג. מדור האינטרנט של וויז שהחל לקרום עור וגידים לפני ארבע שנים לערך, הוא התפתח באטיות ועבר שינויים רבים עד שהפך לחלק חשוב במגזין בדיוק כמו שהאינטרנט הפכה להיות חלק חשוב בעולם משחקי המחשב, ולעתים אף לחלק מכריע.

אם בעבר היינו מזכירים את האפשרות לשחק ברשת כעוד אחת מתכונותיו של המשחק, הרי כיום בהרבה מן המשחקים האפשרות לשחק באינטרנט הינה חלק מכריע אף יותר מהאפשרות לשחק באופן עצמאי - קווי האינטרנט הפכו מהירים יותר, שרתי המשחקים לחזקים יותר ותוכנות המשחק ליעילות יותר. אם עד לפני שנתיים לא היינו מעיזים לחשוב על ביצוע משחק רשת מול שחקנים מרחבי העולם, הרי שהיום אנו עושים זאת מבלי לחשוב פעמיים וברוב המקרים לא נרגיש בבעיות מיוחדות.

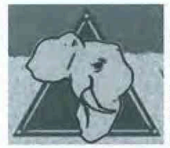
אז אם כן, זהו הזמן להביט לאחר ולראות מה התרחש כדי שנוכל לקרוא חדשות מהעולם הרחב, ללמוד על המחקרים האחרונים בזואולוגיה, מהו מזג האוויר בפלורידה, מצב חשבון הבנק, הבורסה, לדבר עם אנשים, לשלוח דואר, לשחק במשחקי אינטרנט או במשחקי מחשב ועוד כמה דברים. מיד לאחר עדכון חדשותי קצר נפנה לפרויקט היסטורית האינטרנט שיתפרס מעט מעבר לגיליון הנוכחי.

דוח פרסום

נתונים העולים ממחקר חדש העוסק בפרסום באינטרנט מגלים כי 95 אחוז מהפרסומות באינטרנט מתבצעות ב-50 האתרים המובילים של האינטרנט. על פי הדו"ח ניתן ללמוד כי בעבר יחס הפרסום היה 80/20 (שמונים אחוז מהפרסומות הלכו לעשרים אחוז מהאתרים) ואילו היום היחס הוא 95/1 (תשעים וחמישה אחוז מהפרסומות הולכות לפחות מאחוז אחד של האתרים), כך שהעשירים הופכים עשירים יותר, והעניים הופכים עניים יותר.

הדוח נמשך על פני 102 דפים וכולל 145 טבלאות מבוסס על מידע שנאסף ממגוון רחב של אתרי מחקר אמינים ביותר.

אפריקה באינטרנט



ייתכן שאפריקה מתחילה מאוחר אך בתקופה האחרונה קיימת התפתחות עצומה בנושא האינטרנט ורשתות המחשבים ביבשת הרדומה. אפריקה עקפה את כל המחוזות האחרים בעולם מבחינת קצב הצמיחה של שרתי אינטרנט, ולא נראה כי הולכת להתרחש האטה בזמן הקרוב. מיולי 1998 ועד ינואר 1999 צמחה האינטרנט באפריקה ב-38% מ-7800 שרתי ל-10,703 בעוד שבשאר אזורי העולם הקצב עומד על 18% לערך. הצמיחה הגדולה מתבצעת בעזרת חברות טלפוניה זרות המגיעות בעיקר מצרפת ואנגליה ומשקיעות כספים רבים בתחום הטלפוניה והעברת נתונים. נכון להיום שוכנים 800,000 מתוך 1,200,000 המשתמשים בדרום אפריקה, אך אט אט המצב משתנה ויש התפשטות כללית של טכנולוגיות האינטרנט.

אין תשובה

לאחר גילוי באג חמור בשרתי האינטרנט המבוססים על שרתי מיקרוסופט בחודש יוני האחרון, עוד ועוד אתרי אינטרנט הפסיקו לענות. מתברר כי באג חדש שנתגלה בכמה מתוכנות הרשת של מיקרוסופט אישר השבתה קלה של השרתים, ועם מאמץ קל נוסף אף כניסה חופשית אליהם.



בכל מקרה, לאחר גילוי הבאג מאות אתרי אינטרנט הושבתו בעקבות התקפות של האקרים חובבים אשר רק רצו לבדוק האם תוכנת הפריצה שנכתבה במיוחד כדי לחדור דרך פרצה זו אכן עובדת. התוכנה כמו שניתן להבין עובדת ולאחר כמעט שבועיים של עיכובים הודתה מיקרוסופט כי אכן קיים באג שכזה והחלה לעבוד על תיקון. הודעה זו התבצעה רק לאחר שמגלי הפרצה הפיצו את תוכנת הפריצה לכל דורש מכיוון שזו התעלמה מהם. ואני שואל, למה בכוח?

פיראטים - אגדה מודרנית

הם הפכו לאגדות של עולם הטכנולוגיה והעסקים בשנים האחרונות - אלו הם ביל גייטס מיקרוסופט וסטיב ג'ובס מאפל, ולמען האמת זה היה רק עניין של זמן עד שמישהו יעשה סרט. ב-20 ביוני השנה הוקרן לראשונה סרט טלוויזיה בן שעתיים הנקרא "הפיראטים של עמק הסיליקון" ("The Pirates of Silicon Valley"), עלותו 8 מיליון דולר ומככבים בו נוח וייל (מ-ER) כסטיב ג'ובס ואנטוני מייקל כביל גייטס.

הסרט הזה הצליח להקדים פרויקטים אחרים הנמצאים בעבודה על עולם ההיי-טק המודרני וסיפור ההצלחה של ענקי הטכנולוגיה של היום. בכל אופן, נותר רק להמתין עד שהסרט יגיע אלינו. מי שקצת מעוניין לשמור על מתח שלא יקרא את הידיעה הבאה.

מיהם האנשים האלו?

אז מתברר שיש כאלו שכבר ראו את הסרט והביקורות לא ממש מהללות אותו - הדמויות של גייטס וג'ובס לא ממש דומות בהתנהגותן לאישים האמיתיים. לא שפגשתי אותם אישית, אי פעם אבל מקורות יודעי דבר כבר דאגו לעדכן אותנו.

גייטס מוצג כאדם קר, מחושב וחוזר על עצמו וג'ובס מתואר כבעל מרץ בלתי נלאה וקצת משוגע. לא שתכונות אלו אינן נכונות, אלא שהדמויות מוצגות בשטחיות והחיים הם לא ממש פשוטים וחד צדדים כמו שהם מוצגים בסרט.

אינטרנט

File Edit View Go Bookmarks Options Directory Window Help

אוכלוסיית האינטרנט גדלה

אוכלוסיית משתמשי האינטרנט בגילים 16 ומעלה בארה"ב וקנדה כבר מתקרבת ל-95 מיליון איש ואישה. מתברר כי יש עלייה של 16% במספר המשתמשים מאז המחקר האחרון שנעשה לקראת סוף השנה שעברה.

כעת, יותר משני אנשים מתוך חמישה הם משתמשי אינטרנט - מאלו שכבר מחוברים לאינטרנט משתמשים בשירותי מידע, מבצעים רכישות ומנהלים דיונים. אחוז אלו המבצעים קניות באינטרנט עלה ב-40% ל-28 מיליון איש ומתברר כי נשים מבצעות יותר רכישות באופן יחסי.

בקיצור

* חברת סיסקו רכשה את חברת TransMedia תמורת 407 מיליון דולר. העסקה תקדם את טכנולוגיית הנתבים של סיסקו.

* אתר שער חדש המיועד לסטודיו והפקות מיוחדות. כתובת האתר: http://www.studiodepot.com.

* חברת Xoom בעלת האתר Xoom.com רכשה את חברת התוכנה פאראלוג'יק תמורת 34 מיליון דולר. השילוב בין שתי החברות יישפר את אתר הקהילה של Xoom.

* כבר ניתן למצוא תכנים מוסיקליים באתר של יאהו המגיעים מאתר - "Launch" אתר המתמחה בתחום המוסיקה ומספק חדשות, רעיונות, מולטימדיה, כולל הורדה של סרטי וידאו. עד היום ניתן היה למצוא תכנים מוסיקליים מ-SonicNet, Rolling Stone Network ואחרים אשר ימשיכו לספק את תכניהם.

* חברת כרטיסי האשראי אמריקן אקספרס וחברת נטסקייפ, בבעלות AOL, התמו על הסכם חסות ענק לפיו שירותי האשראי של אמריקן אקספרס יינתנו לעסקים קטנים דרך "ערוץ העסקים הקטנים" של נטסקייפ.



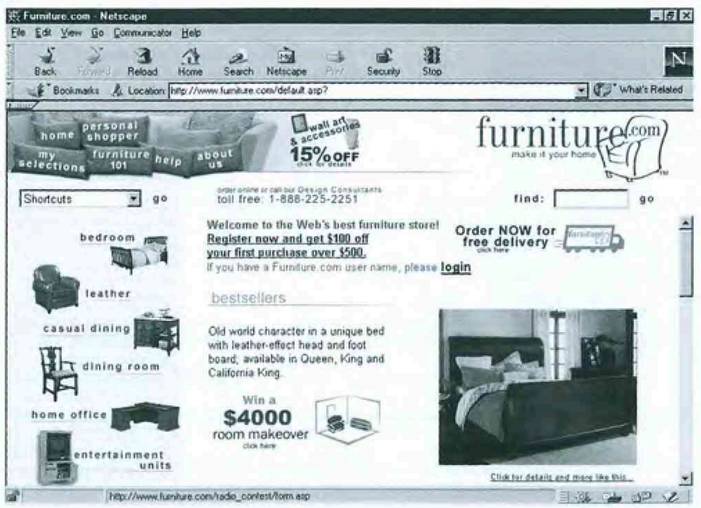
* מעת לעת אנו מגלים כי יש סוג חדש של אתרים "חמים", האם הפעם אתרי המכוניות ניטשים לטובת אתרי ההיטים, מקבץ קטן של אתרים חדשים ומובילים:

http://www.living.com, http://www.benchmark.com

http://www.furnituredirect.com ttp://www.aberdeen.com

http://www.furniture.com http://www.bessemervp.com

http://www.seas.com ,http://www.cmgi.com



מאת: עמית מורסן

תולדות האינטרנט

איך זה קרה?

מסתבר שהמצאת הטלגרף, הטלפון, הרדיו והמחשב היו רק שלבים ביצירת עולם התקשורת החדש. האינטרנט נחשבה בעבר מן כן כלאיים שכזה המשלבת חלק מצורות התקשורת הידועות מקודם, אך היום ברור כי התפתחותה היא חלק טבעי מעולם הטכנולוגיה המודרני.

כיום, האינטרנט היא רשת מחשבים כלל עולמית המאפשרת שליפת מידע, משמשת כמדיום לדיונים, תקשורת, שידור, אינטגרציה בן יחידים והמחשבים שלהם ללא קשר למיקומם הגיאוגרפי.

מקורות האינטרנט

ההתקשרות האלקטרונית הראשונה בין שני מחשבים היא רשימה של תזכירים שרשם ג'.סי.אר ליקלינדר מאוניברסיטת MIT באוגוסט 1962 בנושא "רשת גלקטית". הוא חזה רשת מחשבים בקנה מידה גדול מאוד שתאפשר גישה חופשית לכל - למידע מגוון ושירותים שונים, משהו הדומה מאוד למה שאינטרנט היום.

פרט ליקלינדר שהיה לראש צוות המחקר הראשון בנושא פרסם ב-1961 לאונרד קליינרוק מ-MIT את המאמר הראשון על תיאוריית ניתוב חבילות המידע ואת הספר הראשון בנושא ב-1964. למעשה, הוא שכנע אחרים כי תיאוריה זו היא התפתחות משמעותית באפשרויות לתקשורת מחשבים כאשר הצעד הבא יהיה לגרום למחשבים לדבר אחד עם השני.

כדי לבצע ניסוי שכזה חיברו החוקרים את מחשב TX-2 במסצ'וסטס למחשב Q-32 בקליפורניה בעזרת רשת חיוג אטית ביותר. תוצאת המחקר היתה ההבנה כי הדבר אפשרי. מעבר לכך, נלמד כי רשת הטלפונים ושיטות הרישות הישנות אינן יעילות וכי יש לעבור לשיטת ניתוב חבילות המידע.

ב-1966 ניסה רוברטס לפתח את רעיון רשת המחשבים ופיתח במהירות את רעיון ARPANET שפורסם ב-1967. בוועידה בה פרסם את רעיונו הוגשה עבודה נוספת על ידי שני מדענים בריטיים, דונאלד דויס ורוג'ר סקנטלבורי בנושא ניתוב חבילות מידע ובאותה ועידה התברר כי היו שלושה צוותים שעבדו במקביל על פיתוח התיאוריה באוניברסיטת MIT (1961-1967), ב-RAND (1962-1965) וב-NPL (1964-1967). המילה "חבילה" (packet) אומצה מתוך העבודה שנעשתה ב-NPL.

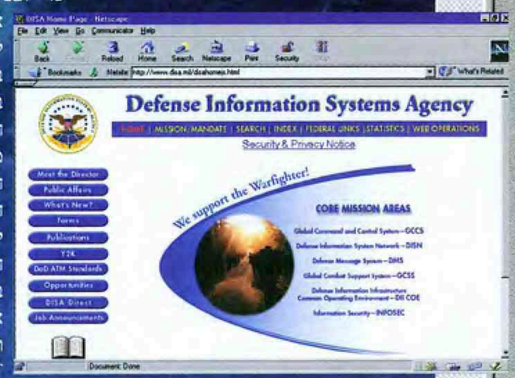
באוגוסט 1968 הושלם התכנון של ארכיטקטורת ה-ARPANET בעזרתם של הוקרים מאוניברסיטאות רבות ברחבי ארה"ב. הנקודה הראשונה של ARPANET תוכננה באוניברסיטת UCLA ואחר כך נוספה אוניברסיטת סטנפורד ונוספות. בסוף 1969 חוברו 4 אוניברסיטאות לרשת ובשנים שלאחר מכן נוספו עוד ועוד מחשבים לרשת החדשה.

באוקטובר 1972 הוצגה הרשת לראשונה באופן פומבי ב-ICCC International Computer Communication Conference. ב-1972 גם הוצגה לראשונה אפליקציה "המה", זה היה הדואר האלקטרוני כאשר במשך אותה השנה פותחה האפליקציה והיא נשארה האפליקציה הראשית ברשת למשך עשור שלם.

עקרונות הרשת

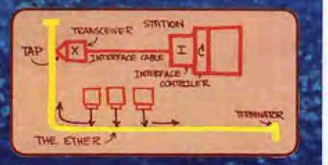
אט אט גדלה ה-ARPANET להיות אינטרנט. האינטרנט התבססה על הרעיון של רשתות מחשבים שונות המחוברות ביניהן, ועד מהרה כללה גם רשתות שעבדו בשיטות שונות אך התבססו על אותו פרוטוקול בסיס שקישר בין כולן.

האינטרנט כפי שאנו מכירים אותה היום הורכבה מתוך בחירה של טכנולוגיות קיימות ובחירת הטכנולוגיה הטובה ביותר



כאשר כל רשת מתוכננת ומפותחת באופן עצמאי ומסוגלת להתחבר לרשת הכללית (האינטרנט).

אולם בשלבים שונים של הפיתוח ובייחוד בשלבי היישום נתקלו הצוותים בבעיות, לכן החלו בפיתוח של פרוטוקול חדש אשר יקל על המלאכה ובסופו של דבר פרוטוקול זה יקרא Transmission Control Protocol/Internet Protocol (TCP/IP).



העבודה המשולבת של הצוותים הנפיקה פרוטוקול ייחודי (TCP) שנותן תמיכה רחבה למגוון של סוגי העברת נתונים, ותומך גם בהעברת נתונים אמינה וגם בסוגי העברה בהם ייתכן אובדן של מידע. בניסויים שנערכו התברר כי הפרוטוקול החדש יעיל בהעברת קבצים או בביצוע פעולות התחברות אך בעיתי ביישומים אחרים.

תוך כדי הפיתוח הובר כי לעתים תיקון השגיאות של ה-TCP עלול לפגום בנתונים ואז החל פיתוחו של ה-IP. פרוטוקול ה-IP יועד רק להעביר את הנתונים כצינור ובמידה ויש צורך תיקון השגיאות ברמה הזו, ייעשה הדבר על ידי האפליקציה עצמה. למען העברת נתונים אלו פותח פרוטוקול נוסף ה-User Datagram Protocol ,UDP אשר סיפק גישה ישירה לשירות הבסיסי של ה-IP. היו אפליקציות אחרות שפותחו לסוגי נתונים ספציפיים כגון העברת קול, טלפוניה חלוקת דיסקים וכו'. אך עקרונות האינטרנט פותחו כאן למען אפליקציה אחת בלבד ולכן לא הוכנסו תוספות אילו לפרוטוקול הבסיסי אלא הן יגיעו מאוחר יותר כפרוטוקולים ש"רוכבים" על ה-TCP/IP.

מימוש הרעיונות

אחרי סיום הפיתוח הונפקו שלושה חוזים עם אוניברסיטת סטנפורד, BBN, ו-UCL כדי ליישם את ה-TCP/IP ולהקים רשת בקנה מידה גדול.

היישום הראשוני של רעיונות הרשת וה-TCP/IP בוצעו על מחשבים גדולים כמו Tenex ו-TOPS20, כך שברגע שהופיעו לראשונה המחשבים השולחניים היו שחשבו כי פרוטוקול זה הוא גדול, מסובך ומורכב מדיי כדי לרוץ עליהם. דויד קלארק וצוותו מ-MIT יצאו להוכיח כי ניתן להרכיב גם אפליקציות פשוטות וקלות ל-TCP ופיתח אפליקציה ל-Xerox Alto (תכנת עבודה שפותחה על ידי זיריוקס) שהותאמו מאוחר יותר למחשב האישי של IBM.

הפיתוח של רשתות מקומיות (LAN), המחשב האישי ותחנות עבודה קלות אפשר את הפריחה הראשונית של האינטרנט בשנות ה-80, והמעבר ממספר מצומצם ביותר של רשתות עם מספר קטן של מחשבים לרשתות בקנה מידה גדול הוליד רעיונות חדשים ונולדה החלוקה לשלוש רמות של רשתות, רמה A, B ו-C. רמה A - רשתות בקנה מידה לאומי, רמה B (Class B) - רשתות אזוריות, רמה C - רשתות מקומיות.

ההמרה הגדולה

אחת מנקודות המפנה הגדולות ביותר בתקופת האינטרנט אם לא הגדולה שבהן התרחשה ב-1 בינואר 1983. ביום זה בוצעה העברה כללית של כל המחשבים המחוברים ל-ARPANET מה-NCP (הפרוטוקול הישן ששימש ברשת) ל-TCP/IP. מעבר זה שהיה אמור להתבצע באופן סימולטני בכל נקודות החיבור ברחבי היבשת תוכנן שנים מראש ועבר, באופן מפתיע, ללא תקלות. לאחר הצלחת המבצע חולקו כפתורים עליהם נכתב:

"I survived the TCP/IP transition"
- שרדתי את המרת ה-TCP/IP.

פרוטוקולי ה-TCP/IP אומצו שלוש שנים קודם לכן גם על ידי הצבא ונוצרו קהילות משתמשים צבאיות ולא צבאיות. מעבר לכך, המעבר מ-NCP ל-TCP/IP אפשר את פיצול הרשתות לרשתות של מחקר ופיתוח, רשתות העברת נתונים ורשת צבאית של הצבא האמריקני (MILNET).

USENET Growth:

Date	Sites	%MB	%Posts	Groups	Date	Sites	%MB	%Posts	Groups
1979	3		2	3	1987	5,200	2	957	259
1980	15		10		1988	7,800	4	1933	381
1981	150	0.05	20		1990	33,000	10	4,500	1,300
1982	400		35		1991	40,000	25	10,000	1,851
1983	600		120		1992	63,000	42	17,556	4,302
1984	900		225		1993	110,000	70	32,325	8,279
1985	1,300	1.0	375		1994	180,000	157	72,755	10,696
1986	2,200	2.0	946	241	1995	330,000	586	131,614	

אט אט חדרה האינטרנט או יותר נכון היישום של פרוטוקולי TCP/IP לתוך מערכות ההפעלה בעיקר לתוך ה-UNIX שהיתה מערכת ההפעלה השלטת באותה התקופה (ועדיין השלטת בעולם האינטרנט), הרבה לפני פיתוחו של ה-DOS.

בשנת 1985 האינטרנט כבר התבססה בשטח והבסיס של המבנה הפיסי והרבדים התחתונים כמעט ולא השתנה במשך השנים - שירותי דואר נפתחו בין הרשתות השונות והאינטרנט בכלל נפתחה לקהל משתמשים רחב יותר.

המשך בגיליון הבא...

קיצור תולדות הזמן
סימני דרך

מאת: עמית מורסן (חסון)

File Edit View Go Bookmarks Options Directory Window Help

1957 - רוסיה משגרת את החללית ספוטניק. בתגובה ממשלת ארה"ב מקימה את ARPA - הסוכנות למחקר מתקדם כחלק ממשרד ההגנה כדי לקדם פיתוח טכנולוגיות מתקדמות לשימוש צבאי.

1961 - ליאונרד קליינרוק מ-MIT מוציא מסמך ראשון על ניתוב חבילות מידע.

1962 - מוצגת תפיסת הרשת הגלאקטית בחוגים המדעיים.

1964 - קידום שיטת ניתוב חבילות המידע.

1965 - ARPA ממנת מחקר שיטות "Time Sharing".

1966 - תוכנית ARPANET עולה כרעיון לראשונה.

1967 - מעבדות NPL באנגליה מפתחות את NPL Network.

1968 - ARPA מציגה את ה-PS Network.
- ה-NWG מתחילים לארגן פיתוח פרוטוקולים לתקשורת על ה-ARPANET.

1969 - ARPANET מוקמת עם ארבע שרתים:
1. UCLA (30 באוגוסט)
2. Stanford (1 באוקטובר)
3. UCSB (1 בנובמבר)
4. University of Utah (דצמבר)

1970 - ARPANET תחילת מימוש פרוטוקול ה-NCP.
- קו חוצה ראשון הוקם על ידי AT&T.

1971 - האינטרנט כוללת 15 נקודות ובהם 23 שרתים בסך הכל.
- ריי טומלינסון ממציא את הדואר האלקטרוני.

1972 - ריי טומלינסון משפר את תוכנת הדואר לעבודה ב-ARPANET.
- לארי רוברטס כותב את תוכנת ניתוב הדואר הראשונה (היום נקרא תוכנות לקוח לדואר אלקטרוני).
- שיחת האינטרנט הראשונה מתרחשת בין שני מחשבים שונים תוך כדי ועידת ICCC.
- הוקמה ועדת עבודה לרשת העולמית.
- תחילת המאמץ להקים רשת דומה בצרפת (CYCLADES)

1973 - הקישור הבינלאומי הראשון מתבצע לאוניברסיטת לונדון.
- קווי היסוד הראשונים ל-Ethernet, הרשת הראשונה מוקמת.
- SRI מתחילים בפרסום חדשות ARPANET.
- מספר המשתמשים ב-ARPANET מועדך ב-2,000.

1974 - פרסומים ראשונים של תיאוריות שיובילו בסופו של דבר לפיתוח ה-TCP.
- BBN פותחים את ה-Telnet, השירות הפתוח הראשון.

1975 - יוצאת רשימת הדיוור הראשונה ב-ARPANET.
- הושלם פיתוח ה-MSG - תוכנת הדואר השלמה הראשונה הכוללת אפשרות לתגובה, פילטרים ועוד.
- הקישור הראשון בין שתי אוקיינוסים (בין הוואי לבריטניה)

1976 - מלכת בריטניה, אליזבט השנייה, שולחת את הודעת הדואר האלקטרוני הראשונה.
- פיתוח ה-UUCP (Unix-to-Unix CoPy).

1977 - THEORYNET מוקמת על ידי לארי לנדוור באוניברסיטת ויסקונסין הנותן שירותי דואר אלקטרוני ליותר ממאה חוקרים.

1978 - ה-TCP מפוצל ל-TCP ו-IP.

1979 - פגישה בין DARPA ל-NSF ומקימים את המחלקה למדעי המחשב.
- מוקם ה-USENET בעזרת UUCP בין אוניברסיטת Duke ל-UNC.
- מוקם ה-MUD הראשון (MUD1).
- ARPA מקימים את ה-ICCB - (Ineternet Configuration Control Board).
- ניסוי PRNET מתחיל.

1980 - ARPANET מגיעה כמעט לקיפאון מוחלט עקב וירוס.

1981 - הקמת BITNET בין האוניברסיטה העירונית של ניו יורק לבין אוניברסיטת ייל.
- המיניטל (טלאטל) מוקם בצרפת על ידי France Telecom.

1982 - נורווגיה עוזבת את הרשת כדי להתחבר בקישור TCP/IP דרך SATNET.
- DCA ו-ARPA מיישמים את ה-TCP וה-IP כחבילת פרוטוקולים הידועה מעתה כ-TCP/IP.
- EUnet (European Unix Network) מוקמת כדי לספק שירותי דואר אלקטרוני ושירותי קבוצות דיון (USENET).
- הספציפיקציה הראשונה של פרוטוקול ה-EGP (External Gateway Protocol)

1983 - המעבר מ-NCP ל-TCP/IP.
- שרת שמות מיושם באוניברסיטת ויסקונסין
- MINET (Movement Information Net) מוקמת באירופה.

File Edit View Go Bookmarks Options Directory Window Help

- מוקם גשר בין ARPANET ו-CSNET.
- ARPANET מחולקת לשתי רשתות האחת נשארת בשם ARPANET והשנייה הופכת לרשת צבאית ונקראת MILNET.
- המצאת תחנות העבודה השולחניות.
- ה-IAB (Internet Activities Board) מחליפה את ה-ICCB.
- מוקמת EARN (European Academic and Research Network) הדומה מאוד ל-BITNET, הקישור מיוסד על ידי IBM.
- טום ג'ינינגס מפתח את FidoNet.

1984 - ה-DNS (Domain Name System) מוצגת לראשונה.
- מספר השרתים עובר את האלף.
- JUNET (Japan Unix Network) מוקמת.
- JANET (Joint Academic Network) מוקמת באנגליה.
- קנדה מתחילה במאמץ גדול כדי לחבר את כל האוניברסיטאות שלה לרשת וזאת מחוברת ל-BITNET בטורונטו.
- רוסיה מתחברת ל-USENET.

1985 - WELL (Whole Earch 'Lectronic Link) מוחל.
- ISI (Information Sciences Institude) מקבל אחריות מלאה על DNS.
- symbolics.com הופך להיות ה-Domain הרשום הראשון, נוספים שנרשמו באותו הזמן היו: e.org ,css.gov ,ucla.edu ,rice.edu ,purdue.edu cmu.edu mitr.

1986 - NSFNET נוצרת.
- ה-IETF (Internet Enginering Task Force) וה-IRTF (Internet Research Task Force) מוקמים.
- ה-Freenet הראשונה עולה לאוויר בקליבלנד.
- פרוטוקול NNTP (Network News Transfer Protocol) מתוכנן כדי לשפר את ה-USENET.
- רישומי ה-MX (Mail Exchanger) מופתחו על ידי קרייג פרטרידג'.
- השם USENET משונה ל-Newsgroups אולם רבים ממשיכים להשתמש בשם הישן עד ימים אלו.
- הרשת BARRNET (Bay Area Regional Research Network) מוקמת תוך שימוש בקישורים מהירים ביותר.
- כל אזור גיו אינגלנד בארה"ב מנותק מהרשת עקב קריסה בכבלים האופטיים של חברת AT&T.

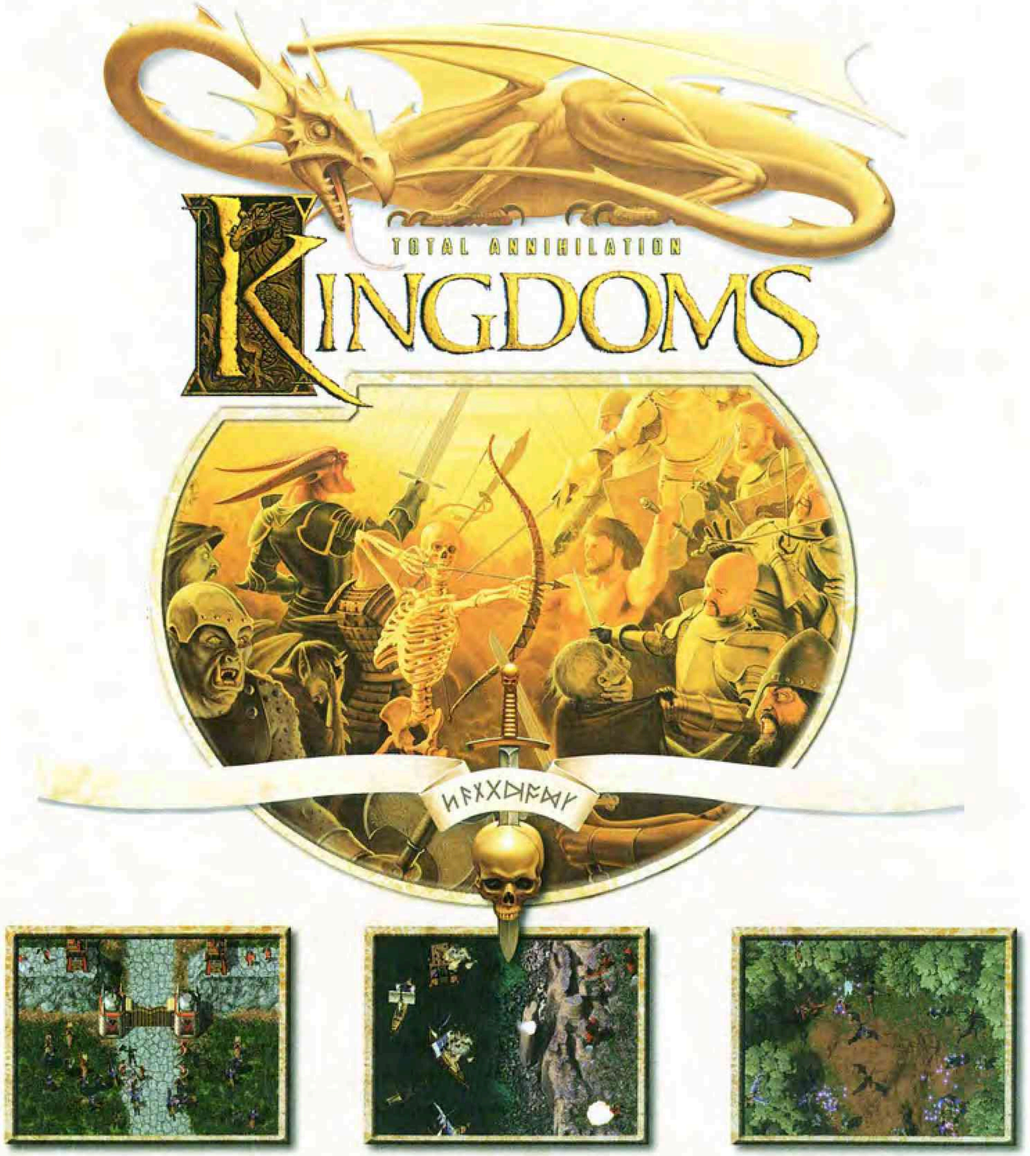
1987 - UUNET מוקמת ומספקת שירותים מסחריים.
- קישור דואר אלקטרוני מושג בין גרמניה לסין בעזרת CSNET.
- ה-RFC ה-1,000 נכתב.
- מספר השרתים עובר את ה-10,000.
- מספר השרתים ב-BITNET עובר את ה-1,000.

1988 - DARPA מקימה את CERT (Computer Emergency Respons TEAM).
- עמוד השדרה של NSFNET מגיעה ל-T1 (1,544Mbps).
- CERFnet (Education and Research Federation network) California הוקמה על ידי סוזן אסטרדה.
- ה-IANA (Internet Assigned Numbers Authority) מוקמת.
- ה-IRC (Internet Relay Chat) מוקם ומופעל על ידי ג'רקו אויקרינן.
- FidoNet מתחברת לרשת ומאפשר העברת דואר אלקטרוני וקבוצות דיון בין הרשתות.
- המדינות שהצטרפו ל-NSFNET הן: קנדה, דנמרק, פינלנד, צרפת, איסלנד, נורבגיה ושבדיה.

1989 - מספר השרתים ברשת עובר את ה-100,000.
- RIPE (Reseaux IP Europeans) מוקם על ידי ספקי גישה אירופאים.
- חיבור ראשון בין האינטרנט לספקי שירותי דואר אלקטרוני מסחריים.
- CREN (Corporation for Research and Education Networking) מוקמת על ידי מיזוג של CSNET לתוך BITNET.
- תגיגות ה-20 ל-ARPANET.
- המדינות שהצטרפו ל-NSFNET: אוסטרליה, גרמניה, ישראל, איטליה, יפן, מקסיקו, הולנד, ניו זילנד, פורטו ריקו ואנגליה.

נשמח לקבל מכם כל תגובה, רעיון, שאלה, עצה, אתר מעניין או כל הודעה אחרת שברצונכם להעביר בקשר לפעילות המדור. כמו כן, ברצוני להדגיש שוב כי איננו מגיבים חזרה לתיבת הדואר של השולח ואיננו פותחים קבצים מוספים מכל סוג שהוא.
כתובתנו היא: interwiz@hotmail.com

היכונו למאבק הגדול



משחק ההרפתקאות אסטרטגיה המרשים ביותר, מבית היוצר של Total Annihilation.
שחקו כשליטים של כל אחת מארבע הממלכות הייחודיות – לכל ממלכה אסטרטגית קרב משלה.
פקדו על צבאות אדירים של קשתים, אבירים, מכשפים, מטילי קסמים ורוכבי דרקונים.

"...משחק שיכול לשבת על כס המלכות של משחקי אסטרטגיה בזמן אמת." Gamer Republic
"...קרב פנטסטי בקנה מידה גלובלי, ומלודרמה, והתרגשות, ועובד." Computer Gaming World

להשיג ברשתות השיווק, חנויות המחשבים הצעצועים והספרים.
להזמנות התקשרו 24 שעות ביממה לטלפון: 03-5124040

CAVEDOG ENTERTAINMENT
www.cavedog.com

הפצה ושיווק ע"י הד ארצי מולטימדיה
www.hed-arzi.co.il

אסטרטגיה

STARSIEGE UNIVERSE
STARSIEGE TRIBES

שני משחקי רובוטים בחבילה

מאת: גיא אהרון

בעוד שהמתחרים של STARSIEGE (MECHWARRIOR ו־HEAVY GEAR) שואבים את העולם הבדיוני שלהם ממקורות קיימים, באה DYNAMIX ובנתה כאן מיתולוגיה מקורית ועלילה שממשיכה את שני משחקי EARTHSIEGE הקודמים.

שתי מערכות משחק כלולות ב-STARSIEGE - באפשרות הבסיסית יותר תשחק את המורדים מאדים אשר לוחמים נגד השלטון הקיסרי בעזרת כלי נשק מתוחכמים. באפשרות המתקדמת יותר קיימת מערכת משחק נוספת שמבוססת על רובוטים המשכפלים את עצמם ונוחתים מן השמים על גבי מטאוריטים כדי לכבוש את הארץ.

התנועה של הרובוטים עצמם, הנקראים HERCS, דומה לתנועת כלי רכב יותר מלתנועת אדם. כך, למשל, לא תוכל לבצע פסיעה הצדה כמו ב-HEAVY GEAR ויש תחושה כמעט דו ממדית בלחימה של הרובוטים, אשר מתחזקת בזכות חוסר-הגמישות שלהם, כך שבניגוד למשחקים המתחרים אין להם יכולת של סיבוב מלא של גופם (זווית התקיפה שלהם היא של מאה ושמונים מעלות בלבד). חוץ מזה, לא כל כלי הנשק שלך יוכלו לדייק בפגיעה, שכן הדבר תלוי במיקום שלהם. הדבר מוסיף רמה נוספת של תכנון טקטי ובעת בניית מכונת ההרג החביבה עליך, לא רק שתצטרך להחליט אלו כלי נשק לבחור, אלא גם היכן למקם אותם על גבי הרובוט כדי לקבל אפקטיביות מרבית.





אבל מה, הבעיה עם STARSIEGE היא שהוא כל כך מתמקד באספקט של הסימולציה שלו שהוא שוכח שהמטרה המרכזית בכל משחק היא ליהנות. כמעט כל המשימות דורשות צעדות משעממות וארוכות כדי להגיע למטרה, וקיימת הגדרה צינית לסימולטור כ"משחק פעולה אשר מתרץ את הקטעים המשעממים שלו כריאליזם". חבל, אבל STARSIEGE מתאים להגדרה הזו.

TRIBES: המשחק השווה באמת

כל הכבוד על המחשבה הנכונה של המשווקים. בהבינם את החשיבות של משחק רב משתתפים (MULTIPLAYER), הם צירפו את TRIBES כבונוס ל-STARSIEGE והבונוס הזה הוא מה ש"עושה" את החבילה. כך, בקנותך את STARSIEGE, שהוא סימולטור קרב טוב וממכר אך לעתים מייגע, תוכל לנוח בבטחה ותקבל איתו גם אפשרות מצוינת למשחק קבוצתי, STARSIEGE TRIBES.

וזהו אכן משחק קבוצתי כפי שמשחק קבוצתי אמור להיות, עם תחכום שלא רואים ברוב המשחקים, שבהם האפשרות למשחק רב משתתפים נראית כמו משהו שנזכרו בו ברגע האחרון. במקרה זה, השלבים עצומים בגודלם, והתלת ממד נראה טוב בהרבה מאשר ב-STARSIEGE: גבעות ענקיות חולפות תחת עינך וערפל מצטבר בעמקים ומסתיר את הקרבות, מה גם שהמשחק הקבוצתי משופר על ידי מפקדים אשר מתאמים בין חברי הקבוצה באמצעות סימני-דרך (אף על פי שכל השחקנים יכולים, באופן תיאורטי, להשתמש במפה).

מה עוד יש כאן? אביזר-קפיצה יאפשר לך להעביר את עצמך למקומות שונים במפה, תוכל למנות מפקדים לכלי רכב ולבסיסים, תצטרך לבחור בין שריון כבד ומוגן לבין שריון קל ונייד, ומעל לכל - יהיה עליך להיות בקשר צמוד לחברי הקבוצה שלך כדי להצליח.

WIZ EXPRESS

בעד:
עלילה מרתקת, מגוון אפשרויות לאסטרטגיה טובה יותר וסימולציה מתוחכמת. משחק קבוצתי מעולה.

נגד:
משחק היחיד כולל חלקים מייגעים ולעתים הוא ריאליסטי מדיי. ההמחשה הגרפית של הקרבות טעונה שיפור.

קהל יעד:
חובבי אסטרטגיה, בייחוד כאלה שאוהבים גם לשחק בקבוצה.

Baldur's Gate
Tales of the Sword Coast

מאת: טלי פרידמן

חבילת הרחבה למשחק התפקידים המפתיע של השנה - האם זה עוד בזבוז כסף או כמו שלימור היתה אומרת: יש דברים בג'ו?

ובכן, מדובר במשחק תפקידים נוסח פנטסיה, המבוסס על חוקי משחק התפקידים הפופולרי ביותר של כל הזמנים - מבוכים ודרקונים (Dungeons & Dragons), המשחק הזה הצליח לכבוש את טבלאות דירוג המשחקים בסערה, וכצפוי החליטו המשווקים לסחוט מאיתנו עוד טיפה קטנה של כסף בכך שהם הוציאו חבילת הרחבה למשחק.

אך יש משהו שמצליח לעכב את ההתלהבות - אותו כותר הרחבה משתלב במדויק בתוך חמשת הכותרים המקוריים של המשחק, ומעניק לנו עוד 30-20 שעות משחק שלא משפיעות על תוצאות ההרפתקה הראשית. כך למשל, אם למשל שמרת משחק רגע לפני המהלך הסופי, אתה יכול בשקט ובבטחה להתקין את חבילת ההרחבה, להעלות מחדש את המשחק ולחזור מעט אחורה בחיפוש אחר הפתעות חדשות (אבל החבילה לא תשנה את הסוף המקורי של המשחק השמור).

כמו כן, ניתן לשמור משחק לאחר שכבר סיימת אותו וחבילת ההרחבה תשנה את השמירה לנקודה שהיא למעשה הקרב הסופי כדי שתוכל לנצח בקרב, לחזור אחורה ולגלות את האזורים החדשים.



בכל הנוגע לחישול החיילים אנו נדרשים לאימוני הרפתקה רבים, וחבילת ההרחבה Tales of the Sword Coast נותנת יותר מקום תמרון ומרחיבה את עולם המשחק בעזרת אזורים חדשים ותוספות מרובות של מפלצות חדשות, סוגי נשק שונים ואביזרי קסם.

יתרה מזאת, חבילת ההרחבה מאפשרת להעלות את נקודות ההתנסות של חייליך עד ל-161,000 ובדרך זו, דרואידים, סיירים (Rangers), קוסמים וגנבים יכולים להגיע שני שלבים גבוה יותר מאשר במשחק המקורי (רמה עשירית עבור גנבים ודרואידים, תשיעית לקוסמים ושמינית עבור לוחמים, למשל).

עוד נספר כי ישנם ארבעה אזורים חדשים אשר הוכנסו לחבילה: אי מדרון החרב, אשר ניתן להגיע אליו רק דרך הים, גמל דייג קטן בשם Ulgoth's Beard, מבוך תת-קרקעי ומגדלו של דורלג (Durlag's Tower) אשר מכיל חמישה תת-שלבים ואויבים חדשים. לא אגלה לכם את המיקום של אלו, כיוון שכל הכיף הוא לגלות אותם בעצמכם ולמעשה, לקח לי עשר שעות משחק כדי לגלות היכן הם וכיצד אפשר להגיע אליהם.

חבילת ההרחבה אינה כוללת שינויים בסיסיים למשחק המקורי, חוץ מכמובן תיקוני באגים ושיפורים מעטים, ובעוד החבילה הופכת את רוב הטילים למהירים יותר, היא גם מעניקה לך יכולת התחמקות גבוהה יותר והדרואידים מרוויחים גם נשק חדש בדמות חרב כפולה.

אגב, אם תרצו לשחק נגד חברים, עליכם לוודא שגם אצלם מותקנת חבילת ההרחבה, אך לפחות החבילה מאפשרת תמיכה מרבית לשישה שחקנים שיכולים גם לדבר ביניהם במהלך המשחק בעזרת מיקרופונים.

לסיכום, חבילת ההמשך Tales of the Sword Coast היא תוספת מבורכת למעריצים נאמנים למשחק Baldur's Gate, שתעסיק אתכם לזמן רב.



WIZ EXPRESS

בעד

* מקומות חדשים ומעניינים.
* אפשרות להעלות את נקודות ההתנסות.
* אפשר לדבר במיקרופון במצב של ריבוי השחקנים.

נגד

* אחרי הכל זה תוספת למשחק שכבר קיים, ולא משחק חדש.

COMMANDOS: NEW MISSIONS

אם אנו עוסקים כבר בגרסאות הרחבה כדאי לספר כי גרסת ההרחבה של COMMANDOS, משחק האקשן/אסטרטגיה, ראתה אור לפני כמה חודשים, ואם אתם גרופיס של העניין הזה כדאי שתנסו את שמונה המשימות החדשות.

המשימות האלה מתרחשות גם כן בתקופת מלחמת העולם השנייה, ודורשות מאיתנו פעולה ממוקדת כדי לחסל אויב גדול בצעדים קטנים כמו זריקת אבנים, חבלה במטוסים, שימוש באזיקים ואפילו קרב מגע. כמו כן, יש כאן שתי דמויות חדשות וחשוב לזכור שלא תיבים להחזיק בגרסה הקודמת כדי ליהנות ממנה.

ימי ה-SAITEK

אין ספק שאחד הגורמים העיקרים שקובעים עד כמה נהנה מהמשחק הוא הג'ויסטיק המתאים. הפעם נסקור את קו המוצרים של Saite ונציג את הג'ויסטיקים הקלאסיים, ומי שמתעניין בעוד מוצרים יוכל למצוא מידע נוסף בדואר אלקטרוני compubar@netvision.net.i.

עוד נספר כי המוצרים של Saitek זוכים לביקורות מצוינות גם בעיתונים הזרים, הם נוחים מאוד לשימוש, מתחברים לכל מחשב אישי ועלותם סבירה.

SAITEK R4



Saitek R4 הוא הגה מירוצים, הנחשב לצעקה האחרונה המביאה את מיטב הטכנולוגיה בתחום.

ההגה מעוצב אינטואיטיבית, כך שכל השליטה נמצאת בקצות האצבעות, המראה אותנטי, יש כאן ארגונומיות טובה ותכנון מחושב של כל פרט ופרט, הנותנים כיף מושלם וממושך מול משחקי מירוצים. וכמובן שהערכה כוללת דוושות רצפה יציבות.



SAITEK GM1

זהו עכבר משחקים (כן, יש חיה כזו) המאפשר יציבות לייד ושליטה גדולה יותר תוך כדי משחק. ה-GM1 מורכב מ-Hat Switch (לשליטה), גלגל (להרחבת הפונקצייה במשחק), משלושה לחצני Assignable והוא מתאים גם ל-USB וגם ל-Serial Ports.

CYBORG 2000



הג'ויסטיק הזה מצטיין בעיצוב-על, ארגונומיקה נהדרת והתאמה מושלמת לכל משתמש (ימני, שמאלי, כף יד גדולה או קטנה). בנוסף תוכלו להשתמש בו לכל משחקי המחשב ולהתאים אותו למהירויות ולשלבים שונים, כך שתקבלו תחושה של שליטה במשחק.

SAITEK PX3000



SAITEK חשבו גם על ה-PlayStation והוציאו לשוק את ה-PX3000 Game Pad שמייצג את הדור השני בטכנולוגית TILT. בנוסף, יש בו מכניזם של Shock State of the art Double, הוא נותן אפקטים של זעזוע בכל משחק PlayStation ומכיל הגה קטן החשוב במשחקי מירוץ וטיסה. בקיצור יש בו הכל ומתאים לכל סוגי המשחקים.

SAITEK X36



ה-X36 מיוחד לסימולציות של טיסה. הג'ויסטיקים האלה הם המילה האחרונה בתחום הדיוק, הגמישות ואפשרויות התכנות (את התאמת הג'ויסטיק לדרישות המשחק עושים עם חלון ידידותי מיוחד שנפתח ב-Windows) והנוחות. בנוסף, העיצוב המיוחד מאפשר לשחקן לשחק במשך שעות מול המחשב מבלי לעייף את הידיים.

משחק האסטרטגיה של כל הזמנים פותח לך את המלכ'ים הבא!

בוא להיות הראשון שישחק במשחק

COMMAND & CONQUER TIBERIAN SUN

ההמשך המדהים לסדרת "COMMAND & CONQEUR"
ב-"C & C" בניתם את הבסיס לסדר עולמי חדש
ב-"RED- ALERT" שיניתם את פני היסטוריה

הקרב על העתיד מתחיל עכשיו!

מבצע מיוחד לקוראי "וויז" לרגל צאתו של
גליון ה-100: **199 ש"ח*** במקום ~~239 ש"ח~~

* בתוספת 15 ש"ח דמי משלוח

להזמנות התקשרו 24 שעות ביממה לטלפון: 1-800-220-840

Westwood STUDIOS
www.westwood.com

ELECTRONIC ARTS
www.ea.com

© 1999 Electronic Arts. Command & Conquer, Tiberian Sun and Westwood Studios are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts in the U.S. and/or other countries. All rights reserved. Westwood Studios is an Electronic Arts™ company.

משחקי ספורט

משחקי ספורט זה בעצם שם כולל לכל משחקי המחשב שעוסקים בספורט. הז'אנר כולל את כל תחומי הספורט: כדורגל, כדורסל, הוקי, מירוצים ועוד.
חברת ELECTRONIC ARTS חרטה על דגלה את תחום הספורט תחת העל-כותר EA SPORTS, והיא מוציאה סדרות רבות מכל תחומי הספורט. מגמה שמייחדת את משחקי הספורט בשנים האחרונות היא הוצאה חד שנתית של הכותר (FIFA 99, FIFA 98), כל פעם בגרסה מעודכנת. מה שעוד יותר מדהים זה האיכות הלא מתפשרת של המשחקים האלה, גם בסאונד, גם בגרפיקה וגם בחידושים השונים. בסדרת FIFA שלדעתי היא המפורסמת ביותר מבין משחקי הספורט, המשחק ממש מכניס אותך לתוך רחבת מגרש הכדורגל - עד לפרטים הקטנים ביותר!







המשחקים הבולטים בז'אנר:
- סדרת FIFA
- סדרת NBA
- סדרת NHL
- FOOTBALL MANAGER
- NASCAR RACING
- TEST DRIVE 4X4
- סדרת CARMAGEDDON

מאפיינים בולטים: ספורט על כל סוגיו וגווניו.
טכנולוגיות עיקריות: האצה תלת ממדית וסאונד תלת ממדי.
מתאים ל: אההה... חובבי הספורט.

משחקים והאינטרנט

האינטרנט מלא באתרים נהדרים, הנה כמה מהם:
http://www.pcgamer.com
http://www.pcgameworld.com
http://www.game-revolution.com
http://www.avault.com
http://www.gamesdomain.com
http://www.pcgameworld.com
http://www.gamespot.com

עתיד המשחקים

אז מה צופן לנו העתיד?

קודם כל ברור לחלוטין שהחיבור בין משחקי המחשב לבין האינטרנט ימשיך ויתחזק, כשכל שחקן יהיה מחובר 24 שעות ביממה לאינטרנט, והוא יוכל להרשות לעצמו לשחק כמעט רק עם שחקנים אנושיים והמשחקים הללו יתעדכנו אוטומטית בצורה שתהיה ידידותית לשחקן. העברת קול דרך הרשת תהיה קלילה ולכן כל השיחות בין השחקנים יתבצעו דרך קולם שלהם (דבר שכבר קיים במשחק המופלא FREESPACE - DESCENT). טכנולוגיות זיהוי קול מתקדמות יאפשרו לשחק נגד המחשב בקול אנושי, ואני כבר יכול לדמיין אותי צועק על קבוצת חיילים ונותן להם הוראות קרב במשחק אסטרטגיה.
השימוש ב-DVD יאפשר לחברות המשחקים לשים יותר קטעי סרטים, ואלה יהיו איכותיים יותר וארוכים יותר, וכמובן יאפשרו לראות את אותה סצנה מאין ספור זוויות. ובעתיד היותר רחוק - אני בפירוש יכול לראות מערכות מציאות מדומה ביתיות, שיאפשרו לשחקן פשוט להיכנס למשחק עד לדרגה של שוויון מוחלט בין מראה המציאות והדמיון.

מכתב פתוח לחברות המשחקים

שלום, אני (כמו מאות מהמשתמשים שאתם מוציאים, אבל בבקשה מכם - שמרו על הכללים הבאים כשאתם מוציאים לשוק משחק):
1. בדקו שאין במשחק באגים בסיסיים כמו זריסיקה מהבדא או משחק שפשוט (תקוע: אם (יתקע בבאגים - פשוט (תציר את המשחק לתיוג.
2. שימו לב שהמשחק שלכם מאפשר לשמור את המשחק בכל רגע (כלומר - (לא רק פעם בכל שלב או משהו כזה.
3. שימו לב שהמשחק שלכם מאפשר לקבוע כפתורים תלופיים - ואני מתכוון לכל הכפתורים.
4. שימו לב שהמשחק עולה בכמה שיותר חומרה, כי לא בא לנו לקנות כרטיס יקר ומשחק יקר - רק כדי לגלות שהשניים לא יודעים לעבוד אחד עם השני.
5. (ם לא לעבור משחק דומה כשאי טיפוע מוק למשחקים אחרים שכבר יצאו.

עשרת המשחקים ששינו את ההיסטוריה

DOOM



אמנם הטירה הנאצית היה ראשון המשחקים שהכריז את בוא המהפכה התלת ממדית הראשונה, DOOM ויורשו QUAKE יהיו תמיד זכורים כאלה שהביאו את משחקי האקשן התלת ממדי לכל בית ובית, ואשר יצרו חבורות מגובשות של שחקני מחשב שכל מה שמעניין אותם זה לחסל.

Simcity 2000



על אף שחברת MAXIS הוציאה כמה משחקים מצוינים בז'אנר הסימים, SIM 2000 הוא המשחק שחיבר בין מראה תלת ממדי לסימולציית בנייה מתוחכמת ולא אלימה.

Tomb Raider



מה אפשר עוד לומר על המשחק שלא רק הביא אחריו מלאי של תואמים, אלא המשחק שהכניס לשורת משחקי המחשב דמויות חזקות של נשים.

Command & Conquer



על אף שז'אנר האסטרטגיה הומצא כבר ב-DUNE 2, Command & Conquer הוא המשחק שהגדיר את ז'אנר האסטרטגיה ב"זמן אמת", עד היום...

Half- Life



לדעתי, המהפכה השנייה במשחקי התלת ממד ממבט ראשון. עד HALF-LIFE כל משחקי התלת ממד ממבט ראשון היו חיקויים של DOOM עם גרפיקה וסאונד משופרים, HALF-LIFE פשוט לקח את כל התחום צעד ענקי קדימה, עם אינטליגנציה מלאכותית מדהימה, סביבה חיה ונושמת ואווירה מפחידה שפשוט מכניסה אותך לסרטי הנוסע השמיני - מי בא?

Starcraft



מעבר לעובדה ש-STARCRAFT היה הראשון ממשחקי האסטרטגיה ב"זמן אמת" שלקח את עניין הגזעים ברצינות, ומצא לכל גזע ייחוד אמיתי (מעבר לשינויים קוסמטיים בצבע החיילים), STARCRAFT יצר מהפכה בדרך שבו הוא חיבר את השחקנים לאתר האינטרנט של החברה - בהחלט תפנית חשובה.

Alone in the dark



משחק ההרפתקאות הראשון שהפחיד, צמרר וכל זאת מנקודת מבט חדשה (ממבט שלישי). החיבור המושלם הזה בין הרפתקה, אקשן, פחד וסיפור טוב מקנה לו מקום של כבוד.

Flight Simulator



הסימולטור של כל הזמנים שממשיך לספק דורות שלמים של טייסי כורסה. FLIGHT SIMULATOR היה הראשון שאפשר לשחקנים לחבר מפות ממוחשבות למנוע המשחק וכך לטוס מעל כל מקום בעולם.

SAM & MAX HIT THE ROAD



משחק ההרפתקה הטוב של כל הזמנים שבעיני הוא האב הרוחני של כל הרפתקאות ה-Point and Click של חברת לוקאס ובכלל. השילוב המוחץ בין הרפתקה אמיתית והומור מצוין נשאר עד היום כמעט בכל ההרפתקאות שיוצאות לשוק.

Rainbow Six



איחוד מושלם בין אקשן ממבט ראשון ואסטרטגיה ב"זמן אמת". המשחק הזה כל כך מרתק שבמקום לדבר עליו, פשוט צריך לשחק בו.

דדליין

"מאהבעוה?"

מאת לי בלום

































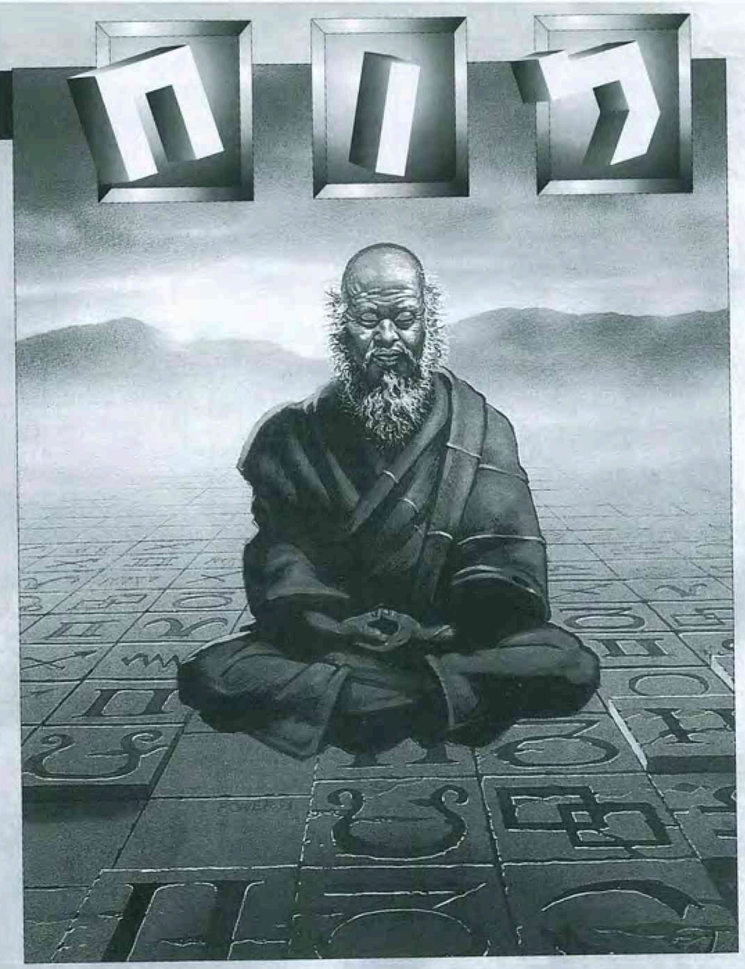








סוף



למכירה

✔ למכירה המשחקים החדשים ביותר ל-PLAYSTATION MULTISYSTEM במחירים נמוכים של 60-40 ש"ח למשחק. סיוון, 03-7716092/3.

✔ למכירה תקליטורים חדשים של תוכנות, משחקים ומוסיקה. לדוגמה: HEROES 3, MM6, COMMANDOS, FIFA 99, NBA 99, NHL 99, NFS 99, M.K 4, G.T.A 2. התוכנות: WINDOWS 98, OFFICE 97, INTERNET EXPLORER 5 ועוד. כל התוכנות במחירים נוחים. טל, 03-9364178.

✔ למכירה משחקים על גבי תקליטורים: DIABLO + הלפייר, BALDOR GATE, משימת המלך: מסכת הנצח, חזרה לקונדור, NEVERHOOD ועוד. בנוסף: GAME GEAR + 7 משחקים. הכל במחירים סבירים. שון, 08-9445318, עד 20:00.

✔ למכירה: ליגת העל בכדורגל ל-FIFA 99, כל הקבוצות והמשחקים, מעודכן כל יום לפי ההעברות בחדשות בין הקבוצות. מיקי, 08-9438296.

✔ למכירה: מודם/פקס USR 56.6K חדש עם אחריות במחיר 400 ש"ח, בנוסף: כונן קשיח WESTERN DIGITAL 4.3 UDMA במחיר 500 ש"ח. דימה, 051-577148.

✔ למכירה: FORSAKEN, M.K.4, D.B.T.S., DEATHTRAP DUNGEON 2, COMMANDOS 2, TWISTED METAL 2, FIFA 99, VISUAL STUDIO 98, PHOTOSHOP 5, ENGLISH/HEBREW/ENABLED, WINDOWS 98, NEVERHOOD, AGE OF EMPIRE 1+2, RAYMAN, NEED FOR SPEED 3, FLIGHT SIMULATOR 98, SIMCITY 3000, VIKING 2, DECENT FREESPACE. כל משחק במחיר 40 ש"ח פרט ל-WINDOWS 98-98 שהוא במחיר 60 ש"ח, ו-AOE GOLD EDITION במחיר 100 ש"ח. טל, 03-9214447.

✔ למכירה: DUNE 2000, COMMANDOS, HEELFIRE, STARCRAFT, RISE OF ROME, כל משחק במחיר 65 ש"ח. בנוסף: DUKE NUKEN, BLOOD, SHADOW WARRIOR, RED NECK - בגרסה מלאה, כל משחק במחיר 60 ש"ח. יצחק, 03-6195056.

✔ למכירה: PLAYSTATION אמריקאי + 14 משחקים + כרטיס זיכרון + ג'ויסטיק רגיל + ג'ויסטיק מיוחד + מפצל ל-4 ג'ויסטיקים במחיר 1,000 ש"ח. מורדי, 04-8324292 או 050-810609.

✔ למכירה: צ'יטים, פתרונות, קודים ועצות למגוון רחב של משחקים. אבי, 09-8628288.

✔ למכירה PLAYSTATION + 2 ידיות משחק (אחת טורבו) + 2 משחקים חדשים, הכל במחיר 750 ש"ח. זיו, 04-8258486.

✔ למכירה משחקים על גבי CD-ROM: ALPHA CENTAURI, SIM-CITY 3000, HEROES OF MIGHT AND MAGIC 3, STARCRAFT, FIFA 99, DELTA FORCE, POPULOUS-THE BEGINNING, TOTAL ANNIHILATION, WARGAMES, COMMANDOS, FINAL FANTASY 7, כוכב כחול ועוד. נמרוד, 09-8948696.

✔ למכירה משחקים מלאים: STARCRAFT, CARMAGEDDON 1, NBA LIVE 99, FIFA 99, NEED FOR SPEED 3, SLAM SCAPE, WARCRAFT 2 + HELLFIRE, WORLD CUP 98, DIABLO WORMS 3, (ARMAGEDDON), HEROES OF MIGHT & MAGIC 3, NEED FOR SPEED 4 בנוסף HIGH STAKES משחקים ותוכנות: DELTA-FORCE, OUTRAGE, SIX, RAINBOW, REALPOOL, RESIDENT EVIL 2, RUNRACE, S.C.A.R.S, SUBSPACE, TREAK RACER

מעוניינים • הצילו • משחקי תפקידים • למכירה



✔ INTERNET EXPLORER 5, הכל במחיר 300 ש"ח ניתן לרכוש בנפרד. בנוסף: AGE OF EMPIRES-RISE OF ROME, CARMAGEDDON 2, ECWNITRO, WORLD WAR 2, HALF-LIFE, FIGHTERS WINDOWS 98, ASHGAN THE DRAGON SLAYER, TOMB RAIDER 3, CIVILIZATION-CALL TO POWER, CRIME KILLER, TWISTED METAL 2, NASCAR TRUCK RACING DELUXE, QUAKE 2 ALPHA CENTAURI, COMMANDOS BEYOND THE CELL OF DUTY, STAR WARS-ROGUE SQUADRON SUBSPACE, SONIC FOUNDRY-ACID + LOOPS, FLASH 4 NUTS & BALLS 98, NORTON ANTI VIRUS 5. עומרי, 04-8373491.

✔ למכירה קופסת מחשב (ללא מסך) הכוללת: לוח אם 486 DX-33, כוננים 3.5+4.5, זיכרון 5 מגה, כרטיס ID, כרטיס ג'ויסטיק, ספק כוח 220W, דיסק קשיח 210, זוג רמקולים, מקלדת, CD-ROM במהירות מרובעת. הדיסק הקשיח כולל תוכנות ומשחקים: חלונות 3.11, DOS 6.2, וורד 6.0, ליאור, 03-6917684 או 053-820026.

✔ למכירה: מגה דרייב, סופר-נינטנדו אמריקני, סגה סאטורן ותקליטורים. המוצרים במצב מצוין ויש תוספת לכל מכשיר, מחירים נוחים. אשר, 03-7526046.

✔ למכירה: משחקים ל-PLAYSTATION MULTISYSTEM: CRASH, NBA 99, TARAN, METAL GEAR BANDICOT 3 ועוד. דודי, 054-530613.

מעוניינים

✔ מעוניין לקנות את המשחק LANDS OF LORE 3 באריזה מקורית. יניב, 03-9344668.

✔ מעוניין להשיג את המשחק 3D MOVIE MAKER המקורי (לא ניקלודאון). ניב, 03-9307081.

✔ מעוניין להשיג בובת-סוניק, היכן מוכרים? בתמורה אתן סכום כסף מכובד. ערן, 03-5528050.

✔ מעוניין לקנות ספרי פנטסיה מכל הסוגים, במיוחד של "מיצוב". מריאל, 03-7302582.

✔ מעוניין במשחק KNIGHTS & MERCHANTS במחיר סביר או בתמורה למשחקים אחרים. נמרוד, 09-8948696.

✔ מעוניין לקנות או להחליף את הספר HTML4, מקדד פורמטים של מוסיקה ובתוכנת RE BIRTH 338. במחירים נוחים. איציק, 08-8555471.

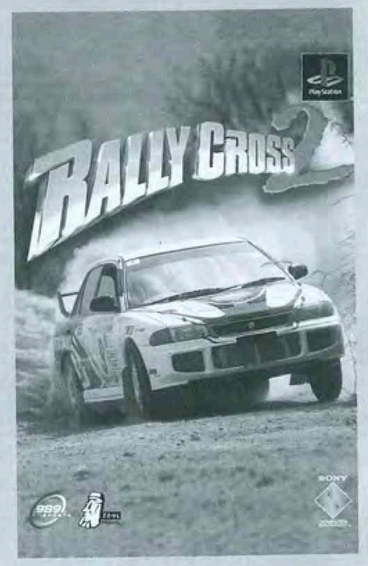
הצילו

✔ הצילו!!! זקוק לעזרה במשחק אטלנטיס, מהי חידת הכוכבים המשונה? (שמש, ירח וכדור הארץ) ואיך פותרים אותה? בתמורה אתן עזרה בקווסטים ומשחקי אסטרטגיה שונים. איטן, 03-5568206.

✔ הצילו!!! אני תקוע בשלב הרביעי במשחק STAR WARS: ROGUE SQUADRON, כל פעם אני הורג את כולם עד שאני מגיע ליצור הענקי והוא הורס לי את מגדל העיר. האם אני צריך להשתמש בחבל כדי לקשור לו את הרגליים? ואם כן כיצד? אורי, 04-9952446.

✔ הצילו!!! תקוע במשחק מסדרת משחקי STAR WARS זקוק לקודים, בתמורה אתן קודים למשחקים אחרים. דני, 06-6733905.





מאת: ליאור אהרוני

BREAKNECK
מירוץ קטלני

מפיץ: THQ

Breakneck הוא משחק מירוץ ממש לא שגרתי, ולכן גם לשחקנים ותיקים צפויה הפתעה.

המפיצים מבטיחים שפה מדובר במנוע תלת ממדי גמיש שמציב בפנינו אפשרויות משחק רבות - נוכל לבחור בין הרבה מסלולי מירוץ רגילים ויחד עם זאת אחד החידושים המרגינים הוא קרב המוות בו תוכלו להתנקש בחייהם של היריבים בדרכים מגוונות, או לחבל במסלוליהם על ידי שפיכת שמן על הכביש למשל.

בנוסף, עומד לרשותכם מבחר כלי רכב כמו מכוניות מירוץ, משאיות מפלצתיות, סיפרקרטינג ואפילו 2CV. בקיצור, שווה לחכות.









STREET WARS: ONSTRUCTOR UNDER WORLD
גם מפיונר וגם קבלן

מפיץ: Infogrames

המשחק מביא את אמריקה המאפיונרית של שנות השלושים (דומה מאוד ל-Gangsters) ומעמיד אותנו בעולם של גנגסטרים עם משימות בנייה רבות, כאשר לרשותכם מפות גרפיות מדהימות.





לכל אורך המשחק, הגרפיקה מיוחדת במינה למרות שהיא נטולת תלת ממד וזהו משחק נחמד לכמה שעות כשריוצים לברוח מהשמש הלוהטת ולהתחבא בחדר ממוזג.









PLANESCAPE TORMENT
לא משהו

מפיץ: Interplay

זהו משחק RPG (משחק תפקידים) ויש כאלה מהמרים ש-Planescape Torment יכבוש את המקומות הראשונים במצעדי המשחקים. בכל מקרה, הדבר המיוחד פה הוא שיש לכם הזדמנות לבנות את הדמות כך שתתאים לדרך בה אתם רוצים לשחק.



הדמות שלכם מתחילה את המשחק עם תוכניות מאוד בסיסיות ודרכי הפעולה שלכם יקבעו איך היא תתפתח במשך הזמן בהתאם למיומנויות ולכשפים שתטילו עליה. אבל למרות הכל, העלילה כאן די מאכזבת ומדובר על סיפור לא לינארי בו אתם שבים להיים ועליכם לגלות מי הרג אתכם.





WHEEL OF TIME
סורה חושך הלאה שחור

מפיץ: GT Interactive

Wheel of Time הוא שילוב של משחק פעולה ואסטרטגיה ומבוסס על סדרת הנובלות של רוברט ג'ורדן. המשחק הוא עולם של ענקים עם הרבות גדולות ואתם תצטרכו (ואו כמה מפתיע) להילחם ולגרש את כוחות הרשע האפלים.

עולם המשחק מלא במסתורין ובאתרים אין סופיים ובנוסף המפתחים שמרו על אופנתיות והכניסו אפשרות של משחק רב משתתפים, אפקטים מרשימים של התפוצצויות, עשן, גשם שלג, רוח וכו'.







MDK2
מצחיק בטירוף

מפיץ: Virgin

MDK המקורי הוא ראשי תיבות של Murder Death Kill ולמרות שמו, העיקר בו הוא השנינות וההומור, כאשר הפריטים ורמות הקושי נקבעים לפי הגיבור בו בחרתם לשחק.

דמות לא פחות מורכבת שצורפה לעניין היא זו של מקס הכלב, מכונת ירייה שתחסל עבורכם כל דבר שזז בסביבה הת ל ת ממדית שיש כאן.







הגיבור הוא דמות מצחיקה בשם Kurt Hectic הלבוש בחליפה סטייל איש העטלף והוא נלחם באויביו דרך אינסטינקטים חייתיים אבל עם אקדחים, רובים, פצצות אטום ומכשירים ההופכים את הגוף למולקולות כאשר המטרה היא לבלום פלישה לכדור הארץ.



Microsoft® Fun
עולם המשחקים והבנאי של מיקרוסופט





כיום במחיר מיוחד
199 ש"ח

הכיף שבטיסה -
הריגוש שבקרב!

Microsoft
Combat Flight Simulator

לפרטים: http://www.microsoft.com/games/combatfs/

ניתן להשיג אצל המשווקים המורשים.

הפיראטים, אי שם באיים הקריביים של המאה ה- 17.

את המשחק מתחילים עם ספינה אחת, מבחר מצומצם של כלי נשק וצוות מסכן ומטרתכם לגנוב מטען מספינות מסחר



תמימות העוברות בדרככם. לפני שנסיים את המדור רק נספר כי מבחינה גרפית תמצאו מספר אלמנטים הדומים למשחקי אסטרטגיה וקרבות ב"זמן אמת" המוצגים בתלת ממד מושלם.



במשחק המחודש לקחו את כל הגורמים שהביאו להצלחתו של Prince of Persia המקורי, ושילבו אותם בתוך עולם של תלת ממד כך שהתוצאה בהחלט מבטיחה.

במקרה זה, מי שעמד מאחורי תכנון הקרבות היה צוות כוריאוגרפים מיוחד שפיתח המון סגנונות תקיפה, הגנה ושימוש בנשק, כך שתמצאו את עצמכם דואגים לתנועות הנסיך עם יד ימין על המקלדת ועם יד שמאל תשלטו בנשק (בעיקר הרבות).

☺

CUTTHROATS

עלי באבא בקריביים

מפיץ: **Eidos Interactive**

זה יהיה חלום לכל אוהבי הפיראטים!

בשנת 1987 יצא משחק פיראטים בשם irates עליו התבסס Cutthroats המביא עלילה המתרחשת בימים הזוהרים ביותר של הפיראטים, אי שם באיים הקריביים של המאה ה- 17.



☺

PRINCE OF PERSIA

פרסי במיטבו

מפיץ: **Red Orb**





בשנת 1989 עולם המשחקים השתנה עם הופעת Prince of Persia, משחק פאזל פלטפורמה שכבש מעמד בכיר בתחום בזכות אנימציה משגעת, עלילה זורמת ומשימות מעניינות ויש שחושבים ש-Tomb Raider התפתח ממנו.



מולטימדיה

תוכנות ללימוד שפות - מותאמות לכל גיל!

עכשיו במבצע:



Q FANTASY
אנגלית לבני 7-12



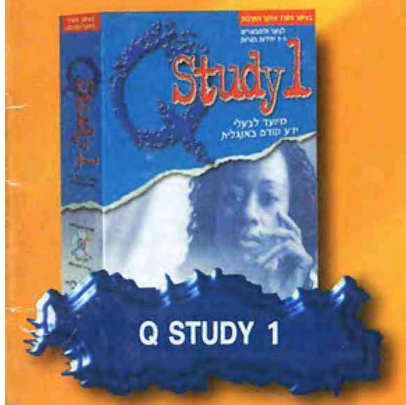
Q STEPS
אנגלית לבני 4-10



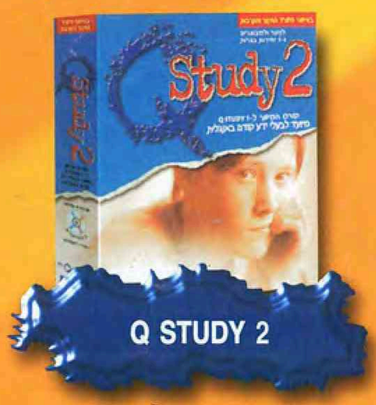
Q MAGIC
אנגלית לבני 7-12

כל לומדה ב-169 ש"ח בלבד!

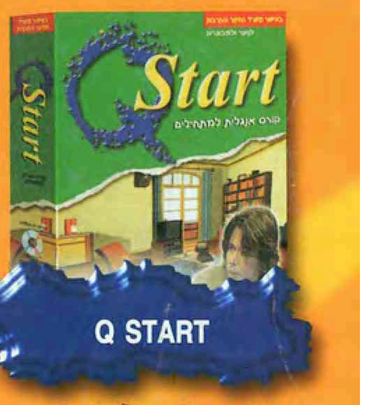
אנגלית לנוער ולמבוגרים - לשיפור ולרענון השפה.
וללימוד אנגלית לבחינות הבגרות - 3-5 יחידות לימוד



Q STUDY 1
ב-279 ש"ח



Q STUDY 2
ב-279 ש"ח



Q START
ב-169 ש"ח

להשיג ברשת חנויות באג סטור ובחנויות המחשבים המובחרות

מיקסם

הזמינו עכשיו בכרטיסי אשראי: 1-800-220-840