280114
29.00 ש"ח (כולל מע"מ)
באילת 24.10 ש"ח
אוקטובר 2000

WIZ

ו ו י ז

The Longest Journey

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

לגיליון זה מצורף משחק ההרפתקה המלא "V-2000"

114
גיליון

- ה-Qwiz Quest שובר שיאים!
- כחול לבן משובח - חזי פיפוש 2
- קצת אימה - SoulBringer
- תולדות משחקי ההרפתקה - חלק ב'
- העולם החדש - מציאות וירטואלית
- במיטב מסורת Wing Commander - StarLancer
- שנות ה-80 חוזרות בגדול - אינטרנט

BUG MULTISYSTEM

תמונת השער לקוחה מתוך המשחק The Longest Journey

7 296105 801144
9 770793 992004 10

תוכן העניינים

גיליון 114

אוקטובר 2000



StarLancer – עמ' 12



פיפוש – עמ' 14



Soulbringer – עמ' 16

- המהדורה המרכזית 4
- QWIZ QUEST 6
- הקירה מצולמת: Shogun 8
- משחקים באמצע הדרך 10
- אקשן: StarLancer 12
- הרפתקה: פיפוש 14
- פעולה: Soulbringer 16
- הרפתקה: Terminus 18
- מחשבה: The Incredible Machine 19
- הרפתקה: Pompei 22
- מציאות וירטואלית 24
- תולדות ה-Adventure – חלק ב' 26
- דוקטור WIZ 30
- אינטרנט: חדשות מהעולם 34
- אינטרנט: Freeware 35
- אינטרנט: שנות ה-80 חוזרות 34
- אינטרנט: ASP 37
- משחקי טלוויזיה: Extreme 2 40
- משחקי טלוויזיה: חדשות וטיפים 44
- Gadgets: חדשות מעבר לאוקיינוס 42
- "נבדק" – נגן Mp3 של Octave 46
- סודות מהדר התטריס 48
- משחקי תפקידים: שובה של המורגן 52
- משחקי תפקידים: עידכונים מהשטח 53

עורך ראשי: קובי סיט * עורך: אורן רביב * מנהלת הפקה: שרון גלר * עורך PC: דויד זילברשטיין * עורך משחקים: ערן פולוסצקי * עורך אינטרנט: גיל שנברג * עריכה לשונית: זוהרה זולברג * צלם: יהודה נגטיב * המשתתפים: ד"ר WIZ, אורן רביב, קובי סיט, דויד זילברשטיין, ערן פולוסצקי, גיל שנברג, טלי פרידמן, ענת סבט, נתנאל מורי, גיא אהרון, עידו זילברשטיין, בן מנחם וצח סער * עיצוב וביצוע גרפי: אריקה שפיגל, עוזי דור, מיקסם 2000 בע"מ * קדם-דפוס ודפוס: מיקסם 2000 בע"מ * מו"ל: WIZ, ירחון * מערכת ומנהלה: כנרת 13, בני ברק * מען למכתבים ולחומר מערכתי: ת.ד. 2409 בני ברק, מיקוד: 51114 טל: 03-6171685 פקס: 03-5708174
e-mail: wiz-magazine@bigfoot.com
מחירי המוצרים המתפרסמים בעיתון עשויים להשתנות, המערכת אינה אחראית לתוכן המודעות. חומר שיישלח למערכת לא יוחזר.

משחקים כחול-לבן

כשהייתי בכיתה ב' בבית הספר אוסישקין בתל-אביב, היה לי חבר שפשוט צייר בצורה מוטרפת. כן, מהילדים האלה שפשוט לא שוכחים - הוא ידע לצייר מכוניות כמו שאף פעם לא ראיתי, ואני שהייתי ממש צייר גרוע הערצתי את הציורים האלה. עברו כמה חודשים בהם נהיינו חברים וכך הזדמן לי להיות אצלו בבית ולהכיר את אחיו הקטן, שצייר לא פחות טוב ממנו.

בסוף השנה עזבנו את העיר והקשר נותק, עד שיום אחד דווקא באחת מישיבות המערכת של תוכנית הטלוויזיה זומביט, דובר על שני חברה מפרדס-חנה שעשו משחק מחשב בשם פיפוש. לא ייחסתי אליהם יותר מדיי חשיבות, עד שביום הצילומים נתקלתי בשני אנשים צעירים שלא השתנו יותר מדיי מאז כיתה ב' בביה"ס אוסישקין עם המורה חני, פינת החי, שקיות המיץ והשרת (לא, אני לא מתכוון ל-SERVER).

בכל מקרה, זה היה ממש כיף לראות אותם ולפרגן לשני אנשים, שעשו המון למען תעשיית המשחקים הישראלית - אחרי הכל, לא עמד מאחוריהם גוף גדול, הם לא הרוויחו מיליונים ובסך הכל עשו משהו שהם אוהבים ומאמינים בו. בגיליון זה תמצאו את הסיפור "פיפוש 2" שהוא כבר הכותר השלישי של אנשי גיליוטין המופלאים (צמד אחים שהם בשבילי התשובה הישראלית לצמד האחים מ-OASIS).

אז נכון שיש לי סימפטיה אישית, אבל במקרה הזה באמת לא אכפת לי לפרגן. חוץ מזה, יש לנו המשך לסדרת המאמרים על "תולדות משחקי ההרפתקה" שממשיכה לזכות להמון תגובות מצד הקוראים שלנו.

אז יאללה, תרווחו ותשחקו.

קובי סיט

(המשך בעמוד הבא)

אוקטב

נותנת בראש עם mp3



mp3 של אוקטב - כמה קטן ככה ממזר

נגן mp3 הוא הדור הדיגיטלי הבא. קטן כמו קופסת סיגריות, קל כמו שעון יד, לא נשרט ולא קופץ כמו דיסקמן.
נגן mp3 מתחבר למחשבי mac/pc ומוריד קבצי מוסיקה על כרטיסי מולטימדיה יחודיים מסוג flash card - nmc.
כך תוכל להוריד מוסיקה ישירות מהאינטרנט, באיכות הגבוהה ביותר ובחינם!

mp3 של אוקטב - הכרטיסים מתחלפים ואתם מרוויחים

בישראל נמכרים מספר נגני mp3, אבל רק לאוקטב כרטיסי מולטימדיה מתחלפים. עם שאר המכשירים אתה נאלץ למחוק את כל מה שהקלטת לפני שתקליט מוסיקה חדשה. רק עם אוקטב אתה יכול להקליט שעה של מוסיקה, להוציא את הכרטיס, להכניס חדש ולהקליט עליו. כך תוכל ליצור לעצמך אוסף רחב של מוסיקה, ממש כמו במיני דיסק!

mp3 של אוקטב - החבילה המשתלמת ביותר



עם mp3 של אוקטב ניתן להקליט עד כשעה של מוזיקה על כרטיסי מולטי מדיה של 16, 32 או 64 מגה. בעתיד הקרוב מאוד, זמן ההקלטה יגיע לארבע שעות עם כרטיסי מולטימדיה של 256 mb!
אוזניות סטריאופוניות מגישות לך את הסאונד בצורה מושלמת ונותנות לך להרגיש כמו באמצע מועדון לילה, גם אם תשב בתחנת אוטובוס.
שני כרטיסי מולטימדיה.
כבל חיבור סיראלי.
תוכנה מתקדמת להורדת קבצי mp3 ודחיסה בזמן אמיתי של קבצי wab ו-audio cd.

להשיג ברשת חנויות "ניורון סטור", ברשת חנויות "באג סטור" ואצל משווקי ניורון המובחרים בארץ.
לפרטים על נקודת המכירה הקרובה למקום מגוריכם, טלפנו למרכז המידע הארצי 03-9291616

BUG STORE
OCTAVE High Quality Multimedia Products
NEWRON Store

ערך: בן מנחם

תקשורת אלחוטית

Gonext ובבילון

GoNext יאפשר לגולשיו לתרגם מילים בעזרת בבילון. הפורטל שנועד לאתרים סלולריים ייתן את שירותי של המילון המקוון של בבילון.

מיקום מהיר בעזרת הסלולרי

השירות החדש מתאפשר בזכות העובדה, שבזמן חיבור לרשת ושליחת מסרים אלחוטיים, חברות הטלפון הסלולרי יכולות לאתר אותך בכל מקום תוך שימוש באותם מסרים שאתה ומציאת המרחק מנקודות השידור שלהן.

חיבור אלחוטי לפאלם פילוט



"סלקום" הודיעה על השקת מודם אלחוטי למחשבי פאלם פיילוט מסוג V/VX. המודמים יאפשרו גלישה באינטרנט, שליחת אי-מייל וקריאתו.

בעיות בטיחות בתקשורת אלחוטית

ב-27 ביולי אדם בשם ג'ף שמידט ניסה כרטיס נל"ן אלחוטי חדש במחשב הנייד שלו, הוא לא ציפה שמשהו יקרה מכיוון שהחיבור נל"ן האלחוטי במקום עבודתו עוד לא פעל. להפתעתו, הוא יכל להתחבר ללא בעיה לרשת של משרד במורד הרחוב. במקום לגרום לנזק, ג'ף צלצל אל המשרד והזהיר אותם מפני הבעיה. מומחים טוענים שחיבור נל"ן אלחוטי יכול בקלות להיפרץ על ידי שכנים - חברותיים או לא - ולכן צריך לספק לחיבור הגנה חזקה.

IBM והחיבור האלחוטי

IBM בישרה, שהיא תשיק מאוחר יותר השנה את המחשבים הניידים הראשונים עם אנטנות מובנות בתוך המחשב בשביל חיבור אלחוטי. התאימות של החיבור האלחוטי מבטלת את הצורך בחיבור עם כבלים בין מחשב למחשב או בין מחשב לאינטרנט. כרטיסים שמשתמשים באותה טכנולוגיה אלחוטית (שנקראת 802.11b®) זמינים כבר כמה זמן בשוק, אך דובר IBM אומר שזו הפעם הראשונה שהטכנולוגיה הזאת נבנית לתוך המחשב עם מיקרו-מעבד של אינטל.



יומולדת למיקרוסופט



מיקרוסופט שיחררה תוסף לדפדפן שלה שמאפשר למשתמשים שליטה מרובה יותר ב"קוקיס" שניתנים להם (Cookies), בינתיים התוסף קיים רק בגירסת בטא לאינטרנט אקספלורר 5.5. כמו כן, מיקרוסופט חגגה ביום שלישי (5 בספטמבר) את יום הולדתה ה-25. מיקרוסופט חגגה עם שיחת התמריץ השנתית, כשהשנה הדגש היה על האתגרים הרבים שיש למיקרוסופט הן בתחרות בשוק והן בבית המשפט. כ-20,000 עובדים נאספו באיצטדיון הבייסבול של סיאטל, העובדים צפו בהופעה של להקת הריוק Cheap Trick, בהופעה של סינבד, וכמו כן, המנהל הראשי סטיב בלמר נצפה שהוא יוצא מעוגה ענקית.

משחקי טלוויזיה



הורדת מחירים בשוק משחקי הטלוויזיה

Sega מורידה ב-25% את המחירים בארה"ב - עד לאחרונה עלה הדרימקאסט כ-200 דולר, לאחר ההורדה הוא יימכר בסביבות ה-150 דולר. הסיבה להורדה היא הרצון של סגה לזרז את מכירות הדרימקאסט לפני שפלייסטיישן 2 יגיע לארה"ב, הפלייסטיישן 2 יעלה בסביבות ה-300 דולר. בינתיים מכרה סגה כ-2.1 מליון יחידות, הכוונה היא להגיע ל-2.9 מיליון לפני ה-31 במרץ.

אינטרנט

סיכון נמוך מצד הוירוס החדש

המרכז הלאומי של ארצות הברית להגנה מתת-מבנה (National Infrastructure Protection Center (NIPC» פרסם אזהרה מפני וירוס חדש שדומה לוירוס ה"אהבה" שהכה שנה שעברה. הוירוס החדש הוא וירוס טרויאני המגיע דרך הוספה לאי-מייל שהנושא שלו הוא "erap estrada" - הכינוי של נשיא הפיליפינים ג'וזף אסטרדה. ברגע שהתוספת נפתחת, קובץ שקרוי DonaldD trojan משוחרר. המרכז מסר שהוירוס מתפשט בעיקר בפיליפינים, ולכן לא מהווה סכנה.

MP3.com בצרות

שופט פדראלי מצא ביום רביעי ה-6 בספטמבר ש-MP3.com הפרה בכוונה תחילה את זכויות היוצרים של קבוצת יוניברסל מוזיקה והורה לחברה לשלם ליוניברסל $25,000 על כל דיסק או עד ל-250 מיליון דולר. כל המשפט נובע מכך שהאתר כביכול נכשל בלחפש אישור מחברות המוסיקה לפני שיצר מאגר שירים חופשי לכל משתמשי המחשב בעולם. בעוד רוב החברות שנפגעו החליט להגיע להסדר עם האתר שמוערך בכ-20 מליון דולר לחברה, אולפני יוניברסל, שהם מפיצי המוזיקה הגדולה ביותר, החליטו לתבוע את MP3.com.

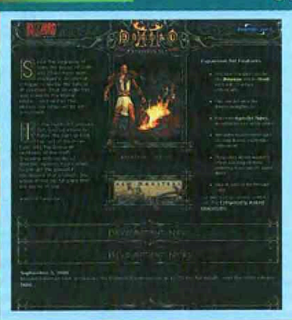


בעיות בטיחות בתקשורת אלחוטית

ב-27 ביולי אדם בשם ג'ף שמידט ניסה כרטיס נל"ן אלחוטי חדש במחשב הנייד שלו, הוא לא ציפה שמשהו יקרה מכיוון שהחיבור נל"ן האלחוטי במקום עבודתו עוד לא פעל. להפתעתו, הוא היה יכול להתחבר ללא בעיה לרשת של משרד במורד הרחוב. במקום לגרום לנזק, ג'ף צלצל אל המשרד והזהיר אותם מפני הבעיה. מומחים טוענים שחיבור נל"ן אלחוטי יכול בקלות להיפרץ על ידי שכנים - חברותיים או לא - ולכן צריך לספק לחיבור הגנה חזקה.

GAMING

הרחבות ל-Diablo 2



האתר מכיל מידע על שני סוגי גיבורים חדשים, המתנקש והדרואיד. כמו כן יש באתר מידע על מפלצות חדשות, ושאלות נפוצות. www.blizzard.com/diablo2exp

Moby בפיפ"א 2001



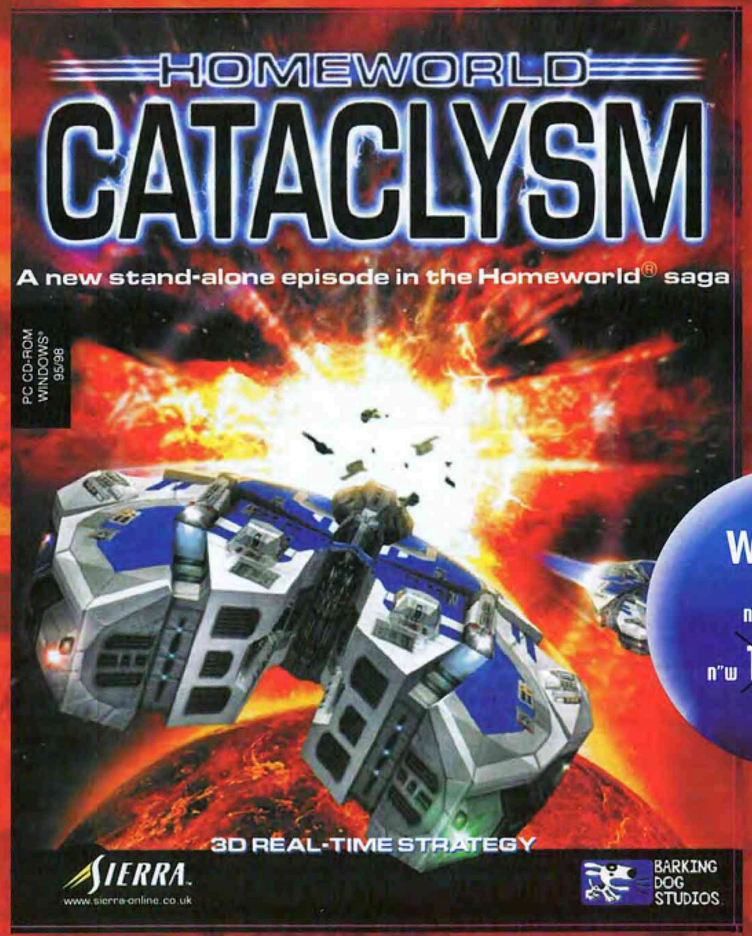
אם עדיין לא נמאס לכם לשמוע את Moby (ולמה שיימאס? Play הוא פשוט אלבום מצוין), תוכלו לחנות ממנו גם ב-Fifa 2001, המשחק הבא בסדרה המצליחה של EA.

אחרי ההצלחה עם רובי וויליאמס, החליטו ב-EA להמשיך במסורת החתמת הכוכבים הגדולים, כשכשסף לא ככל היווה הנראה בעיה. שיר הנושא יהיה Bodyrock, שמופיע גם באלבום הנ"ל.

HOMEWORLD
CATACLYSM

חדש! בלעדי למנויי WIZ

בחלל, אף אחד לא שומע שאתה מנקה



מחיר WIZ
169 ש"ח
במקום ~~189~~ ש"ח

עיצוס 2000

התקשרו עכשיו 1-800-220-840

* המחיר לא כולל 25 ש"ח דמי משלוח (עד בית הלקוח) * המבצע מוגבל עד גמר המלאי * כל הקודם זוכה

הזוכה המאושר במשחק Diablo 2
הוא: זיו רז מרעננה.
מזל טוב זיו, המשחק ישלח אליך בדואר.
בנוסף לכך זכו עוד 50 משתתפים בירחון
WIZ עם משחק מלא מתנה!

מחמישה יוצא אחד: חברת המשחקים הטובה ביותר:

Electronic Arts

חברת הענק הזו הביאה, מביאה, ותביא לנו משחקים רבים וטובים. ביחד עם חברת הבת, EA SPORTS, נחלו השתיים הצלחות אין ספור, כשהגדולה בהם היא היכולת לחדור לקהל שאין לו כוח לאמץ את תאי המוח האפורים שלו בעוד הוא מתקדם לאיטו באיזה קווסט. קהל ששונא את התחכום הכה מיותר לדעתו שבמשחקי התפקידים. זה הקהל שרוצה לבעוט ולהבקיע גול, לקלוע סל ולנצח במרוץ וזאת הסיבה כנראה שסידרת Fifa על דורותיה מצאה את עצמה על שלטי חוצות וברבים מן הבתים. EA ו-EA SPORTS בדומה לראשי הממשלה שלנו הם של כולם!

Sierra

החברה שהייתה כאן לפני כולם. כתוצאה מאורך החיים הבלתי רגיל של חברת המשחקים הזו היא הצליחה ליצור משחקים רבים משחר ימי המחשב. ההתמחות העיקרית של Sierra היתה ביצירת קווסטים חדשנים ופורצי דרך הן מבחינת תפיסת העלילה והן מבחינת המשק.

מספיק להזכיר את Larry , Police quest, Spcae Quest ,Kings Quest יחד עם משחקים מיתיים כמו ה-Incredible Machine.

בשנים האחרונות פנו ב-Sierra גם לכיוונים אחרים, כש-Ceaser ו-Ground Control רק מראים לנו למה החברה הזקנים עוד מסוגלים.

Blizzard

נניח שהיינו מוחקים לרגע את ההצלחה האדירה לה זכה Diablo, אם כזה דבר בכלל אפשרי. האם Blizzard הייתה נמחקת מרשימת המועמדות? לא סביר, שכן בנוסף היא מחזיקה באמתחתה שני מותגים מוצלחים אחרים: Warcraft ו-Starcraft. פנטזיה וחלל, You cant have one without the other, כמו שאומר השיר.

Westwood

Conquer Command היווה מעין המשכו המוצלח של Dune, והציב רף חדש בתחום משחקי האסטרטגיה.

מאז C&C אף משחק אסטרטגיה לא היה אותו הדבר.

LucasArts

קשה מאד לצמצם למספר שורות את כל הישגיה של החברה המופלאה הזאת. מספיק שנציין ש-Monkey Island הוא יהיה כנראה סידרת המשחקים המתמשכת ביותר, כשהחלק הרביעי המדובר עתיד לצאת לקראת סוף השנה הנוכחית.

בזכות היותה חלק מהאימפריה של ג'ורג' לוקאס מחזיקה החברה בזכויות המשחקים על סידרת Star–Wars, כך שזכינו לראות מהם גם את חלליות ה-X–Wing קמות לתחייה.

היי, ועוד לא הזכרנו את אינדיאנה ג'ונס... שמעתם שעומד לצאת סרט רביעי בסידרה?



מאחד יוצאים חמישה:

1: מהו Google?
א. כרטיס מסך מתקדם
ב. מנוע חיפוש באינטרנט
ג. חברת משחקים בבעלות מיקרוסופט
ד. תקן לתיאום בין מנועי חיפוש
ה. הכינוי של חדרי צ'ט

2: מהו שמו הלועזי לאתחול הדיסק הקשיח על ידי מחיקה כללית ומרוכזת של כל תוכנו?
א. פקודת deltree
ב. פקודת defrag
ג. פקודת scan disk
ד. פקודת format
ה. פקודת reboot

3: איזה תוכנית טלוויזיה אינטראקטיבית מן השלושה לא פותחה כמשחק מחשב על תקליטור?
א. הוגו
ב. אילי ולילי
ג. טושטוש

4: איך קראו למשחק ההרפתקה בה תייר אמריקאי זהוב שער העונה לשם גורג סטובארק נקלע לאינטריגת רצח מוזרה בה הרוצח נוהג ללבוש תחפושת של ליצן?
א. גרים פנדגגו
ב. קלהאנס
ג. ברויקן סורד
ד. פוליס קווסט
ה. SWAT

5: מה שמה של המלכה המפורסמת מ–Heroes of Might and Magic?
א. המלכה קטרינה
ב. המלכה קטרין
ג. המלכה לייזה
ד. המלכה אליזבת
ה. המלכה פרנססקה ד'אומנה השלישית

מי הבוס המועדף עליך?
האמת, לא הייתה כאן הפעם הפתעה גדולה מדי. מה שבכל זאת מפתיע היא הפופולרית הרבה לה זכה La Chuck למרות גילו המתקדם.

מיקום	שם	אחוזי בחירה
1	Kane	27%
2	Le Chuck	24%
3	Purple Tentacle	21%
4	Akuma	16%
5	Guardian	11%

www.bono.co.il
כל מה שאתם צריכים לעשות עכשיו זה לגלוש ל-www.bono.co.il להשיב על שני חלקי ה-QUEST QWIZ ולמלא את הפרטים האישיים שלכם.

SHŌGUN TOTAL WAR™

Shogun: Total War הוא אחד ממשחקי האסטרטגיה המקוריים והטובים ביותר של השנה האחרונה. Shogun משחזר בצורה סופר־אותנטית את המציאות ביפן הפיאודלית, כאשר השחקן נכנס לנעליו של שליט יפני, המקווה לאחד את יפן תחת שלטונו. Shogun הוא משחק מיוחד מכיוון שהיופי האמיתי שלו לא נמצא בגרפיקה (למרות שגם היא טובה למדיי), אלא בתשומת הלב לפרטים, בשחזור ההיסטורי ובשילוב של עקרונות קרב מציאותיים (כולל התחשבות במורל, מזג אוויר, יחידות מגוונות, גובה ועוד). חיפשתם אסטרטגיה מציאותית, מהנה ומאתגרת? נסו את Shogun ולא תצטערו!



1 דומה קצת ל־*Risk*. לא?



2 אפשר גם להתקרב



3 אבל זה עלול להיגמר רע!



4 גם כאן יש יחידות קרביות



5 אבל הן עלולות למצוא את עצמן במצב מאוזן...



6 המתקפה תחל עם הזריחה



תקירה מצולמת



7 אבל הכוחות שלך מסודרים ומוכנים



8 האויב ממש מתקרב



11 בינתיים, בחלק אחר של הממלכה



12 חיוני לשמור על הגשר

9 השקט שלפני הסערה

13 מסתבר שלאויב יש אבק שריפה!

14 והפעם זה לא נגמר בטוב

10 כך זה נראה מהצד התוקף



15 היו ימים שהצבא שלך היה בלתי־מנוצח



16 ולוחמי האויב נפלו חלל לרגליך

17 אבל האויב חכר לנוצרים והתחזק

18 אולי בפעם הבאה...

☺

STUPID INVADERS
דרדסים מהחלל

מפיץ: Xilam/ Ubi Soft

Stupid Invaders הוא, ככל הנראה, משחק ההרפתקאות הטוב ביותר בתקופה האחרונה, ומשולבת בו אומנות גרפית ואנימציה ברמות גבוהות ביותר (כפי שבאות לידי ביטוי גם במשחק החדש Monkey Island 4). עוד נציין, שהדמויות המצחיקות ב-Stupid Invaders לקוחות מתוך סדרת סרטים מצויירים בשם Space Goofs, וסיפור משחק המחשב מתחיל בנחיתת התרסקות של חמישה חייזרים על כדור הארץ, כאשר את השנתיים הבאות הם מבלים בבית מבודד תוך ניסיון לתקן את ספינת החלל שלהם וניסיונות בריחה מידיהם של שני ציידי חייזרים. חשוב להוסיף, שניתן לבחור אחד מחמישה מסלולי משחק שונים, כשכל מסלול מיוצג על ידי דמות אחרת.



☺

HITMAN: CODENAME 47
חינוכי זה לא!

מפיץ: 10 Interactive/ Eidos

לפי שם המשחק, Hitman: Codeman 47, לא קשה לנחש שמדובר בלילה עשירה במשימות הרג תמורת תשלום, כשכולן מתרחשות במזרח. נשמע פשוט, אולם המשחק מאד מורכב וכל משימה מלווה בתכנון קפדני וניתוח מהיר של הסביבה בזמן אמת. משימות ההרג בתשלום ב-Hitman: Codeman 47 יזכירו לכם את המשחק Thief, אלא שכאן הן יותר מתקדמות, מדגישות את ההרג עצמו וכוללות מגוון עצום של כלי נשק. כמו כן Hitman: Codeman 47 משלב מספר ז'אנרים של משחק, ביניהם בולטים ה-RPG (איסוף הראיות והמידע על הקורבן) והפעולה, כאשר העלילה מחולקת לחמישה פרקים לא לינאריים עם משימות שונות.







☺

MOHO
גלדיאטור בחלל

מפיץ: Take 2

המשחק MOHO (קיצור של המונח Mohorovicic Discontinuity, הלקוח ממדעי החלל) עומד לצאת בשתי גרסאות, האחת ל-Playstation, שהצלחתה מובטחת, והשניה כמשחק מחשב. בגירסת משחק המחשב הגיבור מזכיר לוחם גלדיאטור בחלל ובתחילת כל שלב עליו לבחור חמישה שבויים, כאשר לכל אחד מהם תכונות חוזק ולחימה שונות. המטרה הפעם היא להביס כל דמות בנפרד דרך מספר מסלולים די קשים כדי לזכות בחופש. עוד נציין, שהמשחק עצמו מורכב מכ-80 שלבים, העוברים התאמה ליכולת המשחק שתפגינו, והדמויות תוכננו באנימציה חדשנית תוך שימוש באלמנטים של בקרת תנועה נוזלית, כאשר ברקע נופים משורטטים בטכניקת תלת מימד.

☺

DELTA FORCE: LAND WARRIOR
יותר צעצועים, אותו משחק

מפיץ: Novalogic

Land Warriors הוא משחק חדש בסידרת Delta Force, שעד עכשיו סבלה מבעיות טכניות של מהירות, בהירות תמונה ותצוגה של תלת ממד. Land Warriors בא לפתור ולשכלל את הקיים והוא כולל מנוע משחק מחוזק, שמאפשר אקסלרציה תלת מימדית ותמונות חדות ומפורטות יותר. בנוסף, המשחק החדש בסידרה כולל אוסף של כלי נשק רחב ומעניין שבחלקו נמצא בפיתוח הצבא האמריקאי (למשל משגר רימונים אוטומטי, מאתר ליזר משקפת אלקטרו-אופטית ליום או אינפרה אדומה ללילה, רובים אוטומטים, טילים נגד טנקים ו-AK-47) ובקרבות הושם הדגש על לחימה של פנים מול פנים ופחות לחימה ממוחשבת. עוד נציין, שהצוות במשחק מורכב מלוחמים בעלי תכונות ויכולות שונות, ושילוב נכון ביניהם מוסיף בונוסים למשחק, שאותו ניתן, כמובן, לשחק גם בואריציה רבת משתתפים.







☺

C&C: RED ALERT 2
יותר מדי מיושן

מפיץ: EA

Red Alert 2 מעלה את זכרונות התקופה של המלחמה הקרה בין ארצות הברית לבין ברית המועצות, ובמשחק מתעוררים הסוביטים, מתחזקים ופולשים לארה"ב. Red Alert 2 מחולק ליותר מ-26 משימות שחקן יחיד, שמטרתן להוביל אתכם להכנעת האויב הסוביטי האדום על ידי הדיפתו מאירופה דרך לונדון, פאריז, מצרים וסיביר והריסת המיפקדות במוסקבה. עוד נוסיף, שמבחינת מנוע המשחק והגרפיקה אין חידושים רציניים (הם די מזכירים את המשחק Tiberian Sun), אבל מפות השטח יעילות ביותר ויאפשרו תיכנון חכם של התקפות, כאשר הלוחמים שלרשותכם מחולקים למספר יחידות בעלות יתרונות לחימה שונים שניתן לנצל בהתאם למצב אליו נקלעתם.





☺

GUNMAN
לא לטירונים

מפיץ: Havas

Gunman כולל את מנוע המשחק Half Life, ומבוסס על משחק יריות ממבט ראשון ברמה גרפית שלא היתה מביישת סרט קולנוע! המשחק מתרחש בעתיד ותפקידכם, בדמות הגיבור Gunman, יהיה בשיתוף בני ברית להציל את גבולות הגלקסיה מפני יצורים מפלצתיים שהורסים את הצמחיה ואיכות הסביבה. נוסיף, שלרשות Gunman וחבריו כלי רכב ונשק מיוחדים ודמיוניים, והתקדמות במשחק דורשת שימוש נכון בכלים ושיתוף פעולה בין הכוחות, כך שמעבר בין שלבי המשחק יהיה פשוט ומהנה בעיקר למי שהתנסה בסוג משחק זה.

☺

MONOPOLY TYCOON
לו הייתי רוטשילד

מפיץ: Hasbro Interactive

Monopoly Tycoon הוא משחק מונופול לא שגרתי, שבו קנייה של בתים, מלונות ורחובות מקבלת משמעות חדשה. המשחק מתחיל בקבלת ירושה מכובדת, שבאמצעותה יהיה עליכם לקנות כמה שיותר רכוש והחידוש הוא שתצטרכו לשמור על הערך והרווחיות תוך מחשבה וניצול מקסימלי של העובדים. נציין לסיכום, שהמשחק יגיע לחנויות בסביבות ינואר 2001, ולכל מי שנהנה מ-SimCity 3000 צפויה חוויה גדולה עוד יותר!





StarLancer

היורש של Wing Commander?

מאת: בן מנחם

ברוכים הבאים לשנת 2160: כדור הארץ כבר אינו במרכז מחשבותיהם של בני האדם, בשבילנו הוא רק עוד כוכב במערכת השמש, ועכשיו רחוק מתמיד. הגזע האנושי התפשט והתיישב ברחבי מערכת השמש, תוך כדי מאבק פנימי בלתי פוסק בין שני צבאות.

אתה חלק מהקואליציה, הצד של ה"טובים" במשחק הזה, המייצגת מבחר ארצות המעדיפות לתמוך בשלום. לעומתן מתייצבות חברות הברית, ארצות שרואות בשלום איום על קיומן. למרות הבדלים אלו, המצב נראה טוב מתמיד ואפילו יש הסכם שלום שאמור להיחתם בעוד כמה חודשים ולסיים את הסכסוך הזה.

זאת אגדה נחמדה לספר לפני השינה, היות ומה שקורה במציאות הוא שחברות הברית תוקפות את הקואליציה במתקפה ענקית וכמעט ממוטטות אותה.

זוכרים את הסצינה ב"יום השלישי" בה ביקש נשיא ארה"ב מכל אדם בעל ניסיון טיס, שיצטרף להגנה על כדור הארץ? זה פחות או יותר מה שקורה פה.

צבא הקואליציה מבקש מכל אדם בעל ניסיון תעופה להצטרף לצבא ולהגן על הקואליציה מפני איום חברות הברית. בתור פטריוט אתה מתגייס לצבא, ולאחר נאום שהיה יכול לגרום לג'ובניק הכי פחדן לצאת למסע רגלי לתקיפת הכור האטומי בעיראק, אתה משובץ ליחידה 45 - יחידת המתנדבים.

Let The Game Begin!

סרט קולנוע

StarLancer - הוא משחק חלליות/יריות עתידני המתקיים ברחבי מערכת השמש שלנו. עלילת המשחק וסצינות המעבר הגדושות באנשים ובמידע לא היו מביישות סרט של שפילברג, עובדה מפתיעה מאוד במשחקים של יריות, הידועים יותר בעלילה ירודה ובהתרכזות באקשן נטו. פה, אף אחד מהם לא נפגע, גרפיקת המשחק פשוט מרהיבה ומושקעת, בין אם היא בקטעי מעבר נהדרים ובין אם היא במשחק עצמו. הסרטונים מלאים בגרפיקה כל כך יפה ומפורטת עד כדי כך שאתה ממש מסתכל לאנשים באדום שבלבן שבעיניים.

הגרפיקה במשחק עצמו לא פחות יפה, הכוכבים, התאורה, השמש והחלליות מסביבך, כל אלו יגרמו לכך שאם לא תוציא את העיניים שלך מהמסך מדי פעם, תתחיל להאמין שאתה באמת שם!

בנוסף לגרפיקה מעולה, הסרטונים מכילים גם מוזיקה שמתאימה לאווירה - צבאית וקצבית - בסגנון של סרטי מלחמה (אך לא?), מוזיקה שנותנת לך את הרצון להתגייס גם אם זו לא הייתה חובה במשחק.





מנשק המשחק פשוט ומלא בגרפיקה. מנשק ההגדרות מאפשר לך לעשות את כל הדברים הרגילים שברוב המשחקים, אך המנשק הפנימי, הוא כבר משהו מיוחד.

קודם, הסבר קטן; לעומת מספר רב מאוד של משחקים ב-StarLancer אתה לא נע ממשימה למשימה בלי מנוחה, אלא נח בחדרך על חלליות קרב (גם של הקואליציה וגם של בנות הברית), מידע על חלליות נוסעים וספינות קרב, מידע על חוליות, מידע על טייסים, ומידע על "הפלות" אויב.

סימולטור טיסה הוא אחד העזרים החשובים ביותר במשחק. ברוב המשחקים במקום אימון נאות, מקבלים השחקנים שני שלבים ממש קלים שבהם אין לחץ וכך יכול שחקן ללמוד בשקט איך כדאי לשגר את הטילים. במשחק הזה אתה לא תלמד את יסודות הטיסה תוך כדי קרב, אתה תלמד אותם עם מדריך ממחושב שיוביל אותך צעד צעד, בין למידה בסיסית של טיסה ובין למידה קרבית, הוא אפילו יראה לך על אילו מקשים ללחוץ.

הקרב הגדול

או סיימנו את שרשרת החיול, את האימונים וקבלת התדרוך, ונשאר רק דבר אחד לעשות - להילחם!

כאשר תצא לחלל, תוכל לראות את שאר עמיתיך לחוליה ולאחר המתנה קצרה תקבל נקודות ציון ומפה כמו שאומר הפתגם: השמים הם הגבול. המשימות מגוונות, מאוד משוחררות וכמעט תמיד משתנות. כמו כן, המשימה אינה קשורה לחיי הדמות שלך, כלומר, כל עוד אתה חי המשחק יימשך והספינה שהיית אמור לשמור עליה תוכל להתפוצץ, כשההשפעה היחידה עליך תהיה שינוי ההוראות.

למרות היד החופשית הניתנת לך במשחק בנוגע למה שקורה במהלך משימה, אל תזלזל ותקשיב ראש, היות ותפקודך נתון לביקורת תמידית על ידי המפקד שלך ותפקוד טוב יהווה דרך לקבלת מדליות ואפילו קידום.

לקידום במשחק יש חשיבות רבה, היות ודרגה גבוהה פירושה חללית ברמה טובה יותר.





המשחק מכיל המון חלליות, בין אם הן קרביות ובין אם הן חלליות משא. לשני הצדדים יש כלים שונים, ולמרות שהשליטה אינה משתנה מחללית לחללית, ההבדלים ביניהם ניכרים. בחירת החללית הנכונה למשימה היא שלב לא פחות חשוב מהמשימה.

תוכל לבחור בין מפציצים כבדים, כאלה שאם תבחר אותם תמיד תפגר בכמה עשרות קילומטר אחרי הכנף שלך ובין מפציצים קלים, חלליות מהירות עם נשק חלש יותר, המאפשרות לך תמרון ומהירות כך שתוכל להתחמק מהאויב או לחילופין לרדוף אחריו.

בכל חללית ישנה גם חלוקת מקור הכוח המשתנה בדרך כלל בהתאם לצורכי השעה. אתה יכול לשנות אותה כך שכל הכוח יעבור למבערים כדי לנוע במהירות או כך שכל הכוח יעבור למגינים כדי שיתחזקו ויעמדו בהתקפה של חלליות נחותות.

המסך של החללית הוא מה שנותן לך תקווה בתוך הים השחור האינסופי הזה. הוא זה שמכיל מידע על החללית שנגדה אתה נלחם, כך שתוכל לראות עד כמה פגעת בה, מה המרחק שלך ממנה ולאן כדאי לירות.

אתה יכול גם לראות מטרה ידידותית וכך לבדוק את המצב של חבריך לקרב. תוכל להחליט באיזה נשק או טיל לירות על הקורבן הבא שלך, לבדוק את מצב המגינים שלך, את הנזק שספגת בקרב, מספר ההריגות שביצעת ועוד. במהלך הטיסה תוכל לפתוח ערוץ תקשורת ולשוחח עם חבריך לחוליה ולבקש מהם לעזור לך, או אפילו לדרדר מהמטרה שלך, תוכל תמיד לבקש גיבוי מהבסיס (לא שזה עוזר, הם אף פעם לא יכולים) או לבקש לנחות, דבר שנדרש בסוף כל משימה (ריחפתי מחוץ לספינה שלי הרבה זמן עד שהבנתי את זה).

המלצת הבית היא לדבר עם האויב שלך, ולהסביר לו שהוא הולך למות, תיווכח לדעת שהם לא מהרים להסכים ולפעמים הם אפילו ישיבו לך תשובה, כך שהכל הופך ללוחמה פסיכולוגית.

תשלוט בעצמך

לפני שקיבלתי את המשחק, ציפיתי לקבל ספר בעובי 200 עמודים המסביר כיצד לגרום לחללית לזוז. השליטה קלה ואני חייב לציין שאם יש לך ג'ויסטיק Force Feedback של מיקרוסופט, הרי שבשביל זה הוא נולד.

כל תנועה וכל כפתור מותאם, כל תזוזה מורגשת וזה פשוט שיא המשחקיות האפשרית. זו גם אחת הפעמים היחידות שכל הסביבה שייכת למיקרוסופט ולא מופיע לך מסך כחול. השליטה והעזרים החזותיים גורמים להנאה בזמן טיסה. כאשר תצטרך להגיע לנקודה מסוימת, יהיה סמן על המסך, האויבים שלך יסומנו באדום חזק, כאשר תצטרך לעקוב אחרי חללית תוכל להשתמש בכפתור שישווה את המהירות שלך לשלה. הפיצוצים של החלליות ובמיוחד של ספינות נראים מציאותיים כל כך שאתה חושב שהמסך מתחיל להישרף. המשחק כל כך גרפי שזה פשוט מדהים שהוא רץ כל כך מהר. במשחק ישנן 3 אפשרויות למשחק. הראשונה היא משחק היחיד שתואר במלואו, השנייה היא אפשרות האקשן המהיר, באפשרות זו תטוס לבד בחלל עם הקצבה של זמן, ותצטרך להתמודד מול חלליות אויב הבאות בגלים. תצטרך לחסל את כולן לפני שייגמר הזמן. השלישית היא המשחק הרב משתתפים, וגם פה הוא מתחלק לשניים. סוג אחד הוא משחק אמיתי, במשחק הזה אתם הופכים את חבריכם לרשת לחברייכם לחולייה ויוצאים להיאבק באותן משימות שישנן במשחק ליחיד.

סוג שני הוא משחק בסגנון הרוג-את-כולם, ישנן וריאציות שונות לאפשרות זו, אך העיקרון במשחקים אלו נשאר דומה, זה רק אתה ועוד 7 אנשים (מקסימום) בתוך אזור חלל סגור.

רק שבחים

לסיכום, זהו אחד ממשחקי המחשב הטובים ביותר של השנה. המוזיקה טובה, הגרפיקה מצוינת ורצה ללא בעיות, עלילה מעניינת, והמשחקיות מהנה. באמת יהיה קשה למצוא משהו רע להגיד על המשחק הזה (במקרה הכי גרוע אולי הוא לא הכי מדויק בפרטים על מערכת השמש, אבל זה הכל). זה אחד מהמשחקים שבאמת יהיה חבל לוותר עליהם.

WIZ EXPRESS

בעד:
גרפיקה מצוינת ושליטה טובה מאוד.
נגד:
קשה למצוא.
לסיכום:
ממכר.

פיפוש 2

GOOD MORNING ISRAEL

מאת: עידו זילברשטיין

הפעם אני לא מתכוון לכתוב על איזה משחק עם שם מפוצץ באנגלית. לא, גם לא על משחק חדש עתיר תקציב מבית יוצר בינלאומי ששמו הוטבע על מאות משחקים לפניו ואחריו, אבל... אני כן הולך לכתוב על משחק חדש, קורע מצחוק, משחק כחול לבן, משחק משלנו!!!

רק בישראל!!!

פיפוש 2 הוא משחק הרפתקה והמשכו המוצלח של המשחק פיפוש. לצערי לא זכיתי לשחק בפרק הראשון בסדרה, אך לאחר כמה וכמה שעות מהנות של משחק בפיפוש 2, אני חושב שאני כבר יכול להגדיר את עצמי כאחד שמכיר ומבין היטב את הלך הרוח המשורף ששורר בשני הפרקים.

הלך רוח זה מביא עימו פירוש חדש למושגים: רוח שטות, הומור חסר גבולות, סאטירה לא מתפשרת ושיפור מצב הרוח.

כל אלה משתלבים יחדיו במשחק והופכים אותו למשחק הרפתקאה כהלכה, משחק שמזכיר לנו את הימים שבהם משחקי הרפתקה או בכינוים הנשכח "קווסטים" הציפו את השוק. המשחק מזכיר בהווי המיוחד שלו את ההווי של "יומו של הטנטקל", "סם ומקס", Monkey Island ושאר קווסטים מצוינים שחותמם הניכר מופיע ויופיע לעד בדפי ההיסטוריה של משחקי המחשבים.

פיפוש אפילו מתעלה גם על אלה, ועוד ניגע בנקודות האלה בהמשך.

הקרדיט הרב ניתן לו כי בארצנו הקטנה אין הרבה תחומים שבהם ניתן להשוויץ בהישגים. אם מדברים על כדורגל, אנחנו רק מקווים שהפעם נגיע למונדיאל, אם מדברים על קולנוע - מעטים הסרטים שזכו לתארי הכרה וכבוד אלא אם כן אתם מחשיבים את תואר סרטי הבורקס, נפט... ובכן אם אתה רוצה נפט תצטרך להדרים עד ערב הסעודית.

בקיצור מעטים הם הרגעים בהם אנו נתקלים במשהו טוב שיצא מקרבינו ודווקא בשל כך עלינו לדעת להעריך את ההפתעות הקטנות והנעימות שלעתים אנו מצליחים להפיק.

לכן בהיכל התהילה של תבואות ארצנו, בין אריק איינשטיין וחומוס, לבורגראנץ וחיים רביבו, אני מפנה מקום כבוד ל"פיפוש 2". פשוט יופי של משחק!

פגישה עיוורת

אז תנו לי לספר לכם מעט על המשחק. נתחיל בגיבור המאוד לא נערץ אך האהוב. דמות סכיזופרנית, מזוקנת, שלא מפסיקה לצעוק ונקראת בין שאר כינויים גם חזי פיפוש.

מסיבות לא ידועות אך מוזרות (כל אירוע/אדם בחייו של חזי מוזר יותר מהאורחים בתוכנית חלומות בהקיציס), הגיע חזי לספינה שעתידה להתפוצץ. כשהאירוע המצער הזה אכן קרה, נסחף חזי במים לעבר רפסודה ועליה שני ברנשים אומללים. שני אלה נוצלו על ידו והועפו למים, כדי שחזי שלנו יוכל לשלוט בכלי השיט הפרמיטיבי שלהם. אחרי זמן מה גיבורינו כבר התייבש ונסחף אל אי מבודד, שמשום מה הוגדר כהולנוד על ידי ידידנו המעורער נפשית.

מנקודה זו והלאה מתחיל המשחק ולכן לא אפרט יותר מדיי (לא ארצה להרוס לכם את החוויה הסוריאליסטית המטורפת הזו שבמקרה עונה לקריטריונים של משחקי המחשב). רק אומר באופן כולל וזהיר שסיפורינו מכיל: צדפים אפגניים, מעשי רצח מיסתוריים, המשחק הנושן אבן נייר ומספריים ושאר דברים מוזרים ומטורפים.

ומה מחכה בצדו השני של המסך?

ובכן אם לאחר התיאור הארוך למעלה תהיתם איך המשחק נראה ונשמע, הגעתם לפיסקה הנכונה.

כשאורן רביב, איש יקר וספק המשחקים העיקרי שלי (כל קשר בין שני הנתונים הנ"ל מקרי בהחלט), הכריז שהמשחק הבא שאקבל הוא משחק ישראלי, אמרתי לעצמי "נו טוב לא כל המשחקים עליהם אכתוב הם טובים".

במחשבה זו הושטתי ידי אל אורן ואמרתי באי רצון מוחצן: "Let me have it!" כמו דברי החשוד לשופט דקות מספר לפני השמעת גזר הדין, אך הגרפיקה המאוד מיוחדת שהסתמנה

כבר בעטיפת המשחק והסאונד הנפלא שהתגלה לי רק לאחר שהתחלתי לשחק, הבהירו לי באופן חד משמעי שטעיתי בהנחת היסוד שלי.

למרות שרוח המשחק קלילה ומעוררת צחוק, רואים שנעשתה עליו עבודה רצינית ומקצועית הראויה לשבח.

דווקא בשל רצינותו המובהקת, יכולתי - ולבטח תוכלו גם אתם - לייהנות משפע ההומור שהמשחק מציע.

מעלתו הרצינית ביותר היא שמעבר לעובדה שהוא עשוי טוב, דרישות המערכת שלו לא סנוביות מדי, היות והוא עובד גם על גבי ה-PC וגם ב-MAC. גם דרישות המינימום מכל סוג מחשב שצוין נמוכות ביותר יחסית לאיכות המשחק המתקבלת ויחסית לשאר הדרישות של משחקי הרפתקה בני זמנינו. אבל לפני שאני אתחיל להישמע יותר מדי כמו ערוץ הקניות, כדאי שנעבור לפסקה הבאה...

האומן שמאחורי היצירה

זה המקום לספר לכם על "האימא והאבא" של פיפוש, על האנשים שמאחורי הקלעים ואף על פי כן מורגשים בכל היצירה. שמם הוא רנן ורועי, זוג אחים בני העשרים והמש ועשרים שלוש והם התגלמותה הפיזית של חברת גליוטין (החברה האהראית על המשחק), הם האנימטורים, היוצרים והעורכים של הקול והמלל, כך שהם עומדים לבדם אל מול התשואות או הביקורות שהובאו כלפי המשחק.

האחים החלו את דרכם בעבודות פרילנס בכל הקשור לגרפיקה, ולאחר עבודה משותפת פנתה אליהם חברת "הד ארצי" וביקשו מהם לשקול עשיית משחק ישראלי מקורי. כך נוצר אלימלך אגוז בתככי הרייטינג, שאומנם לא זכה לביקורות טובות אך הקהל אהב אותי מאוד.

לאחר שנה ללא כל תמיכה פיננסית, הוציאו האחים את "פיפוש", שזכה לתהודה רבה, כשבזכות ההצלחה הזאת נולד פיפוש 2. משחקיהם של האחים מלאי ההומור והם עומדים על כך שלא ישנו את מתכונתם החריפה, הסאטירית והמצחיקה.

התוכניות לעתיד כוללות עוד משחקים, כשתפוצת המשחקים הקיימים אולי עוד תתרחב גם לארצות אחרות (הופק כבר דמו של המשחק באנגלית).

אז הנה סקופ קטן: המשחק הבא יעסוק בפרשת רצח ויופיעו בו כל הכוכבים האהובים ביותר מכל המשחקים הקודמים. יש למה לחכות!!!

כל עוד בלבב פנימה...

לסיכום אומר שפיפוש היה חוויה מהנה ביותר, והעובדה שיוצריו ישראלים הורגשה במשחק והפכה אותו למהנה עוד יותר.

בכל מקרה, אני מאחל לנו שיתחיל גל של משחקים ישראלים ושהוא טובים לפחות, אם לא יותר, מחזי פיפוש המופלא.

WIZ EXPRESS

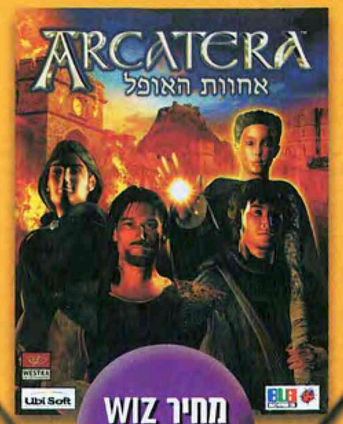
בעד:
ישראלי, מצחיק, עשוי טוב ודרישותיו מינימום נמוכות

נגד:
הממ.....

מסקנה:
המשחק הזה צריך להיות הצלצול המעורר של תעשיית המשחקים הישראלית. הנה הוכחה, שאפשר ללא צל של ספק לעשות משחקים טובים בארץ.

Arcatera

משחק ההרפתקאות והתפקידים הטוב ביותר בכל הזמנים!



מכיל 3 תקליטורים
4 דמויות שונות
גרפיקה מדהימה

מחיר WIZ
149 ש"ח

האישה
החזקה ביותר
בהיסטוריה. עכשיו
בהמשך המרתק ל"פרעה".

Cleopatra



מחיר WIZ
99 ש"ח

כמות מוגבלת - כל הקודם זוכה!

בובות Diablo II לאספנים



3 בובות = 139 ש"ח

49 ש"ח | 59 ש"ח | 49 ש"ח

שליטה מלאה בממלכה שלמה.
בניית צבא, הרים ותשתית.
גרפיקה מדהימה.
אפשרות למשחק
מרובה משתתפים

מיקסם 2000

התקשרו עכשיו 1-800-220-840

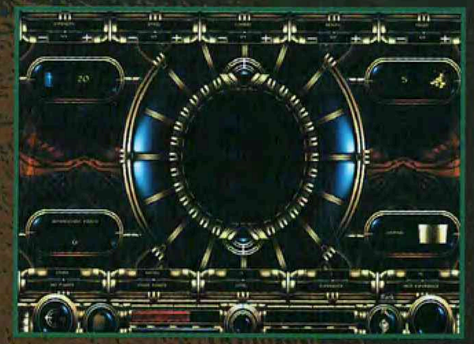
* המחיר לא כולל 25 ש"ח דמי משלוח (עד בית הלקוח) * המבצע מוגבל עד גמר המלאי

RPG

SoulbringeR

מאת: גיא אהרון

כשמסתכלים על רוב משחקי התפקידים שיצאו בשנה-שנתיים האחרונות, Soulbringer נראה מעט יוצא דופן. מצד אחד, הוא לא מרשים חזותית, נראה מיושן וחסרות בו כמה אפשריות ממשק שהפכו כבר להכרחיות בז'אנר. מצד שני, הוא מביא איתו אלמנטים של עלילה, קרב וקסמים, שהם מקוריים, מעניינים וחדשניים. מסיבה זאת, סביר להניח שהוא יתקבל ברגשות מעורבים על ידי קהילת שחקני ה-RPG.



העלילה של Soulbringer היא פרק במאבק ארוך שנים המתרחש בעולם המשחק - Rathenna. לאחר עלייתם ונפילתם של שני גיבורים נמצא העולם בזמנים קשים, ודרוש גיבור חדש. כאן נכנס לתמונה באופן טבעי גיבור המשחק, חסר ממון, ידע או כישורים הוא מחפש אחר דודו האבוד, כשהוא לא יודע שבנואה עתיקה מנבאת שדווקא הוא יהיה אותו גיבור אגדי. עם זאת, כדי להגיע לכך, עליו לכסח מפלצות, לצבור אוצרות ולחשוף מזימות זדוניות.







המשימות ברוב משחקי התפקידים הן די בנאליות - צריך להשיג חפץ, להרוג מפלצת וכדומה. בתחום זה Soulbringer מקורי יותר, והוא מביא כמה משימות מעניינות מהרגיל: לחדור לתוך טירה בתחפושת, לנהל מלחמה נגד צבא אל-מתים, לדקור מכשפים מקוללים כדי לשחרר את נשמתם ואף לשמש כשומר ראש של אלכימאי. הדמויות שתפגוש במהלך המשימות האלה מעניינות וצבעוניות.

בולטות גם מערכות הקרב והקסמים. בעוד שברוב המשחקים תנועות הלחימה חוזרות על עצמן יותר מדיי, הרי שכאן לכל כלי נשק שבו תשתמש יש חמש צורות שימוש שונות. ניתן להתכופף, לחסום מכות, להתחמק ולהחזיר מכות נגד. יש שפע של כלי נשק במשחק, אך בהתחלה הגיבור יודע להשתמש רק בסכין - שימוש בכלי-נשק אחרים הוא ייאלץ ללמוד בהמשך. כדאי גם לבחור היטב את כלי הנשק, שכן יצורים שונים עמידים או רגישים לכלי נשק מסוימים.

הקסמים במשחק נחלקים לחמישה יסודות: אש, אויר, אדמה, מים ורוח. באופן מעניין - ככל שמטילים קסמים מאחד היסודות האלה, הקסמים של אותו יסוד מתחזקים מאוד וכן נוצרת הסינות לסוג זה של קסמים, אך במקביל נחלשות היכולת והחסינות ביסודות אחרים. כלומר - אם הגיבור יתמחה בקסמי אש, הוא יהיה עמיד נגד קסמי אש שיוטלו עליו, אך יהיה פגיע מאוד לקסמי מים. כדי לאזן בין כל היסודות, צריך לעקוב אחר הקסמים שאתה מטיל, כדי שכל היסודות יבואו לידי ביטוי.

Soulbringer הוא אמנם משחק המבוסס על תלת-מימד ואנימציית הדמויות מבוססת על לכידת וידאו (Motion Capture), אך אין באלה כדי לשוות למשחק מראה המצדיק את זמנו. הדמויות בנויות באופן גס מפוליגונים והרקע הוא לרוב מונוטוני וחוזר על עצמו. בנוסף, המשחק חשוך מדי רוב הזמן, גם לאחר שימוש באופציית ה-Gamma Correction במשחק, שאמורה להבהיר אותו. מה שכן נראה טוב במשחק הם הקרבות, שמגוון התנועות בהם יוצר חזיון מלהיב, והקסמים, שכוללים אפקטים לא רעים של אור, עשן והשתקפות.

מאוד קל ללכת לאיבוד ב-Soulbringer, שכן אזור הראייה מאוד מוגבל ומוקף בערפל שחור. מה שהפך להיות מצרך מקובל והכרחי במשחקי תפקידים בימינו - מפת משחק אוטומטית - חסר ב-Soulbringer ולכן ההתמצאות באזורי המשחק, בייחוד בגדולים ביניהם, עשויה להיות מתסכלת. בנוסף, מצלמת המשחק, הנשלטת על ידי לוח המקשים, מוגבלת למדיי, וגם עוברת במצבים מסויימים למבט עילי, שמגביל את הראייה עוד יותר מהמבט הרגיל. כל אלה הופכים את התנועה וההתמצאות במשחק למשימות מייגעות, שהופכות להיות מטריפות-דעת כאשר אויב רודף אחריך.

Soulbringer מכיל בתוכו דברים מאוד טובים, אך יהיו רבים שלא יגיעו אליהם בגלל ה"עטיפה" הבלתי-מושכת. המשחק מיושן מבחינה גרפית וממשק שלו לא הכי ידידותי, אך לאלה שיעברו את המכשולים האלה מצפה משחק מיוחד ומקורי, שעשוי להתעלות בכמה דברים על משחקי התפקידים האטרקטיביים יותר.

WIZ EXPRESS

בעד:
משימות מיוחדות ושובות, מערכות קרב וקסמים מתוחכמות.

נגד:
גרפיקה מיושנת למדיי, בעיות מנשק והתמצאות.

קהל יעד:
אלה שחשובה להם הליבה יותר מהקליפה.

TERMINUS

חלל עמוק עשרים ומשהו

מאת: עידו זילברשטיין

Terminus הינו משחק החלליות הראשון שחרט על דגלו באופן מובהק כי יתמקד באופציית ריבוי המשתתפים, ואפילו הצהיר כי יעבוד בצורה שוטפת בשלושת מערכות ההפעלה הגדולות: לינוקס, Windows ומקינטוש.

המשחק אכן עשה צעד אמיץ וחכם בכך שאפשר ליותר משתמשי מחשב ליהנות מהאופציה המפתה של קרב מרובה יריבים במשחק המשלב אלמנטים של משחקי התפקידים, אקשן חללי ועלילה מעניינת.

מסע בין כוכבים, אויבים וחברים

עלילת המשחק מתרחשת במערכת השמש שלנו אי שם בעתיד הרחוק. אתה נכנס לנעליו של טייס צעיר, שצריך לבחור את אופי המשימות שיוטלו עליו:

להיות טייס קרבי מגן הצדק ולשרת בכבוד בחיל ההגנה ו/או התהקפה של כדור הארץ ומאדים למען המין האנושי, לבחור בצד השני של החוק ולהפוך לפיראט בחלל, ובפראות חסרת נקיפות מצפון (מי צריך מצפון כשיש ספינת חלל פיראטית מצוידת במבחר כלי נשק קטלניים?) לבזוז את הגלקסיה ללא הבחנה, ואולי תחליט להצטרף ל"עשיית הכסף" העולמית, להיות סוחר ולשוטט בגלקסיה המסוכנת כשרק נחישותך, מיומנותך, ושכלך יעזרו לך להציל את רכושך ונשמתך ממוות אכזרי בחלל האפל והבלתי נגמר.

בקרבות החלליים, יריות תותחי הלייזר, הפלסמה והטילים המתעופפים לכל עבר נותנים את הקצב וכאלה יש ב-Terminus הרבה. זה בהחלט יזכיר לכם את שירו של ברי סחרוף...



תמיד חלליות מרחפות סביבך בני בריתך, אויבך המושבעים, שודדים ובוזזים, כשכולם ילוו אותך במהלך המשחק הן מרובה המשתתפים והן במשימות היחיד ויקשו עליך מאוד בעוד אתה מתקדם במשימותיך.

כל קריירה בה תבחר תכיל יתרונות וחסרונות ותגרור אותך למשימות שונות, אך בכולן אתה יכול לבחור אם תרצה לעבוד באופן עצמאי או לקבל משימות נתונות. במהלך כל המשחק תאלץ לבחור בין משימות קשות יותר התגמול שתקבל עליהם ואף סוף המשחק, כל אלה פתוחים ונתונים להשלכות הנובעות ישירות מההחלטותיך שלך.



המצב המהנה והמתוחכם בו העלילה הרב מסלולית הזו מעוצבת לבחירתך מגביר את רמת העניין במשחק ואת רמת ההנאה שתפיק ממנו, כשמוטו הוא "אתה הבוס אתה תקבע את גורלך... ".



אופיין המאתגר של המשימות ייאלץ אותך להתאמן לא מעט כדי להתמודד עם מערכות הנשק והניווט המעט מסורבלות שמשחק מציע.

המשחק אכן ייחודי יחסית לז'אנר הספציפי ממנו הוא בא בפרט ולכל המוכר לנו בעולם המחשבים בכלל, כשמשחק התפקידים ואפשרות המשחק המשותפת לכל שלושת מערכות ההפעלה הגדולות הופכות אותו למשחק חלוצי חשוב וגם מהנה ביותר.

אז הנה, יש לכל מי שרוצה לפעמים לטוס אל על בשחקים, לעבור את מהירות האור בגלישה בין פלנטות ולפוצץ ולהשמיד כל שיעלה על נפשו בעזרת כלי נשק עתידניים ועוצמתיים פתרון טוב לערבים החמים של סוף(?) הקיץ.



WIZ EXPRESS

בעד:
אפשרות משחק מרובה המשתתפים והעלילה הגמישה.
נגד:
למה להיות תמיד אנטי? בואו נפרגן קצת.
קהל יעד:
נופלי גיבוש נאס"א וחובבי משחקי החלליות באשר הם.



סוף, סוף... סוף פתוח

המשחק מהנה במיוחד גם בגלל העובדה שהוא אכן משלב את המוטיב החשוב ביותר של משחקי התפקידים - זה המתיר לך לקבוע את גורלך.

מערכות היחסים עם כל הסובבים אותך במשחק, אופי המשימות שיוטלו עליך, ופחות, תמורת סכומי כסף משתנים ותהילת הקרב שתביא מוניטין וכבוד עד לשמך. מי יודע, אולי תוכתר באופן רשמי כטייס הטוב בגלקסיה?

Incredible Machine: Contraptions

עשה זאת בעצמך

מאת: גיא אהרון

רבים מכם זוכרים ודאי עדיין את סדרת משחקי The Incredible Machine של חברת Sierra. הרעיון היה לבנות מכונות מורכבות מאביזרים פשוטים (גלגלי שיניים, פטישים, מנורות, מאווררים ועוד) ותוך שימוש בעקרונות פיזיקליים בסיסיים. Contraptions הוא גרסה חדשה של אותו המשחק עצמו, כשהשיפור המשמעותי הוא - באופן טבעי - ויזואלי.

איך מאלדר קשור לזה?

אלה מכם שצופים באדיקות בפרקי ה-X–Files בוודאי זוכרים את הפרק "Cause & Effect", שסיפר על אדם ה"סובל" מרצף של מזל בלתי ייאמן. מאלדר הבלתי נלאה, מנסה להסביר לסקאלי שכל האירועים הקורים בפרק קשורים אחד לשני. לדוגמה, כשמחסל של המאפייה בא להרוג את אותו אדם, הוא יורה מאקדחו כדור שמפספס את המטרה, פוגע במגהץ שנופל על קרש הגיהוץ שמפיל כוננית שמעיפה את קרש הריצפה עליו עומד המחסל היישר למאורר התיקרה שחונק אותו למוות. מה שהוא כזה בכל מקרה, אני לא עד כדי כך מכור. בקיצור, כל הפרק הראה שורה של פעולות הנובעות אחת מהשנייה עד להשגת תוצאה אחת סופית לא קשורה לכאורה.

על אותו עיקרון מבוסס Machine The Incredible החדש של סיירה.

המשחק מורכב משורה של מסכי חידות, כשבכל אחד מהם יש לבנות מכונה למטרה מסויימת ויש מגוון רחב מאד של אלה: החל מלתפוס חתול בסל ועד הצתת זיקוקי דינור בקרן לייזר. בכל מסך מופיע סידור מסויים של אביזרים יחד עם קופסת אביזרים שמכילה את כל החפצים שלהם תזדקק כדי לבנות את המכונה. לאחר סידור החפצים, לחיצה על הלחצן "Start" בתחתית המסך תריץ את המכונה, כדי לבדוק אם היא מבצעת את הפעולה המיועדת. אם עדיין משהו במכונה לא מתפקד, ניתן לעשות שינוי ולנסות שוב, וכך עד שמצליחים ליצור את סידור החפצים הנכון. יש מסכים רבים שיש להם יותר מפתרון אחד, ולאחר שמצליחים ליצור סידור שעובד, אפשר לראות את הפתרון המוצע על ידי המשחק.









ערכת לימוד מפורטת תלמד אותך מה עושה כל חפץ באמצעות סדרה של חידות פשוטות. החידות העיקריות במשחק נחלקות לארבע רמות קושי, כאשר ברמות הנמוכות ניתן לקבל רמזים שיסייעו להגיע לפתרון הנכון. גם החידות הקשות אינן מתסכלות, שכן ריבוי האביזרים מאפשר לנסות אינסוף אפשרויות, כשכל אחת מהן מפעילה את המכונה באופן מסוים, והכל לפי חוקים מאד ברורים. כך, גם כשלא מגיעים בקלות לפתרון, המשחק עם האפשרויות מהנה לכשעצמו. מה גם שההומור במשחק - בעיקר הצורך לבנות מכונה מאד מורכבת כדי לבצע משימה פשוטה עד גיחוך - הופך את כל החוויה למהנה ולא-מתסכלת, ולפעמים גם סידור לא נכון של החפצים יתן תוצאות משעשעות.

שיפורים וחידושים

בנוסף לשיפורים הצפויים בגרפיקה ובאנימציה, ישנו גם שיפור של המשחק המקורי מבחינת המודל הפיזיקלי וכן מעל למאה אבזרים שונים לבניית המכונות. יש 40 מסכים בכל אחת מארבע רמות הקושי, וכן 50 מסכים למשחק תחרותי אחד-על-אחד. בנוסף, המשחק מכיל עורך משימות, המאפשר ליצור מסכים משלך בצורה מהירה ופשוטה.

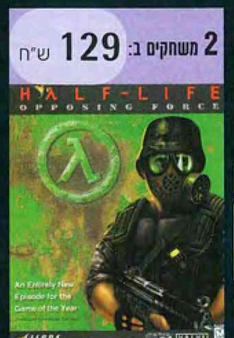
המוסיקה והסאונד במשחק מוצלחים ומוסיפים לאווירת ה"סרט המצויר" של המשחק, והמנשק נוח ופשוט לתפעול. ניתן לגרור את האבזרים מארגז הכלים אל המסך, ובקלות לסובב אותם, למתוח אותם ולהניח אותם במיקום הרצוי. בכל פעם שבוחרים חפץ מופיעה תיבת מידע, המתארת כיצד ניתן להשתמש באותו החפץ. לחפצים שניתן לכוון, כמו שעונים ומכשירים חשמליים המופעלים בלייזר, קיימת תיבת דו-שיח, המאפשרת לשנות פרמטרים.

בסך הכל מדובר בחוויית משחק מהנה ומלמדת, וכמעט חופשיה מתסכול. Incredible Machine: Contarptions הוא משחק שמאוד כיף להעביר איתו את הזמן, גם אם לחלקכם הוא עשוי להראות לא מלהיב מספיק.

WIZ EXPRESS

בעד:
מהנה, משעשע, ידידותי ומעורר חשיבה.
נגד:
בשורה התחתונה, זה אותו משחק שראינו כבר לפני חמש שנים.
קהל יעד:
מי שמעוניין במשחק Desktop מאתגר, מהנה וממכר קלות, אך לא מפיל מהכיסא.

בלעדי למנויי WIZ



2 משחקים ב: 129 ש"ח

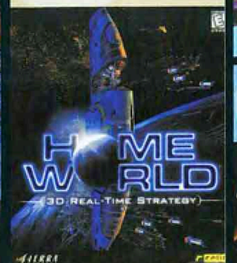
HALF LIFE OPOSING FORCE
+ GABRIEL KNIGHT 3

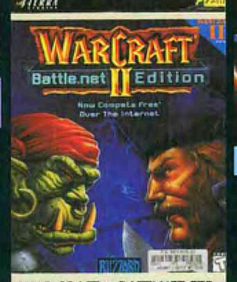


49 ש"ח

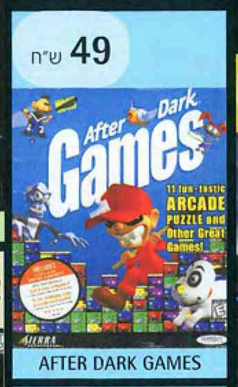
BLAZE AND BLADE

2 משחקים ב: 129 ש"ח





WAR CRAFT 2 BATTLNET ETD.
+ HOME WORLD 1



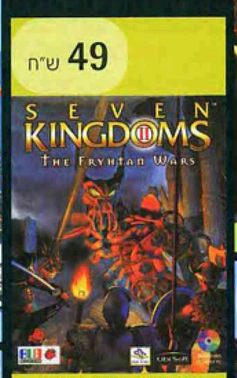
49 ש"ח

AFTER DARK GAMES

49 ש"ח

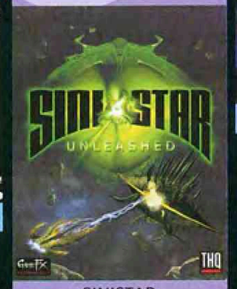


AFTER DARK DELUXE



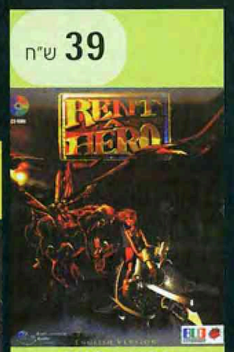
49 ש"ח

SEVEN KINGDOMS 2



49 ש"ח

SINISTAR



39 ש"ח

RENT A HERO

49 ש"ח



SHADOW MAN

מיקסם 2000

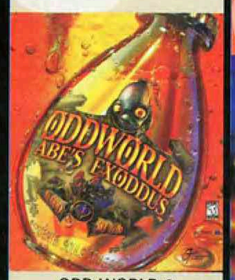
משחקים במחירים מיוחדים!

כל הרוכש 5 משחקים
מקבל אחד*
חינם!



29 ש"ח

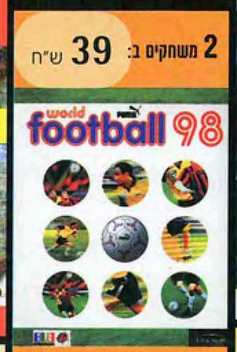
VIRUS



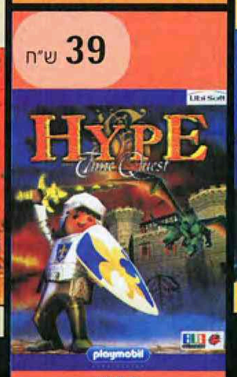
39 ש"ח

ODD WORLD 2

2 משחקים ב: 39 ש"ח

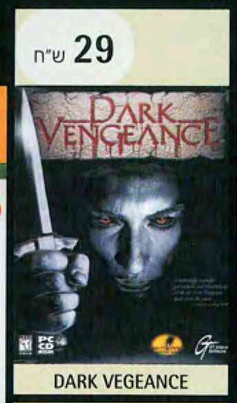


WORLD FOOTBALL + ACTUACO SOCCER



39 ש"ח

HYPE



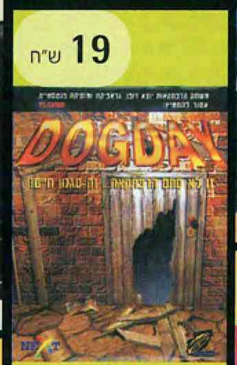
29 ש"ח

DARK VEGEANCE



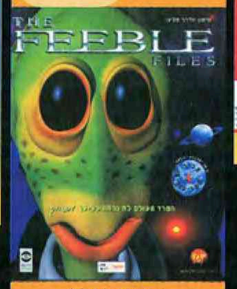
29 ש"ח

הרפתקאות במצולות



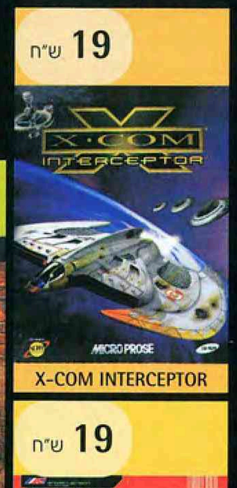
19 ש"ח

DOGDAY



29 ש"ח

תיקים בחלל



19 ש"ח

X-COM INTERCEPTOR



19 ש"ח

HARD WAR

* הזול מביניהם

1-800-220-840

התקשרו עכשיו

* לא כולל דמי משלוח 25 ש"ח (עד בית הלקוח) המבצע מוגבל עד גמר המלאי.

קיצור תולדות הזמן

POMPEI

ברומא התנהג כרומאי

מאת: עידו זילברשטיין

פומפיי, המשחק החדש והמיוחד שהגיע אלינו ישירות מצרפת, אינו משחק ההרפתקה הטיפוסי והמוכר אך הגרפיקה המהממת שלו, העלילה המרתקת וההשקעה הרבה בה נעשה שווים אזכור או שניים.

"עכשיו זה הפך להיות משחק למען החיים, האהבה והמלחמה בגורל. עם מעט מזל אולי אפילו תנצח".

עידו זילברשטיין חושף את הצד הרומנטי שבו





האגדה מספרת...

העלילה הפעם מתרחשת בעיר הציורית והאגדתית פומפי, ארבעה ימים לפני פיצוץ הר הגעש למרגלותיו היא שוכנת, פיצוץ שהחריב את העיר וקבר אותה תחת מפולת של לבה ועפר.

על הגיבור, אדריאן בלייך, להציל את אשתו הנעדרת מן החורבן המתהווה, כשהוא נמצא בעיר זרה בה אין לו ולו חבר אחד.

הצלת אישתך סופיה היא המטרה הראשונה והמיידית שלך, כשהשנייה - והקשה יותר - תהיה לשכנעה לבוא עימך ולהימלט מן העיר. מה שהארכיאולוגים לא יודעים הוא שקללת האבדון של האלה אישתר אחראית על העומד להתרחש - כיסוי העיר בלבה רותחת. נו מילא...

אם המלחמה מול השעון אינה תמריץ מותח מספיק, אז מתכנני המשחק סידרו לך גם אויב אכזר שאורב בצללים ומאיים למנוע ממך ומאהובתך להינצל. עכשיו זה הפך להיות משחק למען החיים, האהבה והמלחמה בגורל. עם מעט מזל אולי אפילו תנצח.

מפה, לשם... ובחזרה!!!

זווית הראייה במשחק הינה מנקודת מבט המתבונן (First Person Perspective) ולמרות שהמשחק דינאמי והאנשים בו מדברים וזזים, בעודך מתנועע במשחק אינך חופשי לנוע כאוות נפשך. אתה מוגבל בתנועה כיוון שהשחק מחולק לאזורים אוטונומים ורק סמן העכבר המשתנה יאפשר לך לנוע ברחבי פומפי על סמטאותיה ובתיה הרבים.

על עובדה מצערת זו מפצה העיצוב המרהיב בכל אזור (שוט) אליו תגיע. תוכל להסתכל סביב חלל תלת ממד שנבנה בפירוט רב ולהתמקד על החלקים השונים בכל אזור: חדרים עתיקים וחפצים ופסלים ברוח התקופה.

לא תמיד תדע לנתב דרכך ולעיתים אף תחזור בטעות לאחור, עובדה מרגיזה שהייתה יכולה להיפתר בעזרת מנועי הבניה הגרפיים המוצעים היום לבניית משחקים.

שיעור בהיסטוריה

על אף שציינו את הבעיות בצד הגרפי של המשחק, חשוב לציין שהושקעה בו עבודת תחקיר רבה. כדי שידמה לתקופה המדוברת שבתחילת הספירה, הקפידו המתכננים על פרטים היסטוריים, שנעשו בדיוק רב הן מבחינת הזמן שבו האירועים קרו הן מבחינת הלבוש שלבשו ואף הארכיטקטורה ואופן התנסחותם של האנשים.

המשחק אף מכיל המשחק אנציקלופדיה פנימית בה שפע של מידע על הלכי התקופה מאפיינה ועוד

למעשה המשחק כה תואם את המקור שלעתים מזכיר יותר שיעור בהיסטוריה עתיקה או תוכנית דיסקברי מאשר משחק הרפתקה.

על הווה ועתיד

משחק זה הוא הראשון בטרילוגיה הכוללת שלושה משחקים. אין הוא משחק רגיל ותבניתו החדשה אינה נטולת חסרונות, אך יתרונותיה שרירים וקיימים.

אני רק מקווה שממשיכיו יעלו ברמתם ויבנו את הפרקים הבאים בתור בצורה יותר מתוחכמת מבחינה גרפית.

WIZ EXPRESS

בעד:
עלילה מרתקת, מושקעת, ואותנטית מבחינה היסטורית.

נגד:
מזכיר שיעור היסטוריה, אנימציית תנועה בעייתית.

קהל יעד:
חובבי משחקי היסטוריה והרפתקאות.

לראשונה - נציגות ישראלית לחברת משחקים בינלאומית

מאת: גיא אהרון

שאלה: מה משותף למשחקים הבאים: Outcast, Oddworld, Unreal, Alone in the Dark, Driver, Test Drive ו-Deer Hunter? התשובה - כולם נושאים את חותמה של חברה אחת: אינפוגרם (Infogrames), חברה לפיתוח, הוצאה לאור והפצה של משחקי מחשב, פלייסטיישן, נינטנדו וגיימבוי מהגדולות בעולם. אז מה כל מיוחד בזה? רק העובדה שזוהי חברת הפיתוח הראשונה בענף המשחקים, ובענף המולטימדיה בכלל, שפתחה נציגות בארצנו הקטנטונת.

זה קרה כבר לפני שנה באוקטובר 1999, אז הוקמה אינפוגרם ישראל בהשקעה של כמיליון דולר. חברת אינפוגרם הבינה, כנראה, מוקדם יותר מחברות אחרות, שישראל זה מקום שכדאי להשקיע בו מבחינת שוק משחקי המחשב ומשחקי הוידאו. בעולם יש עוד 25 נציגויות כאלה לחברת אינפוגרם, בין השאר באה"ב, יפן, צרפת, ספרד, אנגליה וגרמניה.

נציגויות וזכיינות

אולי זה המקום להסביר מה ההבדל בין נציגות ובין זכיינות. לחברות בינ"ל רבות יש זכייניות בארץ - חברות הפצה שמקבלות זכות לשווק את המוצרים של החברה בשוק הישראלי. אבל שוק המולטימדיה הוא שוק מאוד דינמי ובעקבות מצבים של מיזוג או רכישת חברות נוצרים מצבים רבים, שמפיץ מסוים בארץ מאבד את הזכיון שלו בחברת הפיתוח ל ט ו ב ת מפיץ אחר. כאשר מדובר בנציגות לא יכול להיווצר מצב כזה, שכן הנציגות אינה רק בעלת זכיון להפצה - היא וחברת הפיתוח הן למעשה אותה החברה.

אז מה אינפוגרם ישראל עושה בעצם? חוץ מלהפיץ משחקים ל-PC, פלייסטיישן וגיימבוי, היא גם מפיצה לחנויות אביזרים נלווים לפלייסטיישן, כמו הגאים, כרטיסי זיכרון וג'ויסטיקים, ולגיימבוי - מסכים להגדלה, נרתיקים, מנורת לילה ועוד. אינפוגרם נערכת גם להגעתם של הפלייסטיישן 2 וה-X-Box לארץ, ויש לצפות לירידה במחירי הפלייסטיישן 1 כשזה יקרה!





עזרה למפתחים ישראלים

מעל הכל, חברת אינפוגרם ישראל עשויה להביא תקווה למפתחי משחקים ישראלים שרוצים לעשות את זה בחו"ל. חשבתם פעם למה אין הרבה משחקי מחשב טובים תוצרת הארץ? כנראה מאותה הסיבה שאין סרטי קולנוע עתירי תקציב בארץ. משחק מחשב ברמה בינלאומית הוא דבר יקר, וגם אם יש כסף להשקיע ביצירת משחק ברמה גבוהה, סביר שהפצתו בשוק הישראלי בלבד לא תחזיר את ההשקעה. אינפוגרם ישראל, בהיותה נציגות של חברת הפצה בין לאומית גדולה, יכולה לשמש צינור לשווקים גדולים בחו"ל עבור מפתחי משחקים ישראלים שעומדים בסטנדרטים בינלאומיים. ותאמינו לנו - יש הרבה כאלה.

איך שלא תסתכלו על זה, נציגות ישראלית לחברת-ענק כמו אינפוגרם בהחלט טובה ליהודים. אם כמפיצה מקומית של משחקים ואבזרים נלווים, אם כהזדמנות להביא את משחקי המחשב למקומות נוספים מעבר למחשב הביתי ואם כאופציה עבור מפתחים ישראלים לחדור לשוק העולמי. שיצליחו.

מציאות וירטואלית

אני משחק - משמע אני קיים!

מאת: ליאור ברמן

ראשית כל אני חייבת לציין שקטונתי. אני לא מנסה להמציא את הגלגל, לרכב עליו בנוחיות או לדרדר אותו במורד גבעה. בסך הכל רציתי לעלות על הכתב כמה מחשבות שאולי שווה לקרוא.

סיפורינו מתחיל בעידן הספר, לפני המחשב האישי והמיקרו פרוססור. בתור ילדה קראתי ספרים ובדרך כלל העלילה הייתה נוצרת אצלי בראש בצורה של סרטים. הייתי מדמיינת דמויות חיות וברורות ולא מקובצי אותיות. היום אני צריכה ספר באמת מעניין כדי לא רק לקרוא אותו אלא גם לחוות אותו. כמו בספרים גם במשחק מחשב - אם יש מציאות אחרת מושכת ומעניינת, אני מסוגלת להיכנס לתוכה עד הסוף (כשגמרו הפסילות...).

מציאות מדומה תמיד הייתה מין סוד לאדם ממוצע כמוני. מין משהו שתמיד שאפתי להתנסות בו, לחיות בעולם דמיוני למשך 5 דקות ולקבל את החוויה המושלמת - השחקן מתריעה רבים חוץ ממני, בשכל השאר מתעמתים עם הפחדים דרך סרטים ואני מפנימה ומדחיקה אותם אצלי..

לאחרונה התחלתי להרהר במציאות שלנו ובעולם המשחקים המתקדם בעקבות סרטים, לאו דווקא משחקים ומסקנותיי אינן כשמש אביב ביום חורפי. אני מסתמכת על הסרטים: מטריקס, אקזיסטנז, הקומה ה-13, עיר אפלה ואפילו פייט קלאב. אין באמתחתי משחקי VR או בינה מלאכותית, אבל עוד היד נטויה והפנקס רושמת.

ובכן מכאן אני באה. השאלה היא לאן אני הולכת?

פרק א' - לאן אני הולכת?

אני בשאיפה תמידית ללכת קדימה, למרות שלפעמים זה נראה כמו שני צעדים אחורה. החלום שלי הוא להמציא משחק לפי הספרים שקראתי - לחוות את העלילה באמת אבל לא במציאות, מין הכלאה בין RD&D ומשחק מחשב מתוחכם. אני גם חושבת שאם ימציאו מכשיר שקורא את הדמיון שלנו ומקליט אותו החיים שלי יהיו הרבה יותר קלים. יהיה לי מין "קסם" שכותב את העבודה בדיוק כמו שחשבתי עליה לראשונה ולא אחרי עריכה תמישית בראש.

אנחנו חיים כיום בעידן של חוויות - כמה שיותר, יותר טוב. זה התחיל בבנג'י ובספורט אתגרי והגיע למולטי-פלייר, מציאות מדומה ובינה מלאכותית. הכל כדי להעצים את החוויה של המשתמש/שחקן. לדעתי ההעצמה הזו לוקחת את הגבולות של כולם צעד אחד קדימה לתוך חוסר השפיות. אני לא אומרת שאסור חס וחלילה ליהנות מהכל, אבל סף ההתרגשות שלנו עולה וכמו הקו האדום בכינרת, אנחנו עוברים אותו כל פעם מחדש רק כדי שיהיה מספיק לכולם במשך העונה. לא מדובר כאן רק בחוויות של משחקים אלא בכל התחומים. הכל הולך כדי שלא יגידו שאני בנאדם משעמם, וכל פעם אנו דוחקים את הגבול טיפה פנימה.

חלק לא מצליחים להבין איפה מתחילה התהום ואז אומרים שהם חצו את גבול השפיות או לקחו מנת יתר. העיקרון שווה אצל כולם.

גבול

גם אני ניסיתי לחוות משהו חדש. הסתבר לי כבר אז שאין לי את האומץ להתמודד עם השאיפות שלי. הלכתי לנסות את עמדות ה VR בדיזינגוף סנטר עם חבר קרוב. בעוד הוא נכנס למתחם, מתלהב יותר מהגוף הממוחשב שלו מאשר המשחק עצמו, עמדתי בצד והשתפנתי. חשבתי שזה ממש מסובך להיכנס למשחק ובאמת להילחם עם כל הגוף במקום ללחוץ על 5 מקשים מקסימום...

VR מעייף. כל החושים פועלים ואתה מרגיש שזה באמת קורה - מזיעים מתעייפים והכל בגלל החיישנים שאומרים למוח שלך להפעיל הורמונים של "כאילו" פעילות. אז כשאתה הולך אתה הולך וכשאתה מרביץ אתה מרביץ. לא פעם בסדרה מסע בין כוכבים היה נפתח פרק בתוך סיפון ההולוגרמות באמצע סימולציית קרב ופתאום הכל היה נעלם, כשרק הגיבור המזיע והמתנשף נשאר באמצע החדר. מצד שני, אם ב VR כשאתה קופץ 10



Dark City: בחצות הכל ישתנה



Dark City: עיר אפילה

משחק תכלס. הקונסולה היא אני.

אני חייבת לציין שכל הסרטים שראיתי עד היום לא מציגים את ה-VR בצורה פוזיטיבית: החל ממכסה הדשא ועד הקומה ה- 13. נראה כאילו הפחד מאיבוד שליטה או חציית קווים



Fight Club: הרס עצמי מוחלט



מטרים באוויר זה מרגיש כאילו באמת עשית את זה, או בהחלט שווה לנסות.

הגבול שלי בין מציאות לדמיון ברור אך חלש. כל עוד אני מסוגלת להגשים חלום דרך VR אז אני אלך על זה, אבל אם החלום יהיה אידיאלי מדיי - אני מסוגלת לשכוח את עצמי בפנים.

"מכסה הדשא" היה סרט שהרתיע אותי מאוד. מדובר על אדם שהתפתח באמצעות ה VR עד שהוא העביר את עצמו פנימה. כלומר איבד את הגבול, פרץ הכל בקיצוניות ונכנס לעולם הוירטואלי שלו, לאשליה הנהדרת שהוא יצר לעצמו. בסופו של דבר כיבו אותו. הלך המנוע, נמחק בן אדם.



The Metrix: אז מה זה באמת ה"מטריקס"

בסרט "עיר אפלה" ממחישים לצופה איך האדם מנסה לשבור את גבול הדמיון ולפרוץ למציאות בכוח. האדם יודע שהוא בתוך עיר אך יש לו כל מיני זיכרונות שלא תואמים את המציאות, הוא חווה דז'ה-וו במקומות מסוימים ואינו מצליח לצאת מגבולות העיר. מסתבר שכל יום בשעה 12 בלילה העולם משתנה. רחובות מומצאים, בניינים צומחים ואנשים משנים את המציאות שלהם וכל זה כדי שחבורת חייזרים יוכלו לחיות בשקט ולהתקיים מהזיכרונות של יום האתמול של כל בני האדם. האדם מגלה שהוא לא נמצא בכלל על כדור הארץ כי אם על כוכב שכולו עיר אחת שלמה. הוא מצליח לשנות את המציאות הזו כפי שהחייזרים יכולים וכך קובע לעצמו מציאות נפרדת לו ולחברתו כדי לחיות בה באושר, מה שמוכיח שלכל אחד יש גבול אבל ברגע שאתה יכול לקיים אידיאל מסוים באיזושהי דרך - אתה תלך לאיבוד בתוכו.

הסרט FightClub ממחיש את עניין המציאות הרצויה בצורה חלקה, משעשעת ומתוחכמת בו זמנית. מדובר כאן בגיבור שמאס בחייו והוא מפתח חבר דמיוני עוד בתחילת הסרט. הגיבור לא תופס את היווצרות החבר והוא מחליט שהוא פוגש אותו כאדם נפרד וחיי את חייו כאדם שלם. הוא הכניס קצת אקשן לחיים והצליח לבטא את כל הכעסים החבויים בו דרך החבר הדמיוני והצליח לסחוף כך רבים אחרים. החבר הוא הקצנה של הגיבור ולכן קל להמשך אחריה בגלל ההתלהבות שהיא יוצרת סביבה. כאשר מתגלה האמת, מאוחר מדיי מכדי לעצור את החבר אלא על ידי התאבדות. הסרט מתחיל מהסוף בתיאור הכיף שהיה לגיבור עד שאהובתו הרסה לו הכל. אם היא לא הייתה מופיעה בחייו, הוא היה ממשיך לחיות באשליה שהוא לא לבד במערכה נגד המודרניזציה כי גם כך אין שום דבר בעולם שבאמת אכפת לו ממנו. גם בסרט הזה הגיבור מעדיף לחצות את הגבול ולאבד את דרכו באבדון, מפני שלדעתו הדך לשם ברורה הרבה יותר מאשר שבילי המציאות.

עוד דוגמה מצוינת לטעמי האישי היא הסרט ה"קומה ה- 13". זוג מדענים מפתחים משחק מתוחכם בו לדמויות יש בינה מלאכותית והן חיות בשנות ה- 30. הן מתקיימות לבד וכששחקן עושה "DOWNLOAD" לעצמו לתוך המשחק, הדמות עצמה נמצאת בתוך המחשב באכסון זמני והוא יכול לשחק. אם הוא מת במהלך המשחק - הדמות מפציעה לחיים בעולם האמיתי במקומו. כלומר אם אתה מת אז המשחק נגמר באופן סופי.

איפה כאן נמצא הגבול? האם המציאות זהה לשתי הדמויות שנמצאות באותו גוף? כמה מציאויות יש לנו?

כל כך הרבה פעמים שמעתי את המושג "יד הגורל". היא כל הזמן עושה משהו. מי זה גורל ואיפה היד שלו? האם אני רק דמות מתוך ספר שקוראת ילדה קטנה אי שם בין העננים וכשהיא מעבירה דף אני מרגישה קצת יותר בוגרת? האם אני אדון לגורלי? האם באמת אין כפיתי?[1]

כששאלו אותי פעם מי אני עניתי שאם הייתי יודעת, לא הייתי כאן. אחרי שחשבתי על המשפט הזה הרבה הגעתי למסקנה שאני צודקת. אתה עובר שלב ברגע שאתה מבין מה אתה עושה פה, הולך מעולם החיים למקום אחר כדי לנצח את המאסטר - תוסר הידיעה. הדוגמה הכי טובה לכך היא ניאו. ברגע שהוא גילה מה זה ה"מטריקס" הוא שודרג אוטומטית לעולם המציאות. כשהוא הבין של"מטריקס" יש חוקים הוא זינק לתוך הסוכן הווירטואלי (SIM ?) ופירק אותו לחלוטין ואז שוב עבר שלב והצליח לחיות את ה"מטריקס" בצורה המקודדת האמיתית.

לוקח זמן להסתגל לכל שלב ואין לך Continue שלוש פעמים. במקום זה יש לך GAME OVER אם אתה טועה.

מסקנות או אני לא מוכנה לצאת לשם[2]

כרגע אני בשלב התהייה, האם באמת הנני אני? זה שלב אחד אחרי ההגדרה העצמית - מי אני? בשלב הבא אני אתהה לגבי המציאות ואם אני אכוון את עצמי חזק, או באמת אני אזכה בלוטוז בכל סרט הדמות קיבלה את העובדות בצורה קיצונית מאוד. אני, כדמות מרכזית בחיי לא מעונינת לחשוב על המציאות כמשהו אחר. נכון שאני רוצה להמציא לי עולם דמיוני דינמי יותר או מוחשי יותר ולהפוך אותו למציאות שלי אבל לא בכל מחיר ובטח שלא כרגע. עכשיו עולמי הפרטי מורכב ממחשבות וחלומות כשהחלומות מפחידים אותי לא מעט. זה כמו להיכנס לתת מציאות של עצמך ולכן הם כל כך מוחשיים. יש לי סוגים של חלומות שאני אוהבת לחלום וכולם כוללים נסיעות במרחבים, מעוף או קפיצות גבוהות אל השמיים. זו המציאות הוירטואלית של ואני אסתפק בה עכשיו. אם מישהו יקים עולם ובו כל החלומות הטובים שלי יתגשמו, אני לא בטוחה שאוכל לצאת משם ברגע שאכנס פנימה כי יהיה לי כיף להיות מנותקת מכולם ומרוכזת בתמצית ההוויה שלי. לכן אני אשאר חשדנית בכל מה שנוגע לנושא בתקווה שזה מה שיציל אותי כאשר המערכת תקרוס.

[1] מתוך מטריקס

[2] מתוך "נועה" של תערובת אסקוט

לידתם, חייהם וגסיסתם של משחקי הרפתקאות

חלק ב'

מאת: גיא אהרון

אז על מה אנחנו מדברים?

לפני שאנסה לענות על השאלה איך קרה שסוג כל כך מדהים של משחקים הולך ונעלם, אנסה לבדוק מהו בכלל משחק הרפתקה. ישבתי וחשבתי והגעתי למסקנה שמשחק הרפתקאות הוא משחק עם עלילה, שעשויה להתפתח לכיוונים שונים, ללא חוקים מוגדרים, ולכן חלק אחד שלו עשוי להיות שונה לגמרי מחלק אחר. אולי ההגדרה הזאת מעט מוזרה, אבל נראה שזה דבר המאפיין רק משחק הרפתקאות. במשחקי אקשן עוסקים בדרך כלל לכל אורך המשחק בפעילות מאוד מסוימת - ביריה, בלחימה, בנסיעה או בכל דבר אחר. כך גם במשחקי ספורט, במשחקי מירוץ, באסטרטגיה, ובמשחקי תפקידים. רק משחק הרפתקאות יכול להיות לגמרי לא צפוי, ועם זאת להכיל אלמנטים מכל שאר הז'אנרים המצוינים כאן.

משחק הרפתקאות הוא היחיד, למעשה, שאין לו מאפיינים מוגדרים, שכן כל דבר יכול להיות כלול בו. כך, אין כל בעיה לשים בתוך משחק הרפתקה קטעים שיש בהם אקשן, אסטרטגיה או ספורט. כמעט כל משחק הרפתקה של סיירה, למשל, מכיל חלקים ששייכים לז'אנרים אחרים: משחקי קלפים ב-Leisure Suit Larry, קרב חלליות ב-Space Quest וקליעה למטרה ב-Quest for.

את משחקי ההרפתקאות הקיימים ניתן לאפיין בשני מאפיינים עיקריים: הסיפור והחידות. משחקי הרפתקאות רבים נותנים דגש רב על הסיפור והעלילה, עד למצבים קיצוניים שבהם כמעט אין כל חידה, והשחקן פשוט נע לאורך העלילה (משחק מהפנט בשם The Dark Eye מבית Inscape מתאים לתאור הזה). לעומת זאת, משחקים כדוגמת Myst, שאם היה מספיק מהם היה מוצדק לייצר עבורם ז'אנר משל עצמם, מתמקדים בחידות החשיבה, כשהעלילה זניחה, אם היא בכלל קיימת. המרחק בין שני הקצוות האלה הוא כה גדול, שהוא יכול להכיל אינספור סוגים של משחקים אחרים. אם נשלב אלמנטים גם של ז'אנרים אחרים, האפשרויות הטמונות במה שמכונה "משחק הרפתקה" הן אינסופיות. אמנם, משחקי הרפתקה רבים מחקים זה את זה, ולכן המגוון שנוצר בפועל אינו עצום כפי שהוא יכול היה להיות, אך עדיין נוכל לכלול תחת הכותרת של "משחק הרפתקה" הן משחק ריגול הכולל שימוש במחשבים ובציוד משוכלל כדי לפתור משברים בן לאומיים (Spycraft), והן משחק על ג'וק שמסתובב בבית, בלי שום כלי חוץ ממשקל גופו, ועליו לחזור להיות בן-אדם (Bad Mojo).

מה יהיה, מה יהיה?

עולם משחקי ההרפתקאות הוא עולם רחב הטומן בחובו אפשרויות עצומות, שכן אין לו כמעט מגבלות, ובכל זאת זהו ז'אנר שהולך לאיבוד. לעומתו משגשגים מאות משחקים אשר עובדים על תבניות די מוכרות. רוב משחקי האסטרטגיה, למשל, מכילים מרכיבים די דומים זה לזה, וכך גם משחקי התפקידים. אני אוהב הן משחקי אסטרטגיה והן משחקי תפקידים, אבל מעט כואב, כשאני רואה את ההתקדמות העצומה שמתרחשת במשחקים אלה, בעוד שאין כל התפתחות דומה במשחקי ההרפתקאות, פשוט בגלל שלא יוצאים מספיק משחקים כדי שתתבצע התפתחות.

ועכשיו לשאלת המפתח - למה זה קורה בעצם? נתקלתי בדעות שונות בנושא. דעה רווחת אומרת שהדרישה בשוק השתנתה, שהצרכנים כבר לא מחפשים חשיבה במשחקים ורוצים לקבל סיפוקים מיידיים. כמו כן נטען, שהגיל הממוצע של השחקנים יורד, וששחקנים צעירים יותר מחפשים יותר פעולה ופחות מחשבה. עוד נאמר, שפעם משחקי הרפתקאות היו פופולריים בשל החוסר במשחקים איכותיים בתחומים אחרים, ועם התפתחות טכנולוגית התלת ממד וטכנולוגיות אחרות, נוצרים משחקי פעולה טובים, שדוחקים הצידה את הצורך במשחקי הרפתקה, שהם מיושנים.

ייתכן שיש אמת כלשהי בדעות אלה. לדעתי, עם זאת, עדיין יש קהל מספיק גדול שפתוח לקבל משחקי הרפתקאות איכותיים. אני תולה את האשם, אם אפשר לקרוא לזה כך, דווקא בחברות המשחקים, ובתהליך שעבר על התעשייה כולה. רוב החברות ניסו לפתח את המשחקים בהתאם לשכלולים הטכנולוגיים העכשויים. אז הגרפיקה השתפרה בהתמדה, הסאונד השתפר ונוצרו משחקים גדולים יותר. אבל ככל שמשקיעים במשהו אחד, מוניחים דברים אחרים. וכך, נוצר מצב שסיפור ומקוריות, שהם האספקטים החשובים ביותר במשחקי הרפתקה, הפכו לשוליים. חובבי הקווסטים יכלו, ודאי, להבחין בעשור האחרון, בירידה משמעותית באיכות הסיפורית והחשיבתית במשחקים, ואיתה עלייה בכמות המגאבייטים שהמשחקים תפסו בזיכרון, שיפור בגרפיקה, והשפטה של מנשק המשחק עד למצב של סמן אחד רב-תפקידי. חובבי הרפתקה אמיתיים, שהתאכזבו מהירידה באיכות, זנחו את הז'אנר או המשיכו להתרפק על העבר, בעוד שדור חדש של שחקנים, שלא הכירו את הקלאסיקה, העדיפו את הז'אנרים האחרים, שניצלו ביתר יעילות את חידושי הטכנולוגיה. המשחקים הללו והפכו פחות פופולריים, ואז החברות קיצצו עוד יותר את ההשקעה בהן - מעין מעגל קסמים. משחקי הרפתקה, יש לציין, דורשים יותר השקעה מבחינת עשייה, והדבר רק מחזק את האינטרס של החברות לזנוח אותם, ולעשות במקומם עוד משחק אקשן.

חברת Sierra היא דוגמה טובה. השיקולים שהנחו אותם ביצירת משחקים בשנים האחרונות היו של טרנדים אחרונים בתעשייה, ולא של פנייה לקהל שחקני ההרפתקה. המשחק Kings Quest VIII, למשל, הלך עם האופנה של התלת-ממד, ושילב גם אקשן בנוסח Tomb Raider. התוצאה - שחקני הרפתקה התעצבנו מהשילוב של אקשן, ואת האחרים זה לא מספיק עניין - והמשחק נכשל. Gabriel Knight III, לעומת זאת, היה משחק הרפתקה כמו שמשחק הרפתקה צריך להיות, וחובבי הרפתקה נהנו ממנו. עם זאת, כדי להביא קהל חדש לתחום הזה, צריך עוד הרבה משחקים טובים כמוהו.

אז מה הפתרון? אם חברה כלשהי תאזור אומץ ותתחיל לפתח משחקי הרפתקה טובים בלי לפחד מנפילה, התחום הזה יחזור לתודעת הציבור הצעיר, והדבר יתבטא גם מבחינה מסחרית. איני מאמין שהקהל כיום לא מוכן לקבל משחקי הרפתקה - הוא פשוט לא מודע לקיומם. אם משחק כמו The Sims, שהוא מהפכני וחסר תקדים, מגיע לכזאת הצלחה, אין שום סיבה שהדבר לא יקרה גם עם משחקי הרפתקה איכותיים. הקהל מחפש גיוון ושינוי בבידור המומחשב שלו, ומשחקי הרפתקה, בגלל מגוון האפשרויות שיש בהם, יכולים לספק את הגיוון הזה באופן כמעט בלתי מוגבל. משחקי הרפתקה אינם משהו שיכול להימאס, פשוט כי כמו שכבר הראיתי - משחק הרפתקה יכול להיות כמעט כל דבר.

לינקים נבחרים

אף כי משחקי הרפתקאות הם כבר לא הדבר החם, האינטרנט עדיין רוחש בהרבה פעילות בנושא, ובהרבה מעריצי הרפתקאות שאינם מוכנים לתת לז'אנר לגווע. להלן כמה אתרים מומלצים:

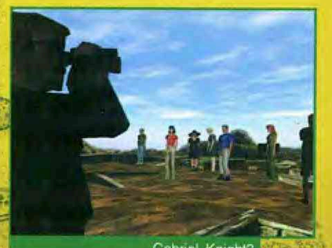
- האתר Adventure Gamer הוא אתר גדול המוקדש כולו למשחקי הרפתקה. הוא מכיל חדשות בקשר למשחקים, כתבות, תחרויות, משחקים והדגמות להורדה מהרשת וביקורות על משחקים חדשים וישנים. כמו-כן יש לו מספר אתרי בת המוקדשים לסדרות או משחקים מסויימים כמו Tex Murphy, Kings Quest ו-Grim Fandango. תמצאו אותו בכתובת www.adventuregamer.com.
- האתר Adventure Collective מכיל הרבה כתבות, רמזים וביקורות על משחקי הרפתקה. הוא גם עוסק באופן סדיר ב-Interactive Fiction. ניתן למצוא בו הפניות רבות לאתרים אחרים. הכתובת היא: www.adventurecollective.com.
- אתר מצויין העוסק במשחקים של חברת Infocom הוא אתרו של פיטר שיין, שבו גם ניתן להוריד את שלושת משחקי Zork הראשונים: www.csd.uwo.ca/~pete/infocom.
- המקום שבו ניתן להוריד הן משחקי Interactive Fiction הזמינים ברשת, והן כלים לפיתוח של משחקים כאלה הוא: ftp://ftp.gmd.de/if-archive
- קן ויליאמס, הבעלים של חברת Sierra, יצר אתר, אשר עדיין נמצא בפיתוח, אשר מוקדש למבט נוסטלגי על הקווסטים הקלאסיים: www.sierra-online.com.
- כדי לקבל רמזים למשחקים באופן שלא יהרוס את המשחק, ישנה שיטה שנקראת Hint System Universal או בקיצור UHS, אשר נותנת רק את הרמזים הרצויים. האתר המרכז את קובצי הרמזים לכל המשחקים הוא: www/uhs-hints.com.
- המלצת המערכת: www.theunderdogs.org יש כמובן עוד המון, אבל המסגרת קטנה.



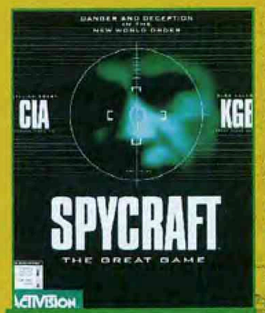
Bad mojo
בתור ג'וק, היית צריך לקחת טרמפ על גבי עש.



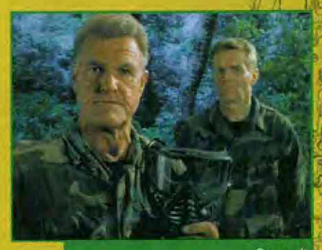
Bad mojo
היפה והחיה.



Gabriel Knight3
משחק הרפתקה כמו שצריך.



Spycraft
ב-1996 הוא זכה בתואר: "המשחק הטוב ביותר שלא שיחקתם בו".



Spycraft
קטע מהאוסף ה-ע-צ-ו-ם של סרטוני וידאו במשחק.

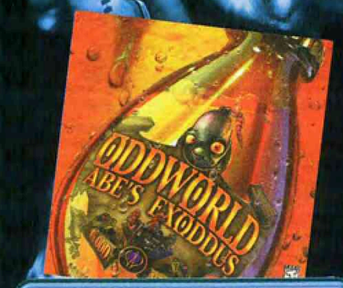


מסכימים למה שכתוב? לא מסכימים? מה דעתכם על משחקי הרפתקאות ועל העתיד שלהם? תגובות יתקבלו בברכה, ואולי אפילו יפורסמו על גבי עיתון זה: guyaha@netvision.net.il

מבצע המנויים שמשאיר את כו-לם מאחור!

אז למה בעצם לעשות מנוי ל-WIZ?

1. כי מה יותר כיף ופשוט מלזכות ליחס המגיע לכם ולקבל את העיתון הטוב ביותר בארץ למשחקי מחשב, טלוויזיה, תקידים ואינטרנט, היישר לתיבת הדואר שלכם לפני כולם.
2. כשאתם חותמים למנוי על 12 גיליונות, אתם מקבלים בנוסף ל-12 המשחקים המצורפים גם את הזכות לבחור מבין אחד מששת המשחקים הבאים:
3. מבצעי הטבות מיוחדים למנויים.
4. מחיר מנוי - 299 ש"ח.



ODDWORLD



MACH WARRIOR 3



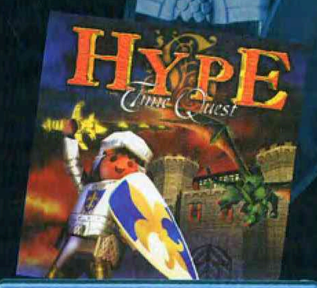
TONIC TRUBLE



GABRIEL KNIGHT 3



RAYMAN 2



HYPE

ה ת ק ש ר ו ע כ ש י ו

1 - 8 0 0 - 2 2 0 - 8 4 0

* המבצע מוגבל עד גמר המלאי.

מבצע למנויים ותיקים!!!

צרף מנוי חדש לוויז
וגם אתה וגם חברך
תזכו בספר מסדרת ספרי
הארי פוטר
לפי בחירתכם!



המחירים אינם כוללים מע"מ. המבצעים למנויים חדשים ומחדשים.
מבצע הארי פוטר עד גמר המלאי וכולל את כל ספרי הסדרה. לא כולל דמי משלוח



משוגעים על ד"ר וויק

ברוכים הבאים למדור נוסף של הדוקטור! הפעם במדור: טיפול מקיף בדיסקים קשיחים, שיתוף קבצים, הסרת תוכניות והסבר על ההבדל בין OpenGL ל-DirectX.

רשת עיוורת?

לפני מספר שבועות רכשתי שני כרטיסי רשת וכבל חיבור עבור זוג המחשבים שלי, התקנתי אותם ואפילו הצלחתי לשחק במספר משחקי-רשת. הבעיה שלי היא ששני המחשבים לא מזהים אחד את חשני באפשרות "שכנים ברשת", למדות שהרשת עובדת ומשחקים כן מזהים אותה. אגב, התקנתי NetBIOS, IPX ו-TCP/IP, ואין התנגשויות בהתקני המערכת.

אם משחקים עובדים דרך הרשת שהרכבת, כנראה שהבעיה היא שלא התקנת את אפשרות שיתוף הקבצים (file/print sharing). אפשרות שיתוף הקבצים מאפשרת למחשבים שלך לזהות אחד את השני, ולהעביר קבצים (או עבודות עבור המדפסת) בין המחשבים.

איך מסירים פריטים מתפריט הוספת/הסרת תוכניות?

כאשר נכנסתי לאפשרות הוספת/הסרת תוכניות במחשב שלי, גיליתי שיש שם המון פריטים שמחקתי מזמן, אבל הם עדיין מופיעים ברשימה. כאשר אני מנסה להסיר אותם, מופיעה הודעת שגיאה שטוענת שחסרים קבצים, ושמות הפריטים נותרים ברשימה. רציתי לדעת אם יש דרך להסיר פריטים אלו.

דבר ראשון, בעתיד כדאי לך להסיר תוכניות רק דרך אפשרות זו או דרך אפשרות פנימית במשחק ולא על-ידי מחיקה פשוטה של קובצי התוכנית. בקשר לשאלה שלך, יהיה עליך להוריד אוסף תוכנות בשם Power Toys, מהאתר של Microsoft או מאתרים אחרים. אוסף תוכנות זה מכיל מספר תוכנות מאוד שימושיות עבור Windows, כאשר אחת מהן היא TweakUI שמאפשרת לערוך את רשימת הוספת/הסרת תוכניות. אגב, זאת תוכנה חופשית, כך שאין בכלל בעיה להשיג אותה או להשתמש בה.

אפשר לתקן סקטורים פגומים?

בדיסק הקשיח שמותקן במחשב שלי יש מספר סקטורים פגומים. ניסיתי להריץ FDISK ו-Scan Disk, אבל תוכנות אלו לא מתקנות את הבעיה, אלא רק מסמנות את הסקטורים הפגומים. כמובן שכעת אני לא יכול להשתמש בסקטורים אלו, ורציתי לדעת כיצד אפשר לתקן אותם.

למרבה הצער, סקטורים פגומים אי אפשר לתקן, אמנם אפשר להוריד את הסימון של הסקטורים הפגומים, אבל אז אתה מסתכן באיבוד מידע רציני, כאשר המחשב שלך ינסה לשמור קבצים על אותם סקטורים. בקיצור, לא מומלץ להתעסק עם סקטורים פגומים. אגב, הדיסקים שקיימים כיום בשוק הם אמינים ביותר והסיכוי לסקטור פגום הוא קטן ביותר - כך שלרובנו אין מה לדאוג.

מה קורה לשאר הכוננים כאשר מפרמטים את כונן C?

הדיסק הקשיח במחשב שלי מחולק לשלושה כוננים: C ,D ו-E. רציתי לפרמט מחדש את כונן C ולהתקין את Windows 95, אבל רציתי לדעת מה יקרה לכונני D ו-E שלי. האם אני חייב לגבות אותם?

לא קורה כלום לכונני D ו-E בפירמוט רגיל של כונן C. אנו ממליצים לגבות בכל מקרה את המידע החשוב לך (אתה מכיר מישהו עם צורב?), אבל אתה יכול גם לגבות מידע מכונן C על כונני D או E, לפני הפירמוט.

איחוד כוננים, זה אפשרי?

במחשב שלי מותקנת מערכת ההפעלה Windows 98, כאשר הדיסק הקשיח הוא בגודל של 4Gb ובפורמט של FAT32.

בנוסף, הדיסק הקשיח מחולק לשני כוננים (C ו-D), בגודל שווה. מה שרציתי לשאול זה האם אפשר לאחד את שני הכוננים לכונן אחד מבלי לאבד את כל המידע שנמצא עליהם.

בעקרון, אפשר לבצע את האיחוד הזה, אבל יהיה עליך לרכוש תוכנה מתאימה בשם Partition Magic (www.powerquest.com). תוכנה זו מאוד שימושית כדי לפצל/לאחד כוננים מבלי לאבד מידע, אך היא עולה כ-50$ ולכן יהיה עליך לשקול היטב אם אתה רוצה לבזבז כסף עבור הנוחות של כונן אחד.

גבנו לי 400Mb!

רכשתי עבור המחשב החדש שלי דיסק קשיח של Seagate בנפח של 9140Mb (או 9.1Gb). הבעיה היא שמערכת ההפעלה שלי (Windows 95) מדווחת על גודל של 8.7Gb בלבד. לאן נעלמו 400Mb? האם זו בעיה בלוח האם? בדיסק הקשיח? עבדו עלי?

חבוב, לא עבדו עליך, ואין בעיה עם לוח-האם או עם הדיסק הקשיח שלך. הבעיה שלך היא בעיה של הגדרות: בעולם הדיסקים הקשיחים, 1Mb שווה ל-1,000,000 בתים. לעומת זאת, בשאר העולם (ובמיוחד בעולם התכנות ומערכות ההפעלה), 1Mb שווה ל-1,048,576 בתים. מכאן נובע ההבדל בין ה-9.1Gb של הדיסק הקשיח לעומת ה-8.7Gb שמדווחת מערכת ההפעלה. בכל מקרה, אין לך מה לכעוס על חברת Seagate, מכיוון שכל חברות הדיסקים הקשיחים מחשבות את שטח הדיסק בצורה הזו.

מה ההבדל בין OpenGL ל-DirectX?

שמעתי כל מיני דברים על DirectX ו-OpenGL, ורציתי לדעת מה בדיוק ההבדל ביניהם. האם שניהם מבצעים את אותו הדבר, או שמא יש הבדל ביניהם?

OpenGL הוא מנשק תכנות יישומים (API - Application Programming Interface) עבור תוכנות תלת ממדיות. מה זה אומר בעברית פשוטה? זה אומר שמתכנתים יכולים להשתמש בזה כדי ליצור תוכנות ומשחקים שנעזרים בתלת ממד. למה צריכים את זה? מכיוון ששפות התיכנות מספקות כלים בסיסיים, וצריך הרחבות כדי לבצע פעולות מורכבות, כמו ציור קווים, משולשים, מרקמים, אפקטים של תאורה וכו'. גם DirectX הוא API שמבצע פעולות תלת ממדיות, אבל הוא מספק גם שירותים רבים נוספים, ביניהם תמיכה בסאונד, בג'ויסטיקים למיניהם, במשחק ברשת ועוד. כמעט כל המשחקים כיום משתמשים ב-DirectX, למרות ש-OpenGL נחשב כ-API מעולה מבחינת אפשרויות התלת ממד שלו.

אם נתקלתם בבעיה, המחשב נפל, התקליטור לא עולה, המאוורר עושה קולות של חתול - drwiz@hotmail.com.

מאת: גיל שנברג gilga@netvision.net.il

הדפדפן של WIZ לעולם האינטרנטי

שלום לכולם!
הפעם יש לנו מדור מגוון במיוחד שבמרכזו ספיישל רטרו שנות ה-80 ה-אייטיז!!!
תוכלו למצוא את כל האתרים הכי חמים בנושא הזה ולחזור אחורה בזמן לתקופה חשוכה זו...
אני חייב שוב להודות לכולכם על האימיילים הנהדרים שאתם שולחים לי - אני נהנה מכל רגע וקורא כל מילה.

Napster מקבלת סיוע ממקור בלתי צפוי

כן כן כן כן
אני יודע שאתם תומכים בנפסטר ומוכנים לסייע לחברה בכל דרך אפשרית (חוץ מלעבוד, לשלם). אז עכשיו אתם לא לבד.

איגוד יצרני מכשירי החשמל האמריקאנים פנה לבית המשפט שהאשים את חברת נפסטר בסיוע להפרת זכויות יוצרים.

הטענה החדשה שהועלתה היא שישנם שימושים אפשריים רבים בתוכנה ושחלקם הוא לגיטימי וחוקי לחלוטין, ולכן על אף שצריך לעצור כל פעילות בלתי חוקית, אין סיבה מספקת לסגור את החברה ובכך למנוע במשתמשים רבים שמשתמשים בתוכנה למטרות חוקיות (כמוני) ולא חסרות דוגמאות.

מכיוון שנפסטר משמשת להחלפת קובצי מוסיקה, לגיטימי לגמרי להוריד קובצי מוסיקה שלא חלות עליהם הגבלות זכויות יוצרים - מכיוון שיוצריהם מאשרים שימוש בהם. דוגמאות לאלה הם בעיקר הופעות חיות שהוקלטו בקהל, יוצרים צעירים ופחות מוכרים שמנסים להשמיע את מרכולתם, ודיוויד בואי האלוהי שהעלה לרשת רמיקסים של שירים שלו...

האיגוד שבא להציל את נפסטר מוסיף וטוען שיש להפריד בין טכנולוגיה שמאפשרת שבירת זכויות יוצרים ובין שירות שכזה. דוגמאה לעניין הזה הוא מכשיר הווידאו הביתי שמאפשר לכל אחד להקליט סרטים הישר מערוץ הסרטים - ועדיין הוא חוקי, למרות שבתחילת דרכו של הווידאו היו גורמים רבים שניסו לעצור את שיווקו.

בקיצור, המלחמה על זכויות היוצרים ועל חופש הפעולה באינטרנט ממשיך...

Scour Exchange בגרסת ביתא חדשה ומלהיבה

ה-20 באוגוסט היה יום יפה. השמש זרחה עליי, וכל זאת בגלל יציאת גרסת הביתא החמישית של תוכנת שיתוף הקבצים Scour Exchange. החברה ממש תיקנו את רוב הבאגים ואין לי ספק שבמצב קיום, Scour Exchange היא היא התוכנה המועדפת להחלפת מוסיקה, סרטים ובעצם מה לא. כנראה שלא רק אני חושב ככה. כי ארגון זכויות היוצרים האמריקני סימן את החברה כמטרה הבאה שלו אחרי הצלחתם במלחמה נגד חברת Napster (עוד נראה).

לפרטים והורדה לכן לאתר Scour.com, משם אני בטוח שתסתדרו.

נטסקייפ 4.75 וגרסת preview שנייה ל-Netscape 6

נטסקייפ לא מפסיקים להוציא גרסאות. גרסת החודש היא גרסת Preview שנייה שהחברה הוציאה החודש לדפדפן העתידי שלה Netscape 6. בגרסה הזו ניכרים לעין הוספת אופצית ה-Skins (גרפיקת ממשק משתמש מתחלפת) ממש כמו ב-Winamp.

עוד בולט לעין העובדה שזו רחוקה להיות גרסה סופית - אטיות, באגים לרוב ועוד דברים מוזרים. אנחנו מחכים...

כאילו לא מספיק העניין הזה, ועל חברת נטסקייפ נפלה מכה חדשה. גילו בדפדפן של נטסקייפ באג שמאפשר לשלוט במחשב מרחוק דרך פקודות ג'אווה. אז בהתחלה החברה שיחררה הודעה שמציעה לגולשים הפחדנים להוריד את אופציית השימוש במנוע הג'אווה. אבל קצת אחרי זה, ממש בימים האחרונים יצאה לה גרסה חדשה לדפדפן (4.75) שפותרת את הבעיה כאילו לא הייתה.





מאת: רותם כהן

ספיישלון freeware

תמיד מגיע הרגע.

אחרי שכבר בזבזתם את כל הכסף על משחק אחד או שניים ומיציתם אותם מבפנים ומבחוץ, לא נשאר עוד כסף בארנק לעוד משחק וכל מה שנשאר לעשות זה לשבת ולהתפוגג מול הגיליון החדש של WIZ בציפייה שהמשחקים יצאו מהדף וירוצו לתוך מחשבכם השומם.

אפשר אמנם להוריד גרסאות דמו של משחקים מהאינטרנט, אבל כידוע לכם, דמויים כאלה הם כמעט בגודל של משחק מלא וגומרים אותם תוך שלוש דקות וחצי.

אז חיפשנו ומצאנו לכם דרכים אחרות למלא את המחשב במשחקים שווים לגמרי וחוקיים - משחקים חופשיים - Freeware, ומשחקי פלאש (Shockwave Flash).

Freeware - חינם וחוקי.

זה אולי יפתיע חלק מכם אבל ישנם משחקים, טובים מאוד, ומלאים מאוד הניתנים להורדה מאינטרנט, באופן חוקי לחלוטין.

אותם משחקים נוצרו בעיקר על ידי יוצרים מתחילים, או ביידי חברות שדוגלות במשחקים ללא מטרות רווח (יש דבר כזה).

אתם בטח תחשבו שאלה בעיקר חברות כושלות עם משחקים שלא שווים את המקום אבל יש ביניהם פנינים - והנה שניים מהם:

Ive Got Some Balls

מטרת המשחק היא להוביל גולה נחמדה ודוממת דרך 12 מבוכים מפותלים ומדהימים.

הגרפיקה מצוינת, ולא מביישת אף משחק רגיל שעולה מאתיים שקל.

יצא לי לבזבז עליו שעות, עברתי כמעט את כולו, ונהניתי מכל רגע.

החסרון היחיד שאני יכול לחשוב עליו זה שאין עוד שלבים.

ftp://fi.ftp.finnishgames.com/pub/fgames/games/arcade/balls102.exe

E-Gon

למראה מסכי רקע עתיקים של מקדשים סינים, תשחקו את גון, יצור דמוי פיקאצ'ו בצבע כחול, בגרסה שונה של המשחק הישן Space Balls, שהיו בו שני אסטרונאוטים שירו בכדורים. מומלץ בעיקר למשועממים במיוחד.

www.e-game.com/spel/e-gon.exe

Shockwave – הדברים שניתן לעשות עם פלאש

לאלו מביניכם שלא שמעו אי פעם על חברת מאקרומדיה ועל תוכנת הפלאש שפיתחה, הנה הסבר קצר. ישנה חברה בשם מאקרומדיה שפיתחה את תוכנת הפלאש, שיוצרת סרטי אנימציה אינטרקטיביים ומשחקים מצוינים. עדיף שאחסוך מכם הרבה דיבורים ואתן לכם לרוץ לאינטרנט ולראות בעצמכם. שניה לפני זה נתן שני אתרים:

www.shockwave.com - האתר הרשמי של השוקוויב בו אפשר להוריד את תוכנת השוקוויב, ואת תוכנת הפלאש, בעזרתה אפשר ליצור שוקוויבים.

www.nabiscoworld.com - עוד אתר מצוין שמעוצב כמו לונה פארק ואפשר למצוא בו משחקי שוקוויב מכל המינים והסוגים.

הורדות חובה

אל תצאו מהאינטרנט בלי הקבצים האלה!

WINZIP 8
כיווץ והרחבת קבצים. אחד הכלים הכי חשובים (עד יציאת Windows ME שמכיל כלי כזה מובנה).
www.winzip.com

ICQ 2000
תוכנת מסר מיידי (IM) הטובה בעולם. האתר מתפקד גם כפורטל מקשר בין הגולשים, וחוץ מזה, זה שלנו.
www.icq.com

ScourExchange
כמו נפסטר, אך תומכת בהרבה סוגי קבצים ומדיות. הגרסה האחרונה ממש יציבה (ביתא 5) ולפי מספר המשתמשים, נראה שהתוכנה הזו צוברת תאוצה. - מומלץ בחום!

Real Player + Real Jukebox גרסה 8
סאונד ווידאו בזרימה + Real Jukebox משמיע קובצי MP3 אולטימטיבי!
www.real.com

נטסקייפ 4.75 וגרסת הניסיון Netscape 6 preview הדפדפן האחרון של נטסקייפ, בגרסה החדשה תמיכה מלאה ל-Windows 2000. בדפדפן 4.75 ישנו Address Book בפורמט חדש ותיקון מיוחד ב-Security נגד פריצות מרחוק.
www.netscape.com

אינטרנט אקספלורר 5.5 חדש!
הדפדפן האחרון של מיקרוסופט - יותר מהיר ויותר יציב, מאפשר הצגה לפני ההדפסה, אבל חוץ מזה - לא סוף העולם...
www.microsoft.com/windows/ie/

Neoplanet 5.01
אמנם החברה בניאופלאנט היו הראשונים לבנות דפדפן אינטרנט המולבש על אקספלורר של מיקרוסופט, אך כבר הרבה זמן שלא ראינו שדרוג או שינוי משמעותי בתוכנה.
www.Neoplanet.com

Mirc
שיחה בערוצי הצ'אט השונים של רשת ה-IRC.
www.mirc.com

הערה: שימו לב שזמני ההורדות נעים בין מודם למודם, בין שעה לשעה ובין ספק אינטרנט לספק אינטרנט. ככה שאם יש לכם בעיית מהירות קשה (מודם 14,400, ומנוי לשעתיים בחודש) מומלץ לכם לעבור לעמוד הבא, או סתם לקרוא אילו קבצים מופלאים לא תורידו החודש מהרשת.

או אל תשכחו לא לדבר עם קבצים זרים, וביי.

חזר אחורה בזמן: הסוכן נתי גרינברג

The Eighties Strike Back!



הקדמה

לפני כ-360 שנה פיתח מדען גרמני גאון בשם לודוויג פון ריכטן שיטה אשר אפשרה לטענתו לנוע אחורה בזמן, בטענה שניתן לשחזר במדויק אירועים שקרו בעבר ולגרום להם להתרחש שנית, זאת בשילוב מחיקתם מתודעת האנשים, תגרום לאפקט של חזרה בזמן.

מעט אנשים תמכו בתיאוריה שלו, ביניהם איש אצולה עשיר בשם הברון טרונדהיימר שמימן את עבודת המחקר שלו והציל אותו מאשפוז בבית חולים לחולי רוח.

יומנו האישי שנמצא שנים אחר כך מצביע על כך שהאיש איבד את שפיות דעתו לאחר מות אשתו מריה, וזה אולי מסביר מדוע ניסה לשחזר את העבר.

הסיפור נגמר בכפר במזרח אפריקה שם בחר לודוויג לנסות בפעם הראשונה את התיאוריה שלו על אנשים.

עד עצם היום הזה לא יודעים מה קרה שם בדיוק, והאם הצליח לודוויג לגרום לזמן לחזור אחורנית.

התיעוד היחיד הוא של אדם בשם מארק קרלסברג שהתלווה ללודוויג במסעו, והוא מתאר מגיפה שפרצה בקרב אנשי הכפר וגרמה להם לאבד את דעתם ולטבוח אחד את השני.

משלחת גדולה בהנהגתו של הברון, לא הצליחה למצוא ניצולים שיוכלו לספר את אשר אירע במקום.

המגיפה התפשטה גם לכפרים הסמוכים וגרמה להשמדה טוטאלית של האנשים, איש לא יודע כיצד נבלמה.

מספר האנשים שמתו מוערך ב- מאתיים ושמונים אלף.

זה קרה בעבר, זה יקרה שנית...

מתקפת האקרים

השנה - 2010, וירוס מסתורי שפותח על ידי צמד האקרים מכפר סבא הידועים בכינוי דאג וטוני, מאיים לגרום לזמן לחזור שלושים שנים אחורה.

הצמד שכבר הצליח לפרוץ למחשבי בנקים מרכזיים בארץ ובעולם ולשבש כליל את פעולתם, נחשב למוסכן ביותר ומבוקש ביותר מ- 50 מדינות שונות בעולם.

המטרה הסופית: שיבוש הכלכלה העולמית הנהוגה כיום, והשלטת עולם שאינו מנוהל על ידי כסף.

החפצים שבבעלותך הופכים בסופו של דבר לבעלים שלך.

מדענים שחקרו את הנושא סבורים שהוירוס פוגע בין היתר במסמכים שונים, ושותל לתוכם מסרים חתרניים המשפיעים על הקורא.

מיליוני אזרחים מודאגים החוששים לכספם, כבר פנו לשלטונות שיורו להם כיצד ניתן להתגונן מפני הוירוס.

הממשלה מכחישה שבידה מידע...

יום שישי ה-13 באוגוסט שנת 2010, אזרח אמריקאי בשם פטריק דאפי www.jamiefarrkrogerclassic.com/Bioduffy.html, פותח את הטלוויזיה ומגלה לתדהמתו את רונלד רייגן נואם לאומה. www.ronaldreagan.com בצרפת אישה ושמה מרי אנטואנט מעלעלת בעיתון ומגלה להפתעתה שהתאריך המודפס על העיתון הוא יום שישי ה-13 באוגוסט 1982.







מבזק חדשות

הי, אני נתן אהרון גרינברג, וויז ניוז.

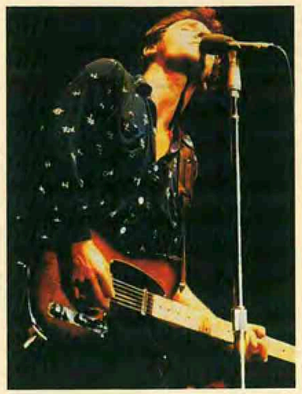
שמתם לב שלרוצחים מפורסמים יש בהרבה מקרים שלושה שמות?

קחו לדוגמא את לי הארווי אוסוולד, רוצחו של ג'ון פ. קנדי, או מארק דיוויד צ'פמן שהורשע ברצח ג'ון לנון ב-24 באוגוסט 1981.

באתר www.80s.com שנקרא ה-80s server תוכלו למצוא "חדשות" מהסוג הזה ולהשתתף בפורומים בכל נושא שנראה לכם, למשל האם בוי ג'ורג' www.boy.george.net דומה לליז טיילור?.

האתר מציע בין היתר משחקים, חידונים, סרטים ומוסיקה ואפילו ניתן להצטרף לקהילת האייטיז.

הבעיה: צריכים להיות חברים באתר כדי להשתתף בחגיגה,



מה שמרתיע חלק מהאנשים.

בעיה נוספת באתר היא זמן הטעינה הארוך יחסית.

נעבור לפרסומות...

לכל פרסומת, בנוסף לדוגמנית חטובה או סתם סלבריטי שעושה חלטורה, דרוש גם שיר רקע קליט בעל קשר אסוציאטיבי לפרסומת עצמה.

חברת המכוניות קדילק השתמשה בשירו של ברוס ספרינגסטין "Born in the USA" כדי לפרסם את מכוניותיה. www.brucespringsteen.net

חברת מזדה השתמשה ב-"Get Out of My Billy Ocean של Dreams, Get Into My Car" לפרסום ליין חדש של מכוניותיה.

ד"ר פפר השתמשה בשירם של ה-Thompson Twins, "Doctor Doctor" לפרסם את מוצריה.

פפסי השתמשה בשירו של דיוויד בואי www.davidbowie.com שגם מופיע בפרסומת, "Modern Love".

The Gap לא טמנו ידם בצלחת והשתמשה בשיר "Dress you up", Depeche mode של "Cant get enough" מדונה (למרות שהביצוע כלל אינו שלה, מאחר שהזמרת הביאה ילד לעולם ובכלל הפכה מנערה חומרנית לאישה ספיריטואלית), ולשיאם הגיעו כאשר השתמשו בשיר של Queen - "Crazy little thing called love" שגרם בוודאי לפרדי מרקורי להתהפך בקברו.

שירה של סינדי לאופר החביבה "Girls just wanna have fun" הופיע בפרסומת של AT&T, כשהלהיט של ה-"Foriegners Urgent" שימש את Burger King במסע הפרסום שלה.

McDonalds לעומתה השתמשה בלהיט של Donna Summer "She works hard for the money" (מה זה קשור?)

ולסיום, Microsoft בשירם של ה-Rolling Stones "Start me up" ???

הגל החדש

שנות השבעים במוסיקה נשלטו ע"י סגנונות הרוק והדיסקו.

המונח הגל החדש הוטבע במוסיקת שנות השמונים ששילבה את שני סגנונות המוסיקה הזו, כשייחודה של מוסיקת שנות השמונים הוא בכך שקל מאוד לזקוד אותה.

להקות כמו Duran Duran ו-Culture Club מייצגות את הגל החדש, למרות שלא בכל המקרים מדובר באותו הצליל www.duran-duran.net.

החידוש העיקרי של שנות השמונים הוא בכך שלא היה "צליל נכון" כמו בשנות השבעים שקדמו, מה שגרם לרב-גוניות של סגנונות מוסיקה וסלל בין היתר את הדרך ללהקות כמו ניירוונה ולמוסיקה האלטרנטיבית המיוחסת בעיקר לשנות התשעים.

מוסיקת הראפ צמחה בגטו בסוף שנות השישים אך רק בשנות השמונים הגיעה לתודעה (לצערי...) כמו גם מוסיקת הפאנק ששורשיה טמונים אמנם כבר בשנות השישים אבל קבלה לגיטימציה רק בשנות השמונים.

את כל זאת ועוד תוכלו למצוא באתר www.inthe80s.com.

מה התוצאה של כל זה? תשפטו בעצמכם.

ללא מילים (תרתי משמע)

a–ha - Take on Me

We're talking away
I don't know what
I'm to say I'll say it anyway
Today's another day to find you
Shying away
I'll be coming for your love, OK?
CHORUS: Take on me, take me on
I'll be gone
In a day or two

את המשך היצירה המופלאה הזאת ועוד מילות שירים אחרים משנות השמונים תוכלו למצוא בכתובת www.afn.org/~afn30091/80songs.html.

אל תקראו לי דור ה-איקס

למרות שמקובל לחשוב שהנוער של היום שונה מאוד מהנוער בעבר, פתוח יותר לרעיונות, מתקדם יותר, עצמאי ומשוחרר, את עיקר המהפכה עשה הנוער של שנות השמונים.

המהפכה הטכנולוגית של המאה ה-20 קיבלה תאוצה רבה בשנות השבעים כאשר מוצרים כמו מכוניות וטלוויזיות החלו להפוך לנחלת הכלל ולא נחשבו יותר למותרות.

ילדי הפרחים של שנות השישים גדלו והתברגנו ועול המהפכה החדשה נפל על צאצאיהם, הילדים שנולדו בשנות השבעים והגיעו לגיל הטיפש עשרה בשנות השמונים (אנחנו לא זקוקים להינוך, אנחנו לא צריכים אמצעי מניעה...).

אנשי השיווק הבחינו במגמה, והפרסום שכוון עד אז לאנשים מבוגרים בעיקר (גם כשהיה מדובר במוצרי ילדים) הופנה גם לכיוון הנוער והילדים.

מגזינים חדשים, קלפים, צעצועים אלקטרוניים, ואולי החשוב מכל - משחקי המחשב הראשונים - כל אלה צצו כפטריות אחר הגשם וכוונו בעיקר לבני הנוער של אותה תקופה.

המחשבים האישיים הראשונים נכנסו לשוק, ולא במקרה רוב גאוני המחשב כיום הם נערים שהיו בגילאי 15–7 באותה עת.

חיבור מצוין על ילדי דור ה-איקס תוכלו למצוא באתר www.tripletsrus.com/80s.



באתר תוכלו למצוא גם מוסיקה משנות השמונים, משחקים, אופנה, מכוניות, ואירועים היסטוריים.

למי שאוהב להיזכר באילו סדרות צפה לפני יותר מעשר שנים, מצעד עשרים התוכניות המובילות בטלוויזיה האמריקנית בכל שנה משנות השמונים מספינת האהבה המלוקקת, דאלאס עם ג'יי אר והחיוך הערמומי הבלתי נשכח שלו, ושושלת של תחילת שנות

השמונים דרך האניבל סמית, בי איי, פייס, ומרדוק הלוא הם ה-איי טים - "צוות לעניין", קשרי משפחה שהציגה את מייקל ג'י פוקס, וביל קוסבי ומשפחתו שהתוותה את הדרך לפוליטקלי קורקט האמריקאי הנהוג עד היום בסדרות הטלוויזיה שלהם. www.geocities.com/TelevisionCity/Set/4076

הסדרות יוצאות הדופן של שנות השמונים: חופשי על הבר (Cheers) שהקדימה את זמנה, ו-Moonlighting עם סיביל שפרד וברוס ויליס הנפלאים, כמו גם הסדרה רמינגטון סטיל עם פירס ברוסנן (ג'יימס בונד החדש) השרמנטי. jamesbond.simplenet.com/remingtonsteele

אפשר לציין ברשימה גם את פרקליטי אל איי שאולי לא הייתה מבריקה במיוחד אך הייתה בין הראשונות בז'אנר של סדרות על בעלי מקצועות הופשיים, שצבר תאוצה והפך לסוג הסדרות הפופולרי של שנות התשעים (לפחות כאן בישראל).

הם כבר כאן, אנו פשוט עדיין לא יודעים מיהם...

בין הסרטים הבולטים של שנות השמונים אפשר למנות את סופרמן, האימפריה מכה שנית עם דארת' ויידר, מגרשי השדים, באטמן, מי הפליל את רוג'ר רביט?, מת לחיות עם ברוס ויליס, השוטר מבברלי הילס עם אדי מרפי שהיה פעם מצחיק, פלאטון ובוקר טוב ויאטנם, שעסקו במלחמת ויאטנם, אינדיאנה ג'ונס, משיכה גורלית עם גלן קלוז ומייקל דאגלס, סטאר טראק 4 , שובו של הג'דיי, א.י.ט. שרק רוצה לחזור הביתה בשלום, בחזרה לעתיד ורוקי - רמבו הלוא הם סילבסטר סטאלון הבלתי נלאה.

עליי אישית הכי השפיעה סדרת הסרטים: הנוסע השמיני (Alien) עם סיגורני ויבר הלוא היא לוטננט ריפלי שנלחמת בחייזר המאיים ובחברה המעסיקה אותה שמוכנה לשלם בחיי אדם כדי להביא את החייזר אל כדור הארץ.

בסרט הראשון מ-1979 אנו מתוודעים לחייזר האימתני ולשיטות הפעולה שלו, וכאשר אנו חושבים שנפטרנו ממנו, לאחר שחיסל את כל הצוות, הוא מופיע לסצינת האימה האחרונה.

בסרט השני בסדרה מ-1986 ריפלי מתעוררת כעבור 57 שנה מתרדמת ונשלחת ביחד עם יחדה של אנשי צבא לקולוניה על כוכב מסתורי שנכבש על ידי החייזרים, כשהיא היחידה שיודעת כיצד הם נראים ולמה הם מסוגלים.

בסרט השלישי - והטוב מכולם לטעמי - ריפלי מוצאת עצמה בכלא על כוכב שנמצא אי שם ברחבי המערכת הסולרית, ושוב נלחמת בחייזר (חייזר אחד בדומה לסרט הראשון) שמסתובב חופשי, תוך כדי שהיא מגלה שהחייזר שתל בגופה את אחד מצאצאיו (לא להחמיץ את סצינת הסיום המהממת בה קופצת ריפלי אל כור ההיתוך).

בסרט הרביעי בסדרה הפחות מוצלח לדעתי ריפלי חוזרת בעתיד להלחם בחייזרים והפעם בתור רובוט וגם אימו של החייזר.

אתר קצת שונה בנושא: www.stomper.demon.co.uk.



שאלת מיליון השקל

ולסיום אי אפשר בלי חידת טריוויה, והיום השאלה היא: מיהו הבמאי של הסרט Alien3?

1. ג'יימס קמרון
2. דיוויד פינצ'ר
3. רידלי סקוט
4. סטיבן שפילברג

למי שמתקשה ניתן להיעזר באתר: http://scifimovies.about.com/movies/scifimovies/library/blalienmoviesa.htm

בין הפותרים יוגרל סיר לחץ של דודה שלי משנות השמונים.

פסוקו של יום

ויאמר פרעה ליעקב "אני מתנער מכל נכסי החומריים ומצווה בזאת את כל רכושי לעורך מדור האינטרנט וצוות הכותבים..."

כאן מסתיימים שידורנו לערב זה.





שינויים בהרגלי הצריכה

מאת: ירון דיל

כאשר אנו קונים בגד, אנו נמשש את הבד, נמדוד את הבגד ונוודא את ההתאמה של לצרכים שלנו. כאשר נקנה טלוויזיה, נבדוק את איכות התמונה, נבקש מהמוכר הסבר על החידושים, ואף מקבל ממנו הוראות הפעלה ברורות ופשוטות. אך כאשר נקנה תוכנת מחשב, וננסה להתמודד עם ההתקנה והתפעול בביתנו ללא סיוע ולעיתים נגלה שהתוכנה לא מתאימה לצרכים שלנו! בשנה האחרונה החלו לצוץ בעולם חברות שירות אשר מנסות לפתור בעיות אלו באמצעות שירות של הפעלת יישומים מרחוק - ASP (Application Service Provider) לחברות ולצרכנים פרטיים. ה-ASP מציע למשתמשים להפעיל תוכנות המותקנות על שרתים מרכזיים ולשלם על התוכנה לפי הצריכה בפועל.

בנוסף ליתרון של הימנעות מבעיות בהתקנה ותחזוקת התוכנה, ה-ASP מספק מספר יתרונות נוספים:

- עלות נמוכה יותר - בניגוד לצרכן הבודד, ה-ASP מקבל הנחות משמעותיות על מחירי התוכנה.
- סיוע כחלק מהשרות - ה-ASP מספק סיוע טכני למשתמשים כחלק מחבילת השירות.
- חסכון בעלויות השדרוג של המחשבים - מכיוון שהתוכנה מופעלת על מחשב מרכזי, אין צורך לקנות מחשב חדש לאחר כל גרסה חדשה של תוכנה או עומס של יישומים על המחשב.
- עבודה עם הגרסאות החדישות ביותר - ב-ASP ניתן לעבוד עם גרסת התוכנה החדשה ביותר.
- פריסת תשלומים - התשלום על התוכנה נקבע לפי השימוש או ע"פ מודל שכירות חודשית. על-כן, פריסת התשלומים מאפשרת הימנעות מהוצאות חד-פעמיות גדולות.

והיתרון הגדול מכולם טמון ברעיון ההשכרה - שכירת תוכנה על בסיס חודשי מאפשרת למשתמש לבחור באיזה תוכנות היה מעוניין להשתמש מדי חודש ובהתאם לצרכיו.

מהפכת האינטרנט שהחלה בארה"ב בעקבות כניסת האינטרנט המהיר (עם למעלה מ-2.5 מיליון משתמשים וגידול של 10% מדי חודש), וצפויה בישראל מביאה למשתמש הביתי תכנים באיכות אחרת. לא עוד שוטטות אסית באינטרנט לצורך הורדת תוכנות ושירים נקבל מידע מהיר יותר, קרוב יותר, זמין יותר ועשיר יותר (כגון סרטים, תוכנות בלחיצת כפתור ועוד). כאמור, החידוש באינטרנט המהיר אינו רק במהירות הגלישה והתכנים אלא בתפיסה שלאינטרנט המהיר יש צרכים שונים ועל-כן יש לשנות את האינטרנט עבורו.

כדי להבין את הצורך בשינוי ניקח כדוגמא את הנסיעה מירושלים לתל-אביב בשעות הבוקר. הנסיעה על הכביש המהיר מתבצעת במהירויות אופטימלית עד אשר מגיעים למחלף הראשון ואז מתחילים הפקקים. גם באינטרנט קיימים פקקים, בזמן שהגלישה באמצעות האינטרנט המהיר עד לספק האינטרנט מתבצעת במהירות גבוהה ועל תשתית ייחודית, ביציאה לאינטרנט אנו חוזרים לגלוש בתשתית ישנה יותר המיועדת לנפחי מידע קטנים יותר ממה שמאפשר האינטרנט המהיר.



בכדי להתמודד עם בעיה זו ולאפשר למשתמשים את חווית הגלישה המיטבית, השקיעו ומשקיעות חברות הבזק והכבלים בארץ ובעולם בהבאת חלק מהתכנים אליהם הן באמצעות פיתוחים ייחודים והן באמצעות שיתופי פעולה עם חברות התוכן. דוגמא לכך ניתן לראות באתרי הניסוי של חברות בזק ונונ-סטופ אשר באמצעות שיתוף פעולה עם חברת ה-Always–On Software ASP (לשעבר LightPC.com) מאפשרות ללקוחותיהן השכרת תוכנות שונות על גבי אינטרנט מהיר וללא עיכובים.

השכרת תוכנה באמצעות האינטרנט מקנה למשתמש יתרון גדול על-פני קניית התוכנה בחנות. לדוגמה, השירות מאפשר למשתמשים ביתיים לבחור את התוכנה בה הם מעוניינים, להשכיר את התוכנה למספר ימים תמורת תשלום נמוך, ולהתחיל להשתמש בתוכנה מיידית וללא צורך בהתקנה. במידה והלקוח נתקל בשאלה (הן ברמת השימוש באתר והן ברמת תוכנה הספציפית), הוא יכול לגשת למאגרי המידע ולחפש מידע רלוונטי. שירות זה מספק פתרון לנעלמים רבים עימם הצרכנים מתמודדים כאשר באים לקנות תוכנה: המשתמש הביתי הממוצע קונה ומתקין בין 5–3 תוכנות מדי שנה, במרבית המקרים (בעיקר בתחום הלומדות והמשחקים) אורך חיי המוצר קצר מאוד ומסתכם במספר חודשים. מעבר לזאת, רבים מאתנו קנו תוכנה ולאחר התקנתה גילו שהשימוש הינו קשה מדי, שהתוכנה אינה מתאימה לצרכים או לחילופין שהתוכנה יושבת בארון ואף אחד מאנשי הבית אינו משתמש בה. התופעה האחרונה נפוצה בעיקר בתחום הלומדות, כאשר ההורים משקיעים ממיטב כספם אך הילד אינו משתמש בתוכנה. בנוסף, במסגרת שירות זה נכללות תוכנות מובילות בקטגוריות שונות: תוכנת ה-Office של חברת Microsoft, תוכנות מובילות בתחום המשחקים והלומדות.

לסיכום, שירות השכרת תוכנות הולך לשנות את הרגלי השימוש של המשתמש הביתי באותה צורה שבה שינו ספריות הווידיאו את הרגלי הצפייה של הקהל הרחב. אנו נראה פחות קניות של תוכנה, והתקציב שיתפנה יאפשר השכרה של מספר רב יותר של תוכנות. ומגוון התוכנות בהישג יד, יגרום להקדשת יותר זמן בעבודה מול המחשב.

חגיגת מבצעי חומרה



MP3 CD PLAYER — 859 ש"ח



חדש!

נגן התקליטורים הראשון המשמיע גם קבצי MP3 על מדיה צרובה רגילה. מגיע עם מנגנון של זיכרון מטמון של 60 שניות להשמעת מוסיקה רציפה וחלקה. מגיע עם אוזניות וסוללות נטענות, איכות מדהימה של צליל.

G FORCE 2 MX — 899 ש"ח



כרטיס המסך המתקדם ביותר בעולם בפעם הראשונה במחיר פיצוץ. יכולות גרפיות מתקדמות של הצללה, תאורה ועוד.

כונן DVD הטוב בעולם — 699 ש"ח



כונן DVD הטוב ביותר בעולם מבית טושיבה. מהירות 12X40 המאפשר צפייה בסרטי DVD על גבי מסך המחשב בכל סוגי האזורים. ל-20 הרוכשים הראשונים משחק DVD לבחירה בעלות של 49 ש"ח: EYGPT, RING, ATLANTIS, VER-SAILLES.

צורב COMPRO מבית — 1099 ש"ח



הצורב החדש מבית COMPRO במהירות 32X8. צורב גם מדיות רב פעמיות (RW). עכשיו במחיר מבצע.

CYBORG STICK 3D DIGITAL — 299 ש"ח



הג'ויסטיק המתקדם בעולם. ניתן לכיוון מלא. 12 כפתורי ירי שונים. אפשרות לכיוון גודל כף היד. אפשרות לכיוון זווית ההדק. המחיר 299 במקום 379 ש"ח.

כונן CD-ROM 48X — 269 ש"ח



מוצר של החברה הטובה ביותר בעולם, טושיבה. המחיר ללא תחרות!

צורב DVD + COMBO — 1299 ש"ח



למה לבחור כשאפשר לקבל את הטוב משני העולמות... גם צורב וגם כונן DVD מהחברה הטובה ביותר בעולם טושיבה. ה-COMBO כבר כאן. צורב 24X4X4. מחיר מבצע!

מדיות שונות — מחירי מבצע





א. 50 מדיות של 80 דקות במחיר 169 ש"ח.

ב. 30 מדיות TRAX DATA 74 דקות במחיר 99 ש"ח.

ג. 10 מדיות לצריבה TRAX DATA 80 דקות במחיר 59 ש"ח.

ST 110 — 149 ש"ח



GAME PAD + SP 550 — 259 ש"ח



SP 550 שניים שהם אחד: ג'ויסטיק +GAME PAD. ניתן לתכנות מלא.

רמקולים למחשב 135W — 49 ש"ח



רמקולים AZTECH + SUB WOOFER — 399 ש"ח



חבילת מבצע 1 — 199 ש"ח



מקלדת MICROSOFT INTERNET KEYBOARD + התוכנה "בעשר אצבעות" לימוד הקלדה עיוורת (עברית ואנגלית). מחיר מבצע!

חבילת מבצע 2 — 249 ש"ח



עכבר אופטי MICROSOFT INTELLI MOUSE EXPLORER, 4 לחצנים +גלגלת ארגונומי + ODD WORLD 2 משחק פלטפורמה המשלב חשיבה יצירתית. מחיר מבצע!

עכבר אלחוטי — 90 ש"ח

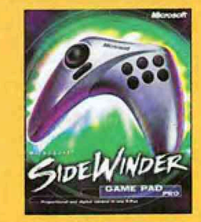


חבילת מבצע 3 — 149 ש"ח



מקלדת MICROSOFT INTERNET KEYBOARD + עכבר MICROSOFT INTELLI MOUSE 2 לחצנים + גלגלת ארגונומי + TONIC TROUBLE משחק פלטפורמה מדהים. מחיר מבצע!

בקר מקצועי מבית מיקרוסופט — 199 ש"ח



MICROSOFT SIDE WINDER GAME PAD PRO הבקר המקצועי מבית מיקרוסופט, עיצוב חדשני וכפתורים ניתנים לתכנות. + RAYMAN 1 משחק פלטפורמה המוצלח ביותר. מחיר מבצע!

ג'ויסטיק מקצועי מבית מיקרוסופט — 339 ש"ח



MICROSOFT SIDE WINDER הג'ויסטיק המקצועי מבית מיקרוסופט +3 MECH WARIOR משחק לחימה עתידני בתלת ממד. מחיר מבצע!

התקשרו עכשיו

0 9 - 9 7 1 - 2 6 - 1 5

* לא כולל דמי משלוח 25 ש"ח (עד בית הלקוח) * המבצע מוגבל עד גמר המלאי. * כל הקודם זוכה! * התמונות להמחשה בלבד

* המחירים כוללים מע"מ

מאת: עידו זילברשטיין

2 Extreme

משחק ההמשך ל-ESPN EXTREME SPORTS הגיע למחוזותינו! אז נכון שאינו מציע חידושים גרפים מרשימים, אך האפקטים הקוליים, אפשרות המשחק לשניים והשינוי המרענן של התחרות על כלי רכוב עם פחות מארבעה גלגלים מוסיפה לו נפח חדש ומעניין יחסית לשאר משחקי הטלוויזיה.

מסביב לעולם בכל צורה שהיא

Extreme 2 מציע לשחקן יותר מסלולים מקודמו - תריסר אם לדייק. הרעיון לעטוף את מסלול המרוץ בנופים מוכרים יותר ופחות אזורים אקזוטיים או אורבנים נשמר מן המשחק הקודם, אך ב-extreme 2 חלוקת המסלולים שונה:

המשחק מאפשר לך לתור את לוס אנגלס בסקייטבורד, לבקר ביפן על סנו-בורד, לדווש ברחבי אפריקה ואף להחליק על הרולר בליידס בעיר ההימורים המדברית, לאס וגאס.

בכל אחד מארבעת אזורים אלה תאלץ להתחרות בשלושה מסלולים, כשכל אחד מהם יספק לך בוודאי הרבה הזדמנויות לעקוף, להאיץ להאט, לנצח ולהפסיד.

הטוב, הרע, והמכוער

המשחק extreme 2 מספק הנאה רבה כתוצאה מאפשרות המשחק לשניים בתחרות גבר על גבר (סליחה על השוביניזם) בדרך לניצחון או הפסד, והוא אכן שונה משאר משחקי המרוצים גם בכלי הרכב עליהם אתה מתחרה, בעובדה שהוא משתדל לגוון את מסלוליו ובאפקטים הקוליים הפשוט נהדרים שלו.

אך למשחק עוד כמה צדדים...

נכון שארבעת האזורים ב Extreme-2 שונים ומגוונים אך שלושת המסלולים בכל אזור דומים למדי ולכן עדיין קיים הסיכוי שימאסו עליך.

בנוסף לכך, המשחק אינו עומד בסטנדרטים הגרפים הבסיסיים של מכונת הפלייסטישן. עיצובו הגרפי חסר הנפח בסביבה הדו ממדית וגם חדות התמונה, שניהם גורמים שכמעט ולא השתפרו מימיו של אחיו הבכור של המשחק ESPN EXTREME SPORTS. ללא ספק מבחינת איכות גרפית, extreme לא יבקר ברשימת עשרת המצטיינים של תחום משחקי הטלוויזיה ההולך ומשתכלל.



זה רק ספורט...

extrem2 הוא משחק ספורט טוב ומהנה למרות מהדליו הגרפיים, אולם לאחר ששיחקתי בו הוא הזכיר לי את השאלה הנצחית ההוזרת ועולה כשמחקים במחשב ז'אנר כלשהו של משחקי הספורט: למה לדמיין שאתה מבקיע גול בבעיטה מסובבת, קולע סל, נוסע על אופניים או מחליק על רולר בליידס? איזה ערך מוסף מביאה עמה המציאות הוירטואלית?

אולי אנו מעדיפים אותה בגלל שאינך באמת נפצע מחטיפת כדור ומזיע כשאתה משחק ב-FIFA או שאתה יכול לשבת בנוח על הכיסא המרופד ורק לדמיין שאתה על המושב הלא נוח והמעיק של האופניים. אם באמת ההתרוצצות הבלתי פוסקת על מגרש הפרקט באולם הכדורסל והשרירים התפוסים שלאחר משחק טניס קצר אינם מושכים אותך אז גם למשחק המחשב לא יהיה ערך ממשי בעיניך. משחקי ספורט במחשב הן התנסות נחמדה אך הן בשום פנים ואופן לא מספקים תחליף הולם להנאה שב"חילוץ העצמות" ובעשיית פעילות גופנית פיזית אמיתית.

"איזה ערך מביאה עימה המציאות הוירטואלית?".

עידו זילברשטיין מכניס את עצמו לסיבוך פילוסופי, איך הוא ייצא ממנו?



עד לקצה גבול היכולת



בעד:
מהנה אפקטים קוליים משובחים.

נגד:
לא מתקדם מבחינה גרפית.

קהל יעד:
ספורטאים פצועים או בפגרה.

The GameCube

חלומו הרטוב של כליכר

סיפור ישן

ביום בהיר אחד החלו למלא את חדרי צעקות "אלטע-זאכן".

"יש" צעקתי, לקחתי את הניינטנדו 64 והגיימבוי, ויירדתי בריצה לחצר.

יצאתי לרחוב וקרבתי אל הטנדר הידוע. המוכר המשופם הציץ בי בסקרנות כשאמרתי לו שיש לי עניתיה איכותית במצב טוב להעניק לו, הסקרנות נהפכה להפתעה כשהצגתי לו את המוצרים האלקטרונים שצוינו לעיל.

"סגרנו קומבינה" הוא אמר, ושני המוצרים עברו לארגז הטנדר לצד מגה דרייב ומגסון שכבר ישבו שם.

על הדולפין והגיימבוי

למערכת ה-GameCube (עד עכשיו היא נקראה בשם הקוד: Dolphin) לה חיכינו כל כך הרבה זמן, יש מה להציע. גודלה הפיזי אינו גדול - משהו בסביבות חצי קופסת נעליים - אך היא מכילה בתוכה 40Mb של זיכרון פנימי ומוצרית הנלווים כוללים שלטים אלחוטיים, כרטיסי זיכרון ומודם 56k.

המכונה הזו היא ללא ספק הקלף החזק ביותר של חברת נינטנדו לשנים הקרובות, ורק נקווה שהבטחתם המדברת על משחקים בפיתוח אכן נכונה ושמחיר המכונה יהיה סביר. תחילת ההפצה נקבעה לקראת סוף השנה הבאה.

הגיימבוי החדש (Gameboy Advance) הוא שיפור משמעותי ביותר של דגם הגיימבוי קולור. המסך יותר גדול ב-50 אחוזים, הרזולוציה וחדות התמונה השתפרו בכשישים אחוז, המעבד החדש שמצוי בגמבוי יכול לעבוד במהירויות פי 16 יותר מהירות מקודמו ומאפשר תצוגת של כ-32,000 צבעים בעת ובעונה אחת. כמו כן, איכות הסאונד השתפרה פלאים.

המוצר החדש יכול גם לחריץ את משחקי קודמיו ומאפשר חיבור בין ארבעה יחידות יחדיו.



צ'יטים

מאת: צח סער

MORTAL KOMBAT 4

* תפריט צ'יטים - היכנס לקרב של שני שחקנים, הכנס את הקוד 213–302 בסימנים שנמצאים למטה, צא מהקרב, לך לתפריט OPTIONS סמן את VS SCREEN ולחץ על BLOCK ו-RUN ENABLE למשך 10 שניות.

די לשחק עם גורו - נצח קרב של שני שחקנים עם שינוק, חזור לתפריט בחירת השחקנים, בחר ב- HIDDEN ולחץ למעלה, למעלה, למעלה, שמאלה, עכשיו לחץ על RUN ו-BLOCK.

המהלכים של גורו:

HP + F, B - Fire Ball
HP + F, F - Two-Handed Punch
F, F, B, HK - Stomp
B, F, D, D, HK - Ground Pound
D, D, HP - Hard Uppercut
B, B, HK - Chest Kick

* במורטל קומבט ישנם כל מיני אפקטים וכדי להפעיל אותם יש להכניס את הקוד בסימנים שנמצאים מתחת במסך ה-VS.

* מכה אחת לניצחון 123–123
* גשם דם 020–020
* קרב מפוצץ 050–050
* אי אפשר להפיל את כלי הנשק מהידיים 002–002
* לא ניתן להעיף כלי נשק גולגולות וסלעים 100–100
* המון כלי נשק מונחים על הרצפה - 555–555
* ראשים גדולים של השחקנים - 321–321
* שינוי חליפות וכלי נשק לשחקן מסוים - במסך בחירת השחקן, התמקם על שחקן מסוים לחץ על START בלי לעזוב, לחץ על LK, תמונתו של השחקן תסתובב, כל סיבוב משנה נשק או בגד או שניהם.

TOMORROW NEVER DIES

* אפשרות לשחק באיזה משימה שתרצה בלי לעבור את המשימות שלפניה - בתפריט הראשי לחץ על: SELECT, SELECT, CIRCLE, CIRCLE, L1, L1 CIRCLE, CIRCLE, L1, L1.
* הסינות - בזמן משחק לחץ על START ואז לחץ על: SELECT, SELECT, CIRCLE CIRCLE, TRIANGLE, SELECT.
* מילוי כל התחמושת + 50 תיקי בריאות - בזמן משחק לחץ על START ואז לחץ על: SELECT, SELECT, CIRCLE CIRCLE, L1, L1, R1, R1.
* מקסימום בריאות - בזמן משחק לחץ על START ואז לחץ על: SELECT, SELECT, CIRCLE CIRCLE, UP, UP, DOWN.
* אפשרות צפייה בכל הסרטים - בתפריט הראשי לחץ על: SELECT, SELECT, CIRCLE, CIRCLE, L1 (x7).

WHO WANTS TO BE A MILLIONAIRE

* סתם צ'יט קטן ונחמד - הכנס את השם REGIS בתור השם שלך כדי לשמוע הערה

סיפים

PAPER CONVERTER FOR FRONTPAGE 2000

Paper Converter For Frontpage 2000 היא תוכנה באמצעותה ניתן להפוך חומר שסרקתם למחשב לדפי web - פתרון נהדר ושימושי לחומר חשוב. נשמע רעיון די מוצלח, אולם מתברר שאין סוף לבעיות שהתוכנה מציגה, כאשר העיקרית היא היכולת להעביר את החומר לדפי HTML בלבד. יש לציין, כי איכות דיוק ה-OCR די טובה, פירמוט הטקסט מספק והתוכנה קלה מאד לשימוש, אבל ניתן למצוא תוכנות יעילות יותר...



WINZIP – VERSION 7

WinZip היא אפליקציה לדחיסת קבצים המשרתת אותנו ביעילות כמעט עשור שלם, כאשר העידכון השביעי של התוכנית מאפשר דחיסה מתוחכמת יותר של קבצים רגילים. עוד נוסיף, שבאמצעות Version 7 ניתן לדחוס ביעילות שלוב של קבצים רגילים, דואר אלקטרוני ודפים מהרשת למסמך אב אחד, ועל ידי כך לחסוך כמה שיותר מקום בזיכרון הכונן הקשיח.



TRG PRO

מכשיר ה-TRG Pro זהה כמעט לחלוטין ל-Palm III מבחינת הצורה החיצונית ותצוגת המסך הראשי, כשמה שמבדיל ביניהם בהסתכלות ראשונית הוא חריץ במסגרת ה-TRG Pro, המתואם לכרטיסי Compact Flash סטנדרטים. כמו כן הזיכרון הפנימי של TRG Pro מכיל 8Mb RAM ולכן בדרך כלל יש צורך להוסיף לכמות הזיכרון באמצעות כרטיסי זיכרון חיצוניים, והתוכנה המותקנת במכשיר דומה מאד לזו של ה-Palm, כאשר הדגש הוא על יומן מספרי טלפון וכתובות, רשימת משימות ותזכורות.



FUJIFILM MX–2700

המצלמה הדיגיטלית Fujifilm MX–2700 היא בין המצלמות הקומפקטיות והפשוטות ביותר לשימוש ובכך היא באה לענות על הצרכים הבסיסיים של התייר הממוצע, כשאיננה מתחרה בדגמים של מצלמות דיגיטליות איכותיות ומשוכללות יותר. יש להוסיף, שבדגם Fujifilm MX–2700 אין מערכת זום אופטי וחיבור ל-USB, אולם ניתן להסתפק במערכת הזום הדיגיטלי היעילה. כמו כן, הסוללה הפנימית בשלוב עם החיצונית (שיחסית מתרוקנת במהירות) מאפשרות אורך חיים מספיק והיתרון הגדול הוא המירקם הגבוה והמפורט של התמונות המתקבלות לאחר ההורדה למחשב האישי.



XM1 FLUORITE DIGICAM

ה-XM1 Fluorite Digicam, בניגוד לדגם Fujifilm MX–2700 שהצענו לכם קודם, היא סוס עבודה רציני ביותר. נציין, שה-XM1 Flourite Digicam משמשת גם כמצלמה דיגיטלית וגם כמרטת וידאו (לקטעים קצרים), והמיוחד בה היא עדשת ה-Fluorite L, שבדרך כלל נמצאת בציוד אופטי מתקדם ביותר והיא מאפשרת להתגבר על מגבלות אופטיות של צילום (למשל צילום דרך זכוכית) תוך קבלת דמויות חדות בצבעים טבעיים ביותר. כמו כן, XM1 Fluorite Digicam כוללת 20x זום אופטי, 100x זום דיגיטלי, מייצב תמונה אופטי, התמונות או מקטעי הוידאו נשמרים אוטומטית וניתן בכל רגע נתון להציץ בהם דרך הצג הנשלף של המצלמה.

אם אתם סקרנים, בודאי יאכזב אתכם שמחיר המצלמה מרקיע לכ-15,000 ש"ח, אם בכלל ניתן להשיג אותה בשוק המקומי.



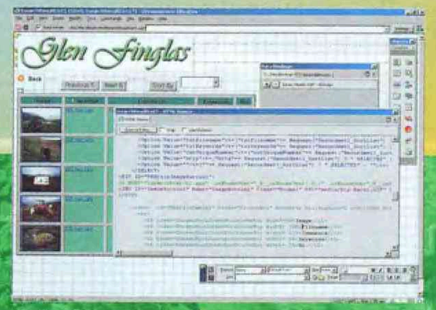
LINOTYPE SAPHIR ULTRA 2

הסורק Linotype Saphir Ultra 2 אינו הסורק החדיש ביותר שניתן לרכוש היום, אולם בעידן של שינויים מהירים בתחכום המכשירים, Linotype Saphir Ultra 2 נחשב לסורק אמין ואיכותי שילווה את בעליו בנאמנות לתקופה ארוכה. יש לציין, שיתרונותיו הבולטים של Linotype Saphir Ultra 2 הם רזולוציה בלתי מנוצחת (10000 line CCD) שמאפשרת דמויות 42 bit ב-(1200x2400 dpi) ושתי תוכנות גרפיות מעולות, New Color 4000 ו-Color Publishing Solutions, מצורפות למכשיר ומאפשרות לנצל אותו באופן מושלם.



DREAMWEAVER ULTRADEV

Dreamweaver Ultradev היא בין התוכנות המורכבות והחכמות ביותר שראינו, ומטרתה לסייע למשתמשים ברשת לארגן את האתר מבחינת נתונים (תוך שילוב בין HTML דינמי לבין סטטי) וליצור את הדפים הסטנדרטיים להם תזדקקו בצורה הפשוטה והקלה ביותר. בנוסף, תוכנת Ultradev מסוגלת לחבר בין בסיסי נתונים תוך שימוש בקישורים מסוג JDBC, ODBC ו-ADO, כלומר המשתמש יוכל לחבר את דפי הרשת לכל מערכת בסיס נתונים מודרנית, כמו Sybase, SQL Server, Microsoft Accrss ו-Oracle. בקיצור, כל מי שמבין בבסיסי נתונים ואת שפת SQL, יוכל לעצב בצורה המושלמת את דפי הרשת שלו, ונתונים משתנים יעודכנו אוטומטית ובאופן מיידי. יש טוב מזה?



HOTROD JOYSTICK

Hotrod Joystick הוא מפלצת סגולה ויקרה, שמעלה את איכות המשחק במחשב האישי בכמה וכמה דרגות. באמצעות הג'ויסטיק הקסום ניתן לשחק כיחיד או בזוג כמעט בכל המשחקים העכשוויים - משחקי רטרו, אמולציה והרפתקה - פעולה (כמו Tomb Raider ו-Urban Chaos), כאשר המהלכים נעשים דרך שבעה לחצני ירי, לחצן לטעינה מחדש וג'ויסטיק קשית. כמו כן, בסיס המכשיר נוח ובומן משחק בזוג גודל הבסיס מספיק להנחת היד והמפרק ביציבות. עוד נוסיף, שערכת הג'ויסטיק מגיעה עם הדיסק Capcom Coin– op Classics, הכולל משחקי arcade קלאסיים, כמו Exe Exes, Street Fighter 2 ,Mercs ,Ghouls `n` Ghosts.



Harry Potter

הארי פוטר

לוקח את העולם בסערה

מאת: ענת סבט



נא להכיר: הארי פוטר הילד והאגדה: סדרת הספרים של "הארי פוטר", הילד הקטן שגילה שהוא קוסם, כבר כבשה מדינה שלמה. ילדים בחו"ל הורשו לישון בחנויות הספרים כדי שיכולו לקום למחרת בבוקר ולקנות ישר עם ביאו את הספר הרביעי בסדרה. עכשיו הטירוף מגיע לכאן עם יציאתו של הספר השלישי, שהחל להיות מופץ בחנויות לפני מספר שבועות.

היה זה יומו האחרון של שבוע הספר ועדיין לא קניתי אף ספר, למרות שהספקתי לסחוב איתי כמה חברים ולעבור בכל דוכן ודוכן כמה פעמים. פתאום נזכרתי שחברה שלי התלהבה מאיזה ספר פנטזיה דמיוני, משהו חביב, חדש וחומר קריאה חובה. נדמה היה לי שקראו לו "הארי פוטר". כך יצא שהחלטתי שאם אני לא אקנה אותו אני לא אקנה כלום.

אני חייבת לומר שיש לי קטע מאוד מוזר עם ספרים שאני רוכשת בשבוע הספר. בדרך-כלל אני קונה אותם ואז נותנת לחם להתבשל קצת על המדף - חצי שנה בערך - עד שמשמש משעמם לי ואז אני קוראת אותם בכל זאת. אבל באותו יום שהתחלתי לקרוא ברפרוף את העמוד הראשון, כבר יכולתי לראות שהפעם עשיתי קנייה טובה באמת. לא יכולתי להפסיק לקרוא, הספר סחף אותי והייתי מרותקת אליו יותר משעתיים עד שכבר כמעט נרדמתי על הדפים.

מקצוע מבוקש לחיים

"הארי פוטר" מספר על ילד יתום שהועבר לידי משפחתה של דודתו (אחותה של אמו), וכמו בכל סיפורי האגדות, משפחתו החורגת מתייחסת אליו כאל נטל טורדני. אחיו החורג, דאדלי, רק מציק ומרביץ לו והוריו החורגים תמיד לוקחים את צדו של אחיו. אם זה לא מספיק גרוע, הם גם נותנים לו את בגדים המשומשים שדאדלי כבר לא לובש ומכריחים אותו לישון בחדר הקטן שמתחת למדרגות. רגע: זה עוד לא הכל... הוריו החורגים גם לא הסכימו לדבר על עברו של הארי ועל מותם של הוריו הביולוגים, כך שנלקח ממנו כל קשר למקורותיו.

האחרונים

עד שהתחלתי להתגעגע

לסיפור ולהרפתקאות של הארי והבריו, רציתי לדעת מה יעלה בגורלו עכשיו ואיך תעבור עליו שנת לימודים נוספת בהוגוורטס. לא עבר שבוע ורצתי לקנות את הספר השני "הארי פוטר וחדר הסודות". הפעם למדתי מלקחי העבר וקראתי קצת כל יום, למרות שהפיתוי "לבלוע" את הספר תוך שלושה ימים היה גדול, ידעתי שהספר השלישי " הארי פוטר והאסיר מאזקאבן" יצא רק בספטמבר ולא כדאי לי למהר.



שני הספרים היו ממש טובים, כשבכל אחד מהספרים הצליחה ג'.ק. רולינג לרגש, להצחיק ואף להפתיע מחדש (הייתם חושבים - איך אפשר ליפול בפח הזה פעמיים?). כדאי גם להוסיף שהסופרת ג'.ק. רולינג השתפרה מהספר הראשון למשנהו: בספר השני היא שמה יותר דגש על אלמנט המתח, כך שלאורך כל הספר הוא קיים, וגם אלמנט ההומור מופיע יותר מאשר הופיע בספר הראשון. חשוב לציין שהספר הוא לא רק לילדים, אלא גם מבוגרים נהנים ממנו, כשבחו"ל אף יצאה גרסה מיוחדת שלו בחו"ל בכריכה קשה לאנשי עסקים.

עכשיו כל מה שנשאר לי לעשות זה לחכות לסרט ולספר הרביעי שייצא - בתקווה - באפריל.

Octave MP3 Player

לזרוק את הווקמן?

מאת: ערן פולוסצקי

מוסיקה דיגיטלית קיימת כבר זמן רב, אך רק עם יצירתו של תקן ה-MP3 העניין הפך לרלוונטי גם עבור חובבי המחשבים, שהחליפו קבצי מוסיקה דרך האינטרנט כאילו אין מחר (עם או בלי Napster). כמובן שהצעד המתבקש הבא היה ליצור נגני MP3 ניידים, שיוכלו ללוות אותנו לבית-הספר, לטיולים, לנסיעות וכו'. ואכן, נגני MP3 כבר נפוצים למדיי בחו"ל, אך בארצנו הקטנטונת המהפכה האמיתית רק מתחילה. בא לכם להצטרף?

נגן ה-MP3 שנסקור הפעם נקרא Octave MP3 Player, והוא למעשה גירסה ישראלית לנגן MP3 בשם Pontis SP503. נגן זה לא מכיל אפשרויות מיוחדות כמו הקלטת קול או קליטת תחנות רדיו, אבל אם כל מה שאתם מחפשים זה לשמוע מוסיקה טובה - הוא עושה את העבודה.

הנגן של Octave מגיע בשני צבעים (כחול ושחור) ויחד איתו מגיעים גם אוזניות איכותיות, 2 כרטיסי מולטימדיה בנפח 16Mb כל אחד, כבל חיבור סריאלי ל-PC, תוכנה בשם (Load Encode Decode) LED להורדת קובצי MP3 ודחיסה של קבצי WAV ו-CDAUDIO, ספק מתח וסוללות. בנוסף, חברת Octave מציעה גם אביזרים משלימים כמו משקפי שמש משולבות באוזניות, נרתיק אחסון וכרטיסי מולטימדייה נוספים בנפחים שונים.

הדבר הראשון שעניין אותנו בנגן הוא המראה שלו. אחרי הכל, המוצר הוא מוצר היי-טקי שהולך ללוות אותנו זמן רב, ולכן קיווינו שהוא ייראה טוב וימשוך קצת תשומת לב. בקשר לתשומת הלב, בהחלט קיבלנו לא מעט הערות כמו: "וויי, מה זה? דיסקמן קטן?", אבל למרבה הצער הדעות היו חלוקות בקשר למראה של הנגן. חלק אמרו שהוא נראה טוב, אך רוב האנשים טענו שהוא פשוט לא יפה, במיוחד לעומת המוצרים המתחרים. יופי הוא קריטריון סובייקטיבי, ולכן בסוגיה הזו יהיה עליכם להחליט בעצמכם. תביטו בתמונות ותחזרו אלינו כדי לעבור על התכונות החשובות יותר של הנגן.







נבדקו!

תנו לי מוסיקה!

האלמנט החשוב ביותר בנגני MP3 הוא איכות הסאונד, ובתחום הזה נגן ה-MP3 של Octave מתעלה על דגמים רבים שנמצאים בשוק ומספק איכות מוסיקלית מעולה. למרבה המזל, הנגן מגיע עם אוזניות מצוינות, מה שעוזר לספק חוויה מוסיקלית מהמדרגה הראשונה. הנגן מכיל גם אקולייזר, עבור אלו מכם שיודעים להתעסק עם אחד, וגם גובה הטוליום שלו לא רע בכלל.

אלמנט חשוב נוסף בנגני MP3 הוא כמות הזיכרון שהנגן יכול להכיל. נגן ה-MP3 של Octave מכיל שני חריצי זיכרון, שמלאים בשני כרטיסי מולטימדיה של 16Mb, אבל כבר כיום אפשר להגיע לנפח של 64Mb (בעזרת שני כרטיסי מולטימדיה של 32Mb). אגב, כרטיסי מולטימדיה בנפח גדול יותר מ-32Mb לא קיימים כיום בשוק, אך כרטיסים כאלו אמורים לצאת בעתיד הקרוב והנגן תומך בהם (עד 4Gb, לפי אתר החברה).

אם כבר הזכרנו את כמות הזיכרון של הנגן, כדאי לציין שבנפח של 32Mb (איתם הנגן מגיע) אפשר לשמור בערך 32 דקות של מוסיקה באיכות טובה. העובדה שאנו מקבלים שני כרטיסים של 16Mb ולא כרטיס אחד של 32Mb פוגעת באפשרות ההרחבה, ומאלצת אותנו לוותר על כרטיס אחד כאשר אנו מרחיבים את זיכרון המכשיר. עם זאת, אפשר עדיין להשתמש בכרטיס ה-16Mb כמו בתקליטור או קסטה, ולהחליף את מלאי השירים שלנו תוך שניות.

העתקת שירים אל נגן ה-MP3 של Octave מתבצעת דרך תוכנה בשם L.E.D. - תוכנה חביבה למדיי, קלה לשימוש ומכילה שפע של אפשרויות. התוכנה יודעת לקודד מוסיקה בפורמט MP3 ולהוריד את המוסיקה אל הנגן. החסרון היחידי של התוכנה (או למעשה - של החיבור לנגן) הוא מהירות ההורדה: הנגן מתחבר למחשב דרך חיבור סריאלי (קיים גם דגם מתקדם עם חיבור USB), ולכן מהירות ההורדה איטית להחריד - בזמן שלוקח למלא כרטיס אחד של 16Mb אתם יכולים ללכת לאכול צהריים, לקרוא את כל העיתון ועדיין לחכות עוד כמה דקות עד שהנגן יהיה מוכן (זה לפחות מה שאני עשיתי...).

לפני שנסכם, נציין רק עוד נקודה חשובה אחת בקשר לנגני MP3 ונגנים ניידים בכלל: כל הנגנים הניידים זוללים בטריות. לבעיה זו יש שני פתרונות אפשריים: שימוש בחיבור ישיר לחשמל (לא אפקטיבי במיוחד, אלא כאשר אתם בבית) או שימוש בבטריות נטענות. בטריות נטענות הן פתרון לא רע בכלל, אבל למרבה הצער נגן ה-MP3 של Octave לא מטעין אוטומטית את הבטריות כאשר מחברים אותו לחשמל. זה אומר שכל פעם צריך להוציא את הבטריות, לטעון אותן ולהחזיר אותן אל הנגן. אני חושב שזו טרחה מיותרת, במיוחד לאור העובדה שהבטריות מחזיקות בין 10 ל-14 שעות, מה שאומר שתצטרכו להחליף בטריות לעתים תכופות אם אתם נוהגים לשמוע הרבה מוסיקה.

לסיכום, נגן ה-MP3 של Octave הוא נגן במחיר סביר (בערך 1000 ש"ח), עם איכות מוסיקה מעולה ואפשרויות שדרוג טובות. החסרונות שלו הם מראה שנוי במחלוקת, מהירות טעינה איטית להחריד, היעדר אפשרויות מתקדמות וחוסר אפשרות להטעין את הבטריות בתוך הנגן. בקשר לשאלה מתחילת הכתבה, אני לא מתכוון לזרוק את הווקמן האהוב שלי עד ליום בו אמצא נגן MP3 יפה, עם טעינה מהירה, זיכרון רב ויכולת קליטת רדיו במחיר סביר, אבל היום הזה בהחלט מתקרב...

מספר עובדות כלליות על עולם ה-MP3, כדי שתהיו בעניינים:

קטע מוסיקה של דקה תופס בערך 1Mb של מקום, אם מקודדים אותו באיכות של 128Kbit/44KHz (איכות טובה מאוד, כמעט כמו איכות של דיסק).

בניגוד לנגני תקליטורים, בנגני MP3 אין חלקים מכניים שקוראים את המידע ולכן אין קפיצות והם חסינים לחלוטין לזעזועים. אפשר לרוץ איתם, לקפוץ איתם או לזרוק אותם מתחת לאוטובוס - והם ימשיכו לפעול. (למרות שלא הייתי מנסה את הקטע עם האוטובוס...)

מאת: ערן פולוסצקי

צ'יטים

Metal Fatigue



לחץ על מקש Y, ולאחר מכן הכנס אחד מהקודים הבאים כדי להפעיל את הצ'יט המתאים:
LAVA - Metajoule - בלתי מוגבלים
ROBOTS - 3 קומבוטס
PANZER - 20 טנקים
MISSILES - 20 מכוניות עם טילים
TIME WARP - משאיות מרחפות עובדות מהר יותר

Submarine Titans



לחץ על מקש Enter במהלך המשחק, והכנס אחד מהקודים הבאים:
FOW - הצגת המפה
TECH - כל הטכנולוגיות
ENERGY - אנרגיה מלאה
AIR - מלאי אוויר מלא
SILICON - סיליקון מלא
METAL - 1,000 מתכת
GOLD - 1,000 זהב
CORIUM - 5,000 קוריום
EXITON - 1,000 זהב, 5,000 קוריום, 10,000 מתכת

Midtown Madness

כדי לנהוג במהירות 999MHz - בחר מצב שחקן יחיד ומכונית גדולה. סע לכיוון סמטה צרה, תקע את הרכב בין קירות הסמטה, האץ וכך יגיע הרכב למהירות מדהימה של 999MHz.



מבט על - בחר אחד מכלי הרכב הקטנים. לחץ על מקש C עד שלא תראה יותר את הרכב. לחץ על מקש V, לחץ על מקש Esc כדי להתחיל מחדש את המשחק ולחץ שוב על מקש V.
הצגת נזק - ברוב המכוניות יש מד נזק, למרות שבדרך כלל מפספסים אותו. כאשר אתה בוחר בנקודת המבט - עם לוח המחוונים, מד הנזק הוא פס אדום-צהוב שבדרך כלל נמצא בחלק השמאלי-תחתון של לוח המחוונים.

Heroes of Might and Magic 3

במהלך המשחק, לחץ על מקש Tab, והכנס אחד מהקודים הבאים:
nwcantioch - כל כלי הנשק עבור מצור
nwcavertingoureyes - מלאכים מצטרפים לצבא שלך
nwccastleanthrax - מקסימום מזל
nwccoconuts - תנועה בלתי מוגבלת
nwcgeneraldirection - הצגת המפה
nwcmuchrejoycing - מקסימום מורל
nwcshrubbery - כל המשאבים מקבלים תוספת של 100
nwcalreadygotone - השתמש לאחר ביקור באובליסק - הקוד מציג את המפה הסודית המלאה
nwcigotbetter - הגיבור עולה דרגה
nwconlyamodel - כל המבנים
nwcsirrobin - הפסד מיידי
nwctrojanrabbit - ניצחון מיידי
nwcphisherprice - הבהרת המסך
nwctim - הגיבור הנבחר מקבל 999 נקודות קסם ואת כל הקסמים
nwcfleshwound - אבירי מוות מצטרפים אל הצבא של הגיבור הנבחר

Motocross Madness 2

כדי לחזור למסלול במהירות לחץ על מקש Tab. אפשרות זו שימושית מאוד כאשר אתה נופל במהלך תחרות. לדמות לוקח המון זמן לחזור לאופנוע, ולחיצה על מקש Tab מקצרת את התהליך הזה ותוסכת לך זמן יקר.



כדי לשנות את פני הקרקע לסמל של Rainbow Studios, לחץ על Alt+Tab+A, היכנס שוב למשחק והבט בקרקע. כדי לבטל אפשרות זו, פשוט הפעל מחדש את המירוץ.

טיפים

Reach for the Stars



מרגע ששחקן ממוחשב איתר את האימפריה שלך, יהיה עליך להיזהר כפליים. האינטליגנציה של היריבים הממוחשבים טובה במיוחד במציאת נקודות פגיעות באימפריה שלך וניצולן. האויב מכה מהר וחזק, כך שיהיה עליך להקים צי חלליות גדול כדי לטפל בכל התקפה לפני שהיא תגרום לנזק גדול.
אל תבזבז זמן ברדיפה אחר צי אויב. נסה לנחש לאן הם מנסים להגיע, וחכה להם שם.
זכור תמיד שלעתים ההגנה הטובה ביותר היא ההתקפה. השתמש בסיירים כדי לאתר את האויב, והכה אותו לפני שהוא יתחזק ויפגע בך.
תן למחשב לנהל עבורך את המחקר והבנייה, לפחות בהתחלה. המחשב בונה את כל המבנים הנחוצים במהירות, וחוסך לך את הטירדה.
כדי לנצח בקרבות-חלל, יהיה עליך להחזיק צי חלליות מגוון, החל מחלליות סיור מהירות, דרך משחתות ועד ספינות-אם כבדות. איזון הוא קריטי, ואסור להתעלם ממנו.

Soulbringer



במשחק קיימים אזורים רבים בהם יש קבוצות גדולות של יצורים, ווזה עלול להפוך קרב פשוט של אחד-על-אחד לקרב "לא פיירי" של שניים או שלושה על אחד. במקרים כאלו, התקדם לאט לעבר אחד האויבים, ומשוך אותו הרחק מחבריו (טכניקת הפרד ומשול). פעולה זו תטה את אפשרות הנצחון בקרב לטובתך, וזה תמיד דבר טוב.
אם הטיפ הקודם לא עוזר לך, אתה יכול לנסות טכניקה בזויה נוספת: טכניקת "הכה וברח". טכניקה זו אומרת שעליך לפגוע ביריב במהירות, ולהמשיך לזוז הרחק ממנו-במיוחד כאשר אתה רואה שהוא עומד להטיל קסם. אפשרות נוספת היא להחליש את האויב מרחוק בעזרת נשק מתאים (קסם או קשת), לפני שאתה עובר לקרב מטווח קרוב כדי לחסל אותו.
אחד מהקסמים היעילים ביותר במשחק הוא קסם התקפת הגז. לא רק שקסם זה מהמם את האויבים, הוא גם שואב מהם חיים כאשר הוא פוגע פגיעה ישירה. השתמש ב-Pax כדי להרגיע את האויבים והמשך עם קסם הגז כדי לשאוב מהם חיים. עם זאת, שים לב שהתמקדות בתחום קסם מסוים מהלישה את הקסמים האחרים, כך שיהיה עליך לגוון בכל זאת. אגב, להתמקדות בתחום קסם מסוים יש אפקט של "חרב פיפיות" - מצד אחד התמקדות שכזו מאפשרת לך להגן על עצמך טוב יותר כנגד קסמים מאותו תחום, אך מצד שני קסמים מתחומים אחרים פוגעים בך יותר. מה עליך לעשות? פעל בהתאם למצב, ונסה לשמור על איזון מסוים.
מדי פעם תבחין שהתקפה מסוימת לא גורמת לנזק ליצור מסוים. אל תדאג - זה לא אומר שהדמות שלך חלשה מדי, אלא שההתקפה שלך פשוט לא יעילה מספיק. למד את הנשקים וההתקפות, ונסה לתקוף אויבים במגוון דרכים. בנוסף, הקשב לדמויות שנשלטות בידי המחשב, מכיוון שהן מספקות טיפים חיוניים בנוגע לאויבים ולכלי נשק מועדפים. חלק מהעקרונות אפשר להבין לבד: לדוגמה, שלדים פגיעים לכלי נשק קהים כמו אלות ומקלות מכיוון שאין להם בשר. הכרת הנשקים שעומדים לרשותך והאויב שעומד מולך זה חצי מהקרב.
זכור לבקר באזורים בהם ביקרת בעבר, גם לאחר התקדמות במשחק. יכולת הנשיאה של הדמות שלך מוגבלת, ולעתים קורה שעליך להשאיר ציוד יקר בשטח. אסיפת ציוד שכזה יכולה להניב לך רווח יפה. חזור לאחור, אסוף את החפצים ומכר אותם. אגב, Shadowguard הוא מקום בו קל מאוד למכור חפצים, מכיוון שה-hex נמצא קרוב מאוד לנפח. אמנם פעולה זו גוזלת זמן רב, אך היא מבטיחה שיעמדו לרשותך חפצי טובים ומלאי של זהב.

Dogs of war



אל תמהר לפתוח בקרב. עדיף לך למשוך את האויב אליך או לפגוע בו מרחוק.
למד את הטווחים של היחידות שלך כמה



שיותר מהר. ככל שתנצל טוב יותר את הטווח שלהן, כך ההצלחה שלך בקרב תבוא מהר יותר.
יחידות משתפרות עם ניסיון, כך שעדיף לך למקם יחידות מנוסות בנקודות מפתח, ולשלוח יחידות לא-מנוסות אל קרבות קלים כדי שישתפרו.

Cleopatra



שים לב שהמתיישבים שלך ממשיכים לאכלס מקומות חדשים כל הזמן. אחד המפתחות החשובים ביותר במשחקי פיתוח-אימפריה הוא כוח אדם, ועליך לשים לב לעובדה זו. השתדל למקם את אזורי המגורים הרחק מאזורי התעשייה. נכון, המגורים צריכים להיות קרובים לכל מיני מקומות כמו באזורים, אבל אם הם יהיו ממש צמודים, יהיה קשה להם להתפתח.
כוחות המשטרה והכבאים מתנהגים בצורה מוזרה כאשר הם מפטרלים בעיר. נסה ליצור מעט צמתים כדי שהם לא יתבלבלו ויגיעו אל מוקדי סכנה במהירות.

Age of Empires 2: The Conqueror expansion



למד את הציוויליזציות החדשות ואת הטכנולוגיות שלהן בעזרת עץ הטכנולוגיה במשחק.
אתה יכול למקם יחידות בתוך איילי ברזל, מה שיגן עליהם מנשק מטווח רחוק. טכניקה זו הופכת לשימושית במיוחד כאשר אתה מנסה להסתער על חומות אויב.
השתמש בתור החוות כדי לא לבזבז זמן על ניהול החוות. אבל, שים לב: בכל פעם שאתה מסמן חווה עבור התור, מתבזבזות 75 פיסות עץ.

Enemy Engaged: RAH-66 Comanche Versus Ka-52 Hokum

אחד מסוגי ההתקפות המסוכנות ביותר הוא ניטרול של הגנות אווריות של האויב (Suppression of Enemy Air Defense – SEAD). התקפה כזאת מחייבת אותך לטוס נגד רשת ההגנה האווירית של האויב, פעולה מסוכנת למדי. מה אפשר לעשות בעניין? נסה להפתית מהירות כאשר אתה מתקרב לטווח הרדאר של SAM והישאר הרחק מרדיוס הירי שלו. לאחר מכן, רחף במקום, טווח את המטרה ושגר טיל מרחוק. אגב, כדאי לך לבצע זאת בקרבת גבעה או מכשול אחר כדי שתוכל להסתתר במידת הצורך. אגב, כאשר אתה נתקל באזור שמור במיוחד, השתמש בהתקפה אווירית או התקפת ארטילריה.
כאשר אתה מטיס את ה-Comanche והמשימה שלך היא סיור או BDA (Battle Damage Assessment), זכור לשנות את הגדרות המסוק שלך כדי להקשות על האויב לזהות אותך. הורד את הכנפיים הקצרות כדי להפחית את חתימת הרדאר, והישאר מחוץ לטווח ההגנה האווירית של האויב.
סגור את מערכות הרדאר של אוויר-קרקע ושל אוויר-אוויר כאשר אתה רחוק מהמטרה הראשית שלך. רדאר פעיל עלול למשוך תשומת לב בלתי רצויה למסוק שלך ולהפעיל אתרי SAM שיזהו בערך את המיקום שלך. כמובן שזה יקשה עליך לסיים את המשימה בהצלחה, ולכן כדאי לחכות עם הרדאר הפעיל ככל שניתן.
במשימות לילה ובמהלך מזג אוויר קשה, הפעל את מערכת הPNVS (Pilot Night Vision System). מערכת זו מאפשרת לזהות מטרות בקלות רבה יותר, והיא גם מגבירה סכנות אחרות כמו קווי מתח, בניינים, גבעות וכו' - מה שמאפשר לך לטוס צמוד ככל שניתן לקרקע מבלי לקחת סיכונים מיותרים.

Submarine Titans



כאשר אתה משחק בקבוצת הכרישים הלבנים, תקוף את האויב מהר ככל שניתן. התקפה מהירה עם הכוחות העדיפים שלך תאפשר לך לצבור יתרון כבר בהתחלה - אתה ממש לא רוצה שלאויבים שלך יהיה מספיק זמן כדי לצבור טכנולוגיה עדיפה על זו שלך.
אגב, אם אתה משחק בכרישים הלבנים, שים לב שבמשחק יש מספר באגים - הורד את הטלאי (patch) החדש ביותר בהקדם כדי לתקן אותם.
כאשר אתה משחק בקבוצת ה-Silicons, נסה לפגוע באויב בעודו מתקרב אליך, כדי שההגנות שלך יוכלו לחסל אותו. חקור את טכנולוגיית הטלפורט בהקדם, והיה מוכן להעביר כוח גדול אל תוך בסיס האויב. טכניקה זו יעילה במיוחד כאשר יש מספר אויבים, והם נלחמים אחד בשני.



Metal Fatigue

במשחקים לשחקן יחיד, נסה לשחק עם מהירות משחק נמוכה מאוד. המשחק "מרגיש" מאוד אחרת - כמעט כמו משחק מבוסס תורות.
משחקים מרובי משתתפים, כמו גם משחקים לשחקן יחיד נוסבים סביב שליטה במשאבים. השתלט על כל האתרים במהירות כדי לצבור יתרון כבר משלב מוקדם של המשחק.
במצבי המשחק skirmish ו-multiplayer, הדרך המהירה לניצחון היא ליצור במהירות כמות גדולה של קומבוטס - בערך 15–10 - ואז להכות ביריב מהר וחזק. התעלם מטנקים ומטוסים - הם לא מספיק חזקים ביחס לעלות שלהם.

C&C: Tiberian Sun

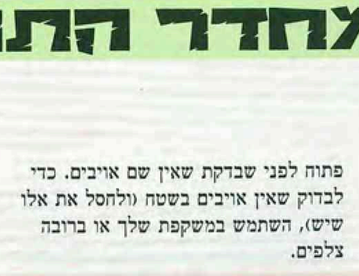
נכון שתמיד רצית קיר אש תמידי? עכשיו אתה מוזמן לקבל אחד! טען את קיר האש שלך עד למקסימום, והפעל אותו. כעת, בדיוק לפני שהאנרגיה שלו נגמרת, כבה או מכר את תחנות הכוח שלך עד שההודעה "On Hold" תופיע על סמל קיר האש. זה הכל - כעת יהיה לך קיר אש תמידי, או לפחות עד שתבנה או תפעיל את תחנות הכוח שלך.
זכור להשתמש ב-Visceroids לטובתך. בחר בסיס אויב שנמצא ליד ריכוז אוכלוסיה, ושלח לשם טיל כימי. האנשים יתותו, יהפכו ל-Visceroids וישמידו את בסיס האויב בשבילך.

Delta Force 2

Delta Force 2 מסתמך מאוד על אלמנטים של התגנבות וחשאיות, ולכן עליך להשתמש בתווי השטח לטובתך. כאשר אתה מתקדם לעבר מטרה, זכור להשתמש בכל מה שנמצא בשטח כדי שלאויב לא יהיה קו ירי אליך. אוהלים, עצים, קירות או כל דבר דומה יכולים לשמש כמחסה, וכאשר אויב בכל זאת מבחין בך, אתה יכול להתכופף או לשכב על הרצפה כדי להוות מטרה כמה שיותר קטנה.
במשימות בהן עליך לשמור על חשאיות, עומדות בפניך שתי אפשרויות לחיסול אויבים: הראשונה היא להתגנב קרוב ככל האפשר אל האויבים, ואז לחסל אותם בעזרת סכין או נשק מושתק. האפשרות השנייה היא לפגוע בהם מרחוק בעזרת רובה הצלפים שלך.
התכופף בכל הזדמנות אפשרית כדי שהאויב לא יבחין בך, ואף פעם אל תצעד בשטח פתוח לפני שבדקת שאין שם אויבים. כדי לבדוק שאין אויבים בשטח (ולחסל את אלו שיש), השתמש במשקפת שלך או ברובה צלפים.



אם אתה לא רוצה להיכשל באותו שלב שוב ושוב, שחק את המשחק בסבלנות. התקדם מספר צעדים בכל פעם, בדוק את האזור, חסל צלפים ושומרים ורק אז התקדם שוב. אגב, נקודות הדרך שהמשחק מציע כברירת מחדל הן התחלה לא רעה, אבל כדאי לך לשנות את המסלול, כך שיכיל יותר מקומות מחסה.



כאשר אתה יורה באויב, ודא שחיסלת אותו, ואל תמשיך הלאה לפני שאתה בטוח בכך. כאשר אתה משתמש ברובה הצלפים, קח את הזמן ולך על ירייה מדויקת לראש. זכור גם להתחשב בכוח הכבידה, וכוון את הנשק שלך בהתאם למרחק.
כאשר אתה נמצא בשטח בנוי, או באזורים "צפופים", השתמש באש אוטומטית, ברובה וברימונים.



The Sims

נכון שנמאס לך מהנגב ששודד את ה-Sim המסכן שלך? מתברר שאתה יכול להאט אותו אם אתה ממקם עליו את סמן העכבר, כך שבינתיים אתה יכול להעיר את אחד ה-Sim-ים שלך, ובזמן שהוא יתקשר למשטרה, אתה תעכב את הגנב המרושע.

שמתם לב שהכתובת במסגרת הזו לא השתנתה כבר הרבה מאד זמן? כנראה שלא שמתם לב מספיק טוב.
רק חודש שעבר שינינו אותה וכבר המדור קיבל את רמת הציניות הדרושה לו.
אז שוב, אם יש לכם בקשות מיוחדות לערן: צ'יטים, טיפים או עזרה בתכנות, תוכלו לשלוח זאת ל"וויז", ת.ד 2409, בני ברק, מיקוד: 51114.
בנוסף יש לנו גם פקס, שמספרו 03–5708174. אנחנו מציצים בו אפילו יותר ממה שנדמה לכם. הכי חשוב, אל תשכחו לציין על בקשותיכם "עבור סודות מחדר התמיכה".

מאת: ערן בן-סער

שיחות עם מורגן מה-פי

טור-דה מורגן



"ביקר טוב!" אמרה מורגן בקול רם.

שירי ואני קפצנו מהמיטה בבהלה, "נחש צפע, נחש צפע!" צעקתי מבין ערפילי השינה.

"אני מאחרת לעבודה!" צעקה שירי בעירפול חושים.

מורגן בהתה בנו הזועים למציאות, יום שבת שנת 2000, במבט רחום, "כבר צהריים ועדיין אין לכם קשר עם המציאות."

"מורגן," שאלתי בשקט, "חשבתי שהפסקנו להופיע ללא התראה בחדר שלי כבר לפני כמה שנים."

"בעיקר עכשיו כשהוא כבר לא לבד." רטנה שירי וגררה את עצמה לכיוון הכללי של המטבח.

מאוחר יותר ישבנו שלושתנו על כוס קפה (כלומר על כיסא, ליד שולחן ועליו כוס קפה). מורגן חיכתה בסבלנות עד שהמערכות הקשישות שלי יתחילו לפעול.

"הרגליים מתפוצצות לי", רטנתי.

"אה, שתוק!" העירה מורגן, "אתה כולו ינוקא בן 27 , חכה שלוש מאות, ארבע מאות שנה ואז תדבר על כאב רגליים".

"אתה אולי זקנצ'יק," הרגיעה אותי שירי, "אבל אתה זקנצ'יק שלי."

"שירי, לא ליד אנשים!" אמרתי בשעה שמורגן צחקה וקפה נזל לה מהאף.

"אתם תכננתם משהו מיוחד להיום?" שאלה אותנו מורגן לאחר שניקתה את כתמי הקפה בנקישת אצבע.

"למות בשקט במיטה." אמרתי.

"לראות את התוכניות שהקלטנו בווידאו", הוסיפה שירי.

"יש לי הצעה בשבילכם," התעלמה מורגן, "אני הולכת לחפש כמה ספרים, רוצים לבוא?"

"אני עדיין בעד למות במיטה".

"האמת, חשבתי שאולי ננקה קצת היום." אמרה שירי והביטה בדיכאון על ערימת הבגדים, הדפים, הספרים ויתר הבלגאן המפוזר על כל הרצפה, ויתכן שגם על השטיח, למרות שאני טוען בתוקף שאני לא זוכר שהיה לנו אחד.

הבטתי גם. "אז, איפה בדיוק אנחנו משיגים את הספרים האלו?"

"ערן..." החלה שירי להזהיר אותי.

"בחו"ל, פריס, רומא, ניו יורק ונדמה לי שאחד נמצא בטוקיו."

"... תתלבש כבר, אנחנו לא רוצים לעכב את מורגן." סיימה שירי.

פריס, יום חמישי, 14:34 שעון ישראל, חנות הספרים של ז'אן

"אני לא מוכר לך שום ספרי!" זעק ז'אן על מורגן. אני ושירי ישבנו בצד ואכלנו באגט עם גבינה.

"למה?" שאלה מורגן, "בסך הכל שאלתי אם זו הגרסה האנגלית המקורית או החיקוי הצרפתי הזול."



"החוצה מהחנות שלי! אנגליה מטופשת, וקחי איתך את שני הגמדים האלו שאוכלים לי את הבאגט."

"סליחה, מורגן?" נשמע קול חדש. הוא צץ מכיוונו של בחור ישראלי שנכנס לחנות.

"כן?" שאלה המכשפה ונקשה באצבעותיה.

"אני אורן, העורך החדש של וויז." אמר אורן.

מורגן אספה את המלחייה שהיתה ז'אן מהשולחן ולקחה גם את הספר.

"אז?" היא אמרה ונקשה שוב.

רומא, יום חמישי, 14:39 שעון ישראל, חנות הספרים של אנתוני

"אני לא מוכר לך שום ספרי!" זעק אנתוני על מורגן. אני ושירי ישבנו בצד ואכלנו רביולי.

"למה?" שאלה מורגן, "בסך הכל שאלתי אם זה המקור היווני או התרגום השגוי הרומי."

"החוצה מהחנות שלי, אישה סקסית אך מטורפת, וקחי איתך את שני הגנסים שאוכלים לי את הרביולי."

"מורגן?" שאל בחור ישראלי שנכנס לפתע להנות.

"כן? מי אתה?" שאלה מורגן ונקשה באצבעותיה.

"אהה... אורן. זוכרת? העורך החדש של וויז, לפני כמה דקות נפגשנו."

"אז?" שאלה מורגן, אספה את המלחייה ואת הספר ונקשה שוב.

ניו יורק, 14:46 שעון ישראל, חנות הספרים של ג'רי

"אני לא מוכר לך שום ספרי!" זעק ג'רי על מורגן. אני ושירי ישבנו בצד ואכלנו צ'יזבורגר.

"למה?" שאלה מורגן, "בסך הכל שאלתי אם זה בעריכה הקובנית המעולה או החפיפניקית האמריקנית."

"החוצה מהחנות שלי, גות'ית משוגעת, וקחי איתך את שני המנצ'קינים שאוכלים לי את הצ'יזבורגר."

"מו... מו... מורגן?" התנשף איזה ישראלי שפתח בסערה את דלת החנות.

"כן? אנחנו מכירים?" שאלה מורגן היא נקשה באצבעותיה ואספה את המלחיה והספר.

"זה אני! אורן! העורך של וויז! דיברנו כבר פעמיים!"

"באמת?" שאלה מורגן ונקשה שוב באצבעותיה.

טוקיו, 14:57 שעון ישראל, חנות הספרים של אישימוטו

"ושלא תחשבי שאני אדיוט!" צעק אורן על מורגן, אני שירי ואישימוטו ישבנו בצד ואכלנו סושי.

"אני רודף אחריך בכל העולם, מה אני מטוס? רק רציתי להגיד שלום!"

"הי", אני מורגן," אמרה מורגן, "אנחנו מכירים?"

משחקי תפקידים
מה מחדש?

מאת: ערן בן-סער

משחקי התפקידים, בארץ ובעולם, עוברים תקופת פריחה מחודשת. הדברים היום שונים מכפי שהיו פעם ומי שיצא מחוץ למעגל ולו במקצת, יופתע לראות שמות חדשים לצד שמות ישנים בשוק העכשווי של משחקי התפקידים.

ישנן שיטות, ישנן שיטות

אחד הדברים החדשים והחמים ביותר שיש הוא כמובן מבוכים ודרקונים. ההוצאה השלישית שיצאה אך באוגוסט אמורה להיות המשחק שיחזיר את כולם למו"ד ויגדיל את הפופלאריות של התחום. יש אומנם ספקות בענין, אבל לא ניתן להחיש שההוצאה החדשה הרבה יותר טובה ממוד"מ הישן.

מלבד זאת ניתן לספר על כמה שיטות משחק חדשות שיצאו לאחרונה, שבעת הימים (Seven Seas) היא שיטת משחק של פיראטים בעולם דמוי המאה ה-17 שלנו. המשחק רוכש פופולריות רבה. מכיוון אחר ניתן למצוא את SpaceMaster ההוצאה החדשה של משחק המדע הבדיוני המצליח של ICE בצד Rolemater Fantasy Roleplay, ההוצאה החדשה של שיטת הפנטזיה הותיקה שלהם.

Hero Games עומדים לצאת בנובמבר עם ההוצאה החמישית והמשופרת של שיטת הגיבור, שיטת המשחק האוניברסאלית שמאגזין אמריקאי מפורסם כינה אותה "המשחק הטוב ביותר של כל הזמנים". מחברת Chaosium משחק האימה Call of Cthulhu זוכה לקהל מעריצים חדש בעקבות הרחבה מעולה של השיטה בשם Delta Green (דלתא ירוק) העוסקת בקונספירציה בתוך ממשלת ארה"ב המודעת לקיומם של האימות ומנסה להלחם בהם מאז 1929.

עוד בפנטזיה צריך להזכיר את אגדת חמש הטבעות (Legend of the Five Rings), משחק פנטזיה מעולה בסגנון יפני, הרוכש קהל מעריצים גדול גם בארץ.

לפיכך נתכנסנו אנו...

אם נתמקד לרגע בישראל, ניתן לראות תחיה מחודשת של כנסים רבים ושחקנים רבים הפועלים למען קידום משחקי התפקידים. בראש ובראשונה יש לציין את חברת אוליב, יבואנית משחקי התפקידים לישראל והחברה שתרגמה לעברית את "מרוצללים" ו"שחר האדמה", המקיימת לפחות פעמיים בשנה את טורניר המשחקים הישראלי (טמ"י בקיצור) אליו מגיעים מאות שחקנים מכל הארץ לשחק מגוון גדול של



משחקים. למעשה טמ"י האחרון הגיע להשג מרענן, למעלה ממחצית משתתפיו שיחקו משחקים אחרים מלבד מוד"מ. לפני שלוש שנים זה היה קרוב יותר לעשירית.

כמו כן בישראל קמה לה העמותה לקידום משחקי תפקידים (שאני גאה להיות חבר בה), עמותה של שחקנים בוגרים ומבוגרים ששמו להם כמטרה לקדם את התחביב המדהים שלנו. העמותה עורכת כנסי איגור (IGOR) כנסי משחקי תפקידים המיועדים לבני שש עשרה ומעלה וכן הרצאות חודשיות לחברי מועדון העמותה. כמו כן העמותה פועלת למען הקהל הצעיר, לאחרונה נערך כנס למנחים בו עברה סדרת סדנאות לשיפור איכויות ההנחיה של מנחים צעירים רבים ובקרוב תערוך העמותה כנס דמוי איגור לקהל צעיר יותר.

איים ברשת

מכיוון ששחקני משחקי תפקידים נוטים להיות מחוברים לתחום המחשבים ניתן היום למצוא המון מה לעשות ברשת, אם אתה שחקן משחקי תפקידים.

אתר שדים מתחת לכיור - (www.demons.org.il)

האתר שלי (כן, כן, צניעות היא לא הצד שלי), של אבי סבג ושל מורגן לה-פיי. האתר מפרסם עיתון מקוונן חודשי בנושא משחקי תפקידים, מכיל ארכיון הרפתקות וספריה לסיפורת מקומית.

אתר העמותה לקידום משחקי תפקידים (igor.corky.net)

האתר של העמותה מכיל מידע על פעילות העמותה וחבריה וכן כולל בתוכו את הפורום הפעיל והמרתק ביותר בתחום משחקי התפקידים בארץ.

אתר מבוכים ודרקונים מורחב ישראל (www.adnd.co.il)

אתר המיועד לשחקני משחקי תפקידים בכלל ושחקני מוד"מ בפרט. אתר ותיק עם חומר רב למי שמשחק מוד"מ.

קצר וקולע

בקיצור, אנחנו בחיים, והחיים אפילו טובים. ניתן היום למצוא יותר שחקנים, יותר משחקים ויותר מה לעשות, אם אתה שייך לקבוצה הגאה של שחקני משחקי תפקידים בישראל.



DEMONS
Under the Sink

כל מה שרציתם על משחקי תפקידים
באתר של ערן בן-סער ואבי סבג
www.demons.org.il

אתה חושב שאתה

GAMER?



Gamer

משנים את חוקי המשחק

אתר המשחקים
שיכניס אותך לעניינים!!!
www.Gamer.co.il

מבית:
nonstop! מסע
אינטרנט מהיר בכבלים

V-2000



הוראות התקנה והפעלה

הנה עוד משחק תלת-מימדי, שמביאה לנו חברת UBI SOFT. הפעם תשחקו מעין רחפת מוזרה שצריכה להילחם בעכבישי ענק. נשמע מוזר? תכו עד שתראו את המשחק.



כדי להתקין ולהריץ את המשחק ב-Windows 95/98:

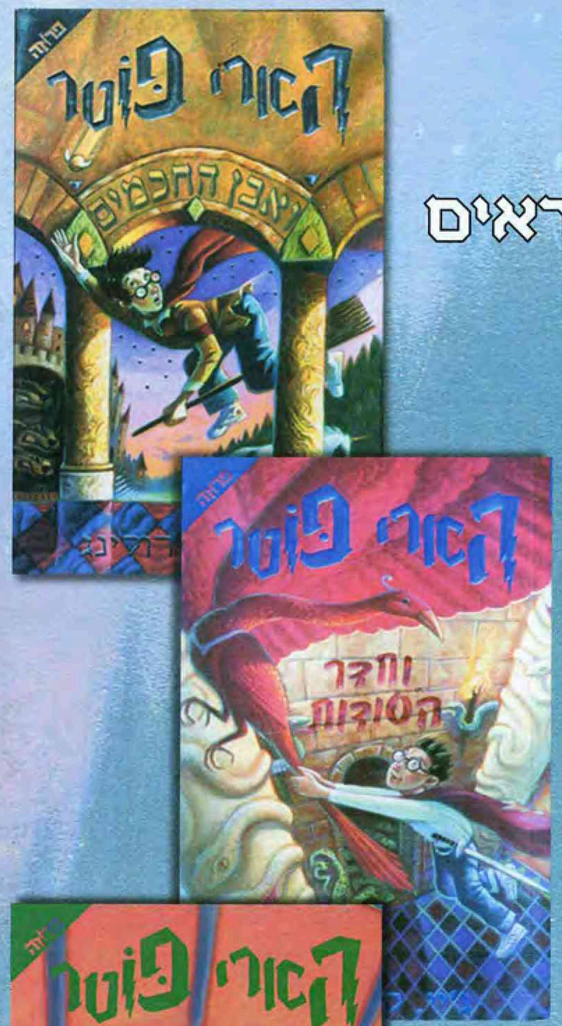
הכניסו את התקליטור לכונן. תפריט ההתקנה יעלה ואז תוכלו לבחור בגודל ההתקנה. במקרה שתפריט ההתקנה לא עולה, פתחו את ה"סייר" בחרו באות כונן ה-CD שלכם ואז לחצו פעמיים על SETUP.

פקודות שליטה

Space - תאוצה
חץ ימני ב-Keypad - ימינה
חץ שמאלי ב-Keypad - שמאלה
חץ עליון - כיוון תותחים כלפי מטה
חץ תחתון - כיוון תותחים כלפי מטה
טאב - יכולת תעופה

דרישות מעבד מינימליות

מעבד Pentium 166
כונן תקליטורים במהירות 4x ומעלה
100Mb פנויים על ההארד-דיסק.



חוויית הקריאה שכבשה את לב הקוראים בכל העולם!

"...להארי פוטר יש את זה, מהעמוד הראשון, פחות או יותר. יש בו פשטות, וסיפור, ומתח, ופנטזיה ו... הוא ספר ילדים שמבוגרים מתחברים אליו באופן מיידי, וילדים עוד יותר מהר. להגיד לכם שאני אהבתי את הסיפור? כן, מאוד...כמו כולם נשביתי בקסמו... שקעתי לתוך העולם שלו ויצאתי ממנו אחרי כמה שעות מחייך..."

אסף גברון, תרבות-מעריב

"הספר הוא פולחן במלוא מובן המלה, וגיל קהל היעד שלו גמיש ביותר... רולינג יצרה דמות משכנעת להפליא, שאי אפשר שלא לאהוב אותה ולרצות בטובתה לנצח..."

יעל דר, הארץ

"ספרי הארי פוטר הפכו לתופעה... הורים נלחמים על הזכות לקרוא אותם לילדיהם, ומורים מספרים שפרק אחד יכול להשתיק את הרועשת שבכיתות."

Guardian

"...מזומנות לכם שעות אחדות של קריאה מהנה ומאוד אינטיליגנטית. בקיצור, כדאי לקרוא."

שולמית גלבוע, ידיעות אחרונות

אסור להחמיץ!!

www.yediothsfarim.co.il

ידיעות אחרונות - ספרים להזמנות 24 שעות: 03-6888466 - המשלוח חינם