280118
29.00 ש"ח (כולל מע"מ)
באילת 24.15 ש"ח
פברואר 2001

WIZ

ו ו י ז

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

118
גיליון

לגיליון זה מצורף
משחק ההרפתקה המלא
"Tonic Trouble"



סוכנת חדשה בשכונה – No One Lives Forever
ארץ הזוועות - Alice
הקסם ממשיך? – Escape From Monkey Island
המשך הקרב על חולית – Emperor: Battle For Dune
סוף שבוע פרוע – Playstation 2
משק המכות האולטימטיבי – DOA 2

BUG MULTISYSTEM

תמונת השער מתוך המשחק: No One Lives Forever

296105 801162
9 770793 992004 02

תוכן העניינים

גיליון 118

פברואר 2001

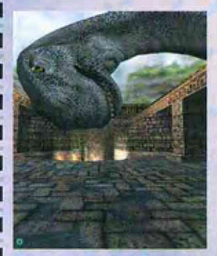
מהדורה המרכזית	4
QWIZ QUEST	6
חקירה מצולמת: The Longest Journey	8
משחקים באמצע הדרך	10
אקשן: The Operator: Who wants to live forever?	12
אקשן: Alice	14
הרפתקה: Escape From Monkey Island	16
אקשן: Sacrifice	18
אקשן: Delta Force: Land Warrior	19
אקשן: Gunman Chornicals	20
אסטרטגיה: Battle for Britain	21
אקשן: Project IGI	22
אקשן: Rune	23
ספיישל: Emperor: Battle for Dune	24
ספיישל: העולם של ג'ין ג'נסן	26
דוקטור WIZ	30
אינטרנט: חדשות מהעולם	32
אינטרנט: iCity	33
אינטרנט: סקרים, רבותי, סקרים!	34
אינטרנט: Born 2 b Wild	35
אינטרנט: באג ברשת	36
Playstation 2: סופ"ש ארוך	38
XBOX: מתי זה כבר יגיע?	40
Playstation 2: Dead or Alive 2	42
Playstation: Spyro: Year of the Dragon	44
Playstation: Driver 2	45
Gadgets: חדשות מעבר לאוקיינוס	46
"נבדק" – ספיישל ג'ויסטקים	49
סודות מחדר התמיכה	50
הוראות הפעלה	54



– The Operator
עמ' 12



Alice – עמ' 14



Gunman Chornicals
– עמ' 20

עורך ראשי: קובי סיט * עורך: אורן רביב * מנהלת הפקה: אביגיל אסתרי * עורך PC: דויד זילברשטיין * עורך משחקים: ערן פולוסצקי * עורכת אינטרנט: עינת ברקן * עריכה לשונית: עינב ויינברגר * צלם: יהודה נגטיב * המשתתפים: המשתתפים: ד"ר WIZ, אורן רביב, קובי סיט, דויד זילברשטיין, ערן פולוסצקי, גיל שנברג, ענת סבט, נתנאל מורי, גיא אהרון, עידו זילברשטיין, בן מנחם, ערן בן-סער, צחי הופמן, עינת ברקן וליאור ברמן 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.

הבריחה מאי הקופים

באלגן הפוליטי שנגזר עלינו בחודשים האחרונים מזכיר לי קצת את אי הקופים של LUCAS ARTS.

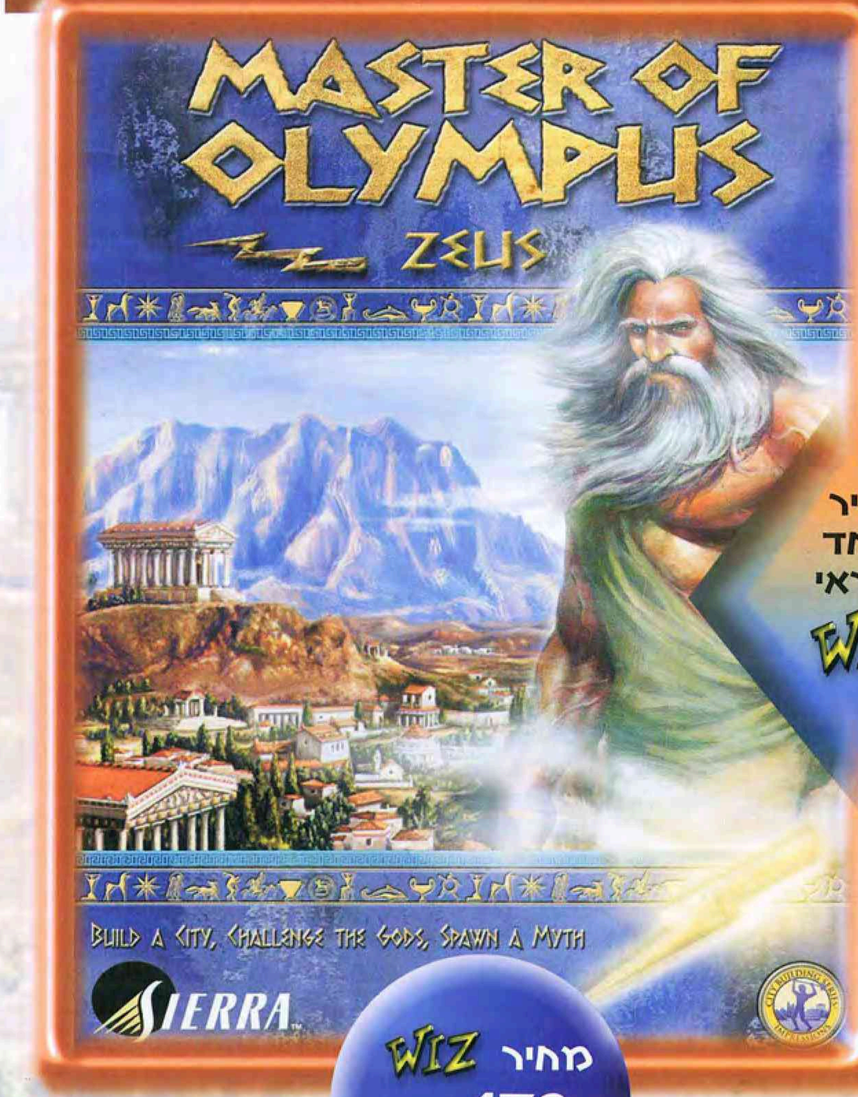
זה ממש כאילו כל אחד מאיתנו מחפש איזה אי וכל מיני "מאכרים" מנסים להאכיל אותו בשטויות, לנסות למכור לו פתקי הצבעה וכל מיני סיסמאות שכבר שמענו, וממש כמו במשחק – גם כאן אנחנו נכנסים מראש להרפתקה מתוך "הנמכת ציפיות", מתוך עמדה ברורה שאין כאן שום בהירות ומתוך נקודת מוצא שמה שלא יהיה מישהו מנסה לעבוד עלינו, ממש כמו דמותו של סטן באי הקופים שבכל פעם משנה את עורו ומוצא משהו חדש למכור.

כן, כן – כנראה שלכל מאיתנו יש איזה אי שהוא לא מגיע אליו בטח ובטח בתקופת בחירות וכנראה שלכל אחד יש גם איזה פיראט שמחכה לו בדרך, איזה לה צ'אק נורא שמנסה לעצור אותנו בכל הכוח ולקחת מאיתנו את המעט שאנו מאמינים בו ובעצם לתת לנו עוד איזה ביס בחלום למצוא את האי הזה.

בכל מקרה, ואיך שהבחירות האלה לא ייגמרו, נדמה שהסאגה האינסופית הזאת של אי הקופים הולכת להיות רק יותר ויותר רלבנטית ככל שעוד זמן יחלוף. כך או כך, נדמה לי שכמעט כל האנשים מרגישים בפרק הזה צורך עמוק לברוח מאי הקופים, כי אולי היו כאן קצת יותר מדי מאכרים וקצת יותר מדי פיראטים בשביל משחק אחד.

קובי סיט

משחק מן האלים



מחיר מיוחד לקוראי WIZ

מחיר WIZ 179 ש"ח
במקום ~~219~~ ש"ח

2000 מיקסם

התקשרו עכשיו 03-6171667

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

ערך: בן מגחם

תערוכת מוצרי האלקטרוניקה CES

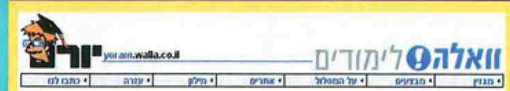


תערוכת ה-CES התקיימה השנה בלאס-ווגאס, כשהכוכבת הבלתי מעורערת שלה הייתה קונסולית ה-Xbox.

לאחר שנים של פיתוח, חשפה "מייקרוסופט" את קונסולית המשחקים שלה, המבטיחה יכולת גרפית טובה פי 3 ממתחריה ומספיק כוח ליצור צללים בזמן אמת, הבעות, פרצופים וצורות שנראו עד עתה רק בסרטים כמו "צעצוע של סיפור". המכונה השחורה המבריקה, עם הלוגו של Xbox בירוק, היא ההסתערות הראשונה של "מייקרוסופט" אל תוך זירת משחקים הנשלטת כיום על ידי "סוני", "נינטנדו" ו"סגה", כש"סוני", ששחררה לאחרונה את ה"פלייסטיישן 2" שלה, מובילה את החבורה עם יותר מ-75 מיליון מכשירי ה"פלייסטיישן" שנמכרו ברחבי העולם. ליותר מרבע מהאמריקנים יש "סוני", בהשוואה ל-14% של "נינטנדו" ו-6% של "סגה". גייטס הדגים גם מעין שעון-רדיו היכול להשמיע את מגז האוויר, התנועה בכבישים, חדשות ומוסיקה מהאינטרנט, ע"י חיבור אל-חוטי למחשב; כרטיס זיכרון פלאש קומפקטי עמוס במוסיקה שניתן להשתמש בו עם מחשב, נגנים ניידים, או מערכות סטריאו ביתיות; ו"עוזר אישי" דיגיטלי שיכול להשתמש בטכנולוגית זיהוי קולי על מנת לקבל פקודות ומידע - ואחר כך לארגן ולאחסן אוטומטית את המידע בקבצים הנכונים. "סוני" חשפה בתערוכה את ה"אי-וילה" - מכשיר נישא המאפשר לגלוש ברשת, לשלוח ולקבל אי-מייל ואף להאזין למוסיקה. המכשיר יעלה כ-500 דולר, ויכלול שקע למקלות הזיכרון של "סוני", צג 15 אינץ' וחיבור USB.



לומדים ב"וואלה!"





"וואלה!" תקשורת בע"מ, בשיתוף עם "תערוכת לימודים" בע"מ, המארגנת את תערוכות הלימודים והכנסים לחיילים משתחררים בגני התערוכה בתל-אביב, מקימות ערוץ לימודים ב"וואלה!" - "יורם" - yoram.walla.co.il במסגרת האתר, ייהנה הגולש מן התוכן ה'חם' ביותר בתחום ההשכלה בישראל ובעולם. לאתר גויסו הכותבים הטובים ביותר בתחום, ונעשה מעקב שוטף אחר התפתחויות בענף ההשכלה, כמו גם השקעה במערכות טכנולוגיות מתקדמות, כגון מערכות E–Learning.

אינטרנט בכבלים

חברת הכבלים "ערוצי זהב" כבר מציעה אינטרנט בכבלים, למרות שעדיין אין לחברות הכבלים אישור להפעלתו ממשרד התקשורת. החיבור ניתן במסגרת מנוי רגיל לכבלים. המסלול המוצע נקרא "כבלים וגולשים", הכולל את שידורי הכבלים הרגילים ושלוחות נוספות חינם, וחיבור לאינטרנט דרך "קווי זהב" או "נטוויז'ן". עלות המסלול היא 195 ש"ח, ובאתר מבטיחים שהשירות יינתן עד ה-31.5.01.



האמא היהודיה רוצה ילד מתכנת

האמא היהודיה רוצה ילד מתכנת

מחקר חדש שערך מכון "רותם" מגלה כי 40% מהאמהות היהודיות, מעדיפות שילדיהן יעסקו במחשבים ורק 15% רוצות שהילד יהיה רופא. המחקר שכלל 500 נשים, בדק בין היתר באיזה מקצוע רוצות אמהות ישראל שילדיהן יעסקו. 11% מהאמהות רוצות שילדן יעסוק בעריכת-דין, 4% רוצות שיעסוק בראיית-חשבון, 3.5% - תלמיד תורה, ו- 1.5% רוצות שילדיהן יעסקו במנהל עסקים או בכלכלה. "זה מהפך ושבירת מיתוס של עשרות שנים, בהן האם היהודיה רצתה בן עורך-דין או רופא", אומרת מנכ"ל מכון "רותם" בתגובה לתוצאות המחקר שביצע המכון.

אליס בישראל

לכבוד צאתו של המשחק "אליס" לחנויות המשחקים בארץ, החליטה חברת "הד ארצי מולטימדיה" לערוך קמפיין לקידום המשחק. המסע התחיל בצוהרי יום שישי בהיר, כאשר שלוש בחורות בדמותה של אליס הסתובבו ברחוב שינקין בת"א וחילקו לעוברים ולשבים ולישובים בבתי הקפה ברחוב, קופוני הנחה לקניית המשחק בחנויות.

האירוע המיוחד הזה נערך במשך יותר משבוע, כאשר בכל פעם צצו האליסיות במקום בילוי אחר בארץ והצליחו למשוך את תשומת לבם של המבלים. זאת הפעם הראשונה שאירוע כזה נערך בארץ, ונקווה שנראה עוד נוספים כמוהו בעתיד.



Compaq

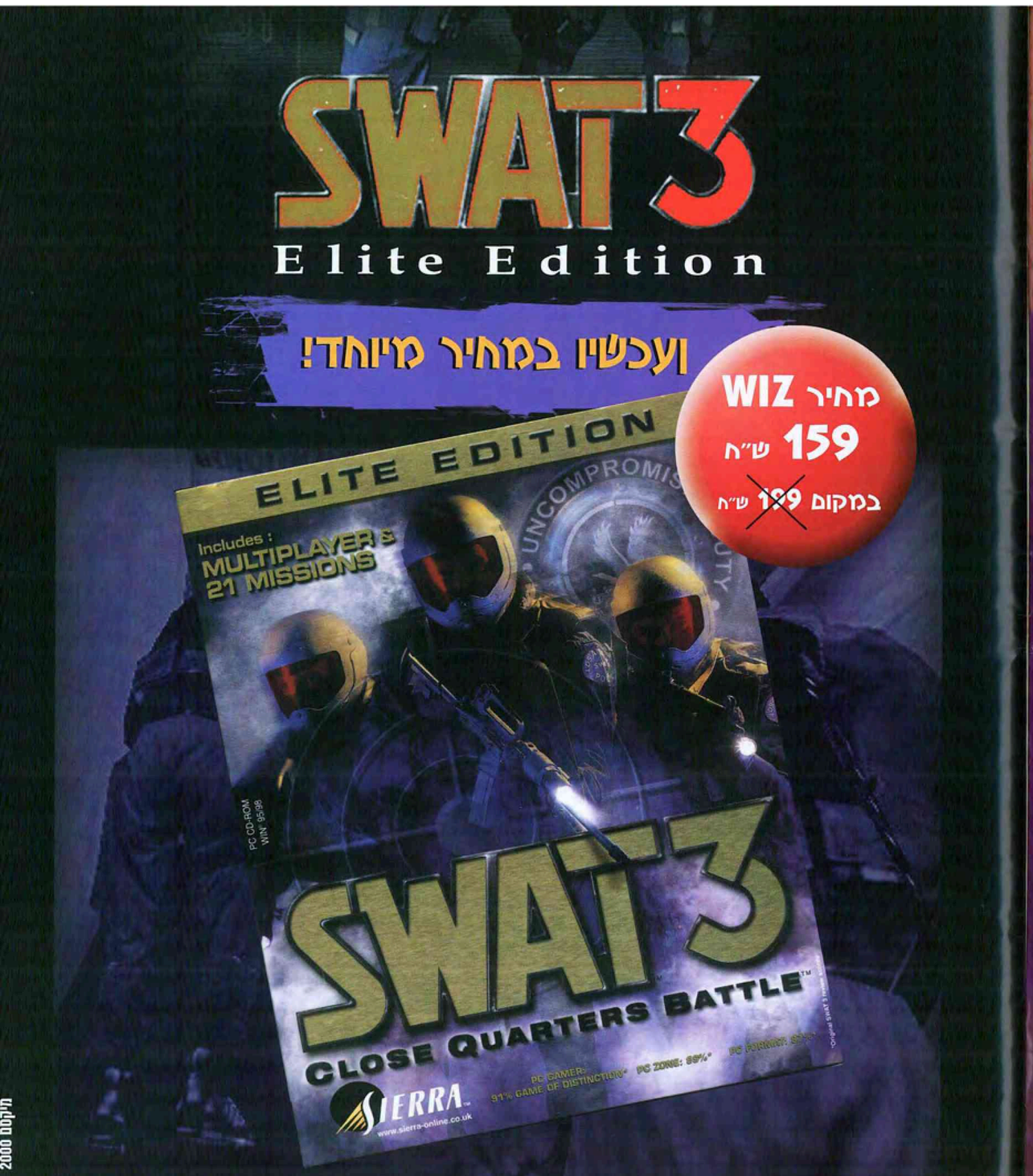


יצרנית המחשבים, "קומפאק", חשפה את הגרסה שלה לנגן מוסיקה דיגיטלי. התוצאה דומה יותר לחלק ממערכת סטריאו מאשר לציוד היקפי של מחשב. בתערוכת צרכני האלקטרוניקה הבינלאומית בלאס-ווגאס, מציגה "קומפאק" נגן סטריאופוני לאחסון ולהשמעת קבצי מוסיקה דיגיטלית, כגון Mp3. בחלק מתכונותיו, דומה המכשיר יותר לחלק ממערכת סטריאו מאשר לציוד למחשב, לדוגמה, הנגן מתחבר לטלוויזיה כדי לראות את מאגר השירים האינטראקטיבי. הוא גם בא עם נגן דיסקים וחיבורים לשם קניית דיסקים און-ליין. למרות שאף אחד עוד לא בטוח איך יקלטו כל הנגנים בשוק, הרעיון מושך עניין עד עתה. הנגן הוא יחסית גדול, אך כדי לכפר על כך, מעריכים "קומפאק" שהוא יוכל להחזיק בערך 400 דיסקים, או 5,000 שירים בפורמט Mp3 על גבי דיסק-קשיח של 20 ג'יגה. הנגן כולל גם מודם 56 kbps בשביל להאזין לתחנות רדיו באינטרנט, וחיבור למחשב. הרבה נגני מוסיקה דיגיטלית דורשים מחשב על מנת להוריד, להעביר או לאחסן שירים. "קומפאק" בחרה ליצור מכשיר שיעמוד לבדו, תוך כדי שימוש בתפריט אינטראקטיבי המופיע על הטלוויזיה. שירים יכולים לעבור ישירות מהדיסקים לדיסק הקשיח של הנגן. הדור הראשון של המכשיר, אותו יחלו "קומפאק" למכור בחצי הראשון של השנה, יכיל נגן דיסקים רגיל. בגלל דאגות של זכויות יוצרים, בחרה "קומפאק" לא להציע בינתיים צורב דיסקים רב-פעמי במכשיר, אך המכשיר כן יוכל לקרוא דיסקים רב-פעמיים. "קומפאק" מקווה ליצור הכנסה נוספת דרך מכירת דיסקים. כאשר הוא מתובר לאינטרנט, המכשיר מציע דיסקים הניתנים לקנייה און-ליין, ו"קומפאק" מקבלת אחוזים מכל מכירה. "קומפאק" אינה מוכנה להציג פרטים על המחיר, למרות שהנגן צפוי להימכר באותו מחיר כמו שאר הנגנים הדיגיטליים, מה שנע בדרך כלל בין $400 - $500.



HD נייד

חברת SSI הוציאה דיסק קשיח נייד בנפח 20 ג'יגה-בייט, המיועד לנגן מוסיקה למכונית. הכונן יכול להכיל את תוכנם של 600 תקליטורי מוסיקה בפורמט MP3. המחיר: בין 600 500- דולר.



התקשרו עכשיו 03-6171667

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

מקסם 2000

QWIZ QUEST

מאת: עידו זילברשטיין

מחמש יוצא אחד

א. לאיזה ז'אנר שייך המשחק הוותיק למחשבי Macintosh העונה לשם מרתון?

1) ז'אנר משחקי פעולה (action)
2) ז'אנר משחקי הרפתקה (Quest)
3) ז'אנר משחקי התעופה (משחקים כמו אפאצ'י)
4) ז'אנר משחקי מכות (משחקים כמו street fighter)
5) ז'אנר משחקי 3d–shooter (משחקים כמו DOOM)

ב. באיזה משחק אסטרטגיה שמו של הכוכב בו מתרחשת העלילה הוא אראקס?

1) Heroes of might and magic
2) dune 2
3) star craft
4) War craft
5) homeworld

ג. באיזה משחק היית צריך להציל את הטבע מידו המרשעת של מכשף הלבוש כליצן?

1) Quest for glory 2
2) King quest 4
3) 1 Kerandia
4) Torins pessage
5) אף תשובה לא נכונה

ד. באיזה 3d–shooter אתה נלחם במפלצות כגון גובלינים וכלבי שאול:

1) shadow awrrior
2) duke nukem –3d
3) dark forces
4) unrealtournament
5) אף תשובה לא נכונה

ה. איזה דמות מן הבאות אינה שייכת לסדרת משחקי TEKEN–ה

1) Julia
2) Nina
3) Sonia
4) June
5) Michelle





ו. מה משותף למשחקים Alone in the dark וEcstatica–:

1) המשחקים בעלי מנוע גרפי זהה
2) משחקים בעלי עלילה משותפת
3) Ecstatica הוא משחק ההמשך של Alone in the dark
4) Alone in the dark הוא משחק ההמשך של Ecstatica
5) תשובות 5 - 4 נכונות

ז. מיהו "TAILS" (זנבות):

1) חיית המחמד של האחים סופר מריו
2) האויב של קראש בנדיקוט
3) בן בריתו של סוניק
4) הספר של שמעון פרנס
5) כינוי החיבה של סיימון גיבור המשחק שוליית המכשף

ח. על איזה גיבורת ספרי ילדים נעשה משחק מחשב:

1) סינדרלה
2) דורתי מהקוסם מארץ עוץ
3) כיפה אדומה
4) עליסה בארץ הפלאות
5) כל התשובות נכונות

ט. כמה בייטים בקילובייט

1) 102 בייטים
2) 1000 בייטים
3) 10,000 בייטים
4) 10,124 בייטים
5) 1024 בייטים

י. בעת משחק ב–DOOM איזה נשק יופיע על המסך שנלחץ על מקש "4":

1) SHOTGUN
2) רובה בעל שתי קנים
3) מכונת הירייה
4) משגר פלסמתי
5) מטול טילים

qwizquest@hotmail.com

את התשובות יש לשלוח ל-qwizquest@hotmail.com, כשאתם לא שוכחים להוסיף גם שם ומספר טלפון.

The Longest Journey

The Longest Journey הגיח אלינו מחברה שוודית בשם FunCom ונחשב לאחד מה"קווסטים" הטובים ביותר שיצאו לשוק בשנים האחרונות. היות שחברי מערכת WIZ **מאד** אוהבים את סגנון המשחק הזה, החלטנו להוסיף קצת "בוסט" לתודעה שלו בקרב השחקנים בארץ. אז הנה, חקירה מצולמת על ההרפתקה של אפריל ראיין...


1
אפריל ראיין בהופעת בכורה


2
הסיוט שלה רק מתחיל


3
הסיוט מרחוב אלם


4
מפלצות מפחידות?


5
יצורים קסומים?


6
נופים מרהיבים...


7
עולמות נשכחים...


8
דודה אם! אנחנו עדיין בקנזס?


9
חזרנו למציאות


10
רחוב טיפוסי


11
ניקח את הרכבת התחתית


12
נטייל בפארק


13
ובערב נצא לסרט עם ידיד


14
מקום מעניין...


15
איך יוצאים מפה?


16
הוא הצליח לצאת...


17
איך נמצא עכשיו ספינה? אולי הוא יעזור לי?


18
הספינה יוצאת לדרכה

חקירה מצולמת

מאת: ליאור ברמן

Majestic

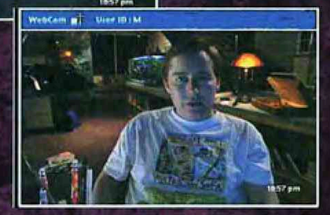
משחק מבית EA, שהולך לסבך לכולם את החיים בסגנון ה-X-Files או הסרט "המשחק". כן כן, הסרט ההוא בו התגלה שהמשחק מתעסק לך עם החיים הפרטיים...

העלילה פשוטה -יש קונספירציה שצריך לחשוף, והיא משוחררת כמשחק ברשת, כשהשחקן מקבל מדי פעם רמזים בצורה של אי-מייל, שיחת טלפון, או אפילו מכתב על נייר אמיתי. נשאלת השאלה- עד כמה קיצוני יהיה המשחק, והאם יהיו אנשים שייקחו את האיומים הווירטואליים על חייהם ברצינות...

תאריך משוער: בקרוב







Dragon's Lair 3D

היה היה, לפני הרבה שנים, בשנת 1983 ליתר דיוק, משחק הרפתקאות משעשע בשם Dragon's Lair. במשחק הזדמן לך לשחק את דירק האמיץ, שהולך להציל את אהובתו דפנה מכל מיני צרות, וכמו כל משחק באותו זמן, מקשי החצים במקלדת הזיזו את הדמות. עכשיו מקמבקים את המשחק בגרסה תלת ממדית, המשלבת את האיורים הדו ממדיים הראשונים בתוך סביבה תלת ממדית. לכל המעריצים הזקנים של המשחק יש אפשרות לשחק בו בצורה הקלאסית- עם חצים, או רגיל- עם העכבר.

תאריך משוער: אפריל 2001





The Settlers IV

משחק נוסף בסדרה מבית Byte Software, שרכש לעצמו קהל שחקנים קבוע ומכור. המשחק מחדש מעט בתחום בניית ערים ואסטרטגיה בזמן אמת, נוספו עוד עמים (ויקינגים, בני מאיה ורומאים), לכל עם יש חייל וחפץ כוח ייחודי עם יתרונות וחסרונות (חיל ויקינגי שאוהב לקצץ ראשים, אבל לא מסוגל לשמור על עצמו, למשל). ישנן שלוש אפשרויות משחק: שחקן יחיד לפי משימות, שחקן יחיד המשחק "הופשי" ומשחק מרובה משתתפים דרך האינטרנט.

תאריך משוער: מרץ 2001



Gran Turismo 3

עם הגעת PS2 לארץ, חובה עלינו לציין את שיגורו המתקרב של משחק המרוצים הכי חם בעולם. שלא כמו GT2000 הבנוי ל-PS1, GT3, עשוי במיוחד ל-PS2, עם מנוע גראפי חזק, עצמים הבנויים ממאות אלפי פוליגונים, או בקיצור- חבל על הזמן, המכוניות נראות כאילו הן נלקחו ישר מהסרטים...

תאריך משוער: אפריל 2001







Age of sale II

משחק מלחמה בים, שמרחיב את הפרק הראשון שלו, Age of sail. חברת הפיתוח Talonsoft הודיע כי היא מתכוונת לבנות את המשחק על פי קרבות ימיים הסטוריים מדויקים, וכי המשחק יתרחש בפרק זמן של 45 שנים (1775 עד 1820). לא רק הקרבות יהיו היסטוריים, גם הספינות עצמן בניות על פי מודלים אמיתיים, לפי רוח התקופה והמדינה המייצגת את הספינה. ניתן יהיה לשחק את המשחק ברשת מקומית ובאינטרנט.

תאריך משוער: מרץ 2001







No One Lives Forever

Groovy, Baby!

מאת: צחי הופמן

The Operative: No One Lives Forever" הוא אחד ממשחקי הפעולה מגוף ראשון היותר טובים שיצאו לשוק בזמן האחרון. קייט ארצ'ר, הסוכנת החשאית במשחק, היא האוסטין פאוארס ממין נקבה של משחקי המחשב. ארצ'ר היא בכלל הגרסה הנשית של פאוארס במשחקי המחשב, אם זה בדיבור, בלבוש ובסטייל, במשחק המצליח להביא את שנות ה-60 למחשב בצורה סטייליסטית ביותר.

אי אפשר להפסיק לשבח את NOLF: אם זאת המוסיקה, הגרפיקה או העלילה המקורית שלו, המצליחה לשמור על עניין במשחק לאורך זמן. בנוסף, יש לנו שילוב בין האינטליגנציה של Half Life והתחכום של ג'יימס בונד - Golden Eye.

העלילה מספרת על קייט ארצ'ר, המשמשת כסוכנת עבור ארגון UNITY - ארגון בינלאומי סודי. תפקידה של ארצ'ר במשחק הוא לעקוב אחרי רוצה שחיסל תריסר סוכנים חשאיים מהארגון בכל העולם. המידע היחיד הידוע לנו אודות המחסל הוא שהוא קשור לארגון מסתורי בשם H.A.R.M.. NOLF כולל בתוכו 15 משימות המורכבות מ-60 שלבים שונים ומקרנוסים שעשיקו אתכם מספר ימים רב בתוך הסוכנת ארצ'ר. השלבים מכילים בתוכם לסירוגין משימות בהן המטרה העיקרית היא לירות ומשימות התגנבות ממקום למקום, בהן ארצ'ר תצטרך להתגנב לאזורים מסוימים מבלי שירגישו בה. בכל מקרה, התגנבות נמצאת בעדיפות ראשונה במשחק, אפילו אם לא תהיו חייבים לבצע אותה כדי לעבור את השלב, היות ואם תבצעו את הדרך הזאת, תקבלו בתמורה ניקוד גבוה יותר.



פלפלים

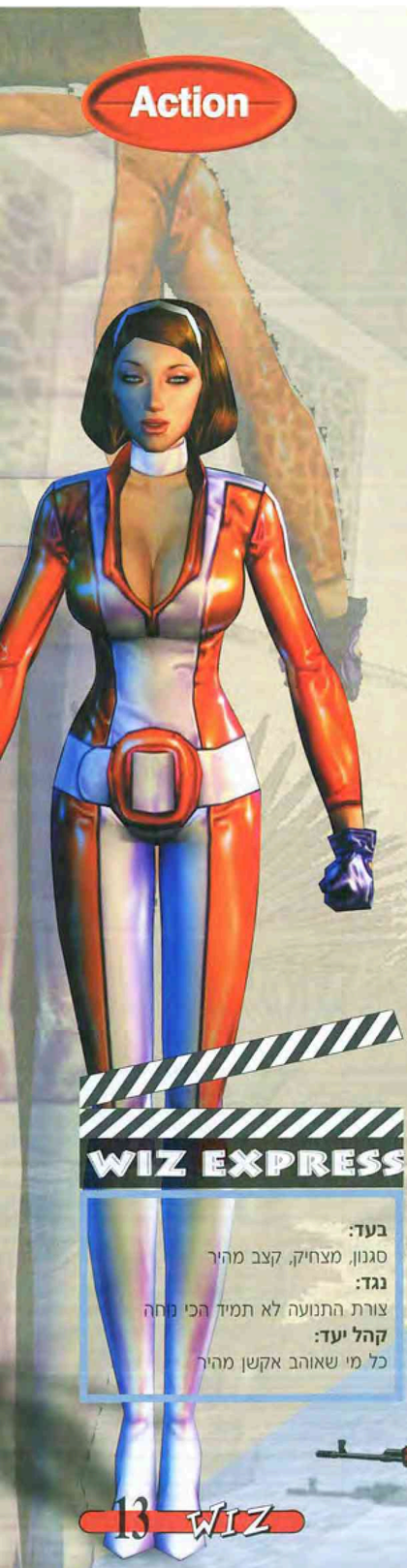
NOLF מצליח להשאיר אתכם מחוץ לשגרה משעממת, וגם כאשר שלב מסוים מכיל בתוכו רק סצינות יריות, הוא תמיד יוסיף איזה פלפל לעניין.

למשל, בשלב הראשון המשימה שלכם היא להגן על שגריר נגד מתנקשים במרוקו. בהתחלה תמצאו את עצמכם יורים בצלפים דרך החלון, אחרי זה תצטרכו להתחמק לחדר אחר מבלי שירגישו בכם, ובאותו זמן צלף אחר ינסה לפגוע בשגריר. כאשר סוף-סוף תצליחו לחמוק, יקיפו אתכם מספר רב של פושעים. נשמע מעניין? העלילה ממשיכה באותה צורה משעשעת כל הזמן.

מבחר הנשקים בהם תוכלו להשתמש מגוון מאוד: אקדח 9 מ"מ חצי אוטומטי, אקדח Petri 38(הנשק שמסמל את ארצ'ר, המסוגל לירות חמישה כדורים בכל פעם), תת מקלע המפטון - מכונת ירייה, רובה סער, משגר רימונים, רובה קרבין- רובה צלפים עם משתיק קול, וכמובן, לא נפקד מקומם של הגאדג'טים. סוכן חשאי חייב גאדג'טים, והמבחר של ארצ'ר לא מבייש את ג'יימס בונד: משקפי שמש עם שלוש פעולות שונות: מודול של מצלמה המאפשרת זום וצילום אירועים ממרחק גדול, מודול גילוי מוקשים ומודול אינפרא אדום. מבטל מצלמות הוא מתקן המורכב על מצלמות אבטחה ויוצר קטע סרט שיחזור על עצמו מנקודת המבט של המצלמה, וע"י כך מנטרל אותה (מזכיר את הרעיון שהיה ב"ספיד"). בנוסף, יש לנו גם מצת סיגריות המסוגל לפתוח מנעולים מתכתיים, אודם המכיל בתוכו חומר נפץ, בושם גז שינה וסיכה לפתיחת מנעולים. תוכלו גם להשיג ציוד צלילה, נעלי בית(?!) המפחיתות את רעש ההליכה ושריון גוף.

חכמים בלילה

האינטליגנציה המלאכותית ב-NOLF קופצת כמה שלבים קדימה, מעבר למה שהכרנו עד היום בז'אנר המשחקים הזה. כל קרב יהיה חוויה חדשה עבורכם, והאויבים שלכם כבר לא ירדו עשרות כדורים בלי מטרה, הם למדו לכוון, והם ינסו לצוד אתכם בכל מיני דרכים. אם הם מגיעים בקבוצה גדולה, הם יתקפו אתכם פנים מול פנים, אבל אם הם מגיעים בזוג או לבד, הם ירוצו לתפוס מחסה. אם ה-Bad Guys יראו שאתם משנים מיקום, הם יחפשו אזור אחר ממנו הם יוכלו לירות ואפילו יפילו רהיטים וחפצים כדי להסתתר מאחוריהם, אחר כך הם יחזרו לבדוק אם





החברים שלהם נהרגו. הקרבות עצמם אמנם נראים כאילו נכתבו מראש, אבל אם תחזרו על אותו קרב ותבצעו מהלכים חדשים, האויבים שלכם לא יחזרו על אותן תנועות מקודם.

Move Your Body

תנועת הגוף של הדמויות בנויה בצורה מרשימה, אפילו שאין יותר מדי דמויות במשחק, כולן בנויות בצורה כזאת שהן מסוגלות להביע רגשות גם דרך תנועות הגוף שלהן.

NOLF הוא לא Soldier Of Fortune, ואין כאן יותר מדי דרכים בהן ניתן להרוג את האויבים, אבל יריה בראש תספיק כדי לחסל יריב, כשפגיעת חזה תהיה חזקה יותר מפגיעה ביד.

הגרפיקה במשחק בנויה בעזרת המנוע הגרפי החדש של חברת Monolith, ובעזרתו תצליחו לשמור משחקים ולטעון אותם הרבה יותר מהר ממשחקים אחרים. יש למנוע כמה חסרונות קטנים, כמו חפצים שנראים יותר מדי מרובעים, אבל אלו פרטים זניחים לעומת הגרפיקה שהמנוע מאפשר.

אופציית משחק רב משתתפים היא חלק מעניין נוסף במשחק. תוכלו להשתולל עם אופנועי סקי או אופנועים, בחיפוש אחר היריבים שלכם בשטחים גדולים, כשאופציה זאת מאפשרת משחק משותף לעד 16 שחקנים בגרסאות של "הטובים נגד הרעים" או ה-"Deathmatch". בסך הכל, אין משהו מיוחד בגרסת המולטיפלייר מול משחקים אחרים.

אז מה היה לנו?

לסיכום, No One Lives Forever היא הגרסה הנשית של כל משחקי היריות מגוף ראשון, והוא אחד המשחקים המרתקים והמגוונים ביותר שיצאו בזמן האחרון. קייט ארצ'ר, הגיבורה של המשחק, היא ללא ספק הלארה הקרופט החדשה והמתוחכמת יותר. שתיהן אנגליות, חוצפניות, בעלות חזה גדול והכי חשוב - שתיהן מצליחות לרתק אותנו שעות למחשב הביתי. אם חיפשתם המשך ל-Half Life - זהו המשחק בשבילכם.



נראה שזה כבר הופך לתופעה: יותר ויותר משחקים מציבים כדמות ראשית בחורה. תחילתו של עידן חדש?









WIZ EXPRESS

בעד:
סגנון, מצחיק, קצב מהיר

נגד:
צורת התנועה לא תמיד הכי נוחה

קהל יעד:
כל מי שאוהב אקשן מהיר

Alice

Alice in Chains

מאת: צחי הופמן

"אליס" הוא ללא ספק, אחד המשחקים היותר מוזרים שראיתי בזמן האחרון. המשחק, המבוסס בחופשיות רבה ביותר על ספרו של לואיס קרול "עליסה בארץ הפלאות", זכה לגרסה חדשה ומעוותת ע"י אמריקן מקגי.

ארץ הפלאות הפכה למקום אפרורי ומעוות, לוחמי הקלף נהיו אלימים, וגם הארנב והשפן נהפכו למוזרים. המסקנה הראשונה שלי אחרי ששיחקתי ב"אליס" היא, שלא כדאי שתתנו לאחים שלכם לוותר על הספר לטובת המשחק, הם עוד יהפכו לרוצחים סדרתיים, או לסתם לא שפויים.

Alice זכה לפרסום רב עוד לפני שיצא לחנויות, כשחברת "הד ארצי" ערכה קמפיין שיווקי משלה בארץ (כפי שתוכלו לראות ב"מהדורה המרכזית"). הציפייה למשחק הייתה רבה, וקשה להגיד שהמשחק מאכזב. מצד אחד, הוא מכיל בתוכו המון אלמנטים נפלאים, אבל משום מה הוא משאיר קצת טעם רע בפה אחרי שמשחקים בו, מעין הרגשה של חוסר סיפוק. הפתגם "כגודל הציפייה, כך גודל האכזבה" מתאים לכאן בדיוק.

אחת הבעיות בהן נתקלתי היא חוסר הפוקוס, או הבלבול העובר על השחקן כשהוא מתחיל לשחק. מנוע המשחק בנוי על המנוע של Quake 3 , שעושה כאן עבודה נהדרת. רוצים ממנו בכלל. פתאום מופיע החתול (לחיצה על כפתור C) ומנסה לעזור, רק שחוץ מלחייך, הוא בדרך כלל לא עוזר, וצריך להפעיל את הברגים במוח כדי להבין מה רוצים ממך.



פסיכולוגיה בגרוש

הפעם במשחק, אליס איבדה את שפיותה בעקבות טראומה קשה בילדותה. כדי לחזור לשפיות היא חייבת להילחם להצלתה בארץ הפלאות. רק מה, הכל מתרחש בדמיון שלה. כל צורת המשחק בנויה על עיקרון של משחק פעולה מגוף שלישי, ובעזרת המנוע הגרפי של Quake 3, ארץ הפלאות נראית מ ד ה י מ ה, הכל בנוי לפרטים, והאווירה פשוט פסיכודלית. תוכלו לצפות בטירות מעופפות, דלתות המרחפות ברוח, מסלולים ההולכים למעלה ולמטה ועוד כל מיני דברים מוזרים. חייבים לציין את פסקול המשחק שנכתב ע"י כריס ורנה, לשעבר מה"ניין אינץ' נייל"ס, שרק מוסיף לאווירה.

> "הבחורה איבדה את התמימות שלה, היא ריאליסטית לגמרי, קודרת, עצובה, עם עיניים מאופרות בצבעים כהים - מעין לוק רוקיסטי"
>
> צחי הופמן מגלה לנו מה הוא באמת מחפש בבנות

I've Been Changed Several Times Since Then...

אליס עצמה עוצבה ע"י יוצרי המשחק בצורה שונה לגמרי מבסרטים המציירים שלמדנו להכיר. הבחורה איבדה את התמימות שלה, היא ריאליסטית לגמרי, קודרת, עצובה, עם עיניים מאופרות בצבעים כהים, מעין לוק רוקיסטי - פשוט השתקפות של דור האיקס. המבטא האנגלי הכבד והקול התמים שלה גורמים לך לחשוב שאתה עומד לשחק עם איזו ילדה קטנה. אחרי כמה שניות, כשהיא שולפת את הסכין, ואתה רואה לוחמת מרינס מיומנת המסוגלת לחתוך לוחמי קלף לשניים, להרוג יצורים, לקפוץ, לרוץ ולעשות בעצם כל דבר שלוחם בגולני מסוגל לעשות - אתה מבין שהיא יכולה לאכול אפילו את לארה קרופט לארוחת בוקר.

"I say Jump - You Say How High?"

"אליס" הוא משחק פעולה מגוף שלישי טהור, אבל בניגוד להמון משחקים השייכים לאותו ז'אנר, הוא מכיל בתוכו המון קפיצות. תצטרכו לשכלל את קישורי הקפיצה שלכם, כי אליס אוהבת לקפוץ, ורוב השלבים מכילים בתוכם סדרת קפיצות שונות. הקפיצה מתבצעת בעזרת מקש הרווח, ותמיד תוכלו לראות איפה אתם עומדים לנחות, בעזרת צללית קטנה של נעליים הנמצאת מלפני אליס. כפתור השמירה המהירה גם כן עוזר מאוד במצבים בהם מתקשים לעבור נקודה מסוימת בפעם הראשונה.

המצלמה עצמה מוצבת מאחורי אליס, והיא עוקבת אחריה לכל כיוון ונמצאת תמיד מטרים ספורים אחריה, תוך שהיא דואגת לא לפספס אותה. אתם תמיד תראו זווית צפייה שלמה של מה שמתרחש בסביבה הקרובה, אפילו כאשר אליס נמצאת מול קיר, או מול חפץ מסוים.

הצורה בה נלחמת אליס באויבים שלה בנויה בצורה מאוד פשטנית - אליס נלחמת באופן פשוט, איטי ולא מגוון - אם זה לזרוק סכינים, פטישים וקלפים - וזה מתחיל לשעמם קצת בסוף. כאשר המשחק מתחיל לעייף, הקרבות אמורים לגרום לשחקן עניין נוסף, אבל כאן נראה כאילו התייחסו לקרבות באופן משני.

לסיכום, רוב הסיכויים כי אחרי שתגמרו את המשחק, לא תחזרו אליו יותר, גם בגלל שאין אופציית משחק רב משתתפים, או קישור מהמשחק לעולם החיצוני של הסייבר ספייס, וגם בגלל שהמשחק קל יחסית, ורוב הסיכויים שתגמרו אותו תוך מספר ימים.

עדיין, למרות כל המגרעות שלו: שווה לראות את המשחק רק בשל הגרפיקה ה מ ד ה י מ ה (שמתם לב לאפקט של מילה עם רווחים בתוכה?) של המשחק ולצפות בחזון של "אמריקן מקגי", כפי שהוא רואה את אליס בארץ הפלאות.

דרישות המשחק גבוהות מאוד :

"פנטיום" 2 עם 400 מגה הרץ, כרטיס גרפי בעל 16 מגה בייט זיכרון, ו-600 מגה בייט פנויים בכונן הקשיח. אלו הן בעצם דרישות מינימליות במשחקים החדשים כיום, אבל במחשב שלי ("פנטיום" 2 עם 350 מגה הרץ, 128 מגה בייט זיכרון וכרטיס מסך עם 16 מגה בייט של RIVA), לקח למשחק ה מ ו ן זמן לעלות, דבר מתסכל ביותר.



מאת: נתנאל מורי nathanelm@hotmail.com



אני נתנאל מורי, ואני רוצה להיות פיראט!

את הכתבה בגיליון 116, אני חושב שקראתם ועיכלתם. הבטחתי לכם אישית, שלאחר שאגמור לשחק ב"אי הקופים" 4, אפרוס בפניכם את כל החוויות שעברתי, אספר לכם על כל הפנטזיות שהמשחק גרם לי (זוכרים את סימה, המורה למחשבים?) ואתוודה בפניכם על כל הרגשות הנפלאים והרטטים העוצמתיים שהמשחק העביר בי. אז... אני חושב שלא אוכל לקיים את ההבטחה הזאת...

הדף קצר מדיי!!!

תראו, ניסיתי לשכנע את אורן להקדיש את הגיליון כולו ל"אי הקופים" 4, אבל הוא פשוט לא הסכים. ניסיתי להסביר שזו הדרך האחת והיחידה הקיימת כדי להבהיר לתושבי ארץ הקודש במה מדובר. אפילו איימתי להתפטר! אמרתי לו: "אורן, אני מתפטר!", ואורן ענה: "או.קיי..." ואז אמרתי: "טוב, טוב. סתם ניסיתי לאיים, אל תיקח ללב..." בקיצור, אתם צריכים להסתפק בכאלף מילים, וזה הדבר היחיד שאני יכול לעשות בשבילכם.

הבעייתיות במשחקי המשך היא קריטית - הרבה פעמים מפתחי המשחק נשענים על נוסחאות קודמות, ואז המשחק דומה מאוד לקודמו. רק כשהמפתחים מתנתקים לגמרי מההצלחה של הפרק הקודם, אז באמת נוצרת תקווה להצלחה (ראו ערך Dune2 כדוגמא קלאסית). ב"אי הקופים" 4 לא בוצעו שינויים דראסטיים כמו שנעשו ב-Dune2, אולם ישנם עדיין הבדלים משמעותיים. לפי דעתי, זה הבונוס הגדול ביותר שניתן לתת ל"לוקאסארטס". המשחק משתמש במנוע הגרפי של "גרים פנדנגו", אך אל תדאגו - לכל אלו מכם שלא אהבו את הממשק שלו, אציין בפשטות שכאן התמונות ברורות, פשוטות ונעימות לצפייה. מעבר לזה, הממשק שופר קצת, וכשמתקרבים לאובייקט, תופיע בתחתית המסך כתובית שתציין מהו, ואם יש מספר אובייקטים, אזי כולם כתובים למטה, ואפשר להשתמש במקשי החצים בכדי לבחור ביניהם.

הכל מתחיל בתסריט...

יוצר המשחק, שון קלארק, בהחלט עמד בציפיות הדרושות ממשחק כזה. הוא ומייקל סטמל פשוט עשו עבודה נפלאה ברקימת החידות, בכתיבת הבדיחות, ובהשראה חוזרת ומרעננת של האווירה שכל כך קסמה לנו בכל פרקי הסדרה. בתור חובב "קווסטים" מושבע, יש לי דרישות גבוהות ביותר בכל פעם ש"לוקאסארטס" מוציאה משחק, ואני פשוט לא תופס כיצד הם מתאימים לדרישות בכל פעם מחדש. זה נשגב מבינתי! הגרפיקה פשוט מהממת. לא מדובר רק על המנוע הגרפי, אלא גם על הרקעים והמיקומים (המיקומים מצויירים ביד, והדמויות תלת ממדיות). הדמויות פשוט נראות מצחיק, והן שונות מאד אחת מהשניה, הבדלים קיצוניים ביותר. כמובן שהדיבוב של הדמויות במשחק מדהים בצורה לא נורמלית. לפעמים התפוצצתי מצחוק גם כשלא הייתה בדיחה, רק בגלל שהמבטא היה ממש ממש מצחיק! אני פשוט יכול להמשיך עוד ועוד ועוד לבלי סוף לגבי הסטגוניות והרב-גוניות האין-סופית שהמשחק מציע, אבל אני חושש שזה יגרום לפיטוריי.

הו, הו, ושכחתי לספר לכם על הקטע שבו גייבראש פוגש את XXo ואת מוXX ואת... טוב, אני לא יכול לגלות לכם... פשוט תנחשו לבד. דומיניק ארמטו פשוט תפס את האישיות של גייבראש ושבה אותי בקולו המשעשע, עוד יותר מאשר בפרק הקודם. החיסרון היחיד מבחינת התסריט הוא שיש בו כמה קטעי דו"ח וו - כלומר, בדיחות מצחיקות שנתקלנו בהן כבר בעבר. אך אל תדאגו, אין הרבה בדיחות כאלה, וגם כשיש - זה עדיין מצחיק.

No, I am your brother ---

גייבראש המסכן, שגילה שלה צ'אק הוא אחיו, מתמודד איתו כבר בפעם הרביעית. אני יודע שמי מכם ששיחק בדמו קיבל את הרושם שלה צ'אק לא יהיה כאן, אבל דעו לכם ש-כן, הוא חוזר. (כאילו "דהה...").

למי שלא יודע, גייבראש ואיליין כבר נשואים! (הפלא ופלא), וכאן טמונות הבדיחות היותר מדהימות במשחק. היחסים בין גייבראש ואיליין פשוט מצחיקים בצורה מטורפת! אני לא הפסקתי לצחוק. הם כל הזמן יורדים אחד על השני וכבר אי אפשר לדעת אם היא אוהבת אותו באמת. זה ממש עשה את המשחק. חשוב שתבינו עד כמה האינטראקציה בין הדמויות עצמן חשובה בשביל האווירה! לעיתים, לא ניתן להתמיין את ההרגשה שפשוט מדובר כאן בביקורת עלינו ועל החברה שאנו חיים בה, והביצוע הוא ביצוע קומי ומטורף. רוצים דוגמא? איליין חוזרת מירח הדבש אחרי הרבה זמן, בינתיים היא הוכרזה ב"משרד הפנים" כמתה, ולכן מפרקים לה את הבית. איליין עומדת מול הפועל שהורס לה את הבית ואומר שמבחינתו, כל עוד הטפסים אומרים שהיא מתה - אז היא מתה. סאטירה מטורפת על הבירוקרטיה ועבודות הניירת השונות של ימינו. אהבתי...

"רק הפעם אציין בפתרון, רק הפעם..."

אני בטוח שכל אחד מכם נתקל לפחות פעם אחת בדילמה שהכותרת מתארת. אישית, זה "קווסט" ברמת קושי בינוני לטעמי. יש חידות קלות מאוד ויש חידות קשות מאוד, אבל רובן בינוניות ולא יותר. למען האמת, אין אף חידה כמעט בלתי אפשרית במשחק (כמו חידת הכרטיסים ב"גרים פנדנגו"). המשחק מגיע עם



פיתרון (או לפחות בגרסה שאני קיבלתי), ורק בגלל שאורן בלבל לי את המוח שאגמור את הכתבה היום, אז הייתי חייב להציין בו פעם פעמיים (או 3, או 4, או 5, או 6, או, אוקיי... הוכרחתי לסיים את הפרק האחרון איתו. מרוצים? תראו מה אני עושה בשבילכם). לצערי הרב, אחד מחסרונותיו הגדולים של המשחק זה הבאגים. אל תדאגו, המוצר איכותי מאוד, אבל כשמגיע מוצר מחברה שהציבה לעצמה סטנדרטים כה גבוהים כמו "לוקאסארטס", אז כל באג זה מינוס רציני, קטן ככל שיהיה.

מילה קצרה על "לוקאסארטס": החברה הנ"ל הציבה לעצמה סטנדרטים שכל מה שיוצא תחת ידם יהיה יותר מסתם משחק מעולה - הוא צריך להיות קלאסיקה! (לא כמו EA או SIERRA, שאע"פ שהן חברות מסוג א', יש המון משחקים שלהם שפשוט לא שמעתם עליהם). עד 1998, "לוקאסארטס" עמדה בתנאים ולא הוציאה כמעט אף משחק שלא היה להיט רב מכר או קלאסיקה. אחרי "גרים פנדנגו" המצוין, העניינים הידרדרו קצת, והחברה הוציאה משחקים שהם רק "מציינים או טובים". אך בשנה שעברה, "לוקאסארטס" הבטיחו לחזור לימים הנושנים של פעם, ו"אי הקופים" 4 היה יציאתה הראשונה מאז. נראה איך העניינים יתפתחו.

אגב, בצער וביגון רב אני מודיע על פטירתו של "אובי וואן". לא, אני לא מתכוון לג'דיי הידוע מ"מלחמת הכוכבים", אלא למשחק מחשב בסגנון Jedi Knight, שהיה "אמור" לצאת בימים אלו למחשב. החברה פשוט לא עמדה בזמנים, התקציב אזל, והחברה שם נכנסו לבעיה. רק מי שיש לו Playstation 2 ייהנה לראות את המשחק בשנה הבאה. עם כל זאת, החברה הבטיחה שהיא תמשיך לייצר משחקים ל-PC, וש"אובי וואן" הוא רק תקרית מצערת בודדת (תנו לי דקה למחות את הדמעות).

יש למישהו טישו?

"אי הקופים" 4, הוא "קווסט" מצוין. הדיאלוגים שנונים, הבדיחות משעשעות ומצחיקות, הגרפיקה מהממת, הסאונד, הדיבוב, המוסיקה, וכל מה שקשור לקול פשוט מושלם ומלוטש היטב. החידות מאתגרות, וממש אין לי מילים (חוץ מהתלונה על הבאגים). אם אתם מתלבטים איזה "קווסט" לשחק- "אי הקופים" 4, או Journey The Longest, אז הקשיבו לעצתי: אם אתם מחפשים כרגע "קווסט" מושך מבחינת העלילה, או שאתם רוצים להיסחף לתוך הרפתקה מרגשת ונוגעת ללב, אין ספק שעדיף לכם ללכת על TLJ, שהוא בהחלט משחק מדהים מכל הבחינות. אבל אם אתם פשוט רוצים לצחוק בלי לתת חשבון לאף אחד, אז לכו על "אי הקופים" 4. אין לי מושג איזה מבין פרקי הסדרה הוא הטוב ביותר, אבל אין ספק ש"אי הקופים" 4 רחוק מאוד מלהיות אכזבה. המשחק פשוט עבר את כל "דרישות המערכת" שאני הצבתי. מבחינתי, זה די והותר. אני תמיד הסתכלתי על סדרת "אי הקופים" כעל פארודיה שבה "לוקאסארטס" צוחקת על עצמה ועל התרבות הצומחת אצלנו בעולם. מפתחי המשחק לא מתייחסים למשחק ברצינות ומרגישים שהוא נעשה לשעשע אותם יותר מאשר אותנו, ולדעתי זה טוב. אחרי הכל, אחרי משחקים כבדים ועמוקים כמו "גרים פנדנגו", The Dig, או Full Throttle, ברור שנוצר אצלם הצורך לשבת ולצחוק על הכל. את ההרגשה הזאת הם מבטאים בסדרת "אי הקופים" בצורה מוצלחת, ואתם שומעים את זה מ"פריק" של "קווסטים" רציניים, כמו "גבריאל נייט", או TLJ (זוכרים למי נתתי את הפרס בטקס "עכבר הזהב"?)

WIZ EXPRESS

בעד:
גרפיקה מהממת, סאונד שלא מהעולם הזה, חידות מקסימות, בדיחות. מה עוד?

נגד:
באגים, אולי? (לא נעים להגיד "לא מצאתי", או "למה להיות פאסימים?" כמו שצחי הופמן היה עושה)

קהל יעד:
יצורים חיים.



sacrifice

מאת: ליאור ברמן

אסטרטגיה בזמן אמת הוא בסך הכל ז'אנר מפוצץ כותרים, ונדמה שלפעמים נמאס עלינו יותר מדי, ואין מה לחדש בו בכלל. ובכן, חברת Shiny החליטה שאם אי אפשר להמציא את הגלגל מחדש, אפשר לפחות להוסיף לו כל מיני שיפורים ודברים קטנים שיעשו את הנסיעה הרבה יותר נוחה וכייפית. אחרי הכל, מי שהביא לעולם את Worms ואת MDK לא יכול להכין משחק בלי לכוון לצד היותר מטורף שלנו.

אז מה בדיוק עשו Shiny שהפך את Sacrifice לכל-כך יוצא דופן? פשוט מאד- הם שילבו את ממשק ה-RTS (אסטרטגיה בזמן אמת) והוסיפו לו את הגאדג'טים הקטנים שלהם. בואו ניקח לדוגמה את הדמויות, שהסוגים שלהן נעים בין לוחמים פשוטים ומכשפי קרב ועד כוהנים מוזרים, משרתים ואלים עם תסביך אנו רציני.

בתור קוסם קרב למשל, אתה תוציא צבא שלם כדי להכניע באופן טכני את היריב, ע"י הריגת הקוסם היריב בלבד.

לרשות הקוסמים יש מגוון קסמים מיוחדים, ואני אהבתי את הכוח שיש לדמות אחת בתוך משחק, המיועד כאילו לצבאות ענק ואין-סוף הכנות מראש. הקרבות נראים אחרת לגמרי, וכל העניין מכניס הומור למשחק (וזאת כל המטרה לא?), כל המלחמה הופכת ממשהו מרכזי בכל משחק אסטרטגיה למשהו שולי אפילו. קרב בין קוסמים למשל, נראה הרבה יותר טוב ומרגיש יותר ממוקד.

וד"ש ל-Rincewind

דברים קטנים נוספים העושים את ההבדל במשחק- ממלכות שונות המשתמשות בשיטות שונות לקרבות, כמו וודו, בארץ בה מספר אלים מפקחים אחד על השני ויחד על כל העולם. הרי לכם משחק עם הומור, המזכיר מעט את סגנון ההומור של הסופר טרי פרצ'ט- מחבר "עולם הדיסק" ומי שאחראי על שלושת המשחקים שיצאו תחת אותו שם.

כשמתחילים את המשחק, צריך לעבור השתלמות ממשקית עם דמות שמסיירת ברחבי העולם ומסבירה לך על מה ללחוץ כדי להתקדם בחיים. כאשר אתה עושה פעולה לא נכונה, אתה זוכה לצרור ביטויים לעגניים הקשורים ביכולות שלך ובסיכוי שגם תשרוד את המשחק... אבל זה עוזר להבין מה בדיוק הולך שם. שני המשאבים העיקריים עליהם נבנה המשחק הם מאנה (Mana) ונשמות. מאנה פורצת מתוך בארות קסומות, וכדי לתפוס אותה צריך להעלות באוב בונה בארות קסומות, ורק כך אפשר ליהנות מהאנרגיה שלה, כדי לסבך את כל העניין, הוחלט שככל שמתרחקים מבאר המאנה, כך היא פחות משפיעה עלינו, לכן צריך להעלות באוב נושאי מאנה שישאבו לתוכם את האנרגיה ואז ילכו אחרינו לכל מקום כמו מאוורר נייד.

גם המוות במשחק אינו דבר של מה בכך. לכל קוסם יש מקדש, ככל שהמקדש עומד על תלו, כך הקוסם יחיה, גם אם הגוף שלו יושמד באמצע. במקרה כזה צריך לנדוד חזרה למקדש ולקבל גוף חדש. את כל זה מביעים בהמשך הדקות הראשונות, כי דמות העזרה נותנת לכם למות רק כדי שתראו מה קורה את"כ... ואם מדברים על מוות ותחיה, הרי שגם היחידות הפשוטות ביותר נוצרות מנשמות, נשמות כחולות שסתם מסתובבות בסביבה ומחכות שמישהו ישים עליהן גוף, ונשמות אדומות, לריב של האויב, שצריך להמיר אותן כדי שיהיו כחולות. ואיך ממירים אותן? באמצעות קורבן.. כמובן. כדי להקריב קורבן, מעלים באוב רופא שמחזיק אצלו נשמה של משרת. הוא מחזיר את הנשמה לחיים, ואז בתוך המקדש מקריבים קורבן, והנשמה הופשית להיות שלכם לעד. הנשמות המקיפות אותך- המכשף- בעצם חסרות בינה. אתה צריך להגיד להן לאן ללכת ומה לעשות שם, ואולי אולי הן ילחמו בשבילך, אם תבקש יפה וכמו שצריך. אהבתי את כל הקונפליקט בין מכשפים לאלים שלהם, זה בהחלט נותן תחושה מוכרת מהמיתולוגיה, או אפילו מהתנ"ך (בצורה פרודית כמובן)...

כמו כל משחק אסטרטגיה, מצב ה-Multyplayer הוא מרכז העניין, ומגוון האפשרויות לקח אותו קדימה, כשלמתחת את השיאים נשמע מהנה הרבה יותר מאשר סתם לשחק. בכל מקרה, גם מי שבוחר ליהנות ממשחק לבד- לא יתאכזב. יש מספיק לכולם. חלק העזרה הראשוני במשחק זמין לכל אורכו, כדי שאם נתקעת- תוכל לצאת. כל הדברים הטובים האלה בנויים על מנוע תלת ממד חזק, והיצורים, כמו גם הסביבה, מפורטים מאד ומוזרים לא פחות. אבל צריך לראות כדי להבין.

והפאנץ' ליין ההכרחי: משחק אסטרטגיה שלא המציא את הגלגל, אבל הוסיף לו טיפה גומי כדי שיהיה נוח.





דרישות מערכת

64MB RAM ,Win95/98, cdX36,
P II 350MHz, מאיץ תלת ממד
אתר למידע נוסף: www.sacrifice.net



שובו של צ'אק נוריס

מלבד אספקט העיצוב הגרפי, האם ניתן עוד לשפר משחקים מהסוג של Delta Force? צחי הופמן יצא לברר את התשובה.

מאת: צחי הופמן

עברו רק כמה חודשים מאז יצא בארץ Delta Force 2, וכבר עכשיו נמצא בחנויות החלק השלישי Land Warrior, ואלה שאקשן תמידי אף פעם לא מספיק להם, לא ירצו לוותר על Delta Force 3 (DF3). כמו בכל חלק בסדרה, גם הפעם תשחקו חייל מובחר מיחידת העילית "כוח דלתא", כשהמטרה שלכם נשארה בעינה - חיסול טרוריסטים והצלת שבויים. לא עלילה מקורית במיוחד, אבל בהחלט נותנת את מה שצריך כדי להריץ משחק.

הגרפיקה במשחק שופרה בצורה ניכרת, וכל כרטיס גרפי בינוני ומעלה יתן לכם תוצאות מעולות על גבי המחשב הביתי. נשמע טוב, לא? הבעייה בכך, שכל טעינת חלק במשחק אורכת דקות ארוכות מאוד. לאחר ההמתנה המייגעת, המשחק רץ חלק לגמרי ולא סובל מעצירות, אפילו קטנות ביותר, הודות למנוע גרפי תלת-ממד חדשני שפותח במיוחד למשחק.

Land Warrior עצמו ריאליסטי לחלוטין, ויריה אחת לא במקום, תתרוג אתכם מייד, כנ"ל גם לגבי האויבים שלכם, שישתטחו על הרצפה בעקבות צליפה טובה שלכם.

מחלקה סגורה

ב-DF3 תוכלו לבחור מבין חמש דמויות, כשכל אחת מהן מכילה כישורים מיוחדים משלה. למשל "פחית גז", שם מלא: סמל קול הריס, כישורים מיוחדים: מדויק עם נשקים לא ישירים, חזק וקשוח. "פיטבול", יציב עם נשקים כבדים ויכול לעמוד ביותר פגיעות מאחרים. "מאקו" היא החובשת היחידתית והשחיינית הכי טובה (ניתן לשחק איתה רק במשחקים מרובי משתתפים), "נשיכת נחש" טובה יותר מכולם עם סכינים ומסוגלת לרוץ מהר ו-"לונגבו" יציב עם הכוונת הטלסקופית ווזחל מהר. כל דמות תהיה טובה יותר בחלק אחר במשימה, ולכן כדאי שתבדקו איזו דמות המתאימה ביותר עבורכם.

DF3 מכיל בתוכו מגוון עצום של נשקים בהם תוכלו להשתמש. זהו בעצם היתרון הגדול של המשחק לעומת מתחריו. בין 20 סוגי הנשק בהם תוכלו להשתמש: אקדח 9 מ"מ, 45 קליבר וגם אקדח חיצים לקרבות מתחת למים. ישנו גם תת מקלע עם טווחי פגיעה שונים ואקדח עם משתיק קול. תוכלו לצלוף עם רובה צלפים כבד בארט וריבה צלפים קל M40, ואם תגיעו לכך, אז גם יעמוד לרשותכם נשק כבד: מקלע אוטומטי כיתתי M249 SAW, מכונת ירייה קלה FN MAG ו-MM1 היורה רימוני יד. תוכלו גם להתקין פצצות, מלכודות, לזרוק רימונים ולסמן מטרות להפצצה אווירית. לחובבי הנשקים מצפה חוויה נעימה מהמשחק.

אחד הנשקים היותר מעניינים במשחק הוא ה-OICW (Objective Individual Combat Weapon), הוא יורה גם 5.56 מ"מ וגם רימונים הנזרקים למרחק רב, איתם תוכלו לפגוע באויבים המסתתרים ובכך למנוע מגע איתם. הנשק גם פוגע הרבה יותר טוב מכל שאר הנשקים.

בוחן מסלול

DF3 מכיל 30 שלבים, הכוללים בתוכם מסלול אימון העוזר לטירונים להכיר את המשחק, עשרה שלבים קצרים ו19- משימות, וכמובן שלא נפקד מקומו של עורך שלבים, שהפך לפריט חובה במשחקים מהסוג הזה.

חלק מהמשימות מתרחשות באזורים אקזוטיים בעולם כמו: אינדונזיה, דרום אמריקה, מצרים ואפריקה. תצטרכו להציל שבויים, להרוס תחנת חשמל, להרוג טרוריסטים ולהציל שגרירים.

לפני כל משימה יעמוד לרשותכם תדריך ותקבלו פירוט על הנשקים העומדים לרשותכם במשימה. חלק מהמשימות תתחילו ישר מעל פני האדמה ובשאר תגיעו דרך האוויר בעזרת הליקופטר, או דרך מצנח ישר לאזור הסכנה. בחלק מהמשימות יצטרף אליכם חייל נוסף שיעזור לכם לפנות את השטח מהאויבים, אבל ברובן תצטרכו לדאוג לעצמכם לבד.

Land Warrior לא מחדש הרבה מהחלק הקודם, למרות זאת שחקנים ששיחקו בחלק הקודם ימצאו הנאה רבה גם בחלק הזה. האקשן עדיין סוחף, והמשימות עדיין מעניינות. המגוון הרב של הנשקים והאפשרות של משחק און-ליין המספק עוד שעות רבות של משחק ברשת, בהחלט עושים את המשחק הזה שווה.



Action

Gunman CHRONICLES

ויש אפילו טנק

מאת: ליאור ברמן



"תהרוג אותו לפני שהוא יקרא לחברים שלו..."

ליאור ברמן מנסה להעביר תדריך יציאה לקרב

לפני שתספיקו ליהנות מעטיפת החרדל של **Gunman**, כבר תשימו לב שמצוין עליה כי המשחק מסתמך על המנוע של **Half life**. אני לא אוהבת משחקים שמפורסמים רק בגלל שהם מסתמכים על שוברי קופות ישנים יותר, כאילו שזה תירוץ למה שיצא עכשיו, ולמרות שכאן מסתמכים רק על האינטליגנציה המלאכותית ועל המנוע של **Half life**. עדיין ניתן לזהות כל מיני דברים מהמשחק.

הסיפור העלילתי לא מסובך יותר מדי - יחידת החיילים השומרת על השקט בעולם נקראת Gunman, כשחמש שנים קודם לכן נלחמה קבוצה אחרת של חיילים בחייזרים עשויי סיליקון הנקראים Xenome שהרגו/חטפו/ התעללו קשות במפקד הפלוגה. כעת, חמש שנים אחרי - אתה, מייג'ור ארצ'ר, מוביל יחידת חיילים מובחרת נגד אותם חייזרים, כדי לגלות אחת ולתמיד מה הבעיה שלהם. לא יודעת, העלילה הזו פשוט לא תפסה אותי. כנראה שראיתי יותר מדי סרטים כדי להתחבר לקטע הזה, ואולי אני מהכה למשחק troopers Starship, שם באמת אין לאנשים סיכוי מול החייזרים... בכל אופן, זה מה יש, וכמו בכל סיפור יש הפתעות ופיתולים עלילתיים שאמורים לרתק אתכם למסך.

חידות היגיון

שאלה: כמה עלילה יכולה כבר להיכנס לתוך משחק ירויות? תשובה: לא הרבה. אכן, המשחק קצר יחסית ויותר מדי מזכיר את **Half life**. כנראה שהחברה'ה הסתמכו קצת יותר מדי על המולטיפלייר.

אחרי סרט פתיחה עוצר נשימה, מייג'ור ארצ'ר מוצא את עצמו בבסיס ה-Gunman, מחפש מה לעשות. אין ברירה אלא לספק לו תעסוקה - וכך נלחמתי בתעוזה בתוך מחסנים ומחוץ לבניינים נגד חייזרים מכוערים שהגיחו מכל פינה, אפילו מהשמיים. פה ושם, למי שמכיר כל מיני כותרים דומים אחרים, אפשר להבחין בכל מיני אה... הקבלות, חס וחלילה חיקויים, למשחקים אחרים.. מה שכן, Gunman שומר היטב על חוסר האיזון בבניית המתח העלילתי. יש משהו שמתחיל, המתח גובר, ואז מין הפסקה- תן לאח הקטן שלך לעבור את הקטע הזה, כי גם ככה לא יקרה כאן כלום...

טוב, קצת דברים טובים על המשחק: ראשית, הוא לא עד כדי כך גרוע. שנית, יש בו קטע שאפשר לנהוג בטנק. כמו שבמשחק Driver 2 ההליטו להוציא את השחקן מהרכב (וכדאי שתעיפו מבט לכתבה של צחי), כאן מכניסים אותו בפנים. מלבד זאת, העלילה באמת משופעת פיתולים, שאולי אפילו לא עד כדי כך צפויים. והשורה התחתונה שבעצם מעניינית את כולם - ארסנל הנשקים ניתן לעריכה, כך שכל המוכשרים שבינינו יכולים ליצור כל מיני כלי נשק מקוריים ולעשות איתם חיים.

מבחינה גראפית, המשחק עובר מספיק טוב אם יש לך מחשב חזק ותמיכה במאיץ תלת ממד. כל החיילים נראים כמו שכפולים של אדם אחד, והטקסטורות נראות כאילו הן שם ממש במקרה. מה שאולי מכסה על זה היא האינטליגנציה המלאכותית של המשחק, שלא מאפשרת לך לברוח מהאויב. זה כנראה בא כדי להדגיש את המוטו של משחקי יריות- תהרוג אותו לפני שהוא יקרא לחברים שלו..

בפני עצמו, יש למשחק המון דברים לשפר. כל מה שתורם לעומק של המשחק דורש טיפול 10,000 בדחיפות. מצד שני, זה באמת רק משחק יריות, ואי אפשר לצפות שכל כותר יהיה כמו Half life - גם יפה וגם בעל עומק ועלילה מפותחת. לדעתי, מי שאוהב לירות סתם ולהשתמש בכמה שיותר נשקים לא יתאכזב מהמשחק. מצד שני, אולי הוא יעדיף את Time crisis ב"סוני" מאשר את Gunman.











דרישות מערכת

400 ,CDX4 ,Win95/98/ME/2000/NT,
32MB RAM ,233MHz P II מגה פנויים,
מודם 32bit
אתר למידע נוסף: www.sierra.com

אסטרטגיה

BATTLE OF BRITAIN

And Bob's Your Uncle

האם Battle of Britain ישכנע את בן מנחם, שהוא יכול להיות מפקד חיל האוויר הבא?

מאת: בן מנחם

Battle of Britain הוא דגם מעניין של מערכה אווירית חיה באנגליה ב-1940. BoB, כפי שנקרא לו מעתה והלאה, מנדב הרבה פרטים, אבל משאיר הרבה מקום לשיפור.

הנחת היסוד במשחק היא פשוטה למדי: יש לך שליטה על חיל האוויר של מדינתך (אנגליה או גרמניה) במשך זמן קבוע מראש. זה אומר, שאתה תתכנן איפה היחידות יתבססו, אילו מטרות או גזרות הן יכסו, ומתי הן יעופו.

BoB מציע מספר סוגים של מערכות, מאלו הנמשכות רק יום ועד אלו הנמשכות שבוע, חודש או מספר חודשים, כשהן משתלבות בשתי תקופות זמן: הקרב ההיסטורי המתחיל באוגוסט 1940 וההפצצה הגרמנית ההיפותטית ב-1941. המטרות במערכות של כל צד הן די שונות: כשחקן בריטי, תצטרך להגן על ארצך מהתקפות הפצצה, אבל באותו הזמן גם לנהל את יחידות ה-RAF (Royal Air Force) היקרות שלך ולהגן עליהן מקטל בשל קרב, איבוד מטוס, או עייפות. השחקן הגרמני מצד שני, חייב להפציץ את הצד הבריטי לקראת הכנעה וחיסול יחידות ה-RAF בכל הזדמנות שהוא מקבל. בזמן שהשחקן הבריטי צריך לנהל את יחידותיו באופן יעיל, חייב הגרמני לנהל את מסע ההפצצות שלו עד לפרט הקטן ביותר - למרות שהאינטליגנציה המלאכותית יכולה לעזור קצת בתכנון. שחקנים מתחילים צריכים לנסות את המסעות של יום ושבוע בצד הבריטי, על מנת ללמוד כמו שצריך, למרות שאלו נוטים לקראת הגרמנים בתנאי הניצחון.

אירופה הקלאסית ב-15 יום

רוב המשחק נערך במפת אזור בריטניה ואירופה הצפונית-מערבית, המציגה מראה גיאוגרפי נאה של השטח, עם סמלים תאוריים של מגוון שדות תעופה, ערים, מפעלים, תחנות חשמל, יחד עם אייקונים ואנימציה עבור המטוסים ותצפיות הפשיטה. כל צד מתחיל את היום במצב תכנון-מקדים, נע בין יחידות, או עוסק בניהול פשוט. השחקן הגרמני עושה במצב הזה את כל התכנון בשביל היום, בעוד השחקן הבריטי- תלוי באסטרטגיה שלו- יכול לבחור לשבת בשקט ולשתות כוס תה. מכאן והלאה, מתפתח היום בזמן אמיתי בשלבים - כלומר, במונחי המשחק, על בסיס דקה-לאחר-דקה. בכל נקודה אתה יכול לעצור ולתת עוד הוראות, ויש יתרון בלהיות לוחץ מקש העכבר המהיר ביותר, החיסרון הוא שיש כמובן הרבה לחיצות. הבעיה נמצאת בעובדה, שהממשק, בעודו נראה ניתן לשליטה, הוא לא בדיוק חברותי למשתמש. פיסות מידע מסוימות ניתנות לך רק במצבים מסוימים, וזה גורם לך לבטל פעולה - לדוגמה, פעולת יירוט הפושטים - רק על מנת לגלות באיזו גזרה נמצאת קבוצה של מטוסים ידידותיים.

פונקציות אחרות מעלות חלונות המכתימים את המפה כמעט לחלוטין וחוסמים את המידע האסטרטגי הרלוונטי. כאשר המפה נעשית לא מסודרת ומלאה באייקונים של מטוסים (מה שקורה הרבה), זה יכול להיות גיהינום לנסות להבין משהו בין כל השכבות והקבוצות של המטוסים- מה שיכול להפוך ליותר מעצבן אם אתה שוכח משהו ולא יכול לגשת לקבוצה מפעולה של המשחק.

British Always

BoB עובד די טוב במשחק דרך האי מייל, במצב שהשחקן הבריטי מגדיר את פעולותיו ראשון בשביל היום. השחקן הגרמני מתכנן את ההתקפה, כיוון שחוץ מזה הוא עושה מעט מאוד. השחקן הבריטי משחק את התור, והשחקן הגרמני יכול לראות את מהלכי היום פעם נוספת- אז התהליך מתחיל מחדש את היום הבא. המשחק כולל גם אפשרות TCP/IP. זה מביא את הסיקור לנקודתו האחרונה: BoB דורש זמן, השקעה וסבלנות, גם אם אתה מכבה את כל השטויות, גם קצת כוח מחשוב לא יזיק. BoB פונה יותר לשחקני המלחמה מאשר לשחקן הכללי - הממשק והנטייה לבעיות הנהלה לא חשובות ירחיקו את קהל השחקנים הרגיל. אחרי שכל זה נאמר, BoB יכול להיות משחק מעניין ומורכב לשחק. בכל מקרה, הוא יכין אתכם היטב למבחנים במיונים של חיל האוויר.









Action

Project IGI

I'M GOING IN!

מאת: בן מנחם

Project IGI הוא משחק המשלב טקטיקה ואת האקשן של משחק יריות מגוף ראשון. הפעם תיכנסו לנעליו של ג'ונס, סוכן שטח של סוכנויות הביון המערביות, ותצטרכו לעבור דרך בסיסים צבאיים ואינספור חיילים בדרככם, כדי למצוא בחור בשם ג'וזף פריבוי.

אז כפי שאמרנו, הגיבור הפעם הוא דיוויד לאולין ג'ונס, איש ה- SAS לשעבר, ועכשיו סוכן שטח של סוכנויות הביון המערביות. המשימה שלך היא למצוא אדם הנקרא ג'וזף פריבוי, מאפיינר וסוחר סמים אסטוני, ולהביא אותו לחקירה. עד כאן הכל נשמע די פשוט, אבל אתה תצטרך לעבור בדרך בסיסים צבאיים ולחמוק מחיילים, תוך כדי ניסיון לאתר אותו.

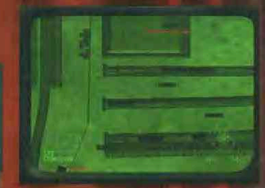
כמה קשה?

המשחק עצמו קשה, קשה מאוד אפילו, והעובדה שאין לך אפשרות לשמור באמצע משימה, לא עוזרת להפוך אותו לקל יותר. אי היכולת לשמור תגרום לכך שתצטרכו להתחיל כל פעם מהתחלה מאפס, כלומר, גם אם זו משימה האורכת כמה שעות והגעתם לסוף, אבל נפלתם בטעות מסוים, הלך עליכם. כל המשימות, אפילו בשלבים הראשונים, קשות ומצריכות חשיבה ותכנון. במשחק הושם דגש על מציאותיות, ולכן המצבים בהם תתגלה על-ידי האויב, סביר יותר שייגמרו בכך שתצטרך להתחיל מחדש את המשימה, מאשר בכך שתצא מהמצב על ידי יריות לכל עבר (למרות שאפילו זה יכול להצליח לפעמים). השליטה במשחק היא לא דבר מסובך, אבל היא גם לא דבר מהנה. היא נעשית על ידי שילוב של העכבר והמקלדת, ולפעמים יש הרגשה שהיא מסורבלת ודורשת יותר מדי תנועת ידיים מהשחקן. כאשר תידרש ממך פעולה מיוחדת, כגון טיפוס או שימוש במחשב, תצטרך להתקרב אל העצם (סולם לדוגמה), אז תופיע תמונה יחוקה מהבחבת של הפעולה, ותידרש ללחוץ על כפתור הפעולה. ישנן פעולות כמו גלישה על חבל, שהן מהנות, אבל כמו כל דבר טוב בחיים - גם מסכנות אותך.

כמה טובה?

הגרפיקה בסה"כ היא מאוד טובה, הטקסטורות מאוד מפורטות, מגוון תאורות מדמה זמנים שונים של יום ומזג אוויר מצוין, והנשקים נראים אמיתיים. כלי הנשק משפיעים על הסביבה גם באופן חזותי, והם ינפצו זכוכיות וישאירו חורים בקיר למשך המשימה. כאשר תירה בעץ או בחומרים קלים אחרים, נתזים יעופו מהם, וחלק מהשפעות הנשקים יהיו גם נורא גרפיות, כמו דם ניתז על קירות בזמן חילוף יריות. לנורות כל האמור לעיל, בכל זאת יש למשחק מספר פגמים: לאחר שתהרוג מישהו, גופתו פשוט תיעלם. למרות זאת, זה עדיין לא תירוץ לכך שכאשר תירה באחד מהשומרים, כששומר אחר מסתכל עליו, לא תהיה כל תגובה מצד המסתכל. כמו כן, למשחק יש נטייה ליצור חיילים חדשים מהאוויר, במקומות בהם היית קודם ולא ראית אף אחד. המוזיקה, כמו הגרפיקה, טובה מאוד. היא מעוצבת בצורה טובה, ורגש המתח שהיא מקנה עוזר מאוד לקטעי האקשן במשחק. תופתעו לגלות שבאסטוניה, לפחות לפי המשחק, מדברים אנגלית, למרות שזה לא משפיע על הדיאלוגים הנהדרים. רעש הצעדים שלך ישתנה בהתאם למשטח שתלך עליו, ולקצב בו תלך. צלילי הסביבה מפורטים ומצוינים, בין אם זה רעש של שער נפתח, מנוע מכונית, צפצוף מצלמת ביטחון, או אפילו פעמון במעלית - כל הצלילים מפורטים ונשמעים מצוין, אפילו רעש של גשם הנופל על גג ישתנה בהתאם לסוג הגג.







בעזרת המחשב הלוויני תוכל לראות את מפת האזור, את החיילים ואת המטרות בשידור חי מלווין הממוקם מעל האזור, ובעזרת המשקפת תוכל להסתכל למרחקים, כשבשילוב עם הנשק המתאים, תוכל לשמש כמעין רובה צלפים.

כמה תיתן?

לסיכום, Project IGI הוא משחק נחמד ומחנה. השלבים משלבים בהצלחה את התחושה של התגנבות כמו מרגל, ומאבקים צבאים כמו חייל. לעומת זאת, האינטליגנציה המלאכותית החלשה של החיילים, חוסר האפשרות לשמור והחיסרון במשחק מרובה משתתפים, מהווים בעיות שאי אפשר להתעלם מהן.

WIZ EXPRESS

בעד:
מתח. האביזרים השונים תורמים למקוריות.
נגד:
AI גרוע.
קהל יעד:
למי שעדיין לא נמאס מהדאנר (ויש כנראה הרבה כאלה).

Action

Rune

עוד קצת פלפל לחיים

מאת: עידו זילברשטיין

המסר ש-Rune יעביר לכם הוא ברור: "מספיק עם התחכום, תנו קצת אקשן!", ולכן, על אף העלילה הייחודית, המשחק יתרכז בעיקר בקרבות - קרבות פנים אל פנים, קרבות של גברים מול מפלצות וקרבות של פנים מול מפלצות (כשביל האיזון...).

Rune הוא משחק האקשן בהתגלמותו. המשחק מעוצב ברוח הלוהטת של הקרב ושרוי בניחוח העז של המלחמה. המנוע הגרפי הזכור לנו מ-Unreal Tournament שופץ לכבוד המשחק ומצליח לספק אקשן ברמה גבוהה, גם כשמדובר בנתונים רבים שצריכים לרוץ בו זמנית, או במילים אחרות - גם כשאתם נלחמים מול עוד 7 מפלצות. בכל מקרה, רמת הביצועים לא נפגמת כתוצאה מעומס הנתונים, והתמונה נשארת חדה מספיק.

חרב או גרזן?

המשחק בנוי כולו מסצינות קרב, כך שהדבר החשוב ביותר בו תעשו שימוש יהיו כמובן כלי הנשק. ב- Rune יעמדו לרשותכם מבחר מכובד של נשקים, אולם הוא שונה משאר משחקי ה-Third Person Perspective, הואיל ואין בו כלי נשק לטווח רחוק. תאמינו או לא, לכל אורך משחק האקשן הנפלא הזה, לכל אורך העימותים הרבים שבו, גם הגיבור וגם אויביו נלחמים זה בזה מטווח קרוב בנשקי טווח קצר.

בהחלטת מעצבי המשחק לנקוט בקו משחק שכזה, מתעוררות אינסטינקטיבית מספר תגובות. בחירה של קרבות המתנהלים מטווח קצר במשחק עלילתי, יכולה אומנם לשלהב את השחקנים בתחילה, אולם לאחר מכן די תמאיס עליך את המשחק.

לעומת זאת, במשחק מרובה משתתפים, קרבות מול חבריך למשחק, הנערכים ממרחק אפסי, הם מרגשים, מהנים ומקנים חוויה ייחודית ש-Rune הביא לז'אנר משחקי האקשן. תחושת החובה לתפוס את יריבך והפחד שאופף אותך, כשאתה קולט שעל מנת לנצח עליך לחבוט בו עד שישמע "קנאק", הן הסיבות ההופכות את המשחק מרובה המשתתפים לחווייתי. החידוש במשחק משמעותי ומקורי, וטוב שהמשחק, מעבר לשמירה על תבניות הז'אנר הישנות, גם מגוון מעט.

"The dark side of the Rune"

בשעה שאתה משחק, מורגש מאוד כי לצד יתרונותיו של המשחק, יש לו גם חסרונות.

העלילה הלינארית עליה מושתת המשחק היא דוגמה נהדרת לאחת מן הבעיות - בחלקים מסוימים במשחק (במיוחד בשלב הראשון), עקב משימות פשטניות, אתה לא יכול שלא להרגיש שמתיחסים אליך כאילו אתה טיפש - ולא, זו לא עוד התבטאות של רגשי הנחיתות שלי. במקרה הזה אני בטוח שההוראות והפקודות שהמשחק מטיל עלי מתאימות לאדם בעל מנת משכל המתאימה לנעל בית.

בעיה שניה שיש למשחק, היא התבניתיות המדכדכת בה צריכים לנקוט במשך הקרבות במשחק, ברגע שאתה מוצא את שיטת הקרב הנוחה לך ביותר, אתה מגלה שהרג המפלצות אינו קשה כלל, ולכן גם האתגר והכיף שבמשחק נעלמים.

לכן, אבחר לסכם פסקה זו בפניה ישירה ליוצרי המשחק:

אנא, שכללו את האינטליגנציה המלאכותית של המפלצות במשחק, ותנו מעט קרדיט לאנשים הרוכשים את הכותרים שהוצאתם.





WIZ EXPRESS

בעד:
אקשן זורם
נגד:
חסר תחכום
קהל יעד:
שחקני אקשן היפראקטיבים

EMPEROR: Battele of Dune

ההבטחה הגדולה ביותר של השנה?

מאת: ערן פולוסצקי

לקראת צאת המשחק Emperor: Battle for Dune, החלטנו כאן ב-WIZ להזכיר לכם את ההיסטוריה המפוארת של Dune, ולספר כל מה שידוע על המשחק החדש בסדרה. Emperor: Battle for Dune מהווה למעשה המשך של Dune 2, המייסד של ז'אנר האסטרטגיה בזמן-אמת ואחד ממשחקי האסטרטגיה הטובים ביותר אי-פעם, מה שגורם לכולם לתלות בו ציפיות גבוהות במיוחד. מובן שהמשחק החדש מביא חידושים טכנולוגיים רבים ברוח התקופה (מיליניום חדש, או מה), אך הוא מתכוון לעשות זאת מבלי לפגוע במשחקיות (בניגוד לכשלון שהיה Dune 2000).

סדרת Dune החלה כסדרת ספרים עבי כרס, כשבעקבותם יצא גם סרט בכיכובם של קייל מקלאכלן (שבעתיד ישחק תפקיד מצוין ב"טווין פיקס" ולאחר מכן יעלם לבלי שוב) והזמר סטינג. מעט לאחר מכן יצא המשחק הראשון בסדרת Dune, שהיה משחק הרפתקה מצוין עם מעט מרכיבי אסטרטגיה. Dune הראשון היה אמנם משחק מצוין, אך המשחק השני בסדרה, Dune 2, היה זה שהביא את המהפכה האמיתית ולמעשה היווה תבנית לז'אנר חדש - ז'אנר משחקי האסטרטגיה בזמן אמת.

Dune 2 הציג את סיפור השליטה בכוכב Arrakis, או בשמו הידוע יותר - Dune. Dune הוא כוכב מאוד מיוחד, כיוון שהוא הכוכב היחיד המכיל את החומר הנדיר Spice Melange (בקיצור - Spice). Spice הוא משאב יקר בצורה שלא תאמן, כיוון שהוא מאפשר לבני אדם לחיות מאות שנים, מגביר כוחות נפשיים ומאפשר נסיעה בחלל בין כוכבים רחוקים, על-ידי "קיפול" הזמן-מרחב. למעשה, מי ששולט ב-Dune, שולט ביקום כולו (ו-2 נקודות למי שזוכר את מקור המשפט האחרון).

רבותיי, ההיסטוריה חוזרת?

השנה היא 10,190, והקיסר פרדריק ה-4, מושל היקום הידוע, מנסה לשמור את השלטון בידו. משימה זו אינה קלה, כיוון שהשליטה ביקום מחולקת בין מספר בתים, כאשר כל בית שולט על מספר גדול של כוכבים ושואף לגדול ולשלוט על היקום כולו. מה עושה פרדריק התחמן? משסה את הבתים זה בזה כדי להחליש אותם.

עד כאן הסיפור של Dune 2. בסוף המשחק, תוכניתו של הקיסר נכשלת והוא נהרג וכעת עם מותו, המאבק על השליטה ביקום נפתח שוב, והכוכב Arrakis הופך פעם נוספת לזירת הקרב. מי יחליף את הקיסר? איזה בית ישלוט ב-Dune? מי יחזיק בידו את המפתח ליקום?

בחזרה לעתיד

Dune 3, או בשמו הרשמי Battle for Dune, עומד להיות משחק מיוחד באמת אם כל ההבטחות של Westwood יקוימו. ראשית, Dune 3 יהיה המשחק הראשון מבית Westwood שיתבסס על מנוע גרפי תלת-ממדי משוכלל (כאשר Red Alert 2 הוא כנראה משחק האסטרטגיה האחרון מבית Westwood עם מנוע גרפיקה דו-ממדי). עם זאת, אחת ההבטחות הראשונות שנשמעו ממפתחי המשחק היא שהמנוע הגרפי יהווה כלי טוב יותר להצגת המשחק ולשיפורו, ולא חזות יפה המהביאה מאחוריה משחק בינוני. יופי של הבטחה, וכעת רק צריך לקוות ש-Westwood אכן יקיימו אותה בסופו של דבר.

Emperor: Battle for Dune מתרחש באותו עולם משחק של Dune 2, אך אפשר למצוא בו שפע של שינויים: במשחק החדש קיימים שלושת הבתים המוכרים (Atreides הטובים, Harkonnen הרעים ו-Ordos הבוגדניים), אך כעת יש גם תת-בתים המתגלים במהלך המשחק, כאשר השחקן יכול לכרות ברית עם שניים מהמשת הקיימים, כדי לקבל יחידות צבאיות וטכנולוגיות חדשות. תת-הבתים הם: סוחרי הנשק Tlieaxu ו-Ix, גזע הלוחמים Sardaukar, גזע הילידים של Dune - ה-Fremen ותת-בית בשם The Guild.

בנוסף לגיוון בבתים, Emperor: Battle for Dune מציג גיוון גם בפני השטח המדבריים של הכוכב Dune. במשחק החדש חלק מהקרבות מתרחשים בכוכבי הבית של הבתים השונים, החל מהכוכב הפורח של ה-Caladan (Atreides), דרך השממה המזוהמת של ה-Harkonnen (Geidi Prime) ועד עולם הקרח של ה-Ordos (Sigma Draconis). אגב, פני השטח השונים של ארבעת העולמות (שלושה בתים + Dune) משפיעים על הקרבות, כאשר בדומה למשחקי כדורגל/כדורסל - ביתיות בהחלט נותנת יתרון.

התולעים חוזרות, ובגדול

שינוי רציני נוסף במשחק החדש הוא היחידות והטכנולוגיות החדשות. אמנם Westwood עדיין עובדים על איזון המשחק, אבל אפשר לגלות של-Harkonnen יש קטפולקות המשגרות רעל (שנשאר בשטח זמן מה ופוגע ביחידות רגליות), ל-Atreides יש מטוס משא חדש שיכול להרים כל יחידה במשחק (כולל יחידות של האויב), ול-Ordos יש יחידות עלית חדשות, המתאפיינות במגנים חזקים וביכולת התחדשות. אגב, מי מכם ששנא את התולעים הגדולות ב-Dune 2, בוודאי לא ישמח לשמוע שהתולעים נשארות, וכעת הן מפחידות יותר מאי פעם (למרות שהנזק שהן גורמות הוא עדיין לא משמעותי במיוחד).

מובן שהמשחק יכיל עוד יחידות חדשות רבות, ופרטים נוספים בוודאי יופיעו בקרוב באתר הרשמי של המשחק, בכתובת westwood.ea.com/games/emperor/english/html/home.shtml.

דינמיקה קבוצתית

שינוי משמעותי נוסף ב-Dune 3 הוא המערכות הדינמיות, שקצת מזכירות משחקי לוח קלאסיים (כמו Risk), כאשר המטרה הסופית היא לשלוט בכל הטריטוריות שעל המפה. מי מכם ששיחק ב-Dune 2, בוודאי זוכר שגם שם הייתה אפשרות לבחור טריטוריה לתקוף, אך האפשרויות היו מאוד מצומצמות. כעת Westwood מבטיחים לקחת את העניין הזה עד הסוף באמצעות הוספת ממד של אסטרטגיה לנוסחה הקלאסית המתבססת על טקטיקה בלבד. מה זה אומר לגבי המשימות? ובכן, במשימות אין כמעט תסריטים מוגדרים מראש, והאתגר היחידי נובע מהבינה המלאכותית של המחשב ומהמצב על המפה העולמית. בניגוד למשחקי אסטרטגיה אחרים, שם חייבים לנצח משימה כדי לעבור למשימה הבאה, כאן המערכה היא מאוד דינמית, והפסד בקרב לא גורם בהכרח להפסד במערכה.

הרעיון של מערכות דינמיות הוא מצוין, אך הוא מביא עימו גם בעיות חדשות: לדוגמה, איך בדיוק משלבים קטעי סרטים מוקלטים מראש במערכה דינמית המשתנה בהתאם לפעולות השחקן? הפתרון ש-Westwood מציעים לבעייה זו, הוא שקטעי הסרטים לא קשורים ישירות לנצחון במשימה זו או אחרת, אלא להתקדמות כללית במשחק. בנוסף, הסאונד וטקסט התדרוכים המופיעים בין המשימות מעוצבים בצורה גמישה ביותר ומאפשרים תדרוך בהתאם למצב על הלוח ולמשימות קודמות.

יתרון נוסף של מערכות דינמיות מתבטא באפשרויות חדשות של משחק מרובה משתתפים. האם המשחק יאפשר לשני שחקנים לשחק ביחד עם שני בסיסים נפרדים? אולי הם יחלקו בסיס אחד, כאשר אחד מהם אחראי על פיתוח הבסיס והשני אחראי על הלחימה? כל האפשרויות הללו פתוחות בפני מפתחי המשחק, ובקרוב נדע מה הם הצליחו להכניס למשחק ומה הם השאירו לתוספים, או למשחקי המשך.

לסיכום, Battle for Dune Emperor: נשמע משחק פיצוצי ביותר, ונותר רק לקוות שכל ההבטחות של מפתחי המשחק אכן יתגשמו. האם Emperor: Battle for Dune יצליח לעורר מהפכה נוספת בעולם האסטרטגיה בזמן-אמת? רק הזמן יגיד...













הדרמה שמאחורי הדרמה

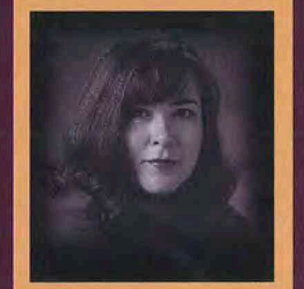
המוח מאחורי גייב והגלעים

מאת: נתנאל מורי - nathanelm@hotmail.com

"הרעב הגדול אשר אני חש בקרבי, יחל להתפשט במקומות בודדים ואז ייהפך לכלל עולמי. הוא יהיה כה גדול, רב השפעה וארוך, עד כדי כך שהוא יתלוש את שורשי העצים ויעקור את התינוקות משדי אימותיהם." - מאת נוסטרדמוס. כך ג'יין ג'נסן מתארת את שנת 2,005 בספרה החדש: "זריחת המילניום" (או "יום הדין"). על עברה של ג'יין והסיבות לכך שהסיפור הזה אמור לעניין את הסבתא שלכם תוכלו לקרוא כאן, בנוסף להיכרות עם הספר החדש, אשר יכריח אתכם לעכל את אחת האמיתות הקשות ביותר שהאנושות הייתה צריכה לקבל...

אפשר להחזיר את הגבה למקום

טוב, רבותיי, אני יודע שהפתיחה המוזרה שלעיל הפתיעה את רובכם, אם לא את כולכם. כל מי מכם המכיר קצת את עולם ה"קווסטים" הישן והטוב, חייב להכיר את הטרילוגיה של "גבריאל נייט". זוהי טרילוגיית משחקי מתח עם עלילות מסובכות ומורכבות, הן בפן הרוחני שלהן והן בצידן הטכני. הטרילוגיה כולה נכתבה על ידי גאונית מחוננת העונה לשם ג'יין ג'נסן, אשר לאחרונה הוציאה ספר אפוקליפטי מהסוג שלא ייתן לכם לישון שנים רבות (או לפחות עד סוף 2,005), מחקר קטן אחר האישיות של אשת אשכולות זו, הביא אותי בכל פעם לתדהמה מחודשת על אישיותה העמוקה ומלאת הרבדים. את הסיפור כולו תקראו בסבלנות בשורות הבאות.



היוולדה של נביאה במאה ה-20

ג'יין אליזבת' סמית' נולדה ב-1963 בפלמרטון, פנסילבניה לכומר נוצרי. היא בת זקונים למשפחה בת 7 ילדים, ובגיל 10, הילדה היחידה בבית. כילדה, הייתה ג'יין "אסטרונאוטית", מהסוג החולמני, כך לפחות לטענת מוריה בביה"ס. היא הייתה מבדרת את עצמה שעות במשחקי חשיבה (כגון קוביות הצבעים המוזרות האלה, שצריך לסדר מחדש), ובכך מעבירה לילות שלמים בלי להרגיש. אחרי כיתה ה', עברה המשפחה לשמפיין, איליניי, שם חיו כשנתיים. לאחר מכן, הייתה 3 שנים בגירטון, אוהיו, ושנותיה האחרונות בתיכון היו ביאנגסטאון, באותה מדינה (המעברים נכפו עליה, כיוון שאביה נאלץ לעבור מכנסייה לכנסייה), "הפוליטיקה הדתית" שאביה ניהל השפיעה רבות על הרושם, שדת מאורגנת בכלל והנצרות בפרט, השרו עליה. בכיתה ח', התנסתה ג'יין בכתיבת פואמות פשוטות והמשיכה במנהגה אל תוך שנותיה הראשונות בקולג'. בתיכון, אהבה הנערה סוגים שונים של אומנות ליברלית, במיוחד את אומנות הציור וספרות.

כל מרד קטן מתפרץ מתישהו...

ג'יין למדה בקולג' (מכללה, בשפת הקודש) "אנדרסון" באינדיאנה, זאת הייתה מסורת המשפחה, אך יש לציין כי בהתאם לרקע המשפחתי של ג'יין, הייתה המכללה דתית. בגיל 18 היא כבר הייתה על הילוך המישי בכל מה שנוגע להתמרדויות בדת. אחרי שלוש שנים, היא רכשה תואר במחשבים (ובשנות ה-70, זה לא היה בנאלי כמו היום), ידידתנו מצאה אהבה חדשה - טכנולוגיה ומחשבים. הגברת הנכבדה פשוט חיה באיחוד מושלם של שני עולמות סותרים לכאורה- העולם ההומני (זוכרים את הפואמות?) והעולם הריאלי (זוכרים את קוביות הצבעים?), ואחרי השלמת התואר היא עברה לקליפורניה.

הכל בגלל הסיליקון...

עבודת החלומות של ג'יין הגיעה אליה באורח פלא: הצעה מחברת Hewlett Packard מעמק הסיליקון. לילדה המפונקת ממרכז אמריקה, זה הבטיח עתיד מזהיר. הקריירה בעמק הסיליקון לימדה אותה על "עולמם של המבוגרים", אבל 3 שנים בעסק גרמו לה להבין שמתכנתת לכל החיים זה לא הפנטזיה שלה, ואפילו מורתי למחשבים, סימה, לימדה אותי ש"פנטזיות זה העיקר בחיים". ג'יין אהבה את ההיגיון והגאונות שבתכנות, אך בסופו של דבר היא הרגישה כבולה למגבלות החומרה (טוב, שנות ה-70...). במילים אחרות, לג'יין היה דחף עוצמתי בקרבה, דחף לעשות משהו יצירתי ומקורי! (וזה המסר שלמדתם היום, ילדים...), היא החלה לכתוב מחדש ספר בשם "המסע אל הנצח", אך באופן אירוני, הוא לא פורסם. מיואשת, היא שקלה לחזור ללימודים, אך לא ידעה איזו קריירה רצתה (חוץ מכתיבה כמובן)...

תנו לדבורה צוף, והיא תחזיר לכם דבש

בגיל 24, התחתנה ג'יין עם איש מכירות מעולם ההיי-טק. זמן קצר לאחר החתונה, טס הנ"ל לגרמניה (למטרות עסקים), וזו הייתה הזדמנות לג'יין לקחת הפסקה מהעבודה. כמו כן, קנתה ג'יין את המחשב הראשון, כדי שתוכל לממש את "מטרות הכתיבה" שלה. לרוע מזלן של "מטרות הכתיבה", היא גם קנתה 2 משחקי מחשב - King Quest 4 ו-Manhunter: San Francisco, Sierra On–Line) שניהם "קווסטים" של "סיירה" (אשר עוד הייתה בחיתוליה), וכך נולדה לה אובססיה חדשה. ג'יין הוקסמה מהאפשרות לשלב סיפור נוגע לב ומרגש, יחד עם חידות קשות לפתירה. מבחינתה, זה היה מימוש של כל מה שהיא חיה עבורו - איחוד של שני עולמות! ג'יין חזרה לארה"ב וכתבה מכתב לחברת "סיירה". היא הציעה את שירותיה בתור כל דבר, וגם שלחה סיפור קצר. אף תשובה...

לאחר שהתייאשה, לקחה ג'יין ג'וב חדש כמהנדסת מחשבים באזור החוף. שנה אח"כ, הגיע אליה מכתב מ"סיירה". החברה פתחה קבוצת תסריטאים חדשה, וקורות חייה, כולל סיפור קצר, נמצאו בעריסה. האם היא תתקבל?

האור שבקצה המנהרה מתקרב!

ג'יין החלה לכתוב עבור "סיירה" ב-1991. עבורה זו הייתה הזדמנות של פעם בחיים - משלמים לה לכתוב, ועוד במדיה שמי יודע לאן תגיע? היא טענה (ובצדק) שעלילה אינטראקטיבית היא דרך עוצמתית יותר להעברת סיפורים. ב-1991 הוציאה "סיירה" את "אקוקווסט: החיפוש אחר סטוס". ג'יין, יחד עם גאנו היין, כתבו את החידות והדיאלוגים למשחק. ב1992-, הייתה כבר ג'יין המעצבת המשנית של King Quest 6, ההרפתקה המופלאה ביותר של רוברטה וויליאמס האגדית. זאת הייתה חוויה שלימדה אותה המון על עיצוב משחקים.

חוויה זו הכינה אותה לקראת הכתיבה והעיצוב המסיבי של משחק ההרפתקאות המתוחכם, המורכב והמסובך ביותר בהיסטוריה של עולם המחשבים: "גבריאל נייט: חטאי האבות". המשחק עסק ברווק יתום בן 33, המנהל חנות ספרים שירש מסבו, ועובר תקופת משבר קשה בחייו. גבריאל מתאהב במיליונרית יפהפיה מניו אורלינס, אך אט אט מבין שגורלו כצאצא למשפחת ציידי צללים בגרמניה יחטוף את עתידו. גבריאל נמצא במשבר עוד יותר עמוק, כיוון שפרשת האהבים בינו לבין אהובתו, מאליה, נחשבת במשפחתו לאהבה אסורה. משפחתו של גבריאל מסוכסכת עם משפחתה של מאליה כבר 300 שנה, והריב חייב לבוא לקיצו. "גבריאל נייט" נבחר באותו הזמן למשחק השנה, ועד היום רבים חושבים שזהו המשחק המרגש ביותר בכל הזמנים. ביום בו צוות מפתחי המשחק הצטלם ל"תמונת מחזור", נפל האסימון: ג'יין סופרת רשמית עכשיו! כמו כן, ניהלה ג'יין רומן עם כותב הפסקול של "גבריאל נייט" (רוברט הולמס), והתחתנה איתו. ג'יין כתבה ספר של "גבריאל נייט", אשר סווג ושווק כ"מוצר לוואי" ולכן לא נמכר טוב בחנויות. שנה אח"כ, יצא הספר "גבריאל נייט 2 ", אשר גם הוא מאותן סיבות, לא היה רב מכר. ג'יין ורוברט גרים כיום בסיאטל, וושינגטון, עם ילדתו של רוברט (מנישואים קודמים), ראליי בת ה-10.

והיום, ג'יין? את ישנה טוב בסיאטל?

ג'יין מאוהבת בספרים, ביתה "החוס" בספרים. מטרתה להיות סופרת אמיתית הוגשמה סוף סוף לפני שנה וחצי. בין השנים 1997-1996 היא כתבה ספר הקרוי Millennium Rising (או בשמו השני - "יום הדין"). ספר זה עומד בפני עצמו. זו הייתה חוויה גדולה עבורה לכתוב ספר בלי לדאוג לתקציב, לדיבוב, לאזורי פעולה, לחידות ועוד... הספר, 650 עמודים במקור, קוצר ל-430 והופץ באוקטובר 99 בעזרתה האדיבה של העורכת שלי שאפירו (נשמעת כמו אחת משלנו).



אני, אישית, קורא את הספר בימים אלו (באנגלית בלבד), וברצינות, הוא מקשה עלי להירדם. הסיפור עוסק בנבואות על סוף העולם ועל בואה של האפוקליפסה. חשוב להדגיש כי אין מדובר בהרפתקת מד"ב מטורפת כמו "ארמגדון", אלא בספר כבד ורציני, המציג את העתיד הקרוב (2,005) בעיניים שתורות במיוחד, אך מציאותיות. הספר פשוט עוסק בהכל: שרב, בצורת, בעיות במזה"ת, חמאס, ג'יהאד, מלחמות ו"בלאגנים" בלשון העם. הפן המדהים הוא כאשר היא מקשרת את הכל לנבואות מהתנ"ך ולספרי נוסטרדמוס ומראה כיצד ניתן להציג כל אירוע, אפוקליפטי ומטורף ככל שיהיה, הן בעיניים דתיות-נבואיות והן בעיניים מדעיות. התוצאה - פשוט שיגעון! אני לא מבין איך לג'יין אין "נדודי שינה בסיאטל", עם מחשבות כאלו בראש.



גם ל"קווסטים" יגיע "יום הדין"

לצערנו, אוהדי "הקווסטים" המושבעים, הז'אנר הולך ודועך, כיוון שיותר אנשים מעדיפים סיפוק דחפים מיידי על פני מחשבה ורגש (או הומור טוב במקום רגש, אם ה"קווסט" הוא קומי), אך אולי כל זה נועד רק לטובה. אחד הדברים הנפלאים בטרילוגיה של "גבריאל נייט", זה המשיכה שגבריאל יוצר אצל שחקנים לא מסורתיים ויוצאי דופן, שחקנים יצירתיים, האוהבים לחשוב באמת.

בימים אלו ממש, כותבת ג'יין את ספרה הבא: "המשוואה של דנטה". הספר עוסק ברבי אהרון הנדלמן, בסופר דנטון וויל ובחוקר פרטי, אשר מנסים להבין את המשמעויות האמיתיות החיים: של הטוב והרע, גן העדן והגהנום, השטן והמלאכים. כל זאת על פי שילוב גאוני בין היהדות והמדע. נשמע מרתק...

ג'יין חושבת שיום יבוא ומשחקי הפעולה והאסטרטגיה למיניהם ימצו את עצמם (תהליך שמתחיל כבר היום: בשנתיים האחרונות, קצב התפתחות הטכנולוגיה הגרפית הולך ופוחת, ורעיונות מקוריים מפסיקים להגיע), ואז יגיע יום שובם של ה"קווסטים". ביום הזה, אני וכל עמיתי לאמונה, נעמוד ונישא בגאון את תהילת העבר אשר פסה מהעולם ועתידה לשוב!!



כל מי שמעוניין להשיג עותקים של "גבריאל נייט" 2-1 ומתקשה למצוא, מוזמן לשלוח אלי דואר ואשמח לעזור לו. כמו כן, אותו הכלל למי שמעוניין להשיג את הספר Millennium Rising.

אלה מכם המחליטים להירשם כמנויים לעיתון, עשו טובה ובחרו כמתנת מנויים את Gabriel Knight 3, - לא תתאכזבו!

ראיון מלא עם ג'יין יופיע בגיליון הבא, אם רק תואילו בטובכם להגיב לכתבה זו...

מבצע המנויים שמשאיר את כו-לם מאחור!



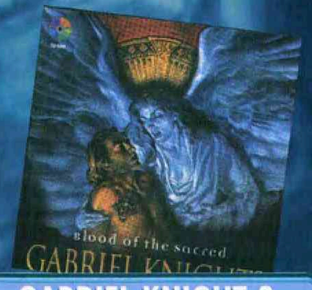
אז למה בעצם לעשות מנוי ל-WIZ?

1. כי מה יותר כיף ופשוט מלזכות ליחס המגיע לכם ולקבל את העיתון הטוב ביותר בארץ למשחקי מחשב, טלוויזיה, תפקידים 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 - 300 ש"ח.

SOUTH PARK RALLY

DUKES OF HAZZARD

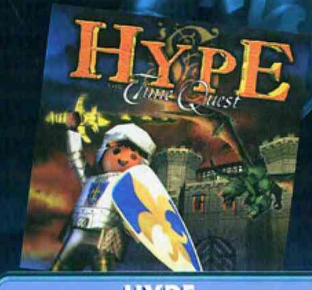
ARCATERA



GABRIEL KNIGHT 3



RAYMAN 2



HYPE

0 3 - 6 1 7 1 6 8 5

בין השעות 09:00 - 18:00

ה ת ק ש ר ו ע כ ש י ו

* המבצע מוגבל עד גמר המלאי.



משוגעים של ד"ר וויק

מה הפעם בדוקטור? חבורה מרושעת וחסרת אחריות של מחשבים שמרעישים, מסרבים להדפיס ומכבים את עצמם ללא התרעה. בנוסף, יש לנו מקרה של PC Speaker נעדר, ומי שמצא אותו מתבקש להתקשר למערכת (למוצא הישר ינתן פרס יקר ערך: מודם מקולקל במהירות 2,400, או כרטיס קול ללא יציאה לרמקולים).

מה קורה למחשב שלי?

המחשב שלי מתנהג בצורה מאוד מוזרה לאחרונה - הוא מכבה את עצמו כל פעם שאני מדליק אותו, אבל רק כשהוא קר. אחרי שאני מנסה להדליק אותו במשך חצי שעה, הוא דווקא נדלק. בנוסף, כאשר המחשב כבר עולה, הדיסק הקשיח נתקע וצריך לנער קצת את המחשב כדי שהוא יתחיל לפעול. כתוצאה מבעיות אלו - אני לא מכבה את המחשב לעולם. מה אפשר לעשות כדי לטפל בבעייה זו?

מחשב שמכבה את עצמו? דיסק קשיח שעובד רק כשמנערים אותו? חבר, יש לך צרות לא קטנות.

בעניין הדיסק הקשיח, אני מניח שמשהו מכני פשוט נדפק שם בפנים, ואם יש לך אחריות - זה הזמן לנצל אותה ולבקש דיסק חדש. בכל מקרה, נסה לראות מה קורה לדיסק הקשיח לאחר תיקון בעיית הכיבוי העצמי של המחשב, ייתכן שהבעייה בדיסק נגרמת כתוצאה מההדלקה והכיבוי התכופים.

בעניין הכיבוי העצמי וההתחממות של המחשב, נראה לי שהבעייה היא בספק הכוח, או בלוח האם (אפשרות נוספת היא המעבד). נסה להחליף כל אחד ממרכיבים אלו בתורו, כדי לראות מי מהם גורם את הבעייה. אגב, הזכרתי כבר שכדאי לך להשתמש באחריות?

ברוו...

מאז קניתי את המחשב שלי לפני שנה, הוא משמיע קול מוזר של "בררר" בכל פעם שאני מדליק אותו, מכבה אותו, מפעיל יישום כבד, או משחק. אני לא חושב שזה משפיע על הביצועים של המחשב, אבל זה בכל זאת מדאיג אותי. ממה עשויה לנבוע הבעייה?

נשמע לי שהרעש נגרם מהדיסק הקשיח שלך (גורם אפשרי נוסף לרעש הוא המאוורר של הספק, או המעבד, אבל זה פחות סביר במקרה שלך). אם הרעש ממשיך כבר שנה ושום דבר לא קרה, כנראה שאין לך מה לדאוג בקשר לנזק למחשב. אם הרעש משתנה או מפסיק - ייתכן שכדאי לך להכין גיבוי לקבצים חשובים. אגב, יש דיסקים קשיחים שפשוט מרעישים, ואין מה לעשות בעניין.

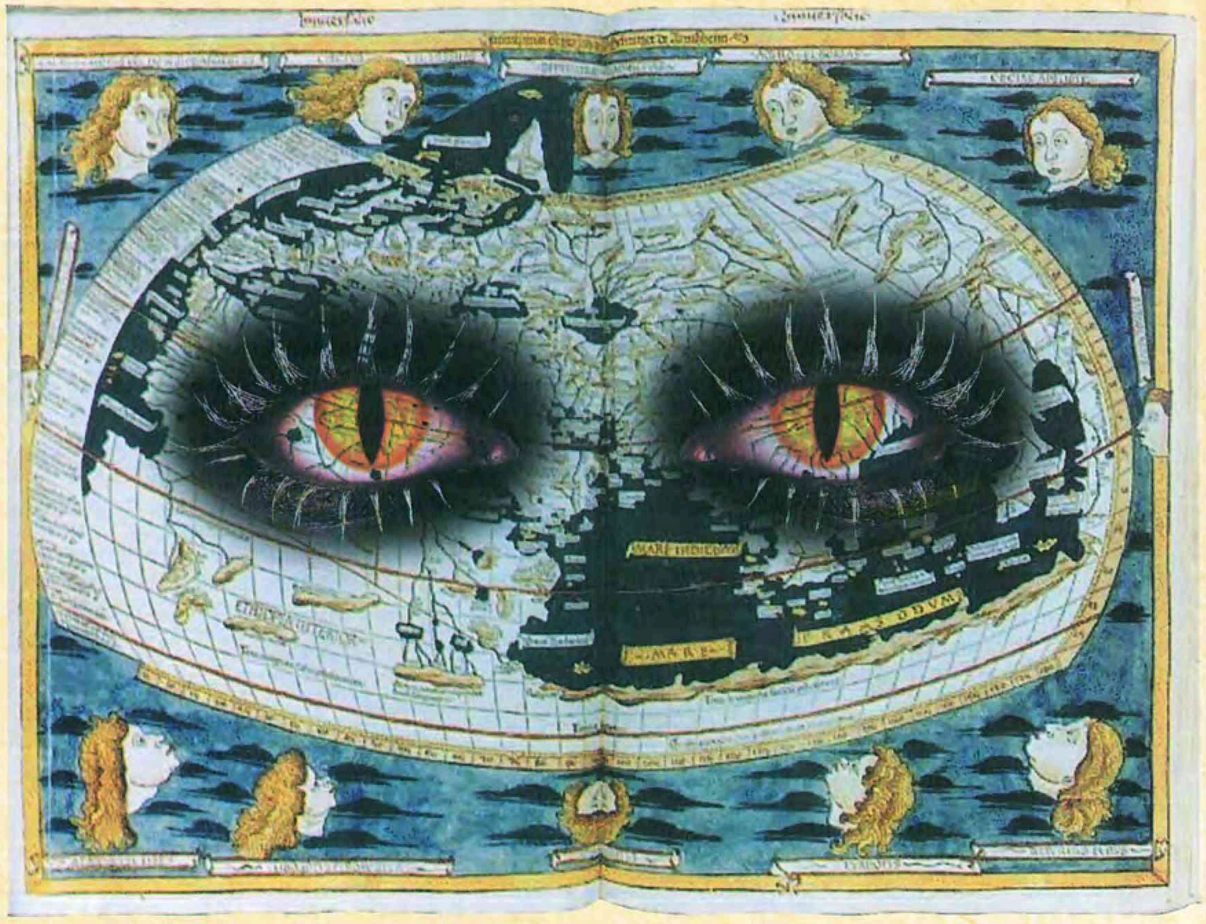
לאן נעלם ה־PC Speaker שלי?

לאחרונה קניתי לוח-אם חדש (Gigabyte GA71xe), אך אני לא מצליח להפעיל את ה-PC Speaker שלו. במחשב הישן שלי ה-PC Speaker היה על לוח האם, אבל בלוח-האם החדש שלי אני לא מוצא את ה-PC Speaker. אגב, מצאתי חוטים שמסומנים בטקסט PC Speaker ומחוברים ללוח־האם, אבל הם לא מחוברים לשום רמקול. יש לך מושג מה קורה כאן?

הבעייה שלך פשוטה למדי. כמעט כל המחשבים שנמצאים בשוק מכילים את ה-PC Speaker על המארז, ולא על לוח-האם. נראה שבמחשב הישן שלך זה לא היה המצב, וה-PC Speaker היה על לוח-האם. מה אתה יכול לעשות? אתה יכול לקנות מארז חדש, אבל פתרון טוב יותר הוא לחבר את החוטים שמצאת אל כרטיס הקול שלך. כך, תוכל לשמוע את כל הצפצופים המיוחדים של ה-PC Speaker דרך הרמקולים שמחוברים לכרטיס הקול.

מחשב בסלון?

יש לי מחשב מסוג "פנטיום" 2, עם כונן DVD, והחלטתי למקם אותו בסלון, כדי שאוכל לצפות בסרטי DVD על מסך הטלוויזיה (כרטיס המסך שלי מכיל אפשרות כזו). הבעייה היא, שגם כאשר המחשב במצב Standby, המאוורר של



הספק מרעיש הרבה יותר מדי, וזה מפריע לשאר בני המשפחה כאשר הם צופים בטלוויזיה. האם יש דרך לכבות את המאוורר הזה, או להפחית את הרעש שהוא יוצר?

במצב Standby, גם המעבד וגם לוח-האם ממשיכים לעבוד, כיוון שהם אמורים להמתין לאות שלך כדי להתעורר ולחזור לעבודה. וכדי שהמעבד ולוח-האם יתחילו לעבוד, גם ספק הכוח צריך לעבוד. ותאמין לי, אתה לא רוצה שספק הכוח יעבוד בלי המאוורר שלו (מישהו מריח משהו שרוף?). מה בכל זאת אפשר לעשות? אתה יכול לנסות להכניס את המחשב לארון סגור כדי שהוא ירעיש פחות (אבל זכור שאסור למחשב להתחמם יותר מדי, ועליך לדאוג לפתחי אוורור). חוץ מזה, למה לא לכבות את המחשב כאשר אתה לא משתמש בו?

BIOS ישן?

אבא שלי קנה מחשב משומש בזול, בלי מסך, או חוברות הפעלה. המחשב עובד בסדר ומשמש אותנו לכתיבה של עבודות ולשיטוט באינטרנט, אבל אני לא מצליח להפעיל את המדפסת דרך Windows. המדפסת עובדת מצוין כאשר אנחנו מדפיסים מ-Dos, אבל לא עובדת באף תוכנה מבוססת Windows. מישהו אמר לי שזה יכול להיגרם כתוצאה מה-Bios ישן של המחשב. האם זה הגיוני? מה אפשר לעשות בעניין?

ייתכן שהבעייה שתיארת נובעת מ-Bios ישן, כיוון שרוב תוכנות ה-Dos מדפיסות מבלי לשאול את ה-Bios. Windows, לעומת זאת, כן שואל את ה-Bios, אבל אפשר לבטל אפשרות זו. כדי לעשות זאת, לחץ על התחל-הגדרות-מדפסות, ובחר את המדפסת שלך. לחץ בעזרת הכפתור הימני של העכבר, ובחר במאפיינים-פרטים-הגדרות יציאה. לאחר מכן, ודא שהתיבה "ברוק את מצב היציאה לפני ההדפסה" לא מסומנת.

אם גם זה לא עובד, אתה יכול לעקוף את שירותי ההדפסה של Windows על ידי הוספת יציאה חדשה בתווית הפרטים של מאפייני המדפסת. בחר באפשרות "אחרת", סמן את "יציאה מקומית", ולחץ על אישור. בתיבה "הזן שם יציאה:", רשום "LPT1.DOS", ולחץ על אישור.

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

מאת: צחי הופמן

iCITY

העיר הווירטואלית הראשונה



iCITY הינה תפיסת עולם (תרתי משמע, ותיכף תבינו למה), שבאה לשנות את הדרך בה אנחנו תופסים את עצמנו בקהילות הווירטואליות, או בצ'טים באינטרנט.

עד היום, כאשר רציתם להכיר אנשים חדשים באינטרנט, ניצבו בפניכם מספר מצומצם של אפשרויות: הראשונה- צ'אט דרך ה-mirc והשנייה הייתה שיטוט בצ'אטים של פורטלים, או חיפוש רנדומלי של גולשים דרך ה-ICQ. בכל אחת מהאפשרויות הללו יכולתם לתקשר עם הגולש באמצעות קול, דרך הקלדת טקסט, או דרך מצלמת רשת. דרך האפשרויות הללו, נראו לי הצ'אטים תמיד קצת אפורים ולא הצליחו לגרות את התאים במוח.



iCITY הוא שם החברה והפרוייקט הבא לשנות את כל סביבת הצ'אטים לעולם אינטראקטיבי, שיביא לגולשים ערך מוסף, מלבד התקשורת הבסיסית שהם יוצרים מול אנשים אחרים.

העיקרון פשוט - כל גולש הנרשם לאתר בחינם, בוחר לעצמו דמות מייצגת (אוואטר) ומעצב אותה לפני רצונו. הדמות, הבנויה בצורה תלת-ממדית, בעצם מטיילת בעולם הווירטואלי שלם, הנראה כאילו לקוח מעולם משחקי המחשב, ומתקשרת עם שאר הדמויות באמצעות קול, או בהקלדת טקסט.

העיר עצמה בנויה מאזורים רבים בהם ניתן לטייל ברגל, או אפילו ברכב, כשבין המקומות נמצא גם העתק של יפו העתיקה, ארינה מרכזית בה נפגשים כל אנשי העיר, דיסקוטקים, חופי ים, איים פרטיים ועוד.



הנופים בעיר נראים נהדר, השטח הכללי הוא ע-צ-ו-ם ותוכלו לטייל בעיר המון זמן בלי לראות אזור מסוים פעמיים.

אגב, תנועת הדמות חלקה לגמרי, ולא צפויות לכם בעיות מיוחדות בתזוזה. אם לא בא לכם לעבור את כל המרחק בין נקודות מסוימות, תוכלו תמיד לשגר את עצמכם ליעד המבוקש בסגנון Star Trek.

משימה בלתי אפשרית?

עכשיו אתם בטח שואלים את עצמכם: "יופי, מה אני אעשה שם כל היום? אטייל לעצמי ואחפש בחורות וירטואליות?" אז דבר ראשון, כן. מה רע בלטייל ולחפש בנות? ודבר שני - לא. כמו בכל משחק מחשב, יהיו לכם משימות לבצע ותמורתן תקבלו כסף, ic בשפת העיר. כאשר תרשמו לעיר, תקבלו "מענק" בסכום של 1,000 ic, איתם תוכלו לרכוש בית ולרהט אותו. כאשר תצליחו לבצע משימה מסוימת, תקבלו תמורתה כסף.



בינתיים, יש בעיר שש משימות, ותוכלו לבצע אותן רק בצורה כרונולוגית, כלומר, רק כאשר תסיימו את משימה מספר אחת, תוכלו לעבור לשתיים. המשימה הראשונה תהיה להעביר ביקורת על בתים של אנשים אחרים, ואחריה תצטרכו לבנות חפץ, ולנסות למכור אותו בשוק. תצטרכו גם לארח אנשים אחרים בבית שלכם ולכתוב כתבה לעיתון iCITY.



האוואטרים לא ישנים אף פעם, למרות שבבתים יש מיטות, והעיר נמצאת כל הזמן ביום תמידי - אין לילה. מעין הסרט Dark City, רק הפוך.

העיר גם מכילה המון מקומות בילוי, בהם תוכלו לפגוש גולשים אחרים ולשוחח איתם, דיסקוטקים, פאבים, חופי ים וכמובן שכמו בכל עיר אמיתית, גם כאן לא נפקד מקומו של הקניון ההכרחי. מה שמיוחד בקניונים האלה, הוא שלא כמו באתרי קניות רגילים, אתם רואים תמונה של המוצר, כך תוכלו להסתכל על המוצר במבט תלת-ממדי ולמשש אותו. אם אתם לא אוהבים לעשות קניות לבד, תוכלו להזמין את החברים שלכם ולדבר איתם בכל תהליך הרכישה, דבר שחסר בדרך כלל בקנייה רגילה.

טיטו לגוויסמן, סמנכ"ל פרוייקטים ב-iCITY, מספר: "היום שחקנים משחקים ברשת עם המחשב שלהם מול שרת מסוים, והם לא יכולים לצאת לעולם החיצוני. המערכת שלנו מגדילה את הנישה הזאת. וזהי מערכת פתוחה בה אנחנו יכולים לפתח תסריטים חדשים כל הזמן. המערכת הזו היא השלב האבולוציוני הבא של האינטרנט".

התוכנה עצמה שוקלת רק 4 מגה בייט, מורידים אותה מאתר iCITY, ואחרי הרשמה קלה העולם הווירטואלי יהיה פתוח בפניכם.

אתר iCITY - www.icity.co.il

מאת: עינת ברקן

אימא'לה, ג'וק!

ג'וק או מקק?

אומרים שיש רק חיה אחת שתשרוד את פצצת האטום: הג'וק, או כפי שנהוג לומר: המקק. מה יש ביצור הזה שגורם לנו, ובעיקר לי, דחייה רבה כל כך?

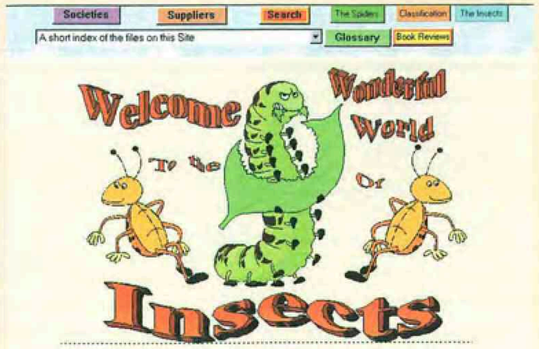
רק לפני כמה שנים, אזרתי מספיק אומץ כדי להבין, שהיצור הזה הוא לא עד כדי כך אימתני ושאני, עינת הגדולה, יכולה להרוג אותו, וסביר להניח שהוא לא יספיק לאכול אותי לפני סיום המשימה. היצורים הקטנים והמגעילים האלה מסוגלים לגרום לאנשים רציניים, מבוגרים ואדישים לצרוח בקולי קולות, לטפס על המקום הכי גבוה שהם ימצאו ולמלמל בפחד מילים לא מובנות.

(עוד) סיפור מהחיים

דוגמה קטנה מהחיים: לפני כמה ימים, בעת שעשיתי בערך כלום במקום כלשהו בת"א, צלצל לו בנחת הנייד שלי, על הצג הבהב שמה של שותפתי לדירה. כשעניתי, כל מה ששמעתי היה: "ג'וק ג'וק ג'וק!!!". כמובן, שמי הוא אינו ג'וק, אז התבלבלתי לרגע, אבל מהר מאוד התברר ששותפתי היקרה עומדת לה כנראה מול ג'וק אימתני. לפי התיאור שלה, הוא היה בערך בגובה של שני מטר וארבעים, רוחב של שני שולחנות פסח מחוברים ואיים לטרוף אותה. היא טרחה לציין באוזני שהיא אוחזת במגב, אבל היא גם הייתה במצב של חוסר יכולת לווז, כך שהמגב לא הועיל. כל ניסיונותיי לשכנע אותה להרוג אותו עם המגב עלו בתוהו. לאחר כמה דקות, אחזתי בתרסיס הקרוב אלי ונסעתי הביתה, הוא כמובן לא חיכה לי, ועד היום קשה לה לישון כי היא מדמיינת אותו מטפס עליה מתוך שינה. אם המקקים האלה היו יודעים איזו השפעה יש להם, הם מזמן היו שולטים בעולם!

קצת חנפנות אף פעם לא הזיקה

לאחר המקרה הזה, הקדשתי לעניין מחשבה מסוימת והחלטתי לחפש

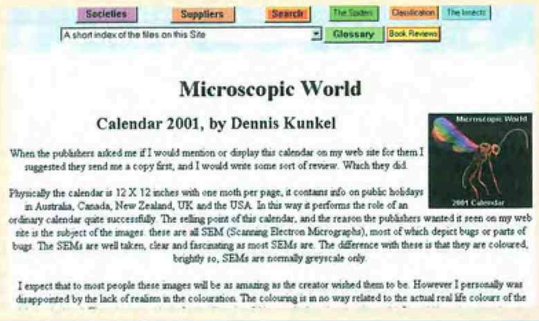


קצת חומר עליהם, כי הם יהיו שליטי העולם הבא, ואני בתור אדם מסודר, רוצה כבר מעכשיו לדעת איך להתחנף אליהם.

ובכן, קודם כל צריך לדעת איך הם נראים, לא?! אחרת איך אני אזהה אותם? באתר הבא: pested.unl.edu/roachind.htm מספקים את הסחורה. לכל ארץ יש את הג'וקים שלה, ויש הבדלים, רק לכו ותבדקו. יש גם השוואה ביניהם ובין ביצי המקקים. פשוט תענוג. אגב, מי שחשב על לעשות דיאטה, זה האתר בשבילו.



לי, אישית נעלם מאז התיאבון! רק לשם ידע כללי, ישנו אדם שהמציא רובוט שמונע ע"י אותות שמשדרים מקקים, לצערנו האתר שלו כבר לא עובד וחבל, כי זה יכול היה להיות מעניין. לאחר עיון ממושך, אני רוצה לציין שכנראה לא כל העולם חושב שהיצורים האלה מחרידים, אלה אפילו להפך. הנה למשל, אתר הטוען שג'וקים הם חיות מחמד נהדרות: www.earthlife.net/insects כך שאם אתם מחפשים חית מחמד ואימא לא מוכנה בשום פנים ואופן להכניס הביתה חתול או כלב כי הם משירים שיערות, ג'וק הוא הפתרון האידיאלי בשבילכם. אימא בטוח תסכים!



ובצד השני של העולם

ולסיום, משהו ממש טיפשי שרק אוסטרלים משועממים יכולים לחשוב עליו, וזה מרוצי מקקים. www.whatsgoingon.com/100things/cockroach כן, כן קראתם נכון. בתור אחת שהייתה באוסטרליה, זה לא מפליא אותי שהם חשבו על כזה דבר. כשמשעמם לך, הכל יכול לקרות. בכלל, אוסטרליה ידועה בכמויות הג'וקים שמסתובבות בה, אז אני מניחה שהם עלו על הרעיון הזה די מהר.

ובכן, שום דבר לא ישכנע אותי שמקק זה חיה ששווה להסתכל עליה פעמיים, אני עושה את זה רק לווידוא הריגה. אבל מי שזה מעניין אותו, מוזמן להתפעל מהחומר הרב המצוי בנושא ברשת. דרך צלחה ונעימה.

הוציאו עט ודף, זה בוחן!

בחנים ברשת

מאת: עינת ברקן

כשעדיין לא היה אינטרנט, או לפחות לא היה אצלי בבית, הסתפקתי בעיון משועמם בעיתוני נוער נחותי רמה, שכל מטרתם הייתה כנראה להוריד את רמת ה I.Q. של בני הנוער לשפל המדרגה.

אחת השיטות הבדוקות היו כל מיני בחנים קצרים, שפורסמו פעם בשבוע ועסקו בנושאים מרתקים וחשובים כגון: "האם זה שאת פוזלת, אומר שהחבר שלך אוהב את הצבע הצהוב?!" טווח התשובות היה נע בין כן ללא, וכשהיית מוצא את עצמך בקטגוריה שלא מצאה חן בעינך, היית אץ רץ לשנות קמעה את התשובות, כך שלא משנה אם את פוזלת, החבר שלך בכל זאת יאהב את הצבע הצהוב. כך אפף האושר את ילדותי, בכל המבחנים התשובות היו יוצאות בדיוק כמו שרציתי, והעתיד נראה בוהק! אני לא יודעת איך עיתוני הנוער הללו נראים כיום, כבודם במקומם מונח, אבל אני לא מאמינה שאני גם אבדוק.

זקנה סקרנית

למרות שנעורי חלפו, עדיין נותר בי, לפעמים בשעות קשות, הרצון למלא שאלון כזה ולקבל את התשובה בסוף, לפי סך המספרים, ואם יש צורך כמובן, אפשר לשנות ולשפר. לכן, פניתי בשעת מצוקה כזו לאינטרנט והתחלתי לחפש. השאלה שחיפשתי לה מענה הייתה: האם לי ולחתולה שלי יכול להיות עתיד ביחד? אמנם לא מצאתי שאלון מתאים, אבל מצאתי דברים מעניינים אחרים.

האתר הראשון שבדקתי נקרא The Spark. האתר בנוי משאלונים לא קונבנציונלים, והוא מצחיק ומשעשע מאוד. ישנה גם כמות לא מבוטלת של הומור שחור באתר, כשהבחנים בעצם צוחקים בעקיפין על האנשים הממלאים אותם. הנה רק כמה דוגמאות למבחנים באתר: האם את/ה בהריון? הם טוענים שגבר שיודה כי הוא בהריון, יצליח אצל הבנות, או מבחן אחר המנסה לנבא מתי נמות ועוד מבחנים מלבבים שכאלה. נראה לכם שלא ניסיתי? ישר לקחתי את מבחן ההריון לראות אם אני בהריון, כי אם אני כן, אני די בצרה, אני לא מרגישה שאני מוכנה עדיין לגדל ילדים, אני לא מספיק בשלה, כמו שאומרים. ישנו עונג מסוים במילוי הבוחן, במיוחד כשאתה יודע שהוא טיפשי לחלוטין. בכל מקרה, אני שמחה לבשר לכם שאני לא בהריון (מזל, בהתחשב בעובדות), אבל הם גם טרחו לנדב לי את המידע שיהיו לי 3 ילדים בעתיד, וסביר להניח שאני אכה בהם במחבט.

לשם העתיד ותוכניותיי לעתיד, עשיתי גם את מבחן המוות - מתי אני מיועדת למות. המבחן כלל שאלות שונות ומשונות. תחושת הגורל אפפה אותי בזמן מילוי השאלון, כל עתידי מונח בתשובות שאני אתן, האם נותר לי עוד זמן רב או שמא, אבוי, ימי קצרים?! התשובה לא אחרה לבוא: אני אמות בגיל 71, כלומר יש עוד זמן, אולי אפילו יותר מדי זמן, כולכם יכולים להירגע. בקיצור, האתר משעשע ויש הרבה שאלונים חסרי משמעות שכאלה, ואם ממש מצא חן בעיניכם, אפשר להשאיר כתובת e–mail, והם ידאגו לשלוח אליכם באופן אישי שאלונים.

כתובת האתר היא:
www.thespark.com



"האם לי ולחתולה שלי יכול להיות עתיד ביחד?"
עינת ברקן מתייאשת
מהמין הגברי

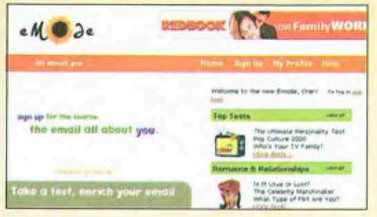
זקנה וזקן

באתר אחר: www.helpself.com לוקחים את הבחנים האלה ברצינות, אלו מבחנים המיועדים לעזרה נפשית ולחיפוש עצמי. כלומר, אם אתם מחפשים את עצמכם, או קשה לכם להסתדר עם עצמכם - להם יש את נוסחת הפלא, רק תענה על כמה שאלונים. לאלו מכם שיש להם בעיה בזהות המינית, יש פה גם שאלון מיוחד בשבילכם. בקיצור, זהו אתר שלוקח את הבחנים האלה ברצינות, כך שאם באתם לצחוק, זה לא פה.

האתר האחרון בו ביקרתי: www.emode.com מכיל מאגר עצום של בחנים, חלקם רציניים, חלקם לא! הנושאים מגוונים מאוד - מאהבה ועד הסיכוי שתהיו מיליונרים בעתיד. את עיני צד מיד שאלון המדביק לך את הסלבריטי שמתאים לך ביותר. שאני לא אמלא את זה? זה אמין, לכו על זה. לי יצא הריסון פורד, הם לא יכלו להיות יותר צודקים מזה!

בנימה אופטימית זו, ולמרות שלא מצאתי את התשובה למה שחיפשתי, אני ממליצה על הבחנים האלה. החיים נראים הרבה יותר ברורים, ואני והריסון ביחד, מה יכול להיות יותר טוב מזה?





על שני גלגלים

מאת: עינת ברקן

אני חושבת שהדבר הראשון הרציני שקניתי בחיי, בכספי המלא, היה האופנוע הראשון שלי. הייתי כל כך גאה בעצמי, כשראיתי שעל רשיון הרכב היה רשום תחת כותרת הבעלים: "עינת ברקן". ברגע שראיתי את זה, לא היה אדם מאושר ממני בכל רחבי היקום.

אופנוע בשבילי הוא סמל לעצמאות ולחופש. מי שרוכב כמוני על אופנועים, מבין על מה אני מדברת.

כשהוצאתי רשיון על אופנוע, הלכתי ישר על הכבד. אמנם, במציאות חיי הפשוטה, אין לי אפשרות להחזיק אופנוע כבד, אבל תהיו בטוחים שאני עוד ארכוש אחד כזה בעתיד. יש משהו ברכיבה על אופנוע, שגורם לך להרגיש קלילות לא מחייבת. אולי זו הרוח... (למרות שבחורף קר זה לא עניין נעים במיוחד).





בארץ, ואפשר לראות אותם תמיד בסרטים ישראלים ישנים, זהו אופנוע עם אוירה. ובכן באתר הבא www.leonardo.nl/showcase/vespafac ישנם כל העיצובים של ה"וספה" משנות ה-40, האתר יפהפה ומאוד נהניתי לשוטט בו. מומלץ לאוהבי העבר מביניכם, אלה האוהבים להריח נוסטלגיה.

לסיום, אני מוכרחה לציין, שאם אופנועים מעניינים אתכם, תוציאו ריישיון. האינטרנט הוא לא תחליף, הוא אולי כלי לגירוי התאבון, אבל הדבר האמיתי מחכה לכם שם בחוץ. ומילת אזהרה מפי הפולניה: תיזהרו, תיזהרו ותיזהרו. אופנוע הוא כלי רכב מסוכן, וכל הנהגים שם בחוץ רוצים להרוג אתכם, אז תשימו לב.

לא מתאים לרשת?

לשם העמקת ידיעותיי בשטח וסתם כדי לבדוק מה יש לרשת להציע בעניין האופנועים, התחלתי לשוטט. האמת, די משעמם פה באינטרנט בעניין הזה, אולי כי זה אחד מהנושאים האלה שבאמת לא מתאימים לרשת (תתפלאו, יש כאלה). שום דבר לא יכול להחליף את הדבר האמיתי ובמקרה הזה, זאת כנראה האמת.

קודם כל נכנסתי לאתר המכנה עצמו "גן עדן לבייקרים" www.bukerheaven.com, אולי היה צריך לקרוא לזה: "גן עדן לאלו שרוצים לסחוט ממני כסף על מוצרים של אופנועים" ואולי זה שם ארוך מדי, בוא נקרא לו פשוט אתר "השנורר". מגוון המוצרים הוא ענק ועוד קופצים לך חלונות מדי פעם המראים לך חולצה או כובע, שיכולים ממש להתאים לך. יש גם קישורים ללינקים אחרים והמלצות לצ'טים הקשורים לנושא האופנועים. אם אתם במצב רוח של קניות, יש פה הכל!

נשים ואופנועים

לאחר החוויה המרנינה הזו, החלטתי לחפש מידע על "הארלי דיווידסון". ובגלל שאני אישה (טוב או רע?!), מצאתי אתר שמתייחס גם לכך שישנן נשים הרוכבות על אופנועים, ובעיקר על הארלי www.hdbikr.com. אין ממש השקעה, אבל תודה על ההתייחסות, בשם העם הנשי.

משם המשכתי ונתקלתי באתר ביזארי קצת הנקרא: "אמא של הארלי" www.harleymom.com. הוא באמת נראה כאילו אמא של מישהו עיצבה אותו- המון פרפרים, פרחים ולבבות ברקע, לא ממש מתאים לתדמית הקשוחה של האופנוענים. נראה שהאמא הזו די משוגעת לדבר, אך היא גם אמא גאה לכל דבר, כמו שהיא מסבירה בפרוטרוט באתר, יש לה 4 ילדים! ובכן, זה אתר לאלה שאוהבים לנסוע על הארלי, אבל מאוד מתגעגעים לאמא.

בשביל לסכם את העניינים, פניתי לאתר העוסק באופנוע שלפי דעתי הוא קלאסי: ה"וספה". לכלי הזה יש אישיות, ההשקעה בעיצובו היא מדהימה ולדעתי הוא מאוד מתקשר גם לישראליות. "וספות" תמיד היו



מאת: אורן רביב

מדינות וירטואליות

אריסטו טען כי "התהוותה (של המדינה) לשם החיים וקיומה לשם החיים הטובים". המדינה הווירטואלית מקיימת את החלק השני במשפט.

מדינות וירטואליות - עצם צירוף השמות האלה יוצר פרדוקס מסויים.

מצד אחד, לאורך ההיסטוריה האנושית מדינות הוגדרו על פי הגבול הפיזי התוחם אותן, בין אם הוא היה טבעי, כמו הרים נהרות וכד' ובין אם ארגון האו"ם לקח על עצמו את ההחלטה לקבוע אותו שרירותית (ראה ערך הכפר ראג'ה). מצד שני, וירטואלי הינו הגדרה לדבר שאינו קיים במציאות, משהו כמו שיר טוב של בריטני ספירס. איך, אם כן, מצליחים שני המונחים האלה לחיות האחד לצד השני?

לפני שנבין את הפרדוקס הנ"ל, כדאי אולי שניזכר איך פרצה רשת האינטרנט לחיינו.

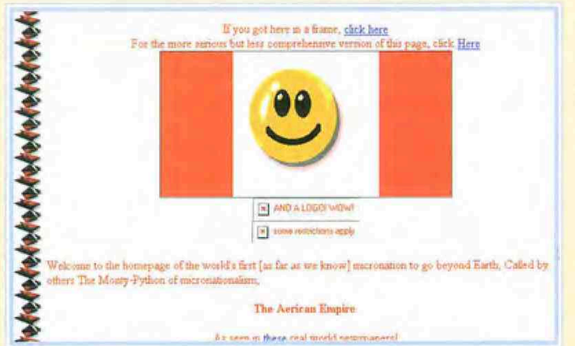
סקירה היסטורית קצרה

העיקרון המנחה שעמד מאחורי הקמת רשת המידע העולמית היה יצירת רשת מחשבים, שיוכלו לתקשר בכל מצב וללא שרת ראשי ספציפי. הרעיון הזה כבר מעלה בפנינו את העובדה, כי מערכת כזאת בנויה בצורה א-היררכית. אין ביכולתו של גורם עליון "לשבת" על ציר העברת נתונים מרכזי ולנטר את העברת המידע, כיוון שאין ציר מרכזי ראשי שכזה.

מלבד השימוש הצבאי שנעשה בה, החלו גם אוניברסיטאות ומוסדות מחקר אקדמאים להשתמש בה, בעיקר לצורך החלפת דעות בקהילה הבין-לאומית. מדען בריטי היה יכול להחליף דעות בנושאי פיזיקת חלקיקים עם ידידו האמריקני, ושניהם היו יכולים לחלוק את המידע הזה עם כל מי שהיה מעוניין.

הסיבה ששאר תושבי העולם גילו את האינטרנט רק בעשור האחרון, נבעה מכניסתם המסיבית של המחשבים לשוק הביתי והתפתחויות טכניות שאפשרו הצגת מידע ברמה גרפית גבוהה, במה שאנו מכנים כיום "אתרי Web".

התפתחויות אלה לא רק שלא סיבכו את צורת התכנות של אתרים אלה, אלא הפכו אותם לקלים בהרבה וכפועל יוצא מכך גם לנגישים יותר לקהל הרחב. כיום, גם אדם שאין לו כמעט כל רקע במחשבים, מלבד עיצוב מסמכים ב-Word, יכול תוך מספר דקות ליצור לעצמו אתר בית משלו.

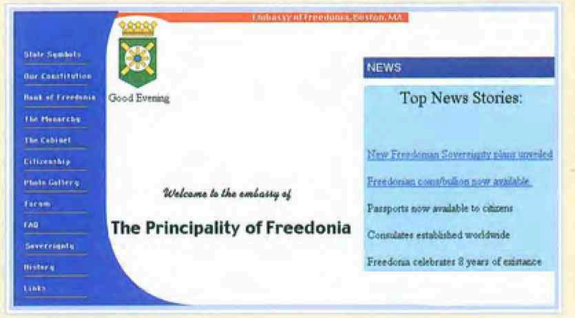


ככל שהחיבור לרשת הפך לנפוץ, ויותר אנשים נחשפו למדיה החדשה, החלו להתווסף לוחות מודעות וירטואלים, פורומים או קהילות, יהיה השם אשר יהיה, שעסקו ודנו בנושאים שונים ומגוונים יותר ממספר האלקטרונים במול.

יחד, ואולי הרבה בזכות התופעה הזאת, החל העולם להפוך ל"כפר גלובלי", מושג מוכר לנו, שכבר נטחן מספיק פעמים. ברגע שאין לי בעייה לתקשר עם אדם החי באיסלנד על נושא שמעניין וחשוב לשנינו, ואני יכול להעביר לו מידע טקסטואלי, או וויזואלי בדרכים מתקדמות, אני מתחיל להרגיש אליו קרבה מסויימת. אם לעוד אנשים יש נגישות לאותו מידע, וכל אחד מהם מוסיף פרט משלו לערימת הידע הכללית, הרי שנוצרת קהילה, Civitas בלטינית, או Commonwealth באנגלית, כפי שהגדיר זאת הוגה הדיעות, הי'ן לוק.

קהילה של בעלי מכוניות עתיקות יכולה להחליף דעות בנושא שסתומי המנוע בבל-אייר 58' ולהבדיל, יכולה קבוצת ניאו-נאצים לארגן טוב מאד מצעדי שנאה ופיגועים סימולטניים בעולם המוחשי, או הווירטואלי.

הואיל והאידיאליזם אף פעם לא מת (למרות שהוא שרוי בתהליך גסיסה מכוער כבר זמן רב), התחילו אנשים מסויימים לארגן קהילות שהמכנה המשותף שלהן הוא כבר פחות נושא השיחה ויותר ערכים מסויימים אליהם יש לשאוף.



קהילות אלה כבר החלו לקרוא לעצמן מדינות, או "מיקרו מדינות", מפני שהן שאפו לאגד את אזרחיהן תחת מבנה מסויים של "חוק" ו"ערכים" וגם מפני שזאת דרך טובה לעשות כסף. קשה להנפיק דרכון, או דגל לקהילה מקונת, בעוד שאם יש לך מדינה וירטואלית, תמיד אפשר לרשום דרכה חברות מסויימות ולקחת עמלה על שירותי ממשל שונים.

ניתן לחלק את קבוצת המדינות הווירטואליות לשני סוגים: אלו הלוקחות עצמן ברצינות ונשענות על רעיונות מדיניים-פוליטיים מוכרים (סוציאליזם, דמוקרטיה או מונרכיה) ואלו שכל כוונתן היא ליצור משהו שונה, מעין אנרכיה עליזה.

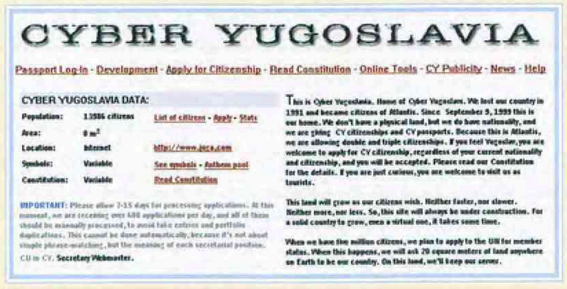
ממלכת פרידוניה הינה דוגמה טובה למדינה וירטואלית, המנסה להישען על עקרונות מוחשיים. בנוסף לדגל ולהמנון שיצרה לעצמה, מודיעים הממונים על הבנק הפרידוני הראשון, כי על המרת דולרים אמריקאים בכסף פרידוני, תיגבה עמלה של דולר אחד.

בתמורה לכך תזכו לקבל - ע"פ השער היציג לאותו יום כמובן - דולרים פרידואניים.

את איחוד אאריקה ניתן לכנות כ"לא רציני" ו"ילדותי", אולם אלה הם בדיוק הערכים אותם מוקירים חברי האיחוד האאראקי, על פי עיתונם הרשמי (היוצא לאור גם בדפוס).

המערכת הפוליטית של יצור מדינתי זה מורכבת ממשרדי ממשלה שונים כמו: המשרד לדברים טיפשיים ורשות הסחר הבין-גלקטית.

אבל המיקרו-מדינה הממחישה יותר מכל את הדרך אליה מוביל כל המצב האבסורדי הזה היא ללא ספק סייבר-יוגוסלביה. לאחר מלחמת האזרחים ההרסנית בארצם, החליטו גולים יוגוסלבים להקים מדינה על גבי האינטרנט. על פי החוקה הרשמית, כאן אין שום משמעות לדת או ללאום בו מחזיק האדם. מה שחשוב הוא השמירה על עקרונות החופש והאחווה, מה שכנראה לא יתקל בבעיות מיוחדות, שכן, די קשה להתחיל לנהל מלחמה קונבנציונאלית בעולם הווירטואלי.



המרחקים מתקצרים

במשך כל ההיסטוריה, ניסו הוגי הדעות המדיניים לפרק את מושג המדינה, על מנת להגיע לגורמים הבסיסיים המרכיבים אותה.

המרכיב הראשוני, אותו צריך מוסד לקיים בכדי להיחשב כמדינה, הינו הריבונות. מקס וובר טען כי פירושה של ריבונות הינו הסמכות הבלעדית להפעיל כח באיזור השיפוט.

עכשיו, תחשבו על כל Web Master מצוי ועל הכח שיש לו בהפעלת האתר. כבר כיום אנו עדים, גם אם לא במודע, לכוחם.

אם אני מעוניין לרשום דעה משלי בנוגע למנייה מסויימת בפורום כלכלי, ועורך הפורום לא מסכים עם דעתי, הדעה שלי יכולה לעוף מהלוח מספר שניות אחרי הצבתה. אם כן, השליטה במדינות הווירטואליות תתבצע באמצעות גילוי או הסתרת מידע, שכן, הצירוף הבינארי 1–0 הוא זה שמרכיב את צורת החיים ברשת. לפחות כך נפתור את בעיית המקומות הקדושים.

ב"משל המדינה" טען אפלטון, כי רק מעמד הפילוסופים מתאים וראוי לשלוט. מה לעשות, ורוב השליטים לאורך ההיסטוריה לא כל כך הסכימו עם החכם היווני, ורוב הסיכויים שאף לא שמעו עליו. בכל אדם, בין אם הוא חכם או לא, מצוייה תאוות השלטון.

למזלנו, היום קצת קשה לאדם הפרטי לבצע הפיכה, אלא אם כן הוא מחליט להקים לעצמו ארגון גרילה ומקבל תמיכה ממדינת טרור. במקום זה, מחליטים אותם אנשים על הקמת מדינה וירטואלית, שבה הם השליטים האבסולוטים.

במדינות האלה אין צורך לפחד מתקשורת עויינת, התקוממויות עממיות, או רציחות פוליטיות. הכל נעשה בידיעת ה-Web Master ובאישורו, השם חדש לשליט טיראני, כמו במדינות המושחתות ביותר, גם כאן נוצר נפוטיזם, אולם אין זה אומר שאנשים מבחוץ לא הצטרפו אף הם ל"מדינות החדשות".

העתיד כבר כאן?

צורת החיים בה בחרו בני האדם לחיות, או זאת שנכפתה עליהם, השתנתה פעמים רבות במשך השנים. פיאודליזם, מונרכיזם, קומוניזם ושיטות אחרות באו והלכו.

היום נמצאות מדינות העולם המפותח והעשיר תחת ההגדרה של דמוקרטיות, כשהקפיטליזם פורח בהן ובד"כ מעלה את רמת החיים הכללית.

אולם, יחד עם עליית המגזר הפרטי, הולך ופוחת כוחה של המדינה. בתי חולים פרטיים, חברות שמירה באיזורי מגורים עשירים- כל אלה מחליפים את מוסדות המדינה.

תיאורטית, יכול בעתיד להיווצר מצב, בו המדינה מספקת רק את שירותי הביטחון הבסיסיים - ביטחון צבאי ומשטרתי, אותו גורם בסיסי שהזכרנו בתחילת המאמר המאפשר ריבונות. תופעה זאת, יחד עם מדיניות האחדות אותה ניתן לראות בצורה הבולטת ביותר באירופה, תגרום בסופו של דבר לצמצום דרסטי בהבדלים בין המדינות השונות.

חלקים מסויימים באוכלוסיה, שהיום אנו אולי רואים אותם כתמהונים, יכולים להכריז כי הם מעוניינים להיות אזרחי העולם, ולא של מדינה ספציפית. כאן יש צורך להבדיל בין אזרח לתושב, שכן מתקדמת הטכנולוגיה ככל שתהיה, בני האדם עדיין יצטרכו מקום גשמי לאחסן בו את גופם.

סייבר-יוגוסלביה הינה הדוגמה הטובה ביותר לכך, ואם תתקבל תביעתה מהאו"ם לקבלת שטח אוטונומי שבו יוכלו אזרחיה להציב את השרתים שלהם, הרי שאולי נזכה כבר בתקופה זאת לראות את צורת השלטון הבאה בתור.

חמשוש עם ה"פלייסטיישן 2"

מאת: צחי הופמן

אפשר להגיד הרבה דברים על ה"פלייסטיישן 2", אבל אחרי שהוא נוחת אצלך בסלון בבית, אתה לא יכול להוציא הרבה מילים מהפה חוץ מ"איי קראמבה". אולי זה קצת מוגזם, ונראה שזו גם התלהבות של הרגע, אבל אחת המסקנות אליהן הגעתי אחרי ששיחקתי עם הקונסולייה במשך סוף שבוע שלם, היא שה"פלייסטיישן" עדיין שולט בארץ. גם בגלל שאין לו מתחרים, ובעיקר מפני שלא משנה כמה מגה־ביטים של זיכרון יש לכם בכרטיס המסך, אין בכלל מה להשוות בנושא הגרפיקה.

באדיבות חברת "ישפאר הום-טק", קיבלתי מערכת חדשה, כדי לבדוק כמה זמן אוכל להחזיק מעמד אחרי שאהזיר אותה.

הגעתי הביתה והוצאתי את המכשיר מהקופסה הכחולה. לקח לי מספר רגעים להתלהב מהצורה של המכשיר, מהגימורים היפים שלו בצדדים ומעבר הצורות בהן ניתן להציב אותו, גם בשכיבה וגם בעמידה. מאוד יעיל, אני לא יודע למה, אבל זה מגניב, והאמת שמצבי העמידה מאפשרים אחסון יותר נוח בארון הטלוויזיה. אחרי שהגעתי להחלטה איך אני רוצה להציב את המכשיר - דבר שלקח לי ה מ ו ן זמן, כמעט שתי שניות - הכנסתי את Tekken Tag Tournament מספר 4 בסדרת מכות הרחוב. אחרי שהתאמנתי קצת, החלטתי להזמין את אחי, כדי להחטיף לו קצת מכות וירטואליות. Tekken מאפשר משחק של עד ארבעה שחקנים בו זמנית, כך שמתאפשר ערב רווי מכות, לכם ולכל החברים. הגרפיקה במשחק מצוינת, יש מספר רב של אפשרויות לחימה, הקרבות נראים ריאליסטים לחלוטין, והכל מדויק לפרטי פרטים. העיקרון של Tekken 4 הוא קרבות משותפים (tag), ואפשרות זו מחייבת שני בקרי משחק. העיקרון בקרבות tag, שאתם ועוד שחקן משחקים נגד שני יריבים, השחקן הראשון נלחם נגד היריב, וכאשר הוא חוטף יותר מדי מכות, הוא מבצע החלפה עם השחקן השני. בזמן שהוא נמצא מחוץ לזירה, הכוח שלו עולה, אבל שימו לב שגם הכוח של היריב יעלה חזרה. האמת, קרבות tag הרבה יותר כיפיים מהקרבות הרגילים. ישנם עשרה שחקנים, אותם אפשר לבחור כאשר מתחילים לשחק, ואתם יכולים להגיע לעוד 30 דמויות נוספות, במידה ותסיימו בהצלחה את הטורנירים השונים.





יש חיים אחרי Tekken

האדרנלין בגוף לא הפסיק לזרום אחרי Tekken, ולכן החלטתי לבדוק את המשחק Dead Or Alive 2, משחק הבנוי בעיקרון כמו Tekken 4, רק הרבה יותר טוב. אחת הסיבות לכך, הוא מספר סוגי המכות הרב אותן ניתן לבצע ובנוסף, הקרב לא מתרחש רק במקום ספציפי אחד. אם למשל תתחילו את הקרב שלכם על גג של בניין, תוכלו לזרוק את היריב מהגג לקרקע ולהמשיך איתו שם. ב-DOA2 ישנה גם אווירה תלת-ממדית שלמה ולא דו-ממדית כמו ב-Tekken 4.

Ridge Racer 5

Ridge Racer 5 הוא מרוץ מכוניות שיצא גם כן במיוחד ל"פלייסטיישן



השחקן במשחק כאשר הוא רץ, קופץ, או מרים משקולות. תשומת הלב שניתנה לפירוט מוכיחה את עצמה, בעיקר בקטגוריית השחייה, בה ניתן להבחין בשילוב הטלוויזיוני המנצח של צילום ממבט עליון ומתוך המים. ממש חיכיתי לשמוע את ניסים קיוויתי...

כמו בכל אולימפיאדה, גם כאן תוכלו להתחרות בקטגוריות הבאות: ריצת 100 מטר, קפיצה לרוחק, הרמת משקולות, התעמלות, יריה בצלחות, שחייה ועוד. הדרך המהירה לנצח בכל תחרות, היא מיומנות לחיצה מהירה על הכפתורים, שמחר מאד תשחק לכם את שרירי האצבעות.

תאימות מלאה

ה"פלייסטיישן 2" מסוגל כמובן להריץ משחקי "פלייסטיישן" רגילים עליו, ושמתי לב שהגרפיקה שלהם נראית בו יותר נקיה ושטעינת המשחקים מתבצעת יותר מהר. כדאי לכם לנסות את המשחקים שכבר נמצאים אצלכם בבית על הקונסולייה החדשה ולא להזניח אותם, בעיקר עד שיגיעו כותרים רבים יותר ארצה.

ה"פלייסטיישן 2" מגיע גם עם כונן DVD, המסוגל להריץ סרטים של איזור 2, מה שאומר שתוכלו לראות "מטריקס" כל פעם שתעשו הפסקת



2". בהתחלה היה לי קצת קשה להשתלט על תנועת המכוניות, אבל נראה שזה בגלל שהייתי עסוק בהתפעלות מהגרפיקה שלו. סדרת Ridge Racer קיימת כבר מ-1995, ומאז היא מתעדכנת בערך פעם בשנה.

במשחק תוכלו לנסוע במסלולים של ה-Ridge City, ותבחרו בין אופציות של משחק נגד הזמן, תחרות של שני משתתפים אחד מול השני



ונסיעה חופשית. כמובן, ישנה גם אפשרות לקבוע את הקושי של המשחק, לשחקנים טירונים ומקצוענים, ולקבוע אילו שירים יתנגנו ברקע.

ESPN International Track And Field

ESPN International Track And Field הוא כל מה שמשחק אולימפיאדת אטלנטה לא היה: גרפיקה מעולה, סרטונים ברמה גבוהה, תיאור מדויק של פרטי השחקנים ומגוון רחב של מקצועות. ESPN מוכרים לנו בארץ כערוץ הספורט בכבלים, והפעם הם פורשים את חסותם ומביאים לנו את המשחק המשובח הזה.

הגרפיקה במשחק כל כך טובה, עד שתוכלו לראות כל פרט של מניחה בין Tekken ל"קראש בנדיקוט". אגב, בארה"ב כבר החלו למכור שלט רחוק ל-DVD, המאפשר שליטה נוחה יותר בצפייה בסרטים.

בקרוב מאוד עומדת חברת "ישפאר הום-טק" להביא לארץ את תוספת הכונן הקשיח ואת חיבור הרשת ל"פלייסטיישן 2". חיבור הרשת יאפשר קישור לרשת באמצעות רשת DSL, כך שיתאפשר לנו להוריד שלבים נוספים למשחקים ולשמור אותם בכונן הקשיח. למשחקי פעולה יספקו דרך הרשת משימות חדשות, מרוצי מכוניות יקבלו מסלולים חדשים, וחובבי הספורט יוכלו להשתתף בליגות מול שחקנים אחרים.

מה אני אגיד לכם חברים, מגיע אלינו עולם שונה לגמרי ממה שהכרנו עד היום, וכדאי שיגיע מהר יותר.

מבצע WIZ מבצע WIZ מבצע WIZ מבצע

על כל קנייה של המשחק

DIABLO™

בובה לאספנים חינם!



התקשרו עכשיו 03-6171667

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

XBOX

האקס של ה"פלייסטיישן"

מאת: צחי הופמן

לפני כחודש, הודיעה "מייקרוסופט" רשמית על כוונתה לצאת למלחמה מול קונסולית ה"פלייסטיישן". ההכרזה התקיימה בתערוכת האלקטרוניקה CES בלאס וגאס, בה הציג ביל גייטס את מכשיר ה-XBOX ואת הפירוט הטכני של המכשיר.

זה זמן רב שאנחנו יודעים על פיתוחה של מכונת המשחקים של "מייקרוסופט" ועל כוונותיה של החברה להיכנס לתחום הקונסולות. האם זה יהיה רק עניין של זמן עד שהשלטון - המוחלט כנראה - של



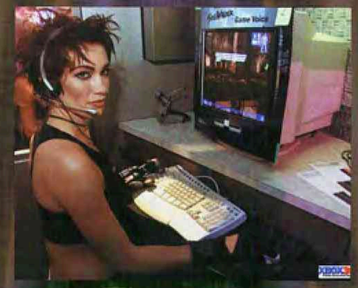
ה"פלייסטיישן" יתחיל להתמוטט? השאלה הגדולה כרגע היא- האם שוק הקונסולות מוכן למלחמה שכזאת. בארה"ב נמצאים כרגע שלוש קונסולות שונות: "סוני" עם "פלייסטיישן", "סגה" עם ה"דרימקאסט" ו"נינטנדו" עם ה"נינטדו 64", כשבקרוב, תוציא "נינטנדו" לשוק גם את המערכת החדשה שלה, ה-GameCube. (אגב, בזמן האחרון מתרוצצות שמועות הטוענות ש"נינטנדו" אמורה להתאחד עם "סגה" ולהוציא מעין מכשיר-על המכיל כותרים פיצוציים כמו: "זלדה", "מריו ברוס" ו"סוניק").

הצד הטכני

ה-XBOX צפוי להגיע לארץ ולאירופה רק לקראת סוף 2001, או תחילת 2002. התזמון יצא ממש לא טוב, הואיל והחברה תפספס את מכירות חג המולד בחו"ל ואת חנוכה בארץ.

הפירוט הטכני של ה"אקס בוקס" נשמע מפוצץ, לכל מבין עניין: מעבד בעל 733 מגה הרץ, מעבד גרפי בעל 250 מגה הרץ שפותח ע"י "מייקרוסופט" ו-NVIDA (Riva TNT ו-GeForce), 64 מגה בייט זיכרון, כונן די.וי.די, שלט רחוק לדי.וי.די (אופציונלי), 8 ג'יגה בייט כונן קשיח, כרטיס זיכרון בעל 8 מגה בייט, תמיכה ברשתות, תמיכה בטלוויזיות HDTV ורזולוציה של 1920 על 1080.





ידיות המשחק יחוברו ל"אקס בוקס" ע"י יציאות USB, כשהמכשיר עצמו מגיע כבר עם תמיכה ל-4 שלטים, בניגוד ל"פלייסטיישן" המחייב קניית מתאם מיוחד. אופציית האינטרנט בנויה כבר בתוך המכשיר, ולא תצטרכו לרכוש מודם מיוחד, או מתאם כלשהו כדי להתחבר לרשת.

באירוע עצמו, סיפר ביל גייטס שמשחק יעלה על המכשיר תוך מקסימום עשר שניות, ולא ישעמם את השחקן בזמן המתנה רב.

בין המשחקים שיהוו חלק ממערך השיווק ההתחלתי של המערכת, יהיה גם ידידנו טוני הוק על הסקייטבורד ואייב ב-Oddworld 2.

תמיכה נוספת באגף המשחקים תספק חברת EA, כשבין המשחקים שיעברו מגרסת הפי.סי "פלייסטיישן" ל-XBOX יהיו: NFL, Nascar, FIFA , משחק ה"סנובורד" המדהים, SSX ובסך הכל אמורים להגיע 10 משחקים תוך חצי שנה מיציאת ה-XBOX לחנויות.

תערוכת ה-E3 המתקיימת כל שנה בלוס-אנג'לס בחודשי הקיץ, אמורה לספק השנה את זירת הקרב של מכשיר הקונסליות. התערוכה תספק השנה לכל חובבי המשחקים המון חידושים, כאשר ה-XBOX, ה"פלייסטיישן 2" וה-Dreamcast יתחרו על ליבם של הגיימרים. נקווה שעד התערוכה נוכל לראות כבר את המכשיר של "מייקרוסופט" פועל בצורה מושלמת ולראות באמת מה הוא שווה.



השאלה הגדולה- המחיר- עדיין לא זכתה לתשובה, כמו גם הערכה לגבי עלות המשחקים- פרט קטן, אבל בהחלט חשוב לכל שחקן.

בכל מקרה, עד סוף 2001 ימכור מכשיר ה"פלייסטיישן 2" קונסוליות רבות, ושחקנים רבים יעברו אליו, כך שכניסת ה-XBOX לשוק תצטרך להעשות בצורה מסיבית. קשה להאמין שצרכן שכבר קנה את ה"פלייסטיישן 2" ביותר מ-3000 ש"ח, ירכוש גם "אקס בוקס", ולא הרבה אנשים ירצו להמתין ל"מייקרוסופט", למרות הפירוט הטכני המדהים של המערכת שלה.

אצלנו בארץ, צפוי להיות בלאגן שלם. עד עכשיו, ה"פלייסטיישן" היא הקונסולייה היחידה הנמכרת בארץ, אם לא מחשיבים את מכשיר ה"גיים בוי". מה יקרה אם ימכרו בארץ שתי קונסולות? האם השוק בארץ יכול לעמוד בכזה מבחר, והאם יש לו מספיק צרכנים? בכל מקרה, הצרכנים הם אלו שירוויחו מזה.

אתר "אקס בוקס" - www.xbox.com

מאת: עינת ברקן

DEAD OR ALIVE

למה למות? אני עוד צעירה!

מאז פרצה ה"פלייסטיישן" 2 לתודעתי, היא ממלאת את כל חיי. אינני יודעת איך בכלל יכולתי להיות מאושרת קודם. איך הסתפקתי במועט? ואל תבינו אותי לא נכון, אני מאוד אוהבת את המכשיר הישן והטוב שלי, אבל זאת הפכה להיות אהבה השמורה להרגל, אהבה לראשוניות, כשאתה יודע תמיד בירכתי מוחך כי ישנו דבר טוב יותר.

אחד מהיתרונות הבולטים של ה-PS2 הוא כמובן האיכות העתידנית של משחקיה, כשהטוב מביניהם הוא DEAD OR ALIVE 2. אני יודעת שאני מסתכנת כאן, אך לפי דעתי הוא עולה על ה-Tekken ואפילו די בהרבה. הדמויות יותר חדשניות, עם נדבך נוסף של רוע - אחת הדמויות למשל, הרגה את אימה של דמות אחרת. יש גם יותר בנות מאשר ב-TEKEN, כך שלמשחק נוסף אלמנט ה"שושלת".

אני לא יודעת כמה מכם צפו ב"שושלת", או זוכרים את הסדרה מסוף שנות ה-80 בימי הערוץ הבודד, אך היא, יחד עם "דאלאס", פתחו את עונת אופרות הסבון בעולם כולו. מה שריתק איתי במיוחד ב"שושלת" היה, שכל כמה פרקים הדמות של האישה הטובה: קריסטל למי שזוכר, והדמות של המשפחה הרעה: אלקסיס כמובן, היו פותחות בריב עצבני מילויה בצעקות מקפיאות דם, עד שלבסוף אחת מהן הייתה תופסת בשיערה של השנייה, שמיד ללא היסוס תפסה גם היא בשיערה של יריבתה, וכך היו עוברות להן כמה דקות מסך מענגות של מכות ומשיכות שיער מלוות בצווחות ובקללות מעודנות. עד שכמובן היה מופיע בלייר ומציל את המצב, אבל זה לא קשור כרגע. מה שרציתי לאמר היה, שהמשחק משופע גם הוא במשיכות שיער מענגות כאלה בליווי הצווחות המתאימות.

איכות מעולם אחר

הגרפיקה מצוינת עד מדהימה, אין מה להשוות בכלל לשום דבר אחר. העיקרון הוא כרגיל - שני אנשים או יותר הולכים מכות במעין תפאורה/ במה מסוימת, כשכאן הגרפיקה היא בכמה רמות יותר טובה מהמוכר. ישנו גם השלב ההכרחי, בו ניתן ליפול במהלך הקרב ממקום גבוה למקום יותר נמוך, במעין מבנה שמישהו לא חשב לשים בקומיות הגביהית שלי מעקה. מי הגאון שחשב על זה? זה פשיט יופי צרוף!

כפי ששמתם לב, קצת התלהבתי מהמשחק, אבל הגורל הוא אכזר ולי אין PS2 בבית. מישהו כבר מיכן לעזור לי? יש לי יומולדת עוד מעט, שכמה אנשים יאספו קצת כסף ויקנו לי, מה הבעיה, אני מבטיחה לאהוב אותם לנצח, וגם לתת להם לשחק לפעמים כשאני לא בבית. ולא לשכוח להביא לי יחד עם המכשיר את DEAD OR ALIVE, מה זה כבר עוד 250 ש"ח?!







DOA2 HARDCORE

מה שעוד בולט בגרפיקה לעומת המשחקים של ה"פלייסטיישן" המקורי, הוא התזוזה של השחקנים. החברה לא מרובעים, האיברים שלהם זזים, ואני לא צריכה לפרט לכם מה למשל לא מפסיק לזוז אצל בנות המשחק הענוגות. תפעילו את הדמיון. מה, אני צריכה לכתוב את הכל?!

הסגולים ממשיכים לשלוט

החלטתי לקשור את גורלי במשך המשחק עם הדמות בעלת השיער הסגול. נכון שתמיד יש את הקטע הזה שאתה נדבק לדמות כלשהי? אז אני נדבקתי אל הסגולה, למרות שהיא הייתה קצת ילדותית, ואולי בגלל זה? הייתה בה מעין תנימות שקצת הזכירה לי אותי כשהייתי צעירה.... אה, רוח הנוסטלגיה. בכל מקרה, נלחמתי בעוזרתה נגד כולם, רק את הג'ינג'ית לא הצלחתי להביס, ואני לא אגיד מה אני חושבת עליה, כי זה עדיין נחשב עיתון מכובד, לפחות כך אומרים לי.

> "מדי פעם אפילו עניתי להן, אבל זה בגלל שאני ממש מפגרת לפעמים"
>
> אורן רביב מרים ידיים בניסיונו להבין את עינת ברקן

בכלל, ב-DOA אתה יותר נקשר לדמויות והם גם נקשרות אליך. הם מדברות ולא רק מוציאות קולות חשודים כמו ב-TEKEN. לפעמים אפילו עניתי להן, אבל זה בגלל שאני ממש מפגרת לפעמים. לאחר חוויותי המדהים הזה שלי מה עוד יש להוסיף?

רוצו לחנות הקרובה ודרשו מהמוכר את DOA2 - הכי פשוט בעולם. עשיתי את זה, עכשיו אני תקועה עם משחק בלי מכשיר, נו אז מה, אם במקרה יפול עלי מכשיר ככה פתאום מהשמים, יהיה לי מה לעשות איתו, צודקת או לא? טוב סתם, לא קניתי, אבל באמת המשחק מומלץ. הגרפיקה מדהימה, הדמויות יותר משעשעות, יש את אלמנט ההיקשרות למשחק ואת הרצון לשחק בו שוב ושוב, מה שמעיד על משחק טוב. אין כאן איבוד עניין, חוץ מזה שכמובן ישנן אפשרויות מגוונות למשחק .יש גם את אפשרות המשחק בזוגות, כמו בטניס, רק שההבדל הקטן הוא במכות שאתם חוטפים.

ושלא תחשבו שאני סתם מתלהבת, אני מוכרחה לציין, כי לא רק אני טוענת שהמשחק הזה יותר טוב מ-TEKEN , אלא היו עוד כמה אנשים שהתוודו באוזני שזו גם דעתם, אך הם לא מוכנים להיחשף בציבור, יש להם משפחות ורכוש, והם לא רוצים לאבד אותם.

גבירותיי ורבותיי, עידן חדש מתחיל, והמשחק הזה הוא אחד מסמליו, זהו משחק של שנות האלפיים, ובשנות האלפיים יש לאנשים כנראה שיער סגול (תקראו את הכתבה על Spyro 3), אבל מה אכפת לי, מקסימום אני אחליף דמות אם ימאס לי הסגול שלה.

ותיזהרו לא ליפול, מחליק במשחק הזה.







SPYRO

מאת: עינת ברקן

אבל למה הוא סגול?

אני מוכרחה להודות, שכשהצצתי בפעם הראשונה ב-Spyro, לא הייתה ביניני משיכה מיידית. הכימיה לא פעלה, אבל תפקידי הקשה והתובעני בתור עורכת "פלייסטיישן", חייב אותי לבדוק את המשחק. ולכן, כשהיה לי כבר ממש משעמם, התיישבתי שוב, הטענתי את המשחק והתחלתי לשחק. והוא מה זה חמוד...

Spyro אומנם לא מתהדר בגרפיקה מדהימה בתחכומה, אבל היא מאוד צבעונית, ולמרות שהמשחק מיועד ליותר צעירים מבינינו, גם למבוגרים יש אישור ממני לשחק. בתור אחת שכבר אף אחד לא חושב לקרוא לה ילדה, שיחקתי ועוד איך שיחקתי, עד שרמזו לי בעדינות עם מחבט בראש, שאני תופסת את הטלוויזיה כבר 3 שעות. יש אנשים שלא מתחשבים באף אחד...

סגול, קטן ועצלן

המטרה במשחק היא כמובן להציל מישהי, כלומר, אתם כבר מתחילים את המשחק עם תחושת אחריות וגאווה על כך שאתם הגיבור הנבחר. אומנם, הייתה לי צורה של דרקון סגול, אבל אלו הם רק פרטים קטנים. בכלל, בחירת הצבעים של המשחק מאוד צבעונית, אם יש לכם רגישות לצבע- המשחק הזה לא בשבילכם.

אחת ממטרות המשחק היא לאסוף יהלומים בדרך, המקנים לכם נקודות/ כסף ובעזרתם אתם יכולים לרכוש דברים. ל-Spyro מתלווה פיה קטנה ועצבנית, המפזזת בטירוף מסביב לאורך כל המשחק, מנג'סת ועוזרת לעצלנים שביניכם לאסוף את היהלומים האלה, היא פשוט דוחפת אותם לכיוונכם. מי שהמציא את המשחק הזה, כנראה היה שייך לזן האנשים העצלנים, ומי אני שלא אודה איתו.

סגול, סנוב ומרובע

ישנן כל מיני דמויות בדרך, המדברות אליכם ומציעות לכם דברים, מה שלפי דעתי מאוד לא חינוכי. אני זוכרת בבירור, שמגיל צעיר אימא שלי אמרה לי לא לקבל שום דבר מזרים, והנה בא המשחק הזה ומחנך אותי ההפך לגמרי. כל אחד שרק הצליח להשתחל למשחק, נעמד מולי, נותן לי עצות, מדבר אלי כאילו אנחנו מכירים ומציע לי דברים- אם אני רק אעשה כך, או כך. לאנשים יש חוצפה. נעזרתי בהם כמובן כי הם מאוד הציקו לי, אבל גיליתי, כי בניגוד לציפיותי, אם חזרתי לאותה דמות, היא לא חזרה על מה שאמרה לי קודם, וזה יאמר לזכות המשחק. מבחינתי, זה מוסיף ל-Spyro נקודות זכות על היותו דינמי ומשתנה.

התרשמתי מאוד מסביבת העולם עצמה. אומנם, הגרפיקה לא מתוחכמת ואפילו די מרובעת, אבל הוא מאוד ארוך, מגוון, משתנה, ויש לו גם כמה ממדים. בכל פינה גיליתי משהו חדש, ואפילו הלכתי לאיבוד כמה פעמים, מה שמראה על השקעה.

סגול, נעלב ואירופאי

בקיצור, אני מוכרחה להגיד שחייו של הדרקון- לא קלים הם. קודם כל, צוחקים עליך וקוראים לך כל הזמן "סגול"- מה שהעליב אותי קשות, עד שהחלטתי כי לא הצבע משנה, אלא מי שאתה מבפנים, וידעתי שאני הדרקון הגיבור, וחוץ מזה, היו לי קרניים קטנות כאלה שהפכו אותי למיוחדת. הפיה קצת עצבנה אותי, אבל היא לא נראית לי מישהי שכדאי להתעסק איתה.

במשך המשחק למדתי לצלול, והתחושה הייתה מדהימה. בניגוד לקורס הצלילה שעברתי במהלך חיי האמיתיים - פה הצלחתי לצלול מבלי לשבוע- מה שהפך אותי לאדם גאה מאוד, היה לי מה זה כיף. אפשר לשחק ב-Spyro שעות על גבי שעות, ואת הכל מסבירים לך בצורה מנומסת וחביבה, הרגשתי כאילו אני באירופה ולא בארץ, ממש חוץ לארץ.

אנקדוטה קלה לסיום: המשחק משופע בדמויות מדברות, נותנות הוראות וכו' וכו'... בתחילת המשחק אתה יכול לבחור את שפת המשחק. כדאי לכם בשביל הכיף לבחור ספרדית למשל, והמשחק יקבל צביון חדש לגמרי. פתאום הוא הופך לטלנובלה סוחפת דמעות, ואני תמיד רציתי להיות חלק מטלנובלה. אז הנה לכם משחק משעשע, המעביר זמן בכיף, לצעירים ולמבוגרים כאחד.





"מי שהמציא את המשחק הזה, כנראה היה שייך לזן האנשים העצלנים, ומי אני שלא אזדהה איתו."

עינת ברקן מסבירה מדוע הכתבות שלה לא מגיעות בזמן





מאת: צחי הופמן

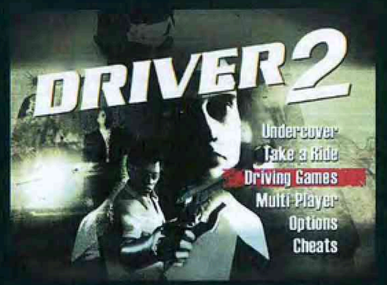
DRIVER 2

שוטים לא נוהגים

Driver 2 הוא אחלה משחק המשך. זהו, במשפט ממצה אחד אפשר לסיים את הכתבה ולעבור לעמוד הבא.

אין מה לעשות, החלק החדש בסדרת Driver הצליח למשוך את תשומת הלב המלאה שלי כבר בדקות הראשונות ששיחקתי בו, בזכות כל האלמנטים שגרמו לחלק הראשון להיות כל כך טוב ויחד עם הוספת עוד המון אופציות חדשות, הגורמות למשחק להיות אפילו טוב יותר. לדוגמא: האפשרות לצאת מתוך הרכב ולהסתובב ברחובות.

העלילה מתחילה בעיר שיקגו, כאשר ראש המאפיה מגיע להסכם עם בריון אחר בעיר. הברית הזאת גורמת מייד לחוסר איזון מוחלט בעולם התחתון, דבר הגורם לעליית מספר הגופות המתוררות מכדורי רובה.



"יחי הוונדליזם!"

צחי הופמן חושב להצטרף למפלגה הפשיסטית



משטרת העיר מחליטה לשלוח אתכם ואת השותף החדש שלכם לפתור את המצב העגום הזה, בכך שתמצאו את איש המאפיה הגורם לכל הבעיות. איך מוצאים איש מאפיה, אתם שואלים? מדביקים שפם מזוייף ונכנסים לעבוד Undercover. זהו בעצם הסרטון הפותח את המשחק, ושאר העלילה מסופרת בהמשך המשחק. בכל מקרה, אל תצפו למשחק מלחמה, אלא למשחק מכוניות מהיר ומלא אקשן.

אין זמן להיכנס לקזינו

אלו מביניכם המקבלים ריגוש מנסיעה מהירה במכונית ומבריחה ממשטרה (מי אמר נסיעה מהירה?), יצליחו לקבל פה סיפוק לריגושיהם. תוכלו לנסוע באיזו מהירות שתרצו בכבישים הרחבים של שיקגו ושל לאס-וגאס. המשחק כולל מפות כבישים מלאות, המאפשרות לכם לנסוע לכל מקום אליו תרצו להגיע, בדרך כלל, הזמן במשימות יהיה מוגבל, כך שלא תוכלו לבקר באתרי תיירות מיוחדים בערים שתגיעו אליהן. שחקנים חדשים יקבלו את אותם אלמנטים שגרמו לחלק הקודם להיות טוב כל כך, ושחקני Driver 1 ייהנו מאופציות נוספות שיתרמו להם לחוויה מחודשת ושונה.

החידוש הגדול ב-Driver 2 לעומת קודמו, הוא האפשרות לצאת מהרכב ולהסתובב חופשי בעיר בעזרת הרגליים ולא ע"י תנועה במכונית, כך שנוצרת אווירה, הגורמת ל-Driver 2 להיות משחק פעולה מגוף ראשון ולא רק משחק מכוניות. תחשבו על קומבינציה של GTA 2 ו-Driver 2 באותו סלט, נשמע מעניין? האפשרויות המתגלות בפנינכם, כשאתם יוצאים מהרכב, הן אין סופיות ויחי הוונדליזם! תוכלו לחטוף רכב של כל עובר אורח, שהחליט בטיפשותו להפקירו בכביש, אוטובוסים ורכבי כיבוי אש יוכלו להיות לכם לעזר.

שוטים לא נוהגים

שליטה טובה ברכב היא עדיין התפקיד החשוב במשחק. אם לא תדעו לנסוע היטב ומהר, לא תוכלו להצליח במשחק, הואיל ורובו מתבסס על מרדפי המעקב שלכם אחרי חשודים, ואם לא תשימו לב לתנועה הזורמת בכבישי ותלמדו היטב את המסלולים בעיר, לא תוכלו לעבור את השלבים.

יוצרי המשחק העתיקו במדויק את ארבע מפות הערים של: שיקגו, לאס-וגאס, הוואנה (קובה) וריו דה ז'נרו (ברזיל), תוך הקדשת תשומת לב לגורמים ריאליסטיים המתרחשים בערים האמיתיות, כמו כמות התנועה הזורמת בכבישים. זה אומר, שבערים מסוימות התנועה בכביש תהיה כמו בצומת הקריה בשמונה בבוקר.

ההמלצה שלי? למדו היטב את הכבישים (תוכלו להיעזר במפה), ואז תוכלו להשתמש בדרכי קיצור שתגלו.

הגרפיקה ב"פלייסטיישן" נראית ממש טוב, הרכבים והבתים מעוצבים בצורה יפה ומפורטת, כך שניתן להבחין בין הרכבים. לעומת זאת, כאשר תתקרבו לרכב, תוכלו להבחין בפיקסלים ענקיים. הסרטונים במשחק עשויים בצורה טובה ולא מאכזבים, אך הטעינות במשחק נורא ארוכות, וטעינה של משחק שמור לוקחת קצת זמן.

לסיכום, Driver 2 הוא אחלה משחק. השחקנים של החלק קודם ייהנו ממנו מאוד, ואלו שעדיין לא הכירו, ייהנו ממנו באותה מידה. המשימות במשחק יחסית קשות, ותצטרכו לבצע אותן מספר פעמים עד שתצליחו. מי שהכיר את המשחק, יהיה לו אולי קל יותר, אבל עדיין, אני ממליץ על המשחק לשני הקהלים.

אתר DRIVER 2 - www.driver-2.com

המצלמה הדיגיטלית של Nikon – Coolpix 880

קו המצלמות הדיגיטליות של Nikon, ה-Coolpix, הביא לנו כבר מספר מצלמות איכותיות, אך כעת Nikon מתעלה על עצמה ומוציאה לשוק מצלמה נוחה, יפה ובעלת איכות תמונה גבוהה למדי.

ה-Coolpix 880 תומכת ברזולוציה מירבית של 2,048x1,536 (3.34MegaPixel), וכוללת זום אופטי x2.5 וזום דיגיטלי x4. ה-Coolpix 880 מאפשרת לצלם עצמים במרחק קטן (עד 40mm עם מצב ה-Macro), ובדומה למצלמות רבות אחרות, קיים בה גם מצב צילום וידאו - עד 40 שניות ברזולוציה של 320x240 וב-15 פריימים לשנייה. תכונה חביבה נוספת היא 11 מצבי הצילום המאפשרים לנו לכוון בצורה אוטומטית מאפייני צילום חשובים (Exposure, Focus ו-White Balance) בהתאם למצב - כולל מצב מסיבות, חוף, שלג, שקיעה, מופע זיקוקים ועוד. ה-Coolpix 880 מגיעה עם חיבור USB, התוכנות Fotostation 4 ו-Photoshop 5LE, סוללת Lithium–Ion, מטען וכרטיס CompactFlow של 16MB.





המצלמה הדיגיטלית של ST Microelectronics – STV0680

רוב המצלמות הדיגיטליות משתדלות לספק מקסימום רזולוציה לעומת מחיר נוח, אך זה לא המקרה עם ה-STV0680, חברת ST Microelectronics בסך הכל התכוונה להציג את טכנולוגיית ה-CCD הזולה שלה, ולשם כך יצרה מצלמה למחשב שיכולה גם להתנתק ממנו ולשמש כמצלמה דיגיטלית ניידת. כל זאת, במחיר מצחיק של 200 ש"ח. אם כך, מה מקבלים עבור מחיר כזה? ובכן, כפי שאפשר לצפות, לא מקבלים שום דבר בחינם, ועל המחיר הנמוך אנו משלמים ברזולוציה בינונית (מקסימום 640x480), ובאיכות תמונה איומה. בנוסף, ה-STV0680 מגיעה עם זיכרון נדיף (נמחק כאשר אין אספקת חשמל), ולכן, כאשר אנו משתמשים בה כמצלמה ניידת, יש לדאוג לאספקת חשמל תמידית (בטריות). נכון, הזיכרון לא צורך חשמל רב כאשר המצלמה נמצאת במצב Stand–By, אבל זה עדיין מבאס בטירוף לגלות שהתמונות שלנו נמחקו לעד, רק בגלל שהבטריות נגמרו בדרך חזרה מהטיול. ה-STV0680 מגיעה עם חיבור USB המאפשר להשתמש במצלמה בצורה רציפה על המחשב, אבל גם כאן האיכות גרועה למדי. בקיצור, לא ממש שווה את הכסף, ובהחלט כדאי להשקיע קצת יותר כסף כדי לקבל איכות תמונה טובה יותר.

הכלב האלקטרוני של Tiger Electronics – פו-צ'י



רק בחודש שעבר שמענו על דור חדש לכלב האלקטרוני של Sony ©AIBO ERS 210), וכבר מגיעים בעקבותיו המתחרים. הכלב האלקטרוני של חברת Tiger Electronics(בשיתוף עם חברת Sega) נקרא פו-צ'י, והוא כבר נמצא על מדפי החנויות בישראל. פו-צ'י אינו מתקרב ל-AIBO מבחינת אינטליגנציה או ביצועים, אך המחיר הזול שלו בוודאי יהפוך אותו לפופולרי הרבה יותר. הפו-צ'י מיועד בעיקר עבור ילדים בגילאים 8 ומטה, וככל שהגיל עולה, העניין בו פוחת מהר יותר. כדי לשחק עם פו-צ'י, אפשר לתת לו עצם מיוחדת (מגיעה בחבילה), למחוא כפיים, לגרד לו באף או לדבר אליו. כתגובה, פו-צ'י נובח, מסתובב סביב (רוקד?) ומציג תחושות שונות בעזרת נורות אדומות בעיניו. בקיצור, נחמד, אבל רק לילדים בגילאים צעירים יחסית.



פסנס עולמי

המשחק היחידי המותאם אישית לילד

שלי

המסע לעולם הדמיון

חוויות שלא חוויתם, עולמות שלא הכרתם...

מחיר מיוחד לקוראי WIZ 139 ש"ח



התקשרו עכשיו 03-6171667

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

מיקסם 2000



הנגן הדיגיטלי של Creative Labs – DAP6GO2

הנגן הדיגיטלי של Creative Labs אולי נראה כמו נגן תקליטורים רגיל, אבל אם תנסו להכניס אליו תקליטור - תיתקלו בקשיים רבים. הנגן, שנקרא DAP6GO2, מגיע למעשה עם דיסק קשיח פנימי בנפח של 6GB, ותכונות רבות ההופכות אותו לתיבת נגינה דיגיטלית מושלמת. הנגן יכול לאחסן ולהשמיע מוסיקה בפורמט MP3, אך הוא לא מוגבל רק לפורמט זה, והוא יכול גם להשמיע קבצי WAV, WMA ו-AAC. בנוסף, החומרה של הנגן ניתנת לשדרוג, כך שבמידה ופורמט חדש יהפוך לפופולרי, אפשר להוריד עדכון לחומרה של הנגן דרך האינטרנט, מהאתר של Creative. הנגן מגיע עם כניסת USB להקלטה מהירה, מגן זעזועים שמספיק ל-5 דקות (למרות שלא הייתי יוצא לעשות ג'וגינג עם דיסק קשיח) והשמעה רציפה של 4–5 שעות, עד שהבטרייה נגמרת. יופי של נגן, עכשיו רק צריך לחכות שהמחיר יירד קצת (בסביבות 2,500 ש"ח בחו"ל)...



משקפי המולטימדיה של Olympus – ה-EyeTrek FMD-200

עידן ה"וירטואל ריאליטי" עבר אותנו מבלי להשאיר סימנים רבים (למעט מספר סרטים מצוינים כמו "מכסה הדשא", "מטריקס" ועוד), אך מדי פעם אפשר עדיין לקבל פלאשבקים ולהיזכר בניסיון להציג בפנינו מציאות חלופית בעזרת מיטב הטכנולוגיה. זה בדיוק מה שחברת Olympus מנסה לעשות בעזרת משקפי המולטימדיה החדשים שלה, שנקראים EyeTrek FMD-200. משקפיים אלו מורכבים משני מסכי LCD עם 180,000 פיקסלים ומאוזניות המספקות סאונד בסטריאו. המראה של המשקפיים מבחוץ סביר (קצת יותר מדי עתידני לטעמי), אך מה שרואים מבפנים זה מה שקובע באמת. Olympus אמנם הבטיחו חוויה ברמה קולנועית (מכיוון שמסכי ה-LCD מאוד קרובים לעיניים, התמונה שמתקבלת מכסה את רוב אזור הראייה), אך איכות התמונה והרזולוציה שלה בינוניים בלבד. בנוסף, אין שליטה בפוקוס (בעייתי למי שמשתמש במשקפי ראייה). שווה? אולי שווה לחכות לדור הבא...



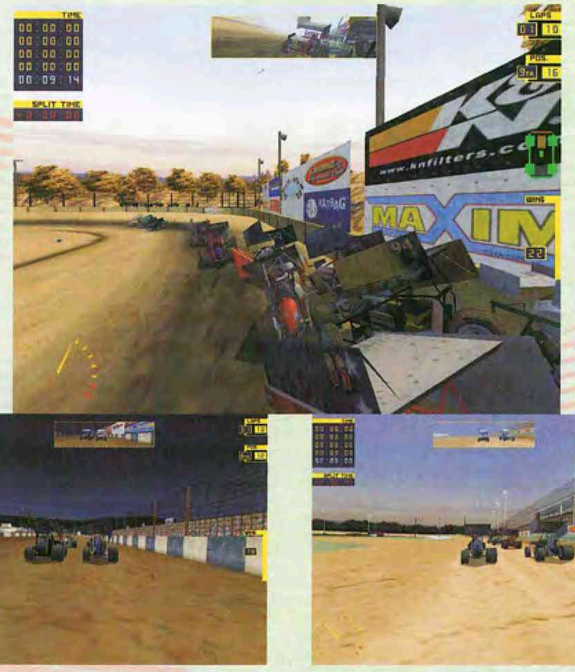
טיפים

Dirt Track Racing: Sprint Cars

שמור על המכונית שלך. תוקפנות יתר רק תגרום לך לבזבז הרבה כסף במוסכים, תקוף מכוניות אחרות, רק אם יש לך את האפשרות להרוס אותן.
אם בנית לך מכונית טובה ויש לך ניקוד גבוה, התחם רק על חוזים קצרים עם הספונסרים, כדי שאם יגיעו אליך הצעות טובות יותר מספונסרים אחרים, תוכל לקחת אותן.
בניית מכונית טובה ושדרוגה מדי פעם- אלו פעולות טובות, אך הן לא יעזרו לך אם לא תדאג לכך שהמכונית שלך תהיה תמיד מתוקנת. זכור גם, כי ברגע שאתה נמצא במרוץ, אתה יכול לתקן רק 10% מהתקלות במכוניתך.
אין שום סיבה לבזבז כסף רב על ברקסים, כיוון שבמרוצים של מכוניות הספרינטים אין לך שימוש רב בהם.
אם הגעת לשלב בו שיפרת באופן סופי את המכונית שלך, ואתה מציג ביצועים טובים במסלול, אל תמהר למכור את המכונית לטובת מכונית יקרה יותר, כיוון שהמכוניות החדשות מגיעות ללא שיפורים, ולכן הן כנראה יהיו יותר איטיות מהמכונית המשופרת שהייתה לך.

Motocross Mania

השתמש באפשרות ה-behind–handlebars viewpoint, על מנת לקבל זווית ראייה ריאליסטית יותר, וזו גם דרך המשחק הקלה ביותר.
השתמש בחוכמה בכספי הזכייה. אל תשפר רק חלק אחד באופנוע, אלא נסה לשפר חלקים שונים, דבר שיבוא לידי ביטוי בביצועי האופנוע במסלול.



You Don't Know Jack: 5th Dementia Party Pack

נסה לשחק נגד יריבים שלא בקשר עם אוכלוסיות מודרניות כמוך. דבר זה ייתן לך יתרון עליהם.
אם אתה משחק נגד חברים ואינך יודע תשובה, בחר בשתי תשובות שברור לך שאינן נכונות, ואמור לחברך שאינך מצליח לבחור ביניהן. ברגע שאחד מחבריך יבחר באחת התשובות השגויות, הוא יטעה ולא אתה. אם אתה טועה בשאלה הראשונה, התחל את המשחק מההתחלה. אף פעם לא כיף להתחיל ברגל שמאל.

Blair Witch Volume 3: The Elly Kedward Tale

בזמן שאתה נלחם נגד כמויות גדולות של זומבים, השתמש גם בכלי הנשק וגם





בכשפים, על מנת שלא ייגמר לך אף אחד מהם.
מצא את המקום ביער, ממנו הזומבים יוצאים והרוג אותם אחד אחרי השני, לבסוף לך לגופות שלהם ואסוף את השיקויים המעלים לך את החיים ואת המנה. אתה תגלה גם שזומבים של המאה ה-18 משאירים חבילות של כדורים אחרי שהם מתים.
לאחר שחיסלת דמות דביקה "מפלצת טוונה", תפוס את הקריסטל הכחול שהיא מפילה לאדמה, על מנת למנוע את עלייתה חזרה מהמתים.

Pac-Man: Adventures in Time

אם אין לך רוחות בשלב, אל תיקח כדורי אנרגיה, שמור אותם לסוף לכל מקרה.
אם אינך מסוגל למצוא את הקפסולה האחרונה, שנה זוויות מבט על המשחק, וזה יעזור לך למצוא אותה.
שמור את הקפיצה המיוחדת שלך, עד לזמן בו באמת תצטרך אותה.
אם יש לך טריקים שלמדת במשחקי פק - מן ישנים, הם כנראה יהיו טובים גם למשחק הזה.

Tomb Raider: Chronicles

במשחק זה, יש ללארה את היכולת ללכת על חבל דק- פשוט הולכים להתחלה של החבל, לוחצים קדימה + כפתור הפעולה .
אם יוצאים משיווי המשקל, הולכים מעט לכיוון הנגדי ואז לארה תוזרת לשיווי משקל.
יכולת ההליכה על חבל יכולה לעזור ללארה לעבור מקומות עם מרווחים גדולים.
ללארה יש גם את היכולת של טיפוס על קירות עם מוטות. על מנת לעשות זאת עליך להגיע למקום, לקפוץ וללחוץ על כפתור ההפעלה. כל מה שעליך לעשות עכשיו, זה להשאיר את כפתור ההפעלה לחוץ ולהתקדם על התקרה.

בכל זמן שאויב עומד להתקיף אותך, או כשסכנה עומדת לקרות ללארה, נשמע מעין אות מוסיקלי, לכן שים לב תמיד לאות הזה וכך לא תופתע מסכנות, או מאויבים האורבים לך.

Star Trek: Deep Space Nine-The Fallen

אל תזלזל ברובה הפייזר. אמנם הוא לא הנשק הכי חזק, אך הוא נטען אוטומטית, כך שאין צורך לדאוג לתחמושת.

אם אתה משתמש ברובה הפייזר, שים לב שהוא יהיה טעון לפני הקרב.

סרוק תמיד את השטח עם ה-"Tricorder", על מנת לקבל עזרה במסך, אך אל תסתמך עליו יותר מדי, מפני שלחייזרים יש אפשרות להשתגר ולהופיע לידך, לכן תמיד הייה מוכן להחליף נשק.

Gunman Chronicles

התאם את הנשק שלך לסיטואציות הקרב בו אתה נמצא.
אל תירה תמיד ישירות על אויבים. לפעמים, הדרך המהירה ביותר להרוג אותם היא להשמיד את הסביבה שלהם.
שמור על תנועה מתמדת. לעיתים תוכל להשיג את האויב ולברוח ממנו, וכך תוכל לחסוך לך תחמושת.

The Longest Journey

חוק ברזל במשחקי הרפתקאות: חקור ביסודיות כל מקום, ואם אתה יכול להרים משהו- עשה זאת. יכולים להיות חפצים שלא תשתמש בהם גם לאחר שעות של משחק, אך לבסוף תצטרך אותם.
היומן של אפריל הוא לא ליופי, קרא אותו תמיד, על מנת לקבל עצות למשימות שאתה צריך לבצע בעתיד.
כשאתה בארכדיה, אל תתפלא אם החפץ בו תצטרך להשתמש על מנת לגרום למשהו לפעול, הוא העורב שלך.
לפעמים, פריט ברשימת מצאי מכיל בתוכו פריט אחר בו תצטרך להשתמש. לדוגמא:











לצעצוע הקוף, בו אתה צריך להשתמש על מנת לפתור את פאזל התאטרון בשלבים המוקדמים של המשחק, יש עין מזכוכית, אותה תצטרך מאוחר יותר בתוך תחנת המשטרה.

אחד הפאזלים הקשים ביותר במשחק קשור בלכוון את הטלפון שיצלצל ויעיר את הענק הישן. עשה לך חיים קלים, בכך שתלך לראש הגדול במרכז ההר, ללמוד את הסמלים הקשורים למשדרים של הפסלים, ואז כוון את המשדרים, כך שאלו עם הסמלים המתאימים מדברים ומאזינים האחד לשני.

American McGee's Alice

הימנע מלתפוס את ה-ragebox עד שיהיו לך אויבים מסביב - האפקט נמשך זמן קצר ועדיף שתחסל כמה שיותר אויבים בזמן שיש לך.

חותך השדים הוא בחירה מצוינת של נשק לחיסול כמה אויבים בו זמנית, אך כשאתה ניצב מול אויב אחד, השד שהנשק משחרר יפנה נגדך ואז תצטרך להילחם בו.

אל תשתמש ב-blunderbuss לפני שיש שלושה או ארבעה אויבים בסביבה, מפני שהנשק מרוקן מאליס את כוח הרצון, אך ה-meta-essence של מספר אויבים מתים יחזיר אותך למצבך הקודם.

אל תשכח להשתמש לעיתים קרובות בשמירה המהירה.

EverQuest: The Scars of Velious

השחקנים החדשים במשחק, חיוני שיתחילו ברמה הקלה ויעלו ברמה בהדרגתיות (אל תנסו לזרז את התהליך).

זה אמנם טריק מלוכלך, אך אם יש לך קשיים לראות לאן אתה הולך בלילה, היכנס לאפשרויות התצוגה שלך, השתמש באפשרות של גרפיקת "glow in the dark" ואז תוכל לראות בחושך.

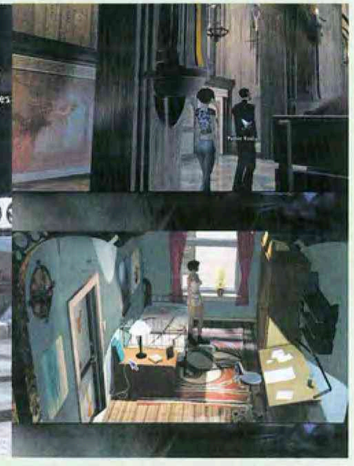
Hitman: Codename 47

קח את הזמן, ושים לב בפעמים הראשונות שאתה משחק במשימה, לדרך בה כולם משחקים. ברגע שקלטת את הענין ואתה יודע איזה ציוד אתה צריך, שחק במשימה "על אמת".

הימנע מקרבות - אם אפשרי, במיוחד קרבות בהם אזרחים חפים מפשע יכולים להיפגע (אתה יודע ! מנקים עולים הרבה כסף).

רוב אויביך לובשים הרבה שריון, לכן התמקד על פגיעות ראש על מנת להרוג אותם.

מומלץ מאוד במשחק, שתקנה לך שריון גוף.





Timeline

השומרים לא כל כך חכמים, לכן תקוף אותם מאחור, בזמן שהם עושים את הפטרול שלהם.

טעות אחת יכולה לסיים לך את המשחק, לכן שמור לעיתים קרובות.

השאר את כפתור התקפת החרב לחוץ, כדי להשיג פעולת חתיכה ממושכת.

קח תמיד כל פרי שאתה רואה, על מנת להבריא.

SeaDogs

חפש חובל ראשון ושכור את שירותיו כמה שיותר מהר. בעזרתו, אתה יכול להשיג ספינות יקרות, ובעזרתן לחזק את הצי שלך.

בתחילת המשחק, ספרד היא האויב שלך, וצרפת ואנגליה הן נייטרליות. שמור על המצב הזה, כדי שתצטרך לדאוג רק מהפיראטים ומהספרדים. שמור על הפסקת אש עם הצרפתים ועם האנגלים, עד שתבנה צי גדול מספיק שיוכל להתקיף אחת מהן.

Giants: Citizen Kabuto

שים לב לבסיס שלך כל הזמן, ובנה לך הגנות כמה שיותר מהר, כדי שלא תצטרך לדאוג למצב שיתקיפו אותך כשאתה לא נמצא בבסיס.

כשאתה משחק ב-Meccs, נסה להישאר מוסתר ולחסל אויבים מרחוק עם רובי הצלפים.

התרחק כל הזמן ממים עמוקים, מפני שפירנאות אוכלות בשר נמצאות בהם.

The Grinch

במרכז ווליוויל אתה לא צריך את התחפושת



על מנת לעבור את השוטרים הישנים, אתה צריך רק ללכת לידם על קצות האצבעות ולשמור את התחפושת לביקורים עתידיים.

ב-Who Dump תירה בציפורים בעזרת משגר הביצים הרקובות, והן ינחיתו אוכל.

על מנת לפתוח את הכספת בבניין העירייה, תירה בה במשגר הביצים הרקובות, בתוכה תמצא את התוכניות לבניית ה-Grinch Copter.

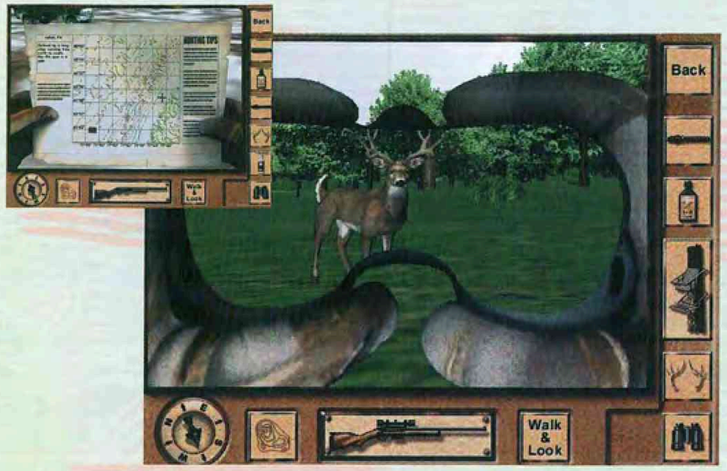
בקומה התחתונה בבניין העירייה תמצא כמה שטיחים על הקיר, הנראים שונים מאחרים, משוך אותם ותמצא כמה שרטוטים.

Deer Hunter 4: World-Class Record Bucks

כשאתה משחק באינטרנט, אל תירה בשחקנים אחרים, אתה תקבל פסילה של חמש דקות.

אם ביכולתך להשיג רובים במקום הקשת שיש לך, עשה זאת, הם עדיפים בהרבה.





אם תוריד את אפשרות צפיפות העצים בתפריט הראשי, יהיה לך קל יותר לזהות צבי.

כשאתה נוסע בשטח במשאית, אתה מפחיד את הצבאים, לכן נסה ללכת כמה שיותר ברגל.

חפש מקומות גבוהים להציב בהם את החצובה.

Sheep

לפעמים קל יותר לפגוש את הכבשים אחת אחת ולקחת אותן לסוף המפה.

חקור היטב את המפה לפני שאתה יוצא לדרך עם הכבשים, לפעמים אפשרי למצוא דרכים קצרות יותר ובכך לא להסתכן באיבוד הכבשים.

שים תמיד לב לשלטי עצות, או לכבשים שיעזרו לך במסך.

King of the Hill

באזורי הציד בטקסס, שים לב לחיות שאתה הורג, מפני שרשיון הציד שלך מרשה לך להרוג רק מספר מסוים של חיות מכל סוג (דבר זה יוצר בעיה, גם מכיוון שסוגים רבים של צבאים נראים כמעט אותו דבר וצריך לשים לב למה הורגים).

באזורי הציד בטקסס, השימוש במקלדת טוב יותר מהשימוש בעכבר, כיוון שעם מקלדת קל יותר להינעל על החיות.

קנו את המשחק Ground Control ב-149 ש"ח

GROUND CONTROL

Dark Conspiracy וקבלו את התוסף המדהים

חינם!

GROUND CONTROL

A battle-hardened world of

3D real-time action an

GROUND CONTROL DARK CONSPIRACY

SIERRA

PC CD-ROM WINDOWS 95/98

מיקום 2000

התקשרו עכשיו 03-6171667

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

TONIC TROUBLE







הוראות התקנה והפעלה

התקנה:

סגור את כל היישומים הפעילים
הכנס את התקליטור לכונן התקליטורים והמתן מספר שניות עד להופעת מסך ההתקנה.
אם מסך ההתקנה לא מופיע באופן אוטומטי לאחר מספר דקות, יהיה עליך להפעיל את תוכנת ההתקנה באופן ידני.
כדי לעשות זאת, לחץ לחיצה כפולה על "המחשב שלי", לחץ לחיצה כפולה על סמל כונן התקליטורים שלך ולאחר מכן לחץ על הסמל Install כדי להפעיל את תוכנת ההתקנה.
במסך ההתקנה לחץ על Install, ועקוב אחר ההוראות שמופיעות על גבי המסך.

השליטה במשחק:

ריצה - מקשי החיצים או הזזת הג'ויסטיק
הליכה - מקש Left Shift + מקשי החצים או הזזת הג'ויסטיק
קפיצה - Z
שימוש במקל/ירי - W
דיבור/קריאה - מקש הרווח
שחייה - מקשי החיצים או הזזת הג'ויסטיק. לחץ על מקש הקפיצה כדי לצאת מהמים, ועל מקש הפעולה כדי לצלול מתחת למים.
פעולה - Left CTRL. הפעולה תלויה במצב בו נמצא טוניק.
צפייה - 0.

שליטה במצלמה:

2 - מעבר בין שני מצבי מצלמה
1 - הזזת המצלמה שמאלה.
3 - הזזת המצלמה ימינה.




ESPN X-Games Snowboarding
International Superstar Soccer 2000
MAMCO MotoGP
GRAN TURISMO 3
Dead Or Alive 2
Ridge Racer V
Silent Scope
Tekken Tag Tournament
ESPN International Track and Field
PlayStation 2
המשחקים
זה חזק ממך
SONY
KONAMI
ישפאר - הום טק רח' ספיר 7 אזור התעשיה הרצליה-פיתוח
מרכז מידע ארצי: 1-800-390-900
כתובתינו באיטרנט: www.isfar.co.il
ישפאר
HOME TECH