280120
29.00 ש"ח (כולל מע"מ)
באילת 24.15 ש"ח
אפריל 2001

WIZ

ו ו י ז

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

לגיליון זה מצורף
משחק ההרפתקה המלא
"Mission Sunlight"

120
גיליון

WIZ חוגג 10 שנים!!!

בלעדי ל-WIZ: ראיון עם גיין ג'נסן, יוצרת סידרת Gabriel Knight

ליגת החלומות - NBA LIVE 2001

ראיון עם הערפד - Dracula: The Last Sanctuary

BUG MULTISYSTEM

תמונת השער מתוך המשחק: Dracula: The Last Sanctuary

7 296105 801205
9 770793 992004 04

תוכן העניינים

גיליון 120

אפריל 2001

המהדורה המרכזית	4
QWIZ QUEST	6
חקירה מצולמת: האנשים מאחורי ה-WIZ	8
משחקים באמצע הדרך	10
ספורט: NBA 2001	12
אסטרטגיה: Call to Power 2	14
אקשן: Deep Fighter	15
הרפתקה: דרקולה	17
אקשן: Hostile Waters	18
אסטרטגיה: Cultures	20
Preview: Z-2	21
ספיישל: ראיון מיוחד עם ג'ין ג'נסן	22
דוקטור WIZ	30
אינטרנט: In Your Face	32
Demos	34
Playstation: Ford Racing	36
הרהורי פלייסטיישן	37
Playstation: Point Blank 3	38
Playstation: Buzz Lightyear	39
חדשות מעבר לאוקיינוס	42
חומרה: ג'ויסטיקים	43
סודות מחדר התמיכה	44
השגריר החללי	48
משחקי תפקידים: מורגן לה-פיי	50
משחקי תפקידים	52
הוראות הפעלה	54



– NBA 2001
עמ' 12



– CALL TO POWER
עמ' 14



דרקולה – עמ' 17

עורך ראשי: אורן רביב * מנהלת הפקה: אביגיל אסתרי * עורך משחקים: ערן פולוסצקי * עורכת משחקי טלוויזיה: עינת ברקן * עריכה לשונית: מקס * צלם: יהודה נגטיב * המשתתפים: ד"ר WIZ, אורן רביב, ערן פולוסצקי, ענת סבט, נתנאל מורי, עידו זילברשטיין, בן מנחם, ערן בן-סער, צחי הופמן, עינת ברקן, ליאור ברמן, אור וולפשטיין ומיכאל עומר * 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.

10 שנים!!!

שלום לכולם,

אם תעיפו מבט לתחתית הטור הזה, תוכלו לשים לב שהשם שליווה אותו במשך תקופה ארוכה השתנה. לאחר שנים רבות בהן ערך את ה-WIZ, עזב אותנו קובי סיט ופנה לדרכים חדשות, ואני בטוח שכולנו מאחלים לו הצלחה בדרכו החדשה.

אני מניח שאותי, אורן, אתם כבר מכירים, אז עכשיו הגיע הרגע להכנס להרהורי נוסטלגיה - מוסיקה בבקשה!

הגעתי ל-WIZ עוד בגיליון 49, כך שזכיתי לראות אותו עובר הרבה שינויים, כשחלקם הגדול היה לטובה.

כפי שבוודאי שמתם לב בגיליונות האחרונים, השתדלנו להעלות עוד יותר את הרמה התכנית של העיתון, ולספק לכם לא רק Reviews רגילים, אלא לנסות ולסקור את כל העולם והתרבות המקיפים את נושא ה-Gaming. אני יכול להבטיח לכם שזאת רק ההתחלה, ושתוך זמן לא רב נוכל למצב את ה-WIZ שלנו ברמה הרבה יותר גבוהה.

עד כאן נאום הבחירות.

אז 10 שנים ל-WIZ! איך שהזמן רץ. לכבוד גיליון 120 הצליח נתנאל מורי שלנו להשיג בפעם הראשונה בעתונות הישראלית ריאיון בלעדי עם יוצרת Gabriel Knight, ג'ין ג'נסן. יש שם אפילו כמה סקופים .

החודש החלטנו להוציא חקירה מצולמת קצת שונה. גם אם לא רציתם לדעת, עכשיו תהיו מוכרחים להסתכל בפניהם של כתבי העיתון. שימו לב לתמונות השלג...

ערן פולוסצקי מביא לנו סקירה מצויינת על תחום ה-Demos, ואני יכול לספר לכם שהכתבה הזאת מפורסמת בימים אלה ממש גם בחוג למחשבים של אוניברסיטת ת"א, שם ערן אוהב להעביר את ימיו.

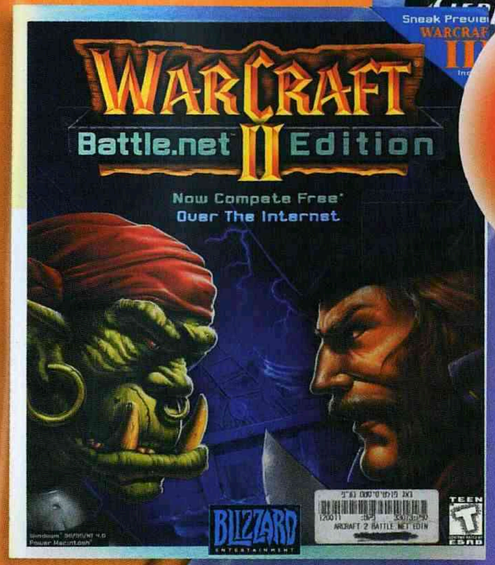
עד כאן אנשים, שיהיה לכם חופש נעים,

אורן רב"ב

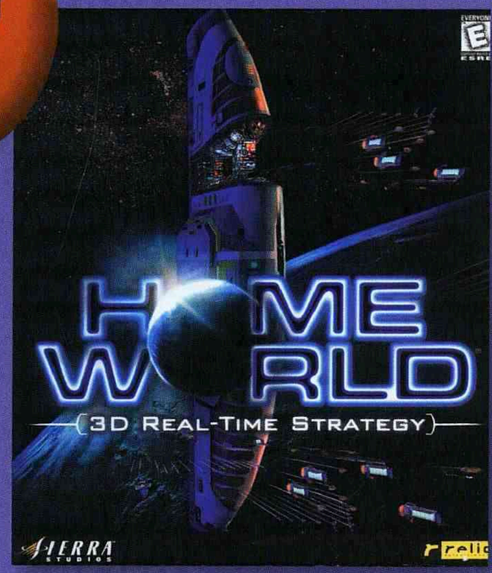
שימו לב: WIZ יוצא למנויים באמצע החודש ולא בתחילתו, חכו בסבלנות...

שלישיית משחקים
במחיר אחד





מחיר מיוחד
לקוראי WIZ
189 ש"ח



מיקסם 2000

טלפון להזמנות: 03-6171682

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

ערך: בן מנחם

iPAQ חדש

קומפאק חשפה דגם iPaq חדש עם 64 מגה בייט של זיכרון. החברה הודיעה גם על חבילת הרחבה של שני כרטיסי PC למחשבי כף-היד iPaq, ההרחבה תאפשר לאנשים להשתמש בשני כרטיסי PC בו זמנית והיא צפויה לצאת בסביבות אמצע אפריל. הדגם החדש של קומפאק H3670 יבוא מצויד ב-64 מגה בייט, לעומת רוב המכשירים המגיעים כיום עם 32 מגה בייט, והוא יתרום לאסטרטגית החברה הפונה לשוק העסקי באגרסיביות רבה יותר. ה-iPaq משתמש במערכת ההפעלה של מיקרוסופט, ה-Pocket PC. חברת פאלם אמורה אף היא לחשוף את דגמי מחשבי כף היד החדשים שלה, אך אף אחד מהם לא צפוי לבוא עם 64 מגה בייט של זיכרון.



ההרחבה הרשמית ל-Diablo2

בליזארד משחררת תמונות ממשחק ההרחבה לדיאבלו 2 - דיאבלו 2: אדון ההרס (Lord of Destruction). אדון ההרס יוסיף מספר שיפורים למשחק הפופולרי של בליזארד - דיאבלו 2, כולל שתי דמויות חדשות, כשפים ופריטים חדשים, ומערכה חמישית. בנוסף, ההרחבה תכלול מפלצות חדשות ומאגר (Stash) גדול יותר. המשחק מתוכנן לצאת הקיץ.



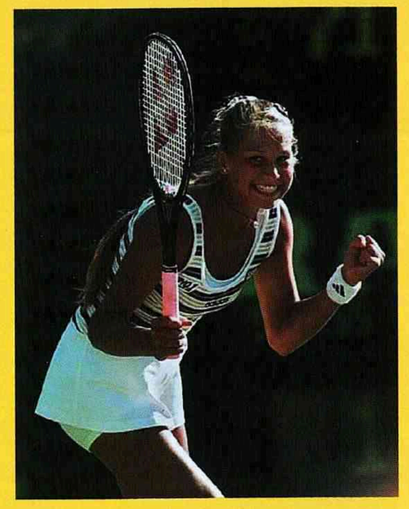
בבילון בצרות

חברת בבילון נאבקת בשמועות המופצות באינטרנט באמצעות אי-מיילים אנונימיים. הודעת אי-מייל המאשימה את החברה בחדירה בלתי מורשית לפרטיות של הגולשים הגיעה בסוף השבוע לתיבת הדואר של אלפי גולשים. בהודעה מואשמת בבילון כי היא משתמשת ברכיב תוכנה המשמש למעקב אחר פעולות המשתמשים וסורק את תוכן הדיסק הקשיח שלהם.

החברה הכחישה את ההאשמות וטענה כי מדובר בהודעה שקרית. ההכנסות של בבילון מבוססות על מכירת פרסומות, המוצגות אצל המשתמש כשהוא מפעיל את התוכנה. כדי להעביר את הפרסומות למחשב המשתמש, וכדי לדעת על פרסומות לחץ, יצרה חברת בבילון קשר עם חברת סיידור (Cydoor) הישראלית, המתמחה בטכנולוגיה המאפשרת הצגת פרסומות על תוכנות לקוח. סיידור הוסיפה לתוכנת בבילון רכיב הנקרא CD_load. לטענת האי-מייל שהופץ, מטרת הרכיב היא לבדוק אלו תוכנות מותקנות במחשב המשתמש, מהם האתרים המועדפים עליו, ובאילו אתרים הוא ביקר. באי-מייל נכתב גם כי יכול להיות כי שהחברה אוספת גם כתובות אי-מייל, ופעם ביום שולח הרכיב את המידע שאסף "לאתר לא ידוע". סמנכ"ל שיווק ופיתוח עסקי בבבילון, מיכל פרנקל, אמרה שמדובר במכתב שקרי. לפי דבריה, הרכיב משמש אך ורק לבדוק כמה פעמים לחץ המשתמש על הפרסומות, ולהעברת קובץ "קטנטן" של פרסומות לכונן הקשיח של המשתמש. לדבריה המסר האלקטרוני המועבר בין הגולשים מסביר כיצד להסיר את הרכיב. "מי שמסיר את הרכיב שלנו מאפשר את הפעלת התוכנה ללא הפרסומות ובכך עושה שימוש בלתי חוקי בתוכנה. מי שרוצה להיפטר מהפרסומות באופן חוקי, יכול לרכוש את תוכנת בבילון-פרו".



אנה קורניקובה מופיעה במחשב שלכם



וירוס האהבה מכה שנית תחת השם Anna, על שמה של הטניסאית אנה קורניקובה, או תחת השם Kalamar, על שם יוצרו המשוער. הווירוס הדביק מאות אלפי מחשבים, והכה בשרתים בכל העולם.

בין הגופים שהשרתים ורשתות המחשבים שלהם קרסו עקב הווירוס נמצאים פורד, טיים וורנר, הפרלמנט הבריטי, ה-CIA ומשרד החוץ האמריקאי.

הוירוס מועבר ברשת כתוספת לדואר אלקטרוני בשם AnnaKournikova.jpg.vbs או AnnaKour.jpg.vbs. בגוף הדואר האלקטרוני מופיע המשפט Hi: Check This, ורבים ממקבלי האי-מייל מאמינים שקיבלו תמונה של הטניסאית. וירוס אנה הופיעה באוגוסט 2000, אך רק לאחרונה תפס תאוצה והתפשט במהירות. על פי ההערכות נפגעו יותר מ-100 אלף בעלי מחשבים. חברות האבטחה מעריכות כי מקורו של הוירוס הוא בהולנד או ארגנטינה.

מומלץ לעדכן את תוכנות האנטי-וירוס שברשותכם.

The Nintendo Show

נינטנדו תוותר השנה על תערוכת ECTS, אבל היא מתכננת אירוע נפרד בו תציג את הקונסוליה שלה. חברת נינטנדו הכריזה שהיא לא תהיה נוכחת בתערוכת ECTS 2001 בלונדון. במקום זאת, החברה תערוך מעין קדם" תערוכה משל עצמה הנקראת 'תערוכת הנינטנדו' (The Nintendo Show), שתיערך בתאריך ה-1 וה-2 של חודש ספטמבר. באופן טבעי, התערוכה תהיה גדולה יותר מתערוכת העיתונות שנינטנדו ערכה שנה שעברה בתערוכת ה-ECTS, בה הציגה את הגיים-בוי החדש ואת הקובית המשחק לשוק האירופאי. "אנו ניצור מחזה ייחודי לתעשייה ולכל אלו שאוהבים משחקיות נהדרת", אומר דיויד גוסן, מנהל המכירות של נינטנדו באירופה. " 2001 היא שנה גדולה עבור נינטנדו, ויש לנו הרבה על מה לצרוח. אנו מרגישים שתערוכת הנינטנדו תהייה המכשיר המושלם לעשות זאת." נינטנדו צפויה לחשוף את הדור הבא של הקונסוליה GameCube " בהופעה.





Commandos 2 מתקרב אלינו

אידוס שיחררה 4 תמונות ממשחק הטקטיקה הקרב, קומנדוס 2. זהו משחק ההמשך למשחק הפופולרי קומנדוס, ששוחרר ב- 1998. קומנדוס 2 יוסיף מספר שיפורים למשחק המקורי, כולל מנוע גרפי חדש לגמרי, ממשק משופר, ומספר משימות חדשות. שחקנים ייקחו שליטה על יחידה קטנה של חיילי עילית, והם חייבים להשלים מספר מטרות במקומות שונים ברחבי העולם. המשחק מתוכנן לצאת בסוף מאי.





התוכנה שתכין לך את שיעורי הבית

התוכנה שתפתור
את הנוסחא
ותראה לך
את כל הדרך



מחיר מיוחד למשראי
WIZ
99
ש"ח

טלפון להזמנות: 03-6171682

מיקסם 2000

QWIZ QUEST

הפעם הבאנו לכם משהו קצת שונה. נסו לזהות
מאיזה משחק לקוחה כל אחת מהתמונות:


1



2


3



4


5

qwizquest@hotmail.com

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

הזוכה ב-Qwiz Quest
מהחודש שעבר הוא:
אריאל רחום!

חקירה מצולמת על WIZ

כל חודש אתם נהנים שוב ושוב מפאר היצירות של כתבי WIZ. אתם כבר מכירים את כל הדרכים בהן נתנאל רוצה להשיג בנות, שמעתם על טיולי בית הספר היסודי של עינת למוזיאון ואתם מקווים שוב שערן ואבי יהפכו למלחיות בפרק החדש של מורגן.
אבל מי הם באמת האנשים שמאחורי השמות? אז הנה, אחרי 10 שנים באפילה, החלטנו לחשוף בפניכם את האנשים שמאחורי השמות.

אורן רביב (1)

יש כאלה הטוענים שאורן חכם, מוכשר, חרוץ ומתמיד, ובזכות תכונות אלו הפך להיות עורך "וויז". אך ישנה אמת אחרת, אורן הגיע למעמדו הרם בזכות שיערו הבלונדיני הגולש ועיניו הבהירות. כן גבידותיי ורבותיי השחיתות מגיעה לכל מקום, גם למערכת "וויז". זהו אינו המקרה הראשון בו אורן משתמש בנתוניו החיצוניים בכדי להשיג את מטרותיו, אך מפאת הצניעות אנו נמנעים מלפרט. אנו חברי המערכת מקווים שיום אחד הסיפור ייחשף, אך עד אז נישתוק וניסבול תחת עולו.

ואגב, יש שמועות שהחבר בצד ימין הוא יהודה נגטיב...

עינת ברקן (2)

צבע אהוב: סגול
תוכניות לעתיד: *להתחתן עם ההתולה שלה*
תחבורה: מקס
משפטי מחץ: *"כשהייתי צעירה..."*, *" מה עם יוון?"*

סופרת בחסד עליון. אתה ואני נראה "סתם" עין, אבל עינת כבר תקשר לנו אותו למורה נחמה. קשה לזהות אותה היות וכל כמה שעות היא צובעת את השיער בצבע אחר.

נ.ב.: ותודה לאידית, שמסכימה לסבול את הריעש של הפלייסטשיין.

ערן פולוסצקי (3)

מקצוע אהוב: *מתמטיקה בדידה (מה זה?)*
מגורים: *סוף העולם, שמאלה*
תחביבים: *תכנון תיקים רפואיים*
משפטי מחץ: *"אדי הביא לי מצלמה דיגיטלית מצויינת", "מה, עוד לא שלחתי לך את הטיפים?"*

איש התמיכה האולטימטיבי. ערן מוגדר ככתב הכי הכם בתולדות WIZ, וכך זה שתמיד מצליח לשכנע את אורן לפעול בהיגיון ולא לזרוק מחשבים על אנשים.

ענת סבט (4)

משקה אהוב: *פרפצ'ינו*
בע"ח אהוב: *תולי*
ספר אהוב: *הארי פוטר*
אהוב: *ערן*

ענת היא הרוח הענוגה שמאחורי WIZ (מה שזה לא יהיה). כרגע היא עסוקה במילוי חובות במישור ביטחוני מסויים, אולם אנו מקווים שאחריו היא תחזור אלינו במהרה.

ליאור ברמן (5)

סרט: *מטריקס*
סרט אחר אולי? *: לא, עוד פעם מטריקס*

ליאור משמשת כאחראית על החלק הפילוסופי בעיתון. אם תרצו לפתור את בעיית הפרדוקס של ענן, רק תשלחו mail-e, וכבר תזכו לכתבת 2 עמודים על הקשר בין מלפפונים ל-Quake.

צחי הופמן (6)

תחבורה: *טנק סקודה*
חלום תחבורתי: *ויטארה*
משפטי מחץ: *"אי קראמבה!", "למה להיות פסימים?", "היום בלילה אני אשב על הכתבות..".*

צחי הוא איש הקשר של WIZ עם סוכנים ומפיצים ברחבי הארץ. אז אם אתם רוצים להשיג את הטוסטר החדש של סוני או הזמנה למסיבות של פפסי, פשוט תרימו טלפון.

נתנאל יצחק מורי (7)

תאריך לידה: *22.10.83*
רקע: *לאחר שפוטר ממדור "דבר אחר" של ידיעות, ניסה נתנאל להתקבל להיות העורך של "לאישה", אך לאחר שחשף שם כי גם נשים משחקות במשחקי מחשב, נתנאל הועף גם משם. מאז, נתנאל מקריב את עצמו להבנת הנושא ולשם כך החל לכתוב בוויז, בעזרתם של מורותיו הרוחניות: סבתא שלו (בתמונה), וסימה, מורתו למחשבים.*

בן מנחם (8)

נאום מהלב: *שלום לקוראי הקבועים (אמא), לכבוד הגיליון ה-120 התבקשתי לספר לכם קצת על עצמי. אתחיל בדברים הרגילים - אני בן 17, אוהב משחקי מחשב - במיוחד קווסטים, ואוהד של מכבי חיפה ומנצ'סטר יונייטד. אני אוהב לשחק כדורגל (זה לא ברור?), ואני נהנה לכתוב עבור WIZ, רק מעניין אותי מה תהייה התגובה של המורה שלי להבעה, זאת שכותבת לי 'ניסיון יפה' על המבחנים שלי, אם היא אי פעם תגלה.*

עידו זילברשטיין (9)

אוהב: *קולנוע*
שונא: *אנשים שלא אוהבים קולנוע*

איש ה-Qwiz Quest. התפרסם בשערוריה שפרצה ב"מי רוצה להיות מיליונר?". בתוכנית, שלא שודרה, הצליח עידו לענות לשאלות שעסקו במשחקים שנוצרו עוד לפני שנולד. מחזיק בשיא הישראלי בטטריס חד מימדי.

אור וולפשטיין (10)

מקצוע: *מארגן LAN Parties*
מגורים: *סוף העולם, ימינה*
תוכניות לעתיד: *להיות לוחם Mech*

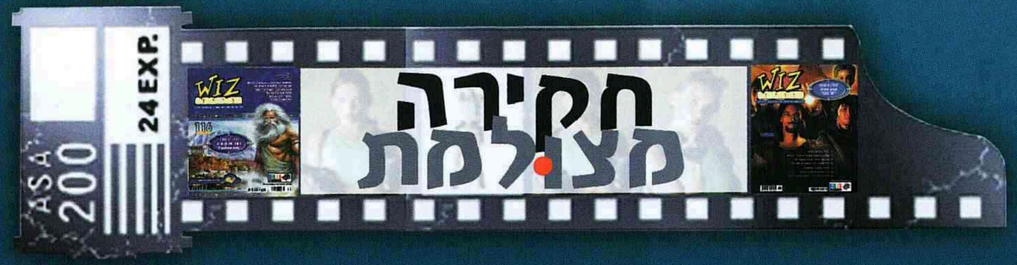
אור הוא הרכש הטרי של יחזון WIZ מקבוצת הפועל רמה"ש, בסכום העברה ששבר את כל השיאים. כבר עם הגעתו לקבוצה החדשה, הבקיע אור שני עמודים של כתבת שער וזכה להדהד הקהל.

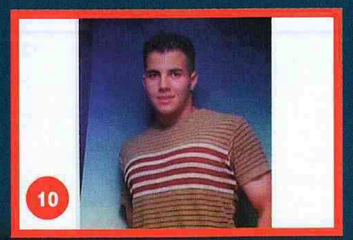
מיכאל עומר (11)

מיכאל עומר גר בכוכב יאיר עם חברתו, ליאורה. לאחר שהוציא לאור שני ספרים, "הגיאוגרפיה של סוף העולם" ו"מתקפת הברווז", שהיו הופכים לדבי מכר אם רק הקהל הרחב היה מודע לקיומם, החליט להשהות את הקריירה שלו כסופר ועכשיו הוא ממתין להשראה, שתתקוף אותו מחדש. הוא בן 21, אחרי צבא ולפני אוניברסיטה, בשלב המעניין הזה של החיים שהכל שחור, לא ברור ודביק.

ערן בן סער ואבי סבג (12)

איש משחקי התפקידים. למרות שסירבו להחשף למצלמה, צוות WIZ לדורותיו מצדיע לצמד הכתבים הוותיק ביותר בתולדות העיתון. (עוד מהימים שהדפיסו את WIZ בסגול-לבן).

















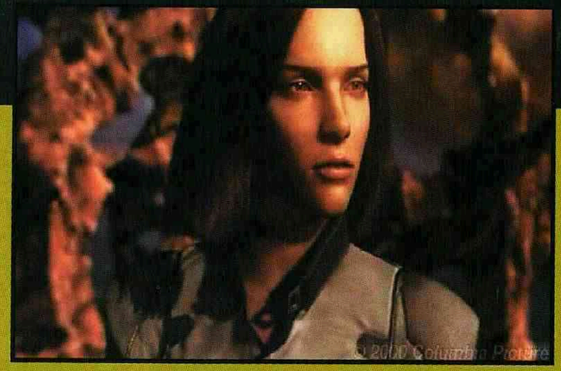






מאת: ליאור ברמן

החודש בחרתי להתמקד יותר בסרטים שמתקרבים אלינו בצעדי ענק, כולם קשורים למשחקים בצורה זו או אחרת. בכל זאת יש גם שני משחקים, שלא תגידו שאני פורצת למדורים אחרים בלי רשות.. "קדימונים" (פרומואים בעברית) ניתן להוריד באתר www.commingsoon.com



Final Fantasy
הרוח שבפנים

כן, יש שמונה פרקים למשחק ועכשיו גם סרט באורך מלא. כמו כל דבר יפני, הסרט עשוי כולו תלת ממד באיכות יוצאת מן הכלל ועל העלילה אין מה לדבר.

שר הטבעות

נכון, כולם יודעים שהסרט יוצא, שצילמו אותו במשך המון זמן אבל הוא יצא רק עכשיו ובכל זאת, שאני אדבר על כאלה סרטים יפים ולא אזכיר אותו???

הארי פוטר

רק רציתי לציין שהוא יוצא בנובמבר ושלפי הפרומו הוא ייתן את כל מה שרצינו כשקראנו את הספר.



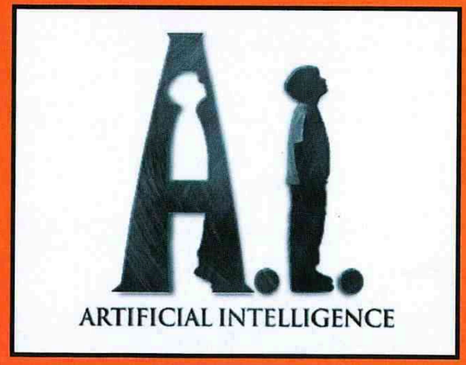
מבוכים ודרקונים

אמנם לא סרט על פי מרגרט וויז וטרייסי היקמן אבל בכל זאת יש שני גיבורים שמתחברים לעוד כמה יצורים כדי להציל את העולם (ואת המלכה) מהמכשף הרע שצירף להק של דרקונים אדומים לרשותו כדי לשלוט על העולם.



אינטליגנציה מלאכותית
AI

סטיבן שפילברג מביא אותה שוב בסרט לכל המשפחה עם עומקים חדשים. לא מספרים לנו יותר מדי, רק על ילד שנראה מרגיש ומתנהג כמו כל ילד, רק שהוא לא ממש מציאותי. אם מישהו חשב לשכלל את הטמגוצ'י, בטח הוא הגיע לזה. לדעתי, זה יהיה סרט השנה.



ועכשיו קצת משחקים:



Black & white

משחק ציויליזציה שבו אנחנו משחקים את אלוהים. עוד בתערוכת E3 בשנה שעברה הכריז קובי סיט שהמשחק הזה הולך להיות משהו מיוחד. ובכן, הוא עדיין בשלבי פיתוח מתקדמים וזה הופך אותו לממש מיוחד לא? בכל אופן, זה עולם של יצורים טובים ורעים שאנחנו מגדלים ועכשיו כבר יש לו תאריך יעד- בעוד כ 10 חודשים הוא יוצא לשוק. אתם עוד תשמעו עליו.



Ballistics

הפורמולה 1 של שנות 3000. ככה אפשר להגדיר את משחק המרוצים המשוגע הזה. מסלולים מגנטים של רכבות הרים משוגעות שלוקחים את כרטיס המסך שני צעדים קדימה. תנועה של 360 מעלות בתוך סביבות פסיכדליות. נראה אתכם עולים על כזה דבר במציאות...



I Really Love This Game!

מאת: צחי הופמן

אחרי עיכוב קצר של מספר שבועות, ואחרי שגירסת 2001 של פיפ"א נמצאת כבר כמה חודשים על המדפים, נחת בתחילת חודש מרץ על מדפי חנויות המחשבים בארץ הקודש גם NBA 2001. קשה להגיד שהיתה היסטריה, ואפילו הקטנה ביותר. אבל ל-NBA עדין מגיע מקום חשוב על הדסקטופ בפי.סי.

NBA Live 2001 לא יכול היה לבחור זמן טוב יותר ליציאה לחנויות. שוק המשחקים יבש ואין אפילו כותר אחד מעניין ששווה להשקיע בו. חג הפסח גרר את כל ההודים והדודות לקנות לכם במתנה את המשחק וחוץ מזה יש שמש בחוץ ואף אחד לא מצא עדין את החפרפרת.

שאלות שקוראי WIZ שואלים את עצמם

אז אתם בטח שואלים את עצמכם מה חדש הפעם ב-NBA החמוד שלנו. טוב ששאלתם. קינאה, התפתחות טבעית, לא משנה מה הסיבה - חשובה התוצאה. עכשיו תוכלו לקרוא תפריטים מימין לשמאל גם ב-NBA 2001. כן, בפעם הראשונה זכה NBA לגירסה עברית כמעט מלאה הכוללת: תפריטים כתובים בעברית על המסך וממשק משתמש בעברית, למעט מסכי משחקים מרובי משתתפים. אומנם אנחנו לא יכולים לראות כוכב NBA ישראלי על מסך המחשב, אבל לפחות אנחנו יכולים לקרוא את התפריטים מימין לשמאל.

חשוב לציין את מתרגמי המשחק לשבח, שלא טרחו לתרגם את שמות השחקנים והקבוצות לעברית, דבר שהיה גורם להוסר אותנטיות במשחק. פרשנות המשחק עדין נשארה באנגלית (מבוצעת ע"י בובי אליוט), מה שתורם להעצמת חווית הכדורסל האמריקאית במחשב.

הגרפיקה במשחק מדהימה. אפשר להבחין בתווי הפנים של שאקיל אוניל בצורה חלקה, ואפילו כפות הידיים הענקיות שלו זכו להדגש יפה. מעצבי המשחק טרחו הפעם לשים דגש מיוחד על הקהל, אז אל תצפו לראות את אותה דמות בקהל בתחפושות שונות, אלא קהל חי ומגוון. לעומת זאת, פני השחקנים היושבים בכיסאות נראים עדין מרוחים ולא ברורים, כאילו מישהו תקע להם אגרוף בפנים.

חוויה וירטואלית

הגירסה השביעית של משחק הכדורסל הריאלסטי הזה בנויה על טכנולוגיית Cyber Scan המבוססת על מודל שחקנים חיים, וכוללת טקסטורת עור, תווי פנים ושפת

"קינאה, התפתחות טבעית, לא משנה מה הסיבה - חשובה התוצאה. עכשיו תוכלו לקרוא תפריטים מימין לשמאל גם ב-NBA 2001."

צחי הופמן גורם לאליעזר בן־יהודה להמשיך לישון בשקט







גוף. בדומה ל-NBA 2000, גם הפעם השתמשו יוצרי המשחק בטכנולוגית Face In The Game המאפשרת למשתמש הביתי ליצור לעצמו שחקן משלו. השחקן סורק תמונת פנים פרטית לתוך המשחק ויכול לצרף אליה הבעות פנים, סוגי שיער, צבע עור, עיניים, גובה, משקל ונעליים.

בנוסף, התווספה אופציה לניהול רכש שחקנים עד שלוש קבוצות ו-15 שחקנים, הכוללת ייעוץ מומחים לגבי כדאיות החלפת שחקנים.

דובדבנים וקצפות

הדובדבן שבקצפת הוא האפשרות לשחק בקבוצות קלאסיות שכבר עברו מהעולם. הלייקרס משנת 1972, הסלטיקס מ-1986 ושש קבוצות קלאסיות נוספות.

מצב המשחק "אחד על אחד" עדין נשאר ותוכלו לשחק בו ממבחר של שחקנים מכל התקופות כמו: ג'ורדן, מג'יק, בירד, צ'מברלין ועוד. חבל שמתכנתי המשחק לא הוסיפו אופציה של משחק של שתיים מול שתיים או שתיים מול אחד.

מצבי המשחק ב-2001 זהים בדיוק לגירסת 2000. ישנו מצב "ראווה" בו רק תצטרכו לבחור שתי קבוצות וישר תקפצו לאקשן ומצב עונה המאפשר לכם לשחקן את כל עונת 2000 - 2001 של האן.בי.איי. ברגע שתתחילו לשחק בעונה תוכלו לשמור את לוח המשחקים שלכם, לשנות מיקומי שחקנים ולהחתים ולשחרר שחקנים. ישנו גם מצב פלייאוף בסיסי בו תוכלו לדלג על כל העונה ולגשת ישר לשלב ההצלבה.

מצב "הזיכיון" עושה קמבאק גם בה2001, והו מצב אידיאלי לאלו שאוהבים לקחת את תפקיד המנהל באופן הרבה יותר מפורט מהמצבים הרגילים. ברגע שתתחילו לשחק, תוכלו להיכנס לאפשרויות בסיסיות כמו במצב המשחק הבסיסי: תוכלו לשמור את לוח המשחקים, לערוך שחקנים וגם לערוך סחר בשחקנים ולהחתים סוכנים. אולם שלא כמו במצב העונה הרגילה, כאן כל מהלך שלכם מושפע מניקוד מסוים, שהוא בעצם כסף וירטואלי של האן.בי.איי. כמו כל מנהל או יותר נכון כמו כל ישראלי, תוכלו לקמבן, מה שאומר שתוכלו להעיף שחקנים ולהחליף שחקנים בכדי להגיע למצב האופטימלי של קבוצתכם. הבעיה היחידה במצב הזיכיון היא שהמסכים לא מספיק אינטואיטיבים, ופעולה פשוטה כמו החלפה יכולה לקחת הרבה זמן.

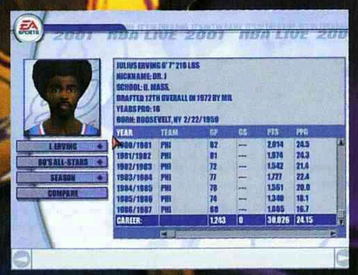
עוד דובדבן לסיום

אן.בי.איי 2001 מכיל עוד כמה תוספות חדשות מאז גירסת 2000. מתכנתי המשחק הוסיפו כמה תנועות חדשות כמו: תנועות מעלה - מטה, צעדי נפילה, ווים קצרים, סיבובים וזריקות ניתור תוך קפיצה לאחור.

הזריקה והעברת כדור בין השחקנים נשארו כמו בגרסה הקודמת, כך שישנן עדין מספר בעיות בהעברת הכדור לשחקן המדויק אליו רוצים להגיע או כשרוצים לבצע זריקה מסוימת לסל. עוד חיסרון שנשאר בגירסה הנוכחית הוא כאשר רוצים לבצע הטבעה. הדבר ההגיוני ביותר אליו תצפו כאשר שחקן NBA נמצא מתחת לסל הוא ביצוע הטבעה, אבל זה לא קורה תמיד, ובהרבה מקרים הוא אפילו מפספס את הקליעה.

לסיכום NBA Live 2001 הוא עדין משחק הכדורסל הכי טוב שיש בשוק. אפילו אם הוא דומה מאוד לקודמו, מספר השיפורים שנוספו ותרגומו לעברית עושים אותו למעניין יותר. יכול להיות שמי שמחזיק בגירסת 2000 לא ירוץ לקנות את החדשה, אבל אלו מבינכם שלא מחזיקים אותה ברשותם צריכים לשחק ב-2001 כי בסך הכל I LOVE THIS GAME.







מאת: ערן פולוסצקי

CALL TO POWER II

תרגיל למנהיגים מתחילים

לאחר ההצלחה של המשחק הקודם, Call to Power, זה היה רק עניין של זמן עד ש-Activision יוציאו משחק חדש בסדרה. כן, כן. ז'אנר האסטרטגיה מונחית התורות עדיין חי וקיים, למרות ההצלחה המטאורית של קרוב משפחתו- ז'אנר האסטרטגיה בזמן אמת (שכולל תותחים כמו Red Alert 2 ,Age of Empires, Ground Control וכו').

אח! המשחקים היפים האלה, שעוזרים לכל שחקן משחקי מחשב ממוצע לפתח כישורים צבאים ויכולות הנהגה מדיניות שלא היו מביישים כמה מבכירי אנשי הממשל שלנו.



חבל רק שגם במציאות אי אפשר לשחק בתורות ולקחת זמן להשיבה. אני בטוח שכך היה ניתן להגיע לפתרון הרבה יותר יצירתי להרבה בעיות באיזורנו.

אבל מה בעצם יש לנו כאן? האם Call to Power 2 מהווה קפיצת מדרגה, או שמא הוא עוד משחק המשך "סטנדרטי", שכולל רק יחידות חדשות ושינויים קלים בממשק?

> "לא שכחתי משהו? אה כן, להשתלט על העולם".
>
> ערן פולוסצקי שוכח את הדברים היותר חשובים בחיים.

למרבה הצער, Call to Power 2 משתייך לסוג השני של משחקי המשך - אלו שלא משפרים את המשחק הראשון בצורה משמעותית, אלא פשוט נותנים יותר מאותו הדבר. Call to Power 2 מתבסס על עקרון בניית אימפריה בדומה ל-Civilization, כאשר מטרת המשחק היא לאסוף משאבים, לבנות ערים, לחקור טכנולוגיות חדשות ולפתח כוח צבאי. לא שכחתי משהו? אה כן, להשתלט על העולם.

אח! המשחקים היפים האלה, שעוזרים לכל שחקן משחקי מחשב ממוצע לפתח כישורים צבאים ויכולות הנהגה מדיניות שלא היו מביישים כמה מבכירי אנשי הממשל שלנו.

Call to Power 2 מגיע עם חוברת משחק בינונית ומפה נחמדה





למדי. חוברת המשחק קצרה מדי עבור משחק בניית אימפריה, ומידע חשוב רב פשוט לא מופיע שם. לדוגמה, לא קיים פירוט על התרבויות השונות מהן אפשר לבחור (Zulus, English וכו') וזה ממש חבל. לעומת זאת, המפה שמגיעה עם המשחק מכילה את תיאורי היחידות על צד אחד ואת עץ הטכנולוגיה על הצד השני, מה שבהחלט מקל על המשחק השוטף.

הדברים הרגילים

אפשרויות המשחק של Call to Power 2 דומות למדי לאלו של Civilization, כאילו לא עברו שנים רבות מאז יצא האחרון. המשחק מכיל מצב לימוד (Tutorial) בסיסי, שמקפיץ חלון עזרה בכל פעם שעושים משהו לראשונה. מצב הלימוד היה יכול להיות כלי-עזר חשוב לשחקנים מתחילים, אך למרבה הצער נראה שהוא פשוט מפסיק לעבוד אחרי בניית המושבה הראשונה. מצב המשחק הרגיל מכיל את כל המטרות הקלאסיות (חיסול כל היריבים, בניית פרויקט עתידני מסוים וכו'), כאשר אפשר לשלוט בגודל ובסוג המפה, ברמת הקושי ובמצבי הניצחון. Call to Power 2 מכיל גם עורך מפה שאמור לאפשר לנו להשתולל וליצור מפות כרצוננו, אך אין עבורו תיעוד בחוברת המשחק, והעבודה איתו אינה אינטואיטיבית.

הגרפיקה והסאונד של Call to Power 2 טובים למדי (לא, לא ברמה של Age of Empires או Homeworld), והם בהחלט מהווים יתרון לעומת משחקים אחרים בז'אנר. הסאונד מתאים לאווירת המשחק, והיחידות השונות בדרך כלל מגיבות כאשר בוחרים אותן. גם הגרפיקה





של המשחק הביבה למדי, והיא מגובה בשפע של אנימציות. אגב, בניגוד ל-Civilization 2, כאן אפשר ממש לצפות בקרבות מתרחשים. כל אחת מהיחידות נלחמת בתורה עד למותה, כאשר רק יחידות בעלות יכולת איגוף (פרשים וכו') יכולות לתקוף במקביל. למרבה הצער, למרות התצוגה הויזואלית של הקרב, אין שליטה טקטית אמיתית ביחידות.

הממשק של המשחק מורכב ממספר רמות: בחלק מהפרמטרים אפשר לשלוט בצורה גלובלית - רמת השכר של הפועלים, כמות האוכל שניתנת להם, קביעת היחס של יחידות שיוקדשו למחקר לעומת יחידות שיוקדשו לבנייה ופיתוח וכו'. לעומת זאת, פרמטרים אחרים צריכים להיקבע עבור כל עיר בנפרד. כאן בדיוק נכנסים כל מיני "מנהלים" שעוזרים לך לנהל את האימפריה - מנהל ערים עוזר לך לנהל את פיתוח הערים, מנהל מדע עוזר לבחור כיווני מחקר וכו'. הרעיון של ה"מנהלים" הוא חביב למדי, למרות שלעתים זה גורם לשחקן להרגיש שהוא טיפ-טיפה מיותר, ושהאימפריה עובדת על "טייס אוטומטי".

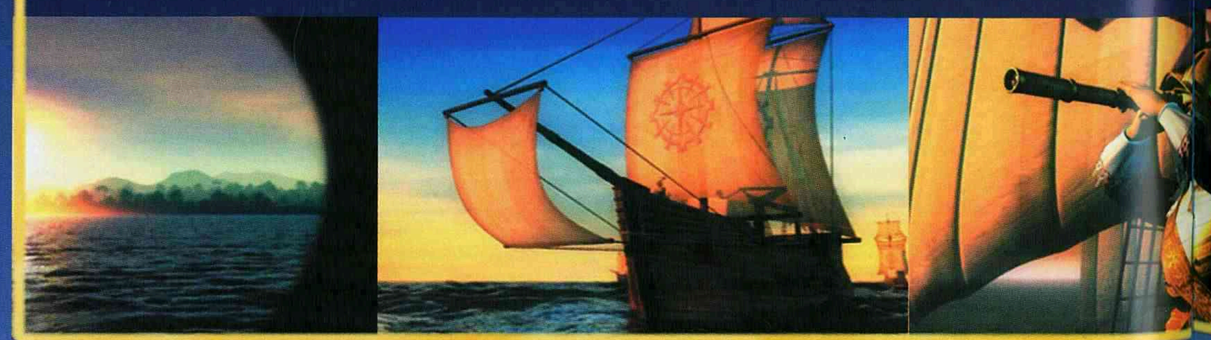
לסיכום, Call to Power 2 הוא משחק אסטרטגיה/בניית אימפריה חביב עם שפע אפשרויות ויחידות, ואני בטוח שחובבי הז'אנר ימצאו אותו כדרך טובה לבזבז את הזמן הפנוי... לפחות עד המשחק הבא.

WIZ EXPRESS

בעד:
גרפיקה וסאונד טובים, שפע יחידות, עורך מפות.

נגד:
תיעוד לא מספק, בינה מלאכותית בינונית.

קהל יעד:
חובבי אסטרטגיה מונחית תורות/משחקי בניית אימפריה

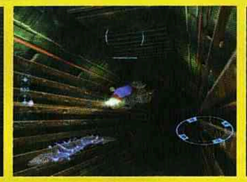


פעולה

Deep Fighter

מאת: ערן פולוסצקי

Criterion Studios אוהבים דגים?




חברת "Criterion Studios", שזכורה לנו מהמשחק "Sub Culture", מוציאה משחק פעולה תת-ימי חדש בשם "Deep Fighter". המשחק, שנראה בערך כמו "X-Wing" מתחת למים, יצא בעבר עבור ה-Dreamcast, וכעת אנו מקבלים גרסת PC שלו.

כאשר עמדתי לשחק לראשונה ב-"Deep Fighter", התעורר בתוכי קונפליקט לא קטן - מצד אחד אני ממש שונא דגים ומשחקים שמתרחשים מתחת לפני הים, ומצד שני "Deep Fighter" היה אמור להיות משחק פשוט עם גרפיקה מוצלחת. טוב, נו, אולי ייצא לי לפוצץ כמה דגים...

דגים בסכנת הכחדה

בפתיחת המשחק מוצג קטע וידאו בינוני למדי, עם שחקנים שאמורים להיות מקצוענים. יכול להיות שהשחקנים טובים, רק חבל שהתסריט העלוב והתלבושות המגוחכות הורסים להם הכל. נו, מילא, הרי בכל מקרה מה שחשוב זה המשחק עצמו ולא קטע הפתיחה.

אוקי, אז המשחק מתחיל והמשימה הראשונה שאני מקבל היא... ובכן... לרעות דגים. לאחר שכנוע עצמי קל (אורן: "ערן, אלו רק דגים וירטואלים, ואנחנו צריכים את הכתבה הזאת היום!"), סיימתי את המשימה בהצלחה, והצלחתי כל מיני דגים חשובים מפני סכנת טריפה בים הפתוח כדי שהם יוכלו לשמש מאכל לתושבי עיר תת-ימית. לא נשמע מעניין במיוחד, נכון? נכון!

האמת, המשימה הזו היא רק משימת אימון שאמורה להכיר לשחקן את ממשק השליטה בצוללת התת-ימית החדשה שלו. מצד שני, הם לא היו יכולים להשוב על משהו מעניין יותר? מצדי שזה יהיה פינוי פסולת גרעינית - אבל לרעות דגים?

לאחר משימת האימון נרגעתי. המצב לא יכול להפוך לגרוע יותר. למרבה הפלא, הוא באמת הלך והשתפר מנקודה זו והלאה.

זה הזמן לדבר על הגרפיקה של המשחק. בניגוד למשחקי חלל שמתאפיינים בעיקר במסך שחור עם נקודות לבנות וכמה ערפיליות ברקע, הסביבה התת-ימית של האוקיינוס בהחלט מאפשרת למשחק להציג נופים מגוונים. ב-"Deep Fighter" אפשר למצוא שפע של דגים בגדלים ובצבעים שונים, מנהרות מסתוריות, אלמוגים מרהיבים, מיני-איים שמופיעים לפתע מתוך החשכה התת-ימית וכו'. המשחק ממש גורם לך להרגיש שאתה נמצא מתחת למים, וזה באמת דבר מיוחד.

יתרון משמעותי נוסף של "Deep Fighter" הוא קצב המשחק. מפתחי המשחק עשו עבודה טובה ויצרו משחק ממכר למדי. כמעט בכל משימה הצוללת של השחקן עוברת שיפור, ואנו זוכים לשחק עם צעצוע חדש. בנוסף, קיימים מספר סוגים של צוללות, ואפשר להטעין עליהן ציוד בהתאם לסגנון המשחק שלנו.

גם מבנה המשימות עוזר להפוך את המשחק לממכר - המשימות הן קצרות ומאתגרות מספיק כדי לגרום לשחקן להמשיך לשחק עוד משימה ועוד אחת.

עד כאן בקשר לנקודות החיוביות של המשחק - מסתבר שחוץ מהעלילה שמסריחה כמו דג, יש למשחק חסרונות נוספים: ראשית, למרות שיש הבדל בתצוגה של כל צוללת, הצוללות השונות מתנהגות באותה צורה מתחת למים. שנית, קטעי הסרטים עלובים, אבל על זה כבר דיברנו קצת. החסרון האחרון והקטלני ביותר של "Deep Fighter" הוא הפשטות שלו. אמנם קל מאוד להיכנס למשחק וללמוד את השליטה בצוללת, אבל זה הכל - אין לאן להתקדם ואי אפשר להשתפר מעבר לרמה מסוימת. ממשק השליטה הוא פשטני מדי, והמשימות מתבססות על שליטה בצוללת או על חיסול של המון אויבים. מפתחי המשחק חששו שהמשחק יהיה קשה מדי לשליטה ולכן הם ויתרו על אלמנטים חשובים כמו מצב ירי משני עבור הנשקים (המשעממים בפני עצמם), רדאר טוב ותקשורת בין צוללות. אי אפשר אפילו לדעת כמה נזק האויב חטף.

לסיכום, "Deep Fighter" הוא משחק לא רע, אבל הפשטות שלו מונעת ממנו להיות משחק קהל יעד צעיר יותר, וזה בדיוק מה שהם קיבלו.

WIZ EXPRESS

בעד:
גרפיקה מצוינת, קצב משחק טוב, מגוון צוללות

נגד:
ממשק שליטה פשטני, קרבות לא מתוחכמים, קטעי סרטים עלובים

קהל יעד:
שחקנים צעירים יותר, שלא מפחדים מדגים

הרפתקה

Dracula: The Last Sanctuary

שותים את דמו

"הגרפיקה, מפוקסלת ובוצית במהלך המשחק, אבל יפיפייה בקטעי המעבר"

בן מנחם משלב אומנות, טבע ומשחקי מחשב.

מאת: בן מנחם

"דרקולה: המחסה האחרון" הוא משחק ההמשך לדרקולה - תחיית המתים, וכמו חלקו הראשון, גם כאן נמצא גרפיקה מאוד מיוחדת. בניגוד לקודמו, שהיה קצר וקל, למחסה האחרון יש גם יותר תוכן. המשחק ארוך וקשה, ויש פאזלים בכל תור. למרבה הצער, יש גם מסדרונות ארוכים, ריקים שמלאים בדלתות נעולות מסתוריות - כך שהמשחק לא מצליח להעביר את האווירה שלו בכלל, למרות הויזואליות המצוינת.

כמו כל כך הרבה משחקי הרפתקאות חדשים, גם "דראקו" היה המשך מודרני לספרות קלאסית. בתור המשך לספר "דרקולה" של בראם סטוקר, המשחק לא היה כל כך הגיוני, ובתור משחק הרפתקאות זה היה קצר, יחסית מהנה ופיצה על כמה חסרונות בגרפיקה המצוינת שלו.

"דרקולה: המחסה האחרון" מציג בו זמנית את הגרפיקה הנהדרת והסיפור המגוחך. אתה משחק את דמותו של ג'ונתן הארקר, שמנסה פעם נוספת להציל את ארוסתו, מינה, מידי דרקולה.

מטרנסילבניה לאנגליה

אתה מתחיל את המשחק בלונדון, ומגלה שדרקולה העדיף סתם ביקתה פשוטה על פני ההילטון המקומי. כבר בהתחלה תצטרך למצוא איזשהו רמז לגבי מעשיו העתידים של הרוזן החביב עליך. במהלך חיפושיך תותקף ע"י אנשי-זאב, שישמדו בקלות ע"י אור שמש. התהליך הזה יתבצע באמצעות פתירתם של מספר פאזלים הדורשים ממך להסיט את האור מבחוץ אל החיות השעירות. הפאזלים מאתגרים ולעיתים מעניינים, אם מתעלמים מהעובדה שיוצרי המשחק התעלמו לחלוטין, ללא כל הסבר, מכל מה שאי פעם למדת על אנשי-זאב: החברה האלה הם חיות לילה, אור שמש אמור רק להפוך אותם לאנשים ערומים ומבולבלים.

הבעיה העיקרית עם המשחק, כמו קודמו ומשחקים דומים לו, היא שהוא מתעלם מהמקור שלו ולא עושה שום מאמץ להסביר את ההגיון הפנימי שלו. לדוגמה, שמות דמויות חשובות, כמו רנפילד, שונו ללא שום הסבר. וחלק גדול מהמשחק תבזבז בניסיונות התחמקות מרובוט דרקולה.

התוכן לא קיים - אתה אפילו לא תקבל תיאור מילולי של העצמים במצאי. כאשר תרים ערמה של נייר, העזרה היחידה שתקבל במסך המצאי תהיה תמונה גדולה יותר של ערמת הנייר. זה בדרך כלל מוסיף לשכבת קושי לא נצרכת בפאזלים המבוססים על המצאי שלך. לדוגמה, התועלת של ערמת הנייר הייתה הרבה יותר ברורה אם מישהו היה פשוט מסמן אותה בתור "גיליון מוזיקה".

אין כניסה

רוב הפאזלים במשחק הם חידות של דלתות נעולות. חלק דורשים ממך להשתמש בחפצים מהמצאי, בזמן שבאחרים תצטרך לבדוק במחברות הסודיות של דרקולה בשביל רמזים. רוב הפאזלים מהסוג השני קשים מאוד, ורובם יחזרו על עצמם, עם פתרונות שונים, במהלך המשחק. החזרה של הפאזלים נראית כאמצעי מלאכותי להארכת המשחק, אבל שחקנים שמחבבים את הסגנון יראו זאת ללא ספק כמאתגר.

לעיתים, המשחק מרמה. על מנת לפתוח דלת מסוימת אתה צריך למצוא ולהשמיד שלושה מגינים שמונעים ממך מלהיכנס. המכשול הוא שהמגינים אינם מסומנים והם משתלבים ברקע, כך שאין שום סימן לכך שאתה יכול לעשות איתם משהו. לא רק שאתה צריך לסקור את כל החדר עם העכבר, אלא אתה גם צריך לעשות זאת בזהירות כיוון שאין שום אזהרה לכך שאתה נמצא ליד משהו חשוב.

"דרקולה" גם אינו מצליח לשמור אפילו על אווירה מפחידה. הפתיחה תגרום לך להאמין ההפך, בגלל המוזיקה המפחידה שברקע, המכינה את הבמה להרפתקה מבהילה. למרבה הצער, המוזיקה הזאת נעדרת לגמרי מהמשחק לאחר מכן. משחק הקולות גם הוא לא עוזר: שחקנים כולם נשמעים מבולבלים, ומה שבכל זאת מציל את המולדת הוא הגרפיקה, שמפוקסלת ובוצית במהלך המשחק, אבל יפיפייה בקטעי המעבר. אף משחק, למעט הפצייינט הנוכחי שלנו, לא הציג כאלה דמויות מהממות. הן אופנתיות ומפורטות בצורה בה כל שאר המשחק היה צריך להיות.

זה דם או קטשופ?

לדרקולה: המחסה האחרון יש טעויות ענקיות בהגיון, אין לו אווירה, וכבוד קטן מאוד לסיפור המקורי של בראם סטוקר. משחקים בינוניים, כמו זה, רק משרתים כדי להזכיר לנו למה קיימים בכלל דברים כמו ההגבלות.





Hostile Waters:
Antaeus Rising

להט הקרב



מאת: ערן פולוסצקי

Hostile Waters הוא משחק חדש מבית Rage, שמנסה לשלב את הקונספט הותיק של אסטרטגיה בזמן אמת ביחד עם אלמנטים ששייכים לז'אנר הפעולה. המפתחים של Hostile Waters הבטיחו להכניס חידושים מרעננים אל ז'אנר האסטרטגיה השחוק, וכעת נבדוק מה מציע המשחק.

בבסיס המשחק Hostile Waters נמצאת נושאת מטוסים ענקית (שמהווה בסיס אם נייד לכל אורך המשחק), כאשר בנוסף לאיסוף משאבים ויצירת יחידות חדשות - אנו זוכים לשליטה מלאה בכל היחידות, בסגנון Battlezone . המשימות ב-Hostile Waters מגוונות למדי וכוללות משימות חפש-והשמד פשוטות לצד משימות מסובכות יותר כמו ריגול בשטח אויב (מבלי שיגלו אותך) או עזרה למדענים של היריב שמעדיפים לעריק ולהצטרף לכוחותיך.

לא לחיות באשליות

כבר בעלילה של המשחק אפשר לראות את החידוש ש-Rage מדברים עליו: במקום להשתמש באווירה פוסט-אפוקליפטית אפלה, Hostile Waters מתרחש דווקא בעולם עתידני שקט ושלו, בו בני האדם הצליחו לפתור את רוב הבעיות העיקריות והם חיים בשלום עם סביבתם. טוב, נו, זו לא ממש אווירה מתאימה למשחק אסטרטגיה, ולכן כאן נכנסים לתמונה חבורה של פושעים מהדור הישן שעושים קצת בעיות. אכן, פעם נוספת גורל העולם נמצא בידיך - ואסור לך לפשל!

היכולות של המנוע הגרפי של Hostile Waters מאוד מרשימות. הדגש לפרטים קטנים הוא רב, בין אם זה בדמות דמויות קטנות שמאיישות מבנים או שחפים שמרחפים מעל חופים וצוקים. במשחק קיים גם מחזור יום-לילה שאורך כ15- דקות, כך שתנאי התאורה משתנים לעתים תכופות.

אחד החידושים המעניינים במשחק הוא היחידות, או ליתר דיוק, הבינה המלאכותית שמאחוריהן. לכל אחת מסוגי היחידות שאפשר לבנות במשחק (טנקים, רכבים, מסוקים, רחפות וכו') אפשר להצמיד שבב בשם Soulcatcher , שמעניק ליחידה את התכונות והאישיות של חייל שנפטר. לכל שבב כזה יש סט יכולות ייחודי, והוא נוטה להתלונן קשות כאשר נותנים לו לשלוט במכונה חדשה. כאשר יחידות שונות עוברות אחת על פני השנייה במשחק, הן נוטות להחליף מידע, לנהל שיחות קצרות בינן לבין עצמן ולעיתים אפילו לקלל בשל תנאי הקרב הקשים, ממש כמו חיילים ותיקים. העניין הזה מוסיף המון "פלפל" למשחק, אך אפשר לכבות את שלל הקללות אם הן מתחילות לעלות על העצבים.

אם כבר דיברנו על שבבי ה-Soulcatcher, אולי כדאי לציין שהרכבים במשחק פשוט לא עובדים בלי שבבים כאלו, ומספר השבבים מוגבל. כמובן שהשחקן יכול לשלוט בעצמו בכל רכב, אבל רק ברכב אחד בכל פעם. הבינה המלאכותית ששולטת ברכבים היא טובה למדי, ובדרך כלל אין לה בעיה לקבוע נתיבים, להתחמק ממכשולים ולהילחם.

השליטה ביחידות מתבצעת בעזרת העכבר והמקלדת, בדומה למשחקי פעולה ממבט ראשון. השליטה אינטואיטיבית למדי, וקל להתרגל אליה. כל יחידה אפשר לחמש בנשק אחד ובציוד נוסף (שריון, שבבי בינה מלאכותית, מתקן הסוואה), מה שמאפשר ליצור מגוון גדול למדי של יחידות. כמובן שמבחר האפשרויות הוא מצומצם למדי בתחילת המשחק והולך ומתרחב ככל שהמשחק מתקדם. נושאת המטוסים, שנקראת Antaeus , מכילה מגוון לא קטן של מערכות לחימה, ואלו מועברות למצב ביצועי עם הזמן.

ההוראות ליחידות ניתנות דרך מבט תלת-ממדי של שדה הקרב בהדר המלחמה על סיפון ה-Antaeus(המשחק מושהה) או דרך בלוק של 3x3 מקשים בחלק השמאלי של המקלדת (בזמן אמת). שיטת השליטה הזאת עובדת פשוט מצוין, למרות שחלק ממקשי הפקודות מתנגשים עם מקשים חשובים אחרים, מה שעלול להוביל לבלבול בלהט הקרב.

אז איך נלחמים?

הקרבות ב-Hostile Waters מתרחשים בדרך כלל על אדמה יבשה, כאשר העדיפות הראשונה בכל משימה היא (בדרך כלל) ליצור בסיס אם קטן על היבשה ולצאת ממנו לפעולות נוספות. נושאת המטוסים יכולה להגן על עצמה, אך היא לא מהווה כלי משחק רציני בשלבים עצמם. אגב, השלבים מתרחשים על איים שונים, מה שמוסיף גיוון למשחק ומונע ממנו לחזור על עצמו יותר מדי.

אחד הדברים הכי יפים ב-Hostile Waters הוא אווירת המשחק, וההרגשה שאנו נמצאים בעולם ממשי, שמגיב בצורה מציאותית לפעולות שלנו. הגרפיקה המפורטת מאוד עוזרת ליצור את האווירה הזו, אך גם המנוע הפיסיקלי המצוין והבינה המלאכותית המשובחת תורמים את חלקם.

קטעי הסרטים במשחק נוצרו בעזרת המנוע הפנימי, והם קושרים יחדיו את המשימות השונות. מסתבר שמנוע המשחק מצליח להציג גם שיחות באוזרים סגורים, ותודות לשחקנים Glynis Barber ,Tom Brandon ו-Tom Baker (אמורים להיות מפורסמים...), האווירה המציאותית של המשחק נשמרת. התסריט של קטעי הסרטים נכתב על-ידי בחור בשם Warren Ellis, שבדרך כלל עובד על חוברות קומיקס למבוגרים, ואפשר לראות את התרומה שלו באיכות הגבוהה הכללית ובאווירה האפלה. אכן, כיף לראות משחק שמשקיע כמו שצריך גם בדמויות ובעלילה ולא רק בגרפיקה נוצצת.

מצב המשחק לשחקן יחיד של Hostile Waters הוא ארוך למדי (לקח לי בערך 50 שעות), קשה ומאתגר, אך למרבה הצער - מרגע שמסיימים אותו, אין מה לעשות עם המשחק. אין מצב "קרב מהיר", ואין מצב משחק מרובה משתתפים. חברת Rage הבטיחה להתחשב בקהל השחקנים ולשחרר תוספת עבור מצב משחק מרובה משתתפים לאחר יציאת המשחק, ואני בהחלט מקווה שהם יעמדו בהבטחתם.

לסיכום, Hostile Waters הוא בהחלט משחק אסטרטגיה מרענן וחדשני, שיוצר אווירה ריאליסטית וכיפית לכל אורכו.







WIZ EXPRESS

בעד:
גרפיקה מעולה, בינה מלאכותית מתוחכמת, אווירה ריאליסטית, עלילה מעניינת.

נגד:
אין מצב מרובה משתתפים, התנגשות במקשים.

קהל יעד:
חובבי אסטרטגיה שמחפשים משהו חדש ומרענן.

Cultures

"זה עולם קטן מאוד..."

מאת: נתנאל מורי
nathanelm@hotmail.com

ויהי היום בכפר ויקינגי קטן, ויישמע קול גדול בוקע מהבית הסמוך: "תדחפי, פרג'ה!! תדחפי! עוד! עוד! מזל טוב! זה בן!"

אזהרה: הכתבה מכילה מספר משפטים ציניים בצורה קיצונית. אין לייחס להם כל משמעות אחרת מזו אשר כוונה אליה. אל תדאגו, זה עדיין עיתון מכובד (ככה אומרים לי), אבל אני כבר לא.

טלנובלה ויקינגית

משפט הפתיחה לכתבה ממצה בערך החוויות עליהם תשמעו ב-Cultures, משחק האסטרטגיה החדש דמוי - Sims של חברת THQ הגרמנית. הרעיון הכללי במשחק הוא מעין שילוב בין משחקי RTS (אסטרטגיה בזמן אמת, כמו "רד אלרט" למשל) לבין Sims. במילים אחרות, תצטרכו לחוות את כל החוויות של המשפחה הויקינגית הממוצעת, החל מבגידות ושקרים בין גברים לנשים, דרך החתונה והילדים, וכלה בשליחת הילד לצבא... בקיצור, Cultures אינו משחק האסטרטגיה הטיפוסי אליו אתם רגילים, הוא שואף להגיע לרבדים הרבה יותר אינטימיים מהמוכר כיום.

מי אוהב שיעורי היסטוריה?

המשחק אינו מתמקד דווקא בהיסטוריה המדויקת, ישנם הרבה דברים שגויים, אך זה משחק מחשב, אז למה לפגום בהנאה? (מי שציפה למשחק שהוא מסמך היסטורי כמו Atlantis או Aztec יתאכזב... זה לא משחק של Cryo הצרפתית).

המשחק "מדהים" אותנו שוב במקוריות עלילתו: מסופר על בג'ארני, ויקינג צעיר וחמוד שחי לפני כאלף שנה ובעזרת צבאו האדיר יצא למסע לגלות את אמריקה ב-13 מערכות! (או שלבים, למקרה שלנו...) אבל חכו, זה לא הכל! החבר'ה שלנו לא קפצו רק להגיד שלום ל"בוש" המתוק, הם באו בכדי לאסוף את 6 חלקיו האבודים של איזה אסטרואיד שנפל באזור. הם מאמינים שברגע שהחלקים ייאספו מחדש, האלים יסופקו והשלום והאחווה יחזרו לכפריהם. כאן החלק המקורי: מה התכנית של הויקינגים בכדי להשתלט על אמריקה? פשוט מאוד! לאנוס! לאנוס ולבזוז. נכון משחק מקורי? טוב, ברצינות. אני לא צוחק אתכם. זהו משחק האסטרטגיה הראשון שפועל כך. עד היום בשביל לייצר חייל, היינו אוספים משאבים עבור הכסף, עושים "קליק", וכבר היו שולחים מישהו לאימונים. במשחק הזה, המשאבים הם הבחורה, וה"קליק" הוא...

כל ישוב חייב להתעשר מבחינה כלכלית ואתה אחראי לכך! בנוסף, עליך לוודא שהאהבה תופץ בחוצות העיר הויקינגית (אפילו אלמנטים "היפיים" כמו Love & Peace יש במשחק. אמרתי לכם שהוא שאפתני!) על מנת שישכון השלום בינם לבין עצמם, אחרת, הם לעולם לא יכבשו/יבעלו את אמריקה! (אני חושב שהגרמנים עשו הכל בכדי להשפיל את אמריקה במשחק הזה. כנראה זה רגשות שנאה עוד ממלחמת העולם השנייה).









זעזוע מזעזע

אני מקווה שלא זעזעתי אתכם יותר מדיי. אל תדאגו, זה לא משחק מזעזע. הוא יועד לצעירים והוא לא חושף שום דבר נורא. אני הייתי מעדיף שהילדים שלי ישחקו ב-Cultures מאשר שימרחו את הזמן על דברים באמת נוראים כמו Carmageddon או מופעי החשפנות ב"דיוק נוקם" (אותו משחקים עד היום ילדים בני 12 בתיכון+חטיבה שם למדתי (מסימה בעיקר)... עובדה מזעזעת לכשעצמה. לא פלא שהמצב בארץ כה נורא. לפחות ב-Cultures מפעילים את השכל הטקטי. ומעבר לזה, זה משחק עמוק בכל הנוגע לחשיבה אסטרטגית. לטפל במהלכים צבאיים תוך כדי ניהול ה"ילודה" זה לא משימה קלה. ניתן לשחק במשחק עד 5 משתתפים ברשת/אינטרנט, כשבסה"כ מדובר במשחק משעשע, לא חדשני להדהים, אך מקפיץ את הז'אנר שלב קדימה עם גראפיקה צבעונית ומושכת, בדיחות טובות ושליטה פשוטה ומהנה. אך פשוטה זה לאו דווקא קלה! המשחק בהחלט מאתגר ומומלץ בחום לכל אוהבי האסטרטגיה.



WIZ EXPRESS

בעד:
אוירה משעשעת ומבדרת, גרפיקה מושכת, רעיון מקורי (אע"פ שעשוי לזעזע את עינת שלנו).
נגד:
החלק במשחק שדומה לSims אינו "עמוק" כמו Sims... (למרות שבחלק מהמובנים הוא כן).
קהל יעד:
כרגיל, אוהבי האסטרטגיה.

Z: Steel Soldiers

מלחמה ולהתראות





מאת: אור וולפשטיין

בין אם אתם שחקני Playstation או כאלה המעדיפים את ה-PC, רוב הסיכויים ששמעתם על חברת המשחקים Bitmap Brothers, שהיו אחראים בין השאר למשחק המופתי - Z. עכשיו מוציאה החברה את משחק ההמשך - "Z: Steel Soldiers".

לאילו שלא שיחקו או שכחו את המשחק הראשון הנה תזכורת קצרה; Z היה משחק אקשן וקומדיה מצוין בזמנו עם סיפור פשוט מאד, שסיפר על המפקד הטיפש זוד הגורם למלחמה בין שני שבטי הרובוטים. המשימות היו לכבוש כמה שיותר שטח, לבנות חיילים ולהרוג את האויב, בערך כמו כל משחק אסטרטגיה.

משחק ההמשך מתקיים כ-500 שנה אחרי האירועים האלה, כאשר שלום שורר בין שני שבטי הרובוטים היריבים. כמובן שאנחנו יודעים שלפי חוקי מרפי "דבר רע שיכול לקרות - יקרה", והמפקד זוד חייב להרוס את הכל.

לקראת הקרב

הסיפור מתחיל כאשר שני חיילים שיצאו לסיור הבחינו בתנועה של אויבים. המפקד זוד שבדרך כלל נותן לך את הפקודות, מחליט להתעלם מהסכמי השלום ושולח סיור של רובוטים מעבר לגבול לחקור את המתרחש, וכתוצאה מכך מתחיל מלחמה חדשה.

שלא כמו הרבה משחקים, העלילה לא מסתיימת כאן, היות ו-Bitmap שכרו מקצוענים שיעצבו להם את העלילה ושיצרו בה עלילות ועלילות משנה, כך שסגנון המשחק שונה לחלוטין. Bitmaps כל כך גאים ביצירה שלהם, שלא הרבה אנשים יודעים מה באמת תהיה העלילה של המשחק.

הסרטים במשחק הם בסגנון קומיקס באנימציה של D2, ו-Beans Productions שעמדו מאחורי התכנון של הסרטים Cool עשו עבודה מצוינת בהפיכת הסגנון לקומיקס. בזמן המשחק אתה לומד דברים חדשים בקשר לעלילה, מה שרק מחזק את המטרות שלך בו. לדוגמה, כאשר אתה מגלה דבר חדש באמצע שלב אתה יודע שכדי לדעת מה זה ומה יקרה הלאה אתה צריך לסיים את השלב.

בנוסף, Bitmap רצו ליצור משחק יותר ריאליסטי מהמשחקים האחרים, כך שהמציאות במשחק היא דבר שמבחינים בו ישר כשמתחילים לשחק. נקודות אסטרטגיות כמו עמדה על גבי הר, מעניקות לך טווח ירי וראיה יותר גדול, וישנם אלמנטים כגון מסוק שעובר דרך עשן, ישפיע עליו ויגרום לו להתפזר.

חלוקה לאיזורים

העולם ב-Steel Soldiers יהיה מחולק לשישה שטחים שונים בעלי חמש שלבים שונים בכל שטח והכל יהיה ב-3D. השטחים בכל שלב הם הרעיון המרכזי במשחק, כשכל שלב מחולק לשטחים שונים שבכל אחד יש דגל המדורגים מ-1–5. המספרים מייצגים את כמות הכסף שאתה מקבל מהשטח שבעזרתו תוכל לקנות חיילים ובניינים. הרעיון מאחורי השיטה הזאת היא שלא יכול להיגמר לך הכסף, לעומת משחקים אחרים בהם אתה צריך למשל לכרות עצים כדי שיהיה לך כסף, אבל מה קורה כאשר נגמרים העצים...?

לסיכום המשחק משלב גרפיקה חדשנית הקיימת רק במשחקים הכי חדשים ביחד עם אלמנטים חדשים של משחק שטרם נראו בתחום האסטרטגיה, מה שיהפוך את המשחק למשחק שכדאי לחכות לו.









ראיון עם ערפד

סקופ!! ראיון חושפני עם ג'יין ג'נסן

מאת : נתנאל מורי nathanelm@hotmail.com

לבי פעם בעצמה רבה. האדרנלין זרם והתחלתי להבין למה עינת ברקן מפחדת כל כך מיצירות אומנות. הנה אני, יושב בכיסאי, מוכן לראיון עם יוצרת גדולה בעולם המחשבים. ג'יין ג'נסן, יצירת אומנות בפני עצמה, הביאה לנו, השחקנים, משחקים שמעבר לדמיוננו (עיינו בכתבה בגיליון 118). אך מעבר לכל, היא ידועה בזכות טריולוגיית גבריאל נייט: מין אלפרד היצ'קוק ("פסיכו") פוגש את אגתה כריסטי ("ראיון עם הערפד") ואורסון וולס ("האזרח קיין"). ואני, השעיר לעזאזל של אורן, הפראייר התמים, יוצא למשימה מסוכנת מעין כמוה: נשלחתי לשאול את גברת ג'נסן שאלות מהסוג האינטימי ביותר, ולברוח חזרה עם המידע הזה. התוצאה? תמשיכו לקרוא.

מה? אין לכם את גיליון 118?

כל מי שלא קרא את הכתבה בגיליון 118, או שקרא ושכח (איך זה יכול לקרות?), אז הנה לכם תקציר: ג'יין ג'נסן יצרה משחקים מאוד יחודיים בעולם המחשבים, כמו "גבריאל נייט", "קינג קווסט 6", ועוד ועוד. היא גדלה בבית נוצרי-דתי ונהפכה לאתאיסטית (כופרת לחלוטין בכל אמונה שהיא), היא אומנם מעדיפה להאמין שיש אלוהים אך כרגע היא לא מוצאת סיבה לכך. היא נשואה לבעלה השני, רוברט, אשר כתב את הפסקול לגבריאל נייט. בעלה הראשון עבר לגרמניה, שם היא בילתה איתו מעט זמן.

ג'יין כתבה ספר על סוף העולם בשם "זריחת המילניום" (Millenium Rising), וכיום היא חיה בסיאטל וכותבת ספר בשם "המשוואה של דנטה", אשר עוסק בשאלות על הטוב והרע עם מבט מעמיק ליהדות. מטרת הראיון היא להראות לכם אלו אנשים משכילים, רגישים ועם חכמת חיים, יושבים שנים מול מסך המחשב ומתכנתים את המשחקים שאנו משחקים כיום. דבר שעבורכם, יכול להיראות אירוני ובלתי צפוי. אז הנה, ראיון בלעדי, מסמך אנושי מרגש עם ג'יין ג'נסן, מונח בפניכם, פרי עמל כפיי המיוזעות.

בפחד רב, ובירא כבוד, ניגשתי לשאלה הראשונה (שאלה קצת טיפשית, אבל רציתי רק להתחמם):

לפי גבריאל נייט 1 : "חטאי האבות", גבריאל הוא מזל דלי. (ניתן לראות זאת כשהוא קורא את מדור ההורוסקופ בעיתון) האם גם את מזל דלי? מדוע בחרת במזל זה מלכתחילה?

כן, אני מזל דגים. היו תכונות מסוימות באישיותו של גבריאל שהרגשתי שהתאימו מאוד למזל דגים. לדוגמא, הוא מחליף מצבי רוח במהירות ותמיד חושב על השלב הבא. תכונה זו הינה תכונה מאוד "ימית". אך מצד שני, אני לא מאמינה גדולה באסטרולוגיה. אני פשוט "שולפת" החוצה כל רעיון סימבולי שנראה לי מתאים לסיפור.

מהו ה"גבריאל נייט" האהוב עלייך ביותר בטרילוגיה? (ואל תגידי לי משהו כמו "אני לא יודעת. זה כמו לשאול אותי איזו אצבע אני הכי אוהבת!!")

לכבוד גיליון 120, החלטנו לשלוח את נתנאל מורי, כתב wiz למשימות מיוחדות, לבצע מעשה באמת יוצא דופן. בראיון בלעדי ל-wiz מספרת ג'יין ג'נסן, יוצרת סדרת משחקי המחשב Gabriel Knight, על הכל. החל מחייה האישים (היא כמעט והתגיירה...) וכיצד הם השפיעו על יצירותיה, דרך העברת ביקורת על הקווסטים החדשים בשוק. והתייחסות לסיכויים ליצירת Gabriel Knight 4.





"היה לי קשר רגשי עמוק עם היהדות לתקופה מסוימת. למען האמת, כמעט התגיירתי פעם!"



כפי שציינת בעצמך, זה מאוד קשה לומר. אני חושבת ששלושת הסיפורים היו מאוד מוצלחים בעיניי, כל אחד מהזווית שלו - כסיפורים. אבל אני חושבת שעליי לומר שגבריאל נייט 2 היה המהנה ביותר לפיתוח מעצם היותו "מצולם". זה היה מאוד מספק לעבוד עם שחקנים ולראות את עבודתי מוקראת על ידי בני אדם אל מול המצלמה.

בסופו של דבר, איזה "גבריאל" היה המוצלח ביותר מבחינת המכירות?

אני חושבת שכולם מכרו בערך אותה כמות עותקים.

ממה שהבנתי, היית צריכה "להתחנן" המון ל"סיירה" (החברה המפתחת) שיתנו לך ליצור את גבריאל נייט 3 ("דם הקדושים, דם הארורים"). כעת, בשורה התחתונה, כשנה לאחר יציאת המשחק, מה הייתה תגובתם? האם הם מרוצים? במילים אחרות, האם הם ישימו לב אלייך בכלל כשיום יבוא, ותיכנסי למשרדם בבקשה להפקת פרק רביעי?

לא, "סיירה" לא מעוניינים בגבריאל נייט 4, ואני אצטרך לומר שהם לא מרוצים מתוצאות המכירה של גבריאל נייט 3. הפרוייקט ארך יותר זמן וחרש יותר כסף מהתקציב שהורשה, עקב הבעיות שחלו בפיתוח המנוע החדש. בסופו של דבר, המכירות לא השתלמו להשקעה בפיתוח, בייחוד ביחס לרווחים שלהיטי "סיירה" גרפו (בעיקר מכיוון משחקי הפעולה).

קראתי כבר את "זריחת המילניום" (שאגב, זהו ספר ממש מדהים!), ולא יכלתי שלא לשים לב לדמיון הרב שבין "מיכאל דוצ'ז" (גיבור הספר) לבין גבריאל. מעבר לזאת, דוצ'ז מאוד הזכיר לי את "האב דאמיין קראס" בסרט "מגרש השדים" של וויליאם פרידקין. (לא, זה לא "מכסחי השדים" כמו שרבים חושבים. "מגרש השדים" זו קלאסיקת אימה מ-1973) גם דוצ'ז וגם קראס הם כמרים שלמדו פסיכולוגיה והטילו ספק בהרבה מאמונות הדת הנוצרית. האם זה צירוף מקרים? או שהתכוונת לכך מלכתחילה?

אני חושבת שדמות ה"כומר עם ספקות" הינה דמות ארכיטיפית סטנדרטית ביותר. למעשה, שנאתי כמעט להשתמש בה מרוב שהשתמשו בה בעבר. אבל העלילה כולה סבבה סביב מהות הדמות, ובסופו של דבר, הייתי כנה כלפי דוצ'ז וייחדתי אותו מהסביבה ע"י כך ש"הרשיתי" להביע במעשיו את כל מה שהוא חושב ומניח. ובנוגע לדמיון עם גבריאל, הוא נוצר מכיוון ששתי הדמויות מוצגות כ"חוקר ראשי", אך למעשה, הן שונות מאוד. דוצ'ז שקוע הרבה יותר בתחושת פחד ופרנויה, לעומת גבריאל, שהוא קצת חמקמק יותר ומרוכז בעצמו.

בביוגרפיה שלך נכתב כי מרדת בדת בגיל יחסית מוקדם. כמובן, בגלל נקודה זו, את מזדהה מאוד עם הדמויות ב"זריחת המילניום" ובסדרת "גבריאל נייט". כיצד את היית מתארת זאת? מיהן דמויותייך האהובות אם כן?

ובכן, דת הינה מוטיב קבוע וחוזר בעבודות שלי, כך שאני מניחה שאני מביעה החוצה משהו יסודי, בסיסי מאוד שמפריע לי בחיים בכל פעם מחדש. מיהן דמויותיי האהובות? זה קשה. אני מאוד אוהבת את גבריאל וגרייס, וכמובן שגם את דוצ'ז וסיימון היל, שהרי הן הדמויות הראשיות ובילתי כל כך הרבה זמן בחברתן. אך בנוגע לדמויות משניות, הייתי אומרת "פון גלובר" (גבריאל נייט 2 : "החיה שבתוכו") וסטנטון ("זריחת המילניום") הם שניים מהאהובים עליי ביותר.

אני הבנתי שאת כותבת כיום ספר שעוסק ביהדות ("המשוואה של דנטה"). היות ואני יהודי-דתי בעצמי, את יכולה לסמוך עליי שאצטופף בשורה הראשונה להשגת עותק חם וטרי של הספר. איזה מחקר לאספקטים של היהדות עשית בכדי לכתוב את הספר? מה הכי הרשים אותך?

היה לי קשר רגשי עמוק עם היהדות לתקופה מסוימת. למען האמת, כמעט התגיירתי פעם! אבל עזוב, סיפור ארוך... מספיק יהיה לומר שביליתי זמן רב בקהילה יהודית קונסרבטיבית לזמן מה, כך שלספר הזה היה לי בסיס. אך למרות הכל, עדיין הייתי צריכה לעשות חיפוש מעמיק לספר. השקעתי את רוב הזמן בלימוד הקבלה (ספר הזוהר הקדוש). הספר מערב בעיקר "קבלה" ופיזיקה, 2 נושאים כבדים ביותר, כך שלשם הופנו רוב מאמציי. אך גם ניסיתי להיסחף בחזרה לתוך התרבות היהודית ע"י קריאה של ספרים יהודים (בדויים ולא בדויים), ובילוי רב בקרב חבריי היהודים. הסיפור בנוי גם מנושאים הקשורים בשואה היהודית, כך שהייתי צריכה לערוך מחקר מעמיק גם בנוגע לזה, וגם למדתי לעומק מפות של ירושלים, כי בספר יש דמות שגרה שם. האם כתיבת הספר השפיעה עליי? כפי שאמרתי, כבר היו לי רגשות עמוקים ביחס ליהדות, שזו הסיבה בגללה התחלתי עם הספר מלכתחילה. אבל כן, כמדומני שחקירת היהדות עבור הספר הטמיעה בי ידע רב, אשר בתמורה שינה את דעתי על היהדות מתפיסה רומנטית יותר לתפיסה ריאליסטית יותר כלפי הדת הזו. אני עדיין מעריצה מאוד את העם היהודי ואת דתם בכלליות, אך ראיתי צד שמרני במהלך המחקר, צד שאני משווה לעקרונות יסודיים







בנצרות אשר אני לא מרגישה טוב כלפיהם. כשתקרא את הספר, אתה תבין בדיוק למה התכוונתי!

בנוגע לרוברט (או בכינויו "בוב"), בעלך, האם תוכלי לספר לנו מתי החלטתם לחיות ביחד? הכרתם אחד את השני לפני שעבדתם ב"סיירה", או שהתאהבת בו תוך כדי הפקת גבריאל נייט?

התחלנו לצאת קצת לפני תחילת ההפקה של גבריאל נייט 1. זה היה ממש מוזר, אם לא מביך, כש"סיירה" רשמה אותנו לעבוד ביחד, מכיוון שאף אחד לא ידע שיש לנו מערכת יחסים מורכבת מחוץ לעבודה. בסופו של דבר, הכל השתלב יפה. עבדנו על הפרוייקט יחד, וכולם ידעו שאנו יוצאים, אבל לא עשו מזה "ביג דיל". זה היה, כמובן, 1993, התחתנו רק ב-1996. במילים אחרות, נפגשנו ב"סיירה", אך לא עבדנו יחד בתקופת ה"דייטים" הראשונים שלנו. הכשרון שלו כמוסיקאי, אכן היה אחד מהתכונות שמשכו אותי אליו, אבל לא רק כמוסיקה, אלא גם ככשרון בכלליות.

האם העובדה שבעלך הראשון נסע לגרמניה השפיעה על גבריאל נייט 2, שמתרחש כולו בגרמניה, או שזה רק צירוף מקרים?

כן. הקשר הוא שעם בעלי הראשון ביליתי 9 חודשים בגרמניה, וזה שם שהתאהבתי בנופים הגרמנים המהממים ונדהמתי מאישיותו של המלך לודוויג השני. וזו הסיבה שגבריאל נייט 2 יצא כך...

לגבריאל נייט 3 הייתה כנראה העלילה המורכבת ביותר בכל הטרילוגיה. איך את מגיעה לכל התאוריות והרעיונות המטורפים האלו שלך?

הסיפור מבוסס על המסתורין של הכפר Rennes–Le–Chateau (RLC), רעיון מורכב ומסובך בפני עצמו. ספציפית, מאוד אהבתי את ההיסטוריה ורעיון ה"כפירה" שבנושא (להאמין שלישו מנצרת היו ילדים נחשב לכפירה עצומה בנצרות), אך גם חשבתי שאלמנט ה"מרדף אחר האוצר" ייתן הרבה "בשר" לחידות.

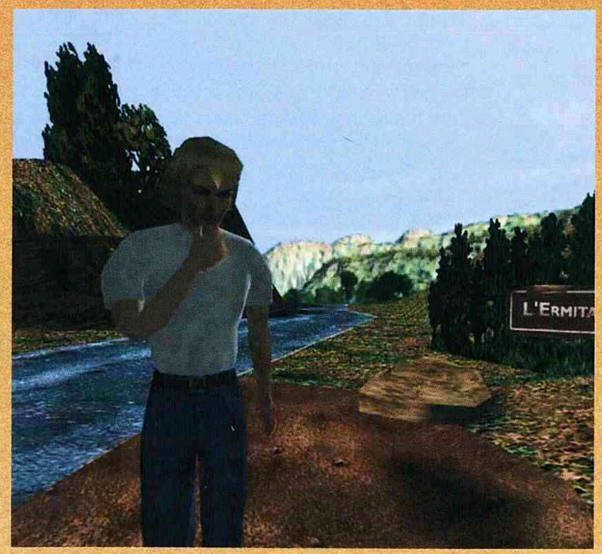
> "לא, "סיירה" לא מעוניינים בגבריאל נייט 4, ואני אצטרך לומר שהם לא מרוצים מתוצאות המכירה של גבריאל נייט 3. הפרוייקט ארך יותר זמן ודרש יותר כסף מהתקציב שהורשה, עקב הבעיות שחלו בפיתוח המנוע החדש."

הרבה משחקני גבריאל נייט 3 מצאו פרשנויות רבות לסצנת הסיום. האם תוכלי להסביר את הדרך שהתכוונת אליה לקוראנו הנאמנים?

הגופה בבית המקדש היא ה"גביע הקדוש", הגופה של ישו. גרייס עזבה את גבריאל מכיוון שהיא הרגישה שאין לה ברירה יותר. אחרי שהם שכבו יחד והוא בחר להתעלם מזה, היא הרגישה שהיא לא יכלה להישאר אתו יותר. ובמומחיות, גבריאל מנע מגרייס להגשים את חלומותיה במשך שנים, שזה להיות "שטנייגר" בעצמה! (ציידת צללים) לכן היא העדיפה לעזוב וללכת ללמוד אצל האיש שתמונתו תלויה ליד המחשב הנייד שלה לאורך המשחק.

ב"זריחת המילניום" כמות הדמויות היא אדירה! משום מה, כל החשובות הינן דמויות של גברים! אין כמעט נקודת ראייה פמיניסטית בכל הספר. כנ"ל לגבי גבריאל נייט. יש לך "קטע" עם גברים?

למען האמת, רק בגבריאל נייט 2 אין נשים, וזאת מכיוון שמחות העלילה בפרק הזה היא ביחסי החברות העמוקה שבין גבר לגבר ועד לאן היא יכולה להגיע! בנוגע ל"זריחת המילניום", לא שמתי לב לנקודה שציינת עד שקראתי לפני כמה זמן ביקורת של מישהו על הספר שלי שטען אותו דבר. באמת שלא התכוונתי לזה. לעומת זאת, החלטתי בכוונה שלא לעשות מסיימון היל דמות נשית, כי אז זה היה יוצר מתח מיני בינו לבין דוצ'ז לאורך העלילה, ורציתי להימנע מכך מלכתחילה. בקיצור, לא התכוונתי לכך, זה פשוט יוצא ככה לפעמים...



כיצד קרה שלא התנגדת לכך ש-ROC ישווקו את ספרי גבריאל נייט כ"מוצרי לוואי"? הם לא היו מודעים לכמות הקונים שהם איבדו עקב כך?

ממש אין לי שם גדול כרגע בעולם הספרים.

למען האמת, עוד אין לי "שם" כלל בעולם הספרים, כך שהיכולת שלי להשפיע ולתבוע דברים קטנה מאוד. בת'כלס שמחתי שהספרים פורסמו בכלל... אני חושבת ש-ROC בחרו בדרך זאת מכיוון שהם רצו למכור לקהל שחקני גבריאל נייט כפי שהיו עושים עם כל מוצר שמבוסס על שם רשום.

איך ומתי הגעת לרעיון ל"משוואה של דנטה"?

אני זוכרת זאת בברור! לקחתי קורס בדתות מזרחיות באותה תקופה. בקיצור, ישבתי לי במטוס וקראתי טקסט בודהיסטי. הרעיון הבודהיסטי מאוד מדכא, כשהרעיון מאחוריו סובר (בקיצור נמרץ) "למה לטרוח להשיג חברים?" הרי בסופו של דבר הם יאכזבו אותך! זה בלתי נמנע שבסופו של דבר הם ידאגו יותר לעצמם מאשר שידאגו לך, ולמה להתאהב בכלל? הרי אהובנו ימות בסופו של דבר!! והילדים שיולדו לנו, סופם לגדול ולעזוב את הבית, ולחיות חיים משלהם, וכו' וכו'... העניין זה שזה היה מאוד משכנע. אבל... איפה שהוא בלב שלי ידעתי שזו לא סיבה מספקת בכדי לעזוב את הבית ולהיהפך לנזירה, ולהשליך כל ערך רגשי שהתפתח בקרבי. אז התחלתי לחשוב איך לכל דבר בחיים יש צדדי יתרון וצדדי חיסרון. עשיתי רשימות ארוכות במטוס ההוא! למשל, הצדדים הטובים והרעים בלהוליד ילדים. ומשם זה גלש לצדדים הטובים והרעים בטיסות מטוס, רפואה מודרנית ועוד... וכל כך התלהבתי מה"תגלית" הזו שלי - האיזון האוניברסלי שיש לכל דבר ודבר בעולם, ללא יוצאים מן הכלל!! אז יוצא שאפשר להימלט מהרע, כפי שהבודהיסטים מטיפים, אבל צריך לקחת בחשבון שבמילוט מהרע, אנו משליכים מעלינו גם את הטוב. כל הרעיון הזה שלכל דבר בחיים יש איזון, יחד עם הקונספט של גן עדן וגיהנום, דרדר אותי לעוד רעיונות חדשים. הרעיון של טוב ורע - למה הרע קיים בכלל? - זה תמיד הדהים אותי. אני חושבת ששאלה זו נמצאת בליבה של כל דת: לנסות להסביר לנו למה דברים רעים קורים ובכך ליצור תמונה כללית של אלוהים והקוסמוס שמצדיק אותו. החשיבה הזו במטוס דרבנה אותי להמשיך לחשוב בכיוון ולכתוב על זה ספר.

בשנת 93', כשצילמת את הסרט הקצר "מאחורי הקלעים של גבריאל נייט: חטאי האבות", ציינת שם עד כמה את אוהבת "קווסטים" וכיצד את מאמינה בלב שלם שזה הדבר הטוב הבא. כמובן, היות וה"קווסטים" של השנים האחרונות ממש יפים (גרים פנדגנו, גבריאל נייט 3, TLJ ואי הקופים 4), לא ניתן להתעלם מהעובדה שהם לא נמכרים טוב. כיצד את מסבירה גלגול אירועים מצער שכזה?













אני חושבת שהבעיה נעוצה בעובדה שב-93 האמינו ב"סיירה" שמשחקי המחשב יהיו לכל שכבות הגיל, כלומר, שקהל היעד יהיה רחב כמו קהל היעד של סרטי קולנוע, ושמבוגרים ישחקו באותה מידה כמו נערים וצעירים. זה מעולם לא קרה. קהל היעד למשחקי מחשב היה ונשאר בעיקר בנים בגילאי העשרה. רוב הנשים מעל גיל 30 לא משחקות במשחקי מחשב. זה פשוט לא התרבות שלהם, מאותה סיבה שהן לא יקראו חוברת קומיקס. לצערי, פלח השוק לסיפורים עמוקים איננו נערים צעירים. רוב הגערים (25–16) לא "בקטע" של סיפורים, וגם אם כן, הם ילכו על מדע בדיוני או סיפורי פעולה. הם לא מעוניינים בתעלומות ובטח שלא ברומנים גותיים כמו גבריאל נייט. בכל פעם שיצטרכו לבחור בין יריות לבין סיפור עמוק, הם יבחרו במשחק היריות. לעומת זאת, פלח השוק של סיפורים רציניים נוטה בצורה משמעותית לכיוון הנשים המבוגרות. זה הנשים האלו שקונות "נובלות". ופלח שוק זה (נשים מבוגרות) הוא בדיוק ההפך מקהל היעד של משחקי מחשב. ולכן אני חושבת ש"קווסטים" נמצאים בנפילה כיום. אני מקבלת המון מכתבים מנשים מבוגרות שפשוט "חולות" על גבריאל נייט. זה השוק שלי. הבעיה זה שאין מספיק נשים מבוגרות שמשחקות במחשב בכדי לעשות מגבריאל נייט מוצר רווחי ביותר.

מאז נובמבר, בניגוד לכל הסיכויים, 4 קווסטים חדשים לחלוטין שוחררו לאוויר העולם (אי הקופים 4, TLJ, סיימון ARCATERA 3). זו ממש תופעה מדהימה יחסית לימינו! כיצד את מסבירה תופעה זו? את חושבת שהז'אנר קם לתחייה? האם לגבריאל נייט 3, לדעתך, יש השפעה על כל זה?

חברת "לוקאסארטס" תמשיך לייצר קווסטים כי זו התדמית שלה וזו חברה שלא דואגת ל"שורה התחתונה". הם מייצרים אותם כי בא להם ככה (אחרי הכל, ג'ורג' לוקאס ממן אותם), ולא מייצרים אותם כי הם רווחיים במיוחד. חברת "סיירה" נמכרה לאנשים שונים, עברה מיד ליד כבר מספר פעמים, והיא פשוט עסק שנועד למטרות רווח בלבד. הם כבר לא ה"אבא והאמא" הקטנים שלנו יותר כמו שהיו בעבר (למי שלא מבין, ג'יין מתייחסת לסוף שנות השמונים והחצי הראשון של שנות ה-90, כשאז "סיירה" ייצרה כמעט אך ורק קווסטים. אלו היו ימי התהילה שלה. וחוץ מזה, קווסטים נמכרו מצוין אז). גם אירופה עדיין מייצרת קווסטים (לדוגמא, ARCATERA, TLJ וכמובן סיימון 3!). לא, אני לא חושבת שגבריאל שלי מעורב בזה איכשהו, וגם לא נראה לי שזה סימן לתחייה. אבל אני בהחלט מאחלת מכל הלב, לכל החברות האלה,









ולכל המשחקים - בהצלחה רבה!! ממני...

האם שיחקת פעם במשחק של "לוקאסארטס"? איזה משחק? מה חשבת עליו/עליהם?

שיחקתי באי הקופים 1, 2 וגם 3, ואני מאוד אוהבת את שלושתם. אני מאוד מעריצה את המעצבים של לוקאסארטס.

את מוכנה לחשוף בפנינו, בנימה אישית, מה היית חולמת שיעלה בגורלה של סדרת גבריאל נייט? שקלת פעם סרט? את חושבת שגבריאל פשוט יזדקן וימות, או שהוא יחזור אלינו בעתיד?

הייתי מאוד רוצה להמשיך את הסדרה של גבריאל כרומנים מחוץ לעולם המחשבים, כדי להצמיח לסדרה רגליים ולעצב אותה בעוצמתיות. כשאני רואה תעלומות עם דמות ראשית מתוחכמת, למשל "הבלש לינלי" של אליזבת ג'ורג' או "נטול אפקט" (סרט) של ג'ייק קסדאן, אני חושבת "חבל על הזמן! הלוואי ואני הייתי זאת שכתבה



את זהו". ואז אני שמה לב שכן! אני כן עשיתי את זה! אני חושבת שלסדרת גבריאל נייט יש סדרה רחבה של דמויות ואתרים מורכבים, ואני מאוד רוצה ומקווה להמשיך את זה. כמובן שאם זה יהיה סרט יום אחד, זה יהיה משגע, אבל מי יודע? ובנוגע למשחקים, הייתי שמחה לייצר עוד, אבל לא נראה לי שזה יקרה בקרוב.

אם אי פעם ייצא גבריאל נייט 4 , איך היית רוצה שהוא יופיע מבחינה טכנית? (דו-ממד, תלת ממד, מצולם, מרובה-משתתפים או אחר?)

הייתי מאוד רוצה לצלם עוד גבריאל נייט כמו שעשיתי בגבריאל נייט 2. אבל זה ייצא כל כך "לא שייך" לתבנית שבה תעשיית המשחקים נמצאת כיום, כך שאין טעם אפילו לחשוב על זה. אם אעשה פרק רביעי, אני חושבת שהוא יהיה תלת ממדי, מעורב עם קצת צילומים איכשהו.

לגבריאל נייט 3 היו ביקורות מאוד מוזרות. ADVENTURE GAMER למשל, שלא מחלק ציונים טובים סתם, נתן למשחק את התואר "הקווסט הכי טוב שיצא אי פעם", אך GAMESPOT נתנו לו 60! בארץ הוא לא מי-יודע-מה התקבל (וגבריאל נייט 2 היה מאוד מאוד פופולרי כאן בזמנו) באהבה, וגם בארה"ב הוא לא הכי הצליח. לעומת זאת, באירופה הוא היה רב-מכר!!! כיצד את רואה את זה?







גבריאל נייט 3 הוא סיפור מאוד איזוטרי (כלומר, מסופר מזווית אלכסונית ושונה, לכל הישראלונים הקטנים שלא ביקרו ב"לועזיה"), שגועד למציוא חן לאנשים שמתייחסים לפרטים קטנים ופתוחים "מנטלית" לדברים מוזרים במיוחד. מבחינה

> "הייתי מאוד רוצה להמשיך את הסדרה של גבריאל כרומנים מחוץ לעולם המחשבים, כדי להצמיח לסדרה רגליים ולעצב אותה בעוצמתיות".



זו, הוא לא נועד לקהל "עד המוני (או כדברי תיקי דיין: "לא לאספסוף!"), למרות שניסיתי לגרום לו להיראות הכי "סינמטוגראפי" והכי "זורם" שאפשר. בנוסף, בעניין האופי העלילתי, המשחק עסק בערפדים, אך לא באופן הסטראוטיפי הידוע שבמובן המילה - לא היו ערפדים מסורתיים, ארונות קבורה וכדו'. הסיפור לא התייחס לציפיות הללו בכלל, ובכוונה. מה אוכל לומר? אלו שקלטו את המסר שלי, פשוט קלטו את המסר שלי. אלו שחיפשו מעין "אינדיאנה ג'ונס" פוגש את "דרקולה" - התאכזבו!

טוב, בזה תם הראיון המרגש. אני מאוד הזדהיתי עם הדעות שהיא הציגה, ואני מקווה שגם אתם. אחרי כל מה שהיא אמרה, לי כבר אין מילים. אז אולי זה הזמן לסגור את הכתבה עכשיו...

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

התקשרו עכשיו

03-6171685

בין השעות 09:00 - 18:00

* המבצע מוגבל עד גמר המלאי.



משוגעים שע ד"ר וויק

החודש במדור התמיכה, סקירה מורחבת על תוכנה בשם TweakUI. תוכנה זו, מבית היוצר של Microsoft, מאפשרת לשחק עם כל מיני אפשרויות קטנות של מערכת ההפעלה כדי להפוך את השימוש במחשב לנוח יותר. התוכנה "שוקלת" 110Kb בלבד, ואפשר להוריד אותה בחינם מהרשת, לדוגמה, מהאתר של cnet בכתובת:

download.cnet.com/downloads/0-1461985-101-2830963.html

לאחר הורדת התוכנה, יש להתקין אותה - TweakUI מגיעה בדרך כלל כקובץ מכווץ, וכדי לפתוח אותה יש ללחוץ לחיצה כפולה על הקובץ. לאחר מכן יש לבחור בתיקייה בה תותקן התוכנה. לאחר פתיחת הקבצים, יש ללחוץ לחיצה כפולה על הקובץ tweakui.cpl ולאשר את התקנת התוכנה בלוח הבקרה (Control Panel). כאשר תוכנת ההתקנה מבקשת את התקליטור שמכיל את קבצי התוכנה, בחר בתיקייה בה נמצאים הקבצים שפתחת בשלב הראשון. מכאן הכל ממשיך בצורה אוטומטית. לאחר סיום ההתקנה, פתח את לוח הבקרה ולחץ לחיצה כפולה על הסמל של TweakUI.

הוראות שימוש

לפני שנסקור את השימושים הרבים של TweakUI, הערה קטנה - כל שינוי שעושים בעזרת TweakUI ניתן לביטול. אם שינית משהו ואתה לא מרוצה מזה, פשוט בטל את השינוי.

TweakUI מכילה אפשרויות רבות למדי, וכעת נעבור על האפשרויות החשובות ביותר בכל אחת מהקטגוריות:

Mouse

בקטגוריה זו קיימות אפשרויות הגדרה סטנדרטיות עבור העכבר, אך בתוספת משמעותית אחת: X–Mouse. X–Mouse היא טכניקה שלא מחייבת ללחוץ על חלון כדי להפעיל אותו. במקום זאת, כאשר מזיזים את סמן העכבר מעל חלון, הוא נבחר אוטומטית ומוצג מעל חלונות אחרים. אפשרות זו הופכת לשימושית במיוחד כאשר עובדים במקביל עם מספר חלונות פתוחים.

General

תחת תווית זו ניתן לשלוט בכל מיני אפשרויות אנימציה של פתיחת חלונות, תפריטי גלילה, תצוגת סמן העכבר וכו'. אפשר גם לבטל כל מיני אפשרויות כדי להפוך את מערכת ההפעלה לקצת יותר מהירה.

Explorer

תווית זו מתייחסת ל-explorer.exe, הבסיס של ממשק המשתמש (לא קשור לדפדפן Internet Explorer!). כאן אפשר לבטל את החיצים הקטנים שמייצגים קיצורי דרך, או לשנות את הגרפיקה שלהם. אפשר גם לבטל את ההוספה של "קיצור דרך ל" כאשר יוצרים קיצור דרך חדש. האפשרות Save Explorer Settings שומרת אוטומטית כל שינוי שעושים לשולחן העבודה.

IE

תווית זו מאפשרת לשנות כל מיני הגדרות של Internet Explorer. האפשרות Allow Logoff מוסיפה את האפשרות Log on as Different User לתפריט "סגירת Windows". האפשרות Clear Documents מוחקת את תוכן זיכרון המטמון כאשר סוגרים את הדפדפן.

Add/Remove

קרה לך פעם שמחקת תיקייה של משחק, אך המשחק נשאר ב-"הוספה/הסרה של תוכניות" בלוח הבקרה? בעזרת תווית זו תוכל למחוק את הקבצים המיותרים הללו.

Boot

תווית זו שולטת בכל מיני אפשרויות של הפעלת המחשב. האפשרות "Always Show Boot Menu" מאפשרת לך לבחור בכל פעם בין הפעלה במצב Normal, Safe, Dos וכו'. ביטול האפשרות "Display Splash Screen While Booting" מאפשרת לך לראות מה נטען כאשר Windows עולה ומעלימה את מסך הפתיחה של Windows. תחת תווית זו אפשר גם לבטל את ההרצה האוטומטית של ScanDisk, אפילו אם המחשב כובה שלא דרך אפשרות הכיבוי של Windows.



Repair

אם משהו קרה לתצוגה הגרפית של Windows, ואין לך כוח להתקין מחדש את כל מערכת ההפעלה, ייתכן שתווית זו מכילה את הפתרון עבורך. תווית זו מכילה אפשרויות לבנייה מחדש של סמלים, תיקון קבצי מערכת ועוד.

Paranoia

אם לא בא לך שאנשים אחרים יוכלו לראות על מה עבדת, אתה יכול למחוק כל מיני דברים אוטומטית בכל הפעלה של המחשב - זיכרון מטמון של אינטרנט, מסמכים אחרונים שנפתחו וכו'. בנוסף, תווית זו מכילה הגדרות שונות של כונן התקליטורים (הפעלה אוטומטית של מוסיקה/מידע ועוד).

Desktop

תווית זו מאפשרת לך לבטל הצגה של כל מיני דברים שנמצאים על שולחן העבודה. אין לך רשת מקומית? העלם את הסמל Network Neighborhood. לא משתמש בתיקייה "המסמכים שלי"? העלם אותה. כך אתה יכול לנקות את שולחן העבודה מבלי לעשות נזק תמידי.

My Computer

בדומה לתווית ה-Desktop, גם תווית זו מאפשרת לך להסיר סמלים, אך מחלון "המחשב שלי". רצית פעם להחביא כונן שלם?

Control Panel

בדומה לשתי התוויות הקודמות, תווית זו מאפשרת לך להסיר סמלים מלוח הבקרה.

Logon

נמאס לך להכניס שם וסיסמה בכל פעם שאתה מפעיל את המחשב? בחר באפשרות Log On Automatically At System Startup, והכנס שם וסיסמה.

New

כאשר אתה לוחץ על הכפתור הימני של העכבר ב-Windows Explorer, אחת האפשרויות היא New , שמאפשרת לך ליצור קיצורי דרך, תיקיות, מסמכי WORD וכו'. אם קיימים ברשימה דברים מיותרים אתה יכול להסיר אותם מכאן. תוכניות רבות נוטות להוסיף אפשרויות לרשימה זו, ומכאן אתה יכול להסיר אפשרויות מיותרות (מה שיהפוך את פתיחת התפריט לתהליך מהיר יותר).

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

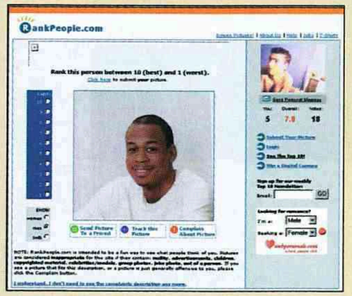
מאת: עינת ברקן

מראה מראה שעל הקיר, מי הכי יפה ברשת









"אני זה לא מי שאני חושב שאני, או מה שאחרים חושבים שאני, אלא מה שאני חושב שאחרים חושבים שאני." אם עדיין לא ניתקלתם באמרה החכמה הזו אנא ביחנו אותה בעיון. ואם כבר שמעתם אותה בעבר, לא מזיק לשמוע אותה שוב.

אחד הדברים המאפיינים את חברת בני האדם הוא ההזדקקות לאישורה של החברה לכל מעשה שנעשה. כשאני קמה בבוקר ועומדת מול הארון שלי ביאוש, אני מחליטה מה ללבוש רק על פי מה אחרים יחשבו. אני לא אעלה על דעתי לצאת ערומה לרחוב (למרות שישנם כאלה שהיו שמחים על-כך) ולמה? כי החברה לא הייתה מקבלת את ההתנהגות הזו בעין יפה. גם אלו מבינינו ששואפים להיות יוצאי דופן, בהתנהגות או בלבוש עושים את זה בעצם במעין מסגרת שכוללת בתוכה את כל יוצאי הדופן, שהם עצמם, גם בוחנים את התנהגותם לעומת החברה, בכדי לדעת מה הוא השונה.

"אני לא אעלה על דעתי לצאת ערומה לרחוב (למרות שישנם כאלה שהיו שמחים על-כך)"

עינת ברקן גורמת אכזבה לכל המעריצים

הצורך בחיזוקים

אין שום פעולה שנעשה שלא תהיה מושפעת מדעתם של אחרים. אנו גם נזקקים באופן נואש כמעט לסוג של משוב על פעולותינו, לאיזשהו ציון. אם צבעתי את השיער (פעולה שנעשית אצלי לעיתים קרובות ובגוונים שונים) ולא תהיה תגובה מהסביבה, אני ארגיש שמעשי היו לשווא, למרות שכביכול עשיתי את זה בשביל עצמי. אנו תמיד זקוקים לחיזוק.

ואיך כל זה מתקשר?

האתר הבא ממחיש את טענותיי בצורה בוטה. זהו אתר שבו בעצם מדרגים אנשים. הוא נימצא ב-www.rankpeople.com. האתר כולו מורכב מתמונות של אנשים, סתם אנשים שהחליטו להכניס את תמונתם לאתר. כל אחד מוזמן וכמעט שאין צנזורה של המפעילים. אתם כצופים מתבקשים לדרג כל תמונה מ-1 עד 10 כאשר 10 נחשב הכי טוב. אינכם חייבים לצפות בכל התמונות וישנה גם חלוקה לבנים ולבנות. (ואם אתם אוהבים את שני המינים ישנה גם אופציה לשניהם), ואני בתור ליברלית וגם מתוך סקרנות בחרתי בשניהם.

רוב המשתתפים הם אמריקאים והתמונות נעות מתמונות סולידיות של נערה חמודה ליד עץ בטיול שנתי, עד פצצת סיליקון בלונדינית בעלת ביקיני רטוב שרצה בים. אצל הבנים אגב המצב ממש עלוב, רוב התמונות ספרתי להם חצ'קונים. העניין הוא שאנשים מתנפלים על האתר הזה בתקווה שידרגו אותם. ההזדקקות לפידבק, להערכה מצד החברה מתגלם כאן.

מה קורה אח"כ?

לאחר שדירגת כל תמונה היא מופיעה בצד עם ממוצע הציונים אשר קיבלה עד עתה. מה שהוביל דווקא לתוצאות מפתיעות. הציונים הגבוהים לאו דווקא ניתנו למתפשטת/הרטובה ביותר, אלא גם לאלו אשר פשוט נידבו חיוך מקסים למסך, אומנם חשיפה קלה לא הזיקה חלילה, אבל גם חשיפה רבה מידי כנראה לא בהכרח הועילה.

ובכן מה אגיד ומה אומר על טבע האדם? אני היא דוגמה מהלכת לאופי האדם. אני מתלבשת כמו כולם, מתנהגת כמו כולם ומדברת כמו כולם, אני שואפת לאותם דברים כמו כולם ורוצה להרוויח מסטארט אפ כמו כולם. ואתם יודעים מה, לא ממש רע לי בחיים.

יכול להיות שהרצון להיות כמו כולם היא מעין דת שכולנו מבצעים.

מאת: ליאור ברמן

תמונות ברשת



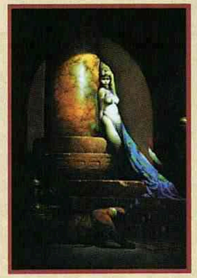














האינטרנט הוא מקור בלתי נדלה להמון דברים, בין השאר גם לתמונות מסוגים שונים. כיוון שזהו עיתון מכובד אני הולכת לכתוב על אתרי תמונות פנטסיה. דרקונים, לוחמים ולוחמות בבגדים מינימלים וחרבות אימתניות. בגלל שיש המון אתרים כאלה החלטתי הלכתי על הקו הלא פורמאלי, כלומר אתרים לא רשמיים (חוץ מאחד) שנעשו מכל הלב.

לואיס רויו

www.heebie.net/royo/royo1.htm האתר הראשון מציג עבודות של האמן לואיס רויו, מי שאחראי להמון כרזות קולנוע ובכלל צייר מהולל חובב נשים עם חרבות. בגלריה מוצגות מעל 500 עבודות של האמן, מיותר לציין שכל ציור הוא חוויה של air brush . מלמד זאת הגלריה מעוצבת בסתמיות- יש אינדקס תמונות ואפשר לראות כל אחת בהגדלה. במידה ורוצים לרכוש ציור יש לינק לאתר אמאזון.

ג'ונתן ארל

www.jonathonart.com זהו אתר של ג'ונתן ארל בווזר והוא מוקדש לציורי אלות בלבד. האתר הוא בעצם תיק עבודות של האמן ויש בו הרבה מידע עליו ועל הציורים עצמם. אני אוהבת אתרים אישיים כי נדמה שהאמן מנסה להכניס כל מבקר לתוך הראש שלו ומה לעשות, אני אדם סנטימנטלי וזה עובד עלי. (מה גם שהבנאדם יודע לצייר).

קית' פרקינסון

www.keithparkinson.com/Gallery.html האתר הרשמי של אמן מקצועי שאני אוהבת במיוחד. קית' פרקינסון אחראי לציורי העטיפות של טרילוגיית "שאנארה" (מאת טרי ברוקס) ועוד המון ספרי פנטסיה וקלפי משחקים. מלבד גלריות של קית' אפשר למצוא באתר גם כל מני דברים שקית' אוהב, אפשר לרכוש תמונות וסתם להשכיל ולראות מה הוא מצייר. חבל רק שלא ניתן להגדיל את התמונות המוצגות.

דוריאן

www.dorianart.com דוריאן היא אמנית רב תחומית והאתר שלה מציג המון עבודות משונות ששווה לראות. זה האתר הרשמי והאישי שלה (היא הכניסה את כל מה שעבר עליה לתוך הביוגרפיה...) אני רוצה לציין שהאמנות שלה אינה פורנוגרפית!!! יש שם כמה נשים אההה... עם בגדים משונים וקטנים אבל זה כל הקטע באומנות לא?

פרנק פרזטה

www.wadhome.org/frazetta גלריה נוספת של אמן מקצועי - פרנק פרוטה. שמות מוזרים אבל ציורים מדהימים.

בשלב זה אני מגיעה לאתר שאני באמת הכי אוהבת מכל הגלריות. ELFWOOD.

Elfwood

(www.elfwood.com)

יער האלפים הוא מקום שיכול להעסיק אותי שעות, תשאלו את כל מי שגר איתי איך אני מסתובבת שם מינימום 4 שעות בכל ביקור. זהו פורטל (מדהים) שמכיל כ-10,000 אומנים חובבים שכותבים סיפורים ומציירים פנטסיה. האתר שם דגש על העובדה שהוא לא מתכוון להרוויח משהו מהביקורים שלי ואם מישהו רוצה לתרום לשם הוא מוזמן בהחלט. העיצוב שלו עושה את כל הביקור חוויתי יותר. כל דף מוצג עם רקע ששייך לטבע, אם זה מצע עלים ירוק או קליפות עצים. והוא גם לא ישר נותן לך את ההרגשה של גלריה אלא מזמין אותך קודם כל להסתובב סתם, לחפש משהו מעניין ורק אחרי שהתרגלת למקום להתחיל לנבור לעומק.

המלצה שלי- להיכנס לאתר ולבחור בצפייה בתמונה או בסיפור רנדומלי. ברגע שמוצאים תמונה שווה יש אפשרות לגשת לדף הבית של האומן ולצפות בכל התמונות שלו יחד עם מידע אישי וקישורים לאתרים אחרים של אותו אמן.

מה שאני אוהבת באתר הוא כל הקטע החובבני. בגלל שרוב הציורים ממש מדהימים ולא מביישים אפילו את לארי אלמור... (מי שצייר את כל עטיפות הספרים של רומח הדרקון) מה גם שלכל תמונה אפשר להגיב ולמען האמת כל האומנים אוהבים תגובות וכמה אפילו "איימו" שתמונות ללא תגובות מעודכנות ירדו מהגלריה שלהם. כמה שמות ששווה לחפש באתר: derrick bailey ,niko geyer ,Felix lavallee. אבל תעשו לעצמכם טובה ותחפשו סתם תמונות- זה שווה.

ספיישל Demos

מאת: ערן פולוסצקי

ספיישל על גירסאות הדגמה של משחקי מחשב? לא ולא! למונה Demo יש משמעות נוספת, מעניינת הרבה יותר - Demo הוא יצירת אומנות ממוחשבת שנוצרה על-ידי מתכנתים, גרפיקאים ומוסיקאים. סצינת ה-Demos תמיד היתה מחתרתית למדי, וזה נראה כאילו בשנים האחרונות העניין דעך בארץ ומספר המתעניינים בתחום פחת. לפיכך, החלטנו כאן בוויז להביא לידיעתכם את התחום המופלא הזה, כדי שגם אתם תוכלו להנות ממנו ואולי אף להפיץ הלאה את הבשורה.

מה זה בדיוק ה-Demo הזה שאני מדבר עליו?

ובכן, Demo סטנדרטי מורכב ממוסיקה קצבית ומהמון אפקטים גרפיים מרשימים. כמובן שכדי לגרום לאותם אפקטים גרפיים להופיע על המסך (עצמים תלת-ממדים עם הצללה, אש, שלג, טיפות מים, פלסמה, פרפרים, מנהרות וכו') צריך מתכנת וכדאי שיהיה מעורב גם גרפיקאי. כדי להשלים את החוויה מומלץ להוסיף מוסיקאי מוכשר. נשמע פשוט? העניין מרשים הרבה יותר אם מתחשבים בכך שיוצרים של Demos הם בדרך כלל חברה צעירים שמלמדים את עצמם מתמטיקה גבוהה ותיכנות בשפת סף כדי ליצור את אותם אפקטים גרפיים מרשימים בזמן אמת.

אוקי, אז אנחנו יודעים מה זה Demo (בערך - אי אפשר להבין מה זה באמת עד שלא רואים), אבל מה עושים עם זה?

אז זהו, שכמעט כלום. כמו כל יצירת אומנות, Demo משמש בעיקר כתצוגה של יכולת טכנית ויצירתית ברמה גבוהה. ל-Demos יש גם קטע חברתי - בנוסף לעובדה שכדי ליצור Demo בדרך כלל עובדים בשיתוף עם אנשים מוכשרים נוספים, קיים גם האלמנט של מסיבות Demos, בהן מציגים המשתתפים את היצירות שלהם.

רגע אחד, לפני שנעבור למסיבות Demos ולפן הישראלי בעניין, אולי כדאי לסקור קודם את ההיסטוריה של ה-Demos: החל משנות השמונים (פחות או יותר), משחקים וחבילות תוכנה היו יעד מרכזי של פורצים וספקי גונבה (משחקים מועתקים זה רע!). חלק גדול מהמשחקים ומהתוכנות הללו הופצו בלווית קובץ טעינה קטן, שניגן מוסיקה והציג גרפיקה חביבה בזמן שהתוכנה הותקנה במחשב. בנקודה מסוימת החלו המתכנתים לוותר על העניין של יצירת תוכנות טעינה, ועברו להתמקד בחלק הכיפי יותר - באפקטים הגרפיים. כאשר אותם מתכנתים מוכשרים החלו לעבוד עם גרפיקאים ומוסיקאים מוכשרים לא פחות, נולד מושג חדש בעולם המחשבים - ה-Demo.

Demos הופצו בשתי דרכים עיקריות - הראשונה, כמו כל קובץ אחר - דרך רשתות התקשורת (פעם BBS-ים והיום רשת האינטרנט). הדרך השנייה, והכיפית הרבה יותר, הייתה דרך מסיבות Demos ענקיות, בהן המשתתפים הביאו את המחשב הביתי ואת ה-Demo עליו עמלו משך מספר חודשים, כדי להציג את יצירת האומנות שלהם לפני קהל, כדי ללמוד מאחרים וכדי לכסח משתתפים אחרים במשחקי רשת. מסיבות כאלו התקיימו בעיקר באירופה (כ-100 מסיבות כאלו התקיימו באירופה בשנת 2000), אך גם בארץ, בקצב של כמסיבה אחת לשנה.

בתחרויות אלו הוצגו לא רק Demos, אלא גם יצירות קטנות יותר, שנקראות Intro. Intro הוא למעשה מיני-Demo, כאשר ההבדל ביניהם הוא הגודל המירבי של קובץ ההרצה (כולל הגרפיקה והמוסיקה). Demo מוגבל ל-4MB, מה שמאפשר לאחסן די הרבה מוסיקה וגרפיקה. Intro, לעומת זאת, הוא יצירה קטנה יותר בגודל מירבי של 64K או 4K. כן, כן, גם בגודל של 4K אפשר להכניס אפקטים גרפיים מרשימים, למרות שזה פחות מגודל של תמונה בודדת.

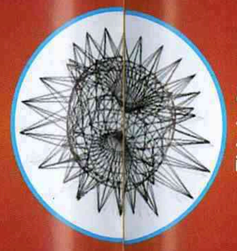
כמו תמיד, גם בשנים האחרונות שידרגה סצנת ה-Demos את עצמה, וחידושים טכנולוגיים רבים מצאו את דרכם ל-Demos חדשים. טכנולוגיות כמו DirectX של Microsoft או OpenGL מספקות מנוע גרפי בסיסי למתכנתים (פעם אפילו פונקציות של ציור קו נכתבו על-ידי המתכנתים), בזמן ש-Demos מורצים על פלטפורמות חדשות (Java, Flash ו-Sony Playstation). מאיצי תלת-ממד, שהפכו לציוד


This is 03



Heaven 7


44


This is 08

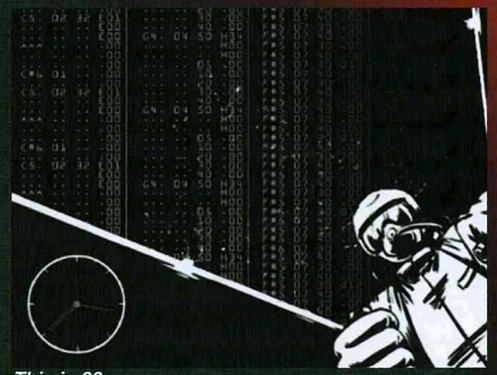
חובה במחשב של כל שחקן שמכבד את עצמו, מאפשרים ליוצרים להתפרע יותר מאי-פעם, אך מאפשרים ל-Demo לרוץ על (כמעט) כל מחשב. זאת, בניגוד ל-Demos ישנים יותר, שנכתבו בשפת סף עבור חומרה ספציפית, ולכן קשה להריצם כיום על מחשבים חדישים.

חומר מעניין, לא? ידעתי שכן. מה עליכם לעשות כדי לראות Demos? ובכן, הצעד הראשון הוא גישה לרשת האינטרנט (חיבור פרטי, חברים, ספריות ציבוריות וכו') - דבר מאוד נפוץ כיום. הצעד השני הוא פתיחת הדפדפן החביב עליכם (בטח Explorer Internet, לא מקוריים שכמותכם!) והצעד האחרון הוא כניסה אל אתר Demos - חוויה שבוודאי תשנה את דרך ההסתכלות שלכם על העולם. טוב, נו, אולי אני טיפ-טיפה מגזים, אבל Demos זה בהחלט דבר כיפי. לפרטים נוספים והורדות, בקרו בכתובות הבאות:

www.scene.org
www.ojuice.org
www.cfxweb.net
www.pouet.net

איזה Demos להוריד? נסו את הבאים:

This is של קבוצת Orion (הסבר ויזואלי מעולה על Demos)
Lapsus של קבוצת Maturefurk
Popsy של קבוצת VIP2
Intros מומלצים של 64K ו-4K:
Exceed של Heaven seven
Farb–Rausch של the .product
Freestyle של Stoerfall
Revolution של Never Bored


This is 09

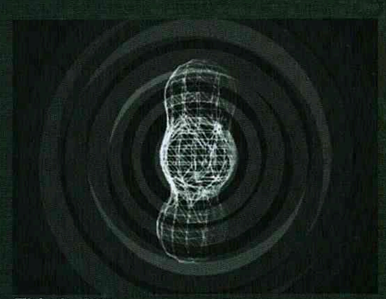

Lapsus sm



Nowhere



This is 04


This is 06

FORD RACING 2001

החיים במסלול המהיר

מאת: עינת ברקן

מישהו מכם טרח פעם לקרוא את הוראות הבטיחות שמגיעות עם משחקי הפלייסטיישן שלכם? אני עשיתי את המאמץ הזה רק בשביל לראות ממה בדיוק אני צריכה להיזהר.. מעניין לא?! אחרי שעשעתי את הטעות הזו רצתי ישר לרופא שלי בקופת חולים, כי ככה היה כתוב לעשות, רק למקרה שאין לי איזו אפילפסיה חבויה בי, שתתפרץ למראה הפלייסטיישן מהבהב לנגד עיני.

הרופא לא כל כך הבין מה בדיוק הבעיה שלי. הוא התבונן בי בחמלה כמה דקות ושלח אותי הביתה, כשהוא צועק אחרי גבי שהכל יהיה בסדר. חזרתי הביתה וההלטתי להיות אמיצה. אם נועדתי לחוות התקף אפילפסיה עדיף לעשות זאת במהלך משחק מהנה, וכך נחושה בדעתי התיישבתי מול מסך הטלוויזיה, הדלקתי את המכשיר האפור הקטן, והטענתי את המשחק.

מהו המשחק?

המשחק, עיניני הוא מרוצי מכוניות. עוד לא עליתי על הסיבה מה בדיוק גורם הנאה בעשיית שוב ושוב את אותה פעולה החוזרת על עצמה, כמו למשל במרוץ מכוניות, שלא קורה בו באמת משהו מפתיע במיוחד. התוצאות הם בהחלט צפויות מראש, ובכל זאת אחרי שעה אני עדיין מנסה שוב ושוב את אותו מסלול, אותה הבעה זגוגית בעיני ואני עדיין נהנית. כנראה זאת אחת מאותן תופעות שעדיין לא מצאו להן הסבר.

קודם כל ישנו תהליך בחירת המכונית, המבחר לא רב, אולי בגלל שזה משחק של פורד אז חס וחלילה לא משתפים מכוניות של יצרניות אחרות. גם מבחר המסלולים אינו רחב במיוחד. אני לא ראיתי בכך איזשהו חיסרון. אני מוצאת שלעיתים מבחר רב מידי מבלבל ומוביל להחלטות מוטעות ולכן מבחר טוב וקטן עדיף בעיני.

מהן האפשרויות?

אפשרויות המשחק גם הם לא גדולות ורבות ושום חידוש לא ניראה כאן. ישנו מרוץ עם שחקן יחיד, ראש בראש, מסלול מוגבל בזמן ועוד ועוד... אם רצונכם לפתוח בקריירה ועדיין לא עברתם טסט, זו ההזדמנות שלכם. ישנם גם מרוצים לאלופים מבינכם. כן, כן! זו ההזדמנות שלכם להיהפך לאלופים ולהוכיח שאכן אתם מסוגלים להכל. אם אכן בחרתם בקריירה, תתחילו בצבירת נקודות ואיתן תוכלו לשפר את מכוניתכם, שבנתיים כנראה תיהפך להיות החברה הכי טובה שלכם. (אני אישית הייתי שמה בתוכנית חיסכון, באמת תחשבו על העתיד שלכם...) בקיצור עולם ומלואו נימצא בהישג ידיכם.

"ובכן לפי דעתי המכוניות נשמעות קצת חולות במשחק."

עינת "הפולניה" ברקן בכתבה מלאה בפרנויה רפואית.

ומה קרה אחה"צ?

ובכן אחר צוהריים מנומנם נחת עליי וכל חובותיי לעולם ניראו לי קשים וחסרי עניין, אז התיישבתי על הפוף בסלון הצנוע שלי והחלטתי להריץ את האדרנלין קצת, אבל בלי להתאמץ, כדי לא להתעייף יותר מידי - זה לא בריא בגילי. כמו שציינתי המשחק לא מסובך מידי, ההחלטות אינן קשות מידי ולכן המשחק התחיל במהירות ובקלילות, אך אבוי, קודם כל התחרו איתי עוד המון מכוניות (אני ביקשתי כזה דבר? לא, לא זכור לי..) ואני?! מאחור?! "לא נורא" מלמלתי לעצמי, "אני אראה להם" (הכוונה ב"הם" היא כמובן ליוצרי המשחק, שכנראה לא אוהבים אותי.) תרקתי שיני, השעון תיקתק לאחור והמרוץ החל. בטירוף לחצתי על הכפתור הנכון (של המהירות כמובן) ורצתי לי קדימה, אבל המכונית שלי (הסגולה) עשתה קולות ממש מדאיגים. בתור פולניה מודאגת עצרתי אותה מייד, אולי היא לא מרגישה טוב? אולי יש לה אפילפסיה, אולי ההזהרות במשחק נוגעות גם לה?! המשכתי בחשש והקלות נמשכו. נאלצתי לקבל את העובדה שאלו הן קולות המשחק. ובכן לפי דעתי המכוניות נשמעות קצת חולות במשחק. אני יודעת שזה לא נישמע טיעון רציני אבל כבר נהגתי על מכוניות חולות בחיי ורעש שלי מכונית חולה הוא רעש מטריד ומדאיג. לדעתי זה החיסרון היחיד הרציני במשחק.

ובסוף?

האמת נהניתי לשחק, אולי דווקא בגלל העובדה שהמשחק לא מתיימר להיות שיא השכלולים והאפשרויות, אלא מציג אופציה פשוטה וקלאסית למרוצי מכוניות. בכל אופן, שמישהו יעשה לי טובה ויבדוק שם את הרעש, זה גרם לי כל פעם לצביטה קלה של דאגה בלב, ולנו הפולניות זה מקצר את החיים.







Tekken tag

הפסיכולוג הבא שלך

מאת: ליאור ברמן

קניתי פלייסטיישן 2. מרגש נכון? באמת רציתי לצעוק את זה לכל העולם.

סבתא שלי נפטרה שבוע אחרי הקנייה. זה לא פייר ואת זה כן צעקתי לכל העולם.

ליאור ברמן מתאבלת

אני לא יודעת למה משמיצים כל כך את המשחק האולטימטיבי TEKKEN. אז מה אם אין בו קומות של קרבות והדמויות לא מדברות שטויות, זה עדיין משחק מעולה. במיוחד לשני אחים שאין להם דרך להוציא החוצה את כל הלא-פיירויות הזו שנפלה עליהם בצהריי היום. בכלל, שני החפצים שמשמשים אותנו בעיקר כרגע הם המיטה והפלייסטיישן. יש משהו בחברותה הזו שעושה את המצברוח קצת יותר טוב. כל מה שחשוב כרגע הוא הטריק המיוחד של Gunjack שהורג את היריב גם אם יש לו כוח מלא, או איך Eddie עושה את התרגילים המסובכים של הקפוארה.

בשנים האחרונות יש מין תזוזה של מכשירי בידור סביב הסלון המשפחתי שלי. מישהו אמר לי שזה ככה בכל העולם - בסלון אין יותר רק טלוויזיה. אצלנו יש גם מחשב ועכשיו גם מכשיר שחור סקסי העונה לשם PS2. פעם כשהייתי ממש קטנה אבא שלי ואני עשינו תחרות פאקמן באטארי אבל אז שנינו הלכנו לחדר משחקים ושם הכל התבצע. עכשיו אחי ואני משתלטים על הסלון ואין דרך לעבור בין המטבח ושאר הבית אלא דרך שדה קרב סוער של מכות. אני מבחינה כאן במין סוג של תבנית. במשך השנים כל אדם חתפתח כאינדיבידואל ומה שחשוב לנו הוא הזמן הפנוי שלנו. בזמננו הפנוי אנחנו מעדיפים להיות עם החברה ובניגוד לשיטוט באינטרנט שזה חוויה של אדם אחד מול מחשב, הפלייסטיישן מזמינה הרבה אנשים לחלוק את אותה חוויה.

בטוח יש כמה קוראים שאומרים ששיחות באינטרנט הן חוויה של רבים ואני בתור מכורה לצ'טים לשעבר לא אומרת שזה לא נכון, אבל עדיין בת'כלס אתה יושב מול מחשב, והחבר שלך מיפן יושב מול מחשב ואין ביניכם אינטראקציה פיזית. מול TEKKEN אתם גם נלחמים במישור הוירטואלי וגם דופקים מרפקים אחד לשני במישור הפיזיולוגי. איפה זה מתחבר לסבתא שלי? אז ככה: אחי לא ממש מביע רגש כלשהו בנוגע להיעלמותה בטרם עט. הוא

"עכשיו אחי ואני משתלטים על הסלון ואין דרך לעבור בין המטבח ושאר הבית אלא דרך שדה קרב סוער של מכות"

יום ממוצע במשפחתה של ליאור ברמן.

נעשה אדיש כזה (יותר מתמיד, זאת אומרת) ורק בקרב רב נגד מישהו אחר הוא צוחק או מתנהג נורמאלי. (בעיקר כשהוא מנצח..) מה שאומר שהמכשיר (שלא נאמר המשחק..) גורם לו להפסיק לחשוב על הצרות ואולי אפילו להתגבר עליהן, כי אחרי הכל מי שמפסיד במשחק לא מת.

שנאמר- אל תזלזלו בכוחה של הקונסולה הזו כי יום אחד היא תהיה רשומה כאביזר של ריפוי בעיסוק, הפסיכולוג הקבוע שלך.

ליאור ברמן קוראת תיגר על כל משמיצי TEKKEN TAG. נראה אתכם נגדי!







מאת: עינת ברקן

POINT BLANK 3

בצבא הייתי בלשון המעטה, גרועה במטווחים. למזלי תפקידי בצבא לא הצריך שימוש בנשק, אך מידי פעם, כמו כל חיילת הייתי מחויבת בשמירות, לשם כך הייתי צריכה לצאת למטווח כל 4 חודשים. ובכן אם נעצור לרגע ונחשב זה אומר שבזמן שירותי כ-שנה ותשעה חודשים תמימים הייתי אמורה לעשות כ-5 מטווחים. אני עשיתי שניים, בשני כבר פטרו אותי. הסיבה לכך פשוטה מאוד. הראיתי מיומנות רבה כל כך באי פגיעה במטרה שהייאוש פשוט גבר אפילו על מפקדי הנחושים ביותר. לכן שמירות יותר לא ביצעתי בצה"ל, אבל ניקיתי הרבה יותר פעמים את המטבח.

"אני הצבתי לעצמי מטרה להצליח לפחות במסך אחד ואני ממש ממש קרובה. עוד חודש, לא יותר."

עינת ברקן מפגינה קצב שיפור מדהים במשקים.

לדוגמא באחד מהמסכים הייתי צריכה בנהר זורם לפגוע בכמה שיותר פחיות מצבע מסוים בכדי שיקפצו לתוך סל של איכר שרץ ליד הנהר. נישמע מסובך? לא ממש! אפשר לשחק בשלבים עולים ואפשר פשוט לשחק מסך, מסך, ואפשר כמובן לשחק נגד עוד שחקנים.

אני בחרתי להתחיל באימון קל מה יש?! אני מודעת למגבלות שלי! גם את האימון לא





ולמה סיפרתי לכם אנקדוטה משעשעת זו? מכיוון שהמשחק הנדון עוסק בקליעה למטרה. ואני, כמו שכבר הבנתי בצבא, לא אהיה אף פעם קלעית טובה. הייתי יכולה לתת לכם מיליון תירוצים למה אבל למה לשעמם?! המשחק אגב מצוין, גם לאלו מביניכם כמוני שמטרות זוזות עושות להם בחילה. קודם כל ישנם שתי דמויות חולות נפש שמסתובבות לך כל הזמן על המסך, הן צהובות בעלות שפמים וגבות עבותות, וכבר ציינתי שהן חולות נפש?!

המשחק כולל בתוכו מסכים אין ספור של צורות שונות של קליעה למטרה. מרוחות רפאים עד פשוט ירייה בחביות. אבל האפשרויות באמת נרחבות הרבה יותר מזה,

שקט, יורים!

שונה ממשחקי יריות אחרים שנתקלתי בהם, שתמיד נודף מהם ניחוח של אלימות, אפלוליות ורוע, כאן ישנו ניסיון מצוין לשעשע למרות שהמטרה היא לירות וכמה שיותר.

אני מודה שכנראה אני אף פעם לא אהיה אלופה במשחק הספציפי הזה, אבל זה לא מונע ממני להמשיך ולנסות כי המשחק הוא מאוד מהנה, האפשרויות הם מרובות כך שאם התייאשתי אני תמיד יכולה לעבור למסך אחר. אם במקרה אתם מצוינים במשחק הזה ישנה אופציה מצוינת בתוך המשחק קוראים לה: INSANE והיא אכן לחולי נפש. אבל אם אתם כאלה זהו המשחק בשבילכם!

הדבר היחיד שעיצבן אותי הייתה המוזיקה, או שמא רעש הרקע. זוהי מוזיקה לאנשים









יותר היפראקטיבים ממני כנראה והיא גם חוזרת על עצמה ללא שום שינוי. בסופו של דבר ניתקתי אותה כי היא גרמה לי לחור במוח ולשותפתי לדירה להוציא קולות משונים של חריקת שיניים. בסוף כל מסך כשמודיעים לך אם עברת או נכשלת ישנם מן צעקות רקע בלתי מובנות, אולי זהו שיר עתיק של איזה שבט אינדיאני, אבל זה לא מוצא חן בעיני.

בשורה התחתונה בעיני יש במשחק קסם מסוים שגורם לי להמשיך לשחק בו למרות שאני לא ממש מוצלחת, ותודו בדרך כלל לבני אנוש כמוני קשה להמשיך בדברים שאנו לא טובים בהם, אבל פה לא היה לי ממש איכפת שאני לא טובה, מה שאומר שהמשחק עצמו מהנה ללא שום קשר לתוצאה.

עברתי בהצלחה מרובה, יש לומר, אבל אני משתפרת, גם

נדיה קומנצ'י הייתה צריכה להתאמן לפני שהיא זכתה במדליות שלה. אני הצבתי לעצמי מטרה להצליח לפחות במסך אחד ואני ממש ממש קרובה. עוד חודש לא יותר. מה שעוד טוב במשחק הוא שאפשר גם לקבל מידע על המשחק, מה נחשב משחק טוב ומה לא, איך אתה לעומת הממוצע וכו...

הגרפיקה מצוינת, צבעונית, שטותית במקצת, אך הכל ברוח המשחק, שני היצורים חולי הנפש מקפצצים להם לאורך ורוחב המסך ללא ליאות, הם די חמודים, למרות שלפעמים הם עשו לי פרצופים , אבל אני יודעת שהכל בהומור אז אני לא מתרגזת או נעלבת. הכל מאוד מתאים אחד לשני, מאוד

מאת: עינת ברקן

BUZZ LIGHTYEAR OF STAR COMMAND

היי גבר

מה שאני הכי אוהבת במשחקים שמבוססים על סרטים או סדרות מצויירות זה שאין את האכזבה הזאת, כשאתה רואה פתאום את דמות הגיבור בתור משהו מצוייר, קצת מעוך ולא ממש דומה לגיבור שאתה כל כך מכיר ואוהב מהמסך הגדול.

מה שתמיד מפתיע אותי זה הרגליים שלהם. שימו לב, הדמויות תמיד הופכות להיות בעלות רגליים ארוכות ושוות, וזה לא משנה אם למשל בסרט הגיבור היה דני דה ויטו שגובהו נע בין מטר למטר ואסימון, ברגע שהוא היה הופך לדמות במשחק הוא היה מקבל רגליים ארוכות וחטובות המתאימות לריצה בלתי פוסקת והוא בטח היה הופך לאדם מאושר. במשחקים המבוססים על דמויות מצוירות הכל נראה מוכר ונכון.



ידיים ענוגות

ובכן קיבלתי לידי הענוגות את המשחק IGHTYEAR OF STAR COMMAND BUZZ L שמבוסס על סדרת טלוויזיה, שמבוססת עלTOY STORY, שבטח מבוסס על עוד משהו, אבל לא ממש טרחתי לברר, אז לעולם לא תדעו. בכל מקרה אני אישית חובבת נלהבת של סרטי TOY STORY ובאז הוא בעיני ה"גבר" בסדרה. אני יודעת ישנם, או שמא עלי לומר ישנן כאלו שיחלקו עלי, שיגידו "מה פתאום וודי הוא, הוא המלך!", אבל באמת, הנה גבר שרואים בבירור שהוא מתאמן בחדר כושר ואי אפשר להתעלם מכך שֶהוא פה בשביל להציל את העולם. מה אפשר לבקש יותר מזה? הוא

"ובאז הוא בעיני ה"גבר" בסדרה!"

דמויות מצויירות עם שיער סגול - זה הטעם של עינת ברקן בגברים.



גיבור עולמי וג'נטלמן.

הגרפיקה במשחק לא הכי נקייה, אבל זה נסלח. ישנם כמה קטעים שהכל נראה מרובע מידי, וכשאתה מבצע סיבוב אתה ניתקל בגרפיקה ועובר דרכה, אך חוץ מזה היא צבעונית ולא מפריעה לעין. המוזיקה גם היא מתאימה, ישנה אווירה של שליחות באוויר. המטרה שלנו היא כמובן להציל, להציל, ולהציל.









יצורים לא סימפטיים

ובכן ישנן כמה משימות, אבל כולן דומות. ישנו איזהשהו יצור רע ומרושע שבאז צריך לרדוף אחריו על מסלול מסוים, אין אפשרות לתפוס אותו באמצע המסלול, או לפגוע בו (תאמינו לי ניסיתי). בדרך ישנם תמיד איזשהם יצורים בצורות שונות ומשונות שעליך להרוג אותם. ברגע שהם מתים הם משאירים אחריהם מעין כסף, צריך לאסוף אותו כי בדרך ישנם כל מיני צ'יפרים שאותם ניתן לאסוף רק אם יש לך כסף לתת בתמורה למשל, רובים יותר חזקים, או מעלית שמובילה אותך יותר מהר ממקום למקום, לכן אל תנסו לעבור מהר מבלי לפגוע בהם כי הם שווים פגיעה. כמו כן אל תישארו הרבה זמן במקום אחד כי הם גם קמים לתחייה. ישנם 14 משימות שכאלה.

וגם רובוטים צהובים

לאורך הדרך ישנם גם כל מיני דברים ששווים איסוף, אל תתעלמו מהם. ישנה הקופסה הזורחה שמוסיפה לכם בריאות, ישנה הקופסה האפורה שמוסיפה לכם תחמושת וזה חשוב כי אני כבר נשארתי בלי תחמושת פעם אחת והייתי נתונה לחסדי רובוטים צהובים ורעים שכלל לא חסו עלי. ישנו מיכל הדלק שחשוב מאוד וישנם כל מיני סוגי מגינים, אתם כבר תלמדו לזהות אותם.

כל מישימה תחומה בזמן. אתם צריכים להגיע לסוף המסלול לפני הרשע התורן ואם הוא הגיע לפניכם יש לכם 15 שניות להגיע אליו. זה היה בעיני החלק הכי קשה במשחק, אלמנט הזמן מאוד מגביל.

המשחק מאוד מהנה, קצת קשה אם נתקעים במשימה מסוימת, אבל עם הזמן לומדים. הוא לא משעמם וגם לא הופך להיות

כזה, בקיצור מומלץ, במיוחד לאוהבי באז. ואפרד מכם באמרה ידועה לכל: TO INFINITY AND BEYOND!!!.



מאת: ליאור ברמן



מסך נייד ל-PS1

הוא הגיע, ובקטן... כן כן גבירותיי ורבותיי (ועינת), כל מי שאין לו את הממון לפלייסטיישן 2 ורכש לאחרונה את ה- PS1 הקטן, יוכל להנות מהמסך הנייד שיצא סופסוף. גודלו- 4 אינץ' בדיוק והוא מגיע עם חיבור מיוחד למצית של המכונית, שני רמקולים וחיבור לאזניות. המחיר כרגע עומד על 650 ש"ח אבל הוא בוודאי עוד ירד. עכשיו באמת תוכלו לקחת אתכם את הצעצוע החביב עליכם לכל טיול.

שלט אבסולוטי

זה עכבר? לא, זה ג'ויסטיק? לא, זה מחשב זעיר? לא, זה הכל ביחד! ה"אלפא גריפ" מאפשר לכם לבצע את כל המידע שאתם צריכים באמצעות מכשיר אחד.

כדי להשתמש במכשיר ביעילות, יש להשתמש בזמן ההקלדה גם באגודלים, בעת שכפות הידיים חובקות אותו בקלילות.

יוצרי ה"אלפא" הצליחו להכניס כל כך הרבה פונקציות לתוך פאנל קטן כל כך בזכות העובדה שכל מקש משמש למספר פעולות כשמסיטים אותו לכיוונים שונים.



שבבי רגל

האם אי פעם תהיתם אם שחקן הכדורגל הנערץ עליכם באמת כזה "שאקל" כמו שהוא נראה? ובכן, שחקני קבוצת ליברפול ערכו ניסוי שבו הותקנו בנעליים ובחולצות שלהם שבבים שמודדים יכולות אתלטיות כגון מהירות וכושר בכדי לברר באמת כמה שווה כל שחקן. בכל מקרה, המידע יהיה חסוי ורק למאמנים יהיה מותר להסתכל. כמה טוב שיש כדורגל...

איפה לאכסן את הגיימבוי כשהולכים ברחוב?

יש לכם נינטנדו שאתם סוחבים לכל מקום, אבל לפעמים קורה שאין לכם איפה לשים אותו? אל דאגה, נינטנדו פתחו ליין חדש של כל מני עיצובים למנשאי גיימבוי כמו נעליים על עקבים עצבניים וחולצות ומכנסיים עם כיסים מיוחדים. עוד שלב במעבר של משחקי הפנאי לתוך החברה והפעם באמת מכוון אחר לגמרי.



כרטיס אדום למעשנים צעירים

לגרמנים נמאס מקטינים שקונים סיגריות ברחבי הארץ ללא אכיפה מספקת של החוק ולכן הם המציאו כרטיס מגנטי שרוכש את הרעל באופן חוקי. לכרטיס צריך להטעין פרטים אישיים ואם אתה קטין, הכרטיס לא ייתן לך לבצע רכישה. מעניין מתי נאפסטר יתחילו להעביר קבצי פרטים לכרטיסים כאלה ברשת...

מצלמה בסלולרי או – קסיו מכה שנית

האם זה פאלם? האם זו מצלמה? לא!!! זה בערך שניהם יחד! באירופה יש חברה סלולרית בשם Vodafone. השם מזכיר משהו מכושף ואכן, יחד עם קסיו הם מביאים לכם מצלמה עם תקשורת WAP בתוכה. זה נראה ומרגיש כמו מחשב כף יד, מסך 3.2 אינץ' 32,768 צבעים, מסך מגע והכל ב- 225 גרם. אפשר לצלם תמונות ואז להוסיף להן כתוביות, עיטורים והערות ולשלוח אותן לכל מקום על גבי הרשת. מה שיחליף בקרוב את המצלמה הרגילה ואת סבב התמונות אחרי כל טיול.



מצלמת שעון של קסיו

כמו מתוך סרט ריגול משובח, או סתם המפקה גאדג'ט או ג'יימס בונד, הדמיון הופך למציאות. חברת קסיו החליטה שאחרי השעון-ווקמן הגיע זמנו של שעון הריגול, זה שמגיע עם מצלמה... בנוסף לכל פונקציות השעון הרגילות יש גם מצלמה קטנה לכל מצב שלא תתקלו בו (פיגוע המוני או אולי תאונת דרכים קטלנית). התמונות יוצאות באיכות מסך מחשב (72 DPI) בגודל 120X120 פיקסלים ובשחור לבן. חכו, זו רק ההתחלה.





Lomo Action Sampler

בדרך כלל אנחנו מספרים לכם במדור הזה על מצלמות דיגיטליות מתוחכמות שעולות מאות דולרים, אולם הפעם יש לנו משהו קצת שונה.

ה-Lomo היא מצלמה קטנה וזולה, המגיעה אלינו היישר מ... רוסיה. כן, אל תזלזלו בחברה האלה, הם בכל זאת היו הראשונים ששלחו לווין לחלל.

כפי שאתם יכולים לראות בתמונה, המצלמה מצויידת בארבע עדשות, ובכל לחיצה היא מצלמת ארבע תמונות, ברווחי זמן קטנים לאורך דקה. איכות התמונות לא בשמיים, גם מכיוון שאי אפשר לבחור את מהירות החשיפה וגם מכיוון שהמצלמה מגיעה ללא פלאש. (ההבזק, לא התוכנה ;-))



נבדק!

אמצעי לחימה

מאת: צחי הופמן

משחקי מחשב הם כבר לא רק משחק. כדי לנצח במשחק חשובה לא רק הטכניקה, אלא הגודל. (התכוונתי לגודל של הג'ויסטיק, סוטים). תופים בבקשה: חברת מיקרוסופט מציגה מבחר אמצעי לחימה שיעזרו לכם לנצח בכל משחק ביתר קלות, מהירות, דיוק והכי חשוב... הנאה!

מועמד מספר אחד לחובבי האסטרטגיה הוא "SideWinder Strategic Commander" שבזכותו תוכלו לחסל את הסובייטים ב-Red Alert באותה מהירות בה קני נהרג כל פעם (סאות' פארק, למי שלא הבין את הדימוי הנפלא שלי, ששואף לילד בן המש. בחודש הבא תוכלו בכל מקרה לקבל דימויים חדשים מהסידרה הכי תותחית בטלוויזיה כח המחץ. שימו לב לפרומו חינם שאני עושה בתוך הכתבה).

בכל מקרה, נחזור למשחקים. אז איך נראה העכבר החדש? קחו את העכבר הסטנדרטי שלכם, צבעו אותו בשחור, הגדילו אותו בכמה מימדים, הרחיבו אותו כמו פלסטלינה, תקעו עליו המון כפתורים ואחרי זה השתילו אותו במעיין צלחת קטנה. משהו מגניב. העכבר, שנראה ממש סקסי על השולחן, יעביר אתכם קורס חדש בשליטה בשני עכברים ומקלדת במשחק אחד. נשמע מסורבל? לא ממש. העכבר באמת עוזר במשחקי אסטרטגיה, והוא באמת שווה.

מה הנתונים?

הנתונים שלו מספקים: תזוזה לכל הכיוונים במפה רק בעזרת הזזת היד, אין צורך לגשת לסמן ולהזיז אותו כדי להגיע לנקודות מסוימות.

ששת הכפתורים המופיעים בצד העליון של העכבר מספקים לכם גישה מהירה למספר רב של דברים, בעזרתם לא תצטרכו לבצע מספר רב של לחיצות כדי שפועל יבנה לכם בנין. תוכלו לתכנת כפתור מסוים שבעזרת לחיצה אחת עליו תגרום לפועל לעשות את אותה פעולה. תוכלו לתכנת עד 72 פקודות בעכבר כך שחסל הצורך בלגשת לתפריטים ולבצע מספר מסורבל של פקודות, כדי לבצע משהו כל כך פשוט במשחק.

הדרייבר של העכבר מגיע עם 30 פרופיילים מכוונים למשחקים, אבל תמיד תוכלו להוריד עידכונים מהאתר של מיקרוסופט.



SideWinder Force Feedback 2

מועמד מספר שתיים הוא "SideWinder Force Feedback 2", הג'ויסטיק החדש של מיקרוסופט וחובבי סימולציית הטיסה לא יכולים להיות מאושרים יותר. הג'ויסטיק החדש יספק להם חוויה ריאליסטית ביותר, עד שטיסה במטוס תיראה כמו משחק מחשב.

הג'ויסטיק רוטט כמובן, ויאפשר לכם הנאה רבה במשחקי המחשב. התחושה אמיתית כאשר אפשר להרגיש ממש את המנוע כאשר ממריאים, את האבנים על המסלול או את ההתרסקויות.

הדגם החדש משכלל את קודמו בכך שהוא מוסיף מצבים חדשים של רגש למכשיר למשל: פגיעת יריות בגוף המטוס או מערבולות אוויר שנקלעים אליהם, כשכל זה נגרם בזכות מנוע 16 ביט משופר עם מעבד 25 מגה הרץ היכול לגרום ל-100 תגובות שונות. את הכפתורים על המכשיר ניתן לתכנת ל-16 פעולות.

הידית של הג'ויסטיק ניתנת לתזוזה לשני הכיוונים, דבר המאפשר ניווט קל יותר במשחק. הטריגר שופר מהדגם הקודם והוא הרבה יותר יציב והוא מגיב הרבה יותר מהר ליריות. ידית המשנק שופרה גם היא ומאפשרת תחושה הרבה יותר ריאליסטית.

לפי דעתי הג'ויסטיק הרבה יותר טוב מהדגם הקודם, למרות שרק מביני עניין וכאלה שממש חרשו את הדגם הקודם ירגישו בהבדל. בסך הכל אין מתחרים למיקרוסופט בתחום הזה וההנאה ממשחקים הרבה יותר גדולה כאשר נוספים לה אביזרים.

עכשיו עזבו אתכם מג'ויסטיקים, ולכו תיראו כח המחץ.





ספיישל Command &Conquer: Red Alert 2

במצב משחק מרובה משתתפים או Scirmish, השתמש במרגלים כדי לחדור לכל מעבדות המחקר של האויב. כך תוכל לאמן יחידות חדשות כמו physic commando(יכול לשלוט ביריבים ולטמון חומר נפץ על בניינים). אם תצליח לכבוש את כל בסיס האויב (כל הבניינים), תקבל גם את Yuri Prime .



כדי לבנות הגנה בכל מקום (כאשר אתה משחק בכוחות האמריקניים) עקוב אחר הצעדים הבאים:
ראשית, הכן צנחנים. לאחר מכן, בנה Prism Tower או Pillbox. כעת, לחץ על תווית הצנחנים, המתן מעט ולחץ על ההגנה שבנית. לבסוף, לחץ על מקום כלשהו במסך הרדאר. ההגנה תיבנה בקרבת האזור שסימנת על מסך הרדאר.
שים לב: צ'יט זה לא תמיד עובד!
מקם Chrono Legionnaire בתוך IFV (Infantry Fighting Vehicle) כדי ליצור Chrono Fighting Vehicle. אמנם ה-Chrono Beam לא מתחזקת, אך לפחות היחידות שלך לא ימותו בקלות.



חבורה של Chrono Legionnaires יכולים לתקוף אפילו בניין כדי לשלוח אותו לזמן אחר. השתמש בעשרה לוחמים ומעלה כדי לקבל יעילות מירבית.



במשימה האחרונה של ה-Allies אתה מתבקש להשמיד את משמר העלית השחור שנמצא סביב הקרמלין. ארבעה טנקי Apocalypse שומרים על הכניסות (שניים בכל כניסה). כדי להביס טנקים אלו בקלות, פשוט השתמש ב-chronosphere והעבר אותם אל הנהר הקרוב





(שניים בכל פעם). אגב, אתה יכול גם להעביר ספינות אל האדמה כדי להשמיד אותן.
רוצה לקבל כסף קל במהירות?
בנה שתי תחנות כוח אחד לצד השנייה, ולאחר מכן בנה Nuclear Reactor לצידן. אמן שני כלבי תקיפה, חייל אחד וטנק Mirage, העבר יחידות אלו ל-Reactor. הורה לטנק ה-Mirage לתקוף את ה-Reactor והורה לכלבים לתקוף אחד את השני. כאשר רמת הכוח של ה-Reactor תגיע לרמה האדומה, חסל את ה-Reactor בעזרת החייל.
שיטה זו אמנם תשמיד את כל מה שנמצא באזור, אך כך תקבל $15,500.
ודא שאתה עושה את כל העניין הזה רחוק מה-Construction Yard ומיחידות אחרות או שזה לא יעבוד. כמו-כן, שיטה זו עובדת רק עם ה-Allies.
צור 12–10 לוחמים מסוג Yuri ומקם אותם מסביב לבסיס. הגדר אותם כקבוצה הראשונה (Ctrl+1) וכאשר אויב מגיע השתמש בהתקפה השנייה של ה-Yuri. זה יחסל כמעט את כל הכוח התוקף.

כאשר אתה משחק כסובייטים, אחת מהדרכים הטובות ביותר להשתמש ברקטות V3 היא לשמור על כל רקטה שכזו עם שלושה טנקים מסוג Rhino. בעזרת חמש רקטות V3 ו-12–15 טנקים מסוג Rhino אתה יכול לחסל בסיס בגודל בינוני. אחת מהסיבות לכוח הרס זה היא הטווח הגדול של טילי ה-V3. טיפ זה מתייחס גם ל-Iron Curtain. טגן את החיילים שמתקרבים!
במשימה האחרונה של ה-Allies יש המון בניינים. השתמש בהם כדי להגן על הבסיס שלך. זכור לתקן את ה-Chrono Miner כאשר הוא נפגע. אתה יכול לקבל חיילים בחינם אם אתה לוכד את ה-Tech Airport

שנמצא בצפון. בניינים עם חיילים תוקפים היטב את הסובייטים מכיוון שאין להם התקפה אווירית והם בדרך כלל לא משתמשים בטילי ה-V3 שלהם.



בנה חמש או שש משאיות Demolition. ודא שה-Iron Curtain שלך חמוש לגמרי. שלח את המשאיות אל בסיס האויב, וכאשר הם עומדים להיכנס לטווח נשקי האויב, השתמש ב-Iron Curtain כדי להגן עליהם. כך הם יצליחו להגיע לבניני האויב ותוכל לפוצץ אותם גם כאשר הם נמצאים תחת השפעת ה-Iron Curtain.
השתמש ב-Yuri כדי לשלוט על אוטובוס בי"ס (אם קיים אחד על המפה). אתה יכול להכניס חמישה חיילים אל האוטובוס ואז לנהוג אל בסיס אויב - הם לא יירו על האוטובוס!
בנה Chronosphere, Tanya ו-IFV. הכנס את Tanya אל ה-IFV והשתמש ב-Chronosphere כדי למקם את ה-IFV בבסיס האויב. תן ל-Tanya לצאת ולהשתולל בבסיס האויב, תוך כדי השמדת כמה שיותר בניינים.
ה-Armoured transport של הסובייטים יכולה לשאת 10 חיילים או שני רכבים. אתה יכול גם להכניס שתי Armoured transports אל Armoured transport שלישית. כמובן שאתה יכול להמשיך כך הלאה והלאה ואז להכניס את הרכבים והחיילים אל ה-Armoured transports האחרונים. כך, תוכל לנייד את הצבא שלך מעבר למים. זה שימושי במיוחד אם קיים שטח אדמה ריק ליד האויב (וליד נהר), למקרה שתרצה להקים שם בסיס.
הכנס מרגל אל Barracks של האויב כדי לקבל לוחמים מנוסים, או אל War Factory של האויב כדי לקבל טנקים מנוסים. הכנס מרגל אל ה-Allied Battle Lab כדי לקבל Chrono Commando(מכונת ירייה מהירה וחומר נפץ בדומה ל-Tanya). הכנס מרגל אל ה-Soviet Battle Lab כדי לקבל Psi Commando(שולט ביחידות כמו Yuri ויכול לפוצץ מבנים כמו Tanya). הכנס מרגל אל תחנת כוח של היריב כדי לפגוע באספקת הכוח שלו למשך זמן מה.



Fallout Tactics: Brotherhood of Steel

השתמש בכל נקודות הפעולה חוץ מאחת, ושמור את המשחק (שמירה מהירה). כעת, אם תטען את השמירה המהירה שלך, נקודות הפעולה שלך ישוחזרו.



MechWarrior 4: Vengeance

כאשר אתה בונה את מכונת הקרב המושלמת, זכור פרט קטן: Clan עדיפים על Inner Sphere. כאשר משווים את הרכיבים של השניים, כמעט כל פריט של ה-Clan עדיף על זה של ה-Inner Sphere. במשחק לשחקן יחיד אתה מתחיל עם רובוט Clan, ואם אתה מספיק מוכשר, ישארו לך מספיק רובוטים וחלקים של ה-Clan עד לסוף המשחק.



בניית ה-Mech:
לכל אחד יש את ההעדפות שלו בעת בניית Mech, אך בכל זאת קיימים מספר עקרונות

המשך Mech Warrior4

כלליים שתמיד כדאי לשמור עליהם:
1. וותר על סילוני קפיצה. השימוש בהם הוא פשוט סיוט, אלא אם אתה משקיע המון זמן והופך למומחה אמיתי. ויתור על סילוני קפיצה ייאפשר לך לטעון ציוד אחר, מועיל יותר.



2. אם אתה חייב להשתמש ברכיב Chassis, בחר את ה-AMS או את ה-LAMS. רכיבים אלו עוזרים להתמודד עם טילים של האויב והם מועילים במיוחד כאשר אתה נלחם ברובוטים כבדים יותר. ה-Beagle שימושי רק עבור רובוטים עם המון טילים.
3. השתדל לשמור את רמת החום של הרובוט באזור הירוק.
4. חמש את הרובוט בהתאם למשימה, ואל תגזים. אם תצליח לטעון את הנשקים אל הזרועות או המותניים, לא תצטרך שיריון באזורים הריקים.
5. למד לאהוב את ה-PPC, ה-Flamers וה-LBXAC20. אמנם תמיד עדיף לגוון בכלי הנשק, אך נשקים אלו מספיק מגוונים כדי להתאים כמעט לכל סגנון. ה-PPC מטען פריטים אלקטרוניים וגורם לנזק רב. ה-Flamer עושה נזק לא רע מטווח קרוב, אבל הוא גם מחמם את הרובוט היריב, מה שיכול לנטרל רובוטים מסוימים. ה-AC20 פשוט עושה המון נזק מטווח קרוב. אם אתה עומד להיכנס לקרב לוהט מטווח קרוב, נסה להטעין AC20 אחד או שניים.



צ'יטים

Dues Ex

כדי להשתמש בקודים הבאים, ערוך את הקובץ User.ini כך שמקש פנוי במקלדת יפעיל את הפקודה "Talk". לאחר מכן, במהלך המשחק, לחץ על מקש ה-Talk ורשום: set DeusEx.JCDentonMale וכן bCheatsEnabled True. לחלופין, אפשר פשוט להוסיף את השורה bCheatsEnabled True לקובץ User.ini. לאחר פעולה זו, אפשר להכניס את הקודים הבאים:
god - מצב "אל"
allweapons - כל הנשקים

allammo - מילוי תחמושת
allskillpoints - המון נקודות יכולת
allaugs - שיפורים בסיסיים
allhealth - בריאות מלאה
allenergy - אנרגיה מלאה
allcredits - 1000 קרדיטים נוספים
allimages - פתיחת כל התמונות
spawnmass - יצירת קבוצה גדולה של יצורים
opensesame - פתיחת דלת
legend - תפריט מיוחד
tantalus - חיסול אויב
כדי להציג את סרטי המשחק, לחץ על המקש שהגדרת קודם, מחק את המילה Say והקלד Open X. במקום X עליך לרשום אחת מהאפשרויות הבאות:
00_Intro
99_Endgame1
99_Endgame2
99_Endgame3
99_Endgame4
כדי לעבור בין מצב משחק ממבט ראשון למצב משחק ממבט שלישי, לחץ על המקש שהגדרת קודם, מחק את המילה Say והקלד behindview 1. כדי לחזור למצב המשחק ממבט ראשון, הקלד behindview 0.

Fate of the Dragon

לחץ על מקש Enter והכנס אחד מהקודים הבאים:
!om+win - נצחון במשחק
!om+fog - הצגת כל המפה
!obj+gold - זהב
!obj+lumber - עץ
!obj+rawmeat - בשר
!obj+food - אוכל
!obj+Iron - ברזל
!obj+wine - יין
!obj+all - הכל

Ducati World Racing Challenge

הכנס אחד מהקודים הבאים כשם השחקן כדי לקבל את הצ'יט המתאים:
ITSALLOVER - אפשר להשתמש בכל הרכבים במצב מרוץ מהיר
TODDMCARTOR - אפשר להשתמש ב-Todd 900 Superlite במצב מרוץ מהיר
THEDOGSNADS - אפשר להשתמש ב-Fogarty bike במצב מרוץ מהיר
BADDRIVER - אפשר להיכנס למצב Dunny
GREEDYGIT - כסף
TEAM - מפתחי המשחק

Star Wars: Battle for Naboo

TALKTOME - פרשנות קבוצתית
EWERDEAD - מצב פגיעה אחת
DROIDEKA - מגנים מתקדמים
KOOLSTUF - תצוגה גרפית



Insane



הכנס אחד מהקודים הבאים בתפריט הראשי:
boxerz - מצב ידיים/רגליים גדולות
bigheadz - מצב ראשים גדולים
bigfootz - גלגלים גדולים
gokartz - גלגלים קטנים

Baldur`s Gate 2: Shadows of Amn

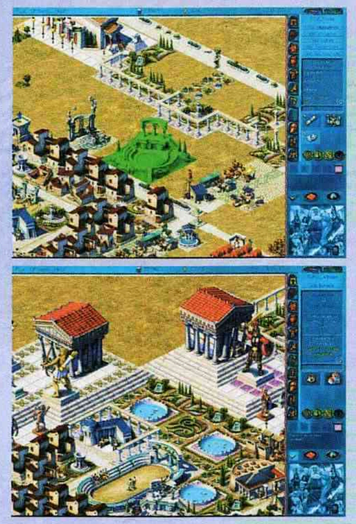
כדי להשתמש בקודים הבאים, יהיה עליך לערוך את הקובץ Baldur.ini שנמצא בתיקיית המשחק. זכור לגבות את הקובץ, למקרה שמשהו יתפספס. פתח את הקובץ Baldur.ini בעזרת התוכנה Notepad או תוכנה דומה. חפש את השורה "[Program Options]" בקובץ. תחת תווית זו, הוסף את השורה Debug Mode=1. כעת תוכל לפתוח שורת טקסט במהלך המשחק, שתאפשר לך להשתמש בקודים שונים. כדי לפתוח את שורת הטקסט במהלך המשחק, לחץ על Ctrl+רווח.
כדי להוסיף ניסיון לדמויות:
פתח את שורת הטקסט ורשום:
.CLUAConsole:SetCurrentXP()
את כמות הניסיון שאתה רוצה להוסיף רשום בין הסוגריים. כמות הניסיון המירבית שאפשר להוסיף היא בערך 2,950,000.
כדי להוסיף זהב לדמויות:



פתח את שורת הטקסט ורשום:
.CLUAConsole:AddGold()
את כמות הזהב שאתה רוצה להוסיף רשום בין הסוגריים.
כדי להציג את כל המפה:
פתח את שורת הטקסט ורשום:
.CLUAConsole:ExploreArea()
כדי לזמן מפלצת:

פתח את שורת הטקסט ורשום:
.CLUAConsole:CreateCreature()
בין הסוגריים עליך לרשום תווית יצור. להלן חלק מהתוויות בהן אפשר להשתמש:
Wyvern - wyvern01
Ogre - ogre01
Drow Warriro - uddrow27
Gauth Beholder - behgau01
Elder Orb Beholder - beheld01
Red Dragon - dragred
Black Dragon - dragblac
Silver Dragon - dragsil
Lich - lich01
Giant Troll - trogi01
Mature Vampire - vammat01
Minotaur - icmin01
Skeleton Warrior - skelwa01
Bone Golem - icbone01
Greater Ghoul - ghogr01
Splitter Troll - troluo01
Greater Mummy - mumgre01
Stone Golem - golsto01
Mist Horror - mistho01
Demi Lich - Hldemi
Orog Warrior - orc05
Blue Salamander - icsalcol
Djinni - Gendji01
Mind Flayer - Mindfl01

Zeus: Master of Olympus



פתח את שורת הטקסט בעזרת Ctrl+Alt+C, והכנס אחד מהקודים הבאים:
1000 - Delian Treasury זהב
Ambrosia - נצחון מיידי
Fireballs from Heaven - כדור אש נורה אל שטח קרקע מסוים
Bowvine and Arrows - מגדלים משגרים פרות במקום חצים
Cheese Puff - עובדי מחלבות לובשים חליפות עשויות גבינה



* המחיר אינו כולל 52 ש"ח דמי משלוח (עד בית הלקוח) * המבצע מוגבל עד גמר המלאי * כל הקודם זוכה



השגריר החללי

מאת: מיכאל עומר

זה אולי היה קצת תמים לחשוב שאני אוכל לראות מההתחלה עד הסוף את "הטוב, הרע והמכוער", בלי שיפרייעו לי אפילו פעם אחת. אולי אפילו מאוד תמים. מה? לבן אדם אסור פעם אחת לקוות לשעתיים ורבע של שקט?

לא בחללית עם כלב חלל אלכוהוליסט ומחשב טרנסווסטייט. לא כשאתה העבד האישי, המושפל והכנוע של שליטה של מערכת כוכבים. לא אני, במילים אחרות.

זה היה במדבר, קלינט איסטווד בדיוק גילה את השם של הקבר שבו נמצא האוצר. פתאום כל שדה הראיה שלי התמלא בראש עצום ומזיל ריר, שנבח בעליזות.

"לך מפה כלב טיפש!" צעקתי, מנסה להציץ מעל לראשו. בתגובה הוא זינק אחורה והפיל את הטלויזיה על הרצפה. היא התרסקה.

נשמתי עמוקות וספרתי עד עשר. אחר כך ספרתי עד שמונה. זה לא ממש עזר. הגעתי למסקנה שהדרך היחידה לעודד את עצמי קצת היא לחנוק את הכלב שלי למוות, ובדיוק אחזתי בגרונו, כשקולו העליז של סוזי, המחשב הטרנסווסטייט שלי קרא לי לענות לטלפון.

"בופס" פרצופה של השליטה הופיע על המרקע של הטלפון וידאו שלי, ונראה מאוד מרוגז.

"ערב טוב שליטה" אמרתי לה בקור "אם את זוכרת, הבוקר כבר נסעתי לכוכב קרטונוס, על מנת לקנות בשבילך את ה־ 22 באפריל, תאריך שכל כך רצית. עכשיו אני אשמח אם תתני לי לבלות ערב אחד שקט בחברת המחשב הסוטה שלי, הרסיסים של הטלויזיה שלי, והגרון של הכלב שלי."

"אל תהיה טיפש, בופס." היא אמרה בקוצר רוח "אני הודעתי לך כבר לפני שבועיים שהיום בערב אני מצפה ממך להגיע לארוחה החגיגית שאני מארגנת."

עצמתי את עיני, וניסיתי לגייס את כל

ארוחת ערב מיוחדת



השלווה שיכולתי. זה לא ממש הצליח.

"את לא אמרת שום דבר על ארוחה בשבועיים האחרונים." אמרתי באיטיות "אם היית אומרת, הייתי משקיע הרבה מאוד מאמץ בלא להיות באיזור."

"אז לא אמרתי" היא נופפה בידיה בתנועה מבטלת "כנראה שכחתי. בחייך בופס, אני שולטת במערכת כוכבים שלמה, אני לא יכולה לזכור הכל."

כן, היא אפילו לא זוכרת את השם האמיתי שלי.

"אני לא יכול להגיע, אני צריך לרצוח את הכלב שלי."

"היית יכול להשקיע יותר בתירוץ שלך. בתשע בערב. אצלי."

היא ניתקה.

הסתובבתי בשנאה אל הכלב המטומטם שלי, שכשכש בזנבו בעליזות.

"אני עוד אחזור." נהמתי, והלכתי להתלבש.

איחור אופנתי

איחרתי בתקווה שלא יחכו לי, אבל כולם איחרו בצורה אלגנטית, אז יצא שהגעתי ראשון. השליטה סימנה לי לשבת בפינה מאוד מרוחקת בשולחן, כך שישימו לב אלי כמה שפחות. חצי שעה לאחר מכן, הגיעו שאר האורחים, והארוחה התחילה בפטריות מטוגנות בשום ובשיחה פלצנית על ספריו של ג'יימס ג'ויס.

החלטתי שהדרך היחידה לשרוד את הארוחה הנוראית הזאת היא להשתכר כאילו אין מחר. לקחתי את בקבוק היין, ולמרות שהטעם היה מזעזע שתיתי שש כוסות בזו אחר זו.

"אני רואה שאתה נהנה מהיין" חייכה אלי השליטה חיוך שכולו שיניים "לצערי אין בו טיפת אלכוהול, אבל כנהוג במסעדות גורמה אמיתיות, הוספנו לו טיפת שתן של פילים."

הנחתי את הכוס השביעית על השולחן בעדינות, ושקלתי התאבדות.

כשהגיעה המנה השלישית, אורז בתמרים, והשיחה עברה לנושאים יותר שמחים, כמו האופרות האחרונות של ווגנר לפני מותו, החלטתי שהתאבדות זו בהחלט האופציה היחידה שנשארה. בעודי לוקח את הסכין החדה ליד צלחתי, נשמעה נביחה עליזה ליד דלת הכניסה לחדר האוכל.

השליטה הסתובבה בזעם, לבדוק מה מקור ההפרעה, ונתקלה בפרצוף המחייך והמאושר של ראלף, כלב החלל הנאמן והמתוק שלי, שחצה את החלל הריק, ואת כל השומרים בדרך לחדר האוכל של השליטה, רק על מנת לראות אותי שוב.

הבנתי שעלי לפעול מהר, שרקתי שריקה גבוהה, וזינקתי ממקומי לכיוון הדלת. ראלף, קפץ על השולחן, הפך את אורז התמרים על הרצפה, הזיל שני ליטרים של ריר לתוך הכוס של השליטה ורץ אחרי בנביחות עליזות.

"השליטה בטלפון" חייכה אלי סוזי "אני חושבת שהיא מאוד להוטה לדבר איתך."

"נראה לי שזה יחכה מספר ימים" חייכתי אל סוזי, יושב על מיטתי, מלטף את כלב החלל הנאמן שלי

מאת: ערן בן-סער



שיחות עם מורגן לה-פיי

שליחות קטנונית

זהו סיפור על גמד רעב, חולה הדק מקריח, מכשפה ומזימה. זהו סיפור תהפוכות הרגש האנושי, על מאבק נגד עריצות, על אהבה ושלום, על פיצה (בלי פטריות) ועל גורל אחד אכזר. באמת, לא רק המשפט הראשון נכון.

צליפות השוט הדהדו ברחבי הספינה כאשר נוגש העבדים השרירי הצליף בשורות החותרים. "חתור! חתור!" הוא רעם בקול בס עבה. העבדים חתרו. מה עוד היה להם לעשות?

"סליחה?" פנתה מורגן מכסא השיזוף שלה אל הנוגש, "אפשר יותר בשקט?"

נוגש העבדים השתטח מול מורגן, "כן גבירתי, מיידי". הוא פנה אל שורות העבדים ושאג בקול גדול: "שמעתם? יותר בשקט!"

נאנחתי בדיכאון רב, "קשה למצוא עזרה טובה היום."

"אני יכול להגיד אותו הדבר עליך." ענה לי אבי משלולית השמן בתוכה ישב.

הבטתי בו, הוא היה עסוק בלשמן כלב קוקר ספנייל מגודל בינוני. לא ארד לפרטים הספציפיים לגבי היכן בדיוק הוא שימן אותו.

"אבי, למה אתה משמן את התחת של הקוקר ספנייל הזה?"

אבי הביט בי בבוז, "אתה לא מזהה מוקש חכם כשאתה רואה אחד?"

"אולי תהיו בשקט ותשגנו את התפקידים שלכם?" שאלה מורגן.

"אני רעב." קיטרתי.

"אתה רוצה להיות מסוגל להמליח את האוכל שלך אישית?"

"קפטן!" שאג נוגש העבדים והעיר את שלושתנו מתרדמה עמוקה, "בשה לפנים."

מורגן נעצה בו מבט חודר, "מה עושים במקרה כזה?" היא שאלה.

"לתקוף!" שאג אבי, "איישו את כל התותחים!" "אין תותחים בספינה, ארנולד." אמרתי לאבי.

אבי לחץ על כפתור ליד אוזנו של הקוקר ספנייל ומייד נשלפו חמישה תותחים בכל צד של הספינה. שישה קנים לכל אחד, אגב.

"מאיפה זה צץ?" שאלתי.

"הסתרתי אותם במיני ממד."

"אני מניחה שלא חישבת מה יקרה לספינה כאשר הם ישלפו וכל המטען הזה יתווסף אליה." העירה מורגן.

"למה את חושבת את זה?" שאל אבי.

"כי הם מגיעים לי כבר לברכיים."

"איישו את ספינות ההצלה!" שאגתי.

"קחו את התותחים אתכם." הוסיף אבי.

ספינת ההצלה לשלושה שלנו הייתה מאד מרווחת, בעיקר משום שמורגן ואני לא תופסים הרבה מקום, הקוקר ספנייל שכב בפינה, ואבי לא הורגש כלל.

"מה יקרה אם יירטב המלח בפנים?" שאלתי את מורגן והחזקתי את אבי.

"אני חושבת שהוא יתקרר."

"חתור! חתור!" צעק הנוגש לעצמו כשחתר בספינת ההצלה השניה בכל המרץ, אנחנו היינו קשורים אליו בחוט.

"איפה כל החותרים?" שאלתי.

"הם לקחו את התותחים לספינת ההצלה השלישית, מאחורינו."

הבטתי על הים השקט מאחור. "אה-הא."

לבסוף הגענו אל תוף האי.

"מאיפה לך שזה אי?" שאלה מורגן.

"היי, צאי לי מהראש, חוץ מזה זה תמיד אי." עניתי.

אבי ניגש אלינו, "הוצאתי את כל האוויר מספינת ההצלה, אפשר לקבל את המוקש שלי בחזרה?"

מורגן הושיטה לו בהיסח דעת מלחיה חומה. "היי, שמתם לב לזה?"

הבטנו בסלע עליו מורגן הצביעה, היה חרוט שם משהו באנגלית.

"שרדתי על האי הזה 1500 יום, קפצתי למילואים , תיכף אשוב."

"לצה"ל באמת יש זרוע ארוכה." העיר אבי בהערכה.

פרשתי מפה על החול הרך, "שימו לב, הנה התוכנית. כמו שאתם יודעים בנקודות הציון האלו, בזמן הזה נולד הרעיון לירחון ויז, מטרתנו היא להגיע אל הוגה הרעיון, לבלבל לו בשכל על אלבטרוסים ושטויות אחרות כדי שיחליט שהוא בכלל חשב על ירחון למשחקי מילים ואז לחזור להווה חופשיים מנטל הכתיבה לקוני ואורן. יש שאלות?"

"אל מי אתה מדבר שם?" שאלה מורגן, היא ואבי צפו בטלוויזיה שהותיר הבחור במילואים.

"בוא מהר," צעק אבי, "יש פוקימון."

"גרררר....."

"משבית שמחות."

"אנחנו מוכנים?" שאלתי.

"ערן, אתה סגור שאלו בגדי הסוואה?" שאלה מורגן וסדרה כתפיית השמלה הכתומה שלה.

"זה מה שהיה כתוב על האריזה." אמרתי וסידרתי את השמלה הכתומה שלי.

"אני הורג אותך." אמר אבי, "כשכל זה נגמר אני פשוט הורג אותך."

הוא דחף את הקוקר ספנייל לתוך שמלה כתומה.

התגנבו, מוסווים היטב, אל כיוון כפר הילידים.

"תיזהרו מאד," אמר אבי, "מניסיוני הם בדרך כלל יודעים להכין חניתות וחצים מורעלים וריח הפה שלהם מזעזע."

"אתה חושב שהם לבושים כמו במסע הסרן?" שאלה מורגן בתקווה.

"זה כל מה שיש לך ברא..." אבי הפסיק לדבר ובהה בכפר המודרני שהתגלה לעינינו. מישהו ראה פעם בקתת עץ עם חיבור לווין?

"היי, הם כולם בשמלות כתומות!" אמרה מורגן.

"מה ציפית?" שאלתי, "אמרתי לך שזו ההסוואה שלנו, אף אחד לא יזהה שאנחנו זרים."

אבי ומורגן הביטו בי בשקט.

"מה?"

"ערן, האם אפשר להעיר את תשומת לבך לפרטים שוליים?" שאלה מורגן.

"כן, בטח." עניתי.

"הם יפנים. כולם."

הסתכלתי בתושבי הכפר, "טוב מאיפה לי לדעת את זה?"

"כי אנחנו במים הטריטוריאליים של יפן?" שאל אבי רטורית.

"זו היתה שאלה רטורית?" שאלתי.

"לא, אבל אם תמשיך ככה אתה עלול לקבל תשובה רקטאלית."

אחרי מספר נקישות אצבע של מורגן, הערה גסה מצד אבי וזפטה נוראית אחת יצאו שלושה יפנים בשמלות כתומות מבין השיחים. למקריח היה סימן אדום על הראש.

"מישהו מדבר בשפה שלהם?" שאלתי.

מורגן הנהנה וניגשה ליפנית עוברת אורח, "סליצ'ה, איפה מוכל הגלבים?"

אבי הבט בעצמו בשנית.

"בבקתה הלאשונה שליד הגדל." ענתה היפנית באדיבות והמשיכה בדלכה.

"הרעש שאתה שומע," אמרתי לאבי, "הוא קול הלסת שלך פוגעת ברצפה."

"הרעש שאתה עומד לשמוע," אמר אבי, "הוא קול הלסת שלך פוגעת בגדל הלחוקה."

לאחר כמה דקות דפקה מורגן על בקתתו של מוכר, סליחה, מוכל הגלבים.

"כן?" נשמע קול במבטא אמריקאי כבד מבפנים, "מי שם?"

אני ואבי שינינו, אם אתם זוכרים ממקודם, את תפקידנו היטב.

"אנחנו." ענינו בקול רם ומתוך שכנוע עצמי עמוק.

"כנסו, פתוח." אמר האמריקאי מבפנים.

נכנסו פנימה, מורגן הסתתרה מחוץ לדלת כמו שסגרנו מראש.

"הלו ריצ'ארד, איך הצילומים של שוגון?" בירך אותו אבי לשלום.

"עברתי לגרביים, יותר רווחי." ענה ריצ'ארד צימברלין. "מעניין שבאתם עכשיו, בדיוק צץ לי רעיון חדש."



"אה-אה! צעקה מורגן ונכנסה פנימה, "ידעתי שזה אירוע לא טבעי!"

היא נקשה באצבעותיה ומייד הפכה הבעת פניו של ריצ'ארד לריקה.

"ריצ'ארד, ריצ'ארד," אמר אבי בשקט לאוזנו של השחקן, "כשתתעורר אתה תחשוב שהרעיון שלך היה לעיתון למשחקי מילים ולא משחקי תפקידים - ואתה לעולם לא תחליט למכור את הרעיון הרווחי הזה לישראלים בכל מקרה."

"אוקי," ענה ריצ'ארד מתוך הפנוט עמוק, "מה שתגיד. אבל אני בכלל חשבתי על מתלה חדש לגרביים."

"מה?" שאלתי בקול רם, "מורגן, הלחש שלך לא עבד - זה לא הוא."

"לא ייתכן," ענתה מורגן, "לפי הלחש כאן ועכשיו צריך לצוץ הרעיון לירחון ויז."

"שיט," אמר אבי, "אני חושב שאני תקעתי לו את הרעיון לראש."

"לא דווקא ללאש שלו!" נשמע קול מדלת הבקתה.

הסתובבנו והבטנו ביפני שעמד בפתח.

אבי חייך, היפני ברח.

בנונשלנט רגוע יצא אבי החוצה מהבקתה והרים את הקוקר ספנייל, "זה בשביל כל מאמר שהייתי צריך לכתוב כשבעצם כל מה שרציתי זה לאכול במבה! זה בשביל כל פעם שערן העיר אותי בעשר וחצי מוקדם בבוקר כדי לכתוב לעיתון! זה בשביל כל מי שחש אי פעם תהפוכות רגש אנושי, כל מי שסבל תחת עריצות ולכל מי שקרא אהבה ושלום!" הוא השליך את הקוקר בקשת על היפני הנמלט.

נשמעו הרעשים הבאים:

היפני צרח כשהקוקר נעץ את שיניו בעכוזו.

מנגנון פנימי בקוקר השמיע חריקה צורמת.

ואז התפוצץ הקוקר בקול אדיר.

"ניצחנו!" שאג אבי, "אף אחד לא יוכל יותר למכור את הרעיון המבריק והרווחי של עיתון משחקי מחשב ותפקידים לישראלים!"

כל היפנים בכפר הביטו בו, הביטו באוזר הפיצוץ של הקוקר ונמלטו.

"אופס, עשיתי את זה שוב." אמר אבי כלא מאמין.

"מה שנכון נכון, בריטני." עניתי.

"איזה גורל אכזר." אמרה מורגן, "רוצים פיצה בלי פטריות?"

"מה פתאום בא לך פיצה עכשיו?" שאלתי.

"מאיפה לי לדעת?" שאלה מורגן, "אתה כתבת את זה בהתחלה."

משחקי תפקידים
אופקים רחבים

מאת: ערן בן־סער ואבי סבג

בואו רק נבהיר מראש שאנחנו לא כאן באיזו מטרה מיסיונרית, לא באנו להגיד שמה שאתם משחקים זה לא בסדר - הכל בסדר. אף אחד לא שם אותנו להגיד מה נכון לשחק, העיקר הוא אחרי הכל פשוט לשחק. אבל ישנה נקודה שאנו מעוניינים לדון בה.

מוגבלות רעיונית וקיבעון - לכל חברה יש איזשהי גישה או ראיה של משחקי תפקידים. גם אם יוצריה משחקים מגוון של דברים, הם מתרכזים בקו רעיוני כולל לחברה שלהם - פשוט כי זה מבטיח קהל קונים. חוץ מזה כשבונים מוצר בונים אותו סביב קונספציה אחת, רעיון משותף ומרכזי. גם אם נבחן את כל העולמות השונים, את ספרי הקראיה השונים, החוקים שנוצרו ועוצבו, בסוף אנו רואים שהכל נכנס לקטגוריה אחת. נקח את TSR/WOC בתור הדוגמה שרובנו מכיר. הקונספט המרכזי שלהם הוא הפנטזיה האפית. נכון שקיימת סקאלה רצינית שמתחילה בגריי־הוק ונגמרת ברומח הדרקון, אבל כשמביטים מבחוץ כל העולמות, הספרים והמשחקים שלהם נופלים לפנטזיה האפית.

למה זה רע? - זה לא רע, לחברה. מה שכן יכול להיות רע זה להכיר אך ורק (או כמעט אך ורק) מוצרי, משחקי וספרי חברה אחת - כלומר רעיונות של חברה אחת. התוצאה, תרצו או לא, שכל המשחקים שתנסו ליצור יהיו תחומים לאותו קו רעיוני, לא כי חסרה לכם מקוריות או קריאטיביות, מה שחסר אלו גירויים נוספים.

יש עולם שלם שם בחוץ - אנו מביאים למשחק התפקידים שלנו מטען עצום של דברים ששמענו, ראינו והושפענו מהם. קולנוע, ספרות וכו'. ככל שאופקינו יהיו רחבים יותר כך מאגר המידע ממנו אנו שואבים את הרעיונות שלנו הופך לעמוק ועשיר יותר, ומעשיר גם את הרעיונות שאנו מוצאים אל המשחק. פשוט כך - ככל שראינו יותר, שמענו יותר וקראנו יותר אנו מסוגלים לדמיין יותר, להיות מקוריים יותר וחדשניים יותר.

ואיך זה מתקשר למשחקים? - פשוט, אותו הדבר נכון גם למוצרי משחקי תפקידים ואף לשיטות משחקי תפקידים. עד שלא ראיתם שיטה הנותנת נסיון על בסיס משחק תפקידים בלבד, ללא הריגות ופעולות אחרות, אולי לא הייתם חושבים על זה לבד. עד שלא ראיתם שיטה שבה כל דמות יכולה ללמוד כל כשרון, אולי לא חשבתם שזה אפשרי. עד שלא קראתם מוצר המדבר על לשחק פיראטים במאה ה-17, אולי לא חשבתם מעולם להריץ את זה. כמו שככל שתקראו יותר ספרות יועשר דמיונכם, גם ככל שתכיר יותר משחקים ושיטות יועשר דמיונכם.

מה חשוב להכיר - כמעט תמיד הספרות היא החשובה ביותר. ממנה כל היתר נשאב. אם אתה עומד לשחק בז'אנר מסויים - הכר את הספרות שלו, קרא את הסופרים ידועי השם. קרא את הסופרים שאינם ידועי שם, קרא את הקלאסיקות והיצירות המודרניות. הכי חושב - אל תתקע רק בספרים שמוציא החברה שמפיצה את המשחק שלך - הם מאד מצומצמים דמיונית, ובד"כ איכותם ירודה לרוע מזלנו.



אח"כ מגיע הקולנוע - תודה לאל הוא גדול כמו הספרות. מידי פעם יש סרט רלוונטי למה שאתה משחק, תראה אותו. יש לשים לב שהרעיון בקולנוע הוא לא לשאוב משחק שלם, אלא רעיונות לדמויות, לנבל, לפיתולי עלילה וכו', וזה מעצם האופי ההוליוודי של הקולנוע.

לבסוף מוצרי משחקי תפקידים - קרא שיטות שונות בתוך הז'אנר שלך. מי יודע, אולי חוק שתאמץ פשוט יעשה לך את המשחק. קרא הרחבות לא רק של החברה שלך, לחברות אחרות יש רעיונות לא פחות טובים. קרא.

יש גם מה לקחת מז'אנרים אחרים - פשוטו כמשמעו. קודם כל תנסו ז'אנרים אחרים. משחקי תפקידים לא נגמרים בפנטזיה, יש המון מה לנסות. אימה, סייבר פאנק, מדע בדיוני ועוד. חוץ מזה עלילה היא עלילה, דווקא למערכת האימה שלכם תשאבו רעיון מספר מדע בדיוני טוב שקראתם, ודמות מסרט ריגול מודרני. רעיונות לא באים מתחום צר אחד, הז'אנרים השונים חופפים בנקודות רבות, ויש אפילו משחקים החובקים יותר מז'אנר בודד, מרוצללים למשל.

ופתאום הכל אפשרי - בסיומו של תהליך הלימוד הזה לא רק שאתה יודע איך לשחק יותר טוב את מה שאתה אוהב ומכיר, אלא אתה מתחיל לחשוב על רעיונות אחרים ושונים - ואתה יודע איך ליישם אותם. השילוב של הכרת רעיונות ושיטות נותן לך אופציה לשחק כל מה שאתה חפץ בו, ויותר מזה, פתאום יש הרבה יותר דברים שאתה שוקל לשחק. פעם בכלל לא חשבת אחרי סרט טוב - וואלה, אני אשחק את זה, עכשיו לא רק שאתה חושב על זה, אתה חושב איך לעשות את זה עוד יותר טוב.

אופציה נוספת - יש עוד אופציה נוספת, שהיא אולי הכי חזקה, להחשף לשחקנים ומנחים אחרים שעושים דברים אחרים, או דברים דומים אבל אחרת. ללמוד מתוך נסיונם של אחרים, בלי קשר לאם הם בוגרים ממך, צעירים ממך או מה, רק מעצם העובדה שהם אינם אתה עצמך ולכן יש להם את זווית הראיה השונה.

סיכום - התהליך הזה של העשרה הוא למעשה רק צעד ראשון בלהפוך את משחק התפקידים שלך למשהו עמוק יותר, מגוון יותר ומהנה הרבה יותר, אבל הוא צעד הכרחי. תמיד תזכרו - מי שמכר רק דבר אחד לא יודע ולא מסוגל לדעת האם הוא יכול להיות יותר טוב. אם היינו משתפכים כאן היינו מבצירים בכם לפרוש כנפיים, אבל זה יהיה לא מתאים לאופי שלנו, אז נוותר.

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



Sunlight

Baby, when the lights go out...

הוראות התקנה והפעלה

מאת: עידו זילברשטיין

מישהו כיבה את האורות, אין אף לא קרן אור אחת.
תפקידכם הוא להציל את המצב ולשקם את עולם
האומנות, שבשל אובדן האור איבד את צבעיו.
ואפילו ייצא לכם לפגוש את ואן־גוך.

כדי להתקין את המשחק ולהריצו ב-WINDOWS 95, 98:

הכניסו את התקליטור לכונן.
אם יעלה תפריט התקנה, בחרו בגודל ההתקנה הרצוי,
אם לא יעלה תפריט ההתקנה על מסככם, אנא סייעו לו ע"י:
פתיחת הסייר, בחירה באות כונן התקליטורים ולחיצה פעמיים
על קובץ SETUP.

הוראות שליטה והפעלה

במשחק זה אתה משחק מנקודת המבט של הגיבור
(first person). אתה נע עם החיצים, לחיצה על ENTER
תפתח בפניך את מחסן חפציך, וסמן העכבר וצורתו המשתנה
יעזרו לך להתייחס לעצמים במשחק- בין אם לקחת אותם,
לבחון אותם, או להשתמש בהם.

טיפים...

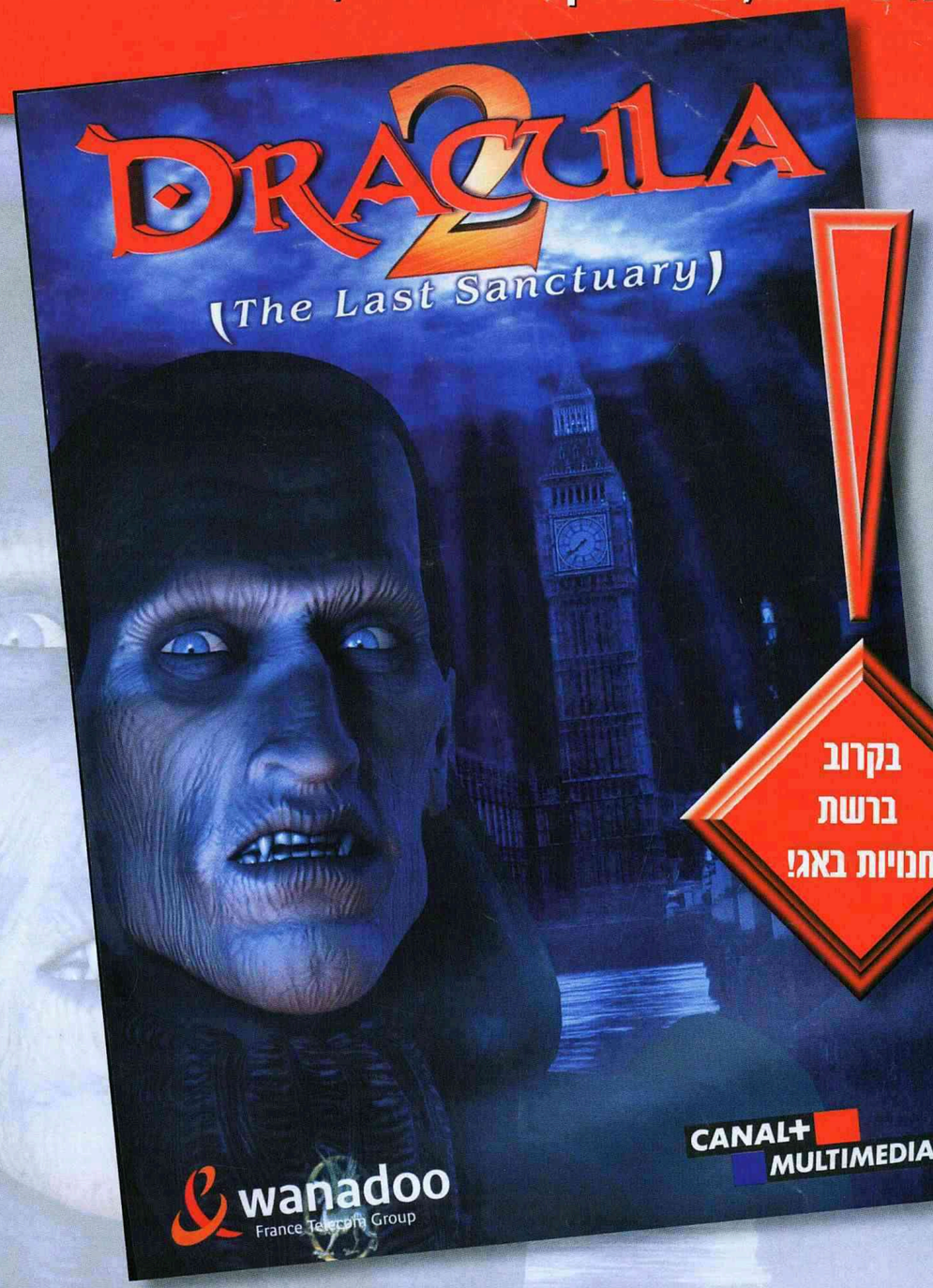
המשחק אינו קצר והוא מאתגר, לכן הרשיתי לעצמי, עבדכם
הנאמן, לצייד אתכם במספר טיפים קצרים:
1) סרקו כל אזור וכל חדר עם סמן העכבר. סריקה יסודית
תקל עליכם, ותוכלו להבין מה עליכם לעשות על מנת
להתקדם.
2) האזינו לדיאלוגים במשחק, במהלכו יפנו אליכם מספר
דמויות, ויש להן מה להגיד- בין אם זה רמז, או
הוראה, חשוב מאוד להאזין להן.
3) אספו כמה שיותר חמניות (sunflowers), גם הן יעזרו
לכם במסעכם.

דרישות מינימליות

מערכת הפעלה: חלונות 95 ומעלה
מעבד: פנטיום 133
כרטיס וידאו 256 צבעים
מאיץ גרפי 2 מגבייטס
16 מגה זיכרון פנימי
שחקו ותהנו!!!



משחק הרפתקה, יותר מ-25 שעות משחק, יותר מעשרה ערפדים,
עשרים דמויות, שלושים דקות של דיאלוגים, מאה ושלושים אנימציות



2000 מקום