



080093
 25.00 ש"ח (כולל מע"מ)
 באילת 21.40 ש"ח
 ינואר 1999

WIZ

ו ו ו ו

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

- LUCAS ARTS של קוסט חדש של GRIM FANDAGO
- FIFA 99 - כל מילה מיותרת
- סימולטור חיל האוויר - כוכב כחול
- HALF-LIFE - הבשורה הגדולה
- POPULOUS - סימולטור עליון
- הכי טובים - NAM ,CAESER III ,COLIN MCRAE ,SPEARHEAD ,RAINBOW SIX ,WETRIX ,SMALL SOLDEIRS, ועוד ועוד...

93
 גיליון



לגיליון זה
 מצורף תקליטור דמו
 של משחקי ספורט מוטורי
 מבית הד ארצי

לגיליון זה
 מצורף משחק הפעולה
 "ASSASSIN"
 על גבי CD-ROM

9 770793 992004 01



תמונת השער מתוך המשחק:

WIZ

בלעדיו ל-

כל חודש
משחק מתנה!
מתנה!
מחשב

וקבל משחק מחשב נוסף!

עשה מני ל-WIZ

ועבשיו... עוד מתנה!

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

רשימת המתנות

יש לסמן 3 אפשרויות על פי סדר העדיפות:

משחקים חדשים:

FOOTBALL 98

הוגו חוזר לבית הספר

אנגליה מסביב לעולם

פורמולה 1



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

ברצוני לחתום על מנוי שנתי ל-WIZ

אני מני חדש/ה אני מחדש/ת

מס' מני _____ תאריך _____

שם משפחה _____ שם פרטי _____

תאריך לידה _____

רחוב _____ מספר _____ עיר _____

מיקוד _____ טלפון _____

מצורפת המחאה לפקודת מערכת WIZ על סך 264 ש"ח במזומן עבור 12 גיליונות

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

שם בעל הכרטיס _____ כתובת _____ טלפון _____

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

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

לפני שמחליפים קידומת, מקבלים את 1999 ועוברים למאה ה-21, החלטתי שלא אחזור לדוש בכרטיסי התלת ממד, מערכת ההפעלה Windows 98 (שהיא בעצם תחנה לקראת ה-2000), כונני ה-DVD ומערכות הצליל ההיקפי, כרטיסי הקול וכו'. ישבתי עם עצמי והגעתי למסקנה שאת הסוד הזה נקדיש למה שאנו, כאן בישראל, יכולים לעשות ולקוות כדי שהשנה הזו תעמוד בציפיות הגבוהות.

ישראל אינה שוק חשוב, במקרה הטוב רוכשים כאן 15,000 עותקים ממשחק מסוים ואחוז העתקות התוכנה שיש כאן זהה לזה שבביירות (כ-70%). למעשה, עולם המחשבים ימשיך להסתדר יפה גם בלעדינו וזה לא אומר שיש לו משהו נגד הציונות או נגד העם היהודי, אבל מול הפרופורציה הזו, צריך לזכור דבר לא פחות חשוב, ישראל יכולה להביא לעולם המחשבים כישרונות גדולים והעובדות מדברות בעד עצמן.

ראשית, מבחינה עובדתית קשה יותר להיכנס לבתי הספר הישראליים למדעי המחשב (באוניברסיטאות) מאשר להארורד, פרינסטון, ייל, אס. אי. טי. ואוניברסיטאות יוקרה אחרות בעולם, כך שהפוטנציאל האינטלקטואלי קיים. שנית, ראינו כבר הצלחות מסוימות במיוחד בתחום האינטרנט (מירבילים וצ'ק פוינט) ואפילו בתחום המשחקים (עיין ערך אימריסה ובית התוכנה של פיקסלו) ושלישית, וכאן הנקודה הבולטת ביותר, ניתן לראות המון ישראלים בעמדות מפתח בחברות תוכנה, קומוניקציה ואלקטרוניקה בעולם.

אבל יותר מכל, ישראל של ההיי-טק היא ישראל אחרת, מחוברת יותר לעולם הגדול ושייכת לסטנדרט התנהגותי ועסקי בינלאומי מבלי להתנצל, ואולי זו תהיה ישראל של המחר של המאה הבאה.

קובי סי' 6

התנצלות

לצערנו נשמטו מהפוסטר של גיליון 92 שמות החברות המשוקות את המשחק Tomb Raider III. הן: EIDOS ו-CORE.

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

גיליון

העניינים

ינואר 1999 • גיליון 93

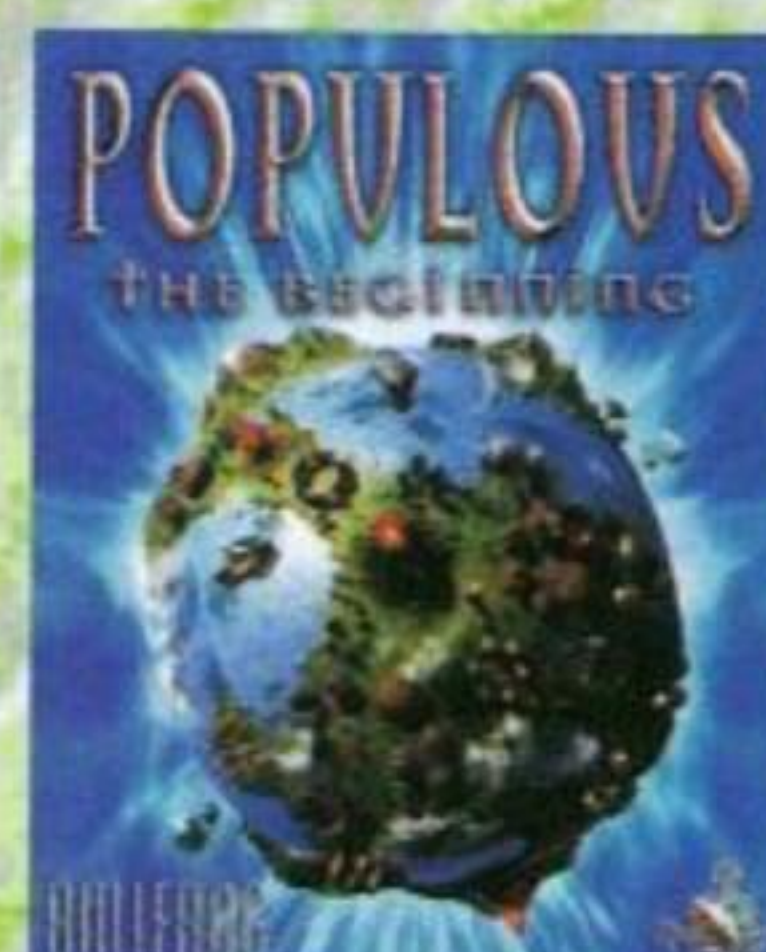
4	חדשות מעבר לאוקיינוס
7	הוראות הפעלה
8	PC: חקירה מצולמת
10	PC: מצעד המשחקים
12	סודות מחדר התמיכה
16	CD קופסא: GRIM FANDANGO
18	CD מרוצים: COLIN MCRAE RALLY
19	CD אסטרטגיה: CAESER III
20	CD ספורט: FIFA 99
22	ווידאו עסקים
24	CD סימולטור: כוכב כחול
26	CD אסטרטגיה: NAM
27	PC לומדות
28	פוסטר
30	משולחנו של ד"ר וויז
32	CD אקשן: HALF-LIFE
34	אינטרנט: חדשות אינטרנט
36	אינטרנט: מה מחפשים שם?
38	אינטרנט: סדנת WEB
40	ווידאו מסביב לעולם
42	CD אסטרטגיה: RAINBOW SIX
45	CD אסטרטגיה: POPULOUS: THE BEGINNING
46	CD מחשבה: WETRIX
47	CD סימולטור: SPEARHEAD
48	PLAYSTATION
50	לוח
52	משחקים כאמצע הדרך



- GRIM FANDANGO
עמ' 16



- HALF-LIFE - עמ' 32



- POPULOUS - עמ' 45

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

SONY DIGITAL MAVICA

המכשיר החדש הזה פותח את הדלת לאינטגרציה מדהימה של אודיו, וידאו ומחשב. ולאפשרויות הקריאטיביות אין גבולות, בגלל שכל מוצרי האודיו/וידאו של Sony מתוכננים לעבוד עם כל מוצרי המחשב של Sony VAIO.



אם כבר אנחנו משבחים ומהללים נוסף שה-Sleek Sony Digital Mavica היא המצלמה הדיגיטלית היחידה בעולם שיש בה תקליטון כפילים, כך שהמלאי שלכם אף פעם לא נגמר. מה שנותר לכם לעשות הוא לצלם ולהעביר את התמונות שלכם לוורטואליות דרך כל מחשב ללא חוטים וללא מתאמים (לשם השעשוע תוכלו לשלוח את התמונות דרך דואר אלקטרוני או אינטרנט). כל מצלמת Digital Mavica Camera יכולה לאחסן עד ל-40 תמונות בכל תקליטון, וקיימים כמה דגמים המאפשרים הקלטה של עד 60 שניות של וידאו MPEG-1 חי יחד עם קולכם. הללויה...

THRUSTMASTER RAGE 3D

יצירת הפלסטיק החמודה הזו אמנם איננה אחד מה-Joypads המהוללים שמצויים בשוק, אבל יש לה גלגל לאגודל במקום ה-D-pad הסטנדרטי וזה די מיוחד.

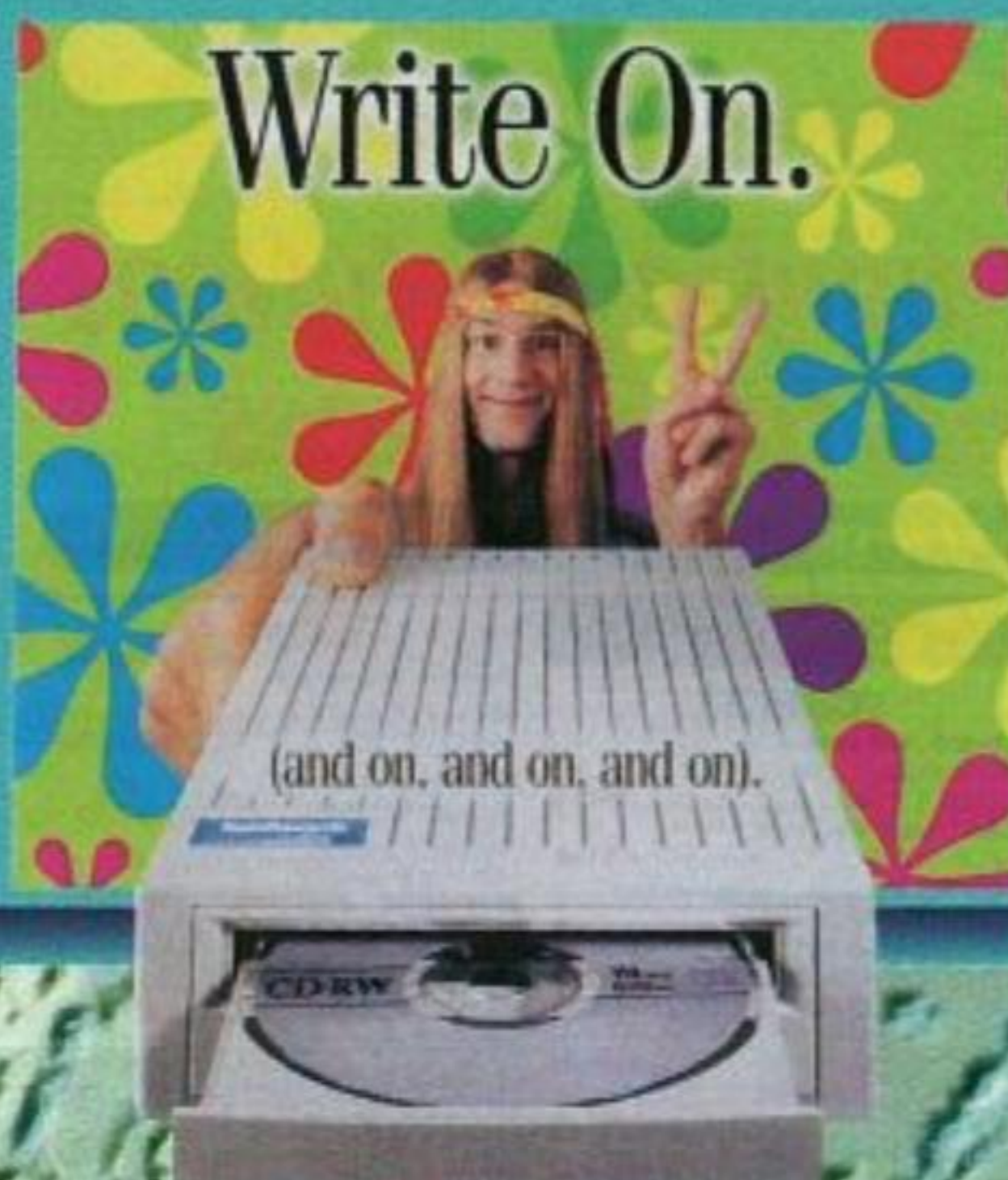
סוד קסמו של הגלגל נעוץ באפשרות שליטה הרבה יותר מדויקת, וכאן יש לציין שמדובר בדגם 3D (שהוא מכשיר אנלוגי עם יכולת בקרה על תנועות) ולא בדגם 2D הדומה לכל מכשיר דיגיטלי מצוי.



עם זאת, הבעיה במכשיר היא, שכל יתר הכפתורים ממוקמים לא נכון (הפוך מאלו של Microsoft) וקשה להחזיק אותו יציב לאורך זמן.

BACK PACK CD-REWITER

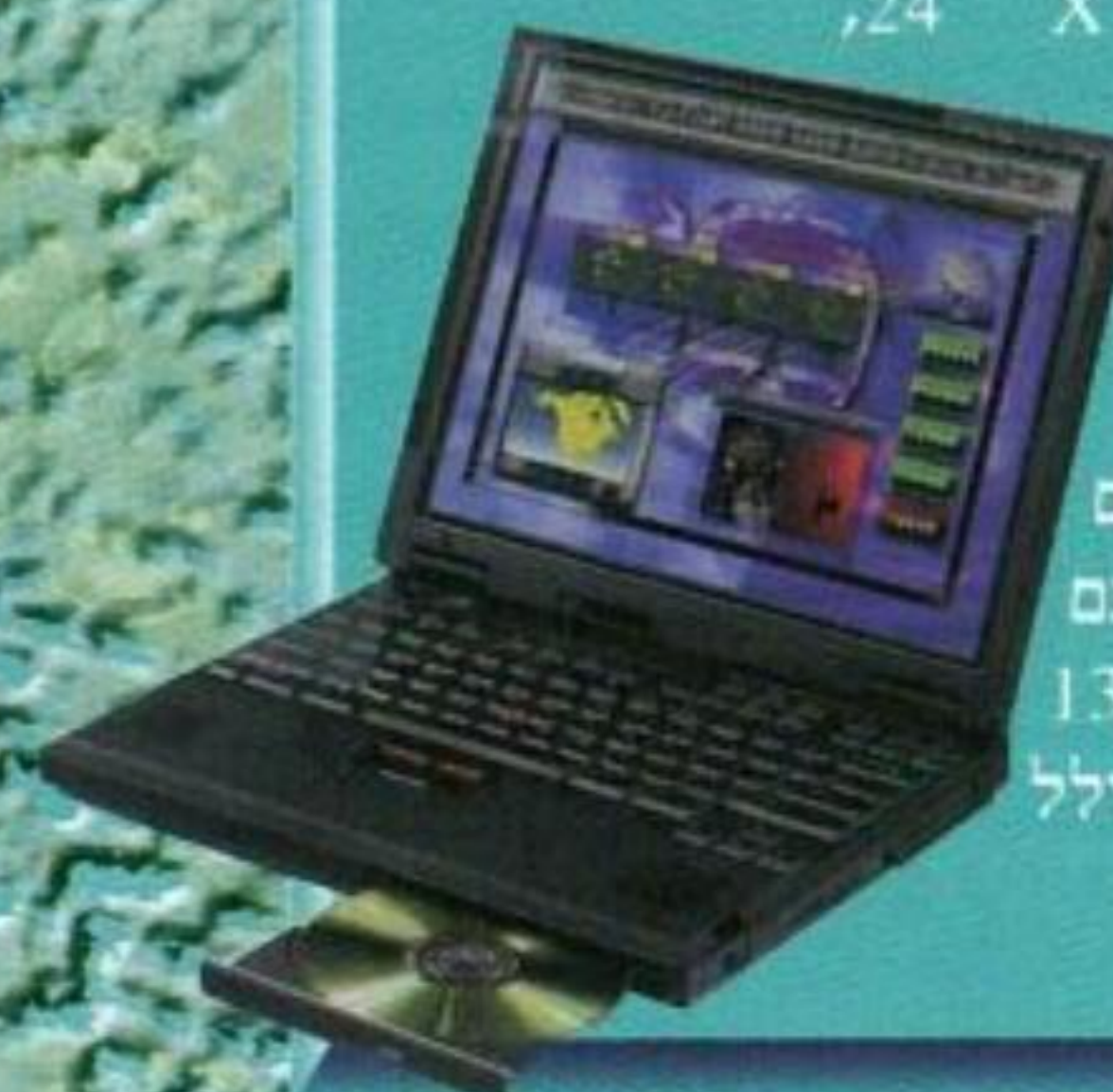
בחבילה אחת מדליקה ולא יקרה תוכלו להגשים חלום ולהיות המלחינים והאמרגנים של עצמכם. ה-Back Pack CD Rewriter מאפשר ליצור תקליטור עם זיכרון של 650Mb או 74 דקות של אודיו לתקליטור. כמו כן, הוא מתאים גם ל-CD-R וגם ל-CD-RW, כך שתוכלו לשכתב וליצור מחדש. הערכה מגיעה גם עם תוכנות שמאפשרות אחסון Data, תמונות והקלטת מוסיקה והיא מתאימה למחשב האישי הרגיל וגם ל-Notebook. בקיצור, שעשוע חביב אבל לא הכרחי.



IBM THINK PAD 600

עם המכשיר הזה תוכלו לפתוח משרד בכל מקום והו פתרון אידיאלי לאנשי עסקים בנסיעות.

IBM Think Pad 600 Notebook אורז כל מה שנחוץ לכם ביחידה קומפקטית אחת - הוא כולל מעבד Intel Pentium 233 MHz, 32 MB RAM, 3.2GB קשיח, 32 X CD-ROM.



תצוגת מסך איקטיבית ומודם 56K. אם נמנים מרשים, אך גם המחיר, 13,000 ש"ח לא כולל מדפסת ניידת.

C-IT MAIL

חברת Xirlink מציגה רעיון מדהים של שליחת דואר אלקטרוני עם תמונה, שכולל את ה-C-it Camera ואת טכנולוגיית ה-Vice (Video Compression Engine). אלו הביאו את ה-C-It Mail לתוכנית דואר וידאו מהמתקדמות ביותר, שגם מאפשרת גדלי קבצים מינימליים וחלון תמונה גדול ביותר. המחיר לא מזעזע, ותמורת כ-400 ש"ח תוכלו להפוך את המחשב שלכם למרכז וידאו מדיה.



TELEVIDEO

חברת TeleVideo מציגים מוניטורים חדישים עם דגש על צבעים חיים וחדים, ובעצם מספקת את התצוגה והאיכות האופטימליים נכון לשוק המוניטורים של היום. בנוסף, יש לציין שכל מוניטור מוגן על ידי TeleXPRES ייחודי וביטוח ל-3 שנים.



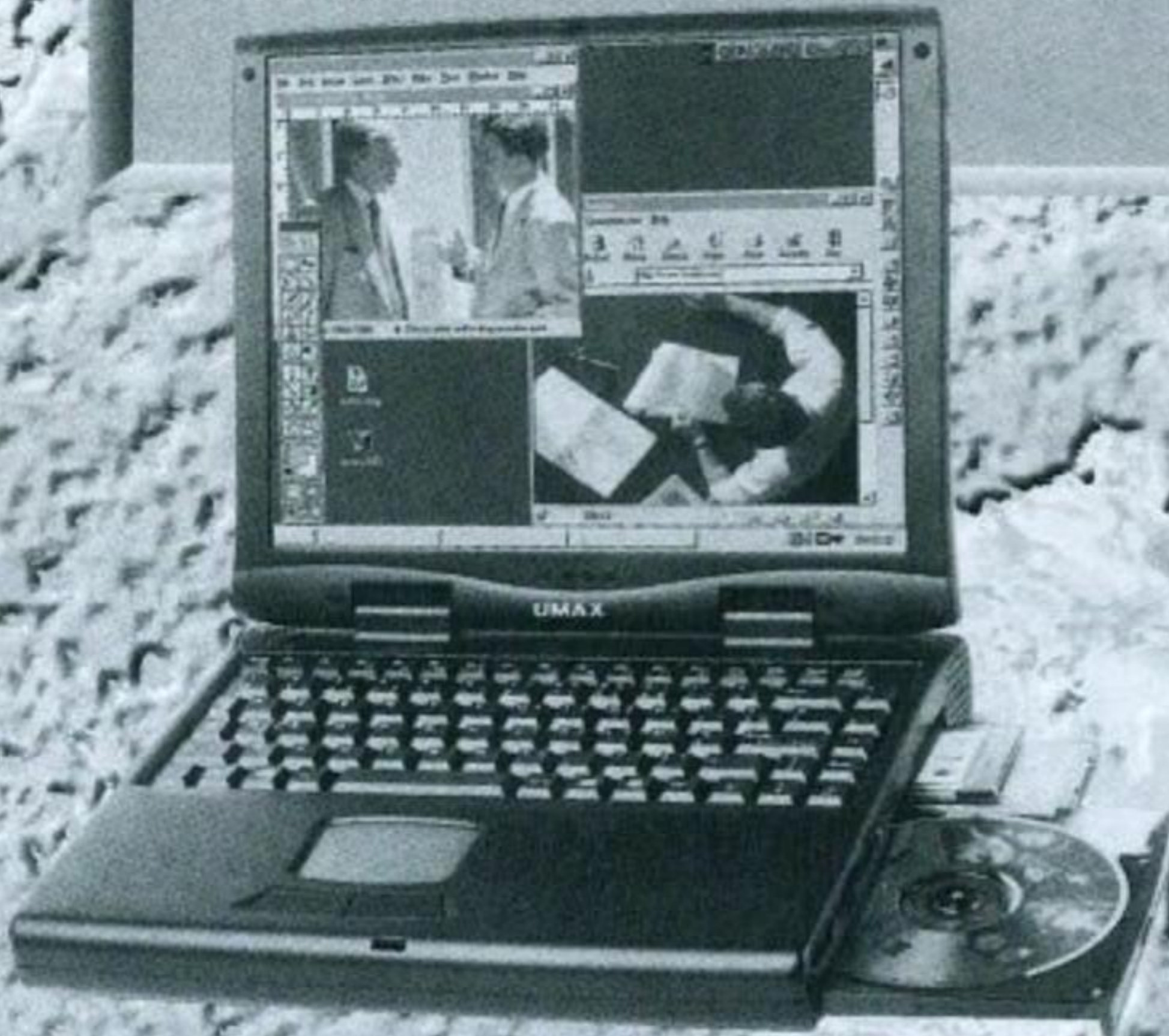
SYNTRAN COLOR IMAGING'S CAMPRINT

שימו לב! מדפסת זו מאפשרת לכם להדפיס תמונות ממצלמה דיגיטלית ישירות דרך מדפסת צבעונית בלי צורך בחיבור למחשב האישי. עם זאת, החיסרון הוא שטווח אפשרויות ההדפסה מצומצם ולא מתאים לתוכנות שונות של עריכת תמונות. יודגש שאפשר להשתמש ב-CamPrint כמדפסת קבועה למחשב האישי או כמתאם נייד להדפסת תמונות בדרך, ופה יש לציין שהתמונות מבחינת איכות הצבע לא יוצאות משהו משהו. בסך הכל, ה-CamPrint מתאימה למצלמות דיגיטליות רבות כמו אלו של אגפא, אפסון, פוג'י, קודאק ואולימפוס. המחיר: כ-600 ש"ח.



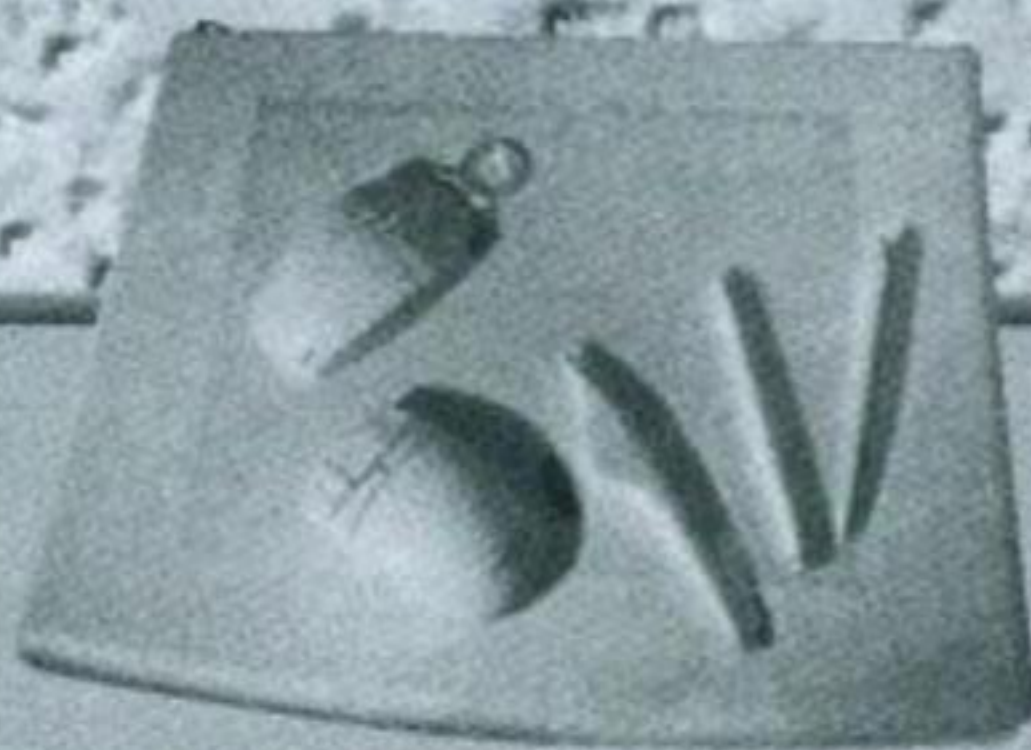
ACTIONBOOK 536T,736T

ה-ActionBook 536t,736t של חברת UMAX הוא הצעקה האחרונה בדור החדש של ה-Notebooks, והוא מוכן להתמודד עם המולטימדיה החדשה ביותר והורדת אפליקציות מהאינטרנט. המוצר צויד כדי למלא את כל הדרישות במעבד בעל עוצמה של Intel Pentium עם טכנולוגיית MMX או במעבד Pentium II 266 MHz. בנוסף ה-ActionBooks יאפשרו לכם גרפיקת תלת ממד, חיבורים לווידאו, אודיו ו PCI Hard drive מסיבי ואיכות קול 3D נהדרת. דבר נוסף בעל משמעות הוא שחיי הסוללה ארוכים הרבה יותר וביחד עם מודם 56K V.90 אפשר להשתמש במחשב בכל זמן ובכל מקום שתחפצו.



RIO PMP300

Diamond Multimedia מפגישה את הסטריאו האישי עם עידן המחשב בנגן מוסיקה נייד, ה-Rio PMP300. גודל המכשיר קטן מתפיסת סיגריות ומשקלו זעום. בנוסף, ה-Rio יכול לאחסן בויתרון הפנימי כשעה אחת של מוסיקת MP3 דיגיטלית מקודדת. מעבר לכך, ויתרון המכשיר ניתן לשינוי כך שבכל זמן ניתן לשנות את אוסף השירים. היתרון הגדול של Rio לעומת קלטת, תקליטור או מיני דיסק הוא שלמכשיר זה אין חלקים נעים ולכן הוא אידיאלי בזמן פעילות כמו רכיבה על אופנים, טיפוס או התעמלות בחדר כושר. הערכה עצמה כוללת תוכנת Juke Box שמאפשרת להפוך מוסיקה מתקליטורים ששמתם בכונן CD-ROM לפורמט MP3. כמו כן, אפשר להוריד שירים מאתרי אינטרנט למחשב וממנו למכשיר.

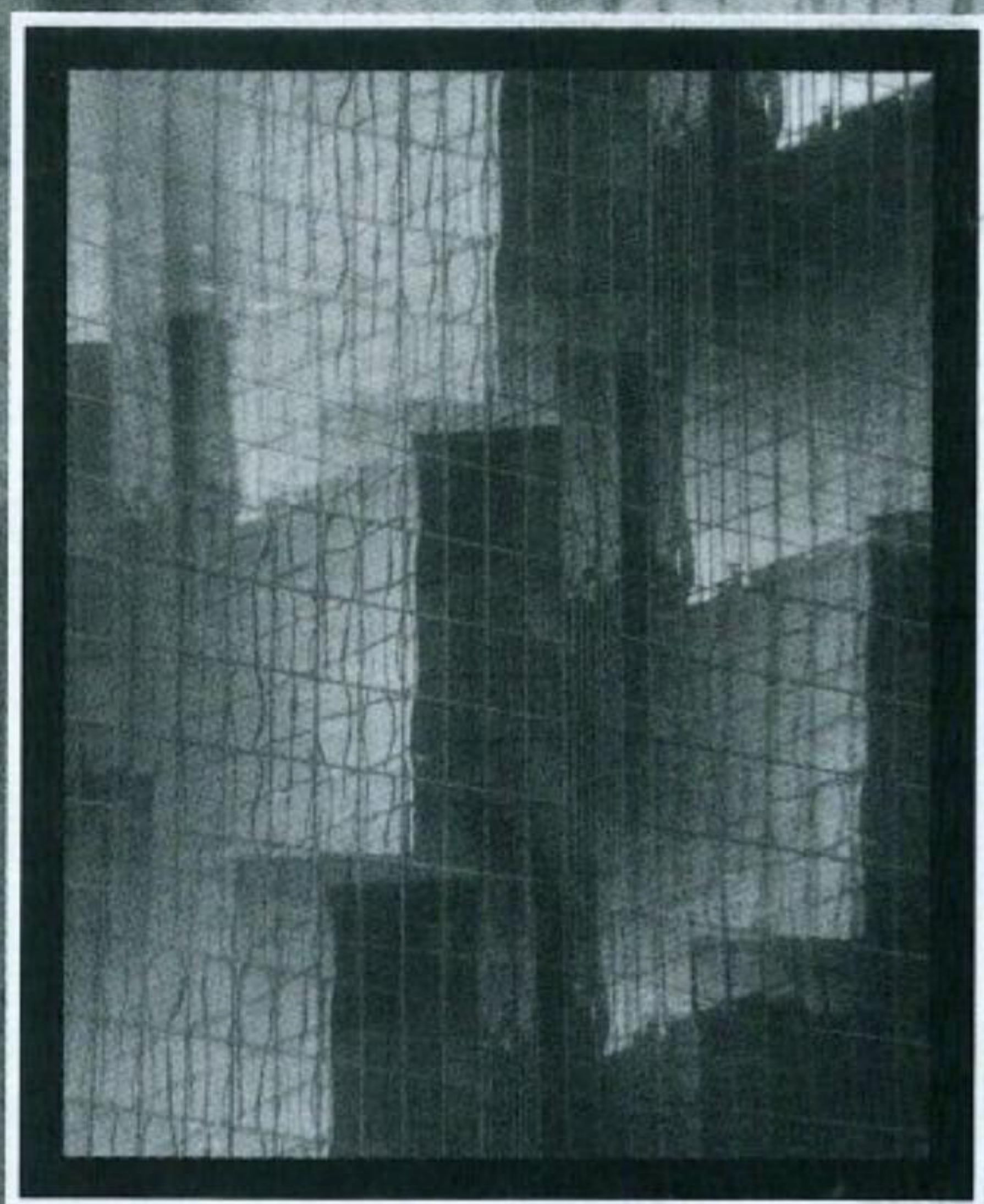


WACON'S INTOUS GRAPHICS TABLET SYSTEM

עם הפצת ה-Intous Graphics System הפכה חברת Wacon ליצרנית המובילה בתחום המכשירים הרגישים ללחץ, וקו היצור שלה כולל מערכת דיגיטלית עם מגוון רחב של כלים ארטיסטיים בעלי סף תגובה מהיר וגמישות. הפלי העיקרי הוא ה-Pen Intous שיש לו עיצוב ארגונומי מתכנס, כך שהיא מתאימה לכל מיני מידות ידיים וצורות אחיזות. קצה המכשיר משמש כמחק ובעל כאלף דרגות של רגישות ללחץ, והערכה כוללת גם עכבר 4-D עם גלגל לאגודל המאפשר למקד את התמונה הדו ממדית, ולנתב בסביבה תלת ממדית. בכלל, אם נשווה ליצרנים אחרים, ל-Intous Graphic System יש את הרגישות הגבוהה ביותר והיא מציגה תוצאות ברמה הגבוהה ביותר, ולכן היא מומלצת לכל העוסקים בתחום הגרפיקה הממוחשבת.

ASSASSIN

הוראות הפעלה



דרישות מערכת

486 DX66
16Mb זיכרון
Windows 95
כרטיס קול
SVGA
כונן קשיח
כונן תקליטורים (CD-ROM)

התקנה

תוכנת ההתקנה האוטומטית תופעל ברגע שתקליטור המשחק יוכנס לכונן התקליטורים (CD-ROM). אם היא אינה מופעלת, יש לבצע את השלבים הבאים:

1. הכנס את התקליטור לכונן התקליטורים (CD-ROM).
 2. לחץ על התחל בשורת המשימות שבתחתית המסך.
 3. בחר בהפעלה.
 4. הקש D:\SETUP (כאשר האות D מייצגת את אות כונן התקליטורים שברשותך) ולחץ אישור.
 5. עקוב אחר ההוראות שעל גבי המסך.
- זכור שכדי להפעיל את המשחק יש צורך בתקליטור בכונן התקליטורים שלך.

מקשי הפעלה

זהו משחק יריות בתלת ממד - התקדם באמצעות מקשי החצים, סמן מטרה על ידי העכבר ולחץ על הכפתור השמאלי כדי לירות.



Might and Magic VI

קול מהשמיים

ההרפתקה המשובחת הזו הביאה לנו שילוב מופלא בין מחוזות של מדע בדיוני לבין ספרות פנטזיה נהדרת של קסמים ומפלצות, של חידות גורליות ושל תענוג אמיתי שרק נמשך ונמשך.



5 הפתעות בכל פינה.



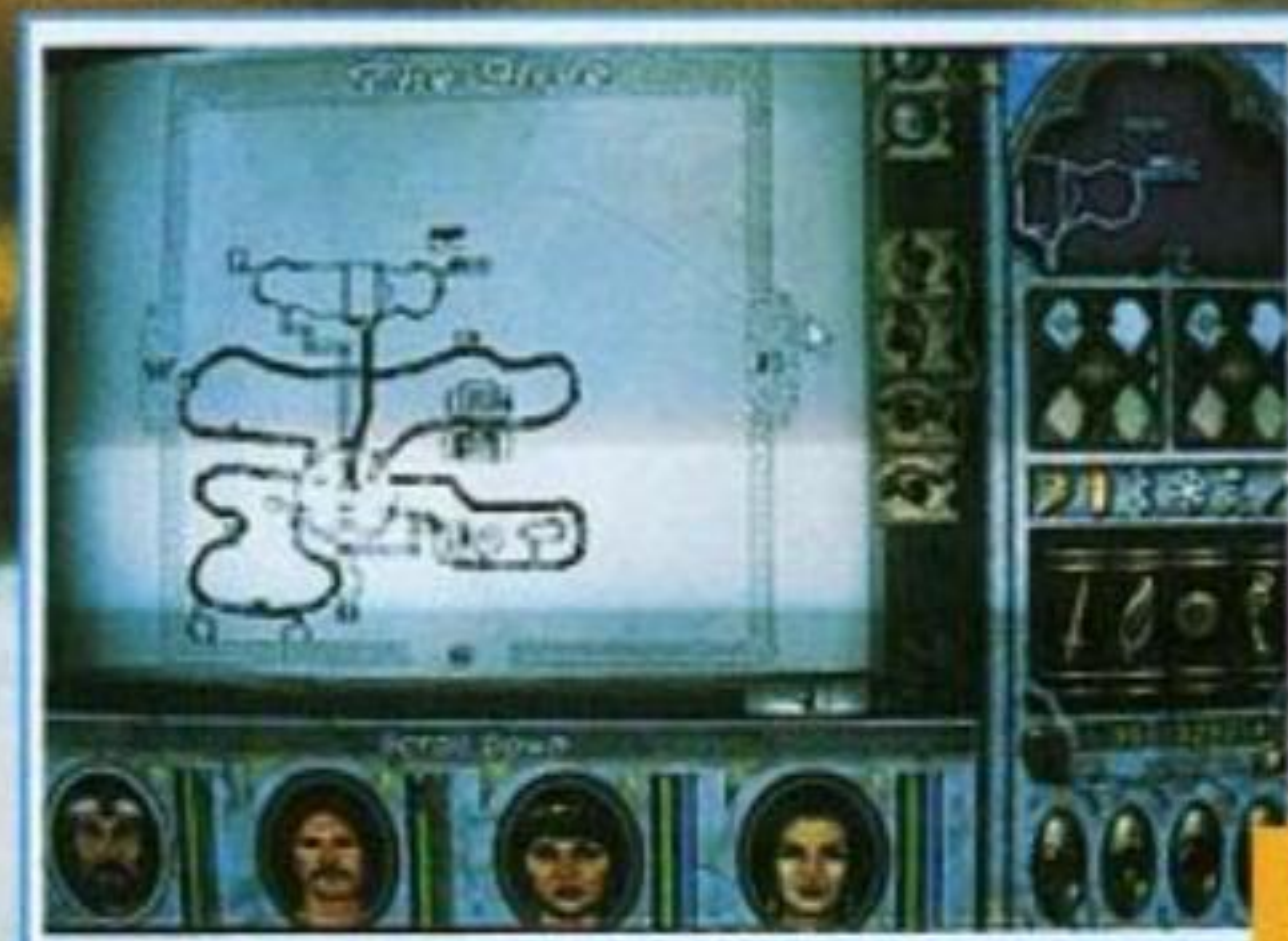
3 כל ההתחלות קשות.



1 אורו של אלמור.



6 "Q" - האיש החזק בגלקסיה.



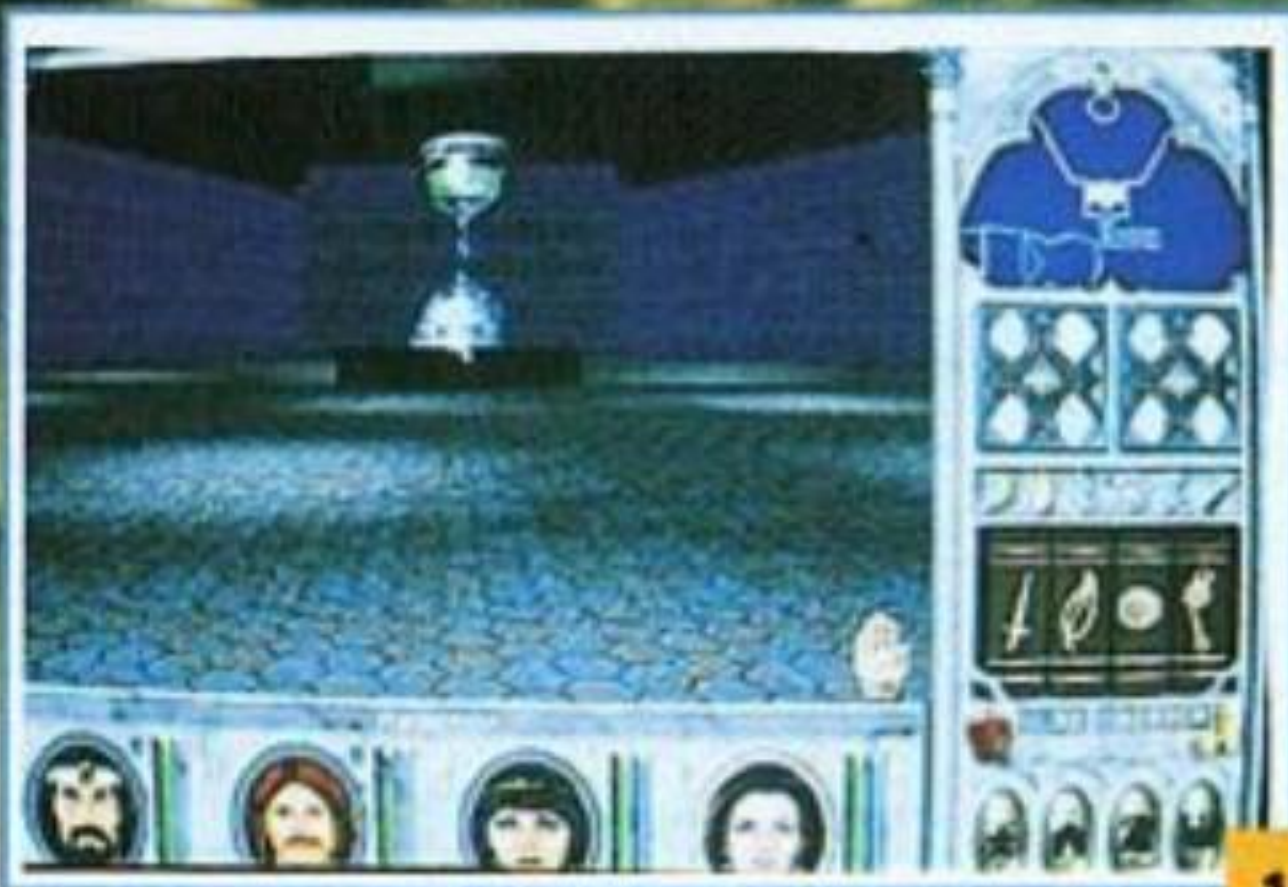
4 מבוכים מסובכים ממתינים לך.



2 ארץ רחבת ידיים.



ח ק י ר ה מ צ ו ל מ ת



15 כור גרעיני - רק נשק מיוחד יפגע בו.



11 האורקל הוא מחשב.



7 דרקון אדום ורשע.



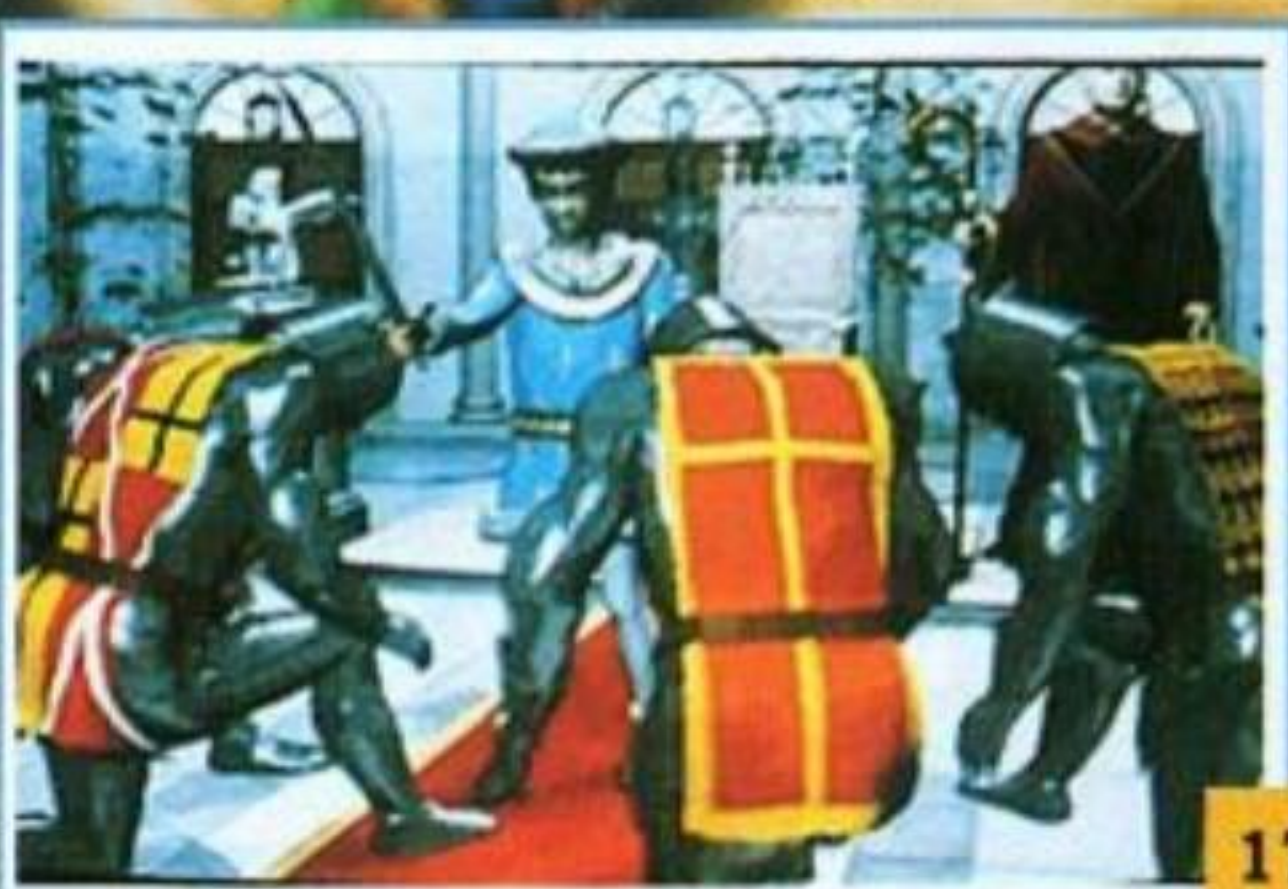
16 הקסם שיצילינו.



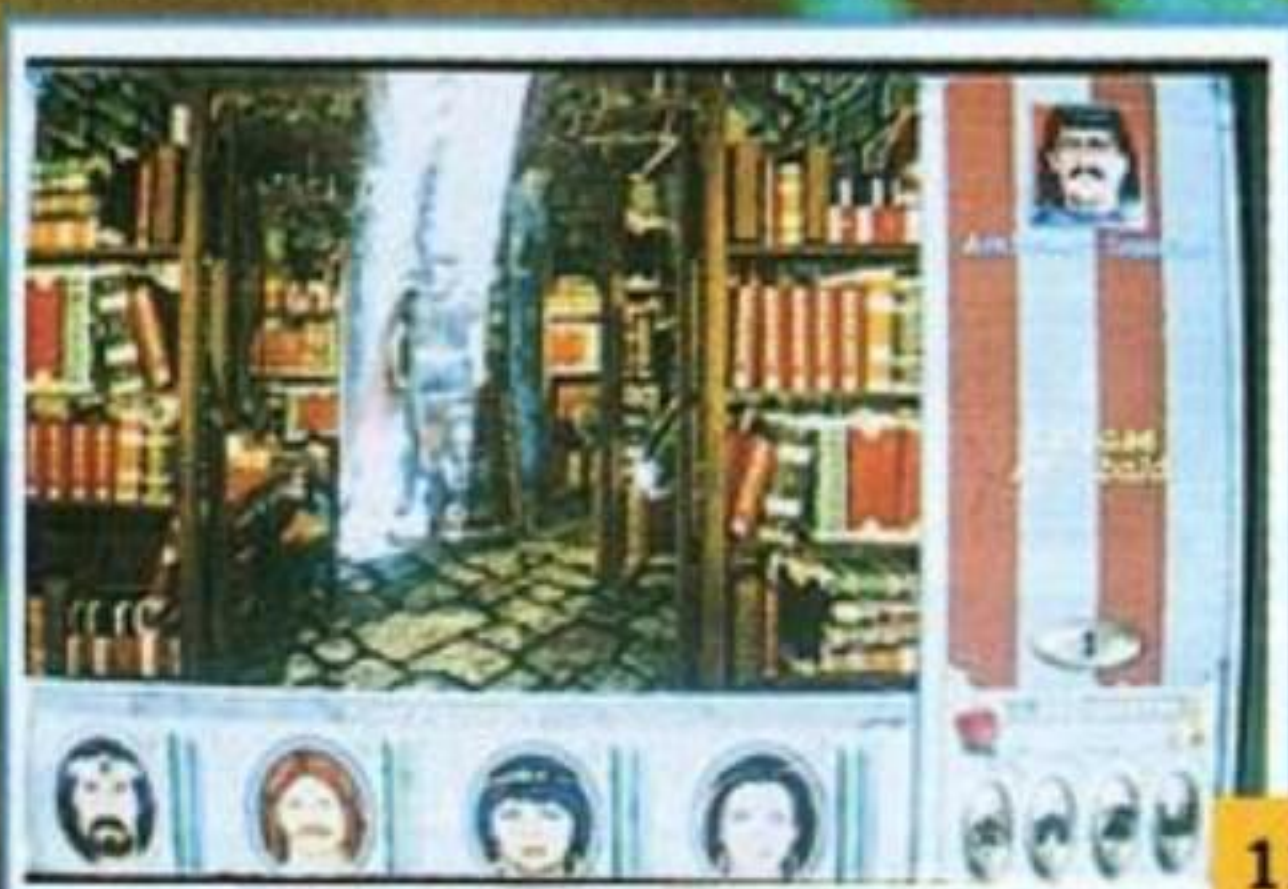
12 המקדש על האי המתבודד.



8 גם קוסם ילמד שריון.



17 מעכשיו אתה Sir.



13 תמורת קסמים נשחרר את הרשע.



9 קסם שחור והתקפי.



18 תעודת הצטיינות.



14 המקום בו נמצא הפתרון של החובילסקים.



10 יש לרצות את הקונסולים.

התעשייה מאת ערב חג

אל ה-10 וכעת אל ה-12. כמו כן, רוחות פסימיות מנשבות מכיוונו של AGE OF EMPIRES אשר צונח לא פחות מ-6 שלבים אל המקום ה-13. אם נחזור לבשורות המשמחות נספר כי פריצה בלי רגילה נרשמה לצד משחק הפעולה בתלת ממד, SHOGO, שפורץ היישר אל המקום ה-14 זה באמת יפה. פריצה נוספת באותו אזור נרשמה לקווסט החדש של GRIM FANDANGO, LUCASARTS, אשר מגיע היישר אל המקום ה-16 של הדירוג.

ומקיצוניות לקיצוניות. אמנם הזעזועים במצעד היו די צפויים, אך מי היה מאמין שלאחר תקופה ארוכה בעשירייה הראשונה ינחת הפרק הראשון בסדרת FALLOUT 9 שלבים אל המקום ה-18. את המצעד סוגר הפעם GRAND THEFT AUTO וייאמר לזכותו שהוא אחד השורדים היותר מוצלחים של המצעד.

ה מ ד י ם :

- ★ COMMANDOS מהמקום ה-13 אל ה-21.
- ★ HEROES OF MIGHT & MAGIC 2 מהמקום ה-16 אל ה-25.
- ★ BATTLEZONE מהמקום ה-17 אל ה-26.
- ★ RAGE OF MAGES מהמקום ה-18 אל ה-22.
- ★ DESCENT FREE SPACE מהמקום ה-19 אל ה-23.
- ★ X-COM 3 מהמקום ה-20 אל ה-31.

הכתובת לדירוג:

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

נכנס למדור "משחקים באמצע הדרך". אז אחרי פריצות כל כך מרשימות מגיע תורן של הירידות הדרמטיות, וכאן אנו מוצאים ירידה של שני שלבים ל-CAESER III, וירידה לא שגרתית למשחק מפונק יחסית, TOTAL ANNIHILATION שמוצא את עצמו במקום ה-8 של הדירוג. ירידות נוספות נרשמו ל-NEED FOR SPEED, שלושה שלבים אל המקום ה-9 ול-QUAKE 2 אשר ממשיך בקצב של שני שלבים מהמקום ה-6 ל-8 וכעת אל ה-10. דבר מדהים באמת הוא שגם במצעד צפוף ורור פריצות חדשות, מצליחים משחקים ותיקים לטפס ולשמור על מעמדם - כך היה הפעם עם FINAL FANTASY VII אשר מתקדם שלב אחד אל המקום ה-11 ואפילו בולם מגמת ירידה מתמשכת. מי שלא מצליח לעצור את הירידות הוא RAINBOW SIX אשר צונח בשלושת החודשים האחרונים מהמקום ה-7

הפעם אנו באמת שמחים להביא בפניכם את אחד הפרקים המרתקים ביותר בתולדות המצעד החודשי, אשר נבע בראש ובראשונה מהכניסות החדשות של משחקי חג המולד שפשוט זעזעו את הדירוג. אך למעריצי STARCRAFT לא הייתי מציע להיבהל, הוא עדיין מוביל בדירוג.

הכניסה המרשימה ביותר הייתה דווקא זו של FALLOUT 2, המביא לנו פרק נוסף בסדרת משחקי התפקידים הזו, והוא מצליח להגיע מהמקום ה-33 אל המקום ה-3. פריצה נוספת נרשמה במקום ה-5, לשם הגיע וללא כל עצירה מוקדמת HALF-LIFE המעולה, שממשיך את ה"קאם-בק" של SIERRA העולמית. אל המקום ה-6 במצעד הגיע פורץ לא פחות חשוב, המביא לנו סימולציה מעניינת של רכבות RAILROAD TYCOON 2 ורק בגיליון הקודם והוא

שם החברה	שם המשחק	מספר שבועות	דירוג קודם	דירוג נוכחי
BLIZZARD	STARCRAFT	32	(1)	1
NEW WORLD	MIGHT & MAGIC 6	28	(2)	2
INTERPLAY	FALLOUT 2	-	(33)	3
GT	UNREAL	28	(3)	4
SIERRA	HALF-LIFE	-	(-)	5
G.O.D	RAILROAD TYCOON 2	-	(-)	6
SIERRA	CAESAR 3	8	(5)	7
GT	TOTAL-ANNIHILATION	56	(4)	8
ELECTRONIC ARTS	NEED FOR SPEED 3	8	(6)	9
ACTIVISION	QUAKE II	52	(8)	10
EIDOS	FINAL FANTASY VII	20	(12)	11
REDSTORM	RAINBOW 6	12	(10)	12
MICROSOFT	AGE OF EMPIRES	52	(7)	13
MONOLITH	SHOGO	4	(-)	14
SSG	WARLORDS 3	12	(11)	15
LUCASARTS	GRIMFANDANGO	4	(-)	16
LUCASARTS	THE CURSE OF MONKEY ISLAND	52	(15)	17
INTERPLAY	FALLOUT	56	(9)	18
ACTIVISION	SIN	4	(-)	19
DMA	GRANDTHEFT AUTO	52	(14)	20

מחפשים את הקומיקס

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

מה
עושים?

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

איך
זוכים?

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

במה
זוכים?

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

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

אוסף אסטרטגיה מיוחד

STARCRAFT

מאת: ערן פולוסצקי



בגיליונות הקודמים תיארו את מה שעליכם לעשות בתחילת המשחק, במהלכו ובסופו. הפעם החלטנו לחרוג קצת מהמסגרת ולהדגים מספר עקרונות בסיסיים של המשחק תוך כדי שימוש ב-ZERG כדוגמה. את מהלכי הפתיחה והסיום של ה-ZERG נשאיר לכם לפתח בעצמכם, אך את הטכניקות שתלמדו כעת

תוכלו ליישם בכל שלושת הגזעים (בשינויים קטנים פה ושם). הנושאים שנלמד כאן הם מודיעין ומודיעין-נגדי, טיפים ושיטות להריסת בסיסי אויב וסקירה של מהלך הפתיחה הנפוץ ביותר (והבווי ביותר) במשחקי האינטרנט של STARCRAFT - תקיפת הבוק.

מודיעין ומודיעין-נגדי

ריגול אחרי היריב, איתור נקודות תורפה ותגובה מיידית למה שאתה מוצא, מהווים חלק חשוב מהחוויה של STARCRAFT. לגזע ה-ZERG יש אפשרויות רבות לריגול אחרי האויב. בשלבים הראשונים של המשחק הם יכולים להשתמש ב-OVERLORDS שלהם כדי לחפש את היריב.

וכך, מרגע שאיתרת את בסיס היריב, אתה יכול למקם את ה-OVERLORD שלך מעל הבסיס במקום בטוח כדי להשקיף בבטחה על פעולות היריב שלך. שים לב שהטקטיקה הזו יכולה לעבוד נגד ZERG או PROTOSSE ולא נגד ה-TERRANS, מכיוון שחיילי ה-TERRANS יהרגו את ה-OVERLORD שלך בקלות. כאשר אתה נלחם נגד ה-TERRANS, עליך לאתר את בסיס האויב, להסתובב מעט סביבו כדי לקבל מושג לגבי התוכניות שלו ואז לברוח במהירות לכיוון הבסיס שלך (נסה לא לחזור בקו ישר לבסיס שלך, כדי להטעות את היריב). אל תשכח להזיז את ה-OVERLORD שלך כאשר ה-ZERG או ה-PROTOSSE



THE ZERG

STARCRAFT הינו אחד ממשחקי האסטרטגיה היותר מוצלחים שיצאו לאחרונה. למרות ש-STARCRAFT לא מחדש שום דבר בתחום הגרפיקה (גרפיקה דו ממדית חביבה למדי), הוא מתבלט באיזון בין הגזעים השונים ובעובדה שלכל גזע יש אישיות משלו וסגנון משחק ייחודי. להלן החלק השלישי והאחרון של מדריך האסטרטגיה המלא שלנו למשחק.

מה יקרה בגיליון הבא?

ובכן, נחזור לארבעה עמודים שלמים של טיפים



וצייטים למשחקים החמים ביותר, אך אם יש לכם רעיונות למוספי אסטרטגיה נוספים, אתם מוזמנים לשלוח הצעות ורעיונות אל הכתובת שמופיעה בסוף המדור. גזע ה-ZERG לא נחשב לגזע חזק כאשר משווים יחידות בודדות, אך במספרים גדולים היחידות של ה-ZERG הן כוח מסיבי ביותר. יחידות ה-ZERG זולות מאוד וניתן לבנות צבאות שלמים מאפס תוך זמן קצר, מכיוון שרוב היחידות בוקעות כשתי יחידות במחיר של יחידה אחת. רק ההגנות הטובות ביותר יכולות לעצור צבא גדול של ZERG, ובאופן כללי, יצירת המון יחידות והשתלטות מהירה על המסך הן המפתח להצלחת הגזע.



משחקים, וכל תקיפה של בסיס האויב בשלב מתקדם של המשחק צריכה להתחיל עם ה-GUARDIAN ASPECTS.

בכל אופן, כדאי לך להחנות את הצבא שלך מחוץ לבסיס האויב בטווח בינוני ולכלול בו כמה DEFILERS, קבוצה קטנה של ZERGLINGS, קבוצה גדולה של HYDRALISKS, ואם יש לך מספיק משאבים, אתה מוזמן להוסיף גם כמה ULTRALISKS.

עליך למקם גם קבוצה של GUARDIAN ASPECTS, MUTAS ו-SCOURGES. בצד החלש יותר של בסיס האויב, התחל לתקוף את מתחם האויב בעזרת

על יחידת האויב, אתה רואה את מה שהיא רואה וכך אתה יכול לדעת בדיוק מה קורה בבסיס האויב. החלק הטוב ביותר בקסם הזה הוא שגם אם היריב שלך מגלה את ה"סוכן השתול" שלך, הדרך היחידה בה היריב שלך יכול להסיר את הקסם היא להרוג את היחידה שלו. גאוני, לא?

יצור על בסיס האויב

המפתח להריסת בסיסי אויב (כאשר אתה משחק ב-ZERG) הוא ה-GUARDIAN ASPECTS.

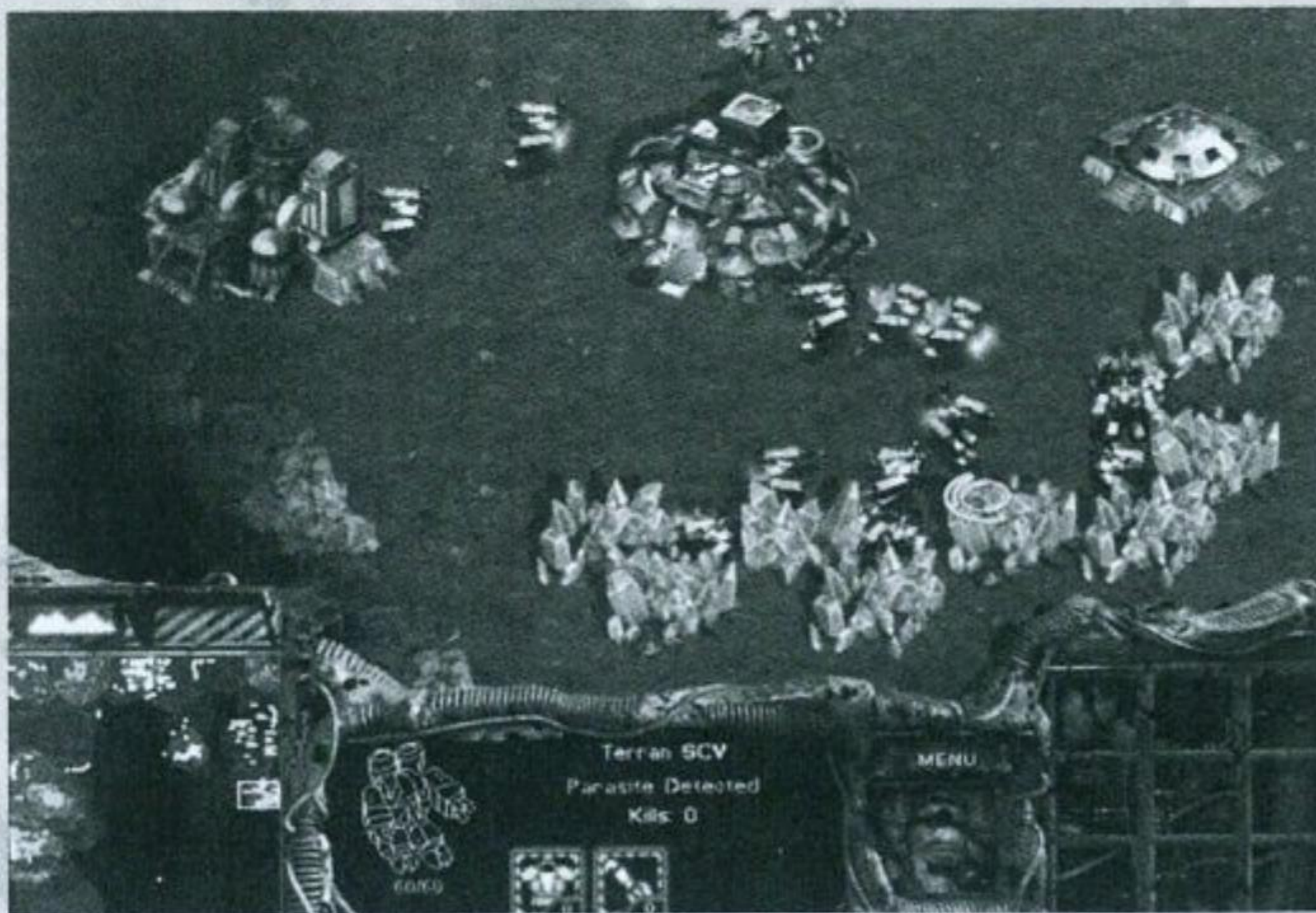
אם כבר שיהקת ב-ZERG ולא השתמשת בהם, קרוב לוודאי שלא ניצחת יותר מדי

מתחילים לבנות הגנה אווירית. פרוס את ה-OVERLORDS שלך במסך כדי שתוכל לדעת מתי האויב מתקיף ומתי הוא מתפשט ובונה בסיסים נוספים. נסה למקם את ה-OVERLORDS שלך בקרבת מים או צוק כדי שתוכל לעוף במהירות לצד השני אם יורים עליך.

טכניקה יעילה נוספת היא להתחפר (BURROW) ברחבי המסך. נסה להסוות מספר חיילים מסביב לבסיס האויב ולצדי שבילים מרכזיים של היריב כדי להיות מודע לכל תזווה שלו. פעולה זו גם מאפשרת לך לרדוף אחר יחידות פגע-וברח שמתקרבות לבסיס שלך, יורות ובורחות. כך תוכל להכין להן הפתעה ברגע שהן חוזרות "בבטחה" לבסיס. ודא גם שאתה מפזר את היחידות שלך כך שתוכל לראות שטח מקסימלי על המפה וכדי להקטין את הסיכוי שתתגלה.

שיטה נוספת ויעילה למדיי היא להשתמש בקסם ה-PARASITE של המלכה (QUEEN). כאשר אתה מטיל את הקסם הזה





הספיק להגן כמו שצריך על הבסיס שלו. מכיוון שהרבה שחקנים מנסים לבנות מבנים מתקדמים במהירות ושוכחים להגן על הבסיס, טקטיקה זו יכולה לנצח משחק תוך זמן קצר אם היא מצליחה להפתיע את היריב. למולך, אם אתה מתכוון מראש לאפשרות שכזו, אתה יכול לעצור תקיפות בזק בקלות. כטקטיקה התקפית, אסור לך להסתמך יותר מדי על תקיפות בזק, אך טכניקה זו יכולה להיות אפקטיבית מאוד בתנאים מסוימים.



יש מספר גורמים שקובעים אם כדאי לך להשתמש בתקיפת הבזק, ואני אסקור אותם בקצרה: המסך - זהו הגורם החשוב ביותר. אם אתה מכיר את מפת המסך, ואם אתה יודע היכן נמצא היריב שלך, זה יכול לחסוך לך זמן ולאפשר לך לתקוף את האויב במהירות הגדולה ביותר. אם אתה משחק במפה גדולה, קרוב לוודאי שעדיף לך לוותר על טקטיקת התקפת הבזק מכיוון שייקח לחיילים שלך

האסטרטגיה הקודמת היא בדרך כלל קטלנית, אך היא דורשת הכנה רבה, משאבים לא מעטים ותזמון. אם אין לך מספיק זמן או שאין לך מספיק משאבים, אתה יכול לנסות את האסטרטגיה הפשוטה הבאה: כוח גדול מאוד של HYDRALISKS יכול לחדור כמעט לכל בסיס אויב (אם אתה שולח חלק מה-HYDRALISKS לטפל ביחידות הגנה כמו TANKS SIEGE או REAVERS). אסטרטגיה זו לא דורשת תכנון והיא מצוינת למשחקים בקצב מהיר כמו משחקי דירוג באינטרנט. ברגע שאתה בתוך הבסיס, השמד את הפועלים של היריב (כדי לחסל את צבירת המשאבים שלו), ואת היחידות שגורמות לך לאבידות הרבות ביותר. טכניקה נוספת שיכולה לשמש אותך כאשר אתה משחק נגד שחקן ZERG יריב. כאשר אתה מתקדם מספיק מבחינה טכנולוגית ויכול לייצר NYDUS CANALS, בנה אחת בקצה הבסיס שלך, במקום מוגן היטב. כאשר ה-NYDUS CANAL מושלם, שלח מלכה לגלות אזור לא שמור של בסיס האויב. סיים את הקצה השני של ה-NYDUS CANAL בבסיס היריב ושלח מספר רב של יחידות כדי לתקוף את האויב מתוך הבסיס שלו.

התקפת הבזק

התקפות הבזק נעשו כל כך פופולריות במשחקי רשת עד כדי כך שתמיד יש להתכונן מראש לאפשרות של התקפת בזק. ליתר דיוק התקפת בזק היא טקטיקה בה מייצרים במהירות המון יחידות התקפיות (יעיל במיוחד עם ה-ZERG, אך אפשרי גם עם הגזעים האחרים), כדי להביס את האויב לפני שהוא

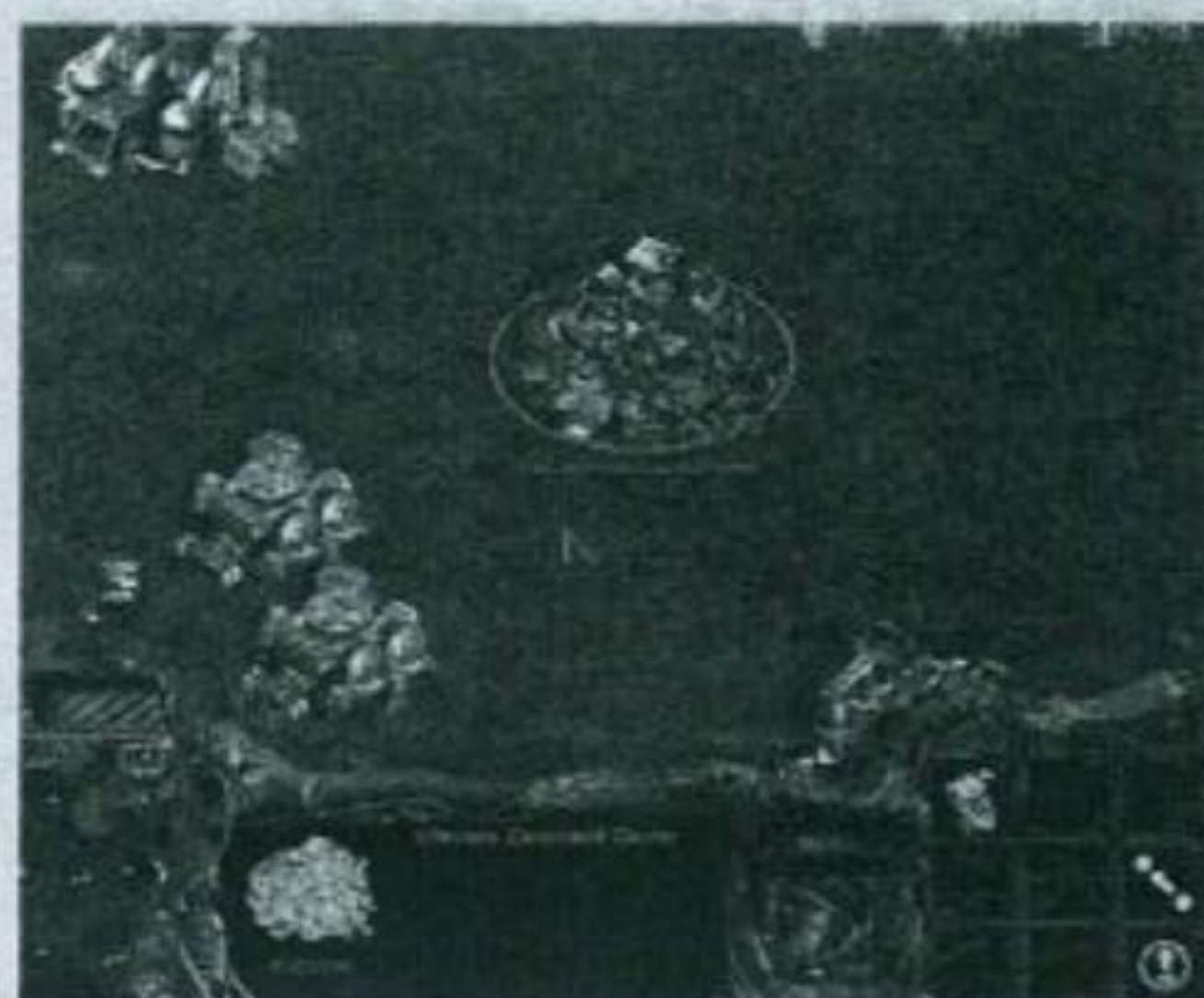
ה-GUARDIAN ASPECTS, וודא שהם תוקפים מהטווח המקסימלי האפשרי. החזק את ה-MUTAS וה-SCOURGES במקום בטוח עד שאתה חייב לספק הגנה אווירית ל-GUARDIAN ASPECTS, וברגע שההתקפה הראשונית שלך התחילה, קרוב לוודאי שהיריב יזיז את רוב ההגנה שלו לצד המותקף.

כעת, הכנס את ה-DEFILERS מהצד השני והטל את קסם ה-PLAGUE על שטח רב ככל האפשר. לאחר מכן, התחפר עם ה-DEFILERS במקום בטוח. כעת, שלח את ה-ZERGLINGS עם ה-HYDRALISKS לתקוף את האויב מאחור. קרוב לוודאי שהיריב שלך אפילו לא יבחין שהוא מותקף מחזית נוספת עד שזה יהיה מאוחר מדיי וההגנות שלו כבר נופצו. כעת הוא ייכנס לפניקה ולא יידע על מה להגן קודם. נסה לשלב את שני הצבאות שלך כדי לספק הגנה נוספת ל-GUARDIAN ASPECTS. המשך לקרוע את בסיס האויב לגזרים והשתמש ב-GUARDIAN ASPECTS כדי להרוס הגנות כמו BUNKERS או PHOTON CANNONS או SUNKEN COLONIES.



ה-SUNKEN COLONIES, ולאחר מכן הכנס גם את ה-ZERGLINGS לקרב. טקטיקה זו אמורה לעצור את רוב תקיפות הבוק של היריב, אך עליך לזכור תמיד לבנות עוד ועוד יחידות כדי להגן על עצמך מפני גל ההתקפה הבא. כאשר אתה מגן מהתקפת בוק של ZERG, עליך לסמוך פחות על ה-SUNKEN COLONIES מכיוון שהאויב יכול לתקוף עם MUTAS. בנה שתי ה-SUNKEN COLONIES HYDRALISKS ואז עבור ל-ZERGLINGS כדי להגן מהתקפה אווירית של MUTAS. מספר השחקנים - אם אתה משחק משחק פשוט של אחד על אחד, התחשב בגורמים שהוסברו מקודם. אם אתה משחק במשחק מרובה משתתפים, קרוב לוודאי שכל המשתתפים יינסו לבנות הגנה טובה לפני שהם תוקפים, כך שעדיף לך לנקוט גם כן בשיטה דומה, לבנות הגנה טובה, להכות עד ששחקן כלשהו תוקף שחקן אחר (אם יש לך מודיעין טוב אתה אמור לדעת את זה), ואז לתקוף את אחד השחקנים. כאשר אתה כובש טריטוריה נוספת, הגן עליה כמו שצריך ונצל את המשאבים עד תום. עד כאן בנוגע ל-STAR CRAFT. אם יש לכם שאלות נוספות, אני ממליץ שתנסו לחפש באינטרנט, מכיוון שיש לא מעט אתרים טובים שמציעים טקטיקות בסיסיות ומורכבות, הסבר מפורט על כל היחידות ומידע רב נוסף.

שוב אנו מפרסמים את כתובתנו ומספר הפקס שלנו לכל טענותיכם, בקשותיכם, טיפים, ציטים, וכל מה שתרצו. אז אל תתביישו - אתם מוזמנים לשלוח כל מה שעולה על דעתכם. כתובת: וויז, ת.ד. 2409 בני-ברק, מיקוד: 5114. כמו כן, אתם יכולים לשלוח פקס למספר 03-5708174. רק אל תשכחו לציין "עבור סודות מחדר התמיכה", בנוסף לשמכם וכתובתכם.



אם אתה מחליט לתקוף תקיפת בוק את ה-PROTOSS, נסה לנצל את נקודת התורפה שלהם - ההגנה האווירית (שכמעט ולא קיימת בתחילת המשחק). נסה לתקוף תקיפת בוק בעזרת המון יחידות MUTAS שים לב שכאשר אתה מנסה ליצור MUTAS במהירות, ה-PROTOSS עלולים לתקוף אותך בעזרת ZEALOTS.

כאשר אתה משחק נגד ה-ZERG, אתה יכול להשתמש באחת הטכניקות הקודמות, או לשלב את שתיהן ולתקוף בעזרת MUTAS ו-ZERGLINGS. מכיוון שהאויב שלך גם הוא ZERG, ולשניכם יש המון יחידות, עליך לשלוח את כל היחידות שלך להתקיף בו זמנית. אם תשלח את היחידות שלך כשהן מפוזרות או בזמנים שונים, האויב יוכל לכתר אותם ולהביס אותם במהירות.

כדי להכין את עצמך להתקפות בוק של ה-TERRANS או ה-PROTOSS, בנה שניים או שלושה מבנים של SUNKEN COLONIES במקומות טובים מבחינה אסטרטגית. מקם מספר ZERGLINGS מאחורי ה-SUNKEN COLONIES שלך כדי שחיילי האויב ייתקפו קודם כל את



המון זמן להגיע לאויב. כאשר אתה משחק במסך לא מוכר, נסה לסייר במסך כבר בתחילת המשחק כדי לגלות את מיקום האויב. אם האויב שלך נמצא על אי רחוק ממך, כדאי לך להתחיל להכין כוח אווירי והגנות אוויריות. נסה גם לגלות כניסות צרות אל הבסיס שלך כדי להקים הכנות וליצור מעבר קטלני ביותר.

הגזע - שיקול מרכזי נוסף שעליך להתחשב בו הוא הגזע של היריב שלך. כאשר אתה משחק נגד ה-TERRANS, עליך להישאר על הקרקע ולא לתקוף מהאוויר. ל-TERRANS יש הגנה אווירית טובה כבר בתחילת המשחק וזה יהיה רעיון גרוע לתקוף מהאוויר. במקום זה, נסה לשלוח מספר גלים של ZERGLINGS ואז עבור ל-HYDRALISKS שיכולים להרוג MARINES בצורה הרבה יותר יעילה. נסה לעקוף בונקרים כדי להיכנס לבסיס האויב. כמו כן, נסה להילחם ליד שרשרת ה-SCV שאוספים משאבים כדי להפריע לאספקת המשאבים.

כאשר אתה משחק נגד ה-PROTOSS, עליך לנקוט בגישה שונה לחלוטין.



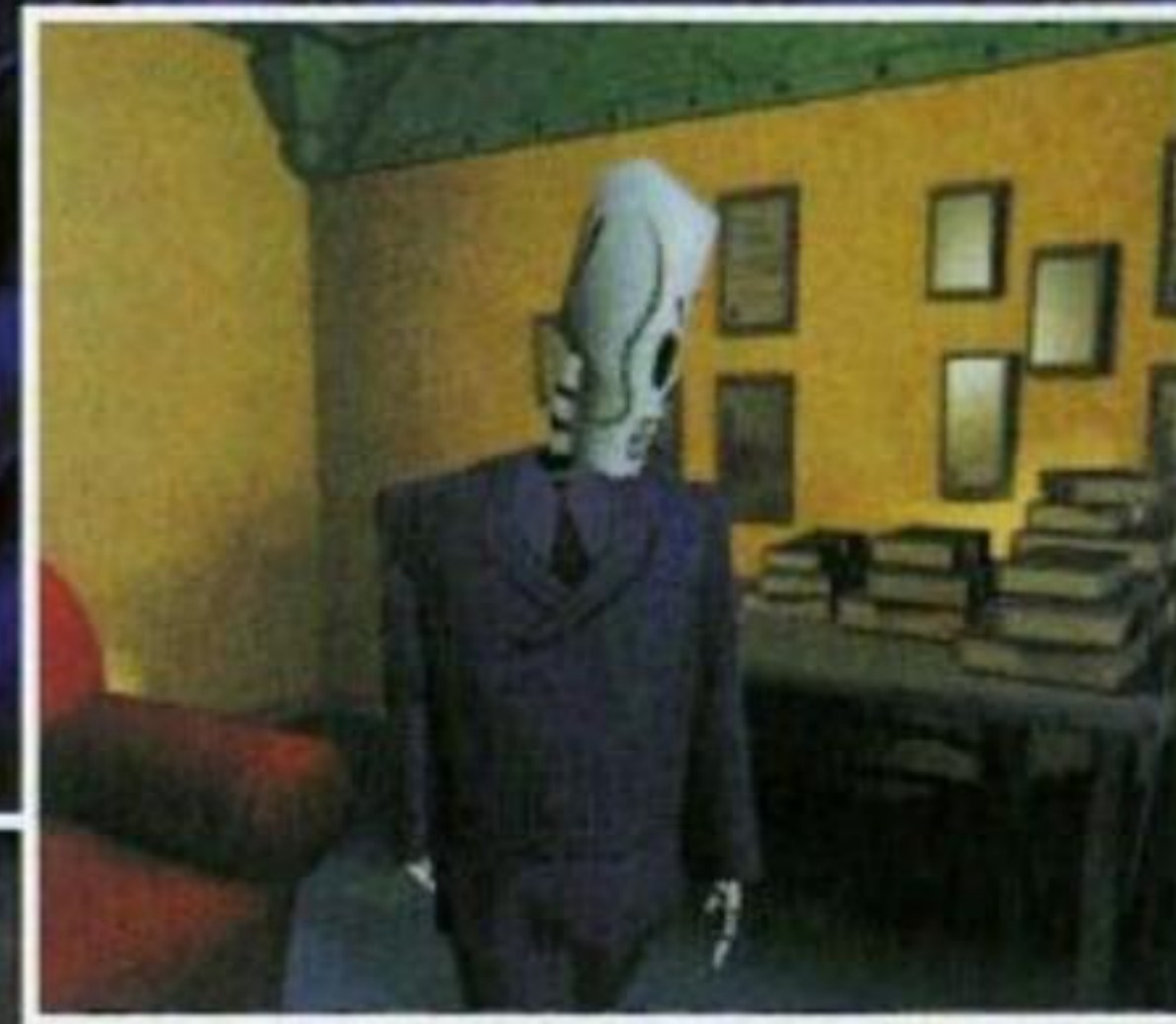
GRIM FANDANGO

נשף מסיכות

מאת: עדי שלו

נראה כאילו ז'אנר הקווסטים קצת נזנח, ומשחקים כמו ZORK ו-MIST נראים כמו יצירות יקרות ערך בזמן שבו כל מה שנראה על מסכינו הינן עלילות חסרות טעם, חידות שטחיות להחריד וסרטי וידאו די מיותרים - אבל לא הכל אבוד ולסוג המשחק הזה נשארה חברה אחת שתמיד אפשר לסמוך עליה, חברת LUCAS ARTS שהביאה אלינו את יומו של הטניקל ואת אי הקופים.

GRIM FANDANGO הוא חידוש אפילו עבור LUCAS ARTS, וניתן לומר שזהו המשחק המקורי ביותר שנראה זה זמן רב בתחום. המשחק מתרחש סביב חייו של גיבור מרכזי בשם מני קלברה והוא מצחיק, חביב,



פעלתן, פגיע ובעיקר מת, וזה בדיוק הדבר שמעלה את המשחק מעבר לרמה של משחקים אחרים ונותן לו את הטעם שעושה אותו לכל כך מיוחד. הוא מבוסס על מסורת מקסיקנית לפיה עולם המתים קיים בדיוק באותה מתכונת של עולם החיים, אלא שבו כולם כבר ויתרו על העור והשרירים שלהם ועתה הם חיים את החיים שאחרי המוות.

הטוב והרע

מני הוא סוכן נסיעות במחלקה להסעת עובדים, זוהי מחלקה שתפקידה להעביר את המתים משלב המוות הראשון אל השלב שלאחריו. סידורי הנסיעה נקבעים לפי תורת תגמול פשוטה, לפיה אם היית טוב למטה תקבל הסעה מהירה למעלה (נסיעה שתארוך ארבעה ימים) ואם היית רע, תצטרך ללכת ברגל במשך ארבע שנים. מני משלם על חטאיו בכך שהוא דואג לסידורי הנסיעה של הנפשות שמגיעות לסוכנות, וברגע שהוא יצליח למלא מכסה של נפשות טובות שהעביר, הוא בעצמו יוכל לקבל אישור יציאה אל עבר גן העדן.

כשהמשחק מתחיל, מני מבין את הנורא מכל - הוא לא ממלא את המכסה ולפי קצב ההתקדמות שלו הוא יישאר סוכן לנצח. אבל מה שיותר גרוע הוא שהוא מבין שמשחו רע קורה מאחורי הקלעים. מעין "מאפיית נפשות" עובדת בעולם המתים וגונבת נשמות, מה שסוגר למני את העסק ולא מאפשר לו לקבל קידום לעולם הבא.

מני מחליט לעשות מעשה. הוא יוצא למסע בו עליו להציל את גברת מרצדס שנפלה קרבן לכוחות השחור, ואם מני לא יצליח לפתור את

שסוף סוף יצאנו מהמסגרת המשעממת של משחקי ההרפתקאות של השנים האחרונות, ועם קצת רצון וקצת יכולת, GRIM FANDANGO הוא רק הסנונית הראשונה בשורה של משחקים איכותיים שנראה בקרוב, ואין ספק שזה עומד להיות אחד משוברי הקופות הגדולים ביותר של השנה.



קשר נוח עם הדמות ולשחק את המשחק בצורה נוחה מאוד.

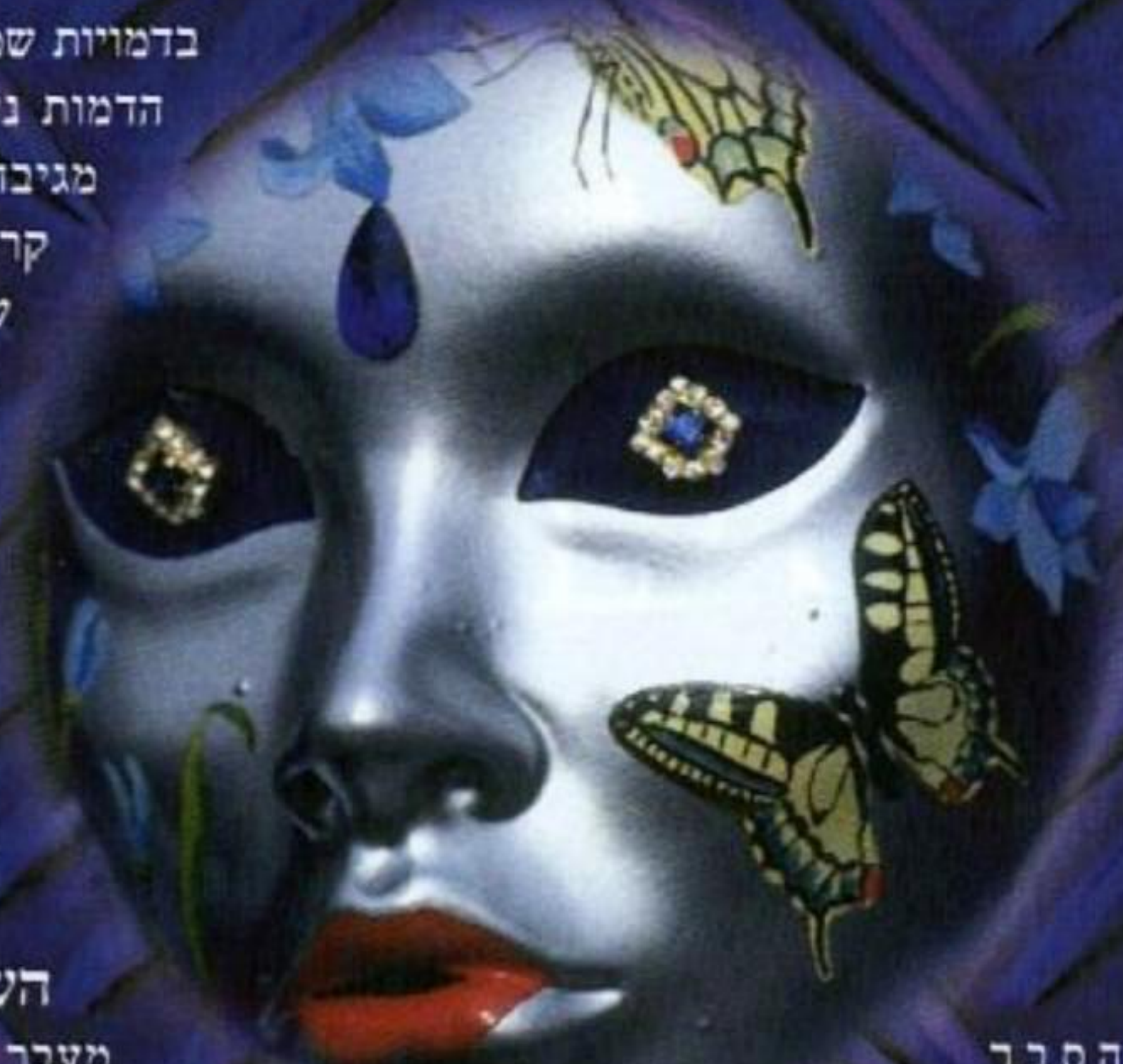
השילוב הנכון

מעבר לנוחות הטכנית, הצליחו המפתחים להגיע להישג מהותי של שילוב נכון בין העלילה לבין החידות בדרך משכנעת מאוד.

בדרך כלל יוצרי משחקים מהסוג הזה נתקלים בשתי בעיות עיקריות, הראשונה היא ליצור סיפור משכנע מספיק כדי לאפשר לשחקן ליהנות מהעלילה. השנייה נעוצה ביצירת חידות שישתלבו בעלילה בצורה מושלמת ועדיין יהיו אתגר ועניין מעבר לסתם פאזל שהשחקן צריך למלא בהצלחה. אנשי LUCAS ARTS, לא רק שהצליחו ליצור עלילה מדהימה ורבתגונית, הם גם הצליחו להביא



בפנינו מעין אריג של שאלות שיהיו אתגר גם לשחקן המנוסה ביותר - כל זאת תוך יצירת דיאלוגים מקסימים, שגם הם באמת מהווים משב רוח מרענן בזירת המשחקים הכל כך מונוטונית לאחרונה. בסיכומו של עניין הייתי אומר שהבשורה הגדולה נמצאת בעובדה



הסבך הפלילי אליו נקלעה, הוא והיא עלולים למצוא את עצמם בגיהנום.

מה שמעבר

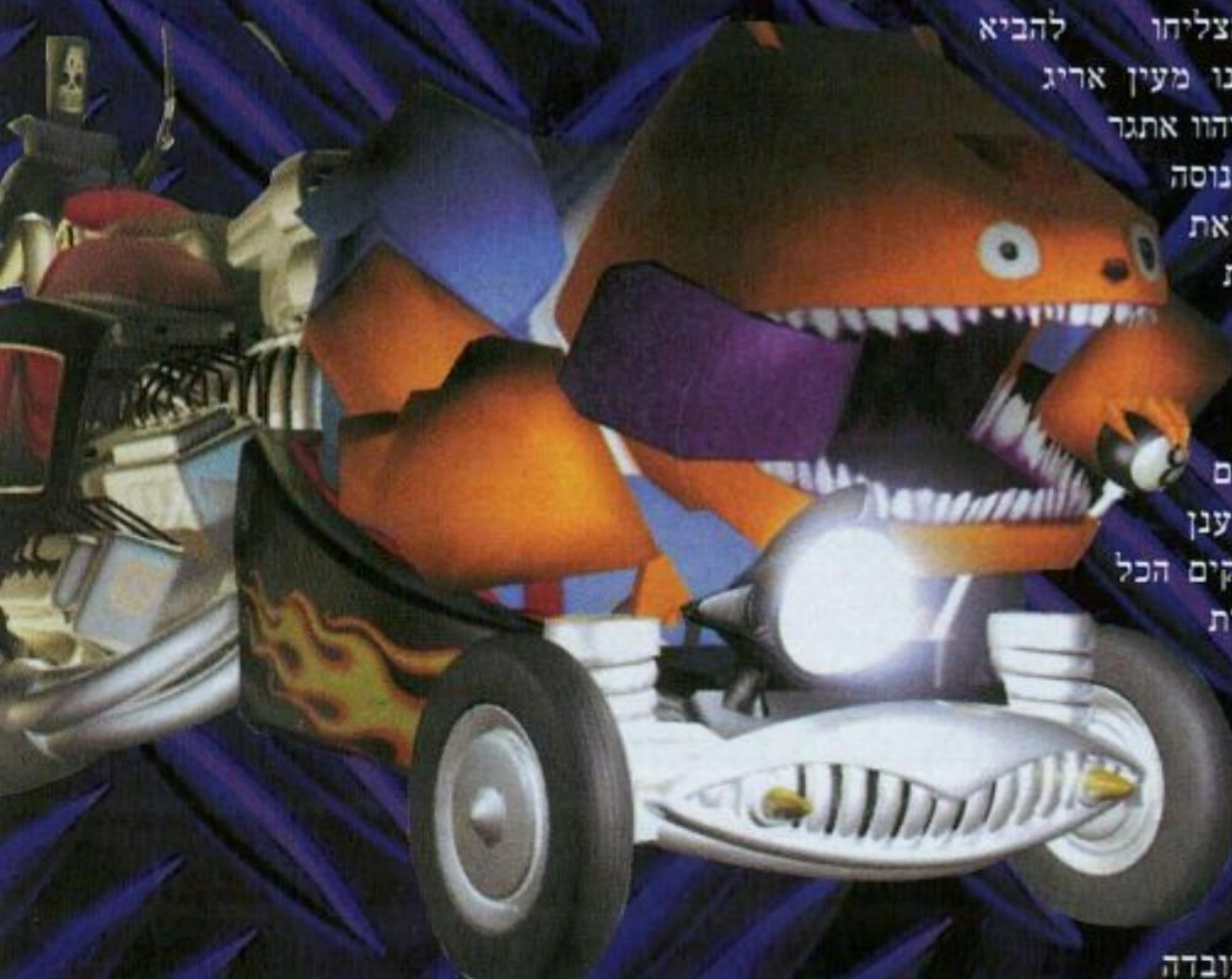
פרט לדמויות שהזכרנו מלוות את המשחק דמויות צבעוניות אחרות ומלאות חיים (בערך) - סאל הוא חבר של מני מהעבודה ומסייע לו במהלך המשחק במתן עצות שונות. גלוטים שיעזור למני להגיע תמיד לאן שהוא רוצה להגיע וכמובן, הרע הראשי במשחק, הקטור למנס, מנהל ארגון הפשע שגורם לכל הבעיות בחייו של מני.

עכשיו, אם אתם רוצים להבין מה זה GRIM FANDANGO, קחו את ההרגשה של משחק לא שגרתי (אפילו בשביל LUCAS ARTS) ותוסיפו לה את הגרפיקה והאווירה העשירה ביותר שראיתם במשחק כלשהו (פרט לנשף המקסיקני, נגיע לציינה טאון, לקובלנקה וכו').

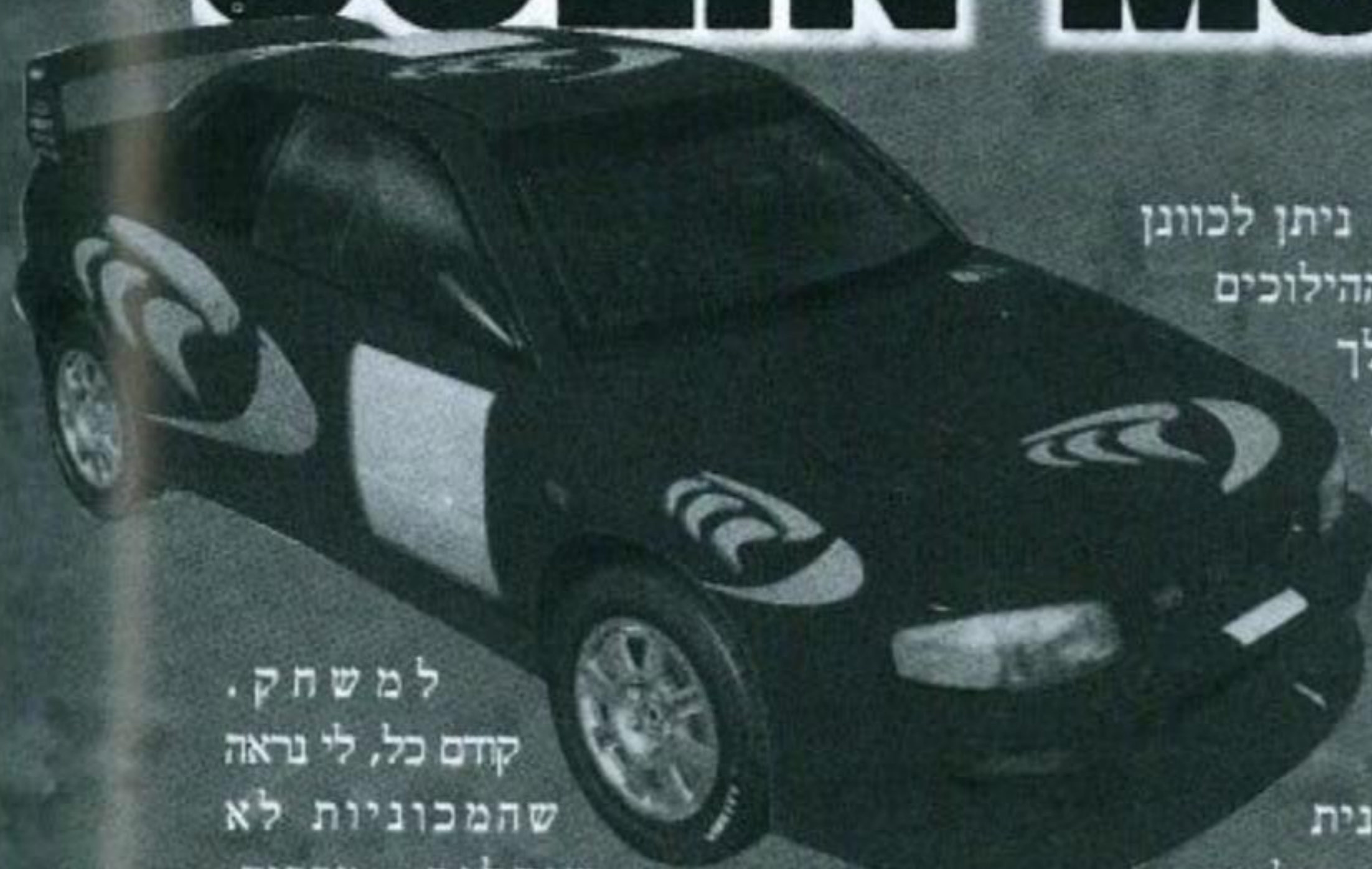
למרות שהוא די גדול, כדאי להוריד את ה-DEMO מהאינטרנט רק כדי לקבל את התחושה של המשחק והשיטה החדשה לשליטה



WIZ EXPRESS
בעד: עלילה ואווירה מהטובות שראינו, משחק המהווה אתגר אמיתי, ממש המיטב של LUCAS ARTS.
נגד: לוקח זמן להתרגל למנשק החדש ומי שלא אוהב קווסטים יעדיף לוותר על התענוג, וכך גם מי שמעדיף קווסטים מורכבים פחות.



אירוצ מודרן COLIN McRAE RALLY



מאת: ערן פולוסצקי

במשחק המירוצים החדש הזה אתם יכולים לבחור באחת מבין שמונה מכוניות מירוצן מעולות, שנשרקו בלייזר כדי להיות אמיתיות ככל האפשר, ולהתחיל להעלות אבק ביותר מחמישים מסלולי מירוצן. בהתאם למסורת מירוצי ה-FIA האמיתיים, גם כאן מצטרף אליכם נהג המשנה הוותיק של McRAE, ניקי גריסט, שידריך אתכם במסלולים השונים ויישאר רגוע ואינפורמטיבי גם כשתפכו את המכונית על הגג או כשתפילו את המכונית מצוק של 1,000 מטר, ותמעכו קהל של צופים בתחתית הצוק.

דרך מסך פשוט ואינטואיטיבי. ניתן לכוונן את הצמיגים, הבלמים, יחס ההילוכים ועוד. האמת היא שכדאי לך להישאר עם הגדרות ברירת המחול, ויצוין ששינויים במכונית יכולים להקל עליך בחלק מהמסלולים (כמו בשלג של מונטה-קרלו או בבוץ העמוק של אנגליה).

בזמן הנהיגה, השליטה במכונית פשוטה למדי (נסה להשתמש בשלבים המוקדמים כאימון כדי להשלים מסלולים בתנועה אחת מהירה וזורמת), ואין ספק שהדבר עדיף על 24 חקפות של מסלול יחסית ישר במירוצי מכוניות אחרים.

להערכתו, CODEMASTERS הבינו שמירוצן בסגנון ה-FIA הוא בודד למדי, כך שבמקום להוסיף המון מכוניות כמו ב-SCREAMER או ב-SEGA RALLY, הם ניצלו תכונה זו. אמנם אתה עדיין לבד בכל המסלול, אך שיטת תזמון פשוטה מידעת אותך על המיקום ביחס לנהגים האחרים. שים לב שאף פעם לא תמצא את עצמך מוביל בהפרש גדול בדרך לניצחון, וגם אם לא תטעה בכלל, עדיין יהיה סיום צמוד למדיי שיעלה אצלך את רמת האדרנלין.

תשומת הלב לפרטים במשחק היא כה גדולה, עד שבזמן שאתה נוהג במסלולים תוכל להבחין בלוגו של הספונסרים שלך דוהה ונעלם מתחת לשכבת אבק, אך אם אתה באמת שחקן טוב ותתקדם כמו שצריך, תוכל לשחק במסלולי בונוס ובמכוניות נוספות כמו ה-LANCIA DELTA INTEGRALE.

במקרה של תאונה, הפאנלים של המכונית תוכננו כך שהם יכולים להימעך וליפול. אמנם זה לא חדש במשחקים של מירוצי מכוניות, אך זה בהחלט מוסיף לאווירה בזמן שאתה צופה ב-REPLAY. עם זאת ולמרות כל דברי השבח, יש מספר חסרונות

המשחק כולל בית ספר שלם ללימודי נהיגה (במירוצים, לא כדי לעבור טסט) עם מספר הרגות קושי, מספר מסלולים, והערות מפורטות מפי אלוף העולם של שנת 1995.

עם סיום שלב האימונים ולאחר שתצא אל המסלול, המשחק נראה מרשים ביותר - כל שלב תוכנן כך שיעבוד הכי טוב עם מאיץ, פני השטח

מלאים בערים, עצים ויערות ואתה יכול אפילו לראות טירות, אגמים ופריטי רקע אחרים באופק. לפני כל שלב תוכל לכוונן מעט את המכונית שבחרת. כל האפשרויות הרגילות נמצאות פה, ואתה יכול לשנות אותן



למשחק. קדם כל, לי נראה שהמכוניות לא שוקלות מספיק, מכיוון שזה קל מדי להפוך אותן ולאבד זמן. שנית, קשה מאוד להחזיר את השליטה על המכונית אם אתה לא לוקח סיבוב נכון, אפילו במהירות נמוכה, מכיוון שהמכונית עלולה לנטות על הצד ואתה לא יכול להחזיר אותה חזרה למצב הבסיסי של ארבעה גלגלים על הקרקע. כך, הדבר הבא שאתה רואה זה המון עצים ועשב איפה שהשמיים אמורים להיות ואותך ואת מר גריסט תלויים מחגורות המושב שלכם.

מלבד מספר חסרונות פעוטים, אין ספק ש-COLIN McRAE RALLY הוא משחק מעולה. נכון, המשחק מנסה לדמות מירוצי מכוניות ולא להיות משחק פעולה מהיר, אך אין לי ספק שהוא יצליח מכיוון שיש בו אפשרויות נוספות כמו מצב של מסך חצוי לשני שחקנים, אפשרויות רשת שונות ושידורים חוזרים של מירוצים בסגנון הטלוויזיה.



WIZ EXPRESS

בעד: קל לשליטה, מהנה וממכר. אפשרויות רבות, גם למשחק ברשת.
נגד: רעש המנוע יכול לעלות על העצבים ומשקל המכונית לא נכון.
קהל יעד: חובבי מירוצי מכוניות.

CAESAR III

רומא לא נבנתה...



תעלה, מצב רוחם של התושבים ישתפר ונתקדם מעלה מעלה בפוליטיקה הרומאית. המשחק עצמו בנוי כמפת עיר שהולכת ומתפתחת ולמעשה אנו מקבלים אשליית תלת ממד באמצעות פריסת הפרטים על גבי שטח המשחק, ובסך הכל הדבר משרת את צורכי האסטרטגיה שלנו. מעבר לכך, עיקר הערך מצוי בעובדה שפשוט ניתן להתחיל לשחק ולבנות מיד ללא הקדמות מיותרות, אם



כי הייתי ממליץ בחום להשתמש בערכת בניית העיר שפשוט נותנת הכוונים טובים למי שרק מתחיל לשחק.

עם הזמן, איבדה החברה ממעמדה ומגוף מוביל שמוכר מיליוני כותרים בשנה, הפכה לחברה שעומדת מאחורי מוצרים בינוניים יותר כמו PROPILOT, משחקי לוח ושולחן כמו סדרת HOYLE ואפילו וריאציות קאונו על בסיס הדמויות מסדרת LARRY. לאחרונה נוצר איחוד שיווקי בין SIERRA ל-BLIZZARD (STARCRAFT, WARCRAFT וכו') וניתן לומר שהחברה הולכת ומשתקמת - אחת ההוכחות לכך באה דווקא בדמותו של משחק האסטרטגיה CAESER III, אשר ממשיך את הסדרה המפוארת מבלי לבייש את הפירמה.

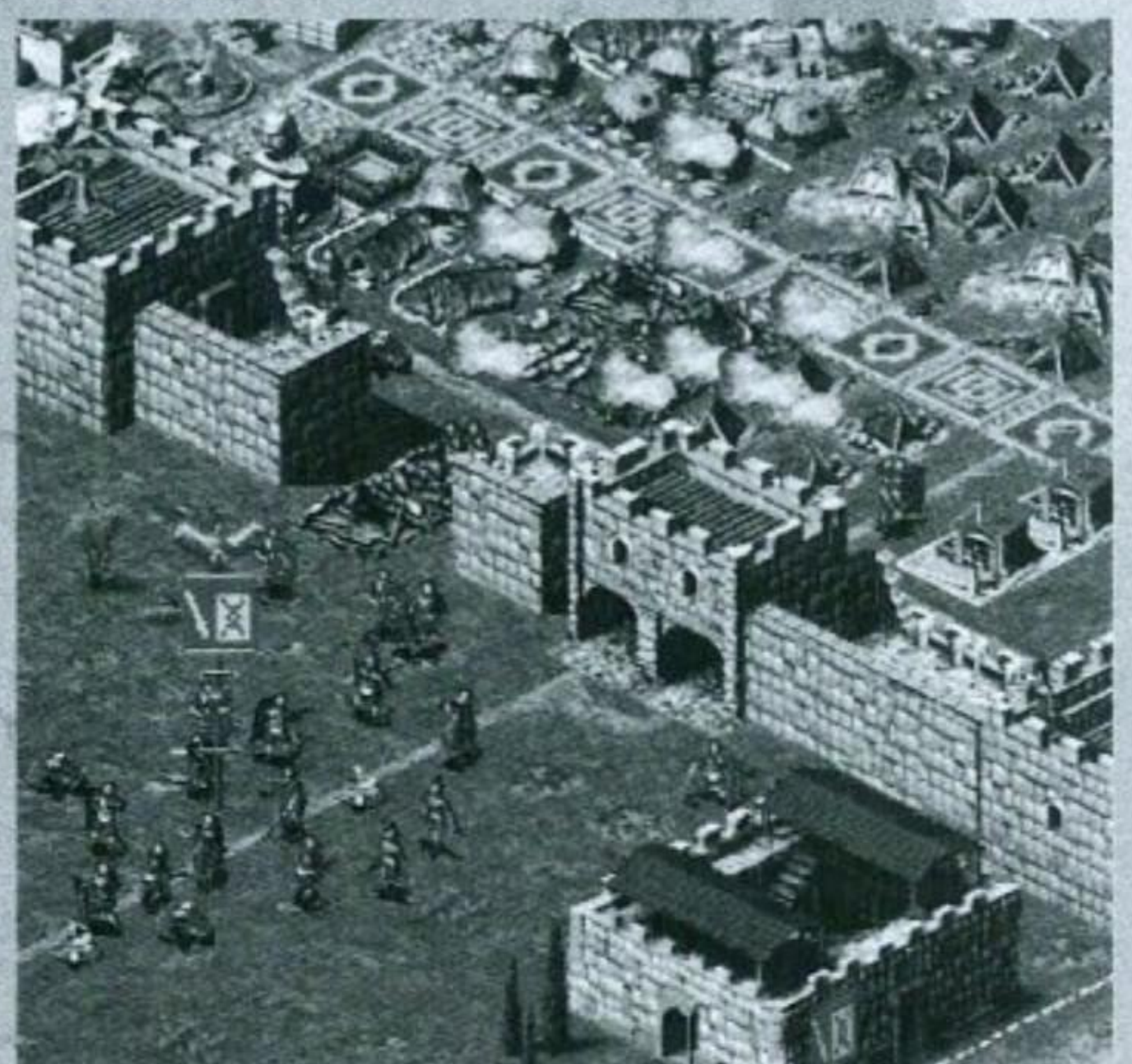
מרכז העניין כאן הוא בניית ערים ותכנון מרכזי אוכלוסייה תוך דאגה לרווחת התושבים החיים בתקופת הקיסרות הרומית. כדאי לזכור שהתקופה ההיסטורית קריטית לאופן בו המשחק בנוי ומכתיבה את הקצב שלו, כך שהעיצוב גרפי, התאמת פס הקול, הדמויות, במקרה של CAESER III המטרה מוגדרת ואנו נדרשים לעשות זה לבנות את רומא ממש

מהיסוד תוך כדי מתן מענה לצורכי האוכלוסייה שהולכת וגדלה, ובסופו של דבר להפוך לקיסרים הבלתי מעורערים של האימפריה הקטנה שלנו.

בסך הכל מדובר במשחק מורכב שדורש מאיתנו רמה גבוהה של ריכוז ומנהיגות, ואין ספק שניתן לחוש את ההבדל בין מנהיג טוב שצופה את הבעיות מראש וקשוב לתושבים, לבין פוליטיקאי שנותן לברים להתגלגל מעצמם. להערכתו מדובר באחד המשחקים היותר פוליטיים וככל שרווחת העיר

מאת: בן כספי

עבור מי שיש לו הערכה של ממש לקווסטים, וכבר יצא לו לשחק במיטב שהז'אנר הזה יכול להציע, נתקל יותר מפעם אחת בשמה של חברת SIERRA שפשוט הובילה את התחום בתחילת העשור עם סדרות מפוארות דוגמת SPACE QUEST, POLICE QUEST, GABRIEL KNIGHT, KING'S QUEST ואחרות.



WIZ EXPRESS
בעד:
מיד מתחילים לשחק, ההנחיות מופיעות על המסך והעיצוב ריאליסטי ומתאים לתקופה.
נגד:
מנשק קרב שיכול היה להיות טוב יותר, צפיפות וגודש בפרטים הקטנים שקצת פוגם באסתטיקה.



FIFA

99

18 שנה

MOTION CAPTURE

ההישג הבאמת גדול של ההפקה נעוץ בדיוק הרב של תנועות השחקנים הלכודות (MOTION CAPTURE), והדבר מתבטא במיוחד בסרט הפתיחה ובקטעי הכוריאוגרפיה של השחקנים לאחר כיבוש שער או בהילוכים החוזרים. הדמויות עצמן מציאותיות מאוד והתפתחות גרפית מעניינת באה לביטוי באפשרות לראות את פני השחקנים, ממש "FACE CAPTURE" לכל דבר, זאת מתוך כוונה לחזק את ההזדהות עם הדמויות ולתת לכל העניין פן מציאותי ככל האפשר (אפילו ניתן לשלוט בשוערים במידה מסוימת).

יתירה מזאת, במקרה של FIFA 99 הלך הפיתוח צעד קדימה ביחס לבניית הקבוצה ולהתמודדות שלה בליגות השונות לאורך עונה שלימה, מעין סימולציית מאמן בדומה לתוכנת ה-MANAGER למיניהן. וכך, יוצא שמסגרות ההתמודדות הורחבו כאן לא פחות ונוכל להשתתף בליגת החלומות של אירופה, במפעלים קיימים, בטורנירים מיוחדים שבנו ב-EA ואפילו ליצור טורנירים מקוריים למספר מרבי של 42 משתתפים וזה עוד לפני שניסינו את אופציות ריבוי המשתתפים.

WIZ EXPRESS

בעד: מערצי הסדרה פשוט חייבים את ההמשך וניתן לומר שהוא טוב יותר מכל סימולציית כדורגל שראינו בעבר. לכידות התנועה ברמה אחרת לגמרי, יותר קבוצות (ביניהן ישראליות) ומעקב יפה אחר התקדמות הקבוצה במפעלים השונים.
נגד: הצפה שאין כדוגמתה.

לאכזב אותנו, במקרה של FIFA 99 אין חריגות מהמנהג הזה, ומדובר במוצר עדכני ביותר, מתקדם מאוד מבחינה גרפית ועשיר בהרבה יותר מסגרות תחרותיות וקבוצות לרבות מכבי חיפה ובית"ר ירושלים (גם אם זה לא עדכני עד הסוף).

הדבר האמיתי

הריאליזם המדובר כל כך זכה כאן לחיזוקים משמעותיים בכל הנוגע לקצב המשחק והוא מהיר מכפי שהיה אי פעם - ראשית, קצב הפריימים לשנייה מואץ יותר (ומשתפר ככל שהמחשב שלכם חזק יותר), כך שתנועות השחקנים והכדור מגיעה למהירויות תגובה שנותנות לכל העניין רציפות ויכולות תגובה מיידיות של השחקנים. כמו כן, יש כאן שליטה טובה יותר במשחק עם הכדור ומהלכי קומבינציה טובים יותר שדורשים חשיבה אינטליגנטית מול יריב משופר שפשוט קורא מסירות "שקופות" מדיי (חיבט קריטי למדיי עבור מי שמכיר כבר את רוב ההתחכמויות של ההפקות הקודמות). עם זאת, FIFA 99 מותאם גם למצטרפים החדשים לז'אנר הזה שיוכלו להשתלב דרך ה-QUICK START ולהיות חלק מהטירוף הזה.



מאת: בן כספי

כמו בכל שנה, גם הפעם יוצא לנו לרווח על הדגם החדש של FIFA, יצירת הפאר הווירטואלית ממחלקת הספורט של ELECTRONIC ARTS.

נדמה לי שאין עוררין על כך ש-EA הביאה לנו את אחד הדברים החשובים ביותר בתולדות הבידור הממוחשב, היא הביאה לנו סימולציית ספורט שנשענת על מאגר נתונים ריאליסטי לחלוטין והישענות על טכנולוגיה של לכידות תנועה המתיימרת להתקרב ככל הניתן לדבר האמיתי. עם זאת, אני בהחלט מבין את כל מי ששואל ובצדק שחברת הענק הזו קצת יצאה מפרופורציות והציפה את השוק ביותר מדיי כותרים של הסדרה, במיוחד בשנתיים האחרונות (ROAD TO WORLD CUP ו-WORLD CUP 98 ו-FIFA 99 יצאו במשך שנה וחצי).

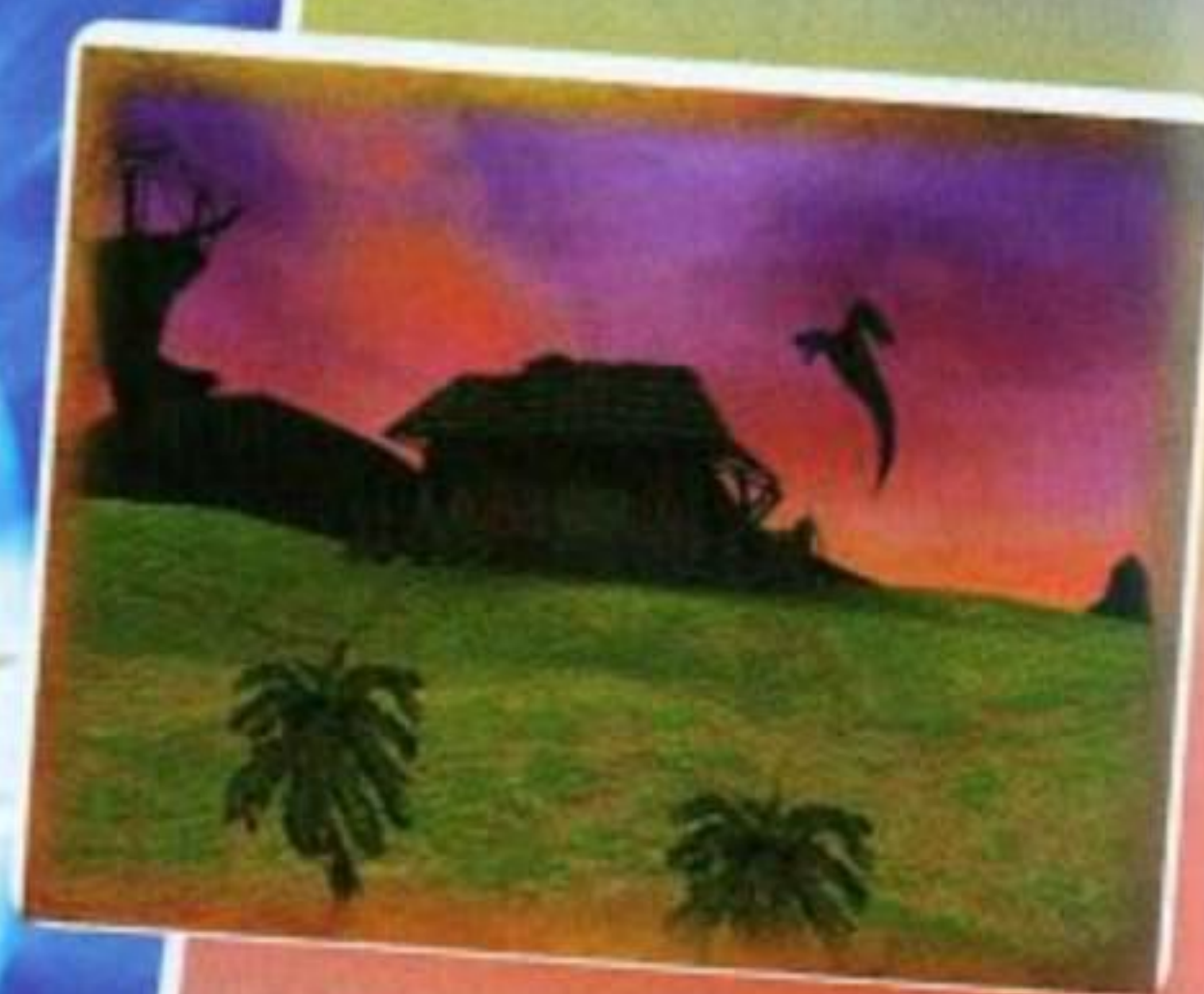
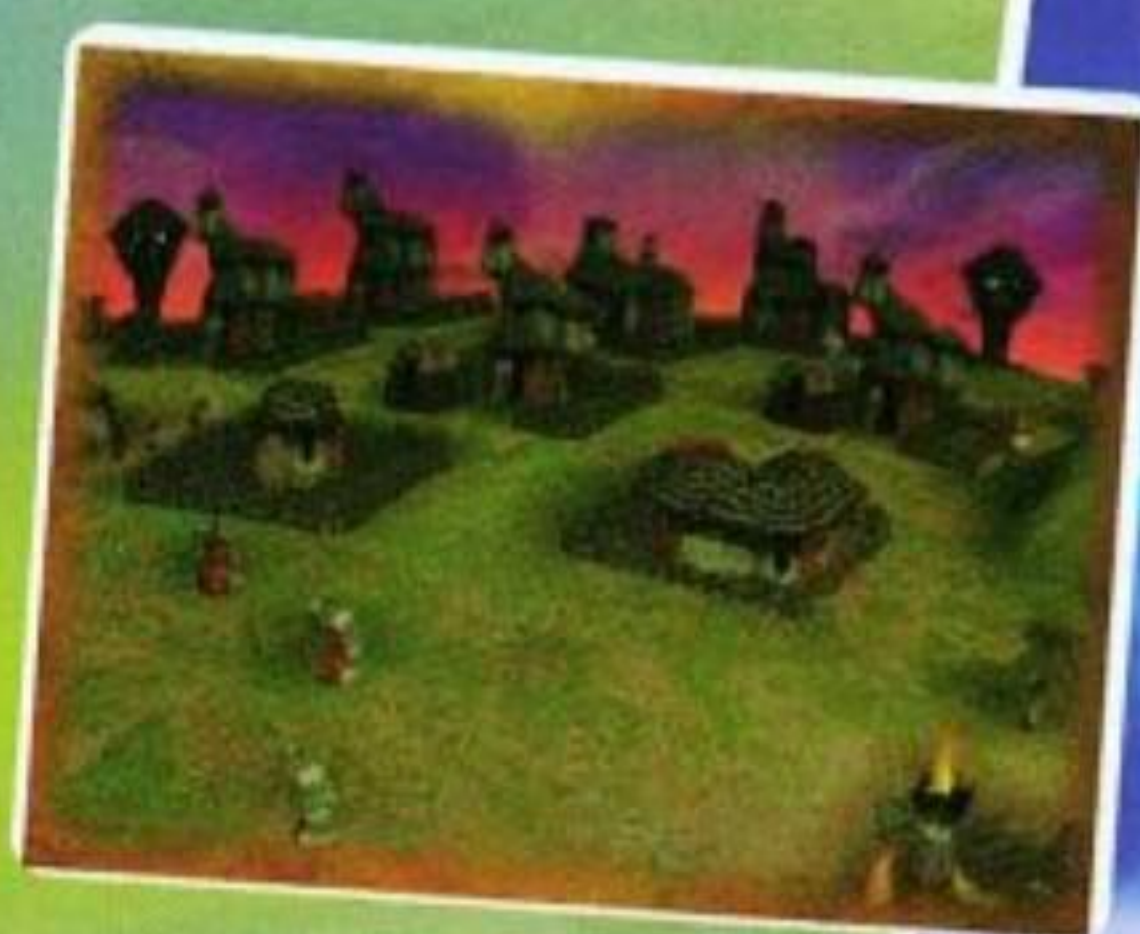
אבל גם המתלוננים למיניהם, מגיעים אל המדף, רואים את האריזה וכמטה קסם פשוט שמים ידיהם על המשחק הזה, מוחלים על כבודם ומגלים שיש מקום לכותר האחרון ושעוד לא נולד ב-EA תוכניתן, מנהל שיווק או אשת יחסי ציבור שתעז

שחק אותה אלוהים!

POPULOUS
THE BEGIPIING



ברוקנר נטע



בוא ותרגיש איך זה להיות אלוהים
במשחק האסטרטגיה הגדול בכל הזמנים. עם מנוע תלת
מימדי תוכל לשלוט על בריאת העולם. וחסר למי שלא יציית!

השליטה בידים שלך!



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

להשיג ברשתות השיווק, חנויות המחשבים, הצעצועים והספרים להזמנות התקשרו-5124040-03

הישראלית יוצאת נשכרת ורק לאחרונה הביאה לנו את CAESER III ו-SIERRA HALF-LIFE. אך לא רק SIERRA נמצאת בתפריט ולא מכבר הביאה מחשבת משחקים לבעלי התקציבים הנמוכים יותר.

הפעם מדובר בשלושה משחקים חדשים שיצאו לשוק המחיר של 99 ש"ח, ולמרות מחירם הנמוך הם בסך הכל סבירים, אך אל תצפו לחוויות מולטימדיה מרגשות ברמת HALF-LIFE או TOMBRAIDER III.

THE L.E.D WARS

משחק האסטרטגיה הזה כולל מספר אדיר של יחידות לחמה - הוא כולל 16 שלבים לשחקן יחיד ו-20 שלבים למשחק רב משתתפים (ניתן לשחק אחד מול השני ברשת או באינטרנט). רמת המשחק גם היא ניתנת להתאמה לפי יכולתו של השחקן, וקיימת אפשרות להכין מפות חדשות ותסריטים מקוריים.

DEMONSTAR

הפקה עשירה בפרטים שכוללת 18 שלבים כאשר כל שלב קשה יותר מקודמו ומאפשר לשחק עם שני שחקנים נוספים על אותו מסך, כאשר השחקן השני יכול להצטרף למשחק בכל עת. כמו כן, יש כאן מחסן תחמושת של פצצות וטילים ואפשרות לבחור בכלי הנשק המועדף עלינו.

מערך ההגנה שלנו מושגת על קריסטלים ואנרגיות ובמהלך השימוש נאספים בונסים ושלושה סוגים שונים של שיפורים כמו רובי לייזר, תותח יון ותותח פלאסמה. פס הקול, אגב, נכתב על ידי בובי פרינס שכתב את פס הקול ל-DUKE NUKEM 3D ול-DOOM.



עוד נספר כי רק לאחרונה הודיע מנכ"ל אינטרנט זהב, אלי הולצמן, "אנו מעניקים לכל תושב במדינה תא דואר בעברית חינם, ובכך פותחים את השימוש בדואר אלקטרוני עבור כל מי שמתקשה באנגלית וחושש מהעלות הכספית של השימוש באינטרנט." כתובת האתר:

www.internet-zahav.net/evrit

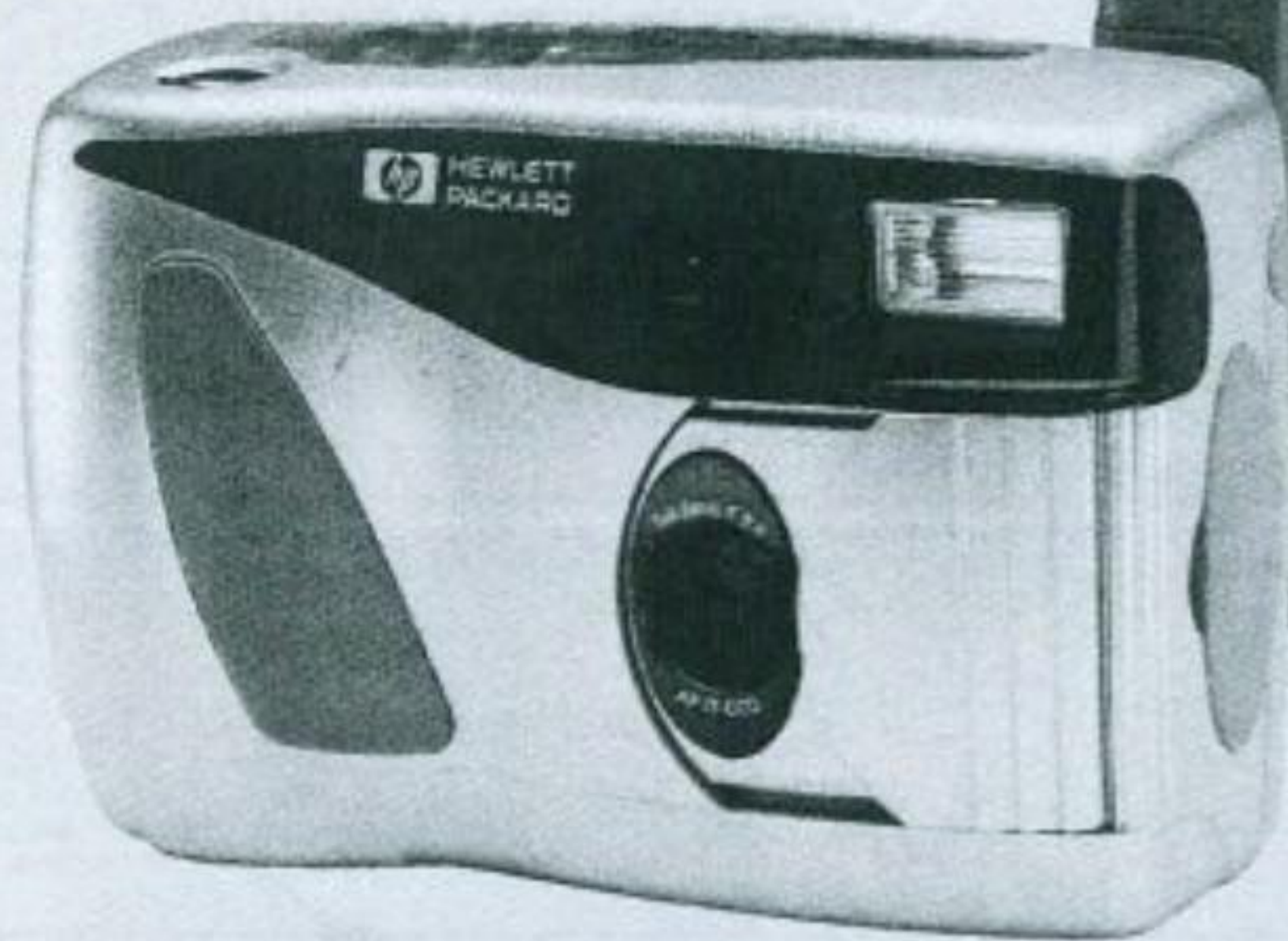
מחשבת חוזרת עם חזרתה של חברת SIERRA לצמרת של חברות המשחקים העולמיות, יוצא שם חברת מחשבת

דואר אלקטרוני בעברית אינטרנט זהב, מעניקה בימים אלה תיבת דואר אלקטרוני בחינם לכל תושב במדינת ישראל, ואפשרות לשלוח ולקבל דואר אלקטרוני בעברית.



תושבי המדינה מוזמנים להיכנס לאתר עברית - Evrit, לבחור תיבת דואר אלקטרוני ולהתחיל לשלוח ולקבל דואר אלקטרוני בעברית. אינטרנט זהב מעניקה את תיבת הדואר בחינם וכן שעת שימוש בחודש בשירותי הדואר - חינם (כל שעה נוספת תעלה 1.9s).





WARHEADS

כאן מדובר בסדרה של מאבקים פלנטריים בחלל והמשימה היא לנווט במערכת הכוכבים, לחפש ולהשמיד את המתנגדים ובעצם לשרוד את העניין הזה. לרשותנו עומדת ספינות חלל מעניינות בעלות 5 מערכות הגנה, ומחסן הכולל 50 סוגים שונים של כלי נשק. בנוסף, ניתן ליצור מספר בלתי מוגבל של כלי נשק על ידי עורך מיוחד לתחמושת ולשלוח את התוצאות בדואר אלקטרוני.

כמו כן, ניתן להכין אזורי משחק באינטרנט, לעקוב אחר הנעשה בגלקסיה בעזרת סטים והגדלות מיוחדות, והתחרות יכולה להתבצע בין 10 שחקנים בו-זמנית ברשת או באינטרנט.

הכל נייר

לא פעם יוצא לנו לדווח במדור הזה על חברת HP, ענקית המדפסות, אשר בחרה להציג בדרך מקורית את סדרת המוצרים

החדשה של מדפסות הזרקת הדיו (Desk Jet) החדשות שלה. הדפסות הצבע שהפיקו המדפסות החדשות, עוצבו לבגדים מרהיבים ואלו הודגמו בתצוגת אופנה באמצעות צמרת הדוגמנות בישראל (רות גונזלס, גלית גוטמן, איה קרמרמן ואחרות).

האירוע עצמו נערך בהאנגר ענק בנמל תל אביב, הונחה על ידי גלית גוטמן והשתתפו בו מאות אנשי שיווק ותקשורת מארץ. בתמונה ניתן לראות את הדוגמנית איה קרמרמן מדגמת את אחד בדגמים.

צ'ק מאסטר
חברת מ.כ.מ (מידע כלכלי ממוחשב) פיתחה תוכנה ייחודית לבדיקת צ'קים חוזרים. שמתחברת בצורה פשוטה לכל תוכנות החשבונות על גבי PC.

התוכנה בודקת באופן מידי (On Line) תוך כדי הוצאת הקבלה אם חשבון הבנק ומספר תעודת הזהות של הנותן נמצאים בצ'ק-מאסטר, מאגר המידע של מ.כ.מ (יודגש כי המאגר הזה הוא היחיד שמאושר על ידי רשם מאגרי המידע במשרד המשפטים).

בעזרת התוכנה יכול מקבל הצ'ק לבדוק אם ממספר החשבון נמשכו צ'קים ללא

PhotoSmart C20/C20xi

כיסוי ואם נותן הצ'ק שייך לרשימת בעלי החשבונות המוגבלים והמוגבלים לשעבר (עד שנתיים מתום ההגבלה). כמו כן, התוכנה מתריעה על גבי המסך בפני בעל העסק במקרים אלה וביכולתו לשקול שוב אם לבצע את העסקה.

שלמה שריר, מנכ"ל מ.כ.מ, המתמחה באיסוף מידע בעשר השנים האחרונות מוסר כי המאגר מתעדכן באופן דינמי ויומיומי בנתונים על צ'קים חוזרים מכל ענפי המסחר והכלכלה במשק, והדבר מתבצע על ידי תקשורת מחשבים בכל לילה או עם פתיחת הקופה. מעבר לכך, התוכנה עצמה מותאמת לכל תוכנות הנהלת החשבונות הממוחשבת ב-PC (חשבשבת, פינגסית, וכד').

PhotoSmart C20

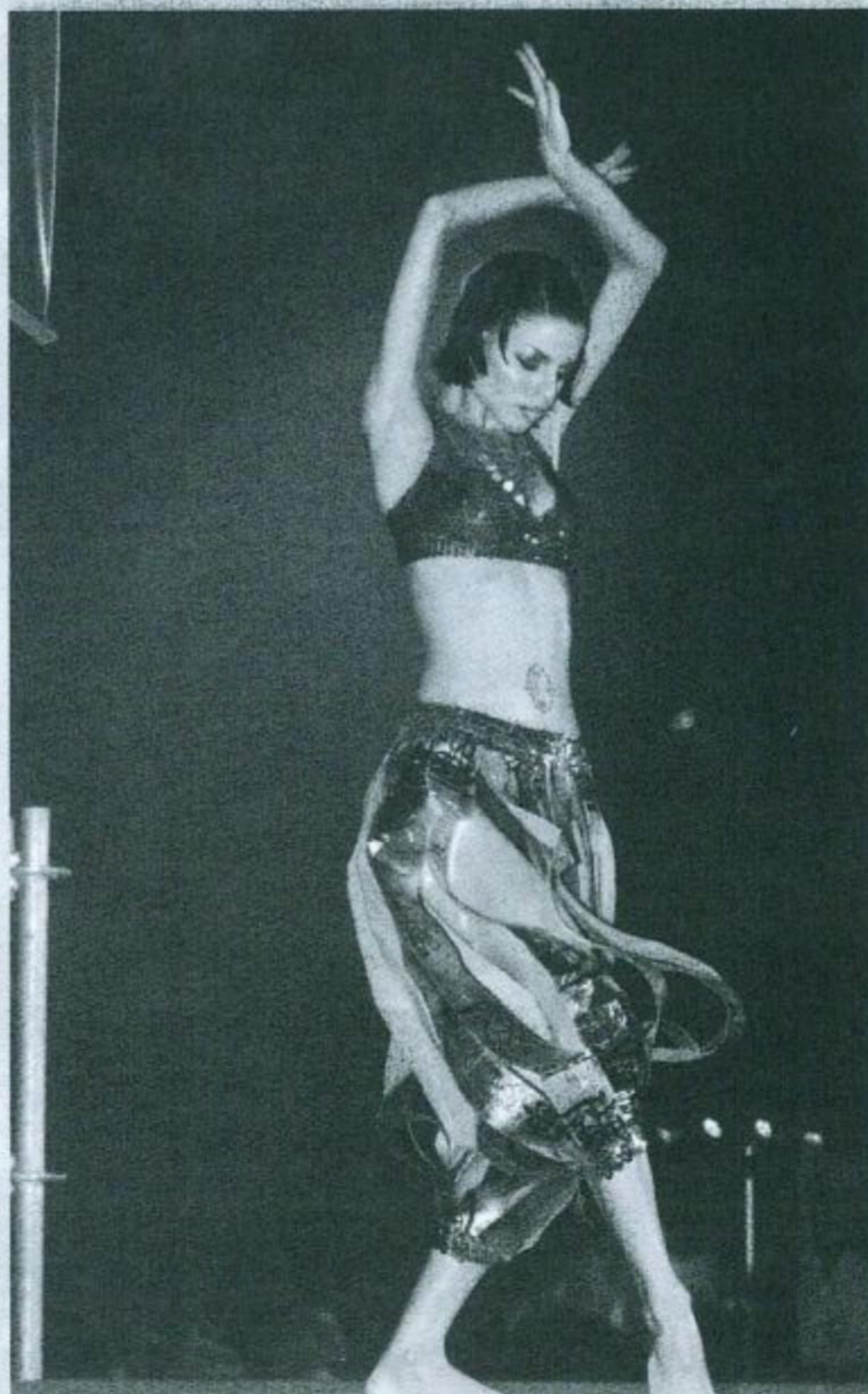
HP ישראל, אינם מסתפקים במדפסות ולא מכבר הביאו מצלמה דיגיטלית חדשה, PhotoSmart, אשר מביאה התקדמות נוספת בתחום ה-Imaging הממוחשב.

המצלמה תאפשר למשתמש הממוצע לחסוך את התהליך המייגע של פיתוח תמונות בחנות צילום - זאת, על ידי חיבור פשוט ישירות ל-PC.

התוכנה שתומכת בעניין נקראת Photo Finishing, וזו קובעת באופן אוטומטי את מתווה הדף ומדפיסה את התמונות שנחרו על דף אחד.

כמו כן, מצורפת תוכנת Picture It (מהדורה 2.0) של מיקרוסופט לצורך עריכה, הגדלה וכו'.

המחיר בישראל - \$575 + מע"מ.





כוכב כחול

ISRAELI

AIR FORCE



המהימנה ביותר לסימולציות טיסה, ובעלת מאגרי מידע אדירים אודות חילות האוויר והתעשיות הביטחוניות בעולם. המוצר הפופולרי ביותר של החברה היה סדרת ה-LONGBOW ואין ספק כי מי שעבד על כוכב כחול ביסס את המלאכה על אותם סטנדרטים ומעל הכל עם תפיסה ריאליסטית. הקוראים הוותיקים שביניכם ודאי מקשרים את התפיסה הריאליסטית לחברת המשחקים הגדולה בעולם, ELECTRONIC ARTS (זו שהביאה את NEED FOR SPEED, זוו שהביאה את NBA, FIFA וכו') והם צודקים במאת האחוזים, אך זה המקום להזכיר לכולם לפתוח את העיניים ולזכור עובדה חשובה בעולם משחקי המחשב, חברת סימולציות הקרב של Jane's היא חברת בת של ELECTRONIC ARTS וזה אומר שהרעיון של פיקסל הלך הכי רחוק שאפשר מבחינתו.



לנחלתם של כל המינים והדבר הגיע אפילו לבג"ץ, שם אושרה בקשתה של אליס מילר להיות טייסת הקרב הראשונה שלנו, ועד היום מגיעות בנות רבות למבדקי הטיס של החייל.

יש לי חלום

כוכב כחול, סימולטור הטיסה של חיל האוויר הישראלי, מיועד לכל אלו שחלמו להיות טייסים ישראלים ולא ממש הצליחו (בערך חצי מדינה). נקודת המוצא שלו ישראלית בדיוק כמו בית התוכנה פיקסל שעומד מאחורי הרעיון, כך שנוכל למצוא כאן מנשק הפעלה ותדרוכי משימות בעברית על גבי המסך, תופעה חדשנית שמעודדת במיוחד את החברה החדשים שעדיין לא נכנסו לסימולציות המטוסים וחוששים מהאנגלית הלקונית שדורשת מהירות תגובה טובה של השחקן. מעבר להיבט הטכני, כל מהותו של כוכב כחול היא ארצנו הקטנטונת, ובמילים אחרות הטיסה היא מעל שמי ישראל ועם כל הציניות, יש בזה משהו מרגש ותחושת שייכות אחרת כשניתן

לזהות את הכינרת, את הרי הגולן או את תל אביב (תענוג שעד היום היה שמור ל-FLIGHT SIMULATOR של Microsoft). עם זאת, בל נשכח שהבית האמיתי של הסימולטור הוא זה של חברת Jane's והמטרה היא למכור עותקים רבים בעולם ממש כמו F-22 LIGHTNING, FALCON, JET FIGHTER ואחרים. מבחינה זו, כדאי לזכור שהחסות שנתנה חברת Jane's חשובה ביותר, היות והיא נחשבת כיום כסמכות

מאת: שי אבני

כוכב כחול הוא סימולטור טיסה משובח מבית היוצר של חברת פיקסל הישראלית ו-EA העולמית, והוא מביא לנו את חיל האוויר הישראלי היישר למחשב באישי ובמחיר שווה לכל נפש.

הרבה פרות קדושות כבר מזמן נשחטו על ידי החברה הישראלית, והרבה מיתוסים שהיו בגדר נכסי צאן ברזל, כבר מזמן פשטו את הרגל, אבל איך שלא תסתכלו על זה חיל



האוויר ומיתוס הטייס עם משקפי השמש של "רייבן" והפנים המוסתרות בכתובות הטלוויזיה, היה ונשאר חלק בלתי נפרד מהתרבות שלנו עד עצם היום הזה.

נדמה לי שכמעט כל ילד שגדל כאן ראה את עצמו כטייס פוטנציאלי, וכשהגיע לגיל הבר-מצווה חונך לפי אמרתו חוצבת הלהבות של נשיא המדינה דהיום ומפקד חיל האוויר בדימוס, עזר וייצמן, שהטובים לטיס והטובות לטייסיים. עם הזמן, הפכה השאיפה הזו



כותר קל להפעלה בתנאי שאתה עוקב אחר הוראות המדריך ומקפיד לתרגל, כך שלא חייבים לשבת ולקרוא אנציקלופדיות כדי להתחיל.

עכשיו, ממש כפי שאנו קוראים לכולכם לרכוש מאיצי תלת ממד, כשזה נוגע לסימולטורים אנו מתחננים בפניכם לרכוש ג'ויסטיקים טובים, רצוי כאלה עם טכנולוגיית I-FORCE (כמו ה-FORCE FEEDBACK), מה שהופך את הסימולציה לחוויה אחרת לגמרי גם אם היא לא הגיעה מישראל.

WIZ EXPRESS

בעד: זה סימולטור טוב והוא שלנו במאת האחוזים!

נגד: דרישות מערכת גבוהות מדי.



משחקיות

מבחינת המטוסים, עומד לרשותנו מבחר לא רע בכלל של כל אחד ממטוסי הקרב של החייל וזה כולל את הפנטומים, המיראזים ואפילו מטוס הליביא הישראלי, שפיתוחו נגדע ממש לאחר טיסת הניסוי המוצלחת של האבטיפוס. כמו כן, יש כאן מבחר מכובד ביותר של משימות - החל משימות אימון מלאות, משימות סולו, הזנקות וכו', אך יותר מכל הערך הגדול של הסימולטור נעוץ דווקא בעובדה שניתן לקחת חלק במשימות ההיסטוריות של חיל האוויר כמו מלחמת ששת הימים, יום הכיפורים, הפצצת הכור העיראקי וכו'.

בסך הכל יש כאן 3 מלחמות כוללות ובנוסף להן 42 משימות נקודתיות (חלק גדול מתוכן דמיוני). אז ערך היסטורי יש לנו כאן, אבל לא רק היסטורי. לזכות פיקסל ייאמר שהם עשו עבודה יפה בכל הנוגע לריבוי המשתתפים, כך שהאופציה הזו בנויה באופן יפה ומזמין בתוך התוכנה, ממש כמו ביתר מוצרי ELECTRONIC ARTS.

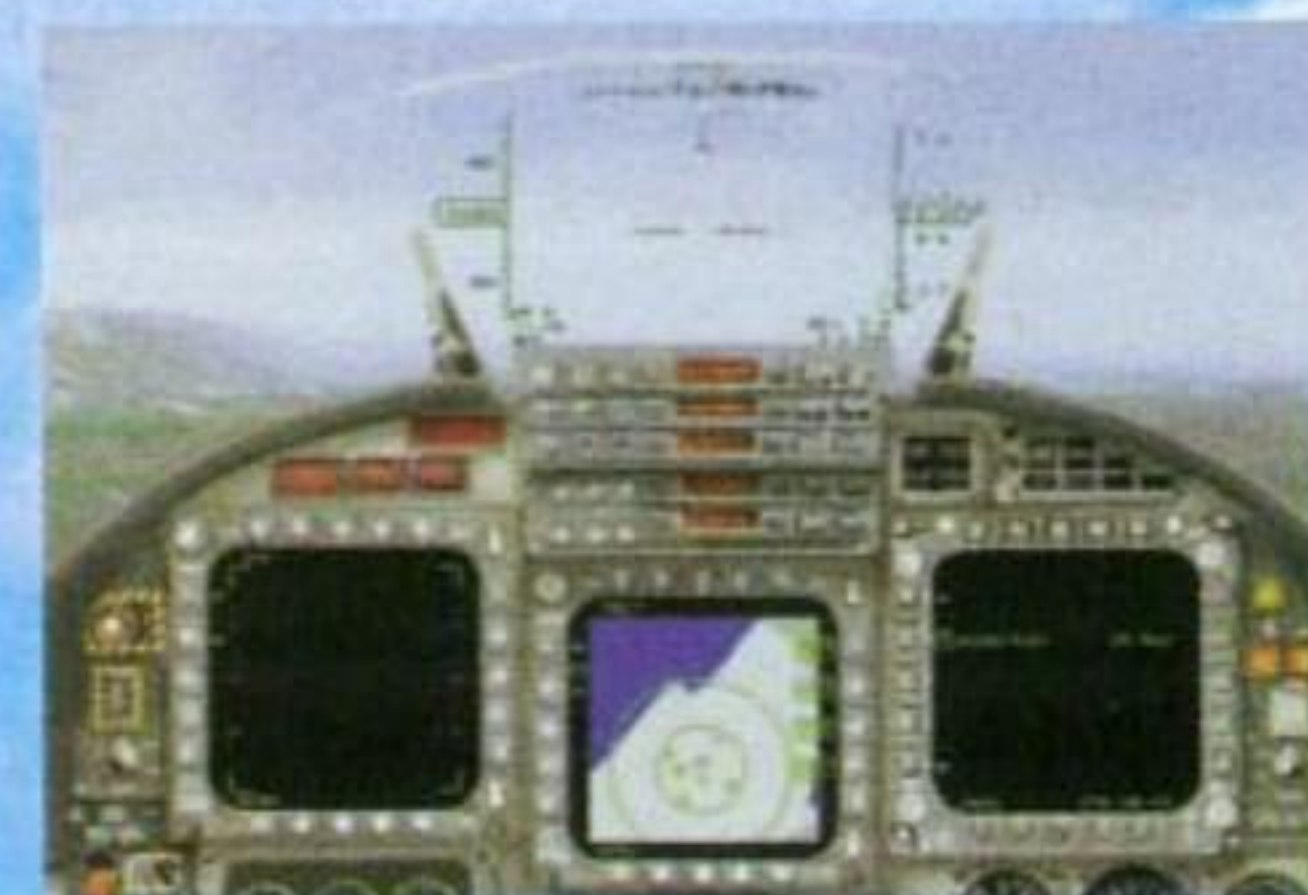
מדריך צמוד

הבעיה הגדולה של סימולציות הטיסה היא הזמן האדיר שצריך להשקיע בקריאת חוברות ההוראות הארוכות. במקרה של כוכב כחול (אולי בגלל העובדה שהמתכנתים ישראלים שמכירים היטב את חוסר האהדה למילה הכתובה) הלכו המתכנתים עוד צעד ויצרו

דרישות בשמים

אבל אם ניקח את העניין בפרופורציות המתאימות נגלה שיש כאן כמה בעיות שהיו רחוקות מלבוא על פתרון. ראשית, כוכב כחול הוא דבר טוב אבל חיל האוויר הישראלי עדין לא סיפק את הסחורה בקופות הרושמות של חנויות המשחקים בעולם. שנית, וזו הבעיה הבאמת גדולה, הוא שדרישות המערכת של המוצר הזה הן אדירות וכדי ליהנות ובאמת להעריך את מה שהביאו לנו כאן, דרוש לכל הפחות פנטיום II ומאיצי תלת ממד משובחים, שלא היו מביישים מחסן מצוי של תעשיות הביטחון.

אבל, אם יש לכם את המינימום הדרוש שהזכרתי, מחכה כאן חוויה אמיתית בכל הנוגע למנוע הגרפי שהושתת על צילומי לוויין אותנטיים שמקפיצים את רמת הריאליזם בכמה דרגות קדימה. השילוב הזה בין אנימציה ממוחשבת בתלת ממד לתצלומי לוויין, מהווה את אחת הסיבות המרכזיות לדרישות המערכת הגבוהות כל כך כי הכותר פשוט עמוס במידע.



קשר גורדי

חברת קומפדיה, המפתחת מזה שנים משחקי לומדה, ביניהם את סדרת גורדי, איתמר, צעד לפני כולם ועוד, יצאה לאחרונה בשורה של מבצעים מעניינים שמרעננים את שוק הלומדות.

צעד לפני כולם

צעד לפני כולם הינה סדרה המורכבת מ-5 לומדות המכילות את הילד לבית ספר ולגן. לאחרונה הציעה קומפדיה מבצע "טרייד אין" במסגרתו יוכלו רוכשי הערכות להחליף את התוכנה הכפולה שברשותם, בתוכנה אחרת מאותה סדרה תמורת 15 ש"ח.

כמו לימוד חשבון, קריאה, אוצר מילים, חשיבה יצירתית וכו'. כיום, מי שרוכש תוכנה שכזו יקבל תיק גב נחמד עם דמותו של גורדי (מחירה של תוכנה כזו הוא 69 ש"ח). תיק דומה יקבל גם כל מי שירכוש 2 תוכנות של קומפדיה מסדרת גורדי או איתמר.

גורדי קלאסיק

סדרת גורדי קלאסיק כוללת מגוון משחקי לומדה המתאימים לבני 3-10 בנושאי לימוד שונים



ישראל יפה

המועצה לישראל יפה השיקה לאחרונה אתר אינטרנט מבוסס JavaHTML בעברית ובאנגלית שיופעל ויעודכן על ידי המרכז החינוכי של המועצה.

"השקתו של האתר היא נקודת ציון חשובה מאוד בהתפתחות הטכנולוגית של המועצה לישראל יפה", אמר מיכאל אורן, מנכ"ל המועצה. "על ידי הצעת האתר לקהל הרחב הפך הידע החינוכי הייחודי שלנו בנושאי איכות הסביבה, ואת תוכניות ההעשרה החינוכיות שלנו בנושא, לזמינים לכל דורש. בכך רצינו לאפשר לכל אדם, מכל רחבי הארץ, ללמוד את הנושא", הוסיף אורן. האתר עצמו נבנה על ידי חברת מאלג בשיתוף פדגוגי הדוק של חיה יוגב, מנהלת המרכז החינוכי של המועצה לישראל יפה, ובסיוע המנהל למדע ולטכנולוגיה של משרד החינוך. בחלקו העברי של האתר התכנים חינוכיים בעיקרם, ובגרסה האנגלית הושם דגש חזק יותר על הפעילות הבינלאומית של המועצה.

בסך הכל נחמד ושווה לבקר
ב-www.israel-yaffa.org.il

טקסט בתלת ממד חדש בערוץ הילדים

עונת השידורים החדשה של ערוץ הילדים, שהחלה בסוף נובמבר, כוללת חידוש טכנולוגי עולמי, שישולב לראשונה בטלוויזיה הישראלית, "בועות טקסט וגרפיקה" ("אינפו-פאקט") תלת ממדיות שיופקו ב"זמן אמת", ובאמצעות מחשב PC רגיל.

מתמחה ביישומים גרפיים אינטראקטיביים, היא פועלת בארץ ובחו"ל ומפתחת, מפיקה ומקימה מערכות מולטימדיה ייעודיות. בין מוצריה העיקריים מצגות אינטראקטיביות ומיצגים למוזיאונים ולמרכזי מבקרים, ומערכת מולטימדיה לתוכניות טלוויזיה אינטראקטיביות ולתוכניות בידור. עוד יצוין כי החברה פועלת מאז 1989 ונחשבת לאחת החשובות בתחום העשייה הטלוויזיונית והמחשבים.

גבוהה ובעלויות נמוכות. אני צופה, שהמגמה של בועות תלת ממדיות בשידורי הטלוויזיה בארץ תתרחב גם לתחום הפרסומות.

צופי הטלוויזיה בארץ נחשפים לתצוגה דומה (אינפו-פאקט) בקליפים המוקרנים ב-MTV ונקלטים בארץ ולמעשה הבועות מלוות את השיר בתיבות מידע על מבצע השיר, הפקת הקליפ ונושאי טריוויה שונים.

עוד נספר כי חברת קומפיוגרפיק

המערכת מספקת אפקטים ויזואליים בעלויות נמוכות מכפי שהכרנו בעבר, כשהיא מבוססת על מנוע תלת ממד המשמש כתשתית לאפליקציות של מציאות מדומה, מצגות טלוויזיה ומשחקי מחשב חדשניים.

עודד גונדה מחברת קומפיוגרפיק, שפיתחה את הטכנולוגיה, מספר: "המערכת החדשה של ערוץ הילדים, מעשירה את השידור ומאפשרת להפיק אפקטים ויזואליים מיוחדים באיכות

ריח הבנזין באוויר

המבצע

סקירת ז'אנר משחקי המרוצים, ולמה עלינו לצפות ממנו, בשנה הקרובה.

MOTO RACER II

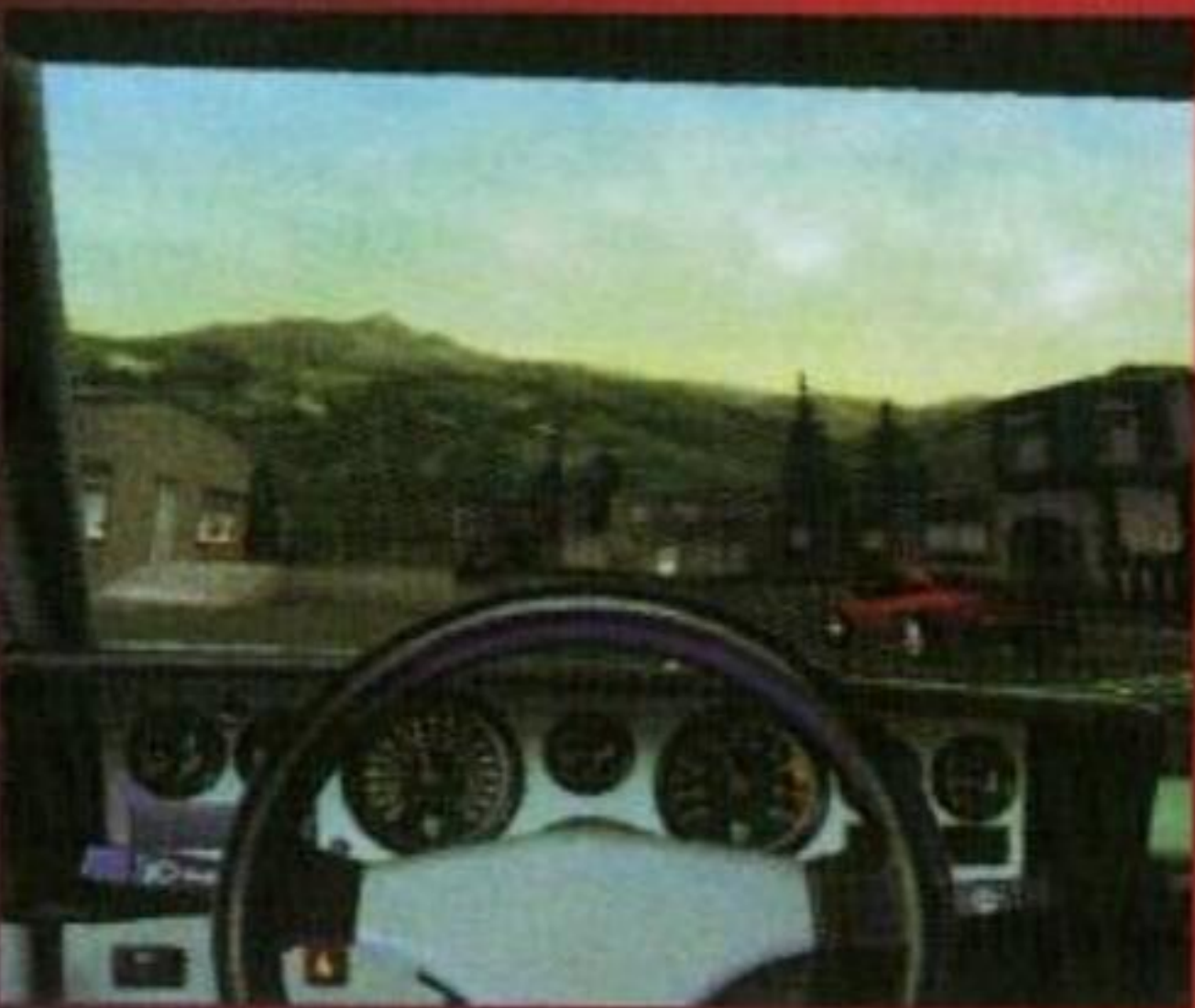
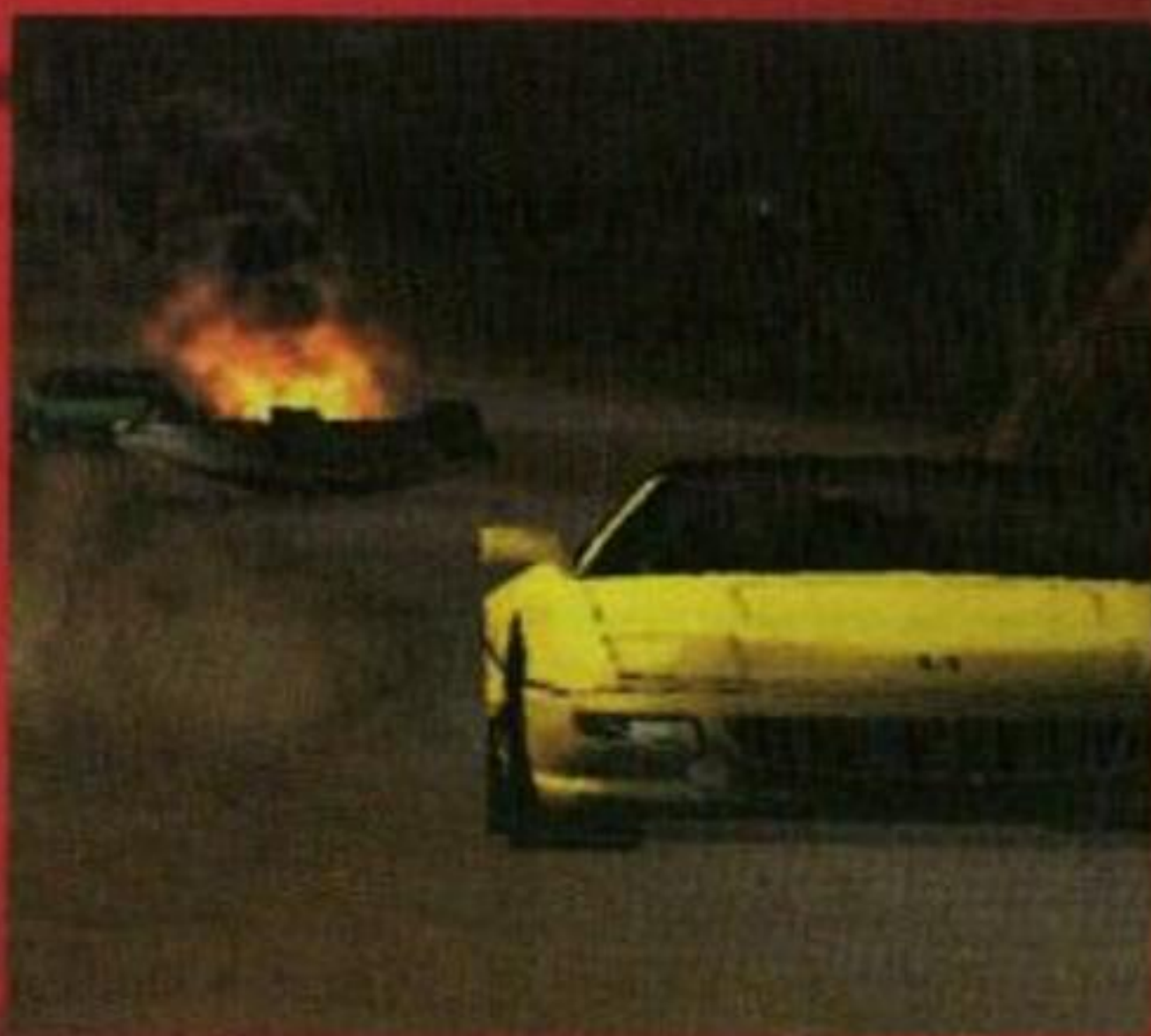
עם זאת, לא כל המשחקים בז'אנר מהווים כזו דוגמה מאוזנת כמו NFS III. מירוץ האופנועים MOTO RACER II, כמו קודמו



המוצלח, מוותר על חלקים מהריאליזם תמורת אלמנטים ריגושים וחוייתיים. כך למשל ניתן להבחין בגלישות מוגזמות אל רצפת הכביש, יכולת ההאצה העצומה של האופנועים, המסלולים המטורפים (זוכרים את חומת סין?), כל אלו, אלמנטים חשובים במשחק וחיוניים להצלחתו אך מונעים ממנו להיות סימולטור אופנועים ריאליסטי.

NEED FOR SPEED III

משחק מירוצים טוב, מונע מהמתח בין שני הכוחות האלו. NEED FOR SPEED III - HOT PURSUIT, היווה המשך שלישי מוצלח (לאחת מסדרת המשחקים הקלאסיות של EA) ובעצם הדגים תופעה זו בצורה מצוינת. אל מול מנוע המשחק הריאליסטי של מירוץ המכוניות הזה, ואל מול הספציפיקציות הטכניות של כלי הרכב המופיעים בו, גילינו שיש כאן מנוע משחק במהירות גבוהה ומרדפי משטרה מסמרי שער, אלמנטים שאין להם יד ורגל בחלק ה"סימולטורי" של משחק המירוצים, שמקורם נעוץ באותו ניסיון מתמיד למשוך את משחק המירוץ אל ז'אנר הפעולה, אל האקשן וההתרגשות.



מאת: דוד זילברשטיין

לכבוד המבצע המיוחד שערכנו עם החברה של הד"ר ארצי, החלטנו להביא מאמר מיוחד שמתייחס לתחום המוטורי במשחקי המחשב ועושה קצת סדר בכלאגן.

אני והז'אנר

בחלוקה הקלאסית של עולם משחקי המחשב לשישה ז'אנרים (פעולה, הרפתקה, משחקי תפקידים, ספורט, סימולציה ואסטרטגיה), אין מקום משל עצמו, לז'אנר המירוצים, או הספורט המוטורי, אם תרצו. למעשה, משחקי מירוצים, שיש להם רגל אחת בז'אנר הפעולה, שנייה בז'אנר הספורט ורגל נוספת בז'אנר הסימולציה, נודדים בין הז'אנרים הללו, כזרמי משנה, כשהדעה הרווחת, ממקמת אותם בז'אנר הספורט - אותו ענף בו ממוקמים מירוצי מכוניות במציאות. הז'אנר הזה מיוחד, מכיוון שמאז תחילתו, בשלהי שנות השבעים, הוא מונע על ידי שני כוחות מהותיים לקיומו, אשר לא פעם עלולים להיות מנוגדים זה לזה. הכוח ראשון הוא עיקרון הריאליזם, השאיפה להפוך את חויית הנהיגה לאמיתית ככל האפשר, וממול, עיקרון ה"אקשן", הפעולה, הצורך להפוך את המשחק לחוויה ריגושית ספוגת אדרנלין.



לוקחים קדימה

אני צופה ריבוי של מירוצים בשנת 1999. יותר מאשר בשנה שחלפה. יתרה מזאת, כוחו הגודל של המחשב והיכולת הגרפית הגודלת אף היא, יוסיפו לנו הרבה משחקי שוליים (כמו TEST DRIVE 4 ו-CARMAGEDDON) אשר יוסיפו לנסות ולפרוץ את גבולות הז'אנר, להעביר לנו חוויות עוד פחות קונבנציונאליות (כאילו שנהיגה "רגילה" במכונית מירוץ במהירויות של מעל 200 קמ"ש היא דבר רגיל) - בריחה אל הריאליזם המוחלט מצד אחד (עוד יהיה לנו פקקי תנועה ב-TEST DRIVE 5) ואל המופשט החווייתי מצד שני.

מה שבטוח הוא, שנראה הפריה הדדית בין ז'אנר הספורט המוטורי לחומרת מאיצי התלת ממד, כשכל אחד מהשניים יסייע לאחר לעשות צעדים מרשימים בטרם יסתיים המילניום.



בו כל תהליך המירוץ הינו רק תירוץ, לפורקן יצרים ריבוי אדרנלין, נטול מערכת מוסר וצידוק, בו דריסת חפים מפשע (רצוי נשים בהריון - הן שוות יותר נקודות), הינה תוסף מרתק לחגיגה היצרית המשתוללת כאשר משחקים בו. הפרק השני עושה את מה שעשה אחיו הבכור, תוך שימוש בכלים הטכנולוגיים (הגרפיים) המפותחים ביותר.

אבל מי בכלל רוצה סימולטור אופנוענים ריאליסטי. תבינו, יצרני המשחקים הגיעו למסקנה, שהריאליזם אכן חשוב בז'אנר הספורט המוטורי, אך קיים בו זן אחר של ריאליזם. לא ריאליזם של יכולות כלי הרכב או מנוע הפיסיקה אלא ריאליזם של חוויית המירוץ, של ההרגשה המלווה את נהג המירוצים.



TEST DRIVE 4

לעומת זאת, TEST DRIVE 4, הממשיך הנוכחי של אחד מוותיקי ז'אנר משחקי מירוצי המכוניות, פונה לכיוון ההפוך מ-MOTO RACER. למעשה, ניתן לומר שסדרת TEST DRIVE הינה (ותמיד הייתה) יותר סימולטור מאשר מירוץ. אבל גם כאן, נעשה הדבר כדי להעביר חוויית נהיגה, רק שבמקרה זה הדגש הוא יותר על השליטה המקצועית והדיאלוג המפותח בין הנהג לכלי הרכב שבו הוא נוהג. TEST DRIVE 4 - משחק מוצלח ואיכותי לא פחות מ-NEED FOR SPEED III או MOTO RACER II, הוא פשוט מורכב אחרת ומותאם לקהל יעד קצת אחר, מתוך קהל היעד של שחקני המירוצים כולו. עובדה זו, מצדיקה אגב, את קיומו של הספורט המוטורי כז'אנר עצמאי. במילים אחרות, העובדה כי למעשה כבר קיימים בו כבר תתי-ז'אנרים.

CARMAGEDDON 2

CARMAGEDDON 2, משחק ההמשך למשחק השערורייתי CARMAGEDDON



עם זאת, עליך לזכור דבר נוסף: המחירים בארה"ב הם רק טיפה יותר זולים מאלו שכאן, ולא תקבל שום אחריות ושום תמיכה. נאדה, כלום. עם זאת, דעתי היא שעדיף לרכוש בארץ ציוד למחשב, ולו בשביל האחריות.

אלירן דאמב מתל אביב שלח אלינו את השאלה הבאה:

"לאחר שהתלהבתי מה-SIDEWINDER GAMEPAD של MICROSOFT, הלכתי ורכשתי שניים כדי לשחק כמו שצריך ב-FIFA: ROAD TO WORLD CUP 98. לתדהמתי, המשחק לא מאפשר לי להשתמש ב-GAMEPAD שלי!

ניסיתי ליצור פרופיל משתמש בתוכנת העריכה של ה-SIDEWINDER, אך העניין לא עובד בכלל. כמו כן, קראתי גם את קובצי ה-README אך הם לא עזרו לי בפתרון הבעיה. מה עושים?"

ראשית, אתה לא אמור להשתמש בפרופיל משתמש כדי להפעיל משחקים חדשים (כמו FIFA) שתומכים ב-SIDEWINDER GAMEPAD והשאלה היא אם התקנת את מנהלי ההתקנים כמו שצריך בעזרת תוכנת ההתקנה של MICROSOFT? כדי לעשות זאת כפי בחר באפשרות "בקרי משחק" מלוח הבקרה (שבתפריט הגדרות) ורשום לידם "תקין" או "מחובר". אם שום דבר לא רשום שם, לחץ על "הוספה" ובחר באפשרות SIDEWINDER GAMEPAD מהרשימה. אם אתה לא מקבל הודעה של "תקין" או "מחובר", נסה להתקין שוב את התוכנה המצורפת.

עדיין לא עובד? ייתכן שיש בעיה עם יציאת הג'ויסטיק שלך. כדי לוודא שהיציאה עובדת כמו שצריך, היכנס שוב ללוח הבקרה, לחץ לחיצה כפולה על האפשרות "מערכת" ובחר בלשונית "מנהל ההתקנים". פתח את האפשרות "בקרי קול", וידאו ומשחק" ודא שאכן רשומה יציאה של ג'ויסטיק (משהו בסגנון: "CREATIVE GAMEPORT JOYSTICK", אך ייתכן שאצלך זה שונה). אם לא רשומה יציאה של ג'ויסטיק, ייתכן שאפשרות זו מבוטלת בכרטיס הקול שלך (ראה את חוברת ההדרכה של כרטיס הקול לפרטים נוספים). אם הכל עובד, ייתכן שהיציאה של הג'ויסטיק שלך לא תומכת בג'ויסטיקים דיגיטליים, למרות שזה נדיר ועדיין לא נתקלתי בזה בעצמי.

דרך אגב, SIDEWINDER מגיע עם חוברת הסבר מפורטת שמאוחסנת בכונן הקשיח שלך - היכנס לתפריט העזרה ב-PROFILE EDITOR, ובחר באפשרות "GUIDE DEVICE ONLINE USER'S".

לחשבתנו
של צ"ר וויז



בינתיים, בזמן שאתם מפנטזים על מאיץ תלת ממדי, אני חוזר למישור הארצי כדי לטפל בתקלות ובעיות בהם נתקלו חלק מקוראינו.

אמיר פורת מהצפון הרחוק שלח אלינו את השאלה הבאה: "האם כרטיסי הרחבה למחשב מארצות הברית תואמים למחשבים שיש לנו כאן בארץ? אני שואל מכיוון שאני טס בקרוב לארה"ב, ואני שוקל לקנות מאיץ VOODOO2 3D בזול כדי להתקין אותו במחשב שלי."

כן, בהחלט. רוב כרטיסי ההרחבה תואמים והם למעשה מיובאים מארה"ב או מהמזרח הרחוק. יש התקנים מסוימים כמו ספקי כוח, מסכים ומודמים, שעלולים לגרום לעתים לבעיות תאימות.

חורף, חורף, חורף - זה אולי רע לבריאות אבל טוב ל-C.P.U חם ולוהט. אמנם הוא איחר להגיע, וכל טיפת גשם יקרה לנו כמעט כמו נפט, אך מה עוד נשאר לעשות בחורף חוץ מלשחק במחשב? הרי לא חסרים משחקים טובים: RAINBOW 6 ו-HALF-LIFE הם רק שניים מהמשחקים החביבים עליי לאחרונה, ויצאו עוד המון משחקים טובים לשוק. נוסף על כך, מחירי המאיצים התלת ממדים צנחו לאחרונה, כך שהייתי ממליץ לכם לרכוש מאיץ שכזה ולהתחיל לשחק ב-HALF-LIFE עד שייצא לכם עשן מהאוזניים.



התוכניות בתפריט "מאפייני הוספה/הסרה של תוכניות". הפתרון הוא פשוט למדי - הורד את התוכנית של POWER TOYS מהאתר של MICROSOFT באינטרנט (WWW.MICROSOFT.COM) והתקן את התוכנית "TWEAK UI". תוכנית זו מוסיפה ללוח הבקרה מספר עזרים, שכוללים גם את האפשרות להסיר שמות תוכניות שנמחקו כבר מהרשימה של "מאפייני הוספה/הסרה של תוכניות".

שים לב: אני לא בטוח ש-POWER TOYS תומכת גם ב-Windows 98 - כך שאם המחשב שלך עובד עם Windows 98, ודא באתר של POWER TOYS שהגרסה שאתה מוריד תואמת ל-Windows 98. בהצלחה.

אם נתקלתם בעיה, המחשב נפל, התקליטור לא עולה, המאוורר עושה קולות של חתולוכו, כתבו לכותבתי החדשה drwiz@hotmail.com

רוחם צ'רבין מאילת שלח אלינו את השאלה הבאה:

"כפי שבוודאי ידוע לכם, לחלק מהמשחקים אין אפשרות UNINSTALL כדי להסיר את המשחק. זוהי לא אמורה להיות בעיה תחת Windows 95 מכיוון שב-Windows 95 קיימת אפשרות בשם "הוספה/הסרה של תוכניות". אפשרות זו נמצאת בתוך לוח הבקרה שבתפריט הגדרות, ומאפשרת להסיר תוכנות שונות (וגם משחקים). זה נחמד מאוד, אבל מדי פעם התוכנית לא יכולה למחוק את כל המשחק ואני צריך למחוק את שאר הקבצים בעצמי. כאשר אני חוזר לתפריט "מאפייני הוספה/הסרה של תוכניות", שם התוכנית עדיין מופיע ברשימה, אך כאשר אני מנסה להסיר אותו מהרשימה, Windows מודיעה לי שהיא לא יכולה למצוא חלק מהקבצים ולכן היא לא יכולה להסיר את התוכנה. האם יש איזושהי דרך לגרום לשם התוכנית ברשימת התוכנית ב"הוספה/הסרה של קבצים" להיעלם לתמיד?

שאלה מצוינת. גם אני נתקלתי לא מעט בתוכניות שסירבו להיעלם מרשימת

ליהי אלך מאזור המרכז שלחה אלינו את השאלה הבאה:

"רציתי לרכוש ג'ויסטיק פשוט כדי לשחק ב-WORLD CUP 98 של ARTS ELECTRONIC, ומכיוון שכבר רכשתי בכסף רב ג'ויסטיק WINGMAN EXTREME, הלכתי על ג'ויסטיק פשוט וזול עם שמונה כפתורים. להפתעתי, גיליתי ש-Windows 95 שלי תומכת רק בארבעה כפתורים. מדוע? האם יש דרך להשתמש בארבעת הכפתורים הנוספים?"

בהתחשב במחיר הזול של הג'ויסטיק, אני די בטוח שהוא ג'ויסטיק אנאלוגי, ולצערנו, Windows 95 תומכת בארבעה כפתורים בלבד בג'ויסטיקים אנלוגיים (או בשני כפתורים אם את מחברת שני ג'ויסטיקים אנלוגיים). אם לג'ויסטיק שלך יש שמונה כפתורים והוא אנלוגי, ארבעת הכפתורים הנוספים הם חסרי ערך ואם את מעוניינת בג'ויסטיק עם המון כפתורים מגניבים (ופועלים) את צריכה ג'ויסטיק דיגיטלי חדש כמו זה של MICROSOFT או GRAVIS. שניהם מגיעים עם מנהלי התקנים עבור Windows 95, ושניהם טובים, לא יקרים מדי ומומלצים בחום.

HALF-LIFE

יחי המלך החדש

השחקן, להפתיע ולשעשע אותו - התוצאה היא כיף לא נורמלי שלא מאפשר לכם להפסיק לשחק אפילו לשנייה.

גורם ההפתעה

אחד הדברים ש-UNREAL הצליח לעשות טוב יותר מ-QUAKE הוא להכניס הפתעה ומתח לסצינות מסוימות. HALF-LIFE בעצם לוקח את זה הלאה ומשלב אלמנטים של הפתעה ומתח לאורך כל המשחק, כך שלא רק שהמפלצות המרושעות ינסו להכין ממך ארוחת בוקר, צהריים וערב, הן גם ישתדלו לעשות זאת בהפתעה - יצורים קטנים יתעופפו לכיוונכם, תקרה מתמוטטת תפיל עליכם גשם של עקרבים קטנים שינסו לזנק על הפרצוף שלך (FACE HUGGERS), זומבים יזנקו דרך חלונות זכוכית ודלתות מתכת יהפכו למפלצות כאשר זו תנסה להגיע אליך.

תחמודע

המתכנתים של HALF-LIFE הצליחו ליצור טרור במשחק על ידי תזמון מדויק של קטעי

פעם, לפני זמן רב, פרשו מספר מתכנתים מוכשרים מחברות כמו 3D REALMS ו-MICROSOFT והתאחדו בחברה בשם VALVE אשר הביאה לנו את HALF-LIFE, ומה שעושה אותו לכל כך טוב הוא העובדה שהוא פשוט מצליח לשלב אווירה מדהימה עם מפלצות חכמות, תוך כדי שימוש בכל טריק אפשרי כדי להטעות את

מאת: ערן פולוסצקי

עוד לא הספקנו להתרגל ל-UNREAL הנפלא ולהחליט אם הוא באמת טוב יותר מ-QUAKE 2 ולפתע נפתרה לנו הבעיה: שניהם כבר לא שווים כלום. כעת מסתמן שליט חדש בעולם המשחקים ממבט ראשון. הכירו את האלוף החדש: HALF-LIFE.



את גרפיקת תלת הממד המדהימה, את האפקטים של האורות הצבעוניים ואת הארסנל המדהים בגודלו ובאיכותו של כלי הנשק. שחקנים מנוסים שסיימו כבר את DOOM, UNREAL, QUAKE ודומיהם יוכלו לסיים את המשחק הזה בסוף שבוע ארוך ורצוף אחד, אך כדאי לזכור שהחברה ב-VALVE השקיעו טונות של אהבה ותכנון בכל אחד מהשליבים כדי להפוך אותם למהפנטים. אני לא בטוח שהצלחתי להעביר את ההרגשה שמתקבלת לאחר שמשחקים בדבר האדיר הזה.

WIZ EXPRESS

עוד: הכל. פשוט הכל. גרפיקה, מנשק, אווירה, יצורים, אינטליגנציה מלאכותית, כלי נשק, תכנון שליבים - הכל מושלם.
נגד: מה זה?
קהל יעד: כל מי שמחבב, אפילו קצת, את הסגנון של משחק ממבט ראשון, משחק חובה.

ביחידות חכמות יותר שמגיעות כדי לנקות את השטח לאחר ניסוי שהשתבש. האינטליגנציה שלהן מדהימה, בעיקר מכיוון שהם פועלים בצוותים כדי לנקות את השטח - הן מתכופפות ותופסים מחסה כדי להתחמק מהאש שלך, ואתה יכול לשמוע את שידורי הרדיו שלהן בזמן שהן מתאמות את ההתקפה (אפילו יורקו עליך רימון כדי שתצא מהמחבוא). אף משחק אחר בז'אנר לא התקרב בכלל לרמה כזו של אינטליגנציה מלאכותית וזה מה שנותן תחושה מיוחדת ואמיתית ל-HALF-LIFE.



הפעולה ותכנון שליבים גאוני. לדוגמה, אתה יכול לפתוח את הפאנל של מערכת האוורור, לזחול בצינורות קטנים כאשר רק פנס קטן וחלש מאיר את החשכה שלפניך ולפתע בלי שום הודעה מוקדמת תיתקל במשהו בסגנון "הנוסע השמיני" - הקטע המגניב פה הוא שלמרות שאתה מודע לסכנה, כאשר המפלצת אכן מופיעה לבסוף מהצללים ובמהירות לכיוון הפרצוף שלך, אתה צריך לקלף את עצמך מהתקרה כדי לחזור למשחק.

פגישה ראשונה

המפגש הראשון עם מפלצת "רצינית" מפחיד לא בגלל המפלצת אלא בגלל האווירה שנוצרה עוד קודם לכן. באופן אישי, אני יכול לספר שהתהלכתי במסדרון אפל כשלפתע הבחנתי שיש מישהו מאחורי (קול בסראונד זה מגניב ומאפשר לדעת אם האויב נמצא בצד שלך או מאחוריך). הסתובבתי כדי לגלות שתי מפלצות מאחורי ורצתי לאחור תוך כדי ריסוס מטח אחר מטח של כדורים. אך מכיוון שרצתי לאחור, לא יכולתי לראות שתי מפלצות נוספות שחיכו לי בפתח הדלת.

בשלב זה החלפתי את התת-מקלע לרובה ציד, שחררתי מספר יריות כדי להרחיק מעלי את היצורים הדוחים, והתחלתי לרוץ כדי לחפש מחסה. הגעתי לחדר הבא כאשר ברק מרשים מאחד היצורים פיספס אותי בשני סנטימטר והלשון הארוכה חיכתה לי בחדר הבא ולכדה אותי. ברגע שהבנתי שאני כבר לא על הרגליים ואני מורם לתקרה, החלפתי לאקדח ורוקנתי את המחסנית אל תוך יצור דמוי פה ענק שהיה מחובר לתקרה.

מפלצות כמו זו שתוארת עתה הן רק חלק מההפתעות שיוצרי המשחק זורקים על השחקן, והן מיועדות לבלבל את האינסטינקטים החדים של מי שמנוסה במשחקים ממבט ראשון. למעשה, HALF-LIFE מכריח אותך לחשוב מחדש על טקטיקת ההתקדמות שלך ולא תוכל להשתמש בטריקים הישנים בהם השתמשת ב-QUAKE 2 וב-UNREAL. לדוגמה: הטכניקה של לזוז הצידה, לירות, ולחזור למחסה אינה יעילה נגד חלק מהיצורים מכיוון שהם יכולים לירות עליך טפילים מתכווננים שירדפו אחריך גם מעבר לפינות.

אינטליגנציה מלאכותית

הדבר המרשים ביותר ב-HALF-LIFE הוא האינטליגנציה המלאכותית של היצורים. בשליבים הראשונים היצורים נחמדים וככל שהמשחק יתקדם תמצא את עצמך נלחם

בסיכומו של דבר, HALF-LIFE הוא משחק טוב כל כך מכיוון שהוא משלב מספר אלמנטים מעולים ביחד והפעולה הבלתי פוסקת מגובה ביצורים מפחידים ומקוריים, שמנסים להפתיע ולהפחיד אותך כל הזמן. אלמנט נוסף שלא הספקנו להזכיר הוא העלילה המצוינת, וסרט הפתיחה המרתק שממקם אותך בתוך האקשן, וזאת בנוסף לקטעי אנימציה השזורים בתוך המשחק.

מיותר לציין שיש במשחק גם חידות וסודות שדורשים מעט חשיבה ולא משעממים אותך בחיפוש מרקמים מוזרים על הקירות וכך לדוגמה, תוכל למצוא מפלצת בתחתית מתקן לשיגור טילים, ממש מתחת למנוע ראשי של טיל ענק. דיברנו כל כך הרבה ועוד לא הספקנו לתאר



החדשות



מיליון מקבלי שירות עד שנת 2002. המהלך הנוכחי של מיקרוסופט אינו מגיע רק כדי להרחיב את תחומי פעילותה של החברה, אלא להדגים את היכולות החדשות והרחבות של החברה ולהציג את הטכנולוגיה החזקה של שרתיה בתמיכה בשירותים מגוונים.



פתיתים

- מיקרוסופט הוציאה גרסת ביתא של ה-IE5. הוא מאפשר לבוני אתרים להוסיף "שלוחות" למנושק הדפדפן וליצור המשכיות למידע ללא קשר לאן מועדות פניו של הגולש. מדיווחים ראשונים עולה כי הוא קורס לעתים דחופות ביותר.
- סינגפור מתכננת מערכת גבייה דרך האינטרנט. המערכת שאמורה להיות פעילה כבר בחודשים הקרובים, תאפשר לגבות חשבוניות דרך מערכת מאובטחת של שרתים המתבססת על טכנולוגיית NETS של IBM ומערכת e-Business exchange.
- לאחרונה עברה ספקית השירות הגדולה בעולם, AOL (America On Line) את רף 14 מיליון המשתמשים.
- שער האינטרנט Excite פותח מרכז פיננסי באתרו. השירות ניתן תוך כדי שיתוף פעולה עם Bank One והיא תאפשר בדיקה וביצוע פעולות בנקאיות, לקוחות של Bank One ייהנו משירותים רבים דרך האתר כגון בדיקת חשבוניות, פתיחת חשבוניות חדשים, תשלום חשבוניות, הומנת כרטיסי אשראי, בקשת הלוואות, קניית ביטוח ועוד. ואלו שאר המשתמשים יסתפקו במידע הפיננסי ובשירותים כלליים אחרים.



למרות הכל, ניתן לומר כי בסיכומו של דבר חל שיפור גדול ביכולת ובכדאיות הרכישה דרך האינטרנט והמצב מעודד לקראת הבאות. למרות הבעיות בשנה החולפת טענו רוב מתכנתי האינטרנט כי הרשת תהפוך לפן חשוב במסחר העולמי, ואנו רואים כי אכן הנבואה מגשימה את עצמו אם כי באטיות רבה יותר ממה שהיינו רוצים לראות.

תמיכה גרועה

בסקר כלל עולמי שנערך בכ-30 מדינות ברחבי העולם ביניהן ארה"ב, קנדה, אנגליה, צרפת, הולנד, נורבגיה, פינלנד, ישראל, יפן, אוסטרליה, ניו זילנד ועוד, הוכח באופן מוחלט וחד משמעי כי שירותי התמיכה אצל ספקי החיבור לאינטרנט בכל רחבי העולם הינו גרוע ביותר. מתברר כי ב-40% מהניסיונות לא היה ניתן בכלל להגיע אל שירותי התמיכה ולעתים עברו שלושה ימים עד שחזר תומך אל המתקשר כדי לענות על שאלותיו. לעתים נשלחה תשובה בדואר אלקטרוני גם כאשר המתלונן אינו יכול להתחבר כלל אל האינטרנט. בארץ המצב אינו גרוע כל כך והתברר כי שירותי התמיכה בחברות הקטנות הינו טוב יותר במרבית המקרים מזה הניתן בחברות הגדולות. במקום הראשון ובפער ניכר ניצבה חברת שני טכנולוגיות שמאז הספיקה לקרוס עקב הסתבכות עם חברת אקטיבינט.

מיקרוסופט נכנסת לעולם האלחוטי

ענקית התוכנה מסייטל נכנסת לתחום חדש ולא מוכר מבחינתה, מתן שירות אלחוטי. השירות החדש יתבצע בשיתוף פעולה עם חברת Qualcomm ויינתן בתחילה בארה"ב בלבד. הערכה גורסת שכיום מצויים קרוב ל-3 מיליון לקוחות המקבלים שירות אלחוטי בארה"ב, ויגדל לסדר גודל של בין 13 ל-20

אין Real על WebTV לאחרונה התברר כי משתמשי WebTV אינם יכולים לגשת לרבים משירותי האודיו בטכנולוגיית Real. הסברה הנפוצה ביותר היא כי הבעיה נובעת מההשפעה של מיקרוסופט על תכנון המערכות. עם זאת הודיעה WebTV כי מוצריה אינם תומכים יותר בתוכנות RealNetworks ובעיקר במוצרי המרכזי RealAudio - כל זאת לאחר רכישת WebTV על ידי מיקרוסופט - צעד מוזר למדיי נוכח העובדה שוהי טכנולוגיית האודיו המתקדמת והנפוצה ביותר באינטרנט (85-90% משוק האודיו באינטרנט). יודגש כי סקרים שנערכו בין משתמשי WebTV מראים כי קיים רצון עז של המשתמשים להרחבת התמיכה במוצרי RealNetworks, בדיוק ההיפך מהצעדים שנקטו.

חברות תעופה חותכות מחירים באינטרנט

חברות תעופה רבות ברחבי העולם החלו להוריד מחירים בעקבות התחרות הקשה של מכירת הכרטיסים דרך האינטרנט. קניית כרטיסי טיסה דרך האינטרנט הייתה מאז ומתמיד זולה יותר מכיוון שהתבצעה, בדרך כלל, ישירות מידי חברות התעופה ולא דרך סוכנויות הנסיעות השונות. בנוסף לכך, אנו עדים כי בשונה מבעבר לא נמכרים בעיקר רק כרטיסים של הרגע האחרון, אלא מתחילות להתבצע יותר ויותר מכירות של כרטיסים מראש דרך האינטרנט.



קונים יותר

במשך כל השנה האחרונה התבשרנו לרוב על הפסדים גדולים ובעיות רבות בענף המסחר הקמעונאי באינטרנט - התחזיות היו שחורות ורוב החברות שהתבססו על הענף הזה נחלו הפסדים גדולים.





אינטרנט



WebRing וזאת במטרה ליצור חיבור טוב יותר בין הקהילות הווירטואליות שבאתריה וקשירה בין אתרים בעלי נושא משותף. השירותים החדשים אמורים להגדיל את התנועה אל האתרים האורחים ב-GeoCities ולהגדיל את גמישות השירותים השונים שמספקת החברה.

• האתר theglobe.com, של עיתון הוול סטריט, מסתמן כהצלחה אדירה וייתכן שיוגדר כמטאור של השנה. האתר שאינו עוסק דווקא בענייני כספים מושך קהל מבקרים עצום ומסתמן כהצלחה כלכלית. • חברת geocities רוכשת את חברת



אתר החודש

אתגר איסוזו 1999



הרחוק (ויאטנם, לאוס ותאילנד) ועוד.

האתר משמש להעברת מידע על המסע, אך בעיקר על המטרות הגלובליות של המסע כולו, עידוד לשמירה על הטבע והסביבה. בין הפונקציות שממלא האתר ניתן למצוא טופס בקשה להיות חבר במשלחת (המשלחת מונה כ-35 איש כאשר רובם הם אנשי מקצוע כגון: אקולוגים, אנתרופולוגים, מדריכי נהיגת שטח, מכונאים, עיתונאים, צלמים וכו'). כמו כן, ניתן למצוא כאן חידון נושא פרסים, אך הפונקצייה העיקרית היא מעקב אחרי המסע תוך כדי התרחשותו והפונקצייה הזו תהיה כמובן פעילה רק לאחר שיחל המסע. לעת עתה אפשר לקבל מעט פרטים על המסע של שנה שעברה שהתרחש באזוריה הדרומיים של אפריקה.

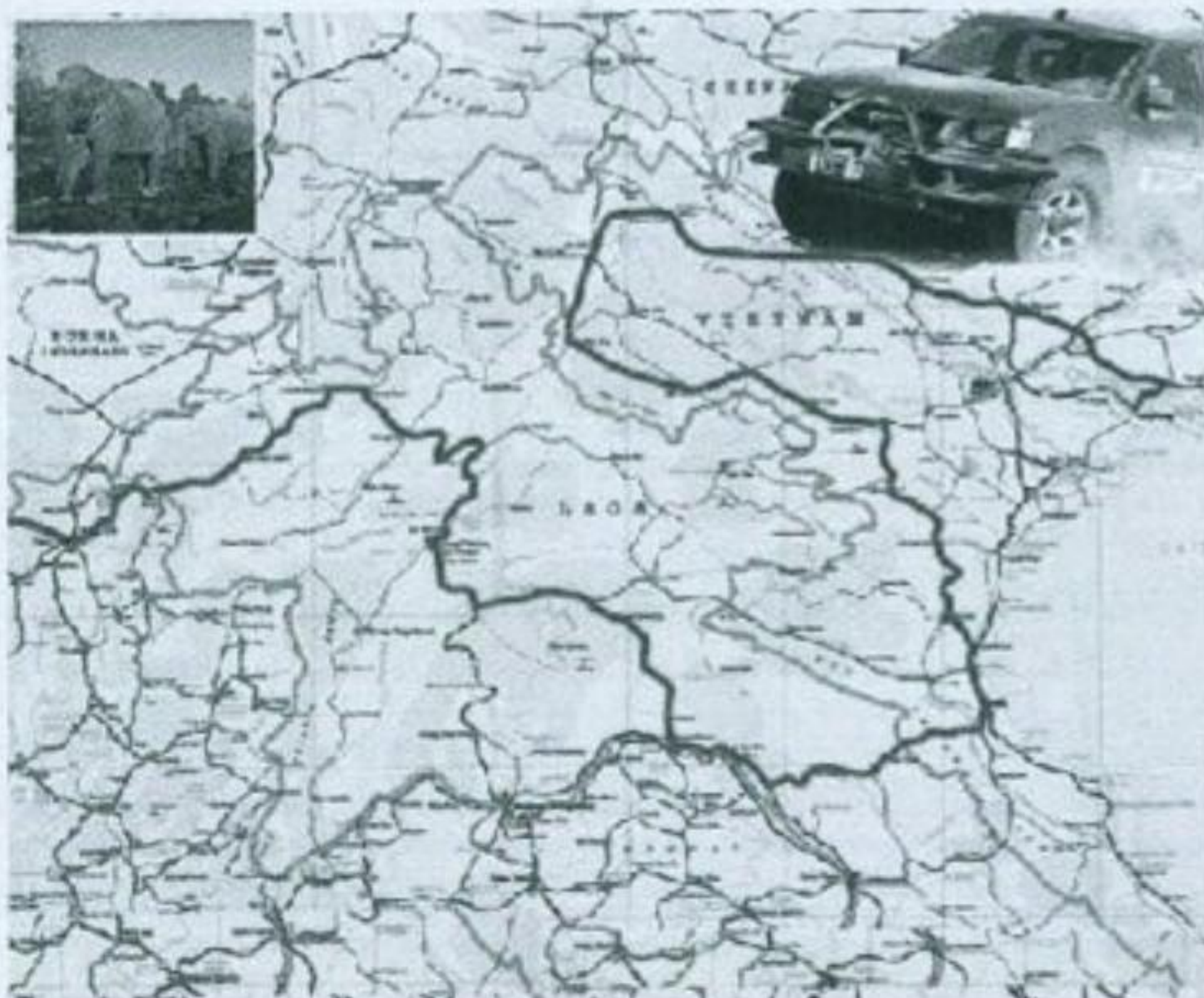
כתובת האתר: <http://isuzuchallenge.internet-zahav.net/>

הנה נפתחת לה שנה חדשה ואתה מגיעים אתגרים חדשים. אל צוות האתגרים של איסוזו אנחנו כבר מורגלים, מדי שנה יוצאת משלחת ישראלית רכובה על רכבי שטח של איסוזו לאחד מהאזורים הפראיים של העולם, ומבצעת מסע מלא אתגר וטבע וכולו בסימן איכות הסביבה. הפעם אנו מגלים כי צוות איסוזו פתח אתר לכבוד המאורע השנתי כבר מספר חודשים מראש ויש לכך סיבה טובה.

לעומת המסע באזורי הפרא מלא האתגרים, האתר נוח וידידותי ביותר לצופה - אין צורך להסתבך בין נפתולי קישורים חסרי מוצא

או חסרי דרך חזרה, ובכל אחד מהדפים אליהם תגיע ניתן למצוא תפריט זהה המאפשר גישה אל כל אחד מחלקי האתר האחרים.

בחלקים השונים של האתר ניתן למצוא פרטים מגוונים מאוד על המטרות של המשלחת, מרכיביה, האנשים והגופים העומדים מאחוריה, כתבות וקטעי עיתונות, כלי הרכב, ציוני המסלול באזורי המזרח





מאת: עמית חסון-אלוני

מה אנחנו באמת? מחפשים שם? אולי את התשובה

לפתור את בעיית המוסדות האקדמיים מול החברות המסחריות ברשת, מוקמת האינטרנט 2).

כולם צועדים לרשת

למעשה, הנהירה הגדולה של המשתמשים הפרטיים החלה רק לאחר ייסוד ה-WEB בעקבות פיתוח הדפדפן הראשון. לפני כן, מספר המשתמשים הפרטיים היה אפסי ובכלל המידע שהיה באינטרנט לא יצר כלל עניין לאנשים שלא מן האקדמיה ולמען האמת, כלל לא היה מכוון למשתמש הפרטי.



העיקר להתחבר אל העולם. בתקופה בה היה צורך לקחת משכנתה כדי להתקשר לחו"ל, החיבור לאינטרנט היה פנטזיה חסרת היגיון, מה גם שאיש לא כלל ידע במה מדובר.

בסופו של דבר, ולאחר מאמצים אינספור, ישבתי מול מסך טקסט ירקרק ומרצד, ממתין לפיסות המידע שיגיעו אט אט. איזה פלא היה לקרוא תוצאות מחקרים וזואולוגים ממכון מחקר בקליפורניה וסקרים סוציולוגים מאוניברסיטה בפינלנד, חוויה שלעולם לא אשכח, מי היה מאמין...

מאז ועד היום הפכה האינטרנט למושג שגור בפי כל, רשת כלל עולמית, גדולה, מסועפת ומהירה עשרות מונים מאותה רשת של לפני מספר שנים. המשתמשים השתנו, הטכנולוגיה התחלפה וגם השימושים. אם בעבר ידענו כי האינטרנט משמשת להעברת מידע אקדמי וממשלתי, פרסום מחקרים וכרשת דואר אקדמית, היום המצב שונה בתכלית.

לא שהשימושים הישנים נעלמו כלא היו, אלא שהנתח היחסי שלהם בכלל המעברים באינטרנט קטן מאוד, ובמקרים רבים מתקשה לעמוד בקצב הרצחני של החברות המסחריות שעושות שימוש מסיבי מאוד באינטרנט (כדי



עשרות מיליוני אנשים כבר מחוברים לאינטרנט מכל קצות תבל. אבל בעצם מה כולם מחפשים שם? מה גרם להם להתחבר? האם המידע הרב שנמצא באינטרנט הוא זה שקסם להם או אולי זוהי עוד דרך להתחבר לעולם ואיך בכלל כולם הגיעו לשם? כנראה שתשובות מוחלטות לא נמצא כאן היום, אבל אולי נוכל לפקוח עיניים ולגלות כמה פרטים מעניינים.

לעולם לא אשכח את הפעם הראשונה שהתחברתי לאינטרנט - זה היה לפני שנים רבות בעזרת מודם במהירות 2400 קס"ש (ייתכן אף שזה היה המודם הקדום לו במהירות 1200 קס"ש) שהיה שיא הטכנולוגיה באותה התקופה. את החיבור השגתי בדרך לא דרך,



להיות שייך

אם כן, האם זהו המידע הרב שקסם לאותם מיליוני בני אדם להתחבר אל הרשת הגלובלית או אולי זוהי האופנה? סביר להניח כי שניהם ויתכן שלא אלה בלבד.

לפני זמן לא רב התפרסם מחקר גדול שטרף את הקלפים בכל הקשור לדעה הרווחת על משתמשי האינטרנט מבחינה חברתית. בעוד שהעריכו כי באינטרנט מוצאים הרבה חברים חדשים (באתרי השיחות השונות, ב-IRC, בפורומים לדיונים ואף דרך תוכנות תקשורת אחרות כגון ICQ,

ה- WEB פתח בפני המשתמש הפרטי עולם גדול של מידע חדש ורבגוני שמעתה היה נגיש בצורה נוחה ונעימה לעין (או לפחות בצורה מסודרת, וגם על זאת אפשר להתווכח). את הפוטנציאל הגלום באינטרנט גילו מספר חברות טכנולוגיה ומחשבים, ואט אט החלה הרשת מתפתחת וסוחפת אליה יותר ויותר מגזרים - אם בתחילה ראינו רק חברות מחשבים ותקשורת, היום לא תמצא חברה גדולה שאין לה כתובת ואתר אינטרנט או שהיא נמצאת בשלב זה או אחר של הקמה.

בשלב כלשהו התפתחות האינטרנט הפסיקה להיות צורך והפכה לאופנה - כיום, אנו מזהים זאת בעשרות, אם לא במאות אלפי אתרים חסרי טעם או שימוש, אתרים שהייתי קורא להם, אתרי פוסטר. אתר של חברה המציג מספר פרטים עליה, קצת מהמוצרים שהיא מוכרת וכתובת דואר אלקטרוני בתחתית הדף, שום דבר מעניין, שום דבר מעבר לפרוספקט אלקטרוני או אם תרצו שלט חוצות שהלך לאיבוד אי שם ברחבי האינטרנט העולמי.

מדיה חדשה

בסופו של דבר, הופכת האינטרנט להיות מדיה חדשה לצד העיתון, הרדיו והטלוויזיה. דברים מתרחשים באינטרנט, היא כבר איננה עוקבת אחר המתרחש מהצד, זהו כבר לא שיר שהזמר סטינג הוציא רק לאינטרנט, הרשת משפיעה (ראו את פרשת לווינסקי, ראו את כל ההתפתחויות האחרונות בארצות הברית הקשורות בצנעת הפרט וחופש הביטוי, ראו את מיקרוסופט).

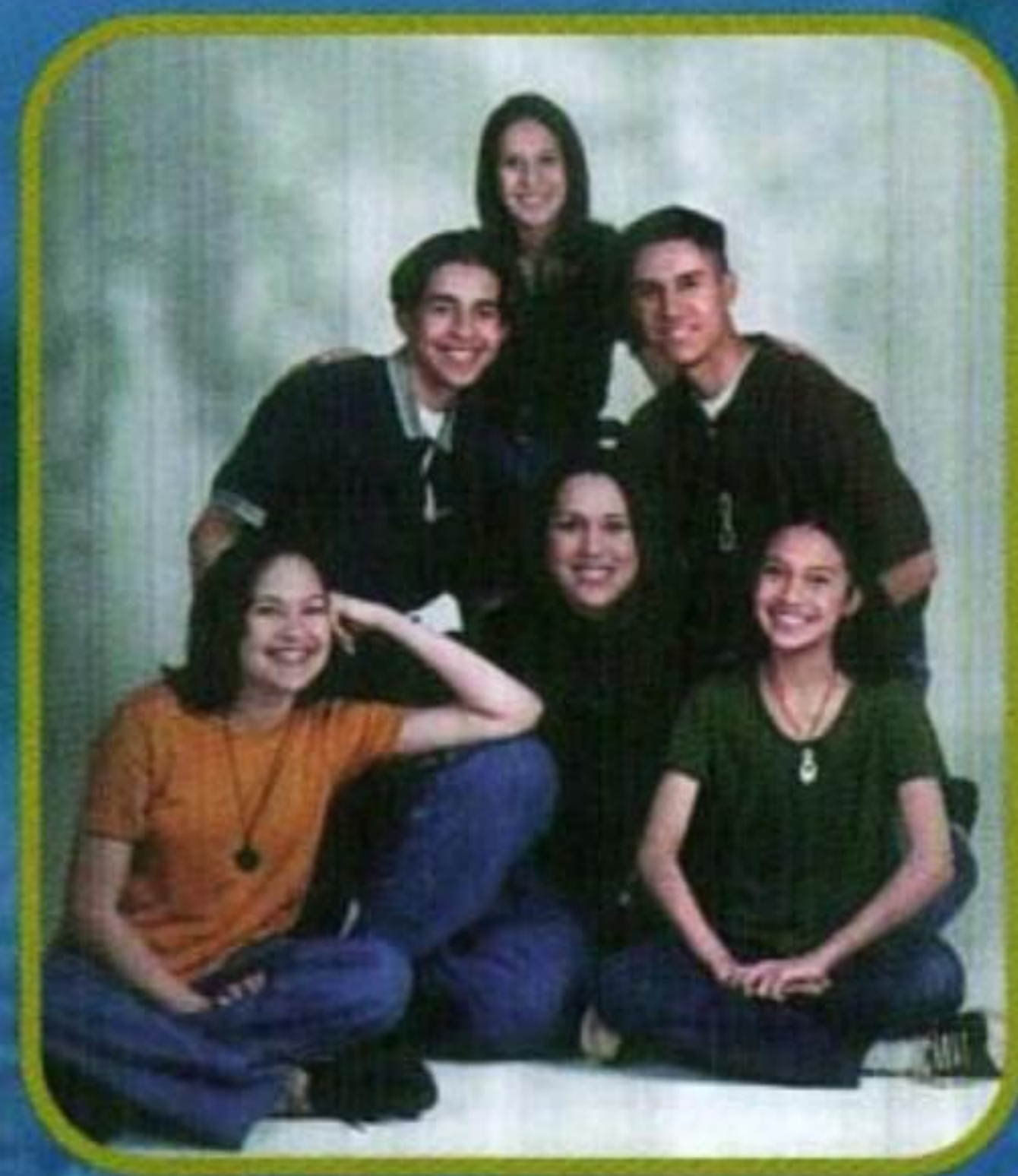
כאשר חדשות מתפרסמות באינטרנט עוד לפני שהופיעו בטלוויזיה או ברדיו והרבה לפני העיתונות הכתובה אפשר להיות בטוחים שזוהי לא אופנה חולפת. היום, כשאתה מסתכל באתר של CNN באינטרנט, ייתכן כי אתה רואה את החדשות עוד לפני ששודרו בטלוויזיה עצמה, כאשר אתה שומע על סקר שנערך על ידי ה-CNN זהו אותו סקר באתר האינטרנט של החברה.

על כך שצומחת לנו מדיה חדשה אין כל ספק, אך מדיה זו חזקה כל כך הרבה יותר מאשר אלו שבנמצא כיום. יתרונה הגדול היחיד הוא האינטראקטיביות שלה, היות ובאף מדיה אחרת לא ניתן להגיב, להשפיע או לבחור בזמן אמת את המידע שאתה רוצה לקבל. ככל הנראה עתידה של האינטרנט הוא להפוך ליציר כלאיים של רשת מחשבים וטלוויזיה אינטראקטיבית, כאשר תגלוש באינטרנט ותבחר את החדשות, הסרטים או המוסיקה שאתה רוצה לראות ולשמוע, ואולי זוהי בעצם האינטרנט העתידית אליה כולנו שואפים.

המחקר גילה שככל שמרבים להשתמש באינטרנט מספר החברים והקשרים החברתיים יורד.

אז ייתכן שמצאת מספר חברים באמריקה, אירופה, המזרח הרחוק ואולי אפילו באפריקה אך איבדת את כל החברים

הקרובים באמת. כשחושבים על כך בצורה מעמיקה יותר מגלים כי תוצאות המחקר כלל אינן מפתיעות, ולהערכתו אין צורך במחקר כדי להסיק שהמשתמשים ה"כבדים" של האינטרנט הם אלו שנמצאים באתרי השיחות, בעיקר אלו הנמצאים ב-IRC. על פי ההערכה נמצאים בכל רגע נתון בין 75,000 ל-200,000 משוחחים פעילים באינטרנט, ביניהם אף כאלו שמבלים שעות ארוכות מול המסך. וכך, יוצא שההתמכרות לאינטרנט אינה דבר נדיר כל כך והשאלה הבאמת מעניינת היא עד כמה רחוקים שני הקצוות שמשוחחים שם.





מאת: עמית חסון-אלוני

סדנת WEB

.....
פינת המציאות

בידור ופנאי

אברהם ויעקב

<http://ay.netvision.net.il>



האתר הרשמי של התוכנית "אברהם ויעקב" של אברי גלעד וקובי מידן. האתר עדיין חדש, כמו התוכנית, אבל כולל מספר פינות עם הדיאלוג בין השניים, סרטון הפתיחה, פסק ההלכה השבועי מאת גיל קופטש, מדור לדירוג הפינות בתוכנית ועוד.

טל ברמן

<http://skyscraper.fortunecity.com/772>

זהו האתר הלא רשמי על טל ברמן, באתר ניכר כי אין שיתוף פעולה של המנחה אך ניתן למצוא בו מידע, תמונות, ואף שומר מסך "טל ברמן".

מרכז עזריאלי

<http://www.azrielicenter.co.il/>

האתר של אחד ממרכזי הקניות והבילוי הגדולים בישראל. בקרוב גם יהפוך לאחד ממרכזי העסקים הגדולים בעולם כאשר יפתחו שלושת המגדלים המתנשאים מעליו - (כמעט) כל מה שתמצאו לדעת על הפרויקט הענק ניתן למצוא באתר זה.

קצת על רזולוציה

דוגמה נוספת לעיוותים העלולים להיווצר עקב חוסר פרופורציה בין התכנון לקונפיגורציה הצופה היא כאשר תמונת הרקע של האתר אמורה להשתלב באופן מדויק עם האובייקטים המוצגים באתר. תכנון האתר בצורה כזו אמורה להיות מדויקת להפליא ובדרך כלל אינה ניתנת להשגה כלל.

זה מוביל אותנו למספר נקודות שיש לחשוב עליהם כאשר בונים את האתר:

1. עלינו לזכור כי למשתמש יש את כל הלגיטימציה בעולם לבחור את הרזולוציה הנוחה ואת גודל או סוג הגופן שהוא אוהב. אל תתכנן אתר שימנע ממשתמשים להביט באתר שלך, שהרי המטרה היא להגדיל את מספר הצופים ולא להקטין אותו.

2. מבחינתך גם אם המשתמש יכול להיכנס עם רזולוציה של 5600X4800 פיקסלים, האתר עדיין צריך להראות טוב.

3. קומבינציות מסוימות עלולות להדהים אותך. אנו יודעים שהאתרים היפים ביותר הם גם אלו שיסבלו ראשונים מדפדפנים או משתמשים לא סטנדרטיים, והשאלה היא עד כמה אנשים אילו חשובים לך?

4. התמיכה ב-CSS קיימת רק בגרסאות החדשות של הדפדפנים הגדולים, עדיף לבדוק את כדאיות השימוש בהם.

5. הימנע משימוש באכסניות טקסט מלאכותיות, השימוש בתמונת רקע שאמורה להכיל את הטקסט עלולה להרוס באופן מוחלט את צורתו של האתר עם כל שינוי קטן בתצורת הדפדפן.

6. פשט את האתר - ככל שתהפוך אותו מסובך ומורכב יותר כך הסכנה גדלה.

7. בדוק את האתר לפחות עם שני הדפדפנים הגדולים, וככל שתגמיש יותר את אופני הצפייה עם דפדפנים רבים יותר כך הסיכויים לעלות על בעיות יגדלו.

אנשים משתמשים במחשבים שונים, עם מערכות הפעלה, דפדפנים שונים ורזולוציות מסך שונות. ואתה מצד שני רוצה שכולם יוכלו לראות את האתר שלך בצורה היפה והמסודרת ביותר שהוא יכול להיראות. מה עושים?

כאשר שוטטת ברחבי האינטרנט בוודאי שמת לב כי היו מספר אתרים שפשוט לא ישבו טוב בדפדפן שלך, לא משנה מה עשית זה פשוט לא נראה טוב. ייתכן שבונה האתר כיוון אותו למסך ברזולוציית 600X400 או אולי למסך ברזולוציית 1024X800 ולך היה דווקא מסך ברזולוציה של 800X600, במצבים אלו ההפרשים לעתים כל כך קטנים כך שאפשר לחלוף על פניהם מבלי משים, אך לעתים הדבר ממש מטריד. כבונני אתרים אנחנו צריכים לשאוף למצב בו מרב המשתמשים יוכלו לראות את האתר בהבדלים מינימליים ובצורה טובה.

ישנן מספר בעיות הקשורות במסכים בגדלים משתנים, אך העיקרית שבהן היא השימוש בטבלאות בגודל קבוע. אלו עלולות להיות גדולות יותר מגודל המסך של הצופה, ובמצב כזה המסך הנצפה אינו מוכיר כלל וכלל את צורת המסך המקורית או זאת שבונה האתר התכוון אליה.

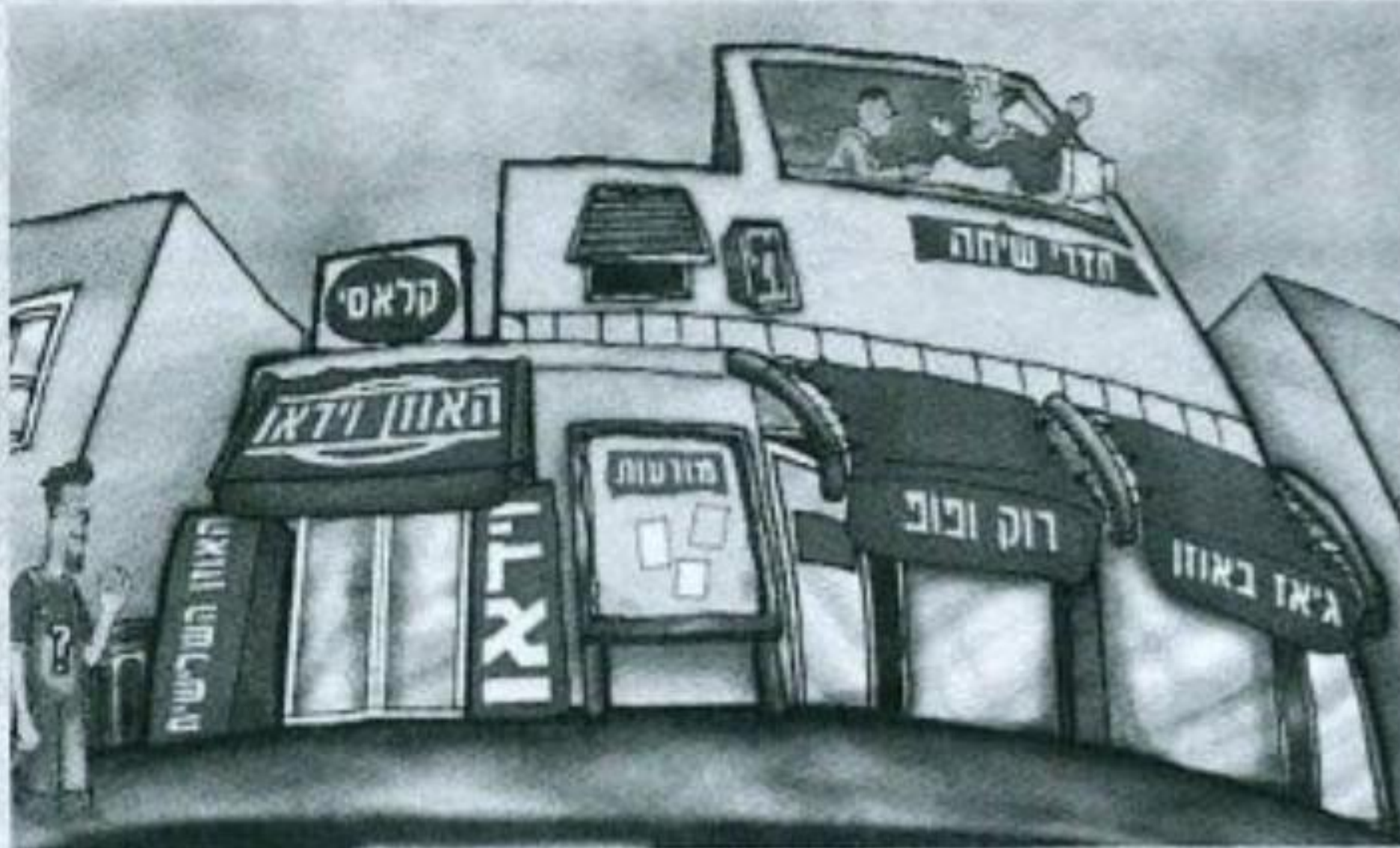
הכינותי מראש...

כדי למנוע מבעיות כאלו להתרחש יש להשתמש בגודל טבלאות יחסי או בגודל שחלקו יחסי וחלקו קבוע - באופן זה גם נשמור על מסגרת יפה ונוחה לטקסט או לאובייקט העומד במרכז הטבלה, וגם נמנע את העיוותים העלולים להיווצר במקרה ורזולוציית המסך אצל הצופה קטנה יותר ממספר הפיקסלים אליהם כיוונת כאשר קבעת את גודל הטבלה.



פינת המציאות

בידור ופנאי



האוזן השלישית

<http://www.third-ear.co.il>

חנות התקליטים (נו שיהיה דיסקים) המפורסמת ביותר בארץ (או לפחות באזור תל אביב) נמצאת גם באינטרנט. אמנם אי אפשר להעביר את חוויית הביקור בחנות דרך האינטרנט אבל האתר בכל זאת שווה ביקור.

עולם הקומיקס

<http://www.comics-world.co.il>

אולי היום הקומיקס הוא כבר לא מה שהיה פעם אך הקסם שלו (וזאת כולנו יודעים) מעולם לא פג באמת. אז כנראה אתר קומיקס טוב זה באמת מה שאנחנו צריכים.

ערוץ הספורט

<http://channel5.netvision.net.il>



האתר של ערוץ הספורט בכבלים (ערוץ 5) מכיל מידע רב על אותם ענפי הספורט שמשדר הערוץ. ניתן למצוא לוח שידורים, לוחות תוצאות, ומידע רב אשר יכול לעניין כל חובב ספורט.

לילה גוב

<http://www.iol.co.il/lila-gov/>

זוכרים את תוכנית האירוח האהובה של גידי גוב? אז אולי לא ניתן לראות אותה בטלוויזיה אך באינטרנט היא עדיין קיימת או כדאי לקפוץ לבקר.

אי המטמון של חמיצר

<http://www.matmon.co.il>

אין אחד שלא מכיר את החידות של חמיצר אבל מעטים מאוד יודעים את הפתרונות לחידות אילו אולם אף פעם לא כדאי לוותר על הניסיון. באתר זה ניתן למצוא בכל פעם מספר חידות נושאות פרסים, כל מה שיש לעשות או לשלוח פתרון לחידה ולהחזיק אצבעות.



פנאי פלוס

<http://www.panipius.co.il>

זהו אתר האינטרנט של שבועון הפנאי - פנאי פלוס, ניתן למצוא כאן חלקים נרחבים (לעתים יותר ולעתים פחות) מהכתבות והמדורים המופיעים בשבועון.

שאלה / עניין

גילי רונן: "יש לי בעיה עם ה-IE4. רשימת היסטוריית הכתובות שלי מתארכת ומתארכת ללא סוף וכבר כוללת עשרות רבות של כתובות. וכך, כשאני פותח אותה כל המסך מתמלא בכתובות שאני לא צריך. איך מצמצמים את הרשימה?"

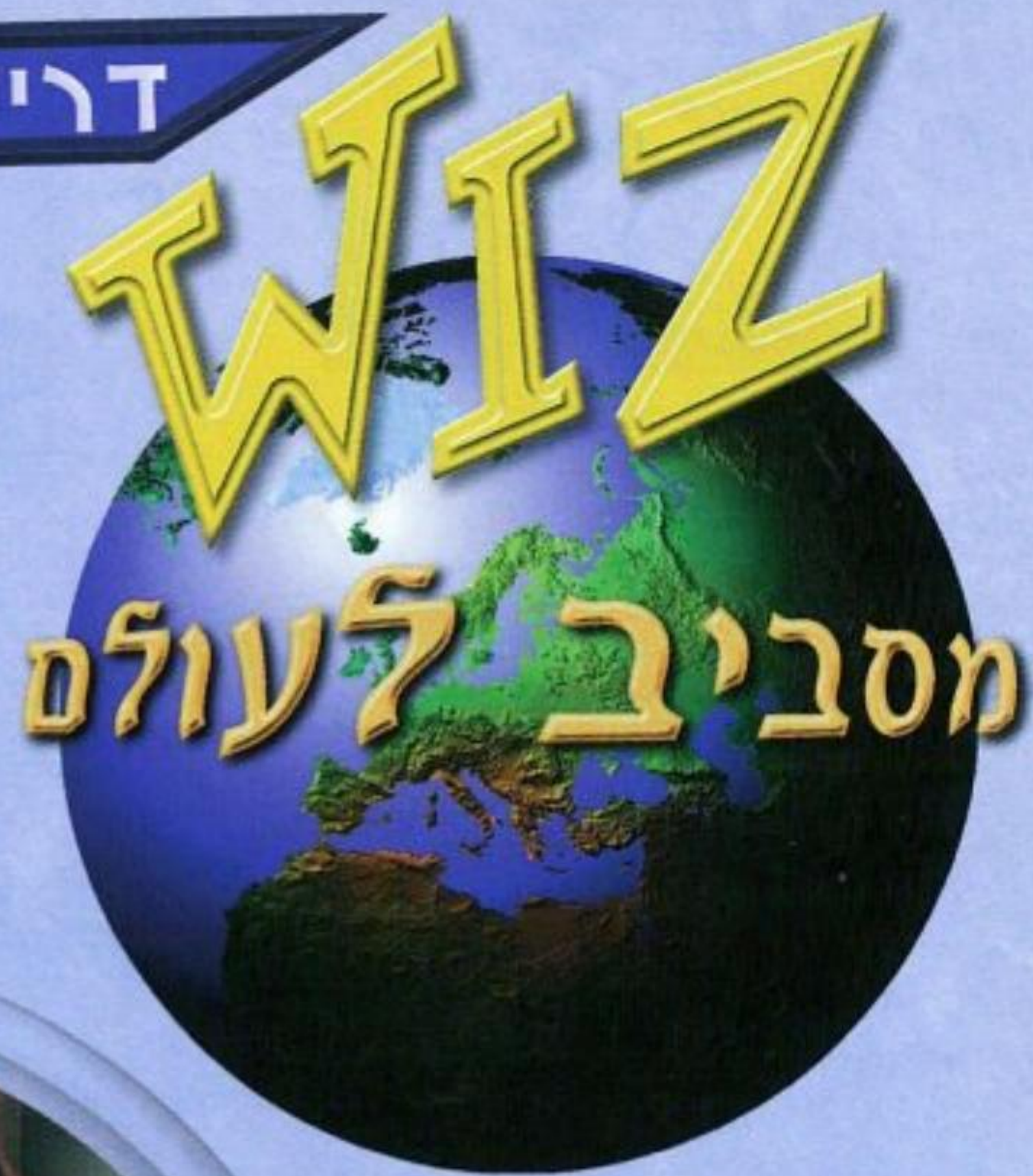
לא ברור לי כיצד הגיע רשימת היסטוריה שלך לממדים כאילו אך ישנם מספר פתרונות לבעיה זו. פתח את ה-IE4 לך ל-View" משם רד ל-"Internet Options", ואז בחר באופצית "Delete" במסגרת ה-"Temporary Files" או באופצית "History Clear" כדי למחוק את כולם. כדי למנוע הישנות מקרים כאילו יש ללכת ל-"View" ← "Internet Options" ואז בתוך שדה "Days" לבחור את מספר הימים שאחריהם ייעלמו הפרטים מרשימת ההיסטוריה (פעולה זו תבצע באופן אוטומטי מחיקה של ההיסטוריה הרחוקה כך שניתן לגשת ישר אליה).

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

במהלך השבועות האחרונים, גם לאחר שפרסמנו את תוצאות המבצע, לא הפסיקו להגיע תמונות מקסימות למערכת. בעקבות הגל האדיר הזה, לא

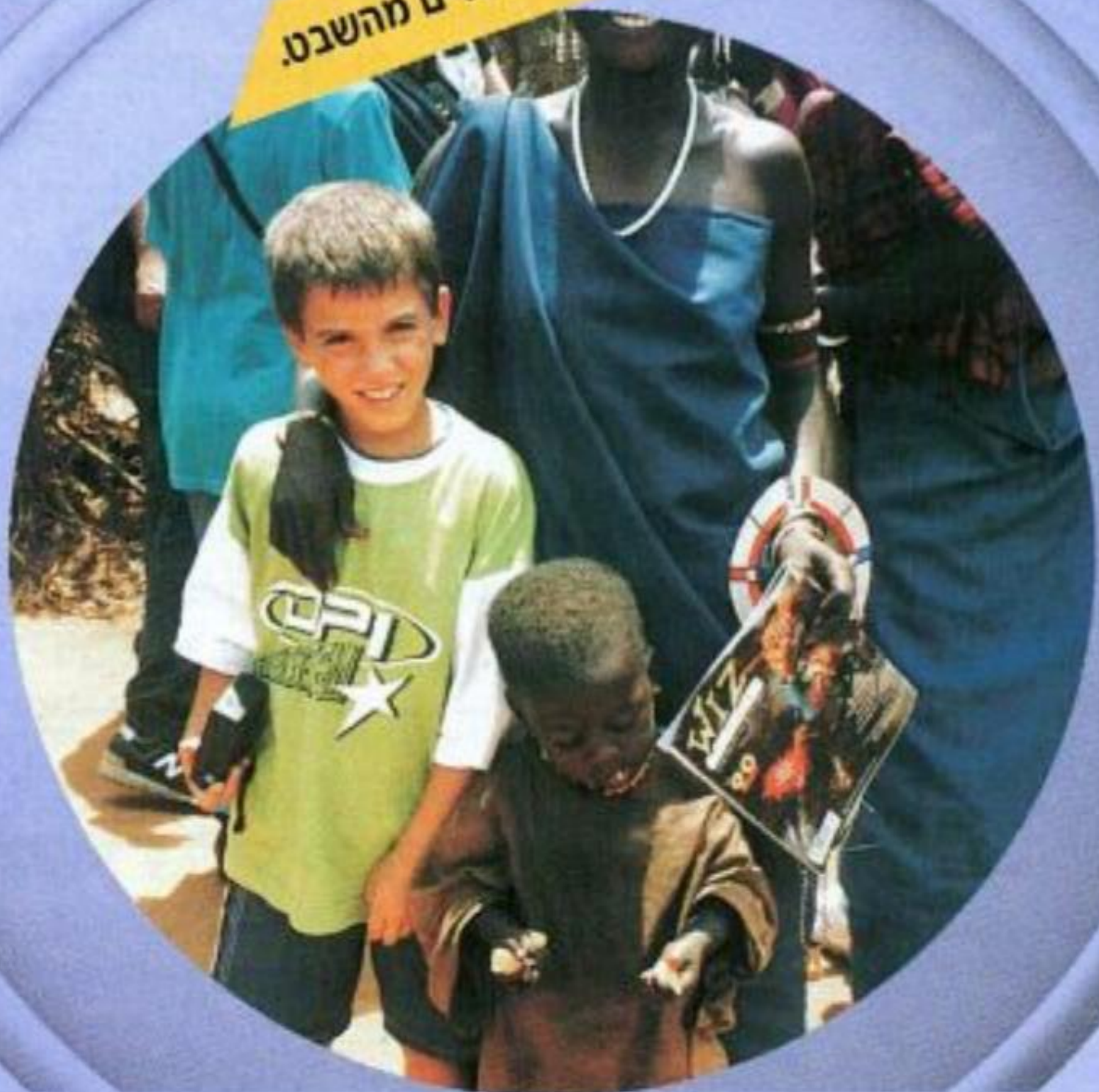
יכולנו להיות אדישים ובחרנו לפרסם עוד כמה תמונות במסגרת "WIZ מסביב לעולם" ואנו שוב מתנצלים בפני כל החבר'ה הנפלאים ששלחו תמונות שלא פורסמו או שלא זכו להתייחסות מיוחדת.

מה ששכנע אותנו יותר מכל, הייתה תמונה מדהימה ששלח אבירם שקד, אשר טייל בקניה ובחר לצלם את אחד מילדי שבט המסאי עם גיליון WIZ ואם לומר את האמת פשוט התרגשנו לראות את הדבר הזה. כמו כן כתב לנו אבירם, "לאחר שנתתי את העיתון לילד הוא סירב להיפרד ממנו והיה נרגש מאוד, ונאלצנו לרדוף אחריו כדי להשיג את פרטי המבצע שצולמו לאחר מכן עם הבבון". אבל יותר מכל, הבנו שבאיזשהו מקום הוצאנו לעולם משהו שמייצג את ישראל היפה יותר, ישראל הפתוחה והצעירה, כזו שמתרחקת מציניות וכזו שלא מתביישת במה שיש לה להציע.



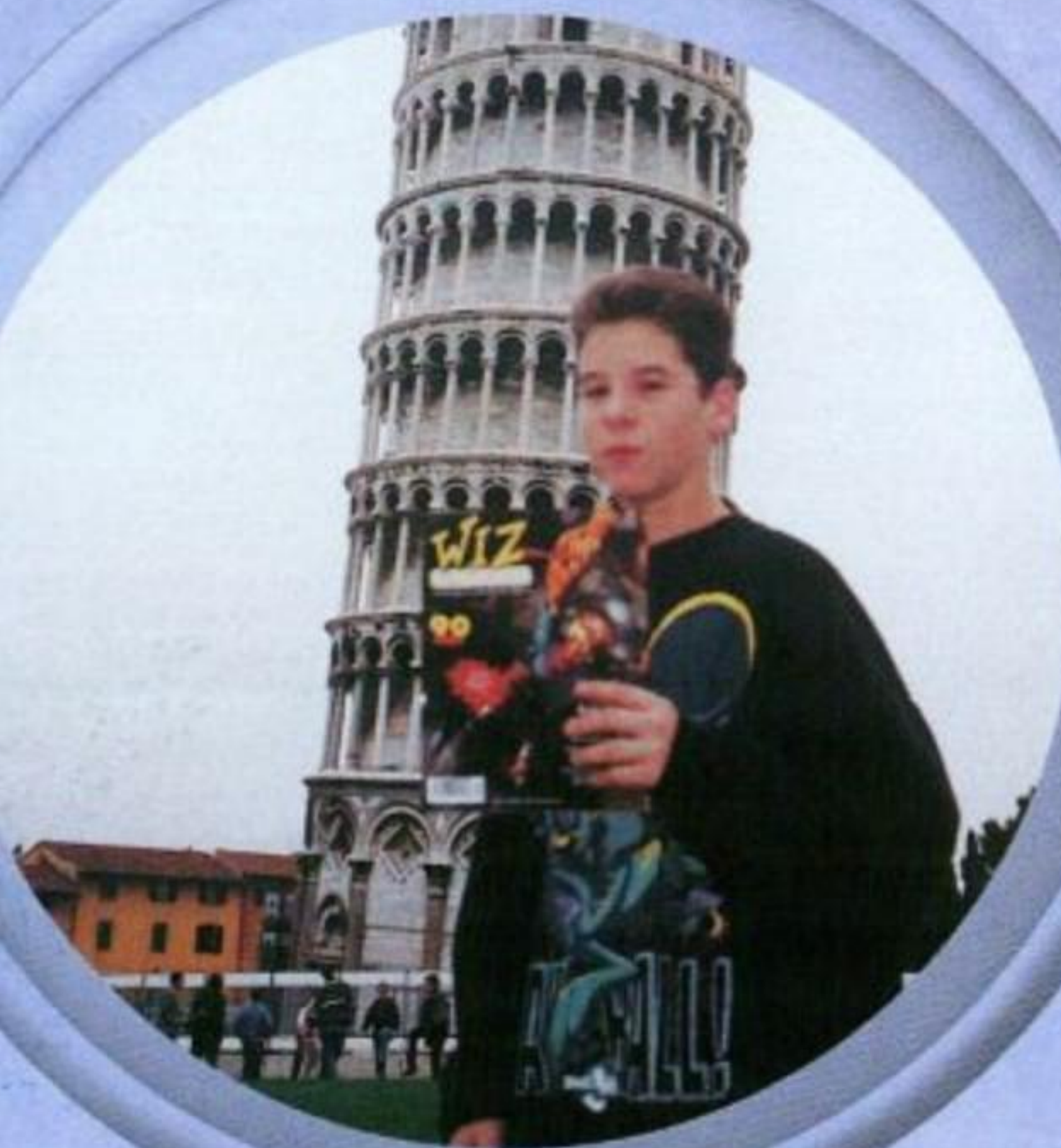
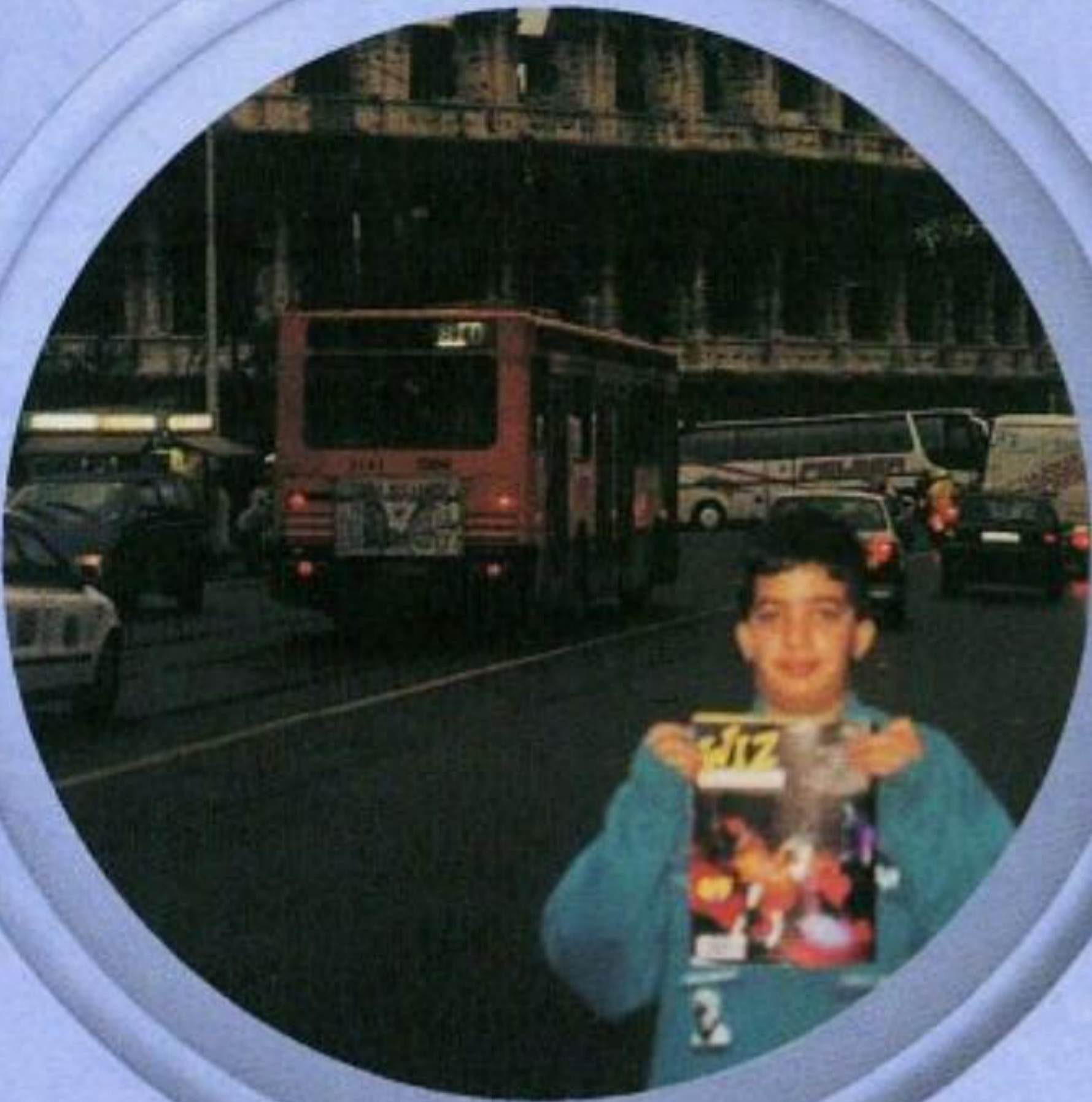
ילד משבט המסאי על גיליון ויז.

אחיו של אבירם שקד עם שני ילדים מהשבט.



בבון מציג את פרטי המבצע





RAINBOW SIX



של טום קלנסי

מאת: ערן פולוסצקי

בשולית דם, בין שזה לוחם שלך או ובין שזה טרוריסט אויב. לכל אחד מהלוחמים המעולים שעומדים לרשותנו יש אוסף תכונות כמו יכולת קליעה, מידת אגרסיביות וכי. חוץ מזה, כדאי לזכור שעומדים לרשותך מספר לוחמים, מהטובים בעולם, כך שאם תאבד אותם, תיאלץ להסתפק בלוחמים סוג ב' שיבצעו את העבודה בצורה פחות "נקייה" ואולי אף יגרמו לכישלון המשימה כולה.

לא תמיד צריך להיכנס לפאניקה, ויש אפילו סיכוי סביר שתצליח לעבור את המשימות הראשונות עם לוחמים פחות מוכשרים, אך המשימות המתקדמות יותר מחייבות לוחמים מוכשרים ואם אין לך כאלו (כי הצלחת לגרום להם להיהרג במשימות קודמות) לא תוכל להתקדם הלאה. מה המסקנה? נסה לשלב לוחמים מוכשרים עם לוחמים דפוקי... סליחה, פחות מוכשרים, כדי להוריד למינימום את מספר הנפגעים מכוחותיך.

עיקר ההצלחה של RAINBOW SIX (כמו של יתר מוצרי RED STORM) נעוץ בעלילה שמצד אחד היא טובה ומושקעת (דבר נדיר במשחקי פעולה דוגמת QUAKE ואחרים), ומצד שני היא בנויה בקצב נכון ומועברת באמצעות תדרוכי משימות שמספקים את כל המידע שדרוש לשחקן. אך החלק הטוב ביותר ב-RAINBOW SIX הוא שעליך לתכנן היטב את המהלכים כדי להצליח ואם תשתמש בגישה הקלאסית של QUAKE ותנסה לפוצץ את פרצוף לכל טרוריסט שזו, לא תגיע רחוק.

לירות כדי להרוג

עכשיו, קחו את העלילה המצוינת ואת דרישת התכנון המוגברת, ותוסיפו לכך את העובדה שב-RAINBOW SIX ניתן לחסל את היריב באמצעות ירייה אחת בלבד - ותגיעו למסקנה שתם עידן הירי האוטומטי וכדאי לקחת בחשבון שכל ירייה משאירה גופה



RAINBOW SIX

מבוסס על ספר המתח של טום קלנסי והוא משלב פעולה ואסטרטגיה, ומכניס אותך לנעליו של מפקד קבוצה של חיילי עלית, שמצילים את העולם מטרוריסטים מרושעים.





אחד על השני, הם נוטים לעבור במעברים צרים כקבוצה אחת, מה שהופך אותם לפגיעים

הרבה יותר. נסה לשלוח את כולם לטפס על סולם, ואחד או שניים יישארו מאחור ולא יידעו מה לעשות אלא אם כן אתה נוטל שליטה ידנית.

למרות כל הבעיות שזה עתה פירטתי, החסרונות של המשחק לא מצליחים לגרוע מההתרגשות שהוא מביא. ומספיק אם אתאר את הברק בעיניו של אחד מהחברים שלי כאשר הוא מדבר על המשחק. אבל יותר מכל, סוד קסמו של RAINBOW SIX הוא בריאליזם ובעובדה שהאחריות הכוללת על הכישלון או ההצלחה היא של המשתמש.

אמנם יש מספר הזדמנויות מועט לקרבות גדולים ומרשימים, אך RAINBOW SIX משתייך למשחקים בהם דרגת המתח והריאליזם מכסים על כל המגרעות הקיימות. בסיכומי של דבר הייתי אומר שעבור חובבי QUAKE אשר חיכו זמן רב כדי לשלב גם אלמנט של חשיבה אסטרטגית, RAINBOW SIX הוא בהחלט הדבר הבא.

לתת הוראות מיוחדות בנקודות מסוימות, כמו זריקת רימון הלם לחדר או נטרול פצצה. נוסף על כך, אתה יכול לומר לקבוצה שלך לעצור ולהמשיך לנוע רק כאשר אתה נותן את הפקודה - פירוש הדבר הוא שניתן לארגן את המצב כך ששתי קבוצות ימקמו את עצמן בשני צדיו של חדר, ויכנסו ביחד רק כאשר אתה נותן את הפקודה.

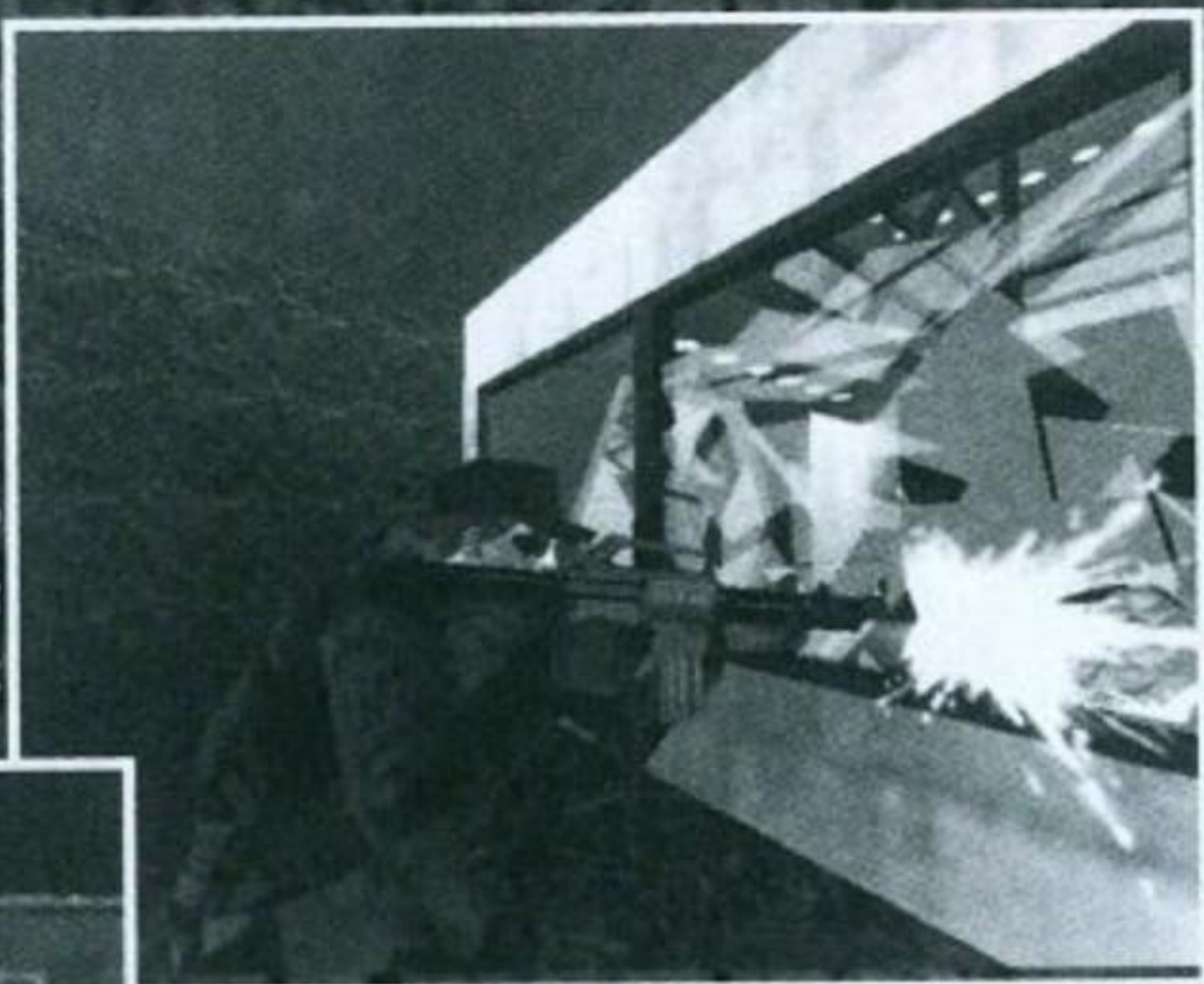
לאחר ששמרת את תוכנית ההתקפה, זה הזמן להתחיל עם האקשן. בשלב הראשון אתה מוביל את הקבוצה וברגע שאתה מתחיל לזוז, שאר הקבוצות מתחילות לבצע את הפעולות שנתת להן. וכך, ממש תוך שניות מעטות, תוכל לשמוע את שאר הקבוצות פוגשות את האויב ומשאירות ממנו רק גופות (זה בסדר, מותר להרוג אותם כי הם טרוריסטים "רעים"). אם התוכנית שלך טובה והמידע המודיעיני שניתן היה נכון, אתה אמור להצליח.

עם זאת, רוב הסיכויים שמהווה ישתבש וקבוצות שלמות יכולות להימחק בידי טרוריסט בודד, ואם התזמון שלך לא נכון ייתכן שלא יהיה אף אחד לשמור על הגב שלך בזמן

ליהוק

מכיוון שרוב המשימות כרוכות בהצלחת שבויים, התסריט שיתחזר על עצמו יהיה ירי בכל מי שאתה רואה עד שמגיעים לשבויים, מחלצים אותם ומפנים את המקום. אלא שכמו בכל פעולה מורכבת גם כאן עלולים להופיע פאנצ'רים, כשהנפוץ שבהם הוא גילוי של הלוחמים או תגובה מאוחרת מדי של אחד מחיילינו.

כדי להגיע להצלחה מקסימלית חשוב מאוד לבחור את האנשים הנכונים ואת הציוד המתאים לכל משימה - מומחים לחומרי חבלה יכולים להשתמש ברובה ולפרק פצצות במהירות. סיידים למשל הם חבריה מהירים



למדי, אך אין להם מיגון רב. מומחי אלקטרוניקה יכולים לעקוף מערכות אבטחה ועבור המשימות בהן החמקנות חיונית, כדאי לצייד את הלוחמים בגלאי דפיקות לב כדי לגלות טרוריסטים שמסירים באזור.

כמובן שאתה יכול גם לבחור נשק מבין מבחר כלי נשק שכוללים MP5 HK, רימוני הלם, M-16A2, רובה צלפים (עם כוונת מגניבה ביותר) וכו'.

אוקיי אנשים, עכשיו תקשיבו...

לאחר שחילקנו את הלוחמים לקבוצות, אנו מגיעים לשלב התכנון. שלב זה נראה מסובך, אך לאחר מספר דקות הוא הופך לטבע שני - פשוט מסמנים לקבוצות החיילים תוואי דרך, קובעים את מהירות הקבוצה ואת רמת העירנות שלה, ואלא אם כן אתה לוקח פיקוד ידני על קבוצה מסוימת היא תבצע את הפקודות שנתת בצייטונת יתירה (ניתן אף

שאתה עסוק במשהו אחר. אתה יכול לתת הוראות גם בזמן המשחק על ידי לקיחת השליטה בקבוצה מסוימת והפעלתה בעצמך, אך אם זה נחוץ קרוב לוודאי שפישלת כבר בכל מקרה.

בינה מלאכותית

בדומה לרוב המשחקים כיום, הקדשת פיסקה שלמה לבינה המלאכותית של המשחק הפכה לחובה. הבינה המלאכותית של הלוחמים שלך היא בינונית למדי ויכולה להכניס אותם לכל מיני צרות: במקום לחפות

WIZ EXPRESS

בעד:

שילוב מושלם של פעולה ואסטרטגיה. עלילה מורכבת ובעלת עומק רב. משימות גדולות ומגוונות.

נגד:

בינה מלאכותית מפוקפקת לעתים. אינטראקציה גדולה יותר עם הסביבה הייתה מתקבלת בברכה. מנוע גרפי בינוני +.

קהל יעד:

חובבי QUAKE שמחפשים גם חשיבה אסטרטגית ותכנון.

עכשיו בחנויות!

סדרת כותרי הוגו בעברית!



הוגו חוזר לבית הספר



הוגו בנהר הפרא



הוגו הצנחן



הוגו ועץ האלון הקסום



הוגו 1



הוגו 2



PlayStation בקרוב בעברית! ל-PlayStation!

להשיג ברשת חנויות באג סטור ובחנויות המחשבים המובחרות



להזמנות בכרטיסי אשראי: 1-800-220-840

POPULOUS THE BEGINNING

סלעלעל... .

בגלל שכל הכוחות הפועלים מתחילים מנקודה זהה וחלק מהשבטים העוינים עשויים לצבור לא פחות חוכמה מאתנו. בסופו של דבר עיקרון הפעולה הוא פשוט והוא מחייב אותנו לחבל את האויבים, להשתמש בתבונה בכוחות הקסם שעומדים EPZEYXL ולצפות ב"שאמאן" שלנו הופך לאל.

בסך הכל, לא מדובר במשחק פשוט ואין כאן אפשרות לברוח לאופציות ירי או קרב שטחי - כאן הכל מתוכנן, אינטליגנטי ואפילו מחייב אותנו להתמודד עם הלא צפוי כמו שריפות, שיטפונות, התפרצויות געש וכו'.



WIZ EXPRESS
בעד:
תחושת מרחב חסרת תקדים, גרפיקה טובה ורעיון מעניין.
נגד:
מנשק משתמש מעצבן במקצת ופחות מדויי הכוונות.

באמצעות מנשק "הצבע ולחץ", לבצע תצלומי תקריב ולהגיע ליבשת בה נתחיל לבנות חיים בעלי חוקיות מסוימת.

מעל הכל, אותן כדוריות ואפשרויות תקריב (ZOOM-IN) אינן מסתכמות ברזולוציה אסתטית ומפורטת של גלובוס, יבשות בתלת ממד, אדוות גלים ותנועות מים מרשימות, אלא מדובר במשחק שמעניק לנו תחושת מרחב אדירה (בדומה ל- V 2000 או ל- MOTOCROSS MADNESS) המגיעה במקרה של POPULOUS לרמה חדשה של חופשיות, היות וכאן אנו מזוים את העולם לאן שרק נרצה ומקבלים פרספקטיבה ביחס למקומנו ביקום - הדבר מתבטא בכך שבתחילת הדרך אנו רואים את הכוכב בגלקסיה וניתן לנוע במרחב החללי, אחר כך מקבלים את הגלובוס דמוי כדור הארץ אותו ניתן לסובב לאן שרק נרצה, ואחר כך כבר עוברים את האטמוספירה, וממש משייטים בין הימים והיבשות בהתאם לרצוננו ללא כל הגבלה (360 מעלות) על זירת המשחק, וזה פשוט מדהים בעיקר בגלל שמקבלים פרופורציה מסוימת ורואים עד כמה אנחנו קטנים.

במהלך המשחק, בונים השבטים יישובים חדשים, מקדשים טריים ונלחמים באיתני טבע ובאויבים אחרים מתוך מטרה לשמר את תרבותם, להתרבות ולשגשג, כך שככל שעובר זמן רב יותר צובר ה"שאמאן" (ראש השבט לצורך העניין) כוחות קסם נוספים, עוד חוכמה וחושף נתונים שמסייעים לו להתמודד עם קיום השבט בהמשך הדרך. ההתמודדות הזו מהווה את עיקר תוכנו של המשחק וכדאי לזכור שההתמודדות אינה פשוטה, דווקא

מאת: שי אבני

מדף משחקי האסטרטגיה הוא אחד התחומים העשירים ביותר בעולם משחקי המחשב, וחלק בלתי נפרד ממנו הוא ז'אנר משחקי ה-SIM. גם משחקי ה-SIM למיניהם מחולקים לתת-פרקים שאחד מהם נקרא GOD SIM (סימולציה אלוהית), ובו הופך השחקן לכוח עליון ששולט על היקום ומכוון את גורלו.

סדרת POPULOUS נחשבת לאורים והתומים של הז'אנר הזה. הפרק הראשון ראה אור לפני שמונה שנים ובימים אלה מביאה לנו חברת BULLFROG (הביאה את ה- THEME HOSPITAL) פרק נוסף בסדרה, POPULOUS: THE BEGINNING.

הפעם לא מדובר באיזה פרק המשך בנאלי עם כמה תיקונים טכניים, אלא בפיתוח היוצא מתוך גישה חדשה ל-SIM GOD, כזו שמאפשרת להתבונן בדברים נקודת מבט פרטית של אחת הדמויות או כוללת תוך שמירה על ההיבטים הטקטיים והאסטרטגיים שמתחייבים מהמשחק. הגישה הזו יצאה לפועל בעיקר בזכות האצות התלת ממד המדהימות, ואלה מאפשרות רזולוציה מעולה של גלובוס כדורי אותו ניתן לסובב לכל כיוון

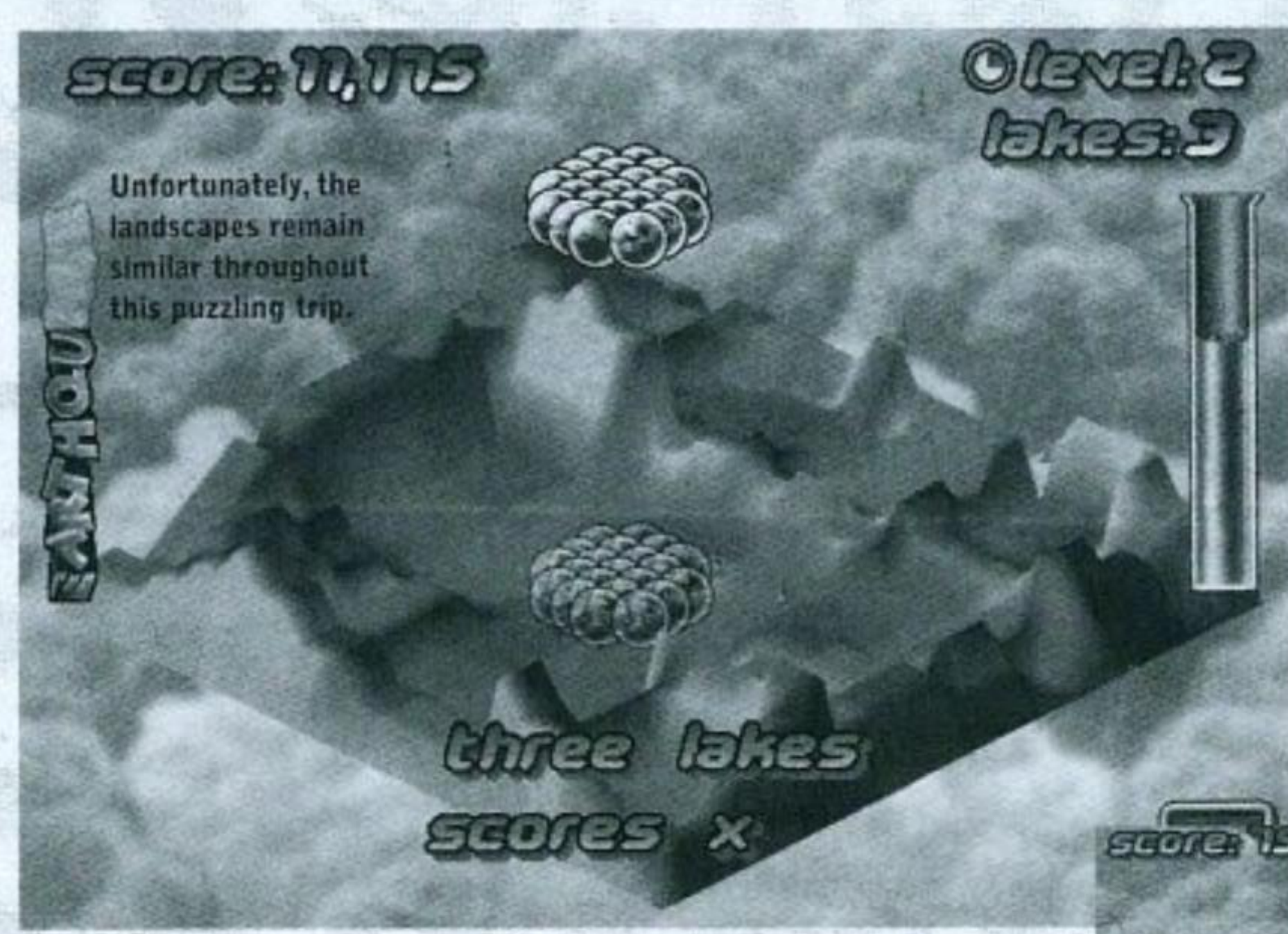
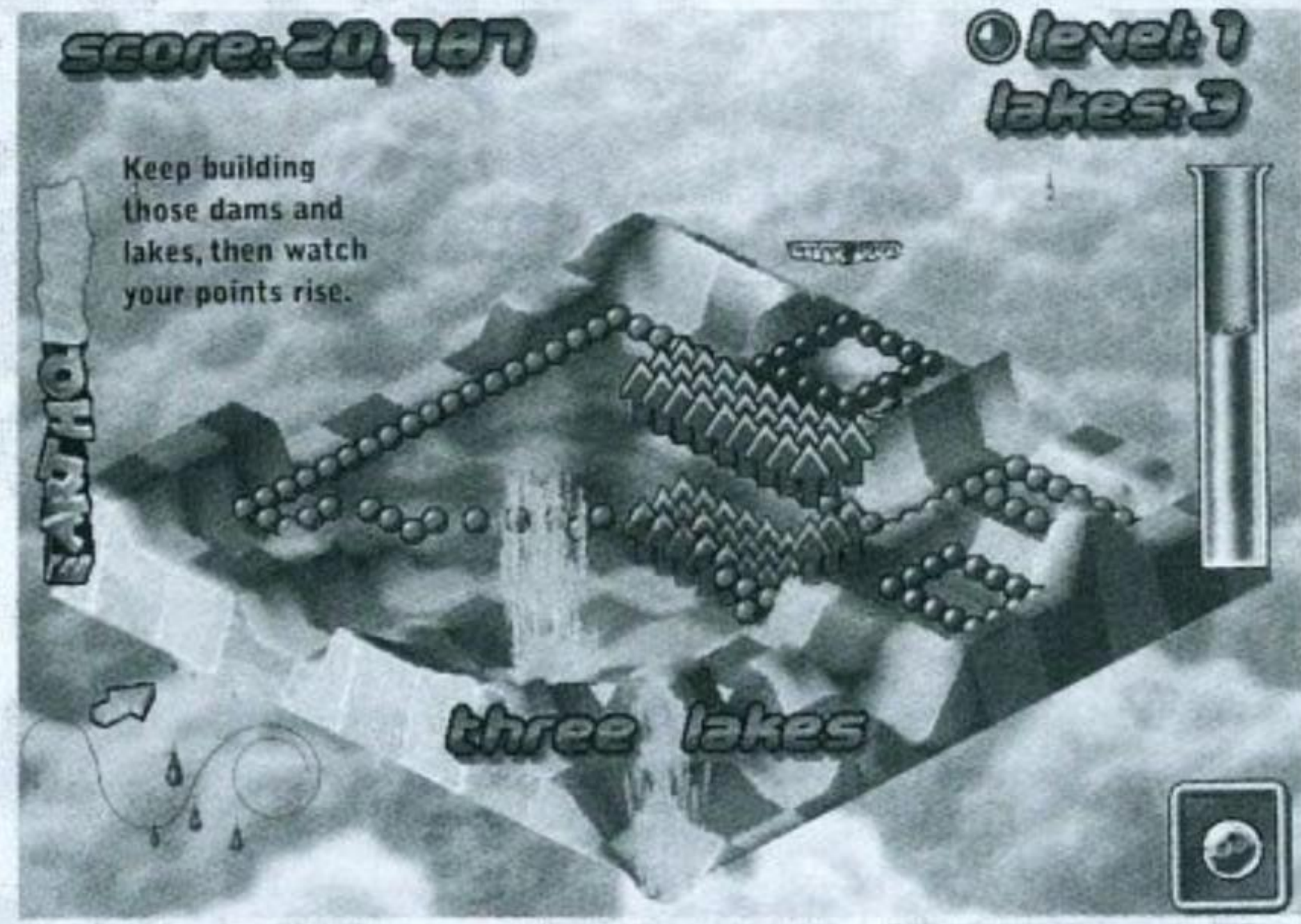


Wetrix

הבן הנבון

ממכר או לאתגר עמוק יותר מכל אחד ממשחקי ההרכבה הפרימיטיביים יותר שנמצאים בשוק. המבקרים הקיצוניים יותר עשויים לטעון שעם הזמן, הופך המשחק ב-Wetrix לרוטינה חוזרת וההבדל בין הרמות השונות אליהן נגיע אינו משמעותי, מלבד מהירות מגוונת של הלבנים הנופלות וצבע הרקע של המסך.

החצי השני
אם נסתכל על חצי הכוס המלאה, הרי שבמהירות תמצאו שהמטרות והשליטה על המשחק קלות מאוד הודות לעובדה שאתם מבצעים את הפעולות על המסך על ידי העכבר, אבל כדאי לזכור שבפעם הראשונה ששיחקתי היה לי די קשה להבין מה קורה שם. כמו כן, ישנן גם המון טקטיקות ואפקטים שונים שאפשר להשתמש בהם, במיוחד כשאתם בוחרים במשחק רב משתתפים עם חברים. לסיכום, Wetrix הוא כיף אמיתי, אבל בכל זאת עדיף היה שלא היו מתיימרים ליצור את המשחק בצורה מורכבת כל כך - הוא מומלץ לכל אלו השבעים מ-Tetris והמחפשים גיוון, אבל זכרו לא לצפות למשהו שונה ומדהים באופן קיצוני.



מאת: פול נריה
אם נשחק באבא ואמא הרי שאפשר להגיד ש-Wetrix הוא התינוקצ'יק החמוד של שני משחקים נהדרים ומוכרים: Tetris ו-Populous.

כמו הוריו, גם Wetrix שייך לז'אנר משחקי ההרכבה, ולמרות שהוא לוקח את התכונות הקלאסיות מ-Tetris ומ-Populous, הוא גם ילד מורד ונועז עם רעיונות משלו, והוא מהווה בעיקר אתגר מחשבתי ממכר מדרגה ראשונה.

האבנים המתגלגלות
מטרת המשחק היא למקם את הלבנים הנופלות נוסח Tetris בשדה שלכם, כך שהן יספיקו להכיל את המים הזורמים מטה. ככל שתצליחו ליצור יותר Dams ואגמים, כך תצברו יותר נקודות. אבל האכזבה היא שאין הרבה מה לעשות מעבר לזה, מפני שהשדות לא משתנים בצורה משמעותית במראה שלהם.

עם זאת וכדי לתת את הגיוון הדרוש, הכינו יוצריו של Wetrix מלוא החופן אלמנטים מיוחדים כמו מלאי של פצצות וכדורי אש שנופלים על ההרים שלכם, ואלו יסייעו או יפגעו בצורה משמעותית בקצב ההתקדמות. אבל הצופרים הקטנים האלה, אינם מספיקים כדי להפוך באופן מידי את Wetrix למוצר

WIZ EXPRESS
בעד: פאזל מורכב ואינטליגנטי ועיצוב תלת ממדי טוב.
נגד: התחלה מבלבלת ונטייה לשגרתיות.

SPEARHEAD™

מכונות הפלדה

מאת: אור פלג

SPEARHEAD הוא בדיוק המקום בו ניתן להסתער אל תוך שדה הקרב עם טנק ה-MIA2. טנק הקרבות הקטלני ביותר בעולם, בליווי גרפיקה תלת ממדית, חוקי פיסיקה אמיתיים וטקטיקות לחימה מציאותיות להפליא.

לאחר רגיעה ארוכה בנושא, עושה רושם שזוהי השנה של סימולציות הטנקים - עם משחקים כמו MIA2 Abrams, Tank Platoon 2-1 Armored Fist 2 שהגיעו כולם למדפי החנויות ב-12 החודשים האחרונים. בימים אלה, מביאה לנו Interactive Magic את הלהיט החדש בתחום - SPEARHEAD.

SPEARHEAD הוא משחק שקשה להכניס לקטגוריה מסוימת. מצד אחד, הוא מכיל אפשרויות רבות ואלמנטים שונים אשר מתאימים למעריצי הסימולטורים המושבעים, אך מבנה המשימות והאווירה הכללית שלו מתאימים יותר למשחק פעולה מאשר לסימולטור רציני.

כך או כך, מכיל SPEARHEAD 20 משימות בודדות ועוד 23 מערכות קרב המתרחשות בתוניס, היכן שהכוחות הלובים ביחד עם מתנגדי הטוניסאים השתלטו על אזורי הכפר בהתקפה קשה, והמטרה היא לסלק מתוניס את כל הכוחות הפולשים.

שלא כמו ב-MI Tank Platoon 2, SPEARHEAD משתמש במערכות קרב רציפות המחייבות אותך להשלים את כל המשימה כדי להמשיך הלאה ולתוצאות



הנלוות של כל משימה אין כל השפעה על המשימות שיבואו

אחריה. כלומר, כל עוד תשיג את מטרות

משימתך, אין זה משנה כמה טנקים ורכבי אספקה איבדת במערכה.

כל זה לא היה נורא כל כך אם רק המנשק שבעזרתו אתה מפקד על יחידות אחרות היה פשוט וידידותי יותר. למרבה הצער, מסך

ה-IVIS דרכו נעשית פעולה זו דומה לתרגיל בעיצוב מסורבל ומבולבל. כך לדוגמה, הדרך הטובה ביותר להורות לכוחות הנשלטים על ידי המחשב לתקוף את יעדי האויב היא בעזרת המפה, המראה את כל השטח מלמעלה והבעיה היא שהיחידות השונות חופפות פעמים רבות זו את זו ונוצר קושי לבחור יחידה מסוימת בין הכוחות ולחלק לה פקודות. כדי לראות את היחידות בבירור, יש לבצע ZOOM, אך כדי לעשות זאת יש להשתמש במנשק כפתורים אחר לגמרי, מה שגוזל שניות יקרות בשדה הקרב כשכוחות טנקים רבים נעים לעברך.

בנוסף, חלון ה-IVIS במשחק משתמש בשיטת בחירה חריגה, לפיה עליך לבחור קודם בפקודה הרצויה, אחר כך לבחור את היחידה שתבצע אותה ולבסוף את היעד הרצוי. עניין זה מעורר תהיות מדוע לא לבחור ביחידה כדי להפעילה, להורות לה על הפעולה הרצויה ועל המטרה ולבסוף, ה-IVIS מאפשר רק מספר מצומצם של פקודות שניתן להורות ליחידות לבצע: לך אל, תקוף, חזור אחריי, בחירת כלי נשק והתמצאות. נקודה נוספת היא שהמשחק אינו מכיל מערכת ציוני דרך, דבר עלול להפוך את הניווט לסיוט נוראי, בעיקר במפות גדולות.

המנוע הגרפי במשחק די טוב, וכל נקודות המבט הפנימיות

משתמשות בתצוגה המתעלמת מעיצובו הפנימי של הטנק ומתמקדת בשדה הקרב, ואמנם הדבר פוגע מעט במציאותיות אך משפר את החדות והראות

בכל הנוגע למתרחש בשטח. כמו כן, הקרקע מוצגת בתלת ממד, וקל מאוד לזהות את המיקום והגודל של הגבעות במפות המדבריות של המשחק (ערפל הקרב במחשבים עם מאיצים תלת ממדים הוא מן היפים שנראו, כשאתה יכול לראות את כוחות האויב מגיחים לאט מרחוק לתוך שדה הראייה שלך, ולא מופיעים מולך בפתאומיות).

האינטליגנציה של כוחות האויב די גבוהה (גם ברמות הקושי הנמוכות) והטנקים של האויב יתמרנו במהירות לעתים קרובות כדי להקיף את כוחותיך. כמו כן, מאחר שכישלון בקרב יגרום לחזרה על אותו הקרב, מיקומי האויב ודרכי התקיפה משתנים בכל פעם באופן מקרי, כדי להגביר את העניין והאתגר. על אף החסרונות השונים שצוינו, SPEARHEAD הוא סימולטור טנקים מהנה שביחד עם אפשרויות נוספות הגלומות בו כמו כלי לעריכת משימות ואפשרויות למשחק רב משתתפים, מספק שעות רבות של הנאה.

WIZ EXPRESS

בעד: סימולטור טנקים חדשני ששם דגש על האינטליגנציה המלאכותית.
נגד: המנשק יכול היה להיות ידידותי יותר ומסך IVIS מתסכל.

חיילים קטנים

SMALL SOLDIERS

משליטה היות ובני האדם מזוהים עם הגורגונים והופכים למטרה בעיני בובות הקומנדו בהנהגתו של ציפ האודד (קולו של טומי לי ג'ונס). משחק המחשב מתרחש בכוכב בגוגונים ומכניס אותנו לנעליו של ארצ'ר, מנהיג הגורגונים אשר מנסה להציל את חבריו מפני חיילי הקומנדו - הכל במסגרת משחק ממבט ראשון, כפי שראינו ב-HALF-LIFE, JEDI KNIGHT ורק לאחרונה ב-FIFTH ELEMENT. כך או כך המתכנתים של SMALL SOLDIERS עשו עבודה יפה בכל הנוגע לזירות המשחק ולקצב שלו - מבחינת הזירות, אנו נעים במבוך אבן עתיק המכיל כל מיני חידות, צפנים ובונוסים שצריך ללקט ועוברים מזירה לזירה על ידי כניסה לאולמות מיוחדים. וכך, עוברים משלב לשלב ומנסים לחסל כמה שיותר לוחמי קומנדו ולהציל את הגורגונים האבודים. מבחינת הקצב, נעשתה כאן עבודה בלתי רגילה מבחינת פס הקול, שבנוי מווקאליזה אדירה שמלווה אותנו במהלך כל המשחק ורחוקה מלהיות מונוטונית.

עם זאת, מבט מעמיק יותר חשף בפני כמה פישולים שיכלו להתחמק מהם - מבחינת מפלסי המשחק אמנם רואים כאן את פערי הגובה בצורה יפה, אך המעבר מפלטפורמה אחת לאחרת הוא על שיפועים ולא על מדרגות כפי שראינו למשל ב-NIGHTMARE REATURES. מעבר לכך, אין כאן גיוון אמיתי של כלי נשק ובסך הכל הירי הופך להיות חד גוני וצפוי עם הזמן. למרות הנפילות המסוימות שראינו כאן האווירה הקולנועית והקצב הטוב די מחפה על הדברים, לרבות זוויות הצילום המדהימות והיכולת לשלוט בתנועת המצלמה ב"זמן אמת". כמו כן יש כאן אפשרות לשחק במסגרת של שני שחקנים ויש כאן תחושת קבוצתיות, היות והגורגונים מצטרפים לארצ'ר ומלווים אותו לאורך שלבי המשחק.

בסך הכל ולמרות הנפילות שהזכרנו ראינו משחק אקשן טוב שכדאי להתנסות בו.

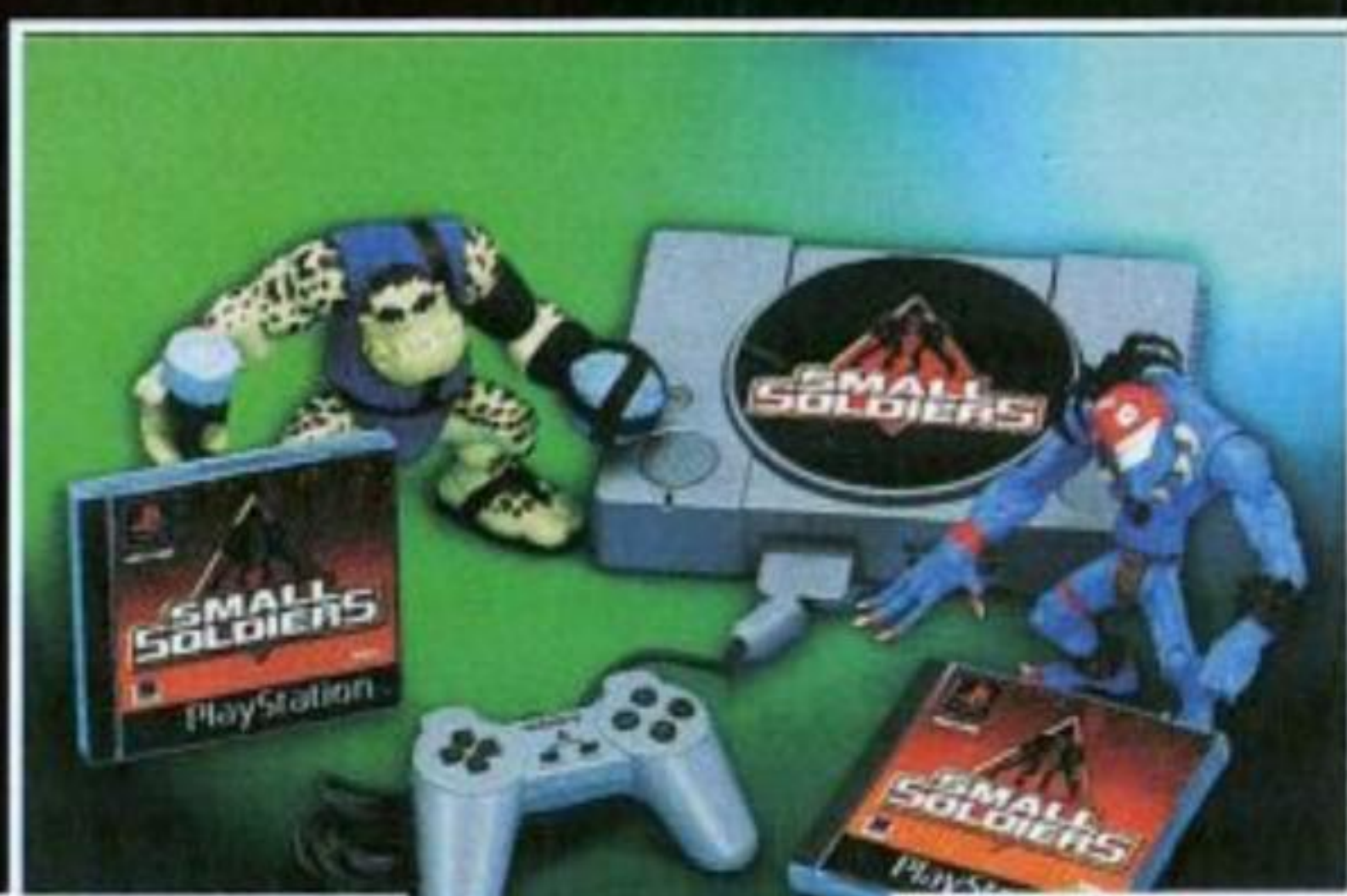
כבר בהקרנת הבכורה של סרטו המדובר של שפילברג, חיילים קטנים, הגיעו לחנויות משחקי המחשב שבאו בעקבות הסרט ובהשראתו. וכך, ממש כמו במסך הגדול גם כאן מובטחים הרבה אקשן, יריות, תימרות עשן ועוד מטעמים שקונסולת ה-PLAYSTATION מסוגלת להפיק.

SMALL SOLDIERS מגיע מבית טוב למדי, DREAMWORKS INTERACTIVE, חברת המולטימדיה של סטיבן שפילברג המגובה במערך השיווק הבלתי מנוצח של EA. כך שמבחינת פוטנציאל ההפקה יש כאן כמעט את כל מה שצריך - סיפור טוב, סרט קולנועי, חסות של חברות גדולות ומעל הכל, הרבה כסף. אלא שלא תמיד די בכל הנתונים החיצוניים כדי לעשות את העבודה, ובמיוחד כשזה מגיע להפקות מולטימדיה שהן חלק ממערך שיווק קולנועי עשוי להיות פספוס מסוים.

במקרה של SMALL SOLDIERS קיבלנו משחק פעולה בהחלט טוב שנשען ובגדול על טכנולוגיות תלת ממד ומבט פנורמי (360 מעלות) על הסביבה, תוך כדי שילוב רמות משחק שונות לקהל המשתמשים.

אבל לפני שנגיע לצד הטכני של הפקה הזו, נזכיר לאלו שלא הספיקו לצפות בסרט, ש-SMALL SOLDIERS מביא בפנינו את סיפורם של צעצועי מלחמה אשר פותחו באמצעות טכנולוגיה צבאית מסוכנת. את הצעצועים המסוכנים פיתחו שניים מעובדי חברת צעצועים גדולה, תוך מטרה להביא את הצעצוע לרמה מקסימלית של ריאליזם ואינטליגנציה מלאכותית. וכך, ממש ערב יציאתם של חיילי הצעצוע לשוק מצליח נער בעייתי מעיירה אמריקנית לשים את ידיו על הבובות המסוכנות, דווקא מתוך כוונה לשקם את חנות הצעצועים האנטי-אלימה של אביו.

עד מהרה העניינים מסתבכים ומתפתחת מלחמה אדירה בין בובות הקומנדו שתוכנתו לנצח, לבין בובות הגורגונים שתוכנתו להפסיד את המערכה, המלחמה יוצאת



אחרי מיקרוסופט

MOTORACER 2

פעלולים מעניינים יותר אך ממש כמו NEED FOR SPEED III גם הוא לא מצליח לתת למשתמש תחושת מרחב. אך לא הכל קם ועומד על תחושת מרחב, וחשוב לזכור שעבור מי שאוהב את ד'אנר מירוצי האופנועים מדובר בחוויה ריאליסטית למדי, שבוססה על ניסיון חייו של רוכב המירוצים הצרפתי פיליפ מונה. ממש כמו הפרק הקודם, גם במקרה זה מדובר בכותר עשיר מאוד בו יכול השחקן לבחור במסלול, מזג האוויר, סוג האופנוע והשעה שמתאימה לו, וחשוב מכך את רמת הקושי האידיאלית עבורו. מעבר לכך, נוספה לכאן טכנולוגיה המאפשרת לערוך את המסלולים וליצור קומבינציה אישית של רכיבה לילית באחד הקניונים או במדבר סהרה, וכלה ברכיבה באקלים טרופי גשום או בשלג האירופאי. האפקטים הקוליים טובים ("הגז נשמע כמו גז" וכו'), פס הקול עשוי להפוך למונטוני עם הזמן אך הוא עושה את שלו ובסך הכל יש כאן אדרנלין למי שמחפש וצריך אותו.

כשמיקרוסופט הוציאו את MOTOCROSS MADNESS ונתנו למשתמש תחושת מרחב אדירה, בחירה בין אינספור מסלולים, פעלולים ואפילו את ג'ויסטיק ה-FREESTYLE, היה לי לגמרי ברור שסימולטור אופנועים שיגיע אחר כך ייתקל בבעיה. לא מזמן נחת אצלנו MOTORACER 2 והוא העניק למשתמש הרבה אדרנלין ותלת ממדיות, אך התבסס על מירוץ מגדר ומובנה יותר.

סדרת MOTORACER היא אחת מסימולציות האופנועים הטובות ביותר שידע עולם משחקי המחשב. למעשה, הצליחה הסדרה להלהיב את כולם כי היא הייתה מהירה מאוד, התבססה על אופנועי מירוץ ואפשרה לבצע פעלולים שונים כמו הרמת גלגל, הטיות גוף וכו'. MOTORACER 2 מאפשר מהיר יותר, עם יותר תלת ממד, מאפשר



עידן הפלטפורמה

SPYRO THE DRAGON

את הממלכה לאחר שמכשף מרושע הקפיא את כל הדרקונים ושדד את אוצרותיהם. SPYRO שלא הוקפא יוצא למשימה חדשה - שחרור הדרקונים מקיפאונם ואיסוף האוצרות האבודים.

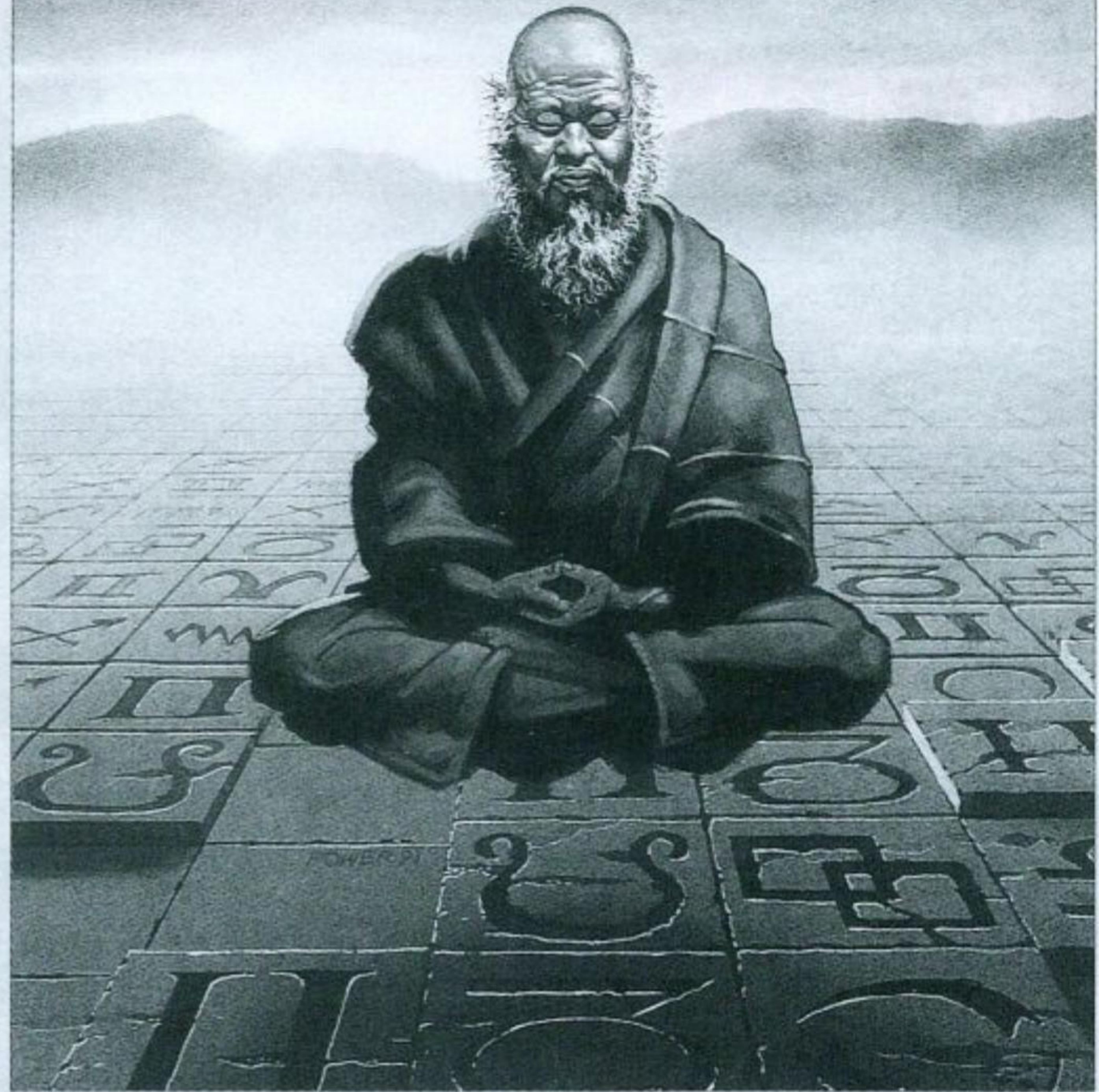
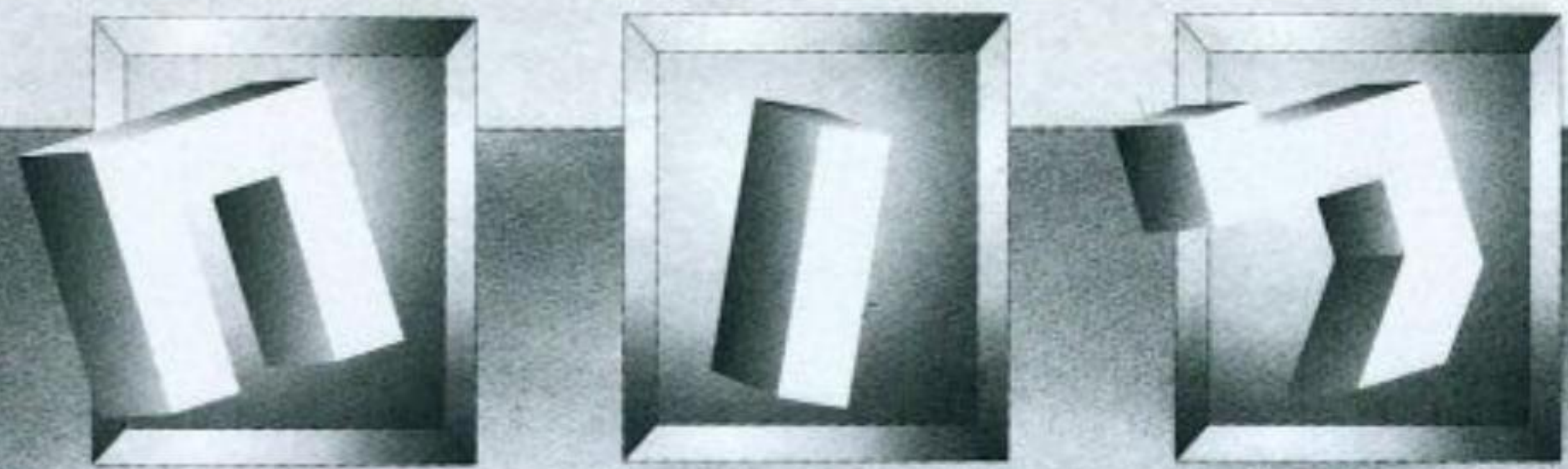
המשחק צבעוני מאוד, מאופיין במוסיקה רקע ולדעתי מהווה את אחת מהפקות התלת ממד הפנורמיות (360 מעלות) היפות יותר שיצאו בתקופה האחרונה.



הפלטפורמה בתלת ממד היא אחד הדברים הגדולים שקרו בתולדות התעשייה שלנו, ואין ספק שקונסולת ה-PLAYSTATION תרמה לכך תרומה חשובה.

הוא כותר SPYRO THE DRAGON, הוא כותר ששייך לתחום הזה וממש כמו CROC, לא הייתי מציע להסיק שהוא מיועד לצעירים יותר. הסיפור מתרחש בממלכת דרקונים קסומה, שם גדל SPYRO, גור דרקונים קטן שצריך להציל

למכירה



- MK4, SHADOW MASTER, ועוד. איגור, 08-9200489, בשעות הערב.
- ✓ למכירה SONY PLAYSTATION 2 + בקרים + כרטיס זיכרון + 3 משחקים: WORLD CUP 98, TOMB RAIDER, WAR CRAFT 2. הכל במחיר 1,500 ש"ח. שי, 09-7441013.
- ✓ למכירה: TOMB RAIDER, M.D.K, TEKKEN 2, CRUSADER, DIE HARD TRILOGY, NUCLEAR STRIKE, FIGHTING FORCE, RESIDENT EVIL 2 וזיכרון. ארנון, 052-763990.
- ✓ למכירה/החלפה ספרי מדע בדיוני (פנטזיה) חדשים במחירים נמוכים. לילי, 06-6341106.
- ✓ למכירה משחק טלוויזיה סופר-נינטנדו אמריקני 16 ביט ENTERTAINMENT SYSTEM הכולל: שני שלטים עם 6 לחצנים, שני משחקי פעולה ומשחק הרפתקאות, מגה ג'יני: מכשיר הקודים ל-50 משחקים + חוברת הסברה עם קודים. המחיר 480 ש"ח כולל חצי שנה אחריות. אהוד, 09-8829983.
- ✓ למכירה סגה מגה דרייב 2 יפני מקורי+ ג'ויסטיק במצב מעולה, במחיר 200 ש"ח או תמורת 2 משחקים לסוגי. כמו כן סופר-נינטנדו אמריקני + בוסטר ג'ויסטיק ומשחק פיצוק, במחיר 250 ש"ח או תמורת 2 משחקים לסוגי. אשר, 03-7522591.
- ✓ למכירה משחקים מכל הסוגים במחירים נמוכים. דיאונים, 03-9315526.
- ✓ למכירה: UNREAL, COMMANDOS, MONKEY ISLAND 3, DEATHTRAP DUNGEON, MONSTER TRUCK 2, DUNE 2000, KKND 2, MAX 2, MORTAL KOMBAT 4. עידו, 06-6415137.
- ✓ למכירה טלוויזיה מגסון TERMINATOR S-500 הכולל: 3 שלטים, שני רובים + 15 משחקים (מטוסים, בייסבול, NBA, ילד הפלא, מסוקים, ועוד). במחיר 195 ש"ח. אהוד, 09-8829983.
- ✓ למכירה: COMMANDOS, MDK, DUNE 2000, ARMY MEN, HOUSE OF THE DEAD, MK4, KKND KROSSFIRE, WAR.INC, SAM&MAX, MONSTER TRUCK MADNESS במחיר 100 ש"ח. ובנוסף המשחקים: THE 5TH ELEMENT, NAM, DUKE-MUKEM RAINBOW SIX ו-1 NEED FOR SPEED 3, במחיר 65 ש"ח. נתי, 04-8258524.
- ✓ למכירה: FIFA 99, WCW NITRO, NEED FOR SPEED 3, NBA 99, MOTO RACER 2, DUNE 2000

- COMMANDOS, SYNDICATE WARS, FLIGHT SIMULATOR 98-1. כמו כן, מעוניין במשחקים: DUNE 2000, SIMCITY 3000, DESCENT FREE SPACE, POPULUS-1, ניר, 03-6486026, .citansm@isdn.net.il = TELLUB@.
- ✓ למכירה נינטנדו חדש + 2 ג'ויסטיקים + 3 משחקים + כרטיס זיכרון, הכל במחיר נמוך. עומר, 03-5172199.
- ✓ למכירה משחקים הכי חדשים, הכי חמים וכאלה שעדיין לא הגיעו לארץ. דימה, 051-577148.
- ✓ למכירה מחשב 586 PACKARD BELL זיכרון 66MHZ+16Mb, 24 X CD-ROM, כוננים 1.2+1.44, משחקים + תוכנות + Windows, כונן קשיח 800 Mb ומקלדת. הכל במחיר טוב, לא כולל מסך. טל, 04-8761286.
- ✓ למכירה: MYSTERIES OF THE SITH, KKND, NHL 98, TENKA, HEXEN 2, VIRTUAL FIGHTER 2, FIFA 98, NBA 98, VIRTUAL COP 2, DOMINION, COMMANDOS, METAL 2, LARRY'S COCSINO

- למכירה: מגה-דרייב וסופר-נינטנדו 2) ✓ מכשירי 16 ביט) + משחקים, במצב מצוין ובמחיר נוח. אלי, 03-7522591.
- ✓ למכירה משחקים חדשים ל-PLAYSTATION אוניברסלי במחירים 70-90 ש"ח. שלמה, 09-8626419, לא בשבת.
- ✓ למכירה משחקים על-גבי CD-ROM: DARKRIEGL, NBA LIVE 98, WOODRUFF, SIM CITY 2000, TOTAL ANNIHILATION ו-KKND. כל משחק במחיר 70 ש"ח. עמרי, 03-5609247.
- ✓ למכירה/החלפה משחקים מלאים על גבי CD-ROM: THE NEVERHOOD, SWIV3D, BLUE FORCE, NFS2, TUSHTUSH, FOOTBALL 98, THEME PARK BIRTHRIGHT, INDIANA JONES, כמו כן HARDISK 250 Mb ועכבר. קובי, 03-6315019, כל יום עד 22:30.
- ✓ למכירה/החלפה משחקי המחשב: MDK, NBA 98, TENKA



- ✓ ,NFL 99 ,NHL 99 ,FALLOUT 2 ,KKND ,TOMB RIDER 3 דניאל. 06-6593571
- ✓ למכירה/החלפה: THE 7 QUEST ,MK 3 ,BEAST & BUMPKINS ,STAR CRAFT ,IRON HELIX ,BATTLE ZONE ,KKND ,EARTH ,DARK REIGN ,FIFA 96 ,MYST ,SIM COPTER ,DESERT STRIKE ,HIT THE ROAD ,THE RIDDLE OF MASTER LU ,GOLDEN GATE שחמט 4000 טורבו, אזור הגיהנום ועולם הקסמים המופלא. סלון, 03-5255229
- ✓ למכירה: N.H.L 99 חדש, FIFA 98 ,NEED FOR SPEED 2 ,BLOOD ,NBA LIVE 98 ועוד. אייל, 06-6368186 בין השעות 16:00-22:00
- ✓ למכירה: FIFTH ELEMENT ,SWAT2 ,NFS3 ,BATTLE ZONE ,KKND2 ,UNREAL ,WORLD CUP ,WORMS2 ,M&M6 ,DUNE 2000 ,DEADLOCK 2 ,MAX 2 ,JAZZ 2 ,FORSAKEN ,WARGAMES ,NAM ,MONSTER TRUCK 2 ,ARMY MEN ,DEATH DRAGON ,DECENT-FREE SPACE ,HONDA SUPER BIKE ,MANX TT SUPER BIKE ,SMALL SOLDIERS ,OUT WARS ועוד. ניתן לבקש גם MP3 (מוסיקה למחשב) + WINAMP או WIN98 המלא. אייל, 08-8541761 או 051-974313
- פליקס, 08-8651839
- ✓ למכירה סגה-סאטורן 32 ביט, עובד עם תקליטורים + FIFA 97 + F1 -מירוץ תלת ממד, במחירים נמוכים, הרוכש ייקבל מתנה מגה-דרייב. אשר, 03-7522591
- ✓ למכירה משחקים הכי חדשים והכי חמים, וכאלה שעדיין לא הגיעו לארץ. דימה, 051-577148
- ✓ למכירה משחקים חדישים: FIFA 99 ,NHL 99 ,NBA 99 ,X FILES ,CARMAGEDDON 2 ,FINAL FANTASY 7 ,BLOOD 2 ,NEED FOR SPEED 3 אורי, 03-5514355
- ✓ למכירה: אזור הגיהנום, FIFA 96 ,TOTAL ANNIHLITION ,WALFPACK ,MULTI MAGIC ,NBA LIVE 97 ,FIFA 97 ,HERETIC ,BLADE RUNNER ,BLOOD ,ATLANTIS ,CAPTEN HOOK ,CONQUEST HARTH ,STARBALL ,FULL THROTTLE ,ALIEN TRILOGY שני דיסקים של THP3 (שירים) כל אחד במחיר 40 ש"ח. עמרי, 09-7658415
- ✓ למכירה/החלפה: SIMCITY 3000 ,AOE 2 ,DIABLO 2 ,EASPORTS 99 ,HALF-LIFE ,SETTLERS 3 ,TOMB RAIDER 1-2 C&C. נמרוד, 06-6415125

מעוניינים

- ✓ מעוניין לרכוש משחקים ל-SEGA MASTER SYSTEM במחירים נוחים. שלמה, 09-8626419, לא בשבת.
- ✓ מעוניין לקנות את המשחק GUILTY Dני, 04-8714783, אחרי השעה 19:00.
- ✓ מעוניין להחליף את המשחקים: DUNE 2000 ,MORTAL KOMBAT 4 ,KKND 2 ,WAR GAMES ,DEATHRAP DUNGEON ,UNREAL ,FORSAKEN ,MONSTER TRUCK 2 ,COMANDOS ,SANITARIUM ועוד. נמרוד, 06-6415125
- ✓ מעוניין במשחקים: אוריאן בורגר, VIRTUAL SPRINGFIELD ,THE CURSE OF MONKY ISLAND כמו כן מוכן לעזור ב-LBA 2. ערן, 039669592
- ✓ מעוניין לקבל טלפונים של BBS-ים באזור חיוג 03. מתי שוורץ, 03-5709661, לא בשבת, בשעות הערב בלבד. TELLUB@ - מעוניין בגיליון WIZ 45 ו-89 כולל התקליטור. משה, 03-7319637
- ✓ מעוניין לרכוש את המשחק LBA 1. אלעזר, 09-8989816 או 050-910567

הצילו

- ✓ הצילו!!! תקוע כבר שנים במשחק קינג קווסט 7, בתמורה אתן עזרה במשחקים: בחזרה לזורק, אינדיאנה ג'ונס, אטלנטיס האבודה, סימון 2 + 1, BAD MOJO ,THE NEVERHOOD ועוד. יקיר, 08-9437934
- ✓ הצילו!!! תקוע במשחק RIVEN, היכן חמשת הכפתורים? דני, 04-8714783, אחרי השעה 19:00

משחקי תפקידים

- ✓ שני שחקנים AD&D מנוסים מחפשים שחקנים במשחקים לפי חוקי המשחק, בגילים 15-17 למשחק AD&D. אייל שרץ: גרינשטיין 12 פ"ת. או-דורון צור, E-mail q-ball@netvision.net.il
- ✓ דרושים שחקנים AD&D + D&D מכל הגילים בעלי חיבור לאינטרנט ותוכנת ICQ להקמת משחק דרך EMAIL (PBEM/PBICQ). עידו, 06-6322023, לא בשבת.
- ✓ שני שחקנים חסרי ניסיון מעוניינים לפתוח קבוצת D&D באזור ר"ג גבעתיים + שלט מבוך, לגילים 12-16. אייל או דוד, 03-6771484

מאת: ליאור אהרוני

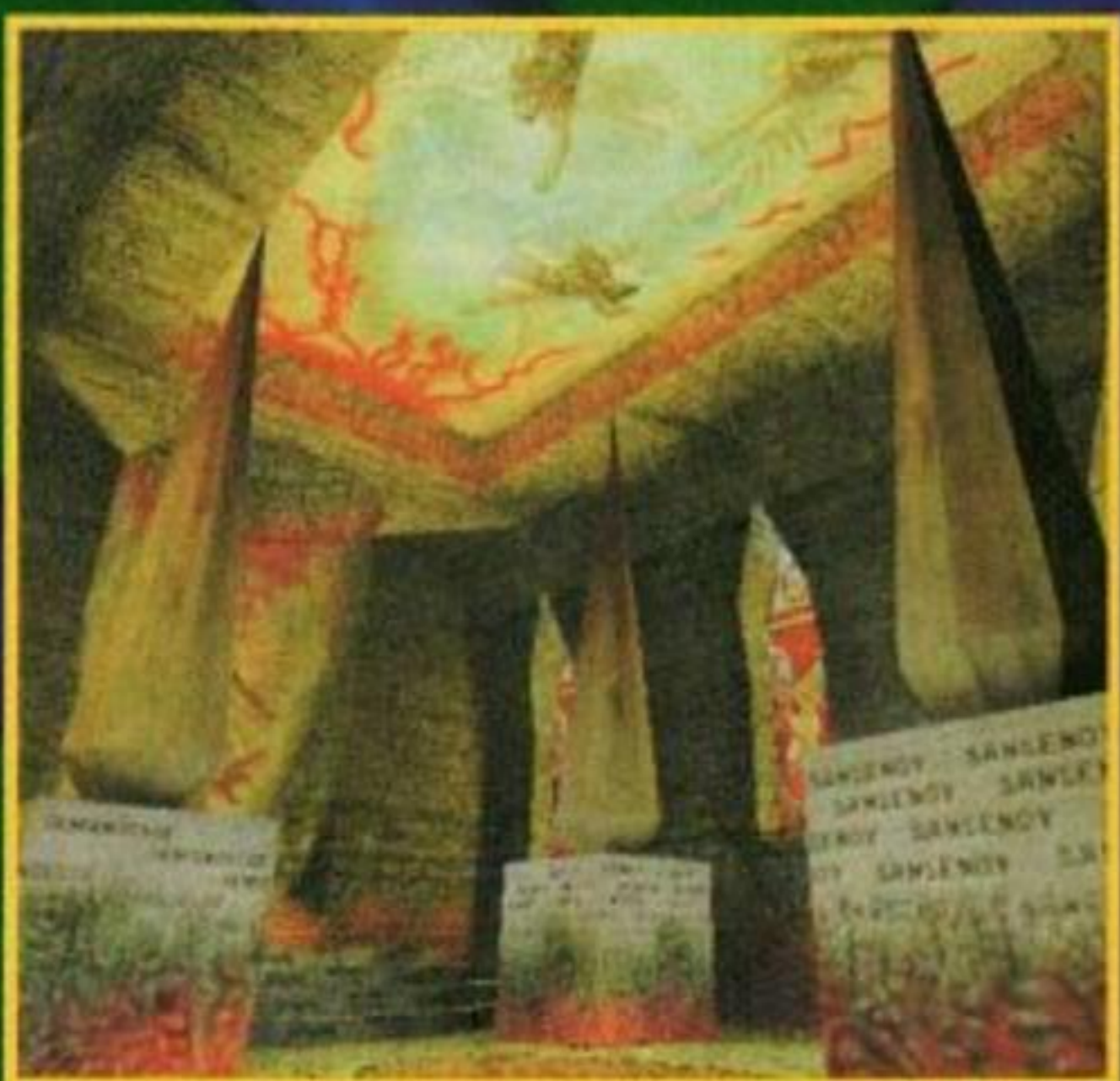


©
EXPENDABLE
ניתן להרחבה

מפיץ: Rage Software
חברת Rage Software החליטה לשכלל את משחק החיסולים המפורסם ביותר שלה, ה-Expendable. לשם כך הוקמה מחלקה שלמה

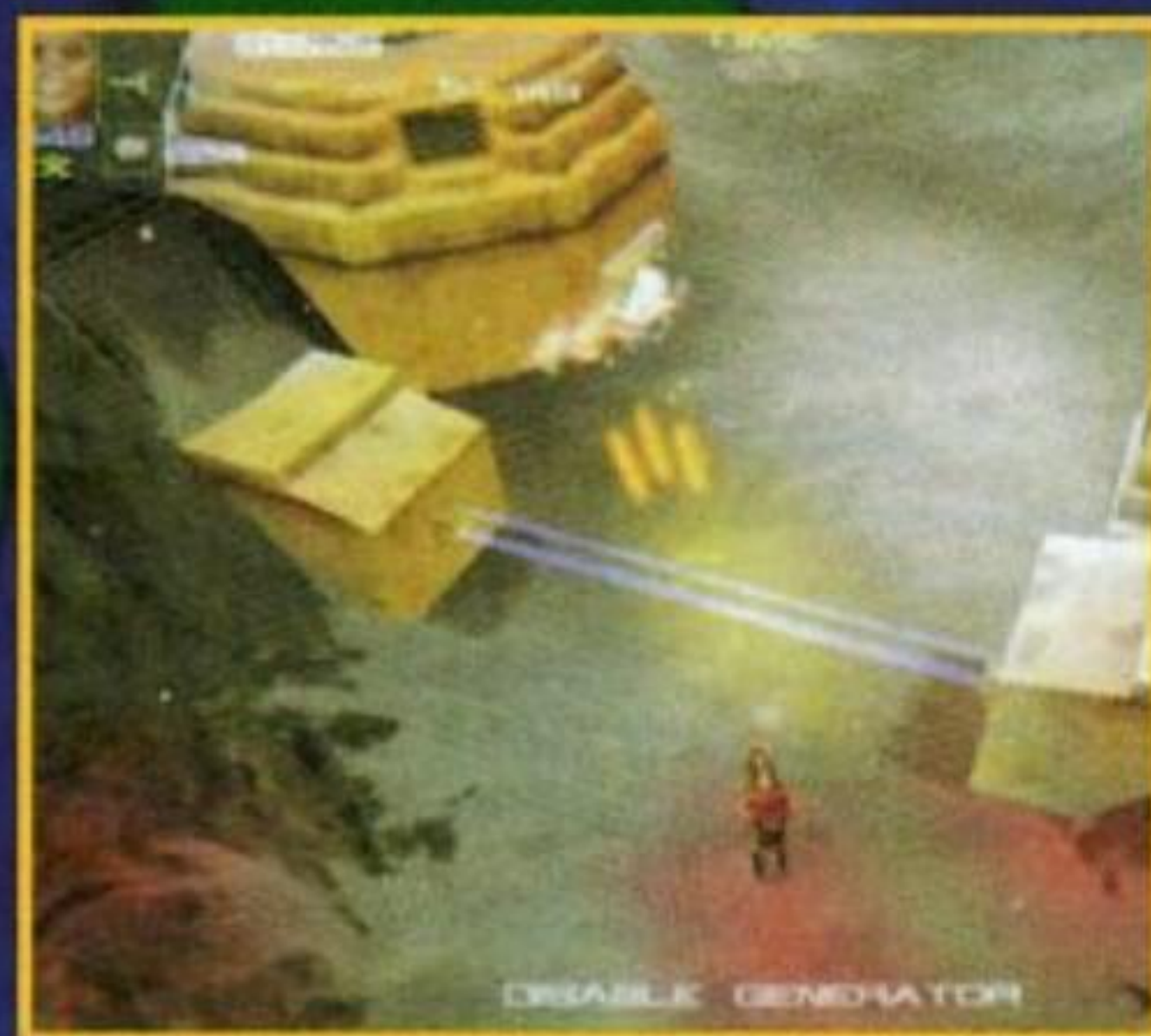


ב-Newcastle שמימטה גיוון ברמות הקושי, הוספת דמויות אויב, שכתוב סיפור העלילה והוספת אלמנטים וטריקים חדשים. לפי התרשמותנו המשחק יהיה אחד הלהיטים, אבל חבל שיגיע לחנויות רק בפברואר '99.



©
REQUIEM
תלת ממד במיטבו

מפיץ: Ubi Soft
את השם הזה צריך לזכור! הפעם אנו מדברים על משחק יריות בתלת ממד, אותו מפתחים אותו בחברת 'Cyclone Studios', חברת הבת של 3DO מקליפורניה. יש לציין שעל פיתוח מנוע התלת ממד עבד צוות הפיתוח כשנתיים וחצי, אבל ההמתנה השתלמה והתקבלו תוצאות בלתי רגילות של אנימציה ואפקטים ויזואליים.



AGE OF EMPIRES 2

תזכורת נוספת

מפיץ: Microsoft

למי שאינו מכיר Age Of Empires היה אחד המשחקים הממכרים ולו רק בגלל הוויזואליות שלו. זו סיבה מספקת לצפות למשחק ההמשך, שייצא באביב '99, ומדובר על אחד המשחקים שנראים טוב מדי מכדי להיות אמיתיים.

Age Of Empires 2 מביא קרבות משופרים עם אופציות להשתתף במערכות קרב היסטוריות ולהתמודד עם פרטי היחידות השונות שעברו שיפוץ רציני מאז המשחק הקודם.

בסופו של דבר, נמצא כאן יחידות קרב מתוחכמות מאוד שמפטרלות על אזורים גישים ומלוות יחידות חשובות יותר, במטרה להגן על הצדדים ולהילחם באופן ריאליסטי ומתוחכם. המשחק עצמו מתרחש על פני אלף שנים - מימי הביניים ועד לעתיד, עם 13 תחריכות שונות לבחירתכם ואנו בטוחים ש-Age Of Empires 2 יהיה אחד המשחקים הגדולים של 1999.



הביקורת העיקרית על MYTH המקורי הייתה על "משבר הזהות". מצד אחד, החברה הציגה אותו כמשחק חשיבה הומני, הדורש מידה לא מבוטלת של אסטרטגיה ותכנון, ומצד שני היו מצבים בהם נהרגנו ללא כל התראה מוקדמת. בבעיה זו טיפלו ב-MYTH 2 והמתכננים עיצבו את התוכנה כך שיהיה יותר קל לשחקנים החדשים שבינינו על ידי רמות מתחילים קלות יותר, הוספת רמזים בתוך המשחק וכו'. אבל גם לשחקנים המנוסים יותר דאגו עם רמות מתקדמים מתוחכמות ומשוכללות יותר.

לסיכום, התקווה היא שבאמצעות השיפורים MYTH 2 ימשוך קבוצות רחבות יותר של שחקנים ולא רק חובבי הז'אנר הזה.

MYTH 2

מפיץ: Eidos INTERACTIVE

כש-MYTH המקורי יצא לפני כשנה, הרגיש עולם המשחקים שזהו מוצר שיצא טרם זמנו, ששילב משחק מאוד דינמי עם ויזואליות (Luscious 3Dfx), כך שהתקבל כותר מלחמה עם אסטרטגיות חדשות בתחום המשחקים הרדום הזה.



ביצירת MYTH 2, היוצרים מצאו את עצמם במצב בו הם מנסים לתקן ולשכלל משחק מושלם, אבל למרבה הפלא מבט חטוף על קטעי מסך יראו צדדים חדשים שלא חשבו עליהם במשחק המקורי. עם זאת, אל תטעו לחשוב שמדובר בשינויים קיצוניים, אלא מדובר באבולוציה הגיונית של המשחק הישן, כאשר המטרה נותרה לקחת שליטה ולנצח עם הצבא שלכם בקרבות ברוטליים עקובים דם וזה ששורד מנצח.

מה שכן השתפר מעל ומעבר נעוץ דווקא בצד הוויזואלי, אשר מביא בפנינו תלת ממד נקי ומשופשף יותר מאי פעם. מעבר לכך, משלב המשחק בין שימוש טוב באינטליגנציה מלאכותית למבחר גדול של כלי נשק סדיסטים כדי לפוצץ את האויב.



EUROPEAN AIR WAR יו, איזה פספוס

מפיץ: MicroProse

European Air War הוא שיפוץ והמשך של המשחק Pacific Air War. במבט חטוף הוא נראה מרשים מאוד וכדאי לזכור שהתחילו לעבוד על המשחק בתקופת שיא ההתלהבות ממאיצי תלת ממד, וצוות הפיתוח ניסה באופן נואש ליישם במשחק 3Dfx ו-VR Power לפני שחרור המשחק לחנויות.



הבעייתיות כאן היא שבינתיים יצא לשוק המשחק World War II (גם הוא משחק קרבות טיס) ומתחרים אחרים שכבר השתמשו בטכנולוגיה הזו וקצת הוציאו את העוקץ מ-European Air War. לעומתנו, היצרנים יותר אופטימיים ומאמינים שהמשחק יעמוד בתחרות.

המשחק עצמו כולל פיתוחים ייחודיים כאשר עיקר הדגש הושם במיוחד על תמיכה טוטאלית של Hardware 3D כולל Voodoo 2 (תוכלו לטוס ב-20 כלי טיס שונים כשלכל אחד התכונות המיוחדות לו). מבחינת העלילה, תוכלו לבחור באחד משני מסלולים ולהחלטתכם תהיה השפעה ישירה על המשימות וכלי הטיס שיעמדו לרשותכם.



וכך, תראו כיצד מסלול עלילתי אחד לוקח אתכם לקרב על בריטניה והמסלול השני משחזר את פעילות כוחות חיל האוויר של ארצות הברית - כל זאת כשיכולת הביצועים שלכם תכתיב את המשימות שתקבלו והתקדמות הצוות שלכם.

נחכה בסבלנות.



INTERSTATE '82 שנות ה-80

מפיץ: Activision

INTERSTATE '82 הוא המשכו של INTERSTATE '76, משחק קרב מכוניות שהעלילה בו מתרחשת בשנות השבעים עם מוסיקת פעולה של שנות השבעים ברקע. '82 הוא משחק קרב שפותח שש שנים מאוחר יותר וכולל, איך לא, מוסיקת משנות השמונים.

אם נניח לרגע למוסיקת הרקע, כדאי לזכור ש-'82 הוא משחק שמעוצב כפי שמשחק מכוניות/נהיגה/פעולה צריך להיות, ומצפים שיכבוש קופות בחורף. הפעם, צמד הגיבורים הוא - Taurus ו-Groove וזירת הפעולה נפרסת על אתרים רבים מספור (כולל לאס וגאס של שנות השמונים).

המטרה היא לסקל מזימה של כוחות סודיים המאיימים לכבוש את אמריקה, כאשר החידוש המרכזי ב-INTERSTATE '82 הוא שיש פיתוח נהדר ומורכב של סביבות תוך מבניות וחוק מבניות לעומת INTERSTATE '76. כמו כן, יש כאן מאיץ תלת ממד המאפשר שיפורים גרפיים שבאים לידי ביטוי בסוגי כלי הרכב, נופים ומפלי מים.



התגנב

בין הצללים

גנוב

את השלל

תחבל

תחבולות

וצא בחיים

THIEF

THE DARK PROJECT



ברוקנר נטע

EIDOS

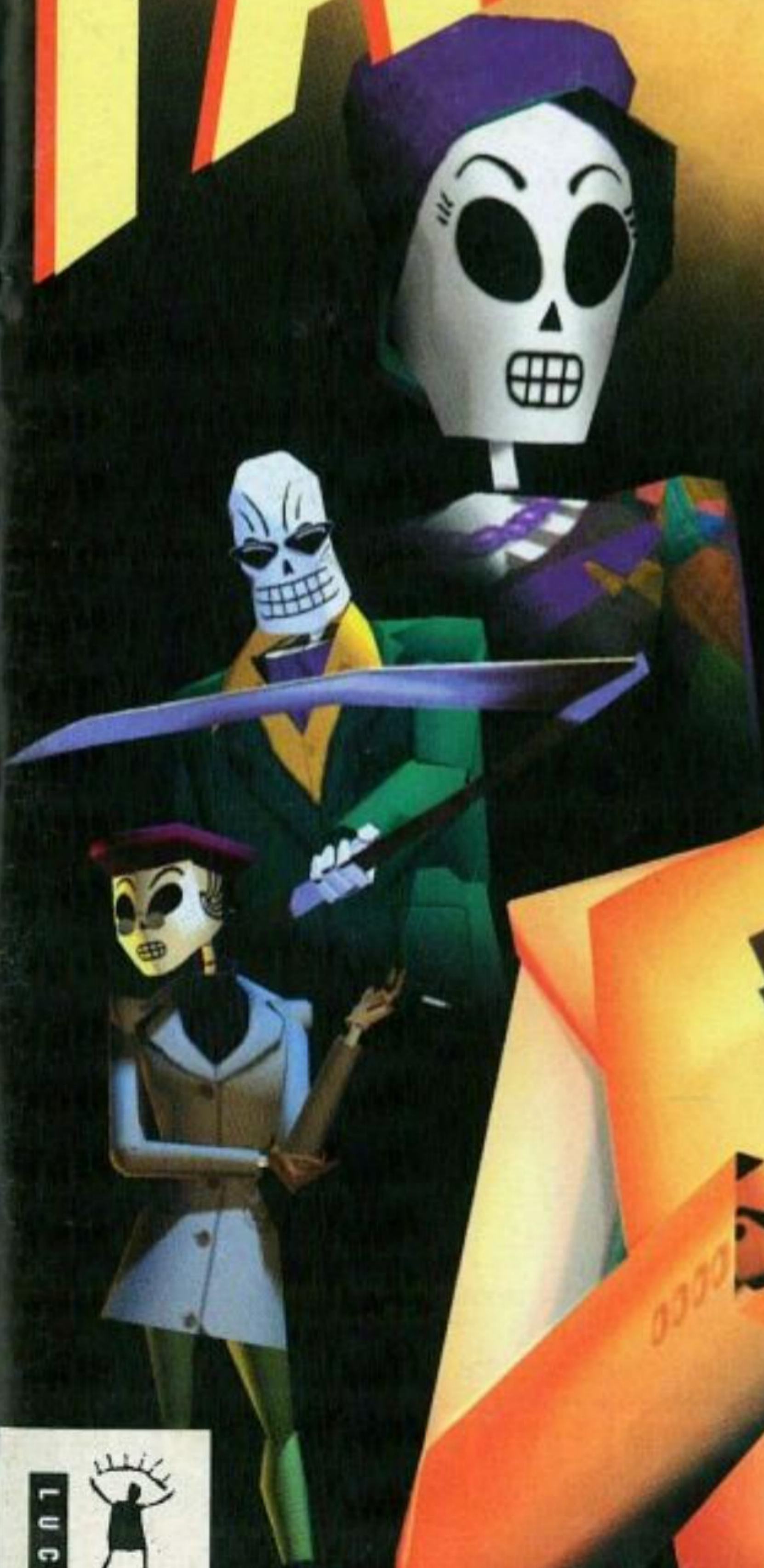


הפעם הנשק הסודי הוא הראש שלך!

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

להשיג בדשתות השיווק, חנויות המחשבים, הצעצועים והספרים להזמנות התקשרו-5124040-03

GRIM FANDANGO™



Grim Fandango - ריקוד שטני.
משחק ההרפתקאות המדהים ביותר
של כל הזמנים.
אגדה אפית על פשע ושחיתות
בארצם של המתים ובשלושה ממדים,
מאת טים שפר, יוצר **FULL THROTTLE™**
DAY OF THE TENTACLE™-1



(c) & TM LucasArts Entertainment Company LLC.
All rights reserved. Used under Authorisation.

להשיג ברשתות השווק, חנויות המחשבים, הצעצועים והספרים. להזמנות התקשרו: 03-5124040