

WIZ

ו ז י ך ם

לגיליון זה מצורף
משחק ההרפתקה המלא
"The Time Trap"

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

119
גיליון

המשך הסאגה - Mech Warrior 4

קומיקס יפני - ONI

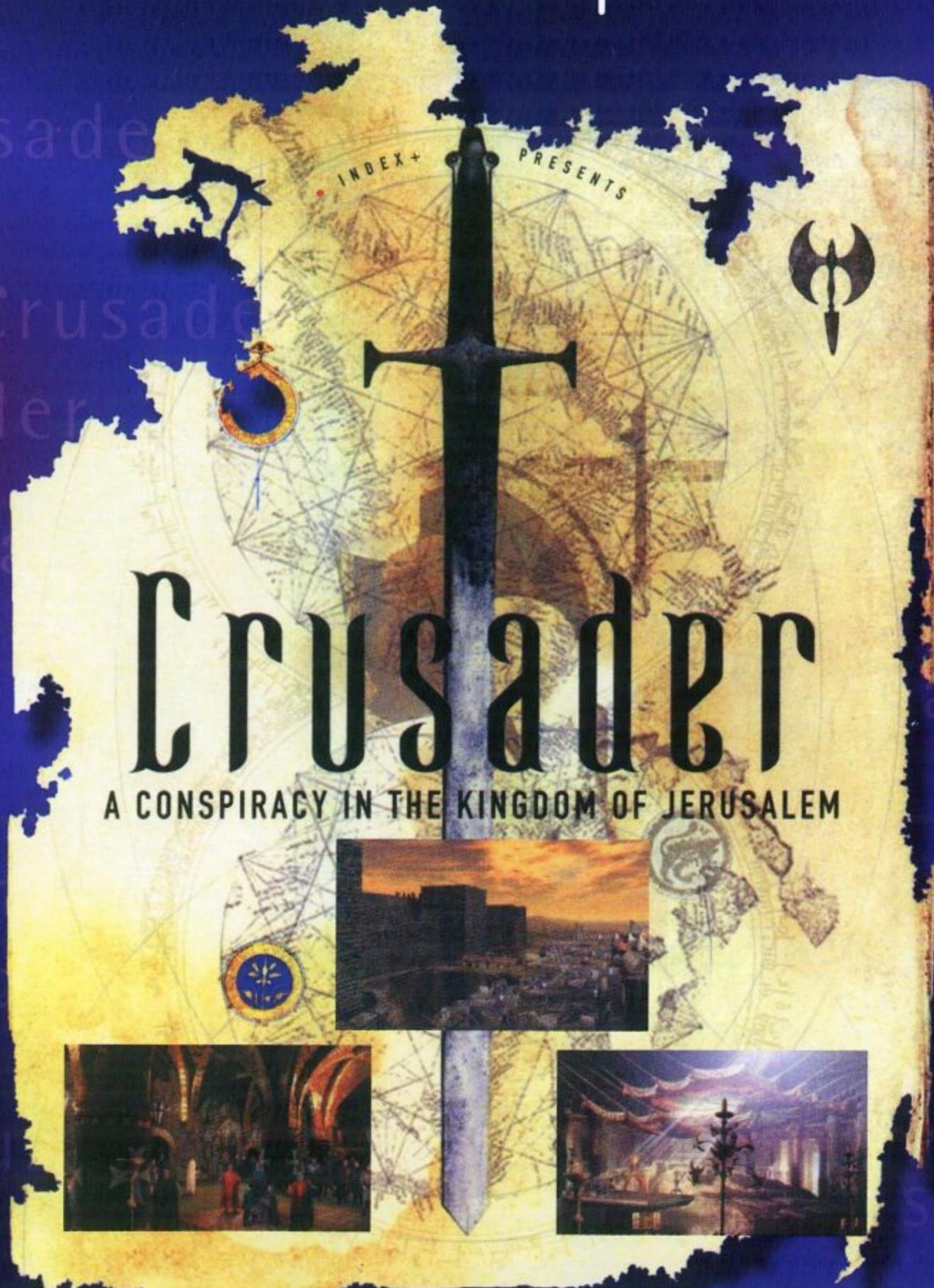
הסלולרי כובש את כולם

הממשיכות של לארה - פמיניזם (?) במשחקי מחשב

הכי טוב שיש - SSX



קונספירציה בממלכת ירושלים
בסוף המאה ה-12



תיקום 2000

בקרו בברשת חנויות באג סטור!

תוכן

השננים

גיליון

119

מרץ 2001

על אופטימיות וסרטים
 תעשיית המשחקים, ממש כמו מדד המניות של הנאסד"ק, האינטרנט והטכנולוגיה - גם היא עוברת שנה לא קלה בכלל. שנה של מבחנים אמיתיים והתמודדות עם מציאות הרבה פחות ורודה מכפי שחזו היועצים הכלכליים רק לפני עשרה חודשים. עם זאת, אנחנו רואים שתי תופעות מרכזיות שמלוות את ההתמודדות הזו - האחת היא האופטימיות יותר וזאת שמאפשרת לנו לסמן את הקלישאה, שרק הטובים באמת שורדים וכמו בכל תחום גם במשחקי מחשב יש גאות ושפל. המגמה השנייה, היא הביקורתית יותר שמנסה תמיד להבהיר שתעשיית המשחקים שלנו סובלת מתסמונת "בסרט הזה כבר היינו..." ושבעצם כבר אין לה מה באמת לחדש. אז ככה, ביחס לאופטימיות, אפשר כבר לסמן את ONI, NO ONE LIVES FOR EVER כמובן ALICE, כמוץ הראשון שיוצא מן התבן, וכאלה שבאמת הצליחו להתבלט בין הכותרים השונים שראינו לאחרונה ואין ספר שניתן להרעיף עליהם תשבוחות אדירות וקלישאות על גבי קלישאות. אבל למען האמת, זה יהיה ממש לא הוגן ולא מקצועי מכיוון שיצאו לאחרונה כותרים מעולים שפשוט נשכחו כמו GROUND CONTROL, RUNE ואחרים, כותרים שבכל שנה אחרת ובטח בין 1999 ל-2000 היו מעוררים הד הרבה יותר רחב. כך שבהחלט ניתן לומר שנעשה להם לא מעט עוול. עכשיו, ביחס למגמה השנייה של "בסרט הזה כבר היינו" אפשר לומר כי אין ספק שיש צדק בביקורת במיוחד כשבוחנים משחקים חדשים כמו FIFA 2001 ו-RED ALERT 2 שלא ממש הצליחו לנסוק. רק לשם השוואה כדאי לזכור שבשנה הקודמת נמכרה כמות משולשת מכותרים אלה בחנויות. בכלל, אין זה מקרי שלא ממהרים להוציא פיתוחים ומשחקים חדשים לשוק בתקופה שהעניינים בדאון ואין שום דבר מפליא בכך שעדיין ממתינים עם הקמפיינים הבאים של ה-2 PLAYSTATION שגם עוד לא ממש הספיק להמריא.

קובי סיט

4	המהדורה המרכזית
6	QWIZ QUEST
8	חקירה מצולמת: Escape From Monkey Island
10	משחקים באמצע הדרך
12	אקשן: Mechwarrior 4
14	ONI: FPS
16	אקשן: Tomb Raider Chronicles
17	אקשן: Citizen Kabuto
18	אקשן: TDR 2000
20	RPG: Diablo 2: The Wanderer
21	אסטרטגיה: Ground Control: Expansion Pack
22	Black and White: Preview
24	אקשן: Hitman
26	ספיישל: מדיה דיגיטלית
30	דוקטור WIZ
32	המילון הטכנולוגי
34	פמיניזם במשחקי מחשב
36	אינטרנט: מוסיקה ברשת
38	אינטרנט: מסחר ברשת
40	Playstation 2: SSX
42	The Legend of Dragoon: Playstation
44	סודות מחדר התמיכה
48	השגריר החללי
50	משחקי תפקידים: מורגן לה-פיי
52	משחקי תפקידים
54	הוראות הפעלה



- Mechwarrior 4
עמ' 12



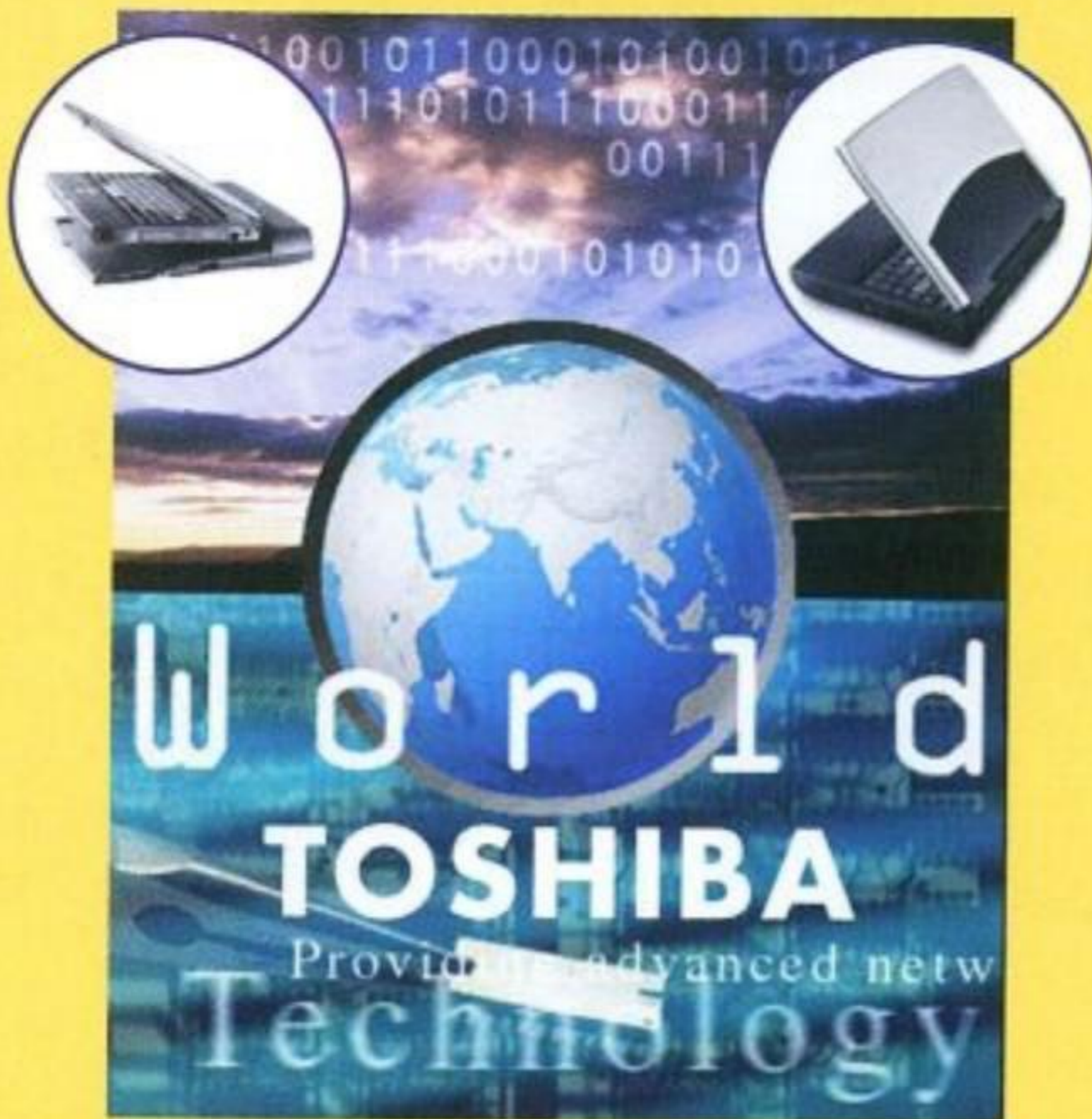
ONI - עמ' 14



- Black and White
עמ' 22

עורך ראשי: קובי סיט * עורך: אורן רביב * מנהלת הפקה: אביגיל אסתר * עורך PC: דויד זילברשטיין * עורך משחקים: ערן פולוסצקי * עריכה לשונית: מקס ברונז * צלם: יהודה נגטיב * המשתתפים: ד"ר WIZ, אורן רביב, קובי סיט, דויד זילברשטיין, ערן פולוסצקי, ענת סבט, נתנאל מורי, גיא אהרון, עידו זילברשטיין, בן מנחם, ערן בן-סער, צחי הופמן, עינת ברקן, ליאור ברמן, אור וולפשטיין ומיכאל עומר * עיצוב וביצוע גרפי: אריקה שפיגל, עוזי דוד, מיקסם 2000 בע"מ * קדם-דפוס ודפוס: מיקסם 2000 בע"מ * מו"ל: WIZ, ירחון * מערכת ומנהלה: כנרת 13, בני ברק * מען למכתבים ולחומר מערכת: ת.ד. 2409 בני ברק, מיקוד: 51114 טל: 03-6171685 פקס: 03-5708174
 e-mail: wiz-magazine@bigfoot.com
 מחירי המוצרים המתפרסמים בעיתון עשויים להשתנות, המערכת אינה אחראית לתוכן המודעות. חומר שיישלח למערכת לא יחזור.

מחשב-נישא חדש לטושיבה



טושיבה הכריזה על מחשב נישא חדש - הלוויין 2805. ה-2805 יהיה מחשב הנישא הראשון שיגיע לשוק עם יחידת העיבוד הניידת החדשה של חברת NVIDIA - GeForce 2 Go, ו"תוכלו לראות את ההבדל מייד", כך לפחות טוען סמנכ"ל השיווק של טושיבה. המחשב הנישא יציע 3 עד 5 פעמים ביצועי גרפיקה טובים יותר ממחשב נישא טיפוסי, והוא תוכנן עם מחשבה על אנשים המשחקים במשחקי מחשב וצופים בסרטי DVD. הגרסה הטובה יותר של ה-2805 היא מודל ה-S402, שיעלה \$2749. מחשב זה יכיל מעבד פנטיום 3 850 מגהרץ, 128 זיכרון SDRAM, דיסק קשיח של 20 גיגה, 16 מגה של זיכרון גרפי עם גרפיקות ה-NVIDIA, מסך 15 אינץ', שילוב של חיבור לאת'רנט ומודם ויחד עם כונן "3 באחד" - כונן אופטי - 4X CD-RW ו-24X CD-ROM, 8X DVD, חריץ מדיה חכם, שני חריצים מסוג 2, ומערכת קול של ימאהה עם סבוופר בבסיס. הגרסה הפחות יקרה של ה-2805 קרויה S202 ומציעה חומרה פחות "מפוצצת" ב-\$1799. היא כוללת מעבד פנטיום 3 700 מגהרץ, 128 מגה SDRAM, דיסק קשיח של 10 גיגה, מאיץ S3 Savage IX עם 8 מגה זיכרון גרפי, ומסך בגודל 14.1 אינץ'.

עמנואל בהוטמייל

תוכנת האנטי-וירוס של הוטמייל, חשופה לוירוסים חדשים. התוכנה, מחברת מקאפי, קשרה לשירות הוטמייל כך שכל אי-מייל נבדק על ידה. למרות שהיא מעודכנת בתדירות גבוהה, העידכונים הללו לא נעשים גם על גבי גירסת האינטרנט. התוכנה לא זיהתה את הוירוס "עמנואל" שהופץ בחודש נובמבר האחרון. חברת מקאפי שיחררה אומנם עדכון לאנטי-וירוס, אך זה לא הוחדר למערכת האי-מייל של הוטמייל.

במקאפי באים בטענות כלפי מיקרוסופט על כך שהיא מסרבת לעדכן את תוכנת האנטי-וירוס. לטענתם קצב עדכון התוכנה של ידי מיקרוסופט הוא בעייתי מזה 3 שנים, מתחילת שיתוף הפעולה בין שתי החברות. מקאפי אף טוענים כי ישנו חשש שוירוסים נוספים, אולי אף מסוכנים יותר מהוירוס "עמנואל" שאינו גורם נזק למחשב, אינם ניתנים לגילוי על ידי התוכנה. אגב, בהוטמייל-ישראל אין בכלל תוכנת אנטי-וירוס, בטענה שזו לא נכללת אף פעם בתכנון של השירות שנועד לספק דואר אלקטרוני בחינם ובעברית.



Explorer 6

גרסת ההדגמה של אינטרנט אקספלורר 6, הגרסה הבאה של דפדפן האינטרנט של מיקרוסופט, היתה זמינה כבר לפני הזמן הצפוי, והתאפשרה להורדה בשני אתרי תוכנה. גרסת "בטה" הופצה ע"י מיקרוסופט לקבוצה קטנה של בודקי תוכנות, שבד"כ מוכרחים לחתום על חוזים נגד שיתוף התוכנה עם אחרים. איכשהו גרסה אחת הגיעה לשני אתרים המכוונים אל חובבי תוכנה, Ctrl-Alt-Del - The, ו-FileClicks, שהציעו את התוכנה להורדה מאתריהם. לאחר זמן קצר, הורדה התוכנה מאתר The-Ctrl-Alt-Del, לאחר שלזה נודע על חקירת מיקרוסופט בנושא. למרות זאת טוען האתר, כי כמה אלפי גולשים הספיקו להוריד את הגרסה החדשה למחשביהם האישיים. FileClicks לעומתם השאירו את הקישור להורדה עוד כמה שעות, אך למרות זאת כל מי שניסה להוריד את הקובץ כוון מחדש לדף הראשי של האתר. מספר הודעות באזור ההודעות של האתר דיווחו על שרת FTP רוסי שמכיל את הקובץ, אך ניסיונות להתחבר אליו נכשלו. אם לשפוט לפי התמונות המתפרסמות באינטרנט, לגרסה הבאה של אינטרנט אקספלורר יש הופעה דומה לגרסה הנוכחית. השינוי כולל "בר אקספלורר" שיכיל קיצורים לאתרים מועדפים ולכמה מאפשרויות האינטרנט של מיקרוסופט.



שלום ל-95

גלי האוויר. הלוגו של מיקרוסופט היה מואר בעזרת פרוג'קטורים על גבי רבי-קומות, וצבא של חולצות גולף של מיקרוסופט פוזר ברחבי העולם. מערכת ההפעלה עשתה כמצופה ונתנה חווית אינטרנט חדשה ובאופן קצר יחסית הפכה התוכנה לסטנדרט בכל בית.

Microsoft

Microsoft Start Windows 95



מיקרוסופט נקטה צעדים על מנת להבטיח ש-Windows 95 יהפוך להיות כוכבית במושגי מכירות. אחד מהמוצרים הפופולריים ביותר של מיקרוסופט בקרב משתמשים ביתיים ועסקיים, עדיין נמצא בשימוש בהרבה חברות כיום. הרשיון שנתן לרוב יצרני המחשב את הזכות לכלול את מערכת ההפעלה במחשבים חדשים פג ב-31 לדצמבר. כתוצאה מכך, יצרנית המחשבים "דל" וכן חברות אחרות, לא יוכלו להתקין את מערכת ההפעלה על מחשבים חדשים למעט נסיבות מיוחדות. מיקרוסופט גם אינה מציעה את מערכת ההפעלה תחת חידוש חווי המכירות שהיא מוכרת ישירות לעסקים בינוניים-גדולים, אך לפי נשיא השירותים של חברת "לונג איילנד", אין זה בלתי אפשרי להשיג את המערכת. אפילו אז, כל מי שרכש עותק של מערכת ההפעלה חייב לשלם עבור התמיכה הטכנית בעבורה. עם Windows 98, הלקוח מקבל שתי שיחות חינם ממיקרוסופט, ולפעמים יותר מהמפיץ. Windows 95 הייתה אחת ממערכות ההפעלה המצליחות ביותר של מיקרוסופט. החברה שיחררה את התוכנה עם שיווק משתולל בקיץ של 1995. פרסומות טלוויזיה מלוות בלהיט של האבנים המתגלגלות "Start Me Up" הציפו את

הסוף של הדרימקאסט



סגה החליטה להפסיק את ייצור מכונת המשחק דרימקאסט, ולהתרכז בייצור משחקים. החברה השלישית בגודלה לייצור קונסוליות משחקים אמרה שהפסקת מכירת הדרימקאסט יגרום להפסדים של 80 מיליארד ין (689 מיליון דולר). זה עלה מעבר לתחזיות האנליסטים של 50 מיליארד ין (430 מיליון דולר) לנטישת הדרימקאסט, קונסולית המשחקים הראשונה המותאמת לאינטרנט ששווקה ב-1999. החלום של סגה על קונסולית המשחקים 128 ביט הראשונה בעולם מוכנה למשחקי רשת, הפך במהרה לסיוט כשהקונסוליה גמגמה מול הקונסוליות של נינטנדו וסוני. סגה אומרים שהחברה תתרכז באספקת תוכנות משחקים ובידור ליצרני משחקים אחרים, כולל סוני נינטנדו ומיקרוסופט. למרות זאת, ימשיך תכנון המשחקים למכונות דרימקאסט קיימות. מכירות הדרימקאסט היו מעורערות מאז התחלת שיווק הקונסוליה לפני שנתיים לאור התחרות החזקה מצד הפליסטיישן של סוני, כולל הקונסוליה החדשה בעלת די.וי.די וחיבור לאינטרנט - פליסטיישן 2. חברת ייצור משחקים מתחרה - אלקטרוניק ארטס אמרה שלסגה צפוי מאבק קשה לספק תוכנה לפלטפורמת אחרות, כיוון שהן יהיו מוגבלות ע"י חוסר ההתמצאות בדרישות התכנות של קונסוליות מתחרות ושלבי הפיתוח הארוכים של כל משחק.



מחמש יוצא אחד

ט. המשחק Pizza Worm עוסק הוא:

- משחק אסטרטגיה שגיבוריו תולעים
- וריאציה חדשנית של המשחק "סנייק"
- משחק הרפתקה על גיבור-על שביום עובד כשליח פיצה
- מנה חדשה של פיצה האט
- כינויו של גיבור המשחק Torins passage

י. באיזה משחק הרפתקה קלאסי הפקת קסמים בעזרת צלילים ממטה:

- שולית המכשף
- סודה של האינקה
- Loom
- שובו של זורק
- עולם הדיסק

ו. באיזה 3D-Shooter אתה צד יצורים פרה-הסטורים, כמו דינוזאורים?

- Quake
- Duke nukem 3D
- Tekwar
- Turok
- Sin



ז. מי היא גיבורת המשחק The Longest Journey?

- אפריל ריאן
- קייט האצ'ר
- לארה קרופט
- אבי צ'ייס
- נחמה בקר

מה משותף למשחקים Zeus Master Of Olympus, Caesar 3 Pharaoh,

- כולם שייכים לאותה חברה
- כולם עוסקים בתקופה הנוכחית
- כולם יצאו לשוק באותה שנה
- כולם נמכרו בכ-20,000 שבוע אחרי צאתם לשוק

מהו ה-Netcaptor?

- תוכנת Video conference
- מערכת אבטחה באינטרנט
- דפדפן באינטרנט
- תוכנת תמיכה לכרטיסי רשת
- מנוע חיפוש

מהו/מיהו ה-Scrolling Marquee?

- לוויין דיגיטלי שמאפשר גלישה באינטרנט
- כלבתה הנאמנה של גיבורת No One Lives Forever
- סוג של שומר מסך
- מאיץ גרפי של Ati
- מנוע חיפוש

איפה התקיימה התחרות האחרונה

ב-Tony Hawk Pro Skater 2?

- סן פרנסיסקו
- רמאללה
- פילדלפיה
- סאן חוזה
- מקסיקו

מהי הסיסמה שליוותה את המשחק Army men 1?

- "צעצוע של משחק"
- "החיילים מפלסטיק הקרב אמיתי"
- "היכוננו למלחמה"
- "חיילי החורבן"
- "משחק פיצוץ"

ח. המשחק הקלאסי Scorch עוסק ב:

- הדברת מקקים
- השתלטות על האימפריה החללית "נוביס"
- מלחמת טנקים
- בנית עיר עתידית
- הימלטות נועזת ממחנה שבויים

qwizquest@hotmail.com

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

הזוכה ב-QQ מחודש שעבר הוא שרון קורנבליט. כל הכבוד שרון!

MECH WARRIOR 4

משחק אקשן עם רובוטי ענק



מחיר מיוחד
למנויי WIZ

159 ש"ח

במקום

~~199 ש"ח~~

תוקדם 2000



Microsoft

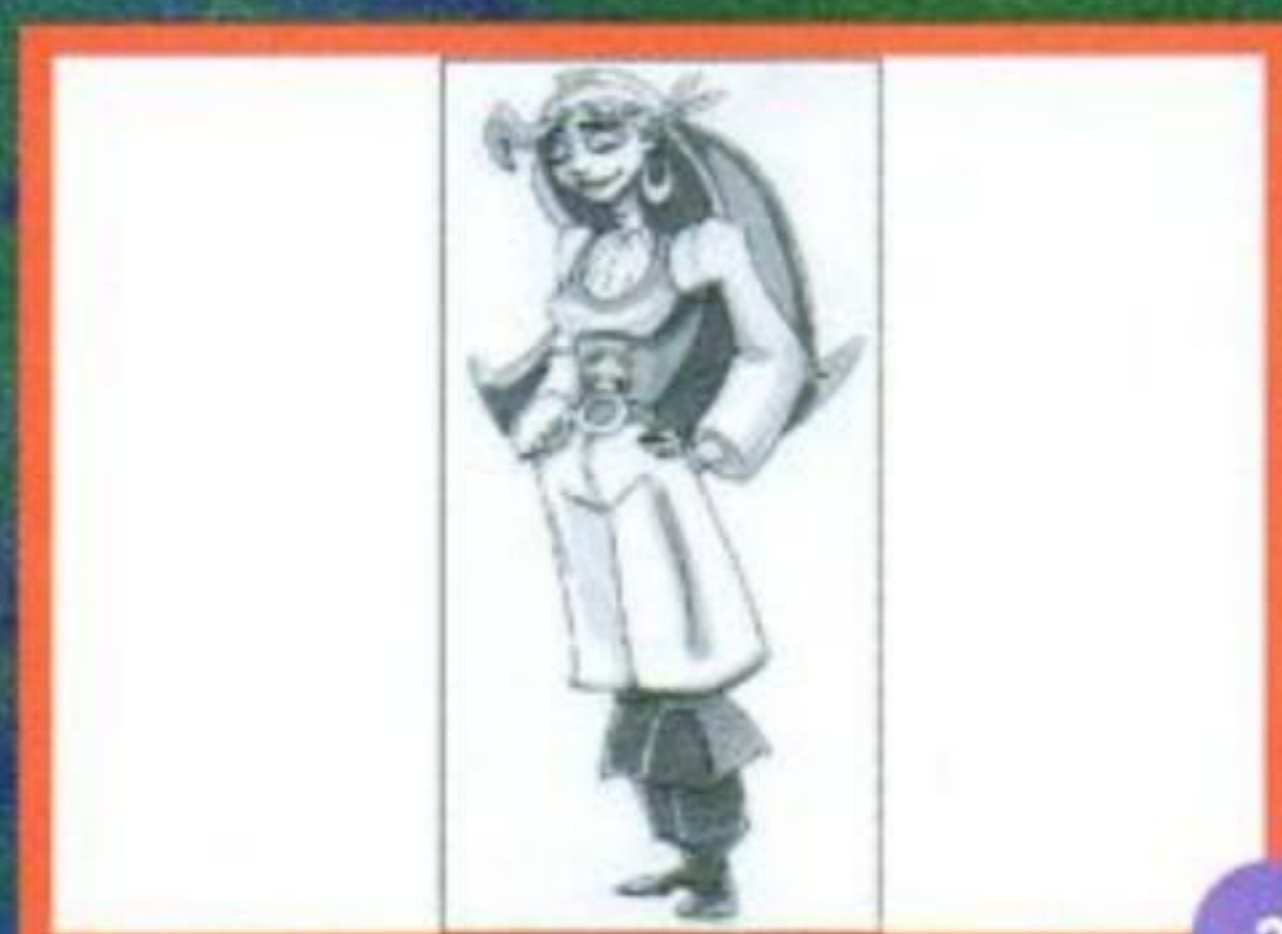
טלפון להזמנות: 03-6171667 03-6171682

MONKEY MISLAND

הנה משחק, שבצורה כזאת או אחרת, מלווה אותנו כבר יותר מעשור ובניגוד למשל לסרטי ענק מושקעים, ממשיך ודורש שיהיו לו המשכים. אין מה לעשות, הקסם של LucasArts עובד שעות נוספות, גם הפעם.



5 ואת את המכוער! (ויש הרבה מהם)



3 יש כאן את הטוב (יותר נכון טובה).



1 המשחק: "הבריחה מאי הקופים"



6 וזהו אי הקופים, והנה אתם, נמצאים בו שוב!



4 את הרע,



2 אלה הם החברה - חברה אלו הם הקוראים, תכירו.

ASA
200

24 EXP.

חקירה מצולמת



15

רק אל תשכחו את הספינה ואת הצוות.



11

אל תדאגו יש גם משוגעים חדשים!



7

המקום הזה נראה מוכר.



16

להפליג יחדיו ברחבי ה... מפה(?)



12

לא הזמינו אתכם ליום הולדת?



8

זוהי הוודואיסטית המסתורית מהפרקים הקודמים!



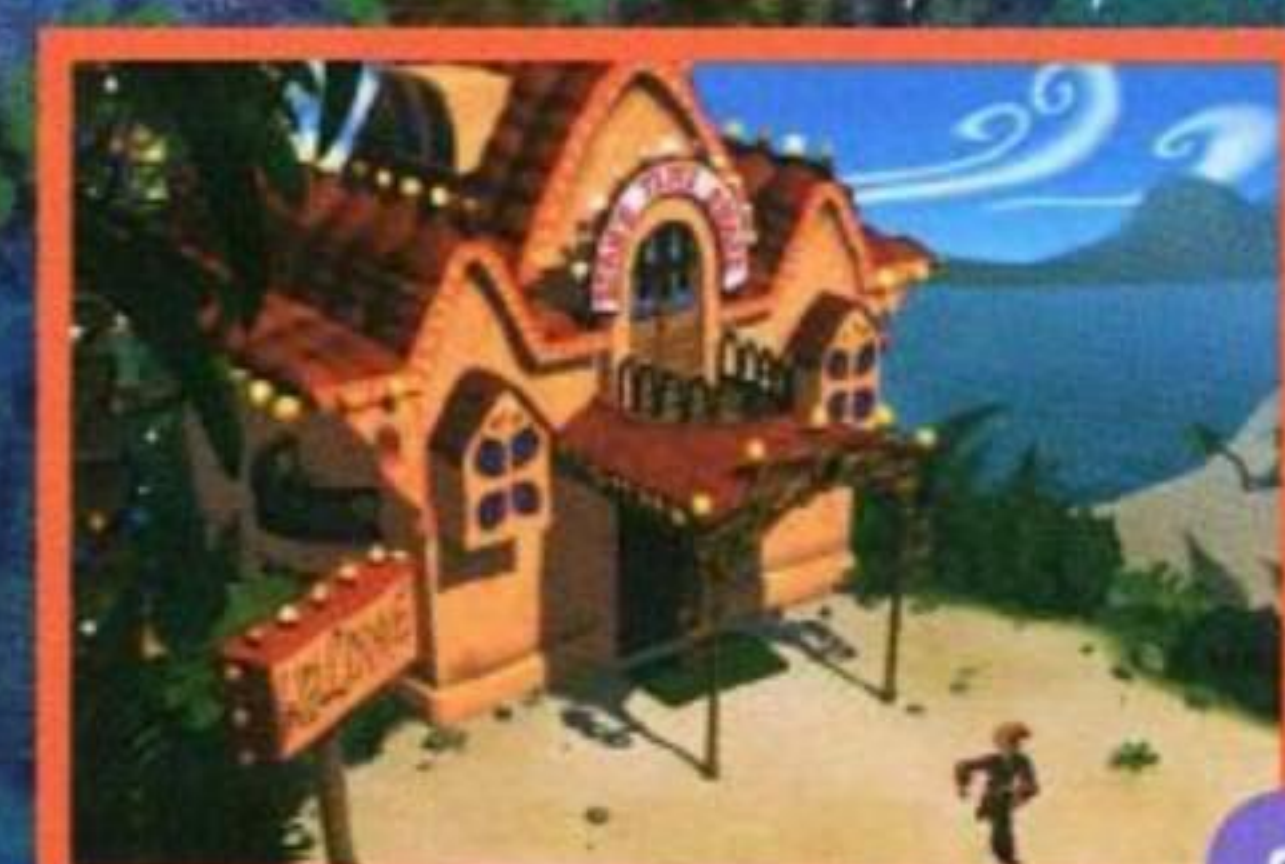
17

מה לא תעשו בשביל אהבה?



13

למה באלימות?



9

השם של המקום מצלצל מוכר?



18

למרות שגם היא יכולה להיות כואבת.



14

אפילו אם זו תחרות טיפשית, לפעמים...



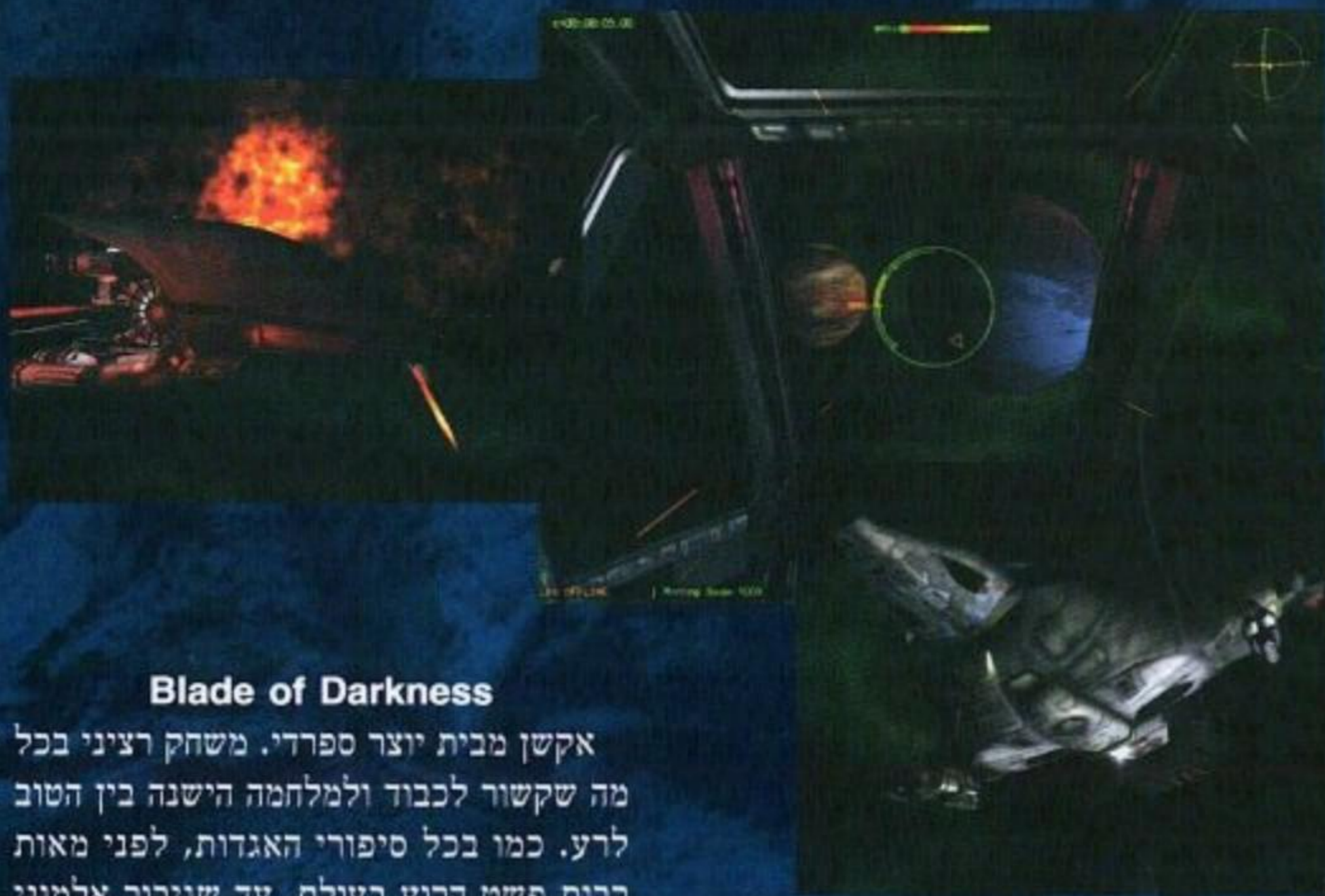
10

כן! זהו סטן הדיפראקטיבי שלנו. מעניין איך נפטר ממנו הפעם...

מאת: ליאור ברמן

**Independence War 2:
The Edge of Chaos**

סימולציית קרב בחלל - דור ההמשך. ב-1998 יצא ID הראשון ועורר את השחקנים מתנומת הקרב שלהם עם עלילה פשוטה וסוחפת שבאמת משתנה על פי פעולות השחקן. עכשיו, 100 שנים אחרי שכדור הארץ שוחרר, שוב החלו תאגידי ענק להשתלט על העולם. מישהו צריך לקחת את הצדק לידיים ולהציל את העולם פעם נוספת. תאריך משוער: אפריל 2001

**Blade of Darkness**

אקשן מבית יוצר ספרדי. משחק רציני בכל מה שקשור לכבוד ולמלחמה הישנה בין הטוב לרע. כמו בכל סיפורי האגדות, לפני מאות רבות פשט הרוע בעולם, עד שגיבור אלמוני וחרב הקסמים שלו כלאו את הרוע והלכו לישון. עכשיו הרוע משתחרר שוב והחרב מחפשת את הבעלים החדש שימגר את מה שמאיים על האנושות פעם נוספת, לפני שגם היא תיהרס...

תאריך משוער: מאי 2001

**Star Trek:****Deep Space Nine - Dominion Wars**

אנחנו עדיין בחלל, הפעם עם הצוות המוכר של חלל עמוק 9. כשמו כן הוא, משחק שמתעסק רק במלחמה בין הפדרציה והריבונות בדיוק כמו בעונה הנוכחית של הסדרה. מובטחות ספינות חלל שנראו בסדרה וגם ששה דגמים חדשים לגמרי. דגש על אסטרטגיה ברמה גבוהה ומשימות שנלקחו היישר מפרקי הסדרה וכמובן כמה משימות מפתיעות שלא נראו בשום מקום.

תאריך משוער: מאי 2001



Echelon

שוב קרבות אויר. זהו משחק ששם המון דגש אל מבנה הספינה והחימוש שלה בצורה דיאליסטית ומחושבת. אם אתם מתגעגעים לסימולטורים הישנים שבאים עם אנציקלופדיה לטייס המתחיל זה יזכיר לכם אותם מאד. לכל ספינה יש יתרונות וחסרונות והמציאות היא חלק מהמשחק מהתחלה ועד הסוף.

תאריך משוער: אפריל 2001



Kohan: Immortal Sovereigns

אסטרטגיה בזמן אמת, סימולציה של עיר, מכשפים והמון קסם. משחק פנטזיה שמנסה לשלב בין אסטרטגיה ובניית עיר בצורה מוצלחת למדי. קוהן הוא מין של אנשים. הקוהן מחולק לכמה שבטים או סוגים: הרע, החכם הטוב והאלמותי. אתה משחק את האלמותי שגם צריך להשתלט על כל שאר הסוגים ולהיות מלך העולם.

תאריך משוער: אפריל 2001



Myth III: The Wolf Age

כן כן, מבטיחים לנו אותו כל פעם מחדש אבל עדיין לא ניתן להשיג אותו בחנויות. גם הפעם אין עוד תאריך יציאה משוער, רק הבטחה שיחשפו את הפרק השלישי בסאגת האסטרטגיה המדהימה הזו בתערוכת E3 בחודש מאי השנה. כרגע, נספר רק שיש התקדמות בפיתוח המשחק ולהלן תמונות נבחרות. שווה לחכות.



V MechWarrior 4: Vengeance

מאת: אור וולפשוטיין

דאבל מק

"מצד שני, השותפים שלך לא היו ראשונים בתור לשכל והם לא תמיד מציינים לפקודות"

אור וולפשוטיין מעביר ביקורת על חברים ליחידה.

סדרת ה-MechWarrior עתירת השבחים היא ללא ספק סדרת סימולטור המלחמה הטובה ביותר. כאשר חושבים על לוחמה במכונות ענק בעלות כוח הרס עצום פשוט אי אפשר לעמוד בפיתוי, והמשחק פשוט קורא לך לבוא ולשחק בו. FASA Interactive, שנרכשה ע"י Microsoft מוציאה עכשיו את המשחק הרביעי בסדרה - MechWarrior 4: Vengeance.

הרע לעמוד בדרכם. הקרבות מתקיימים בתנאי מזג אוויר משתנים כמו שלג, ערפל, ברקים, גשם, יום או לילה שחלקם מפריעים לתנועה, לראות וגם ליכולת המשחק שלך. זה לפיקודך עומדים 21 BattleMechs שונים, במשקל של בין 30-100 טון, עם יעודים שונים לכל אחד. מכיוון שלכל Mech יש יכולות שונות, אתם צריכים להיות מאוד זהירים באיזה בוחרים לאיזו משימה. אם המשימה היא בעלת מודל התקפי, כדאי יותר לקחת Mech מסיבי וחזק, ומצד שני אם המשימה היא הסתננות וצריך שלא יזהו אותך - כדאי לך לקחת Mech קטן ומהיר יותר.



בכל משימה אתה יוצא עם עוד שותפים שגם להם את צריך לדאוג ל חימוש והתאמה של ה-Mech.

בכל פעם שלוקחים שותף למשימה היכולות שלו משתפרות והוא נעשה לוחם טוב יותר משלב לשלב, לכן בכל משימה רצוי לתת לשותפים להלחם כמה שיותר כדי לשפר את יכולותיהם כמה שיותר.

השותפים יכולים לבצע מגוון של פקודות, ואפשר לפקד על כולם ביחד או על כל אחד בנפרד. כמובן שגם אם נחליט להתעלם מהם לחלוטין הם יהיו שותפים פעילים במשימה.

בניגוד למשחקים הקודמים המלחמה כאן היא לא נגד ה-Clan אלא נגד סטיינר וכוחות הרשע שלה.

"שופע חיים"

שלא כמו המשחקים הקודמים בסדרה, כאן המסך שופע חיים. אפשר לראות אנשים, זוחלים, ציפורים וצמחייה עשירה, ובנוסף יש מגוון רב של שטחים להלחם על גבם: ערים, מדברים, יערות, ביצות, מרחבים פתוחים ועוד. כל שטח גם משפיע על יכולת התנועה של ה-Mech שלך ושל כל הכלים שנלחמים בך, כשחוף מזה ה-BattleMechs רומסים עצים, אבנים, בניינים וכל דבר אחר שהיה לו את המזל

הסיפור מתרחש בשנת 3063 בחלק של הגלקסיה שנקרא Inner Sphere. אתה משחק את איאן דסארי, האחרון בשושלת שלך ויורש העצר בכוכב הלכת Kentares 4. בזמן שהיית רחוק ועסוק במלחמות נגד ה-Clans, התקיפה פדרציה אחרת ב Inner Sphere את עולם הבית שלך, כבשה אותו והרגה את המשפחה שלך. כאשר אתה חוזר אתה מגייס מספר לוחמים שיעזרו לך להלחם בכובשים, ה-Lyrans Commonwealth בראשות קטרינה סטיינר. מטרתך היא להשיב את כבוד המשפחה שלך, ולהחזיר לעצמך את השליטה בכוכבך.

חלוקה למרכיבים

המשחק בנוי מ-26 משימות רגילות באזורים שונים ו-15 משימות רשת. המטרות במשימות הם מאוד ברורות כשביניהן הגנה על בסיסים ושיירות, הריסת בסיסי אויב, וכל זאת לפי בחירה של יום או לילה.

בואו ננסה לנתח את המשחק על פי כל אחד מהפרמטרים הראשיים במשחקי מחשב:

גרפיקה

הגרפיקה במשחק מצוינת, מנוע המשחק מאפשר משחק חלק לאורך כל הדרך גם עם מחשבים לא מהירים במיוחד, ובגרפיקה מצוינת גם בלי המאצנים הגרפיים הכי משוכללים שיש בשוק.

האנימציה מאוד משכנעת והדיוק בפרטים הוא מצוין, כך שהעולם שאתה משחק בו נראה כמעט אמיתי. האפקטים המיוחדים של המשחק מרשימים במיוחד וכוללים: עשן מה-Mech כשהוא מתחמם או שהוא נפגע קשה פיצוצים מרירות, ניצוצות בפגיעה של נשקי חלקיקים ובזמן הלילה הלייזרים נראים מרשימים מאוד.

המתכנתים במשחק עשו עבודה מצוינת עם הגרפיקה ועשו את המשחק מתאים גם לאנשים בלי "מחשב על". ציון 9 מתוך 10.

ממשק

הרבה יותר קל לשחק ב-MechWarrior 4 מאשר בקודמיו כתוצאה משיפורים ניכרים ב-MechLab ובמשחק עצמו. השליטה על השותפים שלך קלה ביותר, הם מקשיבים יותר וההוראות שניתנות לך הם מאוד ברורות בנוסף כל מה שאתה צריך לדעת נמצא לך על המסך ולא מפריע לך לראות את המקשים אפשר להגדיר עבור ג'ויסטיק, מקלדת ועכבר וניתן לשחק אם כולם בו זמנית. יכול להיות שלא להאמין שלא מכירים את סוג המשחקים ייקח קצת זמן להתרגל. ציון 8 מתוך 10.

משחקיות

המשחקיות ב-MechWarrior 4 שונה מקודמיו וטובה מהם. כנראה שהשיפור הכי טוב הוא שהם הפכו את המשחק למציאותי כמה שאפשר בתחום הפיזי של המשחק. הפגיעות נראות יותר טוב ומורגשות יותר טוב. פגיעות ברגלים יגרמו לפגיעה בתנועה של ה-Mech, והגודל שלך מורגש הרבה יותר טוב ביחס לכל דבר אחר במסך.

המשימות חוזרות על עצמן מ-MechWarrior 4 וכולם מבוססות פחות או יותר על אותו בסיס של "No one lives". חיסרון קטן במשחק הוא שהתאוצה של Mech היא מהירה מאוד, אפילו מהירה מדי, וגם ההאטה איטית מדי, מה שגורם לשליטה

במהירות בעזרת כפתורי האצה והאטה להיות קצת לא נוחה. קביעת המהירות היא אופטימלית רק בעזרת המקשים שקובעים מהירות ספציפית, ועצירה מוחלטת אפשרית רק בדרך זו. ציון 7.5 מתוך 10.

רשת

המשחק ברשת הוא ללא ספק הצד החזק ביותר של MechWarrior 4, שתוכנן מההתחלה לתמוך ב-BattleTech - אזור משחקים כמו BattleNet. יש מבחר ענק של צורות משחק ברשת, וננסה לעברת את שמם לצורך הכתבה:

"להרוג את כולם",

"לפגוע כמה שיותר",

"תפוס את הדגל", "מלך

הגבעה". אפשר גם לשחק

בשיתוף פעולה עם חברים

שלך מהרשת, אבל הכי טוב

הוא ש-Microsoft עשו את

מנוע המשחק כל כך טוב עד

שהמשחק ברשת רץ חלק ולא

נתקע. ציון 10 מתוך 10.

אפקטים

באופן כללי, האפקטים ב-MechWarrior 4 עשויים היטב. הקולות של הנשקים יעילים מאוד ותורמים מאוד למשחק עד כדי כך שפגיעה

חזקה בך יכולה לגרום לך לקפוז

מהכיסא. הקולות שמשמיעים

ה-Mechs עצמם השתפר

מאוד ויש אפילו הבדלים

בקולות לפי המשטח עליו

הולכים, וגם קולות המעיכה

של דברים שדורכים

עליהם נחמדים מאוד.

מצד שני, הקול של

התזווה של הראש נמאס

מאוד מהר.

בנוסף הקולות של השחקנים

האחרים לפעמים לא מובנים,

והסדר של הדיבורים במשחק

הוא אחד אחרי השני, כלומר אתה

יכול להגיד לשותפים שלך להרוס מטרה

ובדיוק לפני שהם הרסו אותה אתה מקבל שדר

מהמפקדה, או קודם כל אתה שומע את השידור

ורק אחר כך אתה שומע שהם הרסו את המטרה,

ולפעמים זה יכול לקחת זמן, וזה זמן שבו אתה

לא מפקד על השותפים שלך כי אתה לא יודע

שהם כבר סיימו את ההוראות הקודמות. במקרה

אחר אתה יכול לשמוע שהמטרה הושמדה עוד

לפני שזה קרה, גם זה יכול להיות קצת מבלבל.

ציון 7 מתוך 10.

מוזיקה

הצד המוזיקלי הינו ללא ספק החלש ביותר במשחק. למרות שאיכות הקול גבוהה מאוד,

המוזיקה במשחק משעממת ולא קשורה למתרחש על המסך. אין הבדל במוזיקה בין מצבי המשחק ומוזיקה שקטה יכולה להתנגן גם באמצע הקרב. זה אומנם לא ממש פוגע בהנאה מהמשחק, אבל זה גם בכלל לא תורם. ציון 5 מתוך 10.

בינה מלאכותית וקושי המשחק

קיימות 4 רמות של משחק, כאשר כל רמה משפיעה על השריון, הדיוק והבינה המלאכותית של האויב. בנוסף יש משימות תרגול למי שצריך להתרגל למשחק. ללא קשר להגדרות, המשימות הולכות מהקל מאוד בהתחלה אל משימות בסוף שמהוות אתגר רציני גם למנוסים. הבינה המלאכותית במשחק היא יותר טובה מהמשחקים הקודמים אבל היא עדין לא מושלמת. האויבים



ב-MechWarrior 4 הרבה יותר מתקדמים, הם יכולים להתחבא מאחורי עצמים כמו עצים בניינים וכדומה, הם יכולים לברוח, והם יכולים להעמיד פנים של בריחה כדי לפתות אותך למלכודת.

מצד שני השותפים שלך לא היו ראשונים בתור לשכל והם לא תמיד מצויינים לפקודות. אומנם לא נראה כאילו הם תמיד יורים, אבל עדין אי אפשר להצליח במשחק בלעדיהם. ציון 8 מתוך 10.

קטעי סיום

MechWarrior 4 ממשיך את המסורת של קודמיו ומשפר אותה. למרות הצהרות המתכנתים על "חזרה לשורשים", המשחק שונה מקודמיו בהיותו פונה פחות לכיוון סימולטור מלחמה ויותר לכיוון משחקים כמו Half-Life.

המשחק יותר מהיר, ה-Mechs יותר מהירים, הנשקים נטענים יותר מהר ואפשר להתרכז יותר בלהלחם מאשר בכמה ה-Mech מתחמם.

ה-Mechs זזים מהר יותר ואפשר להתחמק מפגיעות לייזר וטילים, ויש צורך ביותר זריזות ורפלקסים מאשר בכוח ברוטלי של ה-Mech.

באופן כללי, בעזרת שיתוף פעולה של גרפיקה, משחקיות, ממשק ורשת, יצרה Microsoft משחק מהנה ביותר ששווה לשחק בו, והוא מתאים לכל אחד כמעט בכל גיל.

יש יותר משימות, מה שהופך את המשחק למהנה לאורך זמן ממושך יותר מקודמיו, הבינה המלאכותית השתפרה ומשחק הרשת יוצא מן הכלל. בקיצור, המשחק ממומלץ מאוד. ציון סופי 8.5 מתוך 10.

Oni

סגולה ודזבני

מאת: צחי הופמן

Oni הוא משחק פעולה מגוף שלישי של חברת המשחקים Bungie שנרכשה לא מזמן ע"י מיקרוסופט. המשחק עצמו לא דומה לשום דבר שהחברה הוציאה עד היום.

זה נראה כאילו המפתחים בחברה קראו יותר מדי קומיקסים יפנים בשעות המאוחרות של הלילה, מה שהשפיע מאד על המשחק. אנחנו יכולים לראות ב-Oni אנימציה דינמית, קרבות ועלילה שבסוף מחברת את כל חלקי הפאזל לתסריט שלם ומובן. חבל אם כן, שהמשחק סובל ממספר בעיות שמפריעות לו להיות משחק מושלם.

נראית כמו פריקית

אתם תשחקו את קנודו, נערה צעירה עם שיער סגול, שנראית כמו פריקית משינקין ומגיעה מרקע לא ברור. קנודו בעלת כשרונות רבים, כשבין השאר היא מומחית באומנויות לחימה ויודעת להשתמש במגוון רחב של סוגי נשק שיעמדו לרשותה. טוב שהיא מגיעה עם כמה כשרונות שכן בעשרות השלבים במשחק יארבו לכם מספר עצום של אויבים שינסו לחסל אתכם.

עלילת המשחק תתגלה לכם בעיקר בעזרת מכתבים שתמצאו ובסרטונים שיופיעו בהתחלה ובסוף כל שלב. כאשר תקיימו דיאלוגים עם דמויות, תמונה של הדמות תופיע בצד העליון של המסך. זאת אחת הבעיות במשחק היות ופני הדמות לא זזים בכלל, שלא לדבר על הבעת פנים. המושג הכל כך מוכר לנו "מי

ימצמץ ראשון" מקבל כאן משמעות חדשה.

מרביצה כמו ערסית

הגרפיקה במהלך הקרבות הרבה יותר מרשימה מאשר במהלך המשחק. קונקו היא בחורה עצבנית ויודעת להרביץ כמו איזה בחורה ערסית. היא בועטת, מתאגרפת וקופצת, ממש לוחמת נינג'יה מיומנת. אחת מאופציות הלחימה שלה נקראת Dash, שזוהי מעיין הסתערות מהירה בריצה. היא אפילו מסוגלת לשבור את הצוואר של היריב ולהשאיר אותו על הריצפה גוסס. האויבים לא יהיו אדישים לקונקו, והם ינסו לעצבן אותה במהלך הקרב בקללות מתגרות, שיגרמו לכם לפנים אדומות.

המשחק מכיל כמה אפקטים מעניינים, וכשקונקו תירה על חלונות הם יתנפצו לרסיסים לכל עבר, אבל לגרפיקה יש כמה בעיות טכניות מעצבנות, כשהיותר אקוטית היא שמזוויות מסוימות

"תגלו שכל האויבים במשחק למדו באותו בית ספר לאומנויות לחימה, והם יתנו לכם את אותם מכות, באותה דרך ואפילו באותו סדר."

צחי הופמן מראה לנו שהוא מבין באלימות



ממשק המשחק מביא אינדיקציה של כמות התחמושת שנותרה לכם בנשק אותו אתם נושאים כרגע, כמה כוח נשאר לכם ואיפה המטרה הבאה שלכם. האופציה האחרונה מאוד עוזרת. בגלל שהיא תגיד לכם לאיזה כיוון אתם צריכים ללכת ואם המטרה נמצאת בכלל בקומה בה אתם נמצאים או שאתם צריכים לעלות קומה או לרדת.



ומבינה במחשבים

לוקה המון זמן יחסית לגמור כל שלב בגלל האורך הגדול שלהם. רובם מתרחשים בחדר ענק, שמכיל בתוכו מספר נוסף של חדרים ומספר קומות. תוכלו לבקר במשרדים, מחסנים, שדה תעופה ובסיסים. המטרה של קונקו בשלבים הללו היא למצוא מסופי מחשבים כדי לפתוח דלתות נעולות. בשלבים היותר מתקדמים לא יספיק לכם מסוף אחד כדי לפתוח את הדלת אלא שלושה. אתם גם תצטרכו להשיג לכם מילוי תחמושת



שבדרך כלל יהיה מפורז במקומות שונים בשלבים ומילוי כח אותו תמצאו מוחבא בפינות שונות, תוכלו לקבל את המילוי כח גם מאזרחים. לסיכום Oni הוא משחק פעולה מגוף שלישי המבוסס על אנימציה יפנית. הגרפיקה במשחק לא מדהימה וגם העלילה לא ממש מרתקת, אבל מי שמחפש משחק מכות, הכולל בתוכו גם יריות וגם משימות אותם צריך לבצע יוכל לבזבז כמה שעות על הסגולה התורנית.

הפצים שונים יראו לכם שקופים. Oni מכיל מספר רב של אויבים נגדם ניתן להלחם, בכל מקרה המשחק מגוון את היריבים בכל קטגוריה בחליפות בצבעים שונים, כדי שיהיה לכם מגוון בעיניים. אחרי שתשחקו במשחק כמה פעמים, תגלו שכל האויבים במשחק למדו באותו בית ספר לאומנויות לחימה, והם יתנו לכם את אותם מכות, באותה דרך ואפילו באותו סדר (גיוון לא נמצא בסדר העדיפויות של האויבים), מה שאומר שאם תמצאו דרך טובה להלחם בקרב, תוכלו להשתמש בה במשך כל המשחק.

רצה מהר

תפעול המשחק נעשה בעזרת המקלדת והעכבר. הכפתורים לא יותר מדי מתוחכמים ובחלק מהם תוכלו להשתמש גם בעזרת המקלדת וגם בעזרת העכבר. כמובן שתוכלו לשנות את הקונפיגורציה של הכפתורים בתפריט של המשחק, אבל בסך הכל ברירת המחדל טובה מאד, אם מתרגלים אליה. בהתחלת המשחק תצטרכו לעבור קורס קצר אך יעיל, בעזרתו תוכלו ללמוד מספר קטן של טריקים שימשו אתכם במהלך הקרב.

אחד הדברים היותר מפתיעים בקונפיגורציה הכפתורים של Oni היא שלא ניתן לשחק בו עם Gamepad. דבר זה מפתיע במיוחד, היות והמשחק פותח גם לקונסוליות הפלייסטיישן 2.



האויבים במשחק, יעשו לכם אמבושים והם יתחבאו בכל פינה אפשרית, חלק מהם גם יחזיקו רובים (כמה מפתיע!). הדרך הכי טובה להתחמק מקו ירי היא לברוח, אבל רק תזכרו את המשפט "אתם תמיד יכולים לברוח, אבל בסוף אתם תמותו עיפיים", אז עדיף שתלמדו כמה שיותר מהר להגן על עצמכם. לאויבים במשחק נשרף איזה פיוז במוח, והם מאוד עצבנים וגם מאוד ידידותיים. הם תמיד ייגשו אליכם, ולא יחכו שאתם תתקדמו אליהם, לפעמים אפילו הגנה או הצבת מכשולים לאויבים בדרך עליכם תעזור לכם מאוד. אם תקרבו מאוד ליריב היורה עליכם הוא יפסיק לירות, דבר המשמש כנקודת תורפה בה תוכלו להסל אותו. מגוון הנשקים ב-Oni הוא רחב: מצבור הנשק כולל אקדחים שגרתיים ותתי מקלע וגם רובי לייזר ופלסמות, מטול רימונים ורובה צלפים.

Oni מצליח להביא את הקרב אל מסך המחשב בצורה ריאליסטית למדי, האגרופים והבעיטות מורגשים ברור בשילוב הסאונד המשולב אתם. אחרי כל פגיעה טובה ביריב, תוכלו לדעת מה כמות הנזק שנגרמה לו בעזרת סימן אדום שופיע על גוף היריב. ככל שהסימן יהפוך מירוק לצהוב ולאדום, כך תוכלו לדעת באיזה מצב של חולשה נמצא היריב כרגע.

TOMB RAIDER

CHRONICLES

תחיית המתים

Action

מאת: יניב הופמן



כשארלונד שוורצנגר אמר "I'll Be Back" אני לא בטוח שהוא תיאר לעצמו שזה מה שיקרה ללארה, אבל הבחורה חזרה - ובגדול. "ברגע שקיבלתי לידי את המשחק הענק הזה, ישר נעלתי את עצמי בחדרי והבנתי שהעולם החיצון ימתין לי עד שאחזור. ואכן, חזרתי לאחר שבוע של שיכרון חושים, והנה הסיפור המלא.

Tomb Raider Chronicles החדש יכול להיראות לכם "קצת שונה", זאת לאור העובדה ש"Edios" (החברה המפתחת) הרגה את לארה בפרק הקודם. מותה של לארה הוא כיום אחד הסודות השמורים ביותר בתעשיית המשחקים. אומנם גופתה לעולם לא נמצאה, אבל זה לא מוכיח כלום. בכל מקרה, מומחים בתעשייה טוענים ש"מותה של לארה" נוצר כדי לאפשר לצוות הפיתוח של "Edios" לעשות הפסקה מן הסדרה ולעבוד על דור חדש של פלטפורמות משחקים.

אז מה היה לנו

לאחר העלמותה של לארה במצרים, נאספים מכריה מן העבר ביום גשום ואפרורי ליד קברה לטקס זיכרון. בתום הטקס, מתכנסים הקרובים באחוזה משפחת קרופט ונוכחים ב 4 משימות מיוחדות אותן ביצעה לארה, משימות שנשארו סודיות עד עצם היום הזה. העלילה הראשונה מתרחשת ברומא העתיקה ונבנתה על מנת לתת לשחקנים להרגיש ב"נוח" במשחק.

שלב זה לא מציע מי יודע מה חידושים, והוא יותר "קלאסי" ורגיל כמו שאר הפרקים הקודמים בסידרה. בעלילה השניה כבר מתחיל האקשן האמיתי, כשלארה מוצאת עצמה בבסיס

צוללות נטוש ברוסיה, אשר נשלט ע"י צבא ומאפיה רוסית. השלב זה גדוש באקשן, ומכיל חידוש מיוחד - חליפת צלילה אשר איתה לארה יכולה לצאת למעמקים מחוץ לצוללת.

המשימה השלישית חוזרת לעברה של לארה כאשר היתה רק בת 16, ומתרחשת בטירה רדופת שדים באירלנד. אין נשק במשימה זו, והשחקנים צריכים להתעלות על הרוחות, הגובלינים ושאר היצורים המוזרים בעזרת מוחם ולפלו את דרכם החוצה.

המשימה האחרונה מתרחשת בתוך בניין הייטק גדול. משימה זאת מזכירה את הסרט "Matrix", ולארה לבושה בחליפת עור שחורה ונראית כמו דמות מהסרט "משימה בלתי אפשרית". בעזרת מחשב נייד צריכה לארה לעבור מלכודות מסוכנות, לפרוץ למשרדים ולעבור גלאי מתכות, במשימה עתידנית יוצאת מן הכלל.

ללכת על חבל דק

עקרון המשחק הנוכחי דומה לפרקים הקודמים בסידרה, צריכים לגלות חפצים מסויימים שאיתם ניתן לעבור שלבים ולהתקדם במשחק. אף על פי כן, בפרק זה שופרו תנועותיה של לארה והיא יכולה אפילו להלך על חבל דק מגובה רב ולשמור על שיווי משקל (טוב, כמעט תמיד, פעם אחת נפלת). נוסף גם החידוש המאפשר לנהל קרבות פנים מול פנים כנגד האוייב, ולהתגנב מאחורי גב האוייבים ולחסל אותם במכה אחת.

שלא כמו בפרק הקודם, הגרפיקה מפתיעה מאד והיא כוללת אפקטים מרהיבים. לדוגמה, כאשר ישנה סופת גשמים, נראות טיפות המים נוטפות מגופה החטוב של לארה, ואפילו לאחר שתפסה מחסה במקום כלשהו, עדיין

ממשיכות הטיפות לנטוף מגופה. עוד אפקט שמצא חן בעיני הייתה שינויי זוויות המצלמות, דבר שגרם לשיפור חזותי במידה רבה.

הסאונד במשחק נשאר בדיוק כמו במשחקים קודמים בסידרה. אפקט הקול מחולק לכמה חלקים במשחק, וכאשר מתנגנת רק מוסיקה ברקע זה סימן שלארה נמצאת בסכנה.

אם נכוותם מ-Tomb Raider הקודם, Tomb Raider Chronicles לבטח יחזיר בכס את האמונה בסידרה.

למרות שזהו החלק החמישי ולמראית עין קצת נדוש, יש בפרק זה מגוון גדול של אתגרים, והוא מומלץ לקנייה.

רוב הבעיות הקודמות תוקנו, הוכנסו הרבה שיפורים, הגרפיקה פשוט מצויינת ואם אקשן הוא המשחק שלכם, משחק זה הוא עבורכם.



בעד:

גרפיקה מצויינת והרבה מאד אקשן. ניתן ללמוד על עברה של לארה.

נגד:

אותה לארה.

סיכום:

לחובבי הסידרה, ואוהבי אקשן.



מורכב מסיפורים שונים של משימות קשורות אחת בשנייה, שמתקדמות בכל גזע. לאורך סרטונים מצחיקים בתלת-ממד, יוצגו לך עצמים חדשים ועקרונות משחק כמו אסיפת מקורות. המשימות נהיות קשות יותר בהדרגה אך תמיד נשמר העיקרון של סיורים קלים ואז קרבות ארוכים. אם ל-"ענקים" יש מגרעה,



או זהו חוסר היכולת לשמור בזמן משימה, מה שיכול לגרום לתסכול עצום, או כי חלק מהמשימות נורא קשות או בגלל קריסת המשחק. כמו כן, ישנה רק רמת קושי אחת, אבל מנגד ישנן הרבה משימות יחיד.

גרפיקה מדהימה גורמת ל-"ענקים" לקום לחיים. המשחק מתוכנן לנצל חלק מטכנולוגיות התלת-ממד החדשות, ואלו נדרשות בכדי ליצור סצנות גדושות בפרטים במחשבים בינוניים.



כמו הגרפיקה, גם המוזיקה במשחק מצויינת. לכל נשק אפקט צליל משלו. כמו כן היצורים המוזרים השוכנים באי לא נשכחו ומיוצגים באופן שווה. לדוגמה, תוכל לשמוע את האדמה רועמת כאשר הקוצרים יתקרבו אליך. אתה תשמע קולות רקע שיעזרו ליצור את האווירה, ציפורים, גלים וחיידקים שונים. הקריינות עצמה נחמדה, יחד עם זה שהמקס והסמרטס מיוצגים ע"י ניב סקוטי מוחצן.



"ענקים" הוא משחק מזור ומצחיק שלא נותן לשטותיות להסיה את הדעת או לעצבן את השחקן. חלק מהבדיחות והדיאלוגים לא מהנים כל כך, אבל זה מחיר קטן לשלם עבור משחק שבד"כ חדשני ומהנה. צורת המשחק ב-"ענקים" משתנה מאוד עם כל גזע

שונה שאתה משחק בו, כך שמתאפשרת לך חזרה על משימות. בסופו של דבר, הגרפיקה המדהימה של המשחק והמשחקיות המרתקת, גורמת ל-Giants: Citizen Kabuto להיות אחד ממשחקי הפעולה הטובים מזה שנים.

תארו לעצמכם מה היה קורה אילו סלבדור דאלי היה מחליט לתכנן משחק מחשב לאחר מרתון לילי של צפייה בסרטים מצויירים, סרטי מפלצות, והאבקות. רק כך תוכלו להתחיל לדמיין את המשחק Giants: Citizen Kabuto, אחד מהמשחקים הדמויוניים, המצחיקים ומהנים שעומדים להגיע אליכם.

המוצא לא קובע

עלילת המשחק מתרחשת על גבי כוכב לכת קטן שנע בחלל. המקום שופע בצמחייה, איים טרופיים ואוקיינוסים כחולים ומדהימים, והוא מהווה בית זמני למספר יצורים מוזרים, כולל שלושת הגזעים שניתנים לשליטה במשחק. היצורים האלה כל כך שונים אחד מהשני עד שהם יכולים לגרום ל-"ענקים" להיראות כמו 3 משחקים שונים באריזה אחת. ראשונים, ישנם את ה-"מקרינס" (Meccaryns) או מקס, שנבלעו ע"י דג חלל ענקי בדרכם לחופשה בינכוכבית ונפלטו אל האי. יש להם גישה לארסנל הנשקים הרגיל המכבב במשחקי הפעולה, כמו מכונות-ירייה, טילים, רובי צלפים, רימונים ועוד. למקס יש גם תיקי גב מיוחדים, שכוללים סילון מובנה הנותן לך לנוע מרחקים קצרים לפני שתצטרך לעצור ולחדש את כוח הסילון. לטיסות גבוהות יותר תוכלו להשתמש בג'ירוקופטר שניתן לשליטה ע"י מק אחד בזמן שהוא סוחב עוד כמה מחבריו. בעוד המקס משתמשים בטכנולוגיה הדישה, "קוצרי הים" מסתמכים על כוחות מיסטיים. דלפי, נסיכתם, יוצרת חרב וקשתות שונות להתקפות ארוכות טווח, אבל כוחה האמיתי בא מכישופיה. כישוף הטלפורט שלה לא רק מעביר אותה למיקום אחר, אלא גם יוצר כפילים לבלבל את האויב. לקוצרי הים יש גם סירת ג'ט-סקי בה תשתמש למירוצים בכמה משימות.

הגזע השלישי שניתן לשחק בו הוא קבוטו, ניסוי של קוצרי הים שכשל, שמשמש בגודלו העצום כנשק. במקום כישופים או נשקים הוא תוקף במהלכים של התאבקות מקצועית. בעזרת אדרנלין מיוחד, קבוטו משחרר מכות מרפק, בעיטות וכדורי תותח. קבוטו יכול גם ליצור נשקי טילים מכל מיני עצמים, החל מאבנים גדולות עד לשומרים של קוצרי הים. המשחק מציע להסתכל על המתרחש גם דרך הפה של קבוטו או מתחת לרגל שלו, אם אתם אוהבים לשבת קרוב יותר לטבח.

אלמנט משחק שמפריד את ה-"ענקים" משאר משחקי היריות הוא התוספת של אסיפת-מקורות ובניית בסיסים ממשחקי אסטרטגיה בזמן אמת. ישנם שני מקורות בסיסיים - ה-"סמרטס" וה-"וימפס" - שניהם גזעים ילידי האי.

לכל גזע יש שימוש שונה בשביל המקורות, המקס אוספים את הסמרטס על מנת שיבנו להם את הבסיס ואת הוימפס על מנת להאכיל את הסמרטס. קוצרי הים אוספים את הסמרטס בעזרת בועות על מנת שיבנו להם את הבסיס ואת הוימפס בשביל נשמותיהם. קבוטו לא צריך בסיס, הוא משתמש בשיטת הניצול הישירה ופשוט אוכל את הסמרטס, מה שמחזיר לו אנרגיה, ואת הוימפס, כך שמתאפשר לך ליצור צאצאים שיעזרו לו להילחם.

בניית הבסיס ואיסוף המקורות הם דברים קלים ללמידה. פה תוכל להסתובב בין הבניינים. משחק היחיד



CARMAGEDDON

TDR 2000

את יריבך עליך לנגחם עד שמכוניתם לא תתפקד עוד.

Zombie Nation

כפי שזכר למעלה על מנת לסיים משימה בהצלחה עליך לעיתים (אם תבחר בזאת) לדרוס הולכי רגל.

במשחקים הקודמים בסדרת Carmageddon, הולכי הרגל היו בני תמותה חפים מפשע שנקלעו למצב ביש. ב-TDR לא תדרוס עוד שוטרים, סבתות, פנקיסטים ועוד... במקומם תאלץ לדרוס זומבים בעלי בקבוקי תבערה שכבר נהרגו (אולי אפילו במשחקי Carmageddon הקודמים) ולכן אין להם הרבה להפסיד.

טיפול עשרת אלפים

TDR 2000 הוא מודל חדשני ומשוכלל הרבה יותר מקודמיו. שיפור זה מתבטא פחות באופי המשחק שנשמר, ויותר במעטפתו הקולית והגרפית ששופרה רבות.

איכות סאונד מדויקת וחדה מלווה את המשחק. כשתשמע את רעם המנוע את הצליל המתכתי המורה להתנגשות, וגם את צעקות הזומבים תדע מה הכוונה במונח "סאונד מעורר התיחסות".

גם מבחינה גרפית המשחק TDR 2000 התפתח רבות מעבר ליכולות קודמיו. עם תמיכה יציבה ויעילה במאיצי תלת מימד, מגיע המשחק לחדות תמונה גבוהה ביותר ורץ חלק וללא קפיצות. נקודה זאת נכונה הן לנסיעה בעיר והן בחיק הטבע.

לסיכום כתבה זו ארצה לומר ש-TDR 2000 הוא המשך מוצלח של סדרת משחקי Carmageddon ובאופן אישי מאד נהנית ממנו.

אנשים. כאן זוהי אינה זכות לשבור את חוקי התנועה והמוסר המוכרים לנו - זוהי חובה!

משימה בלתי אפשרית?

אם קראתם את הכתבה עד כה וודאי התרשמתם כי TDR 2000 הוא משחק המאפשר סימולציה נהיגה חופשית, וחסרת רסן - התרשמות זו אינו לגמרי נכונה.

המשחק מציב מספר מועט של מגבלות שמונעות מאופי הנהיגה להיות חופשי לחלוטין,

"במקומם תאלץ לדרוס

זומבים שכבר נהרגו (אולי

אפילו במשחקי

Carmageddon הקודמים)"

עידו זילברשטיין תוהה לגבי תהליך גלגול הנשמות.

אך מוסיפות אתגר ועניין למשחק. שלושת המגבלות הללו הן שלושת היעדים שעליך להגשים על מנת לעבור את משימות המשחק בבטחה, ואם לא תגשים אותן לא תוכל להתקדם במשחק (ישנם משימות ספיציפיות בהן היעדים מותאמים אישית לאופי המשימה, ולא יהיו היעדים שיצוינו מיד):

(1) סיום המסלול - עליך לעבור ציוני דרך מסוימים במסלולך ולעבור מסלול זה כמה פעמים בזמן נתון.

(2) דריסת הולכי רגל - כמו שזה נשמע, עליך לדרוס מספר מסוים של הולכי רגל (בדרך כלל כמה מאות) בזמן נתון.

(3) השבתת יריבך הנהגים - על מנת להשביט

כולנו נתקענו לא פעם אחת בפקק, ואנחנו יודעים שהדבר הנכון לעשות הוא לשבת בשקט ולא להתרגז, הרי כולנו נגיע בסוף הביתה. אך ברגע של כנות, אני חושב שכולנו יכולים להודות שבמוחנו ניסינו לדמיין ורק לדמיין, מה היה קורה אם במקום לכבות את המנוע, היינו דורכים על הגז ו.....

TDR 2000 הוא המשחק השלישי לסדרת Carmageddon המוצלחת. סדרת משחקים פופולרית זו "קנתה" את לב השוק בעיקר בגלל האופי שלה שבניגוד למבנה הגרפי של הסדרה, לא השתנה לכל אורך בסדרה.

בכתבה זו אנסה לעמוד על החידושים והתוספות שגרסה זו מביאה עמה, ובנוסף גם אשים דגש על הארומה הנוסטלגית שאופפת את TDR 2000 בנה הטרי של סדרת Carmageddon.

על פגושים ואנשים

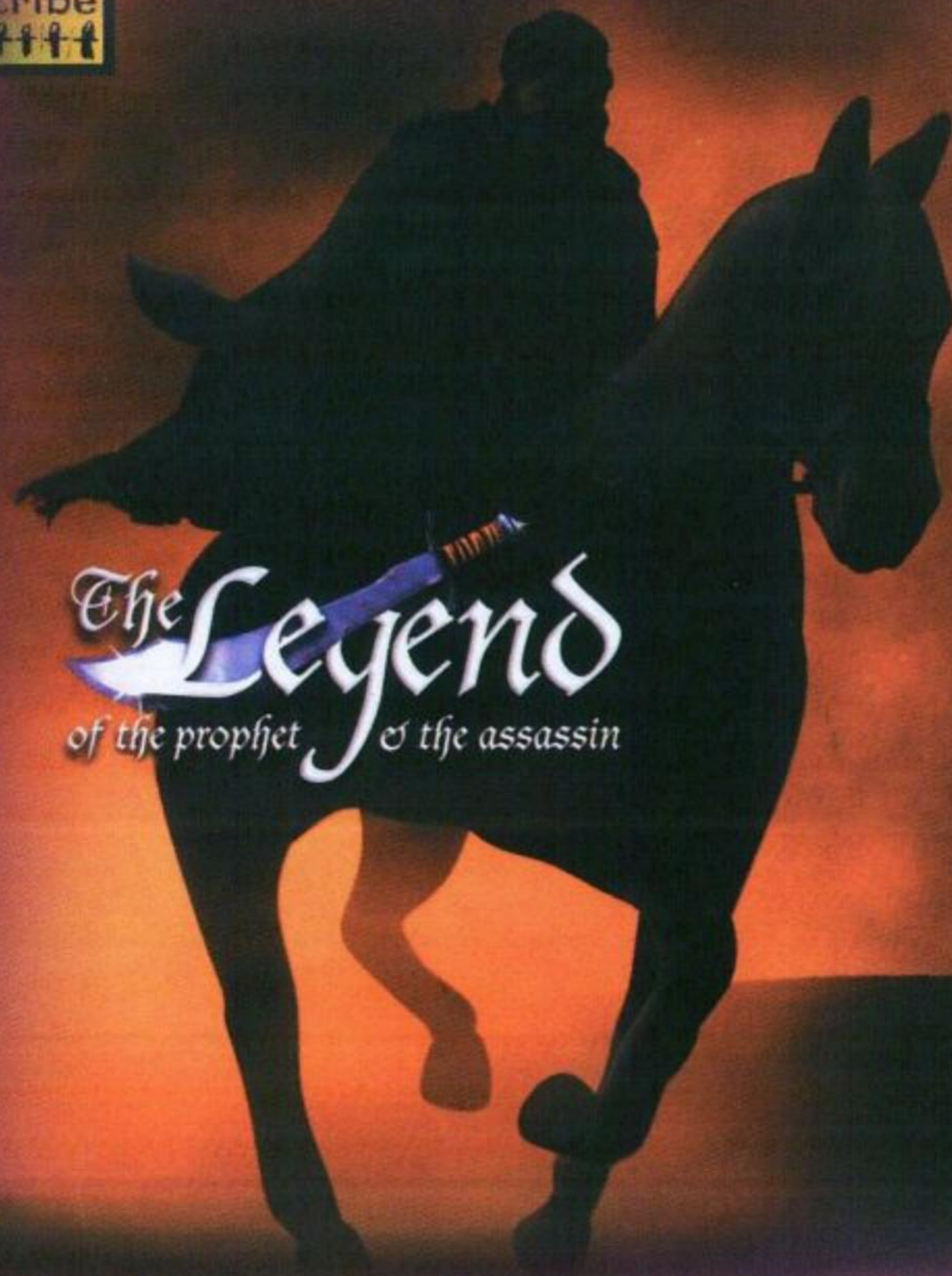
TDR 2000 מלמד אותך על הקשר המיוחד שבין פגושים לאנשים. אם בחיי היום יום תפקודך בכבישים מושפע מגורמים חיצוניים כגון: רמזורים, מעברי חציה ומדרכות, ואם כבר נמאס לך לשמוע ברדיו למה כדאי לשים חגורה, להדליק אורות בחורף ולמה לתת לחבר שלך לנהוג שאתה שותה (כל קשר בין גלגלצ לנאמר במשפט הנ"ל מקרי בהחלט), אם קצת בעולם אלה, אתה בהחלט מוזמן לצעוד לעולם הוירטואלי של TDR 2000.

בעולם מיוחד זה קיימים רמזורים ומדרכות, ואף ישנם מכוניות שחולקות את הכבישים איתך, אך מטרת גורמים אלה היא לא לרסן את נהיגתך אלא להפך, ב-TDR 2000 אתה משביט רמזורים, עולה על מדרכות ודורס



LEGEND 1

משחק ההרפתקה המשלב
פעולה, תעלומות וטקטיקות מלחמה



The Legend
of the prophet & the assassin

תוקטם 2000



בקרו ב ברשת חנויות באג סטור!

The Wanderer

216 שיש זיג

מאת: בן מנחם



"תארו לכם...
כבוד דיאבלותו מובס
בפחות מדקה"

בן מנחם מסיים את
דיאבלו 2 בזמן שיא



דמות חלומותיך. בשאר הקטגוריות יוצגו לך הסברים לפעולות מסוימות. לדוגמה, בקטגוריית הפריטים עם חור תינתן לך רשימה של כל אבני החן והשפעתן על הנשק שריון קסדה. בקטגוריית הפרק הסודי כתוב איך לפתוח שער לשלב הסודי. יש לך גם ציורפים לקוביה, כאלו שיהפכו כמה אבנים טובות לאיזו חרב חזקה. ישנם, כמו כן, פתרונות לכל הקוסמים במשחק, כשאלה מחולקים לפי שלבים. כמו כן ישנם טיפים כלליים לכל דמות, על הדרך העדיפה לפיתוח כל דמות, מידע על יכולותיה וכמה זה באמת עוזר למשחק.

עורכים קטנים

אחרונים הביבים הם שני עורכי דמויות ועוד שני עורכים קטנים. אישית, שני העורכים הללו הם מה ששווה את הדיסק. למי אכפת איזו חרב יש לך אם אתה יכול עם הפגיון הכי פשוט לעשות נזק של 500 נק' בטח שלא לך. העורכים ייתנו לך לערוך את הכסף שברשותך, הרמה שאתה בה, כמה נקודות יכולת (Skill) יש ברשותך ובכלל, כמעט כל פרט אתה תוכל לערוך.

בזכות הדיסק הזה ניתנה לי ההזדמנות לעבור שוב על דיאבלו 2, ולבחון את כל הקסמים, כשפים ויכולות שיש לכל דמות. לא עוד שעות על גבי שעות באיזה יער שכוח נלחם בכל יצור קטן שבא מולי. עכשיו נלחמים כדי לנסות כשפים, כמו הגולם אש של בעל האוב, או המטאוריט של הקוסמת, או שדה האש של הפלדין. כל אלו גורמים למשחק למהנה, והעובדה שאתה לא צריך לדאוג ולהטריח את עצמך בדברים קטנים כמו מפלצות שמרוב שהן חוזרות על עצמן הן עולות על העצבים, או איך לקנות מספיק שיקויים לקרב אם יותר משני יצורים.

The Wanderer גרם לי להעריך מחדש את דיאבלו 2 ולהשוב מחדש על שנאתי אליו. התסכול בבניית דמות נעלם מהמשחק ולכן יש יותר זמן להתרכז במשחק עצמו, ואולי גם להוסיף פה כסף שם חרב או גרזן לא יזיק. הדיסק הזה מהווה את מאגר הרמאות המושלם של דיאבלו 2, וטוב שיש אחד.



דיאבלו 2 לא היה מהמשחקים האהובים עליי. למעשה די שנאתי אותו. הרגשתי שהוא איבד משהו לעומת המשחק הראשון, ולמרות שלא יכולתי להגדיר בדיוק מה, המשהו הזה אמר לי שלשחק בדיאבלו 2 הוא לא בדיוק בזבוז הזמן המועדף עליי (בשביל זה יש טלוויזיה). עכשיו הגיע לידי הדיסק The Wanderer, שמהווה מעין מאגר עזרה ענקי, או יותר נכון, מאגר צייטים ענקי.

הדיסק הזה נתן לי הזדמנות לחזור ולשחק בדיאבלו 2, וטוב שכך, היות ומהרגע שהשתחררתי מהצורך לחזור כל שנייה לעיר, או להשתמש בשיקויים, יכולתי לשים לב לגרפיקה של הקסמים, לגיוון הרב שלהם, ולעלילה והסרטונים של דיאבלו 2. אם אפשר לומר, נהיית מהמשחק יותר היות ולא הייתי צריך ממש לשחק בו.

הרמאות חוגגת

The Wanderer מאגד בתוכו כל מה שהרמאי החובב - בלי להעליב - יחפש כדי שיעזור לו לעבור את דיאבלו 2 בשלום, ואולי אפילו בכיף. תארו לעצמכם ברברי ברמה 45 מול זורי קוצים המעצבנים הללו ברמה הכי בסיסית של המשחק או את כבוד דיאבלותו מובס בפחות מדקה. כל אלו דברים שנכנסים לקטגוריית הרמאות, ואילולא הם, הייתי נדרש לחזור כל הזמן לעיר לחידוש כוחות, או יותר גרוע, לחפש את הגופה של עצמי ברחבי השלב. בדיסק תמצאו הכל. החל מטיפים קטנים שיעזרו לכם וכלה בעריכת דמויות. השימוש בדיסק נעשה בעזרת דפדפן אינטרנט שברשותכם או בגירסת הנטסקייפ שמצורפת לדיסק. ישנן עשר קטגוריות שמתוכן ניתן לבחור כיצד "לעבוד" על דיאבלו - דמויות מוכנות מראש, פריטים (Items), פריטים מיוחדים, פריטים נדירים, פריטים עם חור (Socketed), שלב הפרה הסודי, ציורפים לקוביה, פתרון לקוסמים, טיפים ועורכי דמויות. בכל קטגוריית פריטים ודמויות נמצא ליד שם של החפץ לינק לקובץ, שבעזרתו תוכל ליצור את

GROUND CONTROL

DARK CONSPIRACY



לך. אמנם תתלבט אם להשאיר את כוחותיך להגן על הבסיס או להשתמש בהם לפנות את הדרכים לספינות האספקה, אך דע לך שזוהי כלל לא התלבטות כיוון שלא חשוב אם הבסיס שלך יפול, מה שחשוב באמת הוא שספינות האספקה יגיעו למקומן בשלום.

אפשרויות הגרפיקה במשחק מעולות במיוחד בגרפיקת מזג האוויר, הפרטים במסך מדוייקים להפליא לא משנה באיזה מבט מסתכלים על המשחק (אם במבט ה-God או במבט ה-Ground level).

איכות הסאונד עדיין מעולה ואפשרויות המשחק פשוטות אך טובות. מקשי ההפעלה במשחק נוחים וקלים לשימוש ואפשרויות הניווט במשחק קלות.

Corporation. כעת עצמאית, כיוון שהבוס הקודם שלה בארגון בגד בה ע"י כך שטען שהיא עובדת בשביל האויב (The Order of the New Dawn) שבו בעצם נלחמה כל הזמן, ואף כינה אותה "הטובחת של כוכב קרייג 7b".

פרקר בעצם הביסה גם את Crayven Corporation וגם את ה-Order of the New Dawn. היא חברה לכומר ג'ראד סטון, וכעת היא לא רוצחת שכירה יותר אלא לוחמת צדק שכל מטרתה הוא למנוע איומים ופעולות טרוריסטיות שמאיימים על קיום הגלקסיה. כמוכן שהשניים יחד עם קבוצת שכירי חרב, הם היחידים שיכולים למנוע מהיצורים את השמדת כל החיים על הכוכב, ולשרה יש גם השבון לסגור עם כמה מחברי Crayven Corporation.

תיאור לעומק

Dark Conspiracy הוא למעשה תוספת למשחק Ground Control, שמגיע אלינו מבית High Mass Entertainment, Voltage Software ו-Sierra Studios. כאשר חייבים את המשחק המקורי כדי לשחק בו.

המשחק עדיין מתאפיין ביחידות Terradyne ו-Aerodyne, באותה גמישות במצבי המבט של המצלמה ובמקשי ההפעלה הפשוטים. זהו משחק אסטרטגי בזמן אמת עם סיפור רקע מעניין בין משימות, כשכל משימה בונה את העלילה.

המשימה הראשונה קלה יחסית. עליך להגן על ספינות אספקה המגיעות מבסיס האויב עד לנקודת הנחיתה של הספינה שלך דרך שטחים מפותלים, הרים ומקומות בהם יכולים לארוב

למשחק האסטרטגיה המעולה של השנה שעברה - Ground Control. התוסף מכיל בתוכו 15 משימות חדשות ב-3 כוכבים שונים, אפשרויות גרפיקה משופרות, יחידות חדשות של ה-New Dawn ו-Crayven Corporation, כלי נשק, קבוצות חדשות ואפשרות משחק מרובה משתתפים למשחק התלת מימד המעולה הזה, שממשיך מהמקום בו המשחק הראשון נגמר. המשחק ממשיך את הרפתקאותיהם של שרה פרקר וג'ראד סטון בזמן שהם נלחמים נגד כוחות הרשע.

המשחק ממשיך את הרפתקאותיהם של שרה פרקר וג'ראד סטון בזמן שהם נלחמים נגד כוחות הרשע.

אמנם הקרב על קרייג 7b נגמר, אך המלחמה לא תמה. לאחר הבסת כוחות האויב על כוכב קרייג 7b, קפטן שרה פרקר והכומר ג'ראד סטון ניצבים מול תגלית מדאיגה. קבוצת יצורים חדשה משוכנעת שהיא חייבת "לנקות" את הכוכב מכל יצור חי על מנת לרצות את האל שלהם, כשברשותם טכנולוגית החיזורים שבכוכב. כעת, על קפטן פרקר מוטלת המשימה לחשוף את קנונית האופל ולמנוע מהיצורים להגשים את נבואתם.

למען הצדק

מוות ובגידה אף פעם לא נעימים. קפטן שרה פרקר חוותה על בשרה את שניהם. מאות חיילים מתו תחת פיקודה על כוכב קרייג 7b. פרקר היא מומחית ללוחמה צבאית ומפקדת על חיילים ועבדה בעבר עבור Crayven



בעד:

גרפיקה מעולה ותמיכה במשחק באינטרנט/ברשת.

נגד:

המשחק די קשה והעלילה שלו היא לא מהמעניינות ביותר.

קהל יעד:

כל מי שעדיין מכור למשחקי אסטרטגיה ומחפש אתגר חדש.

Black and White

התמקד מולינוקס על תפוח על הבית באמצע הכפר ואז התחיל להתרחק עם המצלמה מהתפוח, מהחבית ולבסוף מהכפר עד לגובה שבו אפשר לראות רק צללית של כפר דרך העננים ולבסוף גם את זה לא.

עולם מושלם?

הגרפיקה במשחק תהיה כולה תלת-ממדית. תוכל לסובב את המצלמה לכל הכיוונים ולגלוש איתה על פני השטח. רמת הפירוט היוזואלי שחברת Lionhead ומולינוקס רוצים להציג במשחק היא שאפתנית מאוד ויהיה מעניין לראות את התאמת המוצר הסופי לשאיפות האלו.

צורת המשחק ב-Black and white אמורה להיות שונה מכל משחק אחר שקדם לו, וגם כל משחק אמור להיות שונה לגמרי מקודמו. כל החלטה או מסקנה שתגיע אליה תהיה שונה מכל משחק אחר, והשאיפה היא שהמשחק יגיב לכל דבר שתעשה. אם לדוגמה תשלוט באנשים ביד קשה ותתעלם מצרכיהם העולם שלך ייהפך לקודר והאנשים יראו מדוכאים. אבל אם תהיה אל טוב ותתייחס היטב לאנשים שלך העולם יהיה ירוק והאנשים יהיו שמחים.

המטרה של בניית עולם שיראה בדיוק כמו שאתה רוצה היא המאפיין העיקרי של ז'אנר משחקי האלוהים וכך גם של משחק זה - The world is what you make of it.

לעוד אינפורמציה בקרו באתר הבית: www.lionhead.co.uk/shocked/bw.html

בדיוק מה לעשות, לאן ללכת ובמה לעבוד והם מנהלים שיחות בינם לבין עצמם. אתה תכיר את הצד השני של ספת הפסיכולוג - תוכל להקשיב לשיחות שלהם, לתפילותיהם אליך ולבקשות עזרה (כגון איש המתפלל שתעזור לאחיו במסעו כי הוא מפחד לשלומו).

לזכור את הטיטאנים

הצורה בה הרצון החופשי שלהם מתבטא כלולה במסירות ובאמונה שלהם כלפיך, ומכיוון שאתה לא יכול לשלוט בהם, תצטרך להשתמש בכוחותיך האלוהיים ובקסמים שעומדים לרשותך. כאן נכנסים הטיטאנים לתמונה. אתה יכול לבחור לך טיטן מתוך מאגר של חיות, כשכל שכוך יגבר והתרבות שעובדת אותך תתקדם תראה שהטיטן שלך מתחיל להתבגר ולהשתנות הן בגודל והן ובהתנהגות. אופיו של הטיטן והתנהגותו תלויים כולם בך. אם במשך ילדותו תפנק את הטיטן ותיתן לו כל מה שירצה הוא יגדל להיות טיטן רגוע שלא ממהר להשתמש באלימות. מצד שני, אם תצבט אותו, תתעלל בו, ותתייחס אליו רע הוא יגדל להיות פסיכופט רצחני שכל מטרתו בחיים היא למרר את חייהם של אנשים אחרים.

רצוי לשים לב לאיזה טיטן מגדלים מפני שהם הופכים להיות לאחת מאבני המפתח של הצלחה במשחק.

עם זאת יש במשחק חוש הומור, היות ומאבק בין טיטנים יכול גם להיות קרב בין דוב לפרה יכול להסתיים בנשיקה או משהו דומה.

הגרפיקה במשחק מצד שני תהיה מרשימה מאוד. בהדגמה בתערוכת המשחקים E3,

Black and White, הצפוי לצאת בנובמבר 2001, הוא משחק המעורר ציפיות גבוהות מאוד בקרב שחקנים תודות לעברו המרשים של יוצרו, פיטר מולינוקס.

כאחד שגדל בבית היוצר של סגה הוא אחראי למשחקים הקלאסיים: Syndicate Populous, ו-The Dungeon Keeper, שבעצם יצרו את ז'אנר "משחקי האלוהים". המשחק הבא שלו, Black and White ממשיך את סדרת המשחקים מסוג "משחקי האלוהים" וממלא את השאיפה לשליטה מוחלטת במשחק על ידי הצעת גרפיקה טובה יותר, צורות משחק מגוונות יותר והומור מעודן שקיים גם במשחקים הקודמים.

בחזרה לעדן

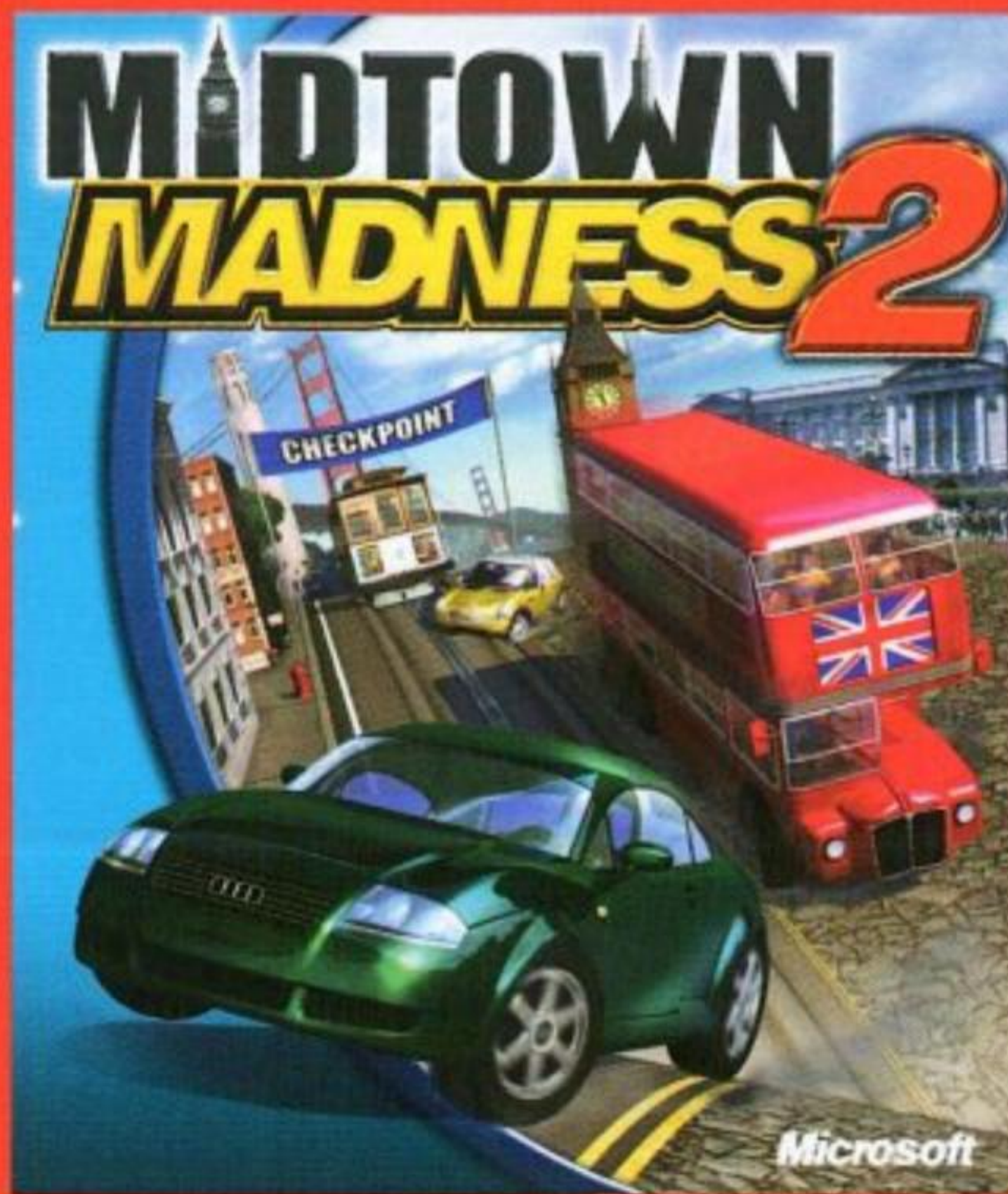
עקב אופיו של המשחק המציע סוף פתוח לגמרי, העלילה כאן היא לא הצד החזק ביותר. המשחק מתאר את הארץ עדן, ארץ פסטורלית ויפיפייה, שדומה באופן מפליא מאוד לכדור הארץ, שבה התושבים, שגם הם באופן מקרי שייכים לתרבויות עתיקות כמו היוונים והאצטקים, מרוצים שמחים ועוזרים לזולת. כל זה עד שאתה נכנס לתמונה.

כידוע, אלים לא יכולים סתם להניח לבני אדם להיות בשקט, במיוחד לא כשיש אלים אחרים בסביבה להלחם בהם, ולכן מטרתך במשחק היא להבטיח את כוונך כאל, באמצעות ניצול כניעותם ומסירותם של האנשים שלך. לתושבי עדן יש רצונות משלהם ויכולת לחשוב, מה שאומר שאתה לא יכול לומר להם



MIDTOWN MADNESS 2

שיגעון של נהיגה



חיקים 2000

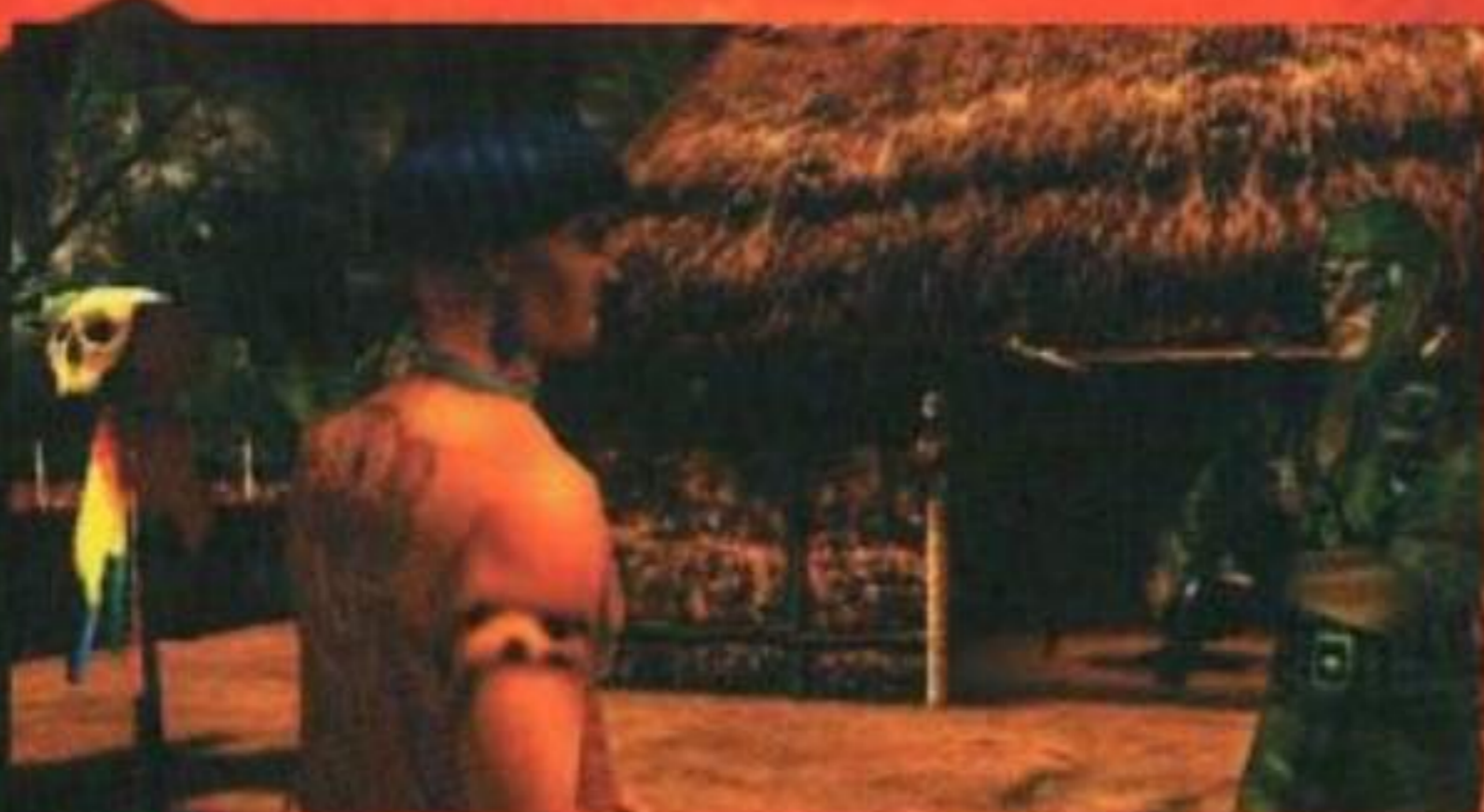
התקשרו עכשיו: 03-6164313 03-6171667



HITMAN

מתחרה לניקיטה?

Codename 47



מאת: בן מנחם

"מזג אוויר יפה היום", אני חושב לעצמי. אני הולך ברחוב ליד פח זבל, מסתכל על גן פרחים מרוחק, מסביבי שקט מוחלט. אני רואה שני אנשים מדברים ביניהם באמצע הגן ואומר לעצמי שהגיע הזמן לעבוד. אני פותח את המזוודה שבידי, מרכיב את רובה הצלפים, מכוון על אחד מהאנשים, מנסה להתחשב בעלייה וירידה של הכוונת בגלל הנשימה כמה שיותר, לחיצה קלה על ההדק, והוא נופל. האיש שלידו מזעיק את כל השומרים, וישנו רעש של מסוק בסביבה. כל זה כבר לא העסק שלי, אני מחזיר את הרובה למזוודה והולך בנחת אל מכוניתי.

Hitman הוא משחק המשלב את ז'אנר היריות מגוף ראשון, ולמרות שהאקשן במשחק הזה לא יתקרב למשחקים אלו, המתח הקיים בו יחד עם התכנון האסטרטגי מפצה על כך. כפי שאפשר להבין מן הכותרת, אתם תשחקו במשחק הזה מתנקש העובד בשביל חברה האחראית על מבצעים כאלו. המשימה

הראשונה שלך תהייה בעצם אימון, שבמהלכו תכיר את הפעולות הבסיסיות של המתנקש, מפתחת דלתות ועד לשימוש ברובה צלפים. לאחר האימון הקצר, ולאחר שתעבור את האתגר הראשון שלך, תישלח למשימה הראשונה בסין. הסיפור הכללי של המתנקש שעובד בשביל ארגון סודי מזכיר לי סרט סדרת טלוויזיה, אך לא אזכיר את שמה (ניקיטה). המשחק מחולק למשימות הראשיות, שבדרך כלל מחולקות למשימות קטנות יותר שבאות כהכנה למשימה הגדולה. לפני כל משימה תעבור תדרוך שיכלול סיפור רקע, מטרות במשימה ובחירה קנייה של כלי נשק. לאחר מכן אתה לבדך בשטח, לגמרי לבד, כך שאם חסר מידע מסוים בתדרוך, תצטרך לגלות אותו בעצמך, ופרטים כאלה בדרך כלל חסרים. אל תדאג, אלה לא פרטים חשובים ולאחר זמן מה לומדים להשלים את הכל.

ביצוע ליניארי

בכל משימה ישנו רצף זמן, כך שישנן פעולות מסוימות שתצטרך למהר ולעשות, כמו לקחת מפתח לדלת לפני שזאת תהייה מוקפת באנשים. ברוב המשימות אין הרבה

"בכלל, האנשים האחרים במשחק הם, עד כמה שאפשר לקרוא לזה כך, חכמים."

זה היה קשה, אבל בן מנחם הצליח לתת מחמאה לדמויות במשחק מחשב.



כמעט תמיד תידרש מיד לאחר ההתנקשות לגרור את הגופה ולהחביא אותה, כשתמיד תוכל לגנוב את הבגדים מן הגופה, ולהתחזות אליה. כך תוכל לשוטט במקומות ביתר חופשיות, זאת כמוכן שלא יגלו את הגופה כי אז כל השומרים יידעו באורח פלא שאתה מתחזה ויירו בך. אם תתגלה גופה תמיד תהיה מודע לכך על ידי מסך הודעות קטן במעלה המסך שנותן לך מידע בקשר לפעילות שומרים הקשורה אליך. בכלל, האנשים האחרים במשחק הם, עד כמה שאפשר לקרוא לזה כך, חכמים. כאשר תעבור לידם הם יסתכלו עליך, יזהרו ממך ויגיבו מיד אם תחזיק נשק או אם הם ראו אותך רוצח מישהו. לעומת זאת, אתה יכול איכשהו לנפץ זכוכיות מאחורי גבן ועדיין לא תזכה לתשומת לבם. לסיכום, Hitman - Codename 47 הוא משחק מומלץ, אבל אך ורק לבעלי הסבלנות. המשחק הזה לא מיועד לאנשים המחפשים אקשן או יריות, אלא יותר לאלו המחפשים מתח. ישנו מקום לשיפור במשחק, במיוחד בקטע של חוסר האפשרות לשמור באמצע משימה, אך אם תוכל לוותר כל זה, זה משחק שחבל לוותר עליו.

שביכולתך לעשות. הגרפיקה טובה, לא מהמת, אבל כמות הפרטים וההשקעה שניתנה בגרפיקת הסביבה ובאווירה בכלל מדהימה: ליפסטיק על מראות, עיצובים מותאמים לסביבה ועוד. בכל משימה המשחק טוען אזור שלם, ואם תשלבו את העובדה הזאת עם העובדה שהאזור גדוש בגרפיקה, תגלו למה זה מתסכל כל כך להתחיל מחדש כל פעם את המשימה. המוזיקה במשחק משרתת את תפקידה באופן נאמן, היא מורגשת יותר בכך שהיא יוצרת אווירת מתח קלה מאשר נשמעת. המוזיקה היא מוזיקת אמביאנט מותחת, היא נשמעת ברקע ומצליחה להישאר שם, כלומר, אתה יודע שהיא שם אבל באיזשהו שלב אתה כבר לא מתייחס אליה.

רק לא להיכשל

המשחק עצמו מוקף באווירה של מתח. ישנם קטעים בהם צוותי השמירה יסתובבו בעיר ותצטרך לתזמן התנקשות במישהו כך שאף אחד מהם לא יראה או ישמע אותך. למעשה המשחק גדוש ברציחות השקטות האלו, שנעשות בדרך כלל בעזרת חוט תיל.

חופש פעולה, לא מבחינת מה אתה יכול לעשות, אלא מבחינת מה אתה צריך לעשות. רוב הסיכויים הם שאם אתה לא מבצע את המשימה כמו שהמתכנתים תכננו אותה, תיכשל. ישנה אפשרות לחזור על משימה לאחר שהיא הושלמה, אך העובדה שאין כמעט דרכים אחרות לביצועה מוציאות את החשק לעשות זאת. כישלון במשחק הוא לא דבר רצוי, לאו דווקא עקב העובדה שזהו כישלון, אלא יותר בגלל שמתכנתי המשחק לא שמעו על האפשרות "שמירה", מה שמכריח אותך לחזור על כל המשימה מהתחלה בגלל כל שטות שאתה רוצה לנסות. לפעמים ישנה האפשרות לחזור לנקודת ההתחלה של המשימה במצבה הנוכחי, אבל מי באמת רוצה לחזור למקום מלא באנשים חמושים שמחפשים אותך, זה פשוט התאבדות.

השליטה במשחק נראית בהתחלה כמסובכת או קצת מסורבלת, אך לאחר כמה דקות משחק משתלטים על כל המקשים ולומדים את כל הפעולות. למעשה השליטה בנויה כך שבמקום שיוקצה מקש לכל פעולה קטנה הניתנת לעשייה במשחק, אתה פשוט לוחץ על Enter, וזה נותן לך רשימה של כל הפעולות

תוכנות. טכנולוגיה ואדיה דיגיטליים

מאת: ליאור ברמן

איזו כותרת נפלאה ומפוצצת לנושא יומיומי כמו טלפון סלולרי. דבר ראשון, למרות שיש לי פטור משגיאות כתיב (עבדתי קשה כדי להשיג אותו), ככה כותבים את הכותרת. מדיה זה רבים של מדיום. ולמה אני ישר מתחילה עם שטויות דידקטיות כאלה? כי חשוב לי להסביר עד כמה הכותרת נכנסת עמוק לחיים שלנו בלי שנרגיש, ואם היא כבר שם אז לפחות שתדעו מה זה אומר.

האדם שגרם לעולם להבין שתרבות טכנולוגיה וכו' מקושרים, נקרא מרשל מק'לוהן. הוא כתב על זה אפילו ספר (או שניים). מה שאני הכי זוכרת מכל מה שהוא כתב, זה שתמיד הטכנולוגיה תתקדם ותעשיר או תעשה לנו את החיים יותר קלים, אבל באותה מידה תעלים המון דברים אחרים. למשל, אומנם עם טלפון סלולרי אתה אף פעם לא לבד וזה די מגניב להזמין פיצות חופשי לצומת קסטינה, אבל מה קורה

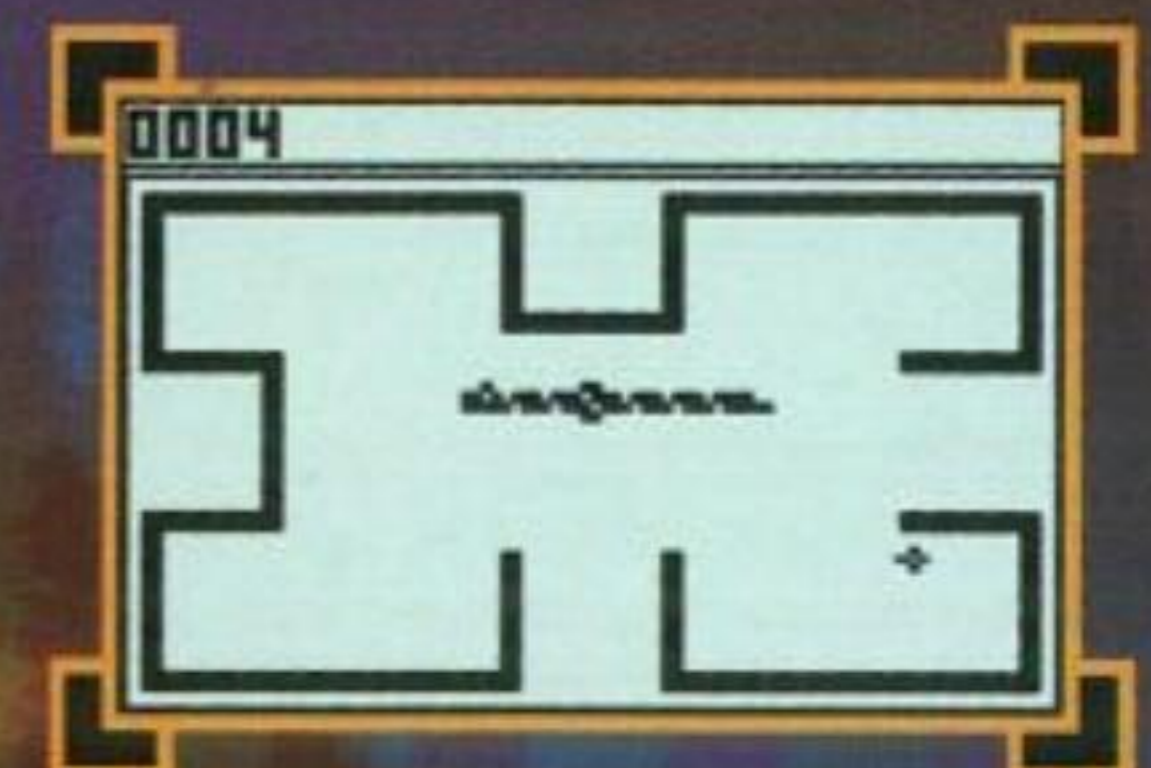
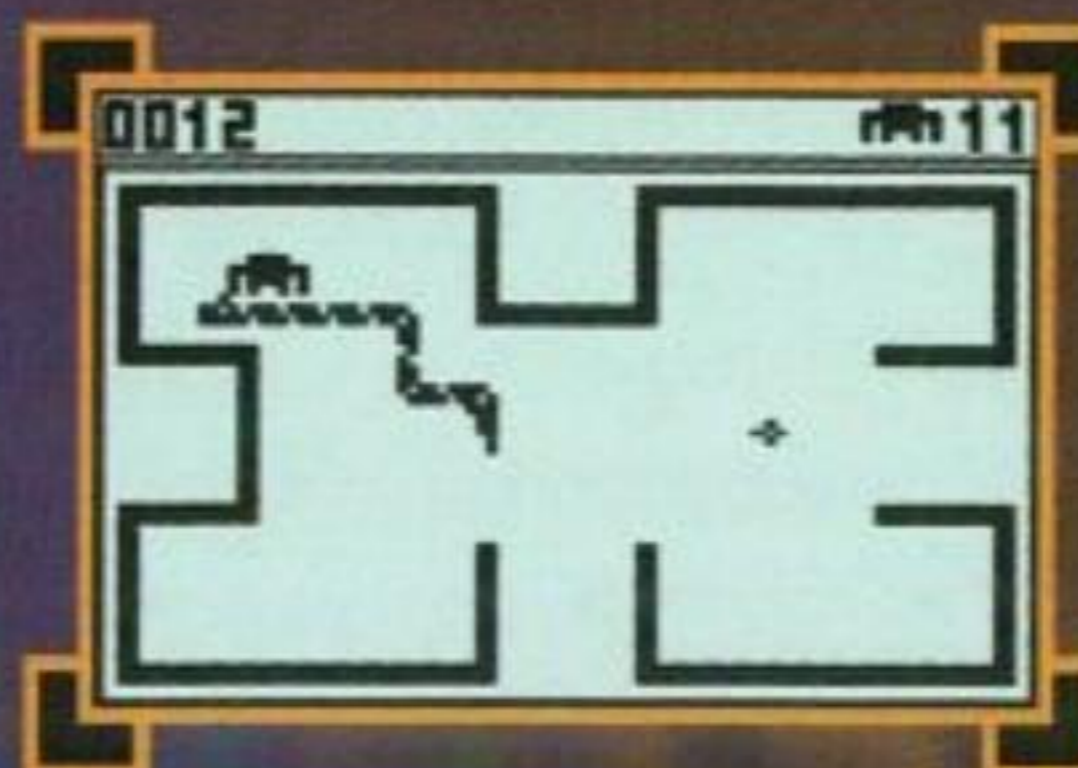
כשהסבא וסבתא שלך מתקשרים כל יום בשעה 8 לפנות בוקר רק כי בא להם לדבר?

בעיות ופתרונות

לקח לי 3 שנים מפרוץ עידן הסלולר לחיינו עד שרכשתי לגמרי לבד את הנוקיה הראשון שלי. אחרי לחצים עצומים ושיחות נפש עם ההורים ועם חברים וגם פנצ'ר אחד באמצע כביש חיפה תל אביב הוחלט שגם לי תהיה משקולת שחורה שמטגנת את השכל. אני

"חי המשחק האולטימטיבי"
סנייק. השיא שלי בו הוא 8
נקודות שלמות!"

ליאור ברמן ברגע של כנות



ואחד יתה דיגיטל

קדימה. אבל תקראו היטב - בקרוב תחברו לקונסולה שלכם עכבר ומקלדת וחץ ממשחקים, דיסקים וסרטי DVD, תוכלו לשוטט באינטרנט, להוריד קבצי MP3, לבדוק אימייל ולהתקין ICQ. למערכת ההפעלה שלכם לא יקראו חלונות, אבל זה יהיה אותו הדבר. אתם וודאי שואלים מה רע בזה? ובכן, נניח שתמצאו להטעין את המשחק Resident Evil 5. הפלייסטיישן יחשוב שניה אם בא לו להניח לכם לשחק ואז יוציא חלון קטן עם עיגול אדום ובתוכו X לבן ויהיה כתוב בו: "יישום זה ביצע פעולה לא חוקית והוא ייסגר". אז, ורק אז תזכרו מאיפה זה כל כך מוכר לכם. הרי מה שהכי טוב בפלייסטיישן היא היציבות בהפעלת משחקים רק בגלל שאין את כל שאר הבלגנים. אז כן, שווה לכם לקנות את הסוני 2 עכשיו, רק תשמרו על עצמכם ואל תתנו לסוני להוליך אתכם שולל. ואם יש למישהו את הסקייטבורד של טוני הוק יחד עם מסך 4.3, אני מוכנה לבוא לשחק.

ומה עם הפקמן?!

מה שהתכוונתי להחזיר לתודעה שלכם מאד פשוט: בגלל שהחיים שלנו פונים לכיוון הזה של ניידות ומוזעור, ההתקדמות בפיתוח מדיה ושווה להמצאת מעבד חזק למחשב כל פעם. אם נחזור לדוד מק'לוהן, קחו רגע למחשבה ותגידו לעצמכם כמה אתם מרוויחים מהטכנולוגיה בכלל וגם מהטלפונים הסלולריים וכמה אתם מפסידים מהם. ואם אתם כבר חושבים על זה, מישהו מוכן להגיד לי למה, אחרי כל הזמן וההשקעה, התכנות הפונקציות וההתקדמות - למה לעזאזל לא שמו פקמן במקום הסנייק המעצבן הזה?? לתגובות, שאלות, טענות: lior_berman@hotmail.com תזוהרו - יש לי הגנה מכל מני וירוסים עוד בשלב האטצ'מנט...

הפונקציות הגעתי לתפריט משחקים. נכנסתי לראות מה קורה שם וראיתי שיש סנייק 2 (ואם לכל משחק יש המשך, למה שלזה לא?). חשבתי לאתגר את עצמי עם שיא חדש, התחלתי משחק ושמו שמיים, המשחק התפתח! הוא עבר מרמת גרפיקה של אטארי למקינטוש.. יש בו אנימציה!! הדוד נחש מתהדר בטקסטורה של קשקשים (הגרסה הסלולרים - שחור ירוק), פותח את הפה כשהוא מגיע לאוכל, אח"כ יש גוש גדול בתוך הנחש שמביע את תהליך העיכול ואפילו מקבל בוגוסים בצורה של צבים שגם אותם אפשר לאכול. התקדמות מדהימה לא?



זה מביא אותי בערך לפואנטה של הכתבה - כל חברות הסלולר כל כך משתדלות להפוך את הטלפון למשהו יותר ויותר מרכזי בחיים שלנו. הן מכניסות פנימה דברים שלא קשורים לטלפונים סלולרים אלא למחשבים - יומן, אפשרות לשלוח ולקבל פקסים, משחקים, שעון עולמי, רדיו מצ'וכלל, לחלק ניתן לצרף מקלדת, בקרוב תהיה גם טלוויזיה, ואפילו מסמכי וורד... עוד לא נספיק להגיד ג'ק רובינזון ואת הספר הבא של סטיבן קינג



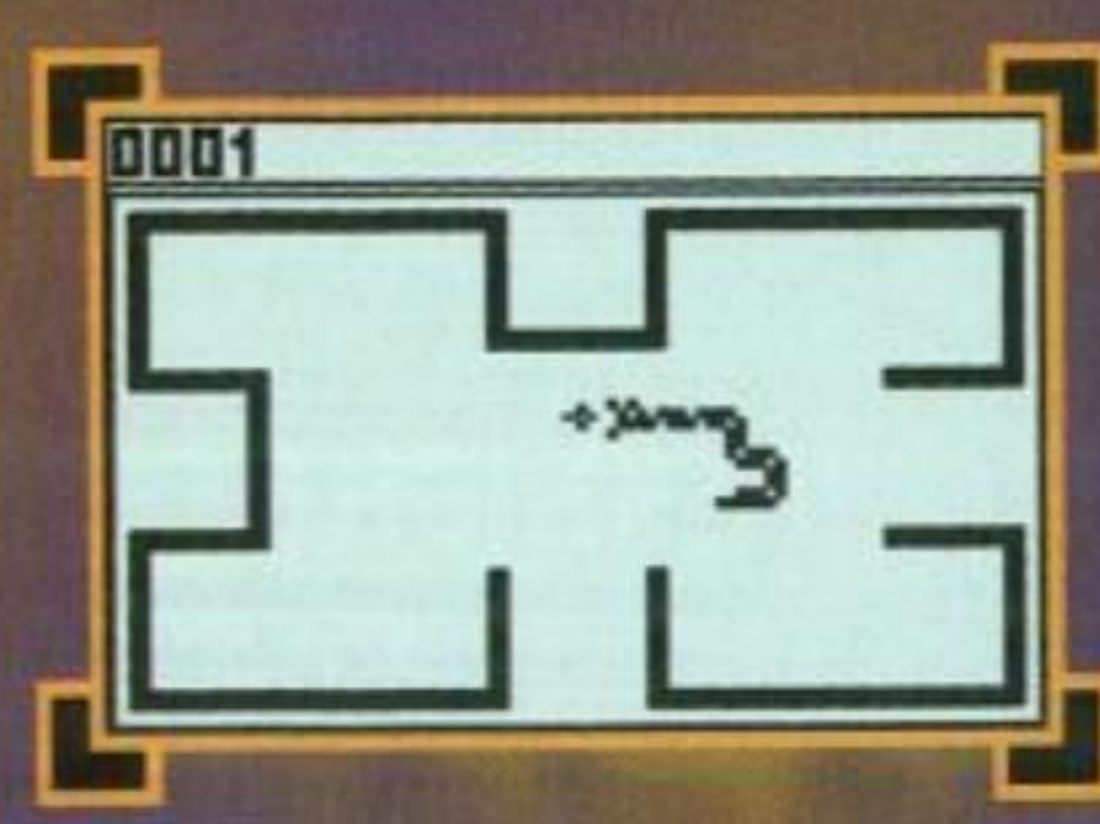
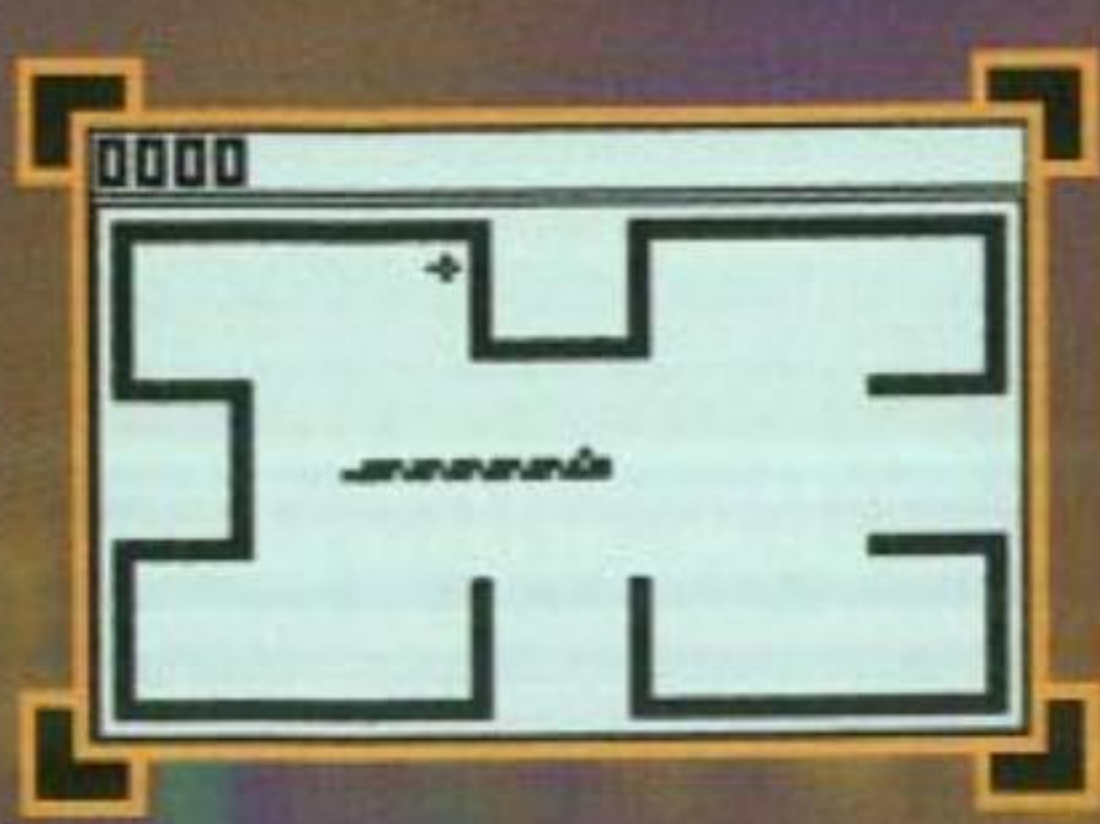
נקרא היישר בטלפון.. בואו נלך שני צעדים קדימה - פלייסטיישן 3 יצא לכם מהשעון שבו אתם מחזיקים מבוחר קבצי MP3, יתחבר לטלפון ותוכלו לשחק בדרך לבצפר טקן 4 עם החבר'ה. אגב פלייסטיישן, אני מרשה לעצמי לנצל את מעמדי כמי שלא קונה את הטכנולוגיה בלי לשקול מה הקטע שלה כדי להזהיר אתכם פריקים של משחקים. הפלייסטיישן הולך להיות המחשב האישי החדש שלכם. לאט ובוהירות פולשת סוני לתחום חדש, ככה מהצד, כמו צייד. אתם חושבים שסתם מיקרוסופט מתחרה בה? עכשיו יש לכם מעבד תותח בפלייסטיישן וגם מודם, שזה סבבה ואפשרויות המשחק צועדות

כידוע סקפטית מטבעי ולכן רוב הזמן השארתי את המפלץ סגור והשתדלתי לא לערוך שיחות סתם. עם הזמן הפסקתי עם הפיקוח והטלפון שלי היה זמין לכל דבר. כעבור זמן לא רב הגיעו הטלפונים על הפאנלים המתחלפים ששיגעו את כולם, ופתאום לכל ערס מצוי יש טלפון עם פאנל של קבוצת הכדורגל האהובה עליו ואת הסימפונייה השמינית של בטהובן בתור צלצול. הפעם לקח לי חודש וחצי כדי לשדרג את עצמי לקופסה השחורה הזו, אבל עדיין לא הבנתי מה ההתלהבות הן מהפאנלים והן מהמשחקים. כאילו, אפשר לחשוב - חתיכת פס שזו ימינה ושמאלה ועולה על נקודות.. יחי המשחק האולטימטיבי - סנייק. השיא שלי בו הוא 8 נקודות שלמות! חלפו עברו להם 18 חודשים, אני והסלולרי שלי חיינו בשקט והבנה (הוא מצלצל, אני בוחרת אם לענות או לא) עד שיום אחד ראיתי טלפון חמוד, מסך גדול וכזה פלסטיק שמגן על המקשים. ההיכרות בנינו הייתה תמימה - נשבעת. לפחות עד שהסבירו לי 3 דברים חשובים עליו:

יש לו גלגלת במקום מקשי החצים, ממש כמו בעכבר...

הפלסטיק שמגן על המקשים נפתח כמו במטריקס... יש לו אינטרנט.

כשמעתי את השילוב "מטריקס" ו "אינטרנט" העיניים שלי נפקחו וחלף לי מין צליל של "צ'יצ'ינג"!! בראש... שבוע מיום ההשקה של החמודי הזה הוא כבר היה שלי. רואים כמה הטכנולוגיה משפיעה על החיים והתרבות שלנו? בהתחלה התלהבתי מאד מהאינטרנט - עכשיו אני יכולה להיות מחוברת 24 שעות לאימייל שלי, אני מקבלת הודעה כל פעם שנכנס אליו משהו ואם קודם הייתי קונה עיתונים רק בשביל לדעת מה יש בקולנוע, עכשיו אני לא קונה אותם יותר. אחרי הקירה מעמיקה של כל



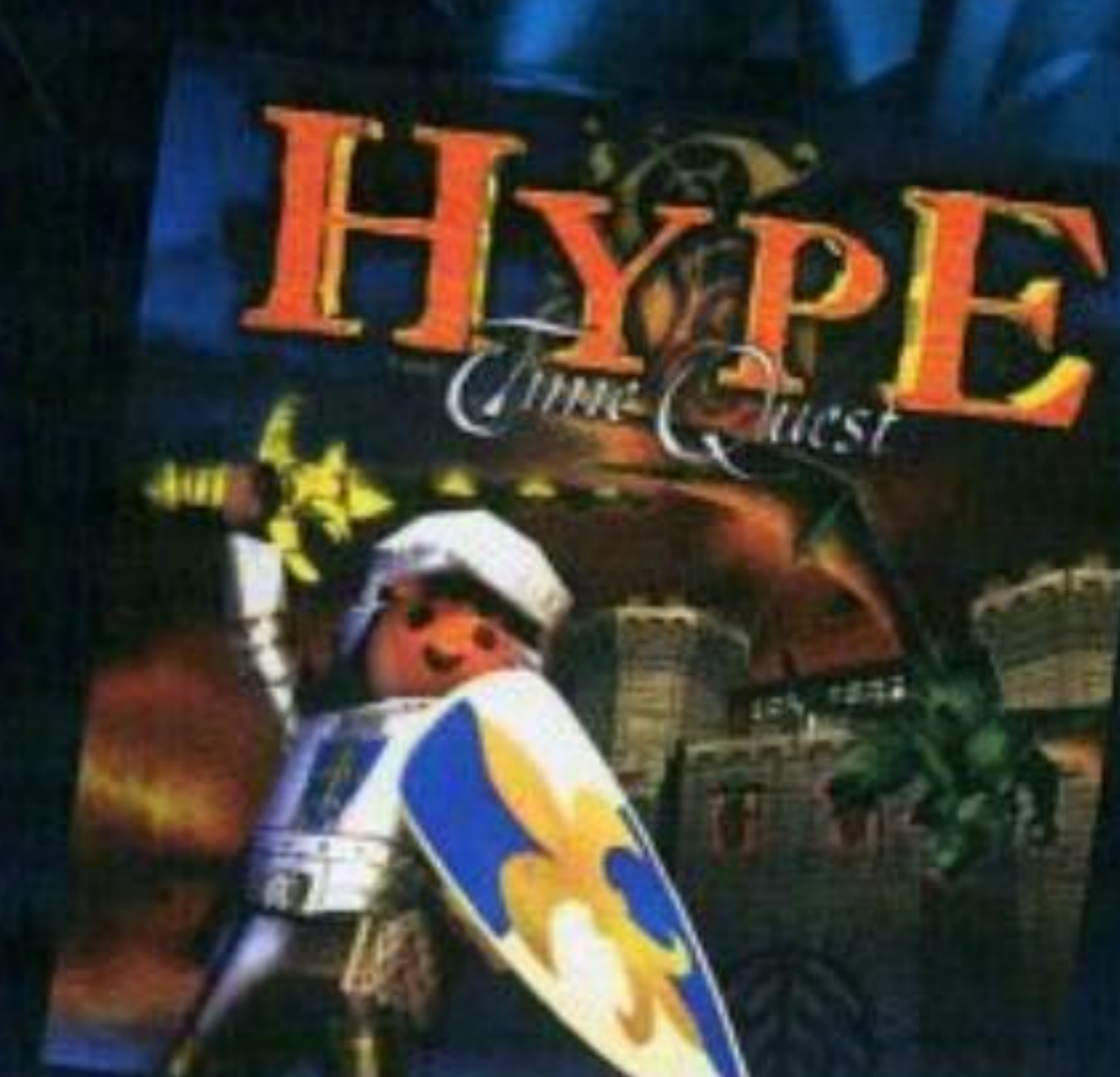
מבצע המנויים שמשאיר את כו-לם מאחור!



GABRIEL KNIGHT 3



RAYMAN 2



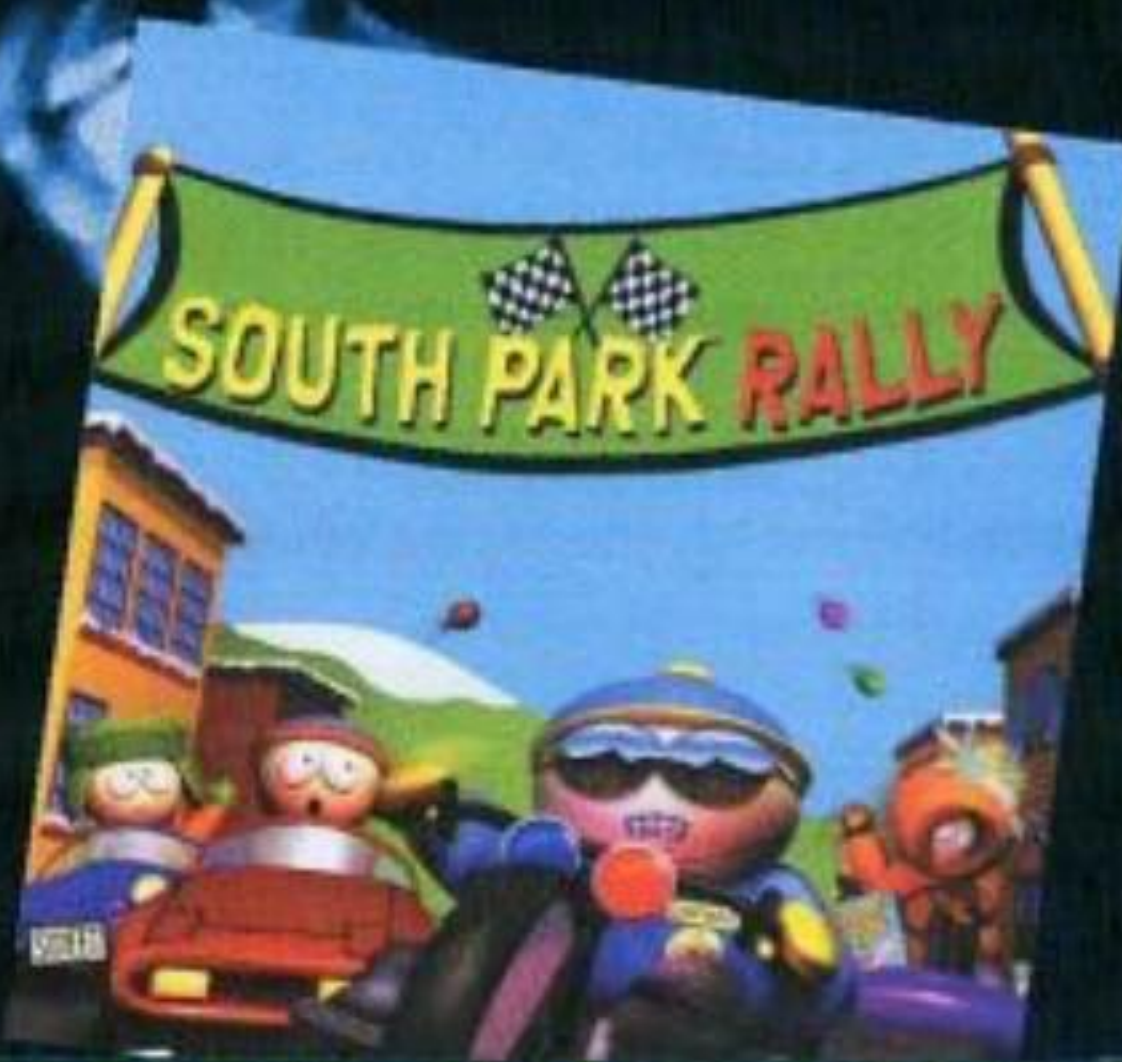
HYPE

ה ת ק ש ר ו ע כ ש י ו

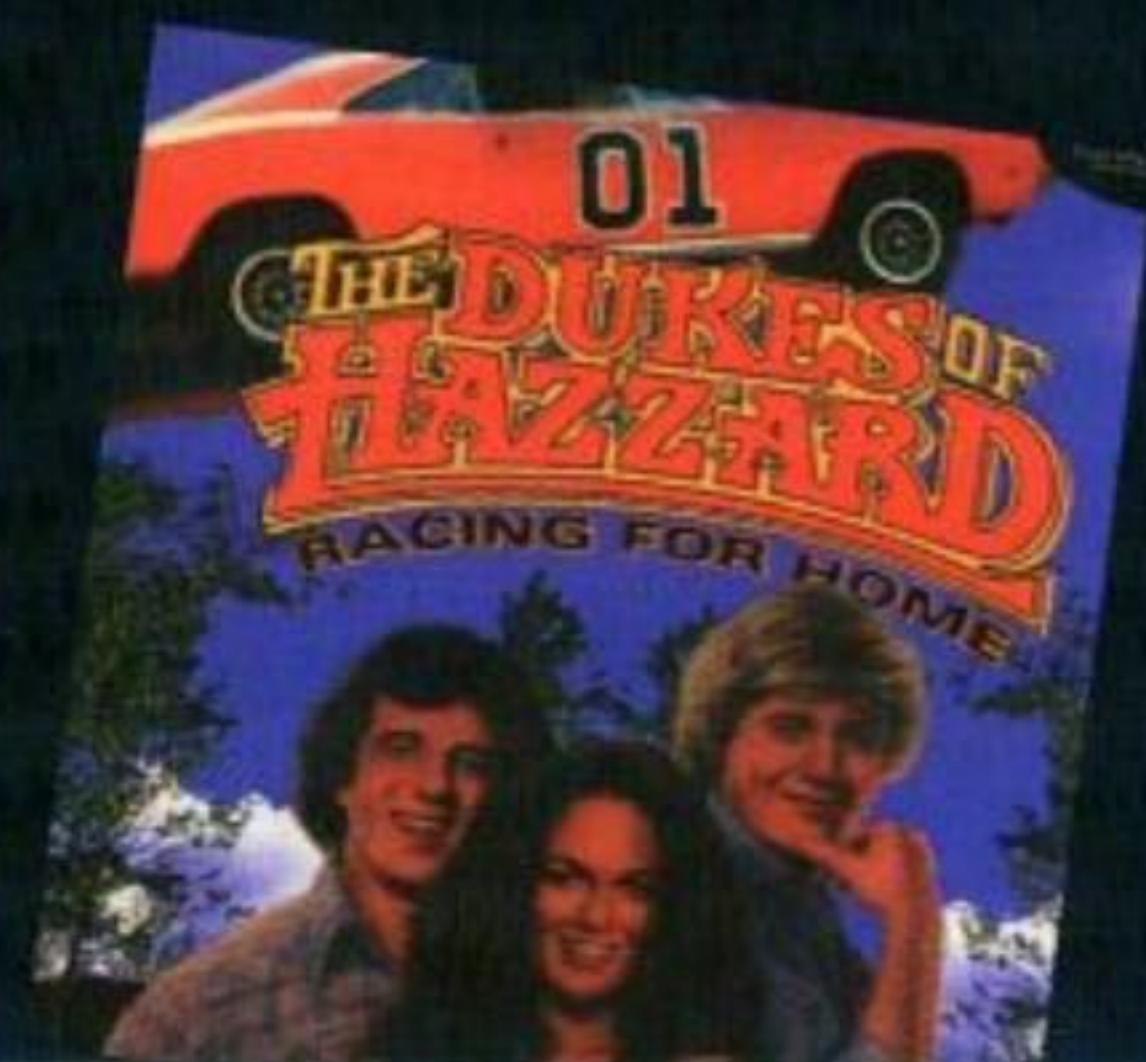
* המבצע מוגבל עד גמר המלאי.

אז למה בעצם לעשות מנוי ל-WIZ?

- 1 כי מה יותר כיף ופשוט מלזכות ליחס המגיע לכם ולקבל את העיתון הטוב ביותר בארץ למשחקי מחשב, טלוויזיה, תפקידים ואינטרנט, היישר לתיבת הדואר שלכם לפני כולם.
- 2 כשאתם חותמים למנוי על 12 גיליונות, אתם מקבלים בנוסף ל-12 המשחקים המצורפים גם את הזכות לבחור מבין אחד מששת המשחקים הבאים:
- 3 מבצעי הטבות מיוחדים למנויים.
- 4 מחיר מנוי - 300 ש"ח.



SOUTH PARK RALLY



DUKES OF HAZZARD



ARCATERA

0 3 - 6 1 7 1 6 8 5

בין השעות 09:00 - 18:00

משחקים ב-NT

לאחר ששמעתי על היציבות של Windows NT, החלטתי לנסות והתקנתי את מערכת ההפעלה הזו במחשב שלי. הבעייה שלי היא שכעת חלק מהמשחקים פשוט לא מסכימים לעלות. כאשר הודעת השגיאה הנפוצה אומרת שמערכת ההפעלה אינה

Win 9x, או משהו כזה. האם יש דרך לתקן את Windows NT, או שאני חייב להסיר את ההתקנה ולחזור ל-Windows 98 הקודם שלי? נתחיל בחדשות הרעות: אין דרך פשוטה לגרום למשחקים לעבוד עם Windows NT. עם זאת, אפשר להתקין התקנה כפולה של מערכת הפעלה (Dual-Boot), ולהפעיל את Windows 98 עבור משחקים. אפשרות נוספת היא לעבור ל-Windows 2000, שאמור לתמוך טוב יותר במשחקים (אך עדיין עלול לעשות בעיות עם חלק מהם).

איך אפשר להסיר את Windows ME?

לפני כחודש שדרגתי את מערכת ההפעלה שלי מ-Windows 98 ל-Windows ME. לא הייתי מרוצה כל-כך מ-Windows ME, וניסיתי להסיר את ההתקנה ולחזור למערכת ההפעלה הקודמת שלי. הבעייה שלי היא שאני לא מוצא אפשרות להסיר את Windows ME מרשימת ה-הוספת/הסרת תוכניות, וכאשר אני מנסה לעקוב אחר ההוראות שנמצאות באתר של Microsoft, אני מקבל הודעה שהקובץ `c:\w9xundo.dat` חסר או שגוי. מה עוד אני יכול לעשות? האם אני חייב לפרמט את הדיסק הקשיח כדי להיפטר מ-Windows ME?

שתי הבעיות שאתה מתאר הן בעצם אותה הבעייה - Windows ME לא מוצא את המידע שמאפשר לו להסיר את עצמו. מידע זה אמור להיות זמין על הדיסק שלך, אך קיימות מספר סיבות שהוא לא ימצא שם (הסיבה הנפוצה ביותר היא בחירה באפשרות לא לשמור את המידע הזה בזמן התקנת Windows ME, אך ייתכן גם שפשוט מחקת אותו). בכל מקרה, זה אומר שיהיה לך קשה יותר לחזור ל-Windows 98, אך זה עדיין אפשרי, גם מבלי לפרמט את הדיסק הקשיח. כעת, עומדות בפניך שתי אפשרויות: הראשונה היא הפעלה של התקליטור של Windows 98, בתקווה שהוא יצליח להתקין את עצמו בלי בעיות מיוחדות (לא הייתי בונה על זה). האפשרות השנייה היא מחיקת התיקייה של Windows. זה אמנם אומר שמידע ה-Registry יימחק (מה שמחייב התקנה מחודשת של כל היישומים), אך לפחות כל המידע החשוב יישמר.

נחמנו
לך צ"ר וויז



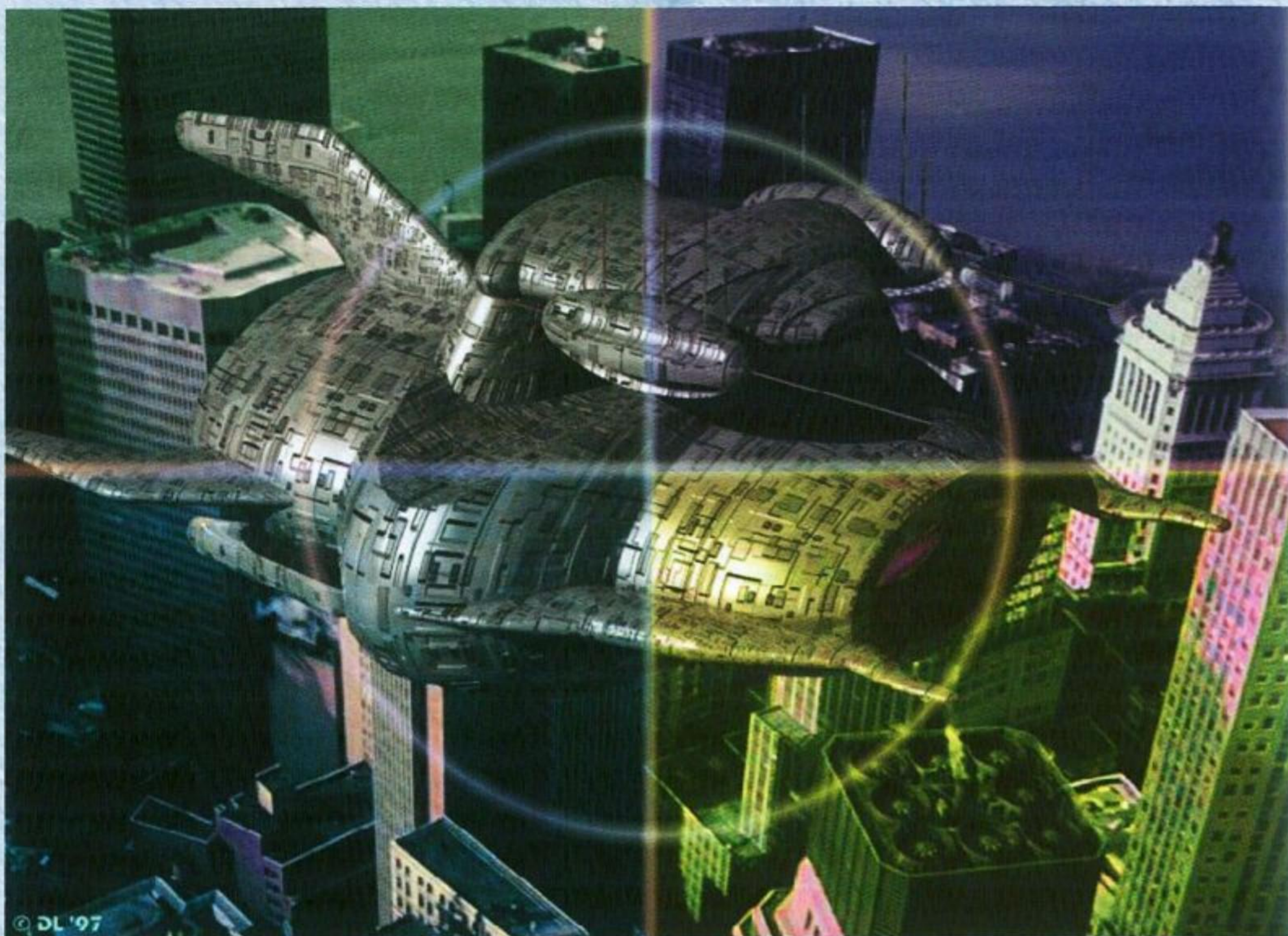
המחשבים. ליישומי Office לוקח המון זמן לעלות, ואני לא מבין למה. ניסיתי להתקין מחדש את היישומים הללו, אבל זה לא עוזר. האם זה קשור לרשת או שזו בעייה אחרת?

ראשית, אציין שלא שלחת תיאור מפורט של המחשבים, ולכן קשה לדעת אם הם גורמים לבעייה (יכול להיות שיש ברשותך רק 16MB זיכרון RAM?). אם לא המחשב גורם לבעייה, ייתכן שזו הרשת - נסה להעביר את המדפסת למחשב השני, או התקן את מנהלי ההתקן של המדפסת על שני המחשבים. כאשר יישומי Office עולים, הם מחפשים מדפסת, ואם זו מדפסת רשת, עלול לקחת להם זמן מה לאתר אותה ולעבד את כל הנתונים הדרושים.

והחודש, מגוון בעיות במדור התמיכה שלנו: יישומי Office שעולים ל-א-ט, משחקים שמסרבים לעלות על Windows NT, מערכת הפעלה שמסרבת להסיר את עצמה (Windows ME), כרטיס קול שלא מנגן תקליטורים ושאלה על תאימות של זיכרון SDRAM.

יישומי Office עולים לאט!

לא מזמן רכשתי מחשב חדש, וחיברתי אותו ברשת מקומית אל מחשב נוסף שנמצא ברשותי. כך אני יכול לגלוש באינטרנט ולהדפיס דרך הרשת. למרות שבמחשב הישן שלי אין מדפסת או חיבור אינטרנט. הבעייה שלי היא שמאז שחיברתי את



© DL '97

כרטיס הקול לא מגן תקליטורים

מאז שהחלפתי את כרטיס הקול שלי בכרטיס קול חדש, אני לא מצליח לנגן תקליטורי מוסיקה. כרטיס הקול פועל כמו שצריך במשחקים וב-Windows 98, אבל כאשר אני מכניס תקליטור מוסיקה לכונן ולוחץ על כפתור הניגון, שום דבר לא מתנגן דרך הרמקולים. ניסיתי לשחק עם הגדרות עוצמת הקול, אבל שום דבר לא עוזר. מה עושים?

פתרון הבעייה שלך הוא פשוט למדי, בהנחה שאתה לא מפחד לפתוח את מארז המחשב ולשחק קצת עם מה שנמצא בפנים. מה שאתה צריך לעשות זה לודא שיש כבל (דק למדי) שמחבר את כונן התקליטורים לכרטיס הקול. אם אין כזה כבל, חפש אותו בקופסה של

כרטיס הקול או של כונן התקליטורים. אם אין ברשותך כבל כזה, נסה לבקש אותו מהחנות בה רכשת את החומרה. אם אכן קיים כבל כזה, ייתכן שהוא לא מחובר טוב (הדק את החיבורים) או שמהו בו דפוק - אתה יכול לנסות להחליף אותו באחר כדי לבדוק השערה זו. בהצלחה!

האם זיכרון ה-RAM תואם?

אני עומד לקנות מחשב חדש (AMD Athlon 800MHz) ולמכור את המחשב הישן שלי (פנטיום 3 במהירות 400MHz). השאלה שלי היא האם אני יכול לשמור את הזיכרון שקיים במחשב הישן שלי (128MB זיכרון SDRAM במהירות 100MHz) ולהשתמש בו במחשב החדש,

או שאני חייב לקנות זיכרון חדש? זיכרון לא תלוי במעבד, ולכן אתה יכול להשתמש בזיכרון הישן במחשב החדש. אמנם קיימים סוגי זיכרון שמחייבים לוח-אם תואם (לדוגמה, זיכרון DR-DRAM), אך הזיכרון שלך לא משתייך אליהם. אגב, למה בכלל לשמור את הזיכרון הישן? אולי יהיה לך קל יותר למכור את המחשב הישן כחבילה שלמה, ביחד עם הזיכרון...

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

ידע הוא כוח

אל תפנו לד"ר וויז בלי הידע הזה!

את שם קובץ המקור, ואז את מיקום היעד שלו במחשב. מערכת ההפעלה קוראת לכל חלקי המחשב להתניע מהר ולהיכנס ל"טרנס" של עבודת פרך בו הזרועות נעות במהירות הבזק בכדי להעתיק לכם את הקובץ - בית אחר בית עד לתום העבודה. אה, עכשיו תשאלו אותי - מה זה בית?

BYTE

כל אות במחשב, כל סימן, כל פיפס קטן מורכב מבית אחד. עבור המחשב, מבחינה טכנית, הבית מיוצג ע"י 8 "מקומות" שמכילים 0 או 1. ולכן, הספרה 3 תיראה כך עבור המחשב: "00000011"

אם תפציצו אותי במספיק מכתבים, אני אולי אקדיש כתבה רק להסברה של ההגיון הטמון בקידוד ה"ג", הקרוי "קוד בינארי" (או ASCII עם הזמן).



במחשב שלכם, הכונן הקשיח עשוי מפלטות ברזל ממוגנטות. 0 בכונן הקשיח הנו מקום לא ממוגנט ו-1 כן ממוגנט. (ואז הזרוע המכנית במחשב מבינה מה האות) או למשל, ב-0, CDROM זה מקום עם "חור" בדיסק ו-1 בלי. וכך, שבירת אור הלייזר בכונן "תסביר" למחשב מה כתוב. טוב, בחזרה לעניין: אתם מבינים כעת כמה תזוזות הזרועות המכניות במחשב צריכות לעשות בכדי להעתיק אות ("בית") אחת: עכשיו דמיינו לעצמכם משה שלם! (מיליון אותיות) אך לא ולא, המשתמש הביתי היה עצלן גם מפני כתיבת COPY פשוטה. ולכן ביל גייטס, ידידנו הטוב (שימו לב לראשי התיבות של שמו - "בג"), החליט "לעזור" לנו, ובכך פיתח את המכה הגדולה ביותר שידע עולם המחשבים (רק ב-98 זה נהייה ברכה) - WINDOWS...

WINDOWS

כמו שבזמן המצאת ה-DOS, המטרה הייתה להקל עלינו בשעה שאנו נותנים למחשב פקודות כמו העברה, העתקה,



מחיקה והפעלה, כך גם כאן המגמה הייתה דומה, רק שהפעם, במקום "להקיש" את הפקודות, אנו נכתיב אותן למחשב בצורה גרפית, בעזרת השימוש הגאוני של העכבר. בהמשך לדוגמא הקודמת, במקום להקיש COPY, קובץ מקור ומיקום היעד, הפעם נוכל "לראות" את הקובץ, "לתפוס" אותו מהמקור "ולגרור" אותו ליעד, כמו שכולנו מכירים. חבל שבמיקרוסופט מתייחסים אלינו כמו ילדים קטנים שצריכים לראות הכל

התאריך: ה-1 לספטמבר. השנה: 1996. שנת הלימודים התחילה. עייף ותשוש, חזרתי הביתה לאחר יום לימודים מפרך. על השולחן נח לו גיליון וויז 65. (כן, כן, העיתון חולק בעבר גם בראשון לחודש). בעמוד 37 הופיעה כתבה של עמית חסון-אלוני (כן, והיה גם כתב כזה) על סיור שערך בנטוויז (כשעוד לא ידענו מה זה אינטרנט). במחלקת התמיכה מישהו סיפר לו שם, ואני מצטט מהגיליון: "תומך ביקש מאישה לפתוח חלון (בתוכנת חלונות כמוכן) והיא ניגשה אל חלון בביתה ופתחה אותו". אני יודע, זה עצוב. ביום ההוא הבנתי שהעם היהודי זקוק לנביא זעם חדש... (חוץ מריטה בשיר "תפתח חלון...")

NETWIZION

טוב. אני חושב שההקדמה הבהירה את הרעיון. המטרה שלנו במערכת, חוץ מלגרום לכם לקנות יותר עותקים של QUAKE על מנת שנרוויח את לחמנו, היא להפוך אתכם ל"וויזיונרים" קטנים עם ידע ובסיס במחשבים. אז לא, אנחנו לא נלמד אתכם לפתוח חלון ב-WINDOWS, אבל ניתן לכם ידע היסטורי, שבעזרתו תוכלו להשוויץ בפני חבריכם לכיתה. אז, הדקו חגורות, ויאללה לעבודה... לפני הכל, אתם צריכים לדעת מה המשמעות של מושג "מערכת ההפעלה" המדובר כל כך ואז נוכל לתקשר יחד. בעבר, המחשב היה בסה"כ אוסף של שני רכיבים עיקריים - מעבד וזיכרון. (וכמובן גם אמצעי קלט ופלט פרימיטיביים) PC (PERSONAL COMPUTER, המחשב הביתי) הייתה רק פנטזיה. בשביל לתקשר עם המחשב, מתכנתים גאוניים (אז נקראו "מתמטיקאים") פיתחו שיטות מוזרות ופרימיטיביות לתקשר עם המחשב בעזרת קודים מסורבלים בשפת מכונה שמהווים את רצף המעגלים החשמליים שהמחשב מבצע. רק שתבינו שאז, כשמישהו "הצמיד" שני מעגלים חשמליים ובכך גרם למחשב להוכיח שאחד ועוד אחד שווה שתיים, אזי הקהל פרץ בתשואות שמחה... עם הזמן, העניינים "השתכללו" והחליטו ליצור דרכים פשוטות יותר לתקשר עם המחשב ובנו את "מערכת ההפעלה" הראשונה. הרעיון היה, שבעזרת פקודות ידניות פשוטות, יהיה אפשר להעתיק ולמחוק קבצים שלמים! מערכות הפעלה, לא חסרו. הראשונה שאכן הופצה בכל בית, ומכאן מתחילה ההרצאה שלנו, הייתה - DOS!!

DISK OPERATING SYSTEM - DOS

ראשי התיבות מדברות בעד עצמן: מערכת הפעלה לניהול הדיסק. (ולאו דווקא דיסק קשיח, אלא גם דיסקטים) השימוש היה פשוט: מקישים פקודה ואז סדרת פרמטרים הבאים אחריה. לדוגמא, על מנת להעתיק קובץ הייתם מקישים משהו כגון COPY,



JAVA - זוהי שפה מסובכת לאינטרנט, אך לא מדובר בקודים פשוטים ש"מתלבשים" יפה על קובץ ה-HTML אלא בשפה "כבדה" ורצינית. כמו כן, ניתן להשתמש בה מחוץ לאינטרנט בכל מיני מסדי נתונים ותוכניות שונות.

מסד נתונים - ואם במסדים עסקינן, אזי עסקינן! מסד נתונים (DATA BASE) זה כינוי לאוסף עצום של טבלאות שמאוחסנות יחדיו ומקושרות יחדיו. היתרון הוא בכך שניתן לדלות מהן מידע במהירות וביעילות עקב היותן מקושרות. כמו כן, הקישורים בין טבלאות המידע במסדי נתונים, מאפשרים למסד הנתונים לעדכן את כל הטבלאות אוטומטית ברגע שאחת מהן משתנה. דוגמא לתוכנה מעולה שיודעת לנהל מסדי נתונים היא ACCESS הנפלאה כל כך של OFFICE. (OFFICE, למי שעוד לא יודע, זה אוסף של תוכנות שימושיות מאת MICROSOFT באריזה אחת) לי יש סנטימנטים רבים כלפי ACCESS מכיוון שבעזרתה יצרתי מסד נתונים עצום על כל העולם של מלחמת הכוכבים. בזכות מסד הנתונים הזה, התאפשר לי לנהל את התקציב של המורדים במלחמתם נגד האימפריה, קניתי מטוסים, שלחתי אותם לקרב ועוד (ואפילו קיבלתי על זה 100 בבגרות). אז כפי שאתם רואים, אפילו מאחורי משחקי מחשב עומדים מסדי נתונים. אחרת, לדעתכם, איך המחשב תמיד "זוכר" כמה "כוח" נשאר לכל מטוס ב-STARLANCER וכמה תקציב יש לעירייה שלכם בסיס סיטי? שלא לדבר על משחקי תפקידים שלכל דמות יש "מיליון" מדדים שונים לאישיות שלו, שם המתכנת צריך שליטה טוטלית במסדי נתונים. (וכל זאת בניגוד ל-EXCEL, אשר מאפשרת לנו שליטה מוגבלת בכמה טבלאות לא מקושרות עם אפשרות ליצירת גרפים והדפסתן)

טוב, אני יושב ומפטפט ללא סוף... הייתי יכול להוסיף לכם עוד הרבה ידע למוח אבל הדף מוגבל, ובמילא עולם המחשבים נע כל כך מהר, שאם אכתוב כתבה ממש ארוכה, הזמן יחלוף, ועד שאגמור, המידע כבר לא יהיה רלוונטי. אז, בקיצור, אל תתרגשו ממושגים כמו C, VB, DHTML, CGI++ ועוד ועוד, מכיוון שהכל כינויים לשפות שמהוות אוסף של קודים פשוטים ופרימיטיביים אשר יוצרים את העולם הגדול, המורכב, הנפלא, המרהיב והנשגב, הקרוי עולם המחשבים... אז אל תתייאשו, ובכל פעם שלא תבינו משהו במחשבים, תחשבו על האישה מתחילת הכתבה וזמזמו לכם "תפתח חלון..."

מסד נתונים - ואם במסדים עסקינן, אזי עסקינן! מסד נתונים (DATA BASE) זה כינוי לאוסף עצום של טבלאות שמאוחסנות יחדיו ומקושרות יחדיו. היתרון הוא בכך שניתן לדלות מהן מידע במהירות וביעילות עקב היותן מקושרות. כמו כן, הקישורים בין טבלאות המידע במסדי נתונים, מאפשרים למסד הנתונים לעדכן את כל הטבלאות אוטומטית ברגע שאחת מהן משתנה. דוגמא לתוכנה מעולה שיודעת לנהל מסדי נתונים היא ACCESS הנפלאה כל כך של OFFICE. (OFFICE, למי שעוד לא יודע, זה אוסף של תוכנות שימושיות מאת MICROSOFT באריזה אחת) לי יש סנטימנטים רבים כלפי ACCESS מכיוון שבעזרתה יצרתי מסד נתונים עצום על כל העולם של מלחמת הכוכבים. בזכות מסד הנתונים הזה, התאפשר לי לנהל את התקציב של המורדים במלחמתם נגד האימפריה, קניתי מטוסים, שלחתי אותם לקרב ועוד (ואפילו קיבלתי על זה 100 בבגרות). אז כפי שאתם רואים, אפילו מאחורי משחקי מחשב עומדים מסדי נתונים. אחרת, לדעתכם, איך המחשב תמיד "זוכר" כמה "כוח" נשאר לכל מטוס ב-STARLANCER וכמה תקציב יש לעירייה שלכם בסיס סיטי? שלא לדבר על משחקי תפקידים שלכל דמות יש "מיליון" מדדים שונים לאישיות שלו, שם המתכנת צריך שליטה טוטלית במסדי נתונים. (וכל זאת בניגוד ל-EXCEL, אשר מאפשרת לנו שליטה מוגבלת בכמה טבלאות לא מקושרות עם אפשרות ליצירת גרפים והדפסתן)

טוב, אני יושב ומפטפט ללא סוף... הייתי יכול להוסיף לכם עוד הרבה ידע למוח אבל הדף מוגבל, ובמילא עולם המחשבים נע כל כך מהר, שאם אכתוב כתבה ממש ארוכה, הזמן יחלוף, ועד שאגמור, המידע כבר לא יהיה רלוונטי. אז, בקיצור, אל תתרגשו ממושגים כמו C, VB, DHTML, CGI++ ועוד ועוד, מכיוון שהכל כינויים לשפות שמהוות אוסף של קודים פשוטים ופרימיטיביים אשר יוצרים את העולם הגדול, המורכב, הנפלא, המרהיב והנשגב, הקרוי עולם המחשבים... אז אל תתייאשו, ובכל פעם שלא תבינו משהו במחשבים, תחשבו על האישה מתחילת הכתבה וזמזמו לכם "תפתח חלון..."



ויזואלית, אבל זה עזר, תאמינו או לא... (למרות שהקונספט הגרפי, אגב, לקוח דווקא מהמקינטוש, מחשב ביתי מסוג אחר, שהמייחד אותו מאז ומתמיד, זה יכולותיו הגרפיות - הן בעיצוב תמונה, והן בעריכת סרטים)

GRAPHIC USER INTERFACE - GUI

זהו ה"מנוע" שעליו עובדת מערכת ה-WINDOWS. לאחר שהשתמש מבצע את פעולת ה"גרירה" מהדוגמא הקודמת, המנוע אומר למחשב, שהוא צריך "לדמיין" כאילו הקשנו COPY, קובץ מקור ומיקום יעד. כמובן, שכל מה שאני אומר לכם עכשיו זה רק בגדול, ובכלליות רבה, אך שוב, אם תרצו כתבה ארוכה, זה רק תלוי בכם, ובהצפת המכתבים שלכם...

"הכל פוליטי" עם נתנאל מורי

HTML - האינטרנט, הנה ההוכחה הנצחית לכך שההיסטוריה חוזרת על עצמה, ובעיקר בעולם המחשבים. האינטרנט, כמו המחשב עצמו (וכמו VIRTUAL REALITY ועוד הרבה דברים אחרים) נוצר למטרות פוליטיות ותו לא. אפשר להאריך בכך הרבה, אך רק אציין שבמקור הרעיון היה לשלוח קבצי טקסט בין מחשב למחשב ברחבי העולם ובכך לשתף את כולם במידע. (בלי תמונות, בלי צנוורות, ובלי שופינג או צ'אטים. מקסימום, אי מייל עלוב שלוקח לו שעה להגיע) כמו בהתפתחות המחשב, ע"מ להביא את השיטה לכל בית, היה צריך למצוא שיטה ליצור דפים שנראים טוב ושקל לעשותם, כדי שהמשתמש הביתי ינהג. ולכן, ה-HTML הומצא. אל תיבהלו מהשם, הרעיון הוא בסה"כ אוסף קודים פשוטים. (הייתה אפילו סדנת HTML שהתחילה בגיליון 73 ונמשכה שנתיים שמסבירה איך הקוד פועל) תוכנת האינטרנט שלכם (NETSCAPE או EXPLORER או MOSAIC וכל מיני אחרים פחות מפורסמים) יכולה לפענח את הקוד ולהציג אותו יפה על המסך. אך גם ה-HTML לא הספיק ולפיכך הומצאה "שפה" חדשה שגרמה לטעויות רבות בעם

JAVA SCRIPT

JAVA SCRIPT - אז לא, לא מדובר בקפה, לא מדובר ב-Hutt Jabba, וגם לא בשפת JAVA. מדובר בסה"כ באוסף פונקציות, אשר מצמידים לקובץ HTML טיפוס, שכל מטרתן הוא לאפשר דברים שלא ניתנים ב-HTML, כגון, כתוביות נעות בתחתית המסך, וכו'. כל זאת בפשטות המנוגדת ניגוד מוחלט לשפת ה-JAVA.

"פמיניזם

לארה קרופט - איזה מחזה! בגרוש"

מאת: נתנאל מורי

nathanelm@hotmail.com

לעולם לא אשכח את היום בו קניתי (ברוב תומי) את "טומב ריידר I". חזרתי הבייתה מהחנות וכשאימא שלי פתחה את הדלת, היא לא יכלה שלא לשים לב לבחורה שעל אריזת הקופסה. אימי התבוננה בספקנות על החזה הבולט של לארה (אין צורך להציג אותה, נכון?) שתפס את רוב המקום על קופסת המשחק, וברוב טפשותי פלטתי: "מה את רוצה, אמא, תכנתו אותה במחשבי סיליקון גראפיקס"... ("סיליקון?". היא ענתה)

בחורות חטובות עוד לפני לארה, אבל לא היה להם הרבה מקומות למצוא כאלו, עד שלארה הגיעה! נשמע מופרך? כלל לא! והרי עובדה: סקר פשוט יחשוף את העובדה שרוב הבחורים שהזילו ריר על לארה בסוף '96, הם בדיוק אותם בחורים שחצי שנה קודם לכן, הזילו ריר על החשפנית ב"דיוק ניוקס 3", ומן הסתם יהיו אותם בחורים שיזילו ריר מהפה עוד חצי שנה (בערך) על "דיוק ניוקס 4"!! ואת זה אתם לא יכולים להכחיש. אם כן, אני יושב במשרדי ותוהה כיצד לארה נוצרה ומדוע? ובעיקר, מה זה אומר על תעשיית המשחקים ומאיך גיסא, עלינו? האם ניתן, בדיעבד אפילו, לנסות להציג את התופעה כפמיניסטית? או שמא מדובר בגסות גברית גרידא?

כמו רוב הגברים, אני חומד נשים! הבעיה שלי, זה שמתכנני המשחקים מציגים את התופעה הזו כפמיניזם, ובשלב זה אני שואל את עצמי - האם זה נכון? האם בחורות המסתובבות במכנסיים צמודים ומחשוף רחב נחשבות לסמל הפמיניזם רק מפני שהן יורות בגברים ומצילות את העולם? I think not!

"אני יושב במשרדי ותוהה
כיצד לארה נוצרה, ומדוע?"
נתנאל מורי הוגה במהות החיים



לארה ולורה

לא צריך להיות גאון הדור בכדי לדעת שלארה קרופט הינה החיקוי הנשי של אינדיאנה ג'ונס. אך כפי שאנו רואים, לארה איננה "בדיוק" אינדיאנה ג'ונס. ישנם כמה "אלמנטים" שהוחדרו לאישיות של לארה (ולגוף שלה) בכדי להבדילה מדוקטור ג'ונס, פרט לעובדה שהיא לא משתמשת בשוט כמוהו, שהרי זה היה מוסיף למשחק פן המזכיר סאדו, והרי המשחק הוא גם לילדים! (אם קראתם את זה, אני מפוטר...) ניסיתי להבין מאיפה לארה הגיעה אלינו, ואז נזכרתי שיש עוד לארה בעולם המחשבים שכולם שכחו - לארה בוו! (Laura Bow) איך שכחנו? או יותר נכון - למה שכחנו? "לורה בוו" הייתה אישה גדולה, מהגדולות שעולם המחשבים הכיר! היא הייתה פמיניסטית אמיתית, והחזה שלה לא היווה אתגר לכללי הפיסיקה הפוקדים את כדור הארץ. מדוע אם כן היא נעלמה מזכרוננו? למי שלא זוכר, או לא יודע, לורה בוו הייתה ארכיאולוגית ואישה לא פחות מלארה. לורה כיכבה בשני קווסטים של "סיירה" לפני כעשר שנים והייתה להצלחה בזמנה. היא הייתה כנה ואמיתית וקהל המחשבים קיבל אותה בחום ואהבה המגיעים

פמיניסטיות?

אני לא יודע עד כמה אתם מודעים לבעיה הזו, או עד כמה היא מטרידה אתכם, אך אם זה לא מציק לבנות בכיתה שלכם (או לכן, אם אתן בנות...), סימן שיש משהו קלוקל וסרוח בחברה בה אנו חיים ויש להושיע את עצמנו מפנינו בדחיפות. אם לא אתחיל בסקירה היסטורית קצרה, כמדומני שלעולם אצליח להבהיר לכם את חומרת העניין: אין ספק שהבחורה הממוחשבת הראשונה שהייתה ללהיט היסטרי היא לארה קרופט. כמוכן שהיא רחוקה מלהיות גיבורת המחשב הראשונה (ראו המשך), אך לפני הארכיאולוגית הידועה, ילדי המחשבים היו מפנטזים בלילה על שרברבים ("סופר מריו"), קיפודים ("סוניק"), מחלקי עיתונים ("paperboy"), או סתם נערים מובטלים... ("דייב").

עם היווצרותה של לארה וזוג ה"קרופטים" הפרונטליים שלה פסקו הפנטזיות הגבריות של ה"גיקים" למיניהם והם נדלקו על המין הנשי (מחדש!) השאלה היא, שאל הפילוסוף, האם קודם השתנה עולם המחשבים או שאלה אנחנו שהקדמנו? (על עיקרון שאלת הביצה והתרנגול). הטענה שלי פשוטה: קהל ה"גיקים" כלל לא השתנה. עולם המחשבים השתנה, מכיוון שהוא הבין שה"גיקים" דורשים מישהי בדמותה של לארה קרופט ועידן ה"פרה-לארה" לא סיפק את זה! הבנתם נכון, אני סובר שתופעת ה"פמיניזם" במחשבים היא תופעה שוביניסטית אשר מהווה המשך ישיר למה שהיה קודם! אחרי הכל, ה"גיקים" חיפשו

בנות - תתביישו לכן!

ראשית כל, הסיפור הנ"ל אמיתי לחלוטין. ולכן, התכנסנו כאן היום, בנים ובנות, על מנת לדון בסוגיה קשה מאוד. שמתם לב שבזמן האחרון לא מפסיקים לצוץ בעקביות, על ימין ועל שמאל, משחקים שבהם גיבורי המשחק הן למעשה גיבורות? די מיותר לציין דוגמאות, אך היות וזו חובתי - לארה קרופט, אפריל ראין מ-TLJ, יש גם את ג'ין ארצ'ר מ-No One Lives Forever, ולא לשכוח את Danger Girls, ועוד ועוד... (אה, כן. יש גם את הבחורה שופעת החזה מ-Heavy Metal 2, אבל כמו כולם, אני לא זוכר את שמה). אישית, זה לא מפריע לי.





לה ולכן היא לא עוררה שערוריות. לאחר מכן, קיבלנו את סוניה ב"מורטל קומבט". היא הייתה בחורה רצחנית, אבל גם היוותה דוגמא לפמיניזם, כי גם היה לה אישיות של אישה אמיתית! (מי שקרא את הקומיקס יודע במה מדובר) והוכחה: סוניה היא בחורה מהסוג שבנות היו בוחרות כששיחקו במורטל קומבט, אך אם היו שמים את לארה במורטל קומבט, רק בנים היו בוחרים בה, וזו עובדה! לאחר מכן, קיבלנו את "זנטיה" בקירנדיה 2. זנטיה הייתה בחורה למופת והיוותה דוגמא מצויינת לפמיניזם. ישנן עוד כמה דוגמאות שהדף קצר מלהכיל, אך "ירידה רוחנית" החלה עם "רד אלרט". אישית, מאוד אהבתי את טניה, אחת מגיבורות המשחק (כאילו שאתם לא יודעים), אך היא עומדת על הגבול של הפמיניזם, מכיוון שהיא נראית כמו גרסה נשית של ואן-דאם, שהוא סמל שוביניסטי בעיניי. מי לא זוכר את הסצנה המפורסמת בה היא קשורה ומעונה עד שמישהו מתקרב אליה וחוטף בעיטת "נוק-אאוט" במפשעה... ועוד אם נתחשב בעובדה שזו סצנה מצולמת והיא מסתובבת בבגדי מיני שמזכירים את דניס ריצ'ארדס ב"עולם אינו מספיק". אבל לטניה עוד אפשר לסלוח כי זה סה"כ משחק אסטרטגיה ואי אפשר להתלונן, אך איש לא היה מוכן לתת-רמה שפרצה באותה תקופה - Catfight!! איחסי! המשחק היה משחק מכות סטייל "מורטל קומבט" שעירב רק נשים. מעבר לעובדה שהמשחק נעשה בצורה רעה מאוד, הוא ניסה להציג עצמו כפמיניסטי אע"פ שהוא היה בדיוק ההיפך! ואני מצטט את רועי ג'נינגס מגיליון 67 על המשחק: "אלמנט הסקסזם במשחק הוא בוטה. מיותר לציין, אם לא ניחשתם עדיין, כי ה"ייחוד" במשחק הוא שכל הלוחמות הן נשים מעורטלות. לא ניתן לייחס למשחק משמעות סקסיסטית פוגעת, אלא רק ילדותיות פתטית. לרעיון... יש פוטנציאל להומור קיטשי, אך התעסקות המתכנתים בקו נמוך כל כך סיכלה כל אירוניה אפשרית." (הקטל בכתבה עוד ארוך, כך שציטטתי רק חלק קטן) חודש אחרי זה שכחו מהמשחק, מ-2 סיבות: הראשונה - המשחק היה כה גרוע ומשפיל שהשחקנים

ויתרו עוד בהתחלה, ולכן לא עשו מהמשחק כזה "ביג דיל". והסיבה השניה - חודש אח"כ שודדת הקברים, לארה קרופט, היכתה את המדינה. על פי פסקת הפתיחה בכתבה, ניתן לראות שגם אני התלהבתי ממנה בתחילה, אך מנת המשכל שבקרבי לא אפשרה למצב להישאר כך: השכלתי להבין ש"טומב ריידר" הוא לא פחות אמירה "ילדותית פתטית" מאשר Catfight. אנו לא שמים לב לזה כי לארה "עושה את זה טוב" (נמש כמו שג'ניפר לופז מענטזת ב-MTV ברמה כזו שאנו באמת מאמינים שהקליפים שלה על רמה ושונים משאר הקליפים שמכילים בחורות אחרות בביקיני) כלומר, זו האיכות השיווקית של לארה שגרמה לה להימכר כה טוב. הצרה זה שעכשיו אנשים חושבים שהיא סמל הפמיניזם החדש בעולם המחשבים. ועובדה שזה לא נכון: הסרט "טומב ריידר" אשר ייצא הקיץ יהיה בכיכובה של אנג'לינה ג'ולי, שחקנית, אשר הדבר היחיד שהיא מכרה על המסך הגדול עד כה, זה את המיניות שלה. מה לעשות? החיים קשים. אך כעת, צצים לנו אלפי "משחקי איכות פמיניסטיים" בכיכובן של נשים שופעות חזה! (איזו אירוניה) הדוגמאות בתחילת הכתבה מהוות חלק קטן ממה שיפציץ אותנו בעתיד (וגם ממה שכבר הופצצנו בו).

תהיות משונות

המלאך היחיד ברשימת המשחקים הפמיניסטיים היא אפריל ראין מ-The Longest Journey. איזה פמיניזם! עד כה, הפמיניזם במאה האחרונה חולק ל-3 תקופות. החל מהפמיניסטית הראשונה, סקרלט אוהארה, שהוכיחה שהיא יודעת לתחזק אחוזה לפחות כמו גבר, דרך שנות ה-70 בהם הנסיכה לייה והאישה הביזונית הראו שהן יודעות לירות ולרוץ כמו גבר אמיתי, ואז שנות ה-80 והצי מה-90 בהן תלמה ולואיז הראו שהן גם עושות שטויות וחולמות וטועות ורגישות כמו גבר, עד לנשים כמו "אלי מקביל" או שרה ג'סיקה פרקר ב"סקס והעיר הגדולה", שם הפמיניזם מתמקד

בחייהן המיניים של הבנות ומראה שגם להן יש תשוקות ודחפים לא פחות מגברים. אבל אפריל ראין, הכניסה את שלוש סוגי הפמיניזם לחבילה פנטסטית אחת!!! אפריל היא פשוט בחורה מקסימה. היא יפהפיה וחכמה, היננית, שנונה ומצחיקה, אך מעל הכל - מציאותית להדהים! מי ששיחק במשחק באמת הרגיש שאיכפת לו ממנה, תחושה שלא הרגשתי מאז הויברציות ש"לאורה בו" עוררה ביו למרות שגם אפריל בועטת למישהו "בין הרגליים" (כמו טניה) ומסתובבת בתחתונים וחזייה לכמה דקות באמצע הרחוב, זה עדיין לא מה שאנו זוכרים מהמשחק. מה שאנו זוכרים זה משברי אישיות שהיא הווה במהלך ההרפתקה ואת הדילמות מולן היא ניצבת ב"גאון ואיתן". אפריל היא האישה המושלמת ואני מברך את התופעה הזו שהיא הפמיניזם בהתגלמותו. כן יהי רצון! מי ייתן ועוד "אפרילים" למיניהן יופיעו במדפים וישתלטו על השוק.



מישהו רוצה לומר קדיש?

כל השוביניסטים שנפגעו/התחרטו ורוצים להעיר / להאיר / להגות / לאיים / לרצוח אותי מוזמנים לעשות את זה רק בתיבת הדואר שלי. ובבקשה, אל תשלחו עוד Patch לגרסה השמינית של Nude Raider. תודה.



Music Sounds Better With You!



אח, ליב, ליב... ליב טיילר. כמה טוב לראות אותך אצלי בחדר. אומנם רק בגודל 25 אינץ' ושטוחה כמו מצע הבחירות של אריק שרון, אבל עדיין קורנת ממך אותה נוכחות מדהימה.

הסיבה שהגברת החליטה להאיר קצת את חיי, לא הייתה בגלל שביקשתי ממנה לקפוץ לבקר, אלא עקב השתתפותה בסרט "That Thing You Do". לטובת מי שלא מעורה יותר מדי בתעשיית הסרטים, נוכיח כי הסרט מספר על חבורת צעירים מעיירה קטנה אי שם בארה"ב, שזוכים בתחרות כשרונות צעירים בעקבות שיר שכתבו, הנושא את שם הסרט. השיר זוכה להצלחה גדולה מאד וצד את אוזניו של טום הנקס, אמרגן מחברת תקליטים מובילה. הנקס לא מהסס, מחתים את הלהקה על חוזה... קדימה למסע הופעות. כך יוצא, שבמשך כל הסרט שב ומתנגן לו אותו שיר שפירסם את הלהקה, ומיצב אותם תחת הקטגוריה "להקה של שיר אחד" - "One Song Band".

בכל מקרה, השיר הזה המשיך להתנגן לי בראש במשך כמה שעות אחרי הסרט. מה עושים במקרה כזה? לא נעים להגיד, אבל פשוט פותחים את הנאפסטר, מחפשים את השיר ובעזרת פלאי ה-P2P הוא אצלך במחשב.

האמת, זאת הייתה הפעם הראשונה אחרי הרבה מאד זמן שבה השתמשתי בתוכנה המופלאה הזאת. יסלחו לי העורכים המוזיקלים של גלגל"צ, MTV ו-102FM אבל המוסיקה שהם משדרים היא - איך לומר זאת בעדינות - פשוט גרועה.

כמה פעמים כבר אפשר לשמוע שקרייג דייויד הולך, שג'ניפר לופו לא צריכה משהו עם כסף (בטח שלא, היא מעדיפה ערסים כמו פאף דאדי), לראות את שרלין מטקסס מתחפשת לאלווים (אלוהים, איזה שיר גרוע!), ולהזדעזע מחוסר הפרופורציה

הבולט בין ריקי מרטין וכריסטינה אגילרה.

רק לפעמים, מאוחר בלילה, אפשר ליפול על תוכניות כמו "הקצה" בגלגל"צ, "נקודת הג'ק" ב-102FM או Alternative Nation ב-MTV. אבל זה מעט מדי ומדולל מדי. אין מה לעשות, במדינה שבה גם תרבות ההופעות לא מפותחת (כמה פעמים כבר אפשר ללכת לברבי), קשה למצוא גם חומר מקומי משובח.

אז התחלתי לחשוב שאולי כדאי להתחיל לחרוש את האינטרנט בניסיון למצוא אתרים שאולי יתנו לי נקודות מבט קצת יותר מעניינות על מוסיקה. למה לא, וחוז' מזה גם היה צריך למלא כמה עמודים במדור האינטרנט. עינת החליטה שללמוד ל"אסטרטגיה ויחסים בינ"ל" יותר חשוב לה, ואם זאת הייתה בחירה אסטרטגית נבונה או לא, נגלה רק כשהיא תקבל את הציון.

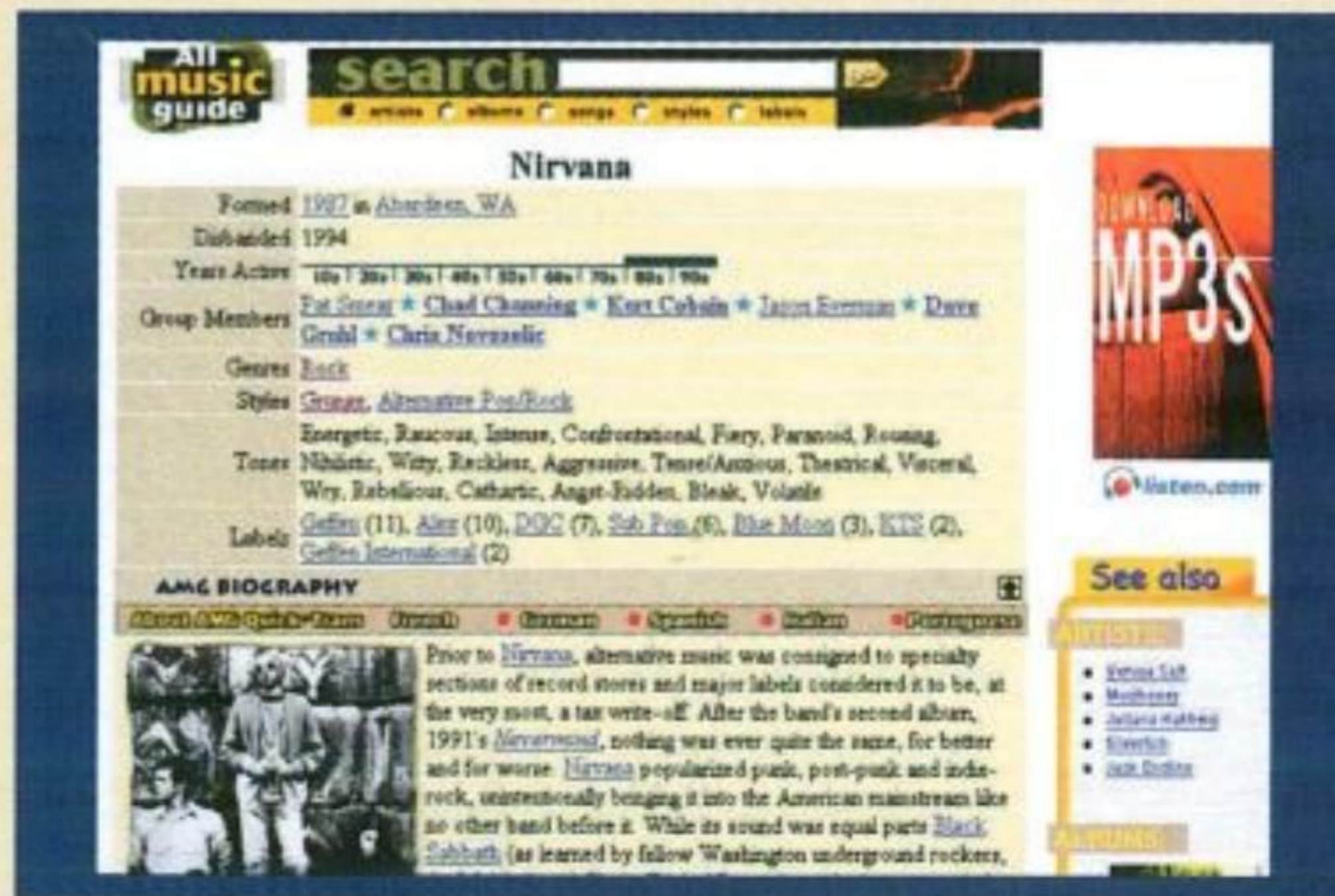
"יסלחו לי העורכים המוזיקלים של גלגל"צ, 102FM ו-MTV אבל המוסיקה שהם משדרים היא - איך לומר זאת בעדינות - פשוט גרועה."

allmusic.com

האתר הראשון שנביא לכם היום הוא גם זה שבאופן אישי הכי אוהב עלי. Allmusic.com (בלי ה-www) מספק לכם מאגר מידע ע-צ-ו-ע על כל סוגי המוסיקה הקיימים והוא בנוי בצורה מעולה ופשוטה. כבר בדף הראשון תוכלו לחפש מידע לפי החתכים הרגילים: אומן, אלבום, שיר, סגנון וחברת תקליטים.

נניח שאנחנו רוצים לברר מידע על נירוונה. נקליד את השם בתיבת החיפוש ונגלה שהייתה קיימת להקה בשם הזה שפעלה בבריטניה בשנות ה-60 וגם להקה מסויימת שפעלה מסיאטל בשנות ה-90. נחשו במה

בחרתי. אחרי הקליק, קיבלנו מסך המלא וגדוש במידע על נירוונה. החל מתיאור סטטיסטי כמו השנים בהן נוסדה והתפרקה וחברי הלהקה במשך השנים ועד לרשימת כל האלבומים אותן הוציאה הלהקה ועד לציון



שנוכרים שצריך להוסיף גם את דמי המשלוח. בכל מקרה, לפעמים הרגשה של "מסחרת יתר". פירוטמות תקועות לך מכל הצדדים, והם לא תמיד קשורות למוסיקה. (מה עושה שם מכונית הונדה?). סה"כ אתר די מהנה, אם כי העיצוב צריך טיפה להשתפר.

Rolling Stone

זהו האתר של אחד מעיתוני המוסיקה הוותיקים והמצליחים ביותר בארה"ב, כך שעומד לרשותו ארכיון מידע גדוש במיטב פריטי הטריוויה של העבר. הדגש באתר הוא לא רק על המוסיקה עצמה, אלא גם על כל התעשייה הסובבת אותה - תמונות, רכילויות וכל מיני שמועות שרצות כיום בתעשייה.

אם כבר הזכרנו טריוויה, באתר תוכלו לשחק במשחקי זיכרון, פאזלים וגם... נכון, טריוויה. איך ידעתם?

פשוט בחרו את הלהקה שעליה אתם רוצים להבחן ונסו לראות באיזו מידה אתם באמת מכירים אותה. השאלות בד"כ לא קשות ורוב הפעמים תצטרכו לנחש מה השם האמצעי של זמר X, ומה היה הסם החביב עליו.

www.rollingstone.com



ההשפעות המוסיקליות של הלהקה, אמנים דומים מבחינה מוסיקלית ומעין דפדפן נחמד, המאפשר לכם לבחור סגנונות דומים ללהקה. כמעט כל המילים משמשות בתור לינקים למידע נוסף, כך שאם נראה שמי שאוהב את "Nevermind" יאהב גם את "Gish" של ה-"Smashing Pumpkins" נוכל בלחיצת כפתור לעבור לדף המתאים, כשגם שם ימשיכו להופיע קישורים שונים. הביקורות טובות מאד וישנה הרגשה שזהו אתר של אוהבי מוסיקה אמיתיים שבאמת ניסו לרכו את המידע הקיים בתחום המופלא הזה.

Sonicnet

מי שנהנה מחיבור מהיר וללא הפרעות, מוזמן לגלוש ל- www.sonicnet.com ולהאזין לאחת מעשרות תחנות הרדיו המוצגות באתר, ומפולחות לפי ז'אנרים שונים. מלבד הביקורות הרגילות על אלבומים שונים, ישנן גם כתבות "ספיישל" על נושאים שונים כמו טקס הגראמי. אפשרות נחמדה נוספת היא להרשם כמנויים ל-"Newsletter" עם מידע רק על האומנים הספיציפיים שביקשתם ורק על מידע מסוים לגביהם, כך שלא תפסידו את ההופעה של "Supergrass" בלונדון. ניתן לרכוש דיסקים שונים דרך האתר, והמחירים אפילו די זולים עד



NMC-Music

וכדי שלא תרגישו מקופחים, החלטנו להראות גם אתר ישראלי. NMC היא אחת מחברות התקליטים המובילות בארץ, כשהיא אתראית על אומנים כמו כנסיית השכל ואסף אמדורסקי. האתר מלא בקולות וצלילים שיקפצו לכם מהרמקולים בכל פעם שתעברו מעל אחד האייקונים.

מלבד קולות וצבעים, ישנו גם מגוון נחמד עם סקירות על אלבומים חדשים (של NMC כמובן), קישורים למצעדי להיטים ברחבי העולם (כולל המצעד השוודי...) וכתבות Feature על נושאים שונים הקשורים לתעשיית המוסיקה.

גם כאן ניתן לקנות דיסקים אונליין, רק שכדאי שתשימו לב שוב למחירים בחנויות, כדי לראות האם זה אכן משתלם לכם.

www.nmc-music.co.il

אגב, זוכרים מי שר את השיר שבכותרת?



EVERQUEST - רגשות

אז מה עושים?

מפתחי המשחקים המקוונים נקטו בפעולות שונות למניעת הפעלת תוכנות שכאלו, ורוב השחקנים אף נמנעים משימוש בתוכנות שהצליחו לעבור את מחסום ההגנות של השרתים, שכן אין מדובר בניסיון לשטות בדמות ממוחשבת אלא בבן-אנוש, והרי מטרת המשחק היא לתקשר בהצלחה, לאורך זמן, עם אנשים מרחבי העולם. אולם, לרבים מהם לא יפריע כלל אם יוצע להם לרכוש דמות מן המוכן, שבעליה החליט למכור אותה.

למעשה, מכירת דמויות או חפצים יכולה להתבצע בשתי דרכים: אם השחקן בוחר למכור את דמותו, ומקבל את המחיר שביקש, נשלחים פרטי השחקן, הכוללים שם משתמש וסיסמה, אל הקונה. אם מעוניין השחקן במכירת חפצים של הדמות בלבד, מסכמים ביניהם הצדדים, באמצעות אתר המכירות, את תנאי העסקה, וכשהכסף מועבר למוכר הם קובעים להיפגש ב"עולם המשחק" עצמו ולבצע את ההעברה של החפצים מדמות אחת לשנייה. אתרי מכירות פומביות כ- eBay ויהאוו הודיעו בחודש שעבר, כי ימנעו מכירת דמויות או חפצים, השייכים להם, באתריהם. בנימוק הרשמי לאיסור טענו האתרים, כי המכירה מהווה פגיעה בזכויות הקניין הרוחני של החברות, המפעילות את המשחקים. דובר מטעם eBay הסביר, כי האתר הינו שותף בתוכנית (eBay Verified Owners) VeRO בתוכנית (Rights Program). האתרים, שמתתפים בתוכנית, מתחייבים להסיר כל מוצר המופיע ברשימה, שאחד החברים בתוכנית טוען שמכירתו מפרה את זכויותיו הקנייניות עליו. יתרה מכך, אם משתמש ממשיך לאורך זמן להציע מוצרים שכאלה, הוא עלול להסתכן בסילוק מוחלט מהאתר.

"עכשיו סוני כבר יצאו ממצב הזחיות בו היו שרויים, והתמקמו בפניה האגרסיבית יותר של רגשותיהם" למה סוני כל כך כעסו? 750 מילים והתשובה אצלכם.

היה ברור שזה יגיע מתישהו. הגבול בין מציאות לעולם וירטואלי היה צריך להתחיל להתפוגג בצורה זאת או אחרת, אז למה לא לעשות כמה דולרים בזמן שזה קורה?

המשחקים המקוונים, אולטימה אונליין (Ultima Online), אברקווסט (Everquest) ודומיהם עומדים בשנה האחרונה בצילו של מאבק בין עולם הדמיון לעולם האמיתי. תעשייה של מסחר בלוחמים, מכשפות וכלים קסומים מתנהלת למורת רוחם של החברות הגדולות.

Everquest יצא לשוק ב-1998, כשתמורת תשלום חודשי של כ-10 דולרים קיבלת את הזכות לשחק עם גולשים אחרים דרך האינטרנט. כמה גולשים? הערכות מדברות על למעלה מ-200 אלף שחקנים שרכשו את המשחק תמורת כסף, ועוד כאלה שרכשו דיסק ריק שעליו הוא הופיע באורח פלא...

בדומה למשחקי פנטזיה אחרים, התקדמותה של הדמות נקבעת לפי כמות האויבים אותם הביסה, משימות שביצעה ותקשורת עם הסובבים אותה. באופן תיאורטי, השחקנים יכולים להחליף, או למכור, ביניהם את הפריטים אותם ליקטו במהלך מעשיהם, ולהרוויח חוויית משחק מעניינת יותר. המשחק עצמו מנוהל בסביבה תלת מימדית, כאשר כל שחקן מעצב את דמותו לפי שורה של אפיונים גופניים ומנטליים.

כאן נכנסות לתמונה תוכנות מיוחדות שגורמות להעלאת תכונות מסוימות בדמויות ומשנות בהן נתונים שונים. תוכנות אלו מופצות באינטרנט ולמעשה משנות זמנית את המיקום בזיכרון המחשב בו מאוחסנות אותן תכונות.



המכירות, שבעצמם הבינו כי עליהם לטפל בתופעה. עכשיו סוני כבר יצאו ממצב הזחיות בו היו שרויים ועברו התמקמו בפינה האגרסיבית יותר של רגשותיהם. הסכומים ששילמו הקונים האמירו, והגיעו לאלפי דולרים. כך קרה שבחודש אפריל הודיעה סוני כי תאסור על מכירות אלו. האיסור היה אמור להיאכף על ידי אתרי המכירות, ששינו את רשימת המוצרים שבהם לא ניתן לסחור, כדי שיכללו גם "דמויות, וחומר בעל זכויות יוצרים". אולם למרות האכיפה כביכול, גם כיום ניתן למצוא ב-eBay



מה עוד חדש? תופעת המסחר בדמויות בדימונית אינה חדשה, אולם מימדיה אילצו את החברות המפעילות את המשחקים להיערך בלתימתה. בספטמבר 1999 נמכרו באמצעות אתרי המכירות הפומביות למעלה מ-5,000 דמויות. בשעתו התייחסו דוברים מטעם סוני לעניין בזחיות דעת: "אנו רואים בתופעה דבר חיובי, המרמז על מחויבותו של השחקן לדמות שלו. הרצון שלו שלא לגרום לה למות גורם לו לנסות ולמכור אותה", אמרה אז ליסה סימפסון, מנכ"ל יחידת האונליין של סוני, המארחת את

דמויות וחפצים למכירה.

השחקנים עצמם אף הם לא נשארים שקטים. חלק מהם התאגדו לצורך הגשת תביעה ייצוגית נגד סוני ומפתחי המשחק, בניסיון לגרום לבית המשפט להתייחס לתופעה. במקביל נעשה ניסיון ליצירת תוכנה דמוית נאפסטר, המבוססת על טכנולוגיית P2P, שתאפשר לשחקנים להחליף חפצים ודמויות ללא צורך בהזדהות, ואף חשוב מכך, ללא תשלום. היוזמה אמורה אולי לאפשר העברה נוחה יותר בין הצדדים, אולם אלה שהתרגלו להרוויח ממלחמותיהם בעולם הווירטואלי לא יאהבו אותה.

אברקווסט בשרתיה. "שיעורנו שכמו כל סוג של תרבות בידורית, גם למשחקים הללו ייווצרו שווקים משניים למסחר".

ובכל זאת, באותה תקופה החלה סוני, בשיתוף עם מפתחי המשחק, במשלוח אוזרות בדואר אלקטרוני לאותם שחקנים שהציעו למכירה את דמויותיהם. החברות טענו, כי המוכרים מפירים את רישיון המשתמש המצורף לכל משחק.

למעשה, הפעולה של סוני הגיעה רק לאחר שמספר גולשים באתרי המכירות הפומביות התלוננו, כי נפלו קורבן לנוכלים שלא סיפקו להם את הדמויות עבורן שילמו. במקרים שכאלה באו הקונים בטענות לאתרי



אז כמו שאתם יכולים לראות, הבחור רוצה את הירוקים שלו עבור דמויות של דרוואיד וניקרומנסר. עד עכשיו הוא לא קיבל אף הצעה. מעניין למה...

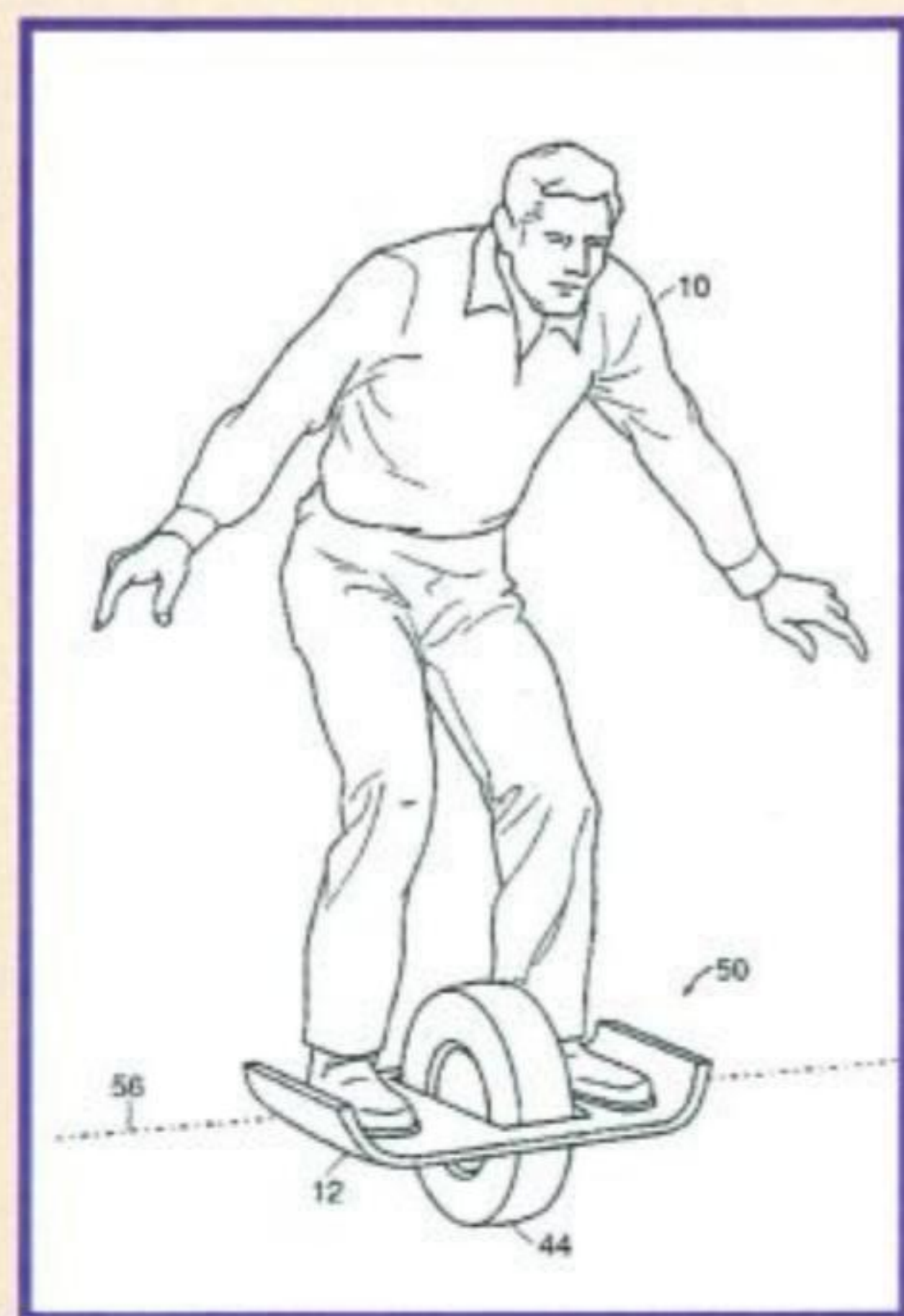
אז נכנסנו ל-eBay והקלדנו everquest בתיבת החיפוש. קיבלנו רשימה ארוכה של פריטים ודמויות למכירה, והחלטנו לבחון את ההצעה ב-600 דולר. (עושים כסף טוב ב-wiz).

What Is **IT**?!?



תרמית או אמת, ישנה את פני העולם או מקסימום ישנה את חשבון הבנק של הממציא, אלה הם רק חלק מההשערות והספקולציות הסובבות בזמן האחרון סביב המצאה מיסתורית המכונה לעיתים IT ולעיתים ג'ינגר. קשה להאמין שהייתה נוצרת כזאת היסטוריה סביב ההמצאה, אלמלא התגייסה רשת האינטרנט ובמודע או שלא במודע, יצרה סביבה "הייפ" עצום בסייבר-ספייס.

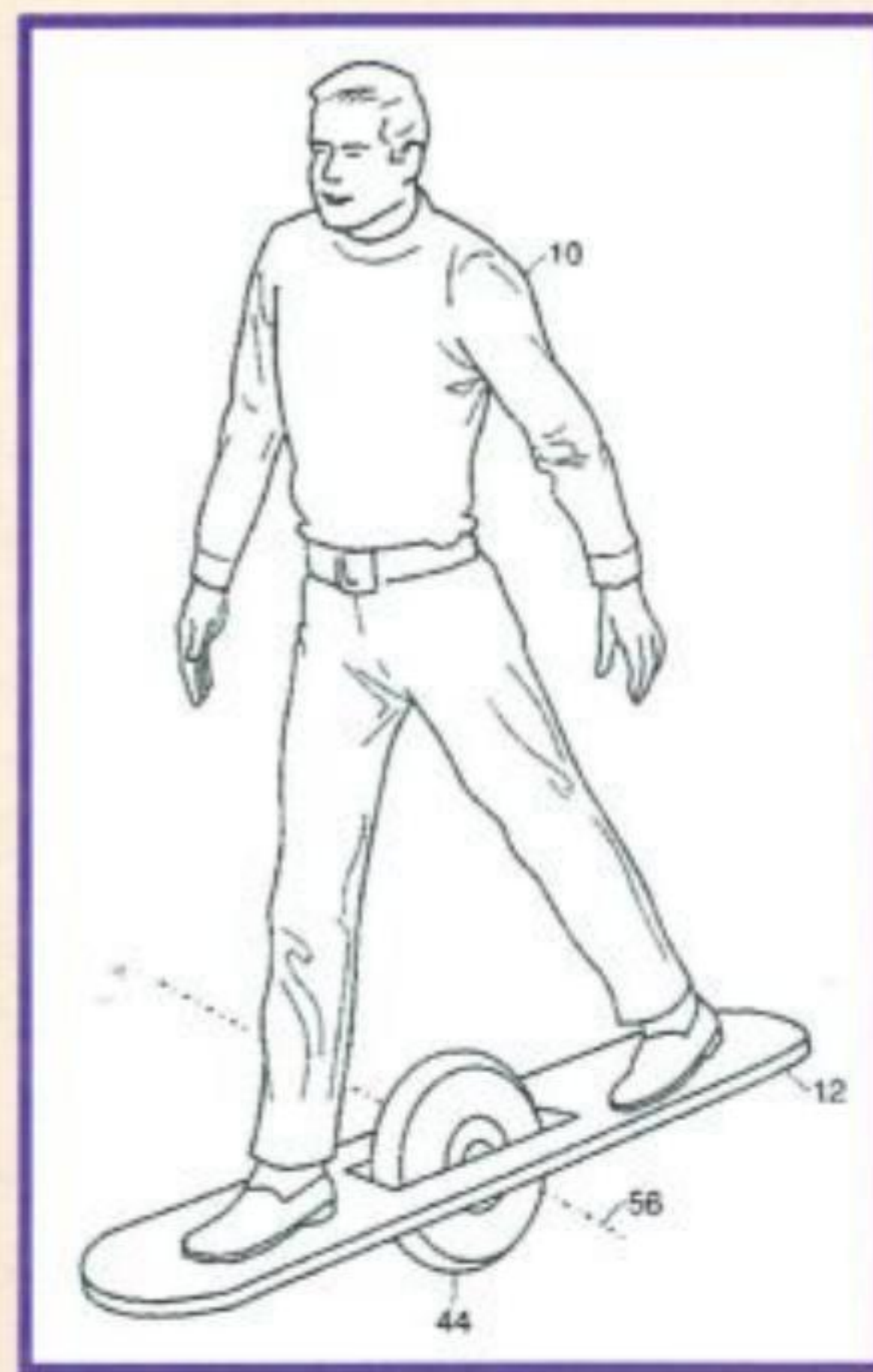
שאפשר את מזעורה של מכונת הדיאליוזה והפיכתה למכשיר "ביתי", וליצורו של ה-iBoot, כיסא-גלגלים מתוחכם המסוגל לטפס על מדרגות, להודקף למצב עמידה ולנסוע על חול. מלבד הכסף הרב

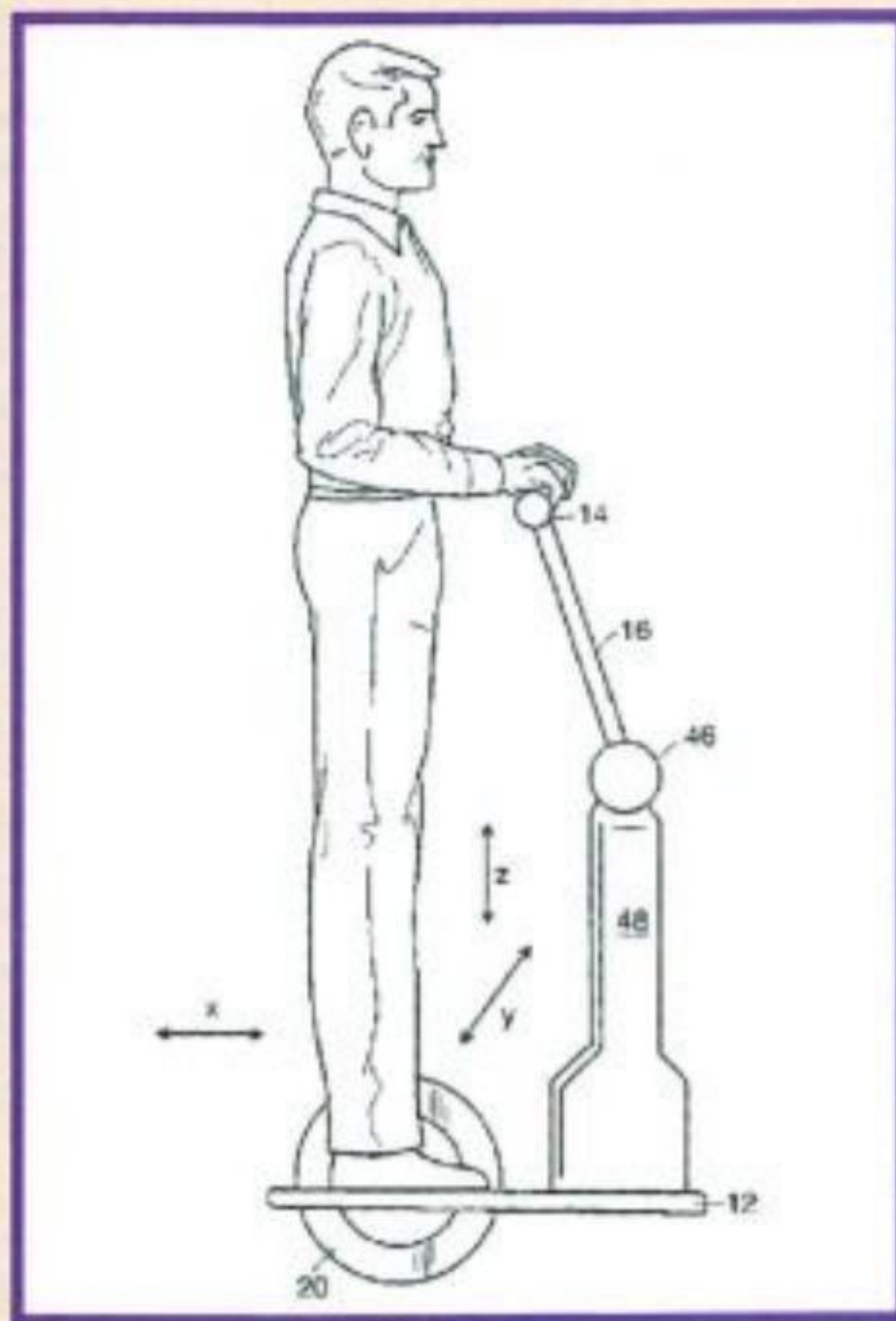


שההמצאות האלה הכניסו לו (מעל 100 מיליון דולר על ה-iBoot בלבד), זכה קיימן גם בעיטור הכבוד הגבוה ביותר בתחום הטכנולוגיה מטעם הממשל בארה"ב. עד כאן טוב ויפה. אבל מה עוד חסר לנו? מה שכל סטארט-אפיסט בימינו רוצה - משקיעים. גם אלה לא חסרים לקיימן. ג'ף בוזס, מייסד amazon.com וסטיב ג'ובס ממקימי Apple חברו לג'ון דור אחד המשקיעים הכבדים

אבל ראשית כל, על מה בעצם מדובר? האמת היא, שאף אחד בעצם לא יודע. הרשת אומנם תמיד שימשה כאינקובטור נוח וחס לגדילתן של שמועות מוזרות, אבל זאת הפעם הראשונה שהיא עוזרת להייפ הנוגע להמצאה בלתי ידועה, שעל פי ממצאה, דין קיימן, "תיקח בסערה את העולם ותשנה את הצורה בה אנו חיים".

נשמע מוזר? נכון, אז איך בכל זאת קורה שמיליוני אנשים ברחבי העולם עוקבים אחרי כל "פיפס" חדש בנושא? ובכן הסיבה העיקרית לכך היא האדם העומד מאחורי המסתורין. דין קיימן, 49, אינו השרלטן המצוי שלכם. מדובר באחד הממציאים המוכשרים והחדשניים ביותר בארה"ב ביום. קיימן אחראי בין השאר לתכנונו של מנגנון מיוחד





ענק העוסקות בטכנולוגיה ישנה, כך על פי קמפר. הסעיף האחרון הוא זה המסביר מדוע ישנה כזאת השאיות סביב הפרוייקט. קיימן טוען שאותן חברות ענק ינצלו את מאגר המוחות וההון העצום שלהם בכדי לפתח מוצר דומה שיכניס את הרווחים לכיסם. כל המקרה הזה רק ממחיש עד כמה תופעת ההיסטוריה הינה חלק בלתי נפרד מחיי הרשת. זה התחיל בגל האדיר של חברות הדוט



המפורסמים ביותר בעמק הסילקון שהיה אחראי בין השאר ל-Netscape. מלבד החבורה הנכבדת הזאת, לאף אחד אין אחוזים בחברה החדשה שהוקמה במטרה למכור את המוצר. יותר מכך, אף אחד מלבדם ומלבד המהנדסים העובדים על פיתוחה עדיין לא ראה את ההמצאה המדוברת. אף אחד חוץ מסטיב קמפר. השילוב האנושי הנכבד הזה הוביל כבר לפני כחצי שנה את הוצאת הספרים של אוניברסיטת האוורד לשלם 250 אלף דולר לקמפר, עיתונאי מכובד שפירסם

קום שהתרסקו באותה מהירות שבה צמחו, עבר למודלים עסקיים שקמים ונופלים בהתאם למצב רוחם של האנליסטים התורנים והגינג'ר הינו רק דוגמה נוספת לכך.

אין הרבה אנשי שיווק ופירסום שהצליחו לעלות על הנוסחה המנצחת ברשת ורובם פשוט משלמים לאתרים תמורת הזכות לשים באנרים באתרים שלהם. היו מעטים שהצליחו ליצור אסטרטגית שיווק מתוחכמת שעלתה מעל ומעבר לציפיות.

זוכרים את הסרט "פרוייקט המכשפה מבלייר"? הסרט בעל הרווחים הגדולים ביותר בהיסטוריה שווק אך ורק באינטרנט באמצעות פיתוח הייפ מסיבי ומפולח בצורה נכונה. גם אז, תרמה מאד העובדה שלאנשים לא היה מושג על מה מדובר.

קיימן הודיע כי לא יחשוף את ההמצאה לפני 2002, אבל גם אם ה-IT יהיה בסה"כ קורקינט חשמלי או טוסטר שמחובר לאינטרנט, הוא תרם בכל זאת תרם לכתיבת עוד פרק בספר ההיסטוריה של האינטרנט.

בסמית'סוניאן ובנשיונל ג'יאוגרפיק, תמורת הזכויות לספר על ה-IT. קמפר הצליח להשיג סיקור בלעדי על ההמצאה וכנראה שברגעים אלה ממש הוא עסוק בכתיבת עוד פרק על מה שהוא תיאר כ"משהו גדול יותר מהאינטרנט".

אז הנה לכם, כל המרכיבים הדרושים ליצירת גל שמועות ענקי וחסר תקדים לגבי טיבו האמיתי של הגינג'ר.

באתרי הטכנולוגיה השונים ניתן לראות עד כמה הדימיון משתולל. הגולשים מדברים על הכל, החל ממנוע אנטי-גרביטציה דרך ממחור אשפה ועד לכלי תחבורה חדש ומהפכני.

ישנם בכל זאת מספר קווים מנחים שעל פיהם ניתן לנסות ולנחש על מה מדובר:

- ידוע בוודאות שה-IT אינו מתקן רפואי.

- בפגישה פרטית עם בוזס, ג'ובס ודור, קיימן הרכיב שתי זוגות של IT בפחות מ-10 דקות בעזרת מברג ומפתח - ברגים. החלקים הגיעו בשתי מזוודות בעלי גודל סטנדרטי.

- בוזס פרץ בצחוק כשה-IT הופעל.

- להמצאה יש שני דגמים, כשהוול ביניהם לא יעלה יותר מ-2000 דולר.

- ואולי הכי חשוב: לטכנולוגיה העומדת בבסיס ההמצאה תהיה השפעה מרחיקת לכת על "חברות



אתרים הסוקרים את תופעת ה-IT

<http://www.readallaboutit.net> - חדשות אינפורמציה, קבוצות דיון וצ'טים בנוגע לקיימן וה-IT.

<http://www.theginger.com> - פורום פעיל בנושא.

<http://www.howstuffworks.com/ginger.htm> - אוסף של כתבות המנסות להסביר כיצד הגינג'ר יעבוד.

<http://www.delphion.com/details?&pn=US05971091> - הבקשה שהוגשה למשרד הפטנטים האמריקאי, ככל הנראה אמור להיות תיאור של ה-IT.

SSX

המרענן הרישמי של החורף

מאת: צחי הופמן

האמת, אין לי בכלל בעיה בלמצוא שורת פתיחה מתאימה לכתבה. אז הנה זה בא: SSX הוא המשחק הטוב ביותר שייצא עד היום לפלייסטיישן 2.

זהו משחק הסנובורד הטוב ביותר שיצא עד היום, והכותר הכי טוב שהגיע לפלייסטיישן 2 השנה ובכלל, ואם אתם גם רוצים אז גם לפלייסטיישן 1. הגרפיקה במשחק מ-ד-ה-י-מ-ה, פסקול הטכנו-בראייק משובח והחוויה עוצרת נשימה. SSX הוא המרענן הרשמי של החורף.

סנובורד הוא ז'אנר חדש יחסית במשחקי הקונסוליות והפי.סי ועד היום לא ראינו יותר מדי כותרים המציגים את הספורט הזה בצורה

טובה. חברת EA הקימה מחלקה חדשה תחתיה הנקראת EA BIG שתכיל את משחקי אקסטרים ספורט. אין דרך טובה יותר לפתוח את המחלקה הזו עם הכותר הזה, ואם אתם מתגעגעים לשלג בחרמון (שבטח כבר יורד), לפחות תוכלו לגלוש בפלייסטיישן 2.

"החומר הלבן
הנפלא הזה
נמצא שם?"

לא, זה לא מה
שאתם חושבים...



↑ Help

קצב מהיר

המטרה ב-SSX היא להתחרות מול גולשים אחרים מכל העולם. היופי במשחק הוא השילוב בין הצורך להגיע למקום הראשון בתחרות לבין הטריקים אותם תצטרכו לבצע במהלך התחרות, כשעליהם תצברו נקודות.



כבר במסך הפתיחה

תוכלו לבחור בין מספר דמויות אותם תוכלו לשחק, אבל ישנם כמה שחקנים איתם תוכלו לגלוש רק כאשר תגיעו לדרגה מסוימת של מיומנות. אגב, גם כאן יש אליס, רק שפה היא אחת הגולשות ולא ילדה מופרעת.

כל אחת מהדמויות מכילה סגנון גלישה ייחודי משלה, ובכל פעם שתגיעו לאחד משלושת המקומות הראשונים, המשחק "יפתח" את

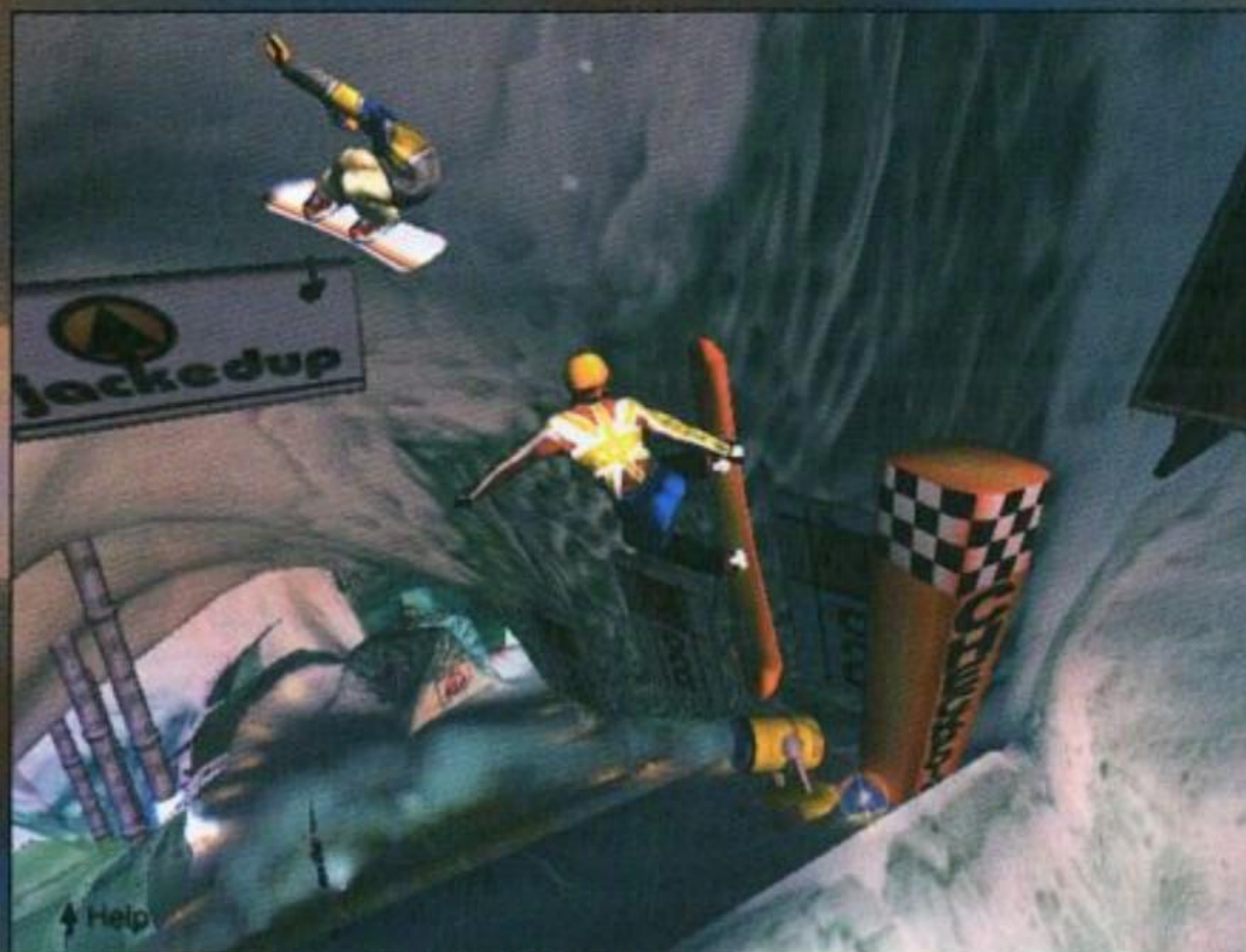


↑ Help

האקסטרים ובפלייסטיישן 2 בכלל, והיא מביאה בצורה דינמית וריאליסטית כל פרט במשחק. הדמויות מעוצבות כאילו הן לקוחות מאיזה סרטון מצויר, ותוכלו להבחין כיצד הפה שלהם זו ואיך הן ממצמצות. הגרפיקה במשחק רצה חלק ולא תצליחו להבחין בפיקסלים על הדמויות או בפאשלות של גרפיקה בביצוע תרגיל אחד למשנהו.

לסיכום, SSX יגרום לכם להרים את התחת ולנסוע לחרמון רק כדי לגלוש על סנובורד. המשחק כל כך כיפי עד שתמצאו את עצמכם יושבים במשך שעות רבות בניסיון לגלוש בכל המסלולים. הגרפיקה תשאיר את הפה שלכם פעור ואת הגוף שלכם מלא אדרנלין.

ורק בשביל לסגור מעגל ולדעת שהבהרנו את הנקודה, אני אחזור על משפט הפתיחה מראשית הכתבה: SSX הוא המשחק הטוב ביותר שייצא עד היום לפלייסטיישן 2.



הנעילה האוטומטית שלו על המסלולים ועל שאר הדמויות. בסך הכל המשחק מכיל שמונה מסלולים ושמונה דמויות אתם ניתן לשחק, כשכל דמות מכילה מספר מסוים של סנובורדס. הפריטים השונים והמיוחדים לכל דמות ישפיעו על אופן הגלישה ועל הרמה המקצועית שלה במסלול הגלישה.

אל תצפו למסלולים קצרים שיגמרו תוך כמה דקות. SSX מפתיע, ומספק מסלולים ארוכים ומגוונים. שני המסלולים הראשונים הם רגילים יחסית ומכילים רמפות, זיקוקי דינור, צינורות ועוד כמה הפתעות. כשבהמשך המשחק המסלולים מתחילים להיות ביזאריים, ותתחילו לפגוש מקומות מוזרים כמו עיר המכוסה בשלג, מדבר משונה ומסלול הנראה כמו מכונת פינבול. המסלולים הללו מרתקים בעיקר בגלל הצורה שהם מעוצבים וזאת אחת הסיבות העיקריות שבזכותן המשחק מצליח כל כך.

בחירה חופשית

המרשים ביותר במסלולים המהירים של SSX היא האפשרות לגלוש איפה שרוצים. במקום שיש שלג, שם תוכלו לגלוש. הכל פתוח בפניכם, כך שלא משנה לאן תוכלו להגיע עם הקרש שלכם ובלי קשר כמה הוא רחוק מהמסלול - החומר הלבן הנפלא הזה נמצא שם? או תהנו. החופש לגלוש איפה שרוצים היא לא רק אפשרות גרפית מרשימה, היא גם דרך לחקור מסלולים ולגלות את דרכי הקיצור שבעזרתם ניתן לנצח.

השליטה במשחק נעשית בעזרת הכפתורים הרגילים בשלט ובעזרת הג'ויסטיקים האנלוגיים. השליטה באמת נוחה, ואתם ממש מרגישים את הדמות. כל הכפתורים בשלט משחקים פה, ותצטרכו ללמוד אתם קצת לפני שתרגישו שאתם ממש שולטים בחומר. בכל מקרה, ישנו קורס אימונים מזורז המסביר כיצד לבצע את הטריקים הבסיסים, כשאת שאר הביצועים תוכלו ללמוד בעזרת שיטה מאד פשוטה. בכל פעם שתנסו לבצע טריק והדמות שלכם תתרסק על איזה סלע ותפלוט זעקת כאב, תדעו שזאת לא הדרך להשיג נקודות. לזאת ידידי, אנחנו קוראים שיטת האלימינציה.

הגרפיקה ב-SSX היא אחת הטובות ביותר שראיתי עד היום במשחקי





Quake III: Team Arena

דרך טובה לחסל את יריבך היא לשתול מוקשים במקומות בהם אתה יודע שיריבך יעבור בהם, מקם אותם במקום נסתר (כמו קירות או מעברים) במסך ופוצץ אותם כאשר אויבך יעברו שם. השתדל לתכנת מקשים ספציפיים לפקודות החשובות על מנת שלא תצטרך ללחוץ כל פעם על ESC. דבר זה יחסוך לך זמן רב ויאפשר לך לחלק פקודות ולתקשר עם קבוצתך בזמן שאתה בתוזה. אמנם היה נחמד אם היית יכול להרשות להגנה של הבסיס שלך להשתמש בתוספת ה- "DOUBLER" אך עדיף להשתמש בתוספת זו להתקפת בסיס האויב (במיוחד במצב משחק "OVERLOAD").

Championship Surfer

שים לב לפסגת הגל ועמוד כשאתה יודע שיש שאתה במומנט הנכון. התאמן הרבה בגלישה חופשית, וברגע שתשלוט היטב בטריקים של הגלישה הצטרף לתחרות. בחר לך סגנון צפייה קבוע ותשאר איתו.

Microsoft Casino

כאשר אתה משחק בבית אחוזי הסיכוי שלך לנצח יקטנו, אך כאשר אתה מתחרה נגד שחקני המחשב תשים לב שהם עושים הרבה טעויות טיפשיות בהימורים ובכך מאפשרים לך לזכות בפרסים גדולים. אם אתה אוהב לשחק בפוקר בוידאו המכונה המומלצת ביותר היא מכונת

Battle Isle: The Andosia War

אל תזלזל בחשיבות בדיקת שטח האויב לפני שאתה מתקדם עם כוחותיך. התקדמות לשטח אויב בו לא ידוע לך מי ניצב מולך יכול להובילך להפסד בקרב. לפני שאתה תוקף מבצרים חזקים שים לב היטב שכל כוחותיך ממוקמים היטב על מנת שתוכל לבצע את ההתקפה היעילה ביותר. בקרב נסה לשלב סוגים שונים של כלי נשק, לדוגמא תקוף את חיל הרגלים של האויב בעזרת ארטילריה לפני שהם ישגרו טילים על הרכבים שלך, וכמו כן הטנקים שלך הם הנשק הטוב ביותר נגד הטנקים של האויב.

Project IGI: I'm Going In

תמיד שים לב לכמות התחמושת שברשותך ותהיה מוכן לטעון מחדש, הדבר האחרון שתמצא הוא שתגמר לך התחמושת בזמן קרב ירי.

לפני שאתה נכנס לבסיס סרוק היטב סביבו, מפני שלפעמים יש דרכים בטוחות יותר להיכנס דרכם אליו. שים לב למצלמות הביטחון, במיוחד אם אתה מתגנב ממרחק. אם אתה תירה במישהו והמצלמה תראה את זה תשמע ההזעקה והשומרים יהיו בדרכם אליך.

טיפים

code blue

בשלים הראשונים של המשחק ה- PDA הוא חברך הטוב ביותר. בעזרתו אתה יודע כיצד לטפל בחולה הניצב מולך, אמנם בשלים מתקדמים יותר של המשחק אתה תאלץ לזכור בע"פ את הליך הטיפול אחרת חולים הנמצאים במצב קריטי ימותו לך בזמן שאתה מסתכל ב- PDA שלך. שים לב היטב כאשר אתה ממלא את טפסי החולים, מפני שכל טעות קטנה שלך יכולה להרע את מצבו של החולה ואף להמית אותו ועל כך ירדו לך הרבה נקודות משחק. לבית החולים שלך אין כסף רב לכן המנע ככל האפשר בשימוש בציוד של בית החולים. כמו כן המנהל יכעס עליך אם יראה שאתה משתמש יותר מדי בציוד של הבית חולים.



במשחק עדיף תמיד שתשמור על מהירות כמה שיותר גבוהה, לכן גם בפניות שבהם אתה צריך להאט מעט על מנת לא להתהפך אתה יכול להצמד לאבן השפה של הכביש אפילו עד למצב שבו אתה פונה על שני גלגלים. כאשר תהיה מספיק מאומן בפניות אתה כמעט ולא תצטרך להאט בפניות. במשחק הזה בשונה ממשחק הפורמולה הקודם למכוניות קיימת תאוצה גבוהה יותר אך גם יותר סחרור גלגלים לכן אתה צריך ממש להקפיד להשאר במסלול ולקחת פניות טוב בתחילת המרוץ.

Chessmaster 8000

למד היטב סיומות של משחקים. פעולות נכונות בשלבים אחרונים של משחק יתנו לך סיכוי גדול בהרבה לנצח. משחק ב-Josh's voice-annotated יתן לך עצות רבות למשחק וישפר משמעותית את משחק השח שלך.

המפציצים שלך. לכן אל תתקיף מטרות רחוקות עד שיהיו לך מטוסי קרב שמסוגלים ללוות את המפציצים עד ליעדם. לדוגמא: ברלין היא יעד רחוק שרק באביב של 1944 יהיו לך את המטוסים ארוכי הטווח P51D MUSTANGS אשר מסוגלים ללוות את המפציצים עד ומחזרה מברלין.

F1 Championship Season 2000

אם באמת אתה מעוניין להגיע ליכולות המרביות עם רכב הפורמולה 1 הרשם לבי"הס לנהיגה. אמנם האימון קצת מעצבן אך לבסוף אתה תצא נהג הרבה יותר טוב. אפשרויות הצפייה הרבות במשחק הן לא רק בשביל הכיף. ע"י כך שאתה מסתכל לתוך רכביהם של נהגים אחרים תוכל לראות לאיזה מהירויות הם מגיעים ובאיזה הילוכים הם משתמשים בחלקים השונים של המסלול וזה יתן לך רמז לגבי השיפורים שהנהגים האחרים עשו לרכביהם.

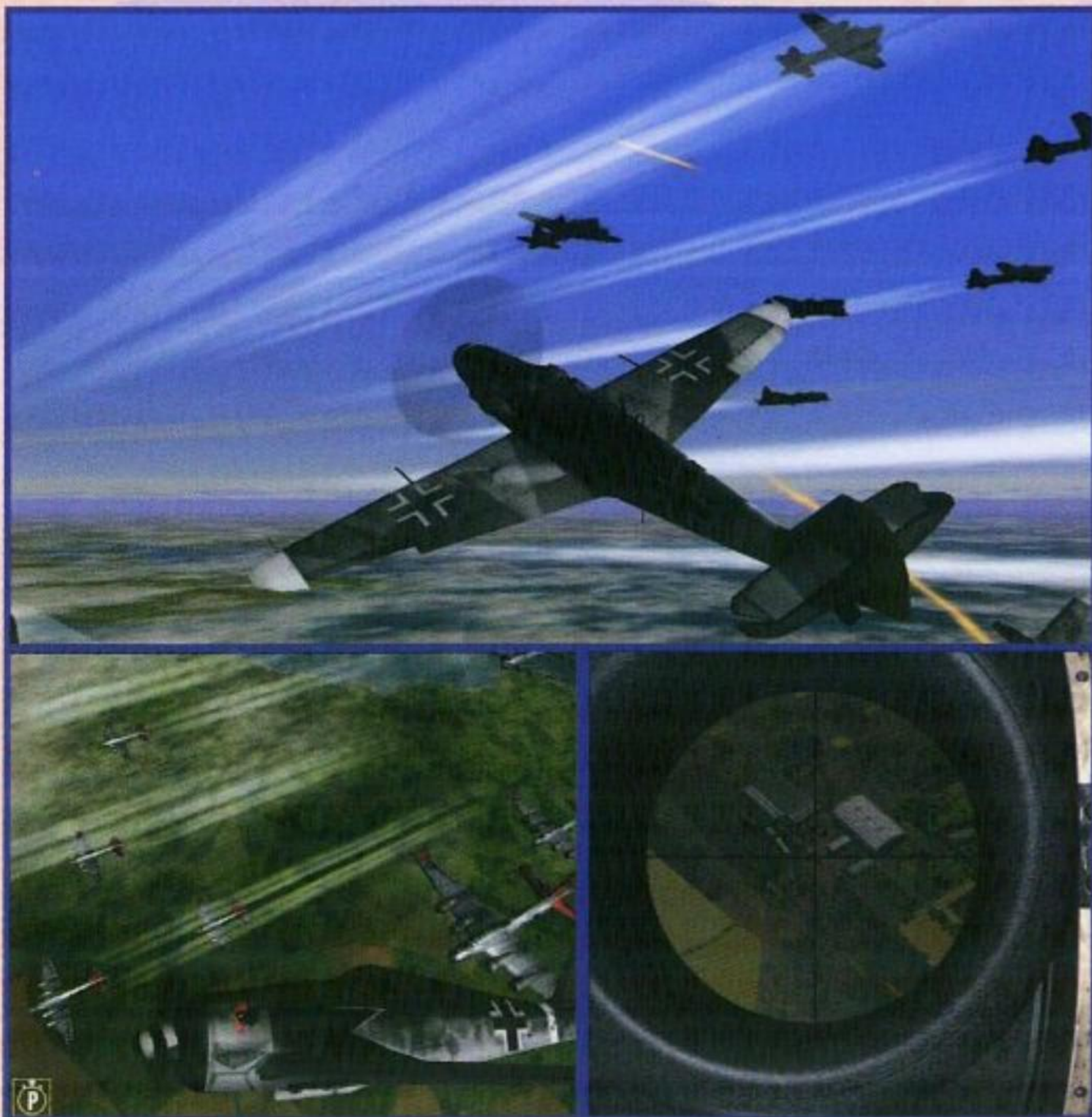
ה"DEUCES WILD" ב-"BELLAGIO" כמו בקזינו אמיתי גם בקזינו של "MICROSOFT" משחקי השולחן בהשוואה למשחקי המכונות מאפשרים לך להמר על סכומים גבוהים יותר ולזכות בכסף רב יותר מאשר משחקי המכונות.

Star Trek: Starfleet Command Volume II - Empires at War

בחן היטב את כל האפשרויות שלך לפני שאתה מנסה להשתמש ב-"HIGH ENERGY TURN" נגד האויב. אמנם זה יכול להציל אותך אך באותה מידה זה יכול לשתק אותך ואף להשמיד את ספינתך. עדיף שתכוון את ה-"TRACTOR BEAMS" שיירטו טילי אויב. אמנם זה סופג לך אנרגיה רבה אך אם לא תפעל כך הפיזורים שלך יאלצו לחסל את הטילים (דבר שפחות עדיף). בזמן קרב במשחק מרובה משתתפים דאג להתמקד ולהתקיף אויב אחד עד שתחסל אותו ורק אז תעבור לאויבים האחרים.

B-17 Flying Fortress: The Mighty 8th

בזמן תכנון המשימה דאג לתכנן את דרכי הכניסה שלך לשטח עם המפציצים כך שהמפציצים לא יצטרכו לעבור דרך המבנים נגד מטוסים. אמנם זה יגרום לכך שלמפציצים שלך יקח יותר זמן להגיע למטרה שלהם אך בצורה זו הם יוכלו לשמור על מבנה אחיד ויספגו פחות אבדות מההתקפות מהקרקע וכך יוכלו להגיע ליעילות מרבית בהפצצת האזור. זכור שבנוסף לכך שאתה יכול לשלוט על המפציצים שלך אתה גם יכול לשלוט על מטוסי הקרב שלך בזמן משחק. בשלבים מוקדמים של משימה עדיף שתקח שליטה על מטוסי הקרב שלך ותנסה לדאוג לכך שמטוסי הקרב של האויב ישארוכמה שיותר זמן הרחק מהמפציצים שלך, אך אם למרות זאת הם יתקרבו למפציצים שלך תמיד תוכל לחזור ולשלוט במפציצים. אם אתה משחק במערכה של המפציצים, תמיד דאג לכך שיהיו מטוסי קרב שילוו את



ZARAD הוא האיש היחיד שיכול להשתמש ב-"CATTENI BLASTER", אז אם אתה מוצא אותו צייד אותו בנשק הזה. באותו רעיון רק בני האדם יכולים להשתמש ברובים.



אם שכחת מה המשימה שלך לחץ על M ויעלה לך מסך עם המשימה שלך ומפה של המסך, לחיצה על F1 תציג לך מספר טיפים כלליים על המשחק.

הקפד לבחור בתגובה הנכונה בתיבת הדיאלוג כשאתה נמצא בשיחה. התגובה שלך לעוזר לך או אף להרע את מצבך.

תעלת אוויר פתוחה השתמש בה על מנת להתקדם ולהגיע למקומות חדשים בלי הצורך להלחם נגד אויבים חזקים. קרא כל מסמך שאתה מוצא כיוון שכל פיסת מסמך מכילה מידע כלשהו, כמו טיפים לגבי ערבוב אספקה רפואית, או גם מעט הסבר לגבי מה שבאמת קרה באי.

Combat Command 2: Danger Forward

קרא היטב את הפקודות ואת חוקי השליטה. החיילים שלך מתפקדים הרבה יותר טוב כשאתה יודע איך לשלוט בהם. שטחים, חיילי אויב והתפרדות, כל אלו משפיעים על התנהגות החיילים בזמן קרב. ירי מדויק לעיתים רחוקות מחסל את האויב, אך הוא בעיקר מזהיר אותו מהתקפה קרבה ומאפשר לו להתגונן היטב. השיטה המועדפת היא הסתערות שבה תשמיד את האויב ותשתלט לו על השטח. השתמש בארטילריה שלך להשמדת מפקדת האויב ולהשמדת יחידות ארטילריה. פגיעה בתפקוד מפקדת האויב יכולה לגרום לכמה מהיחידות שלו ללכת לאיבוד.

Anne McCaffrey's Freedom: First Resistance

בזמן מלחמה אל תנסה לרוץ ולרות באותו הזמן, עדיף שתרוץ ותתפוס מכסה ורק אז תירה על האויב.

אל תתבייש להשתמש ב-"ONLINE COACHING SYSTEM". כאשר המחשב ינתח את משחקך אתה תבכך בטעויות שעשית ובכך תוכל לשחק יותר טוב בעתיד.

Oni

תחמושת היא מצרך נדיר לכן בכל הזדמנות שתהיה לך עדיף שהשתמש בידיים מאשר בכלי הנשק. כשאויב נופל אך לא מת עדיף שתרחק ממנו לפני שהוא יספיק לקפוץ ולתת לך אגרוף או בעיטה. אמנם לא כל כך קשה לפרוק את האויב מכלי הנשק שלו אך תמיד תנסה להשאר בינו לבין כלי הנשק כדי למנוע ממנו להרים אותו חזרה.

The Emperor's New Groove

למרות שאפשרי שתשחק במקלדת במשחק, יהיה לך יותר נוח לשחק אם תשחק בעזרת שלט. השתמש בזרעי הענבים בצורה חסכנית, לעולם לא תדע מתי תצטרך פתאום להשתמש בהם בשביל לרוק. שלוט באמנות הבעיטה. רק כך תוכל לחסל את בשומרים הקשוחים.

Dino Crisis

לפעמים דרכי קיצור במשחק נמצאים בבניינים כתעלות אוורור. לכן כשאתה רואה



צ'יפים

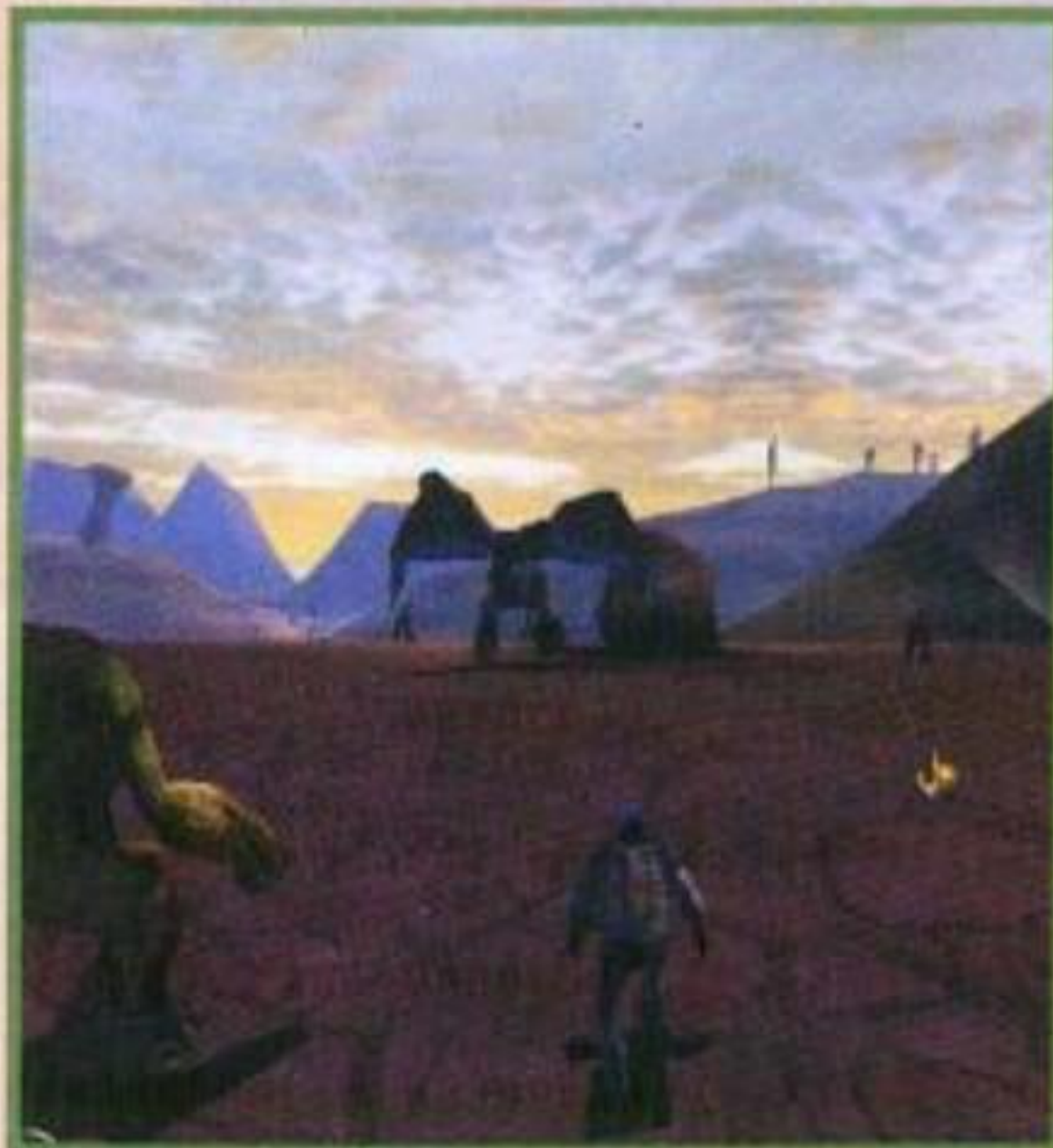
Kingdome Under Fire



המשאבים;
 hastalavista; כל הבניינים נהרסים;
 simsimhae; בנייה מהירה;
 knowledgeispower; חידוש מנה מהיר;
 godblessu; בריאות מלאה;
 amosbmerciful; מנה מלאה;
 dayspring; מפה מלאה;
 opensesame; לא ידוע;

כשאתה משחק במשחק לחץ על ENTER ותקיש "MAKEMYDAY" לאפשר שימוש בציטים. עכשיו לחץ על ENTER ותקיש את הקוד המתבקש מהטבלה. החלף ב-PERIOD כשאתה משחק במצב משחק RPG. במשחק הדמו הקש #9#9 אחרי כל קוד שאתה מקיש. לדוגמא: "9#9MAKEMYDAY#9". מצב רמאות; תוצאה; baegopa; תוספת 500,000 לכל

Sacrifice



בזמן המשחק לחץ על CTRL + SHIFT+. יופיע טקסט ירוק על המסך ואז הקש את אחד מהקודים שבטבלה. צריך להיות רווח בין @ ליתר הקוד.

תוצאה	מצב רמאות
הקוסם בלתי מנוצח	@ yourbulletscannotharmme
הקוסם בלתי מנוצח	@ mywingsarelikeashieldofsteel
בריאות מלאה	@ bythepowerofgrayskull
מנה מלאה	@ ihavethepower
קבלת קסמים מסויימים	@ gimmegimmegimme]spell name
SPAWN FOUR מגלה מפלצות מבלי לבזבז נשמות	@ aplethoraof]monster name
נשמות	@ dontfearthereaper; 32
קוסמים יכולים לאסוף נשמות אדומות	@ castratetheheathens

Sudden Strike



בזמן שאתה משחק במשחק לחץ על ENTER, ואז הקש אחד מהקודים שבטבלה על מנת להפעיל את הקוד.

תוצאה	מצב רמאות
בלתי מנוצח	superman**
99 מפציצי סטאר	starcraft**
מפה מלאה	nofog**
מפה מוסתרת	staticfog**

השגריר החללי

מאת: מיכאל עומר

לתוכו חלב והתחלתי לאכול בנחת, עד שהופרעתי באגרסיביות ע"י צלצול הפלאפון שלי.

הדבר הכי מרגיז בפלאפון שלי הוא הגודל שלו. משנות ה-90 של המילניום הקודם, בהן הוקמו חברות הפלאפון הראשונות, לאט לאט ממזערים את גודלם של כל הפלאפונים. הפלאפון שלי הוא בגודל של אפונה. עברו שתי דקות עד שהצלחתי למצוא אותו.

"בוקר טוב." עניתי בקול ממורמר של אדם שהקורנפלקס שלו עומד ומחכה להאכל.

"בופסו!" קולו הצורם של השליטה שלי צרח עלי מהשפופרת. מסיבה לא ברורה, היא מתעקשת לקרוא לי בופסו. אמרתי לה עשרות פעמים ששמי הוא ג'רי, אבל היא מתעלמת מההערות שלי בהפגנתיות וממשיכה לקרוא לי בופסו.

"בוקר טוב, שליטה" אמרתי לה בחביבות האופינית שלי - חביבות אפסו.

מה לקח לך כל כך הרבה זמן? היא שאלה בעצבנות.

"הייתי עסוק בהכנת התחקיר האחרון שנתת לי" אמרתי בזהירות "זה היה כל כך מעניין ש..."

"טוב, מספיק שקרים" היא אמרה בעצבים "אתה צריך לנסוע היום לביטלג'וס."

החדשות זעזעו אותי מעט. נסיעה לביטלג'וס היא נסיעה ארוכה של שש שעות מייגעות, שלא לדבר על הבירוקרטיה של הכניסה לכוכב. ניסיתי למחות.

"אבל בדיוק..."

"לא מעניין אותי" היא קטעה אותי "אתה בשליחות דמוקרטית חשובה ביותר. אתה זוכר את סא"ל גרדרק?"

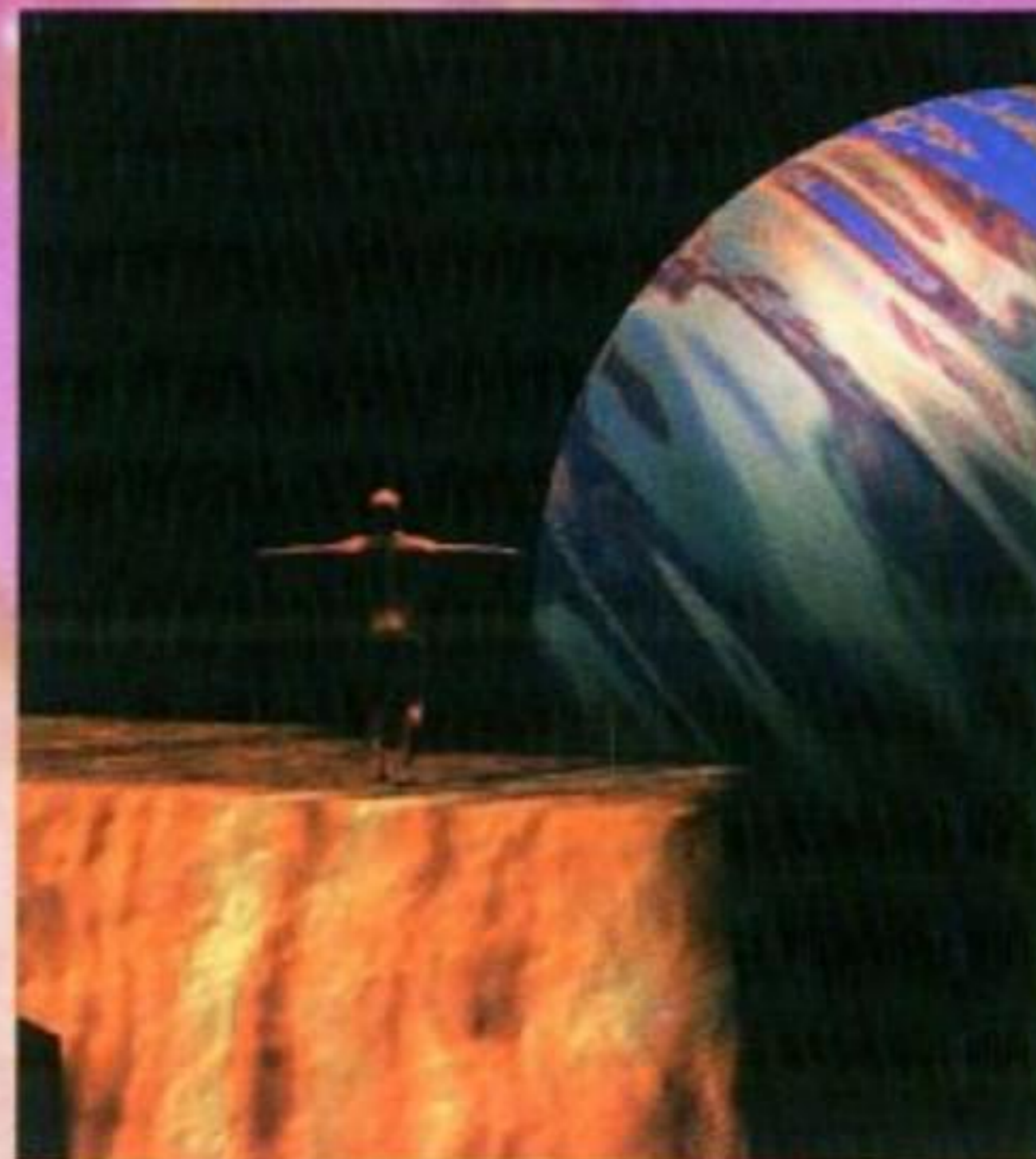
ניסיתי להזכר "זה שנשוי ליבלת שיש לו על הרגל?"

"לא" היא אמרה בקוצר רוח "זה הדוד המפגר שלך. סא"ל גרדרק הוא השר הממונה על כל המסחר הבין חללי של ביטלג'וס. אנחנו עומדים לחתום איתם על חוזה חשוב מאוד

בפתח חדרי וכשכש בזנבו בעליונות. הנשימה שלו הריחה כאילו הוא ליקק כל הלילה פגר מרקיב במיוחד של עכברוש. קרוב לוודאי שזה מה שהוא באמת עשה.

"ראלף" גנחתי "קישטהו!"

הוא המשיך לקשקש בזנבו בעליונות. הכרתי טוב מאוד את הקשקוש הזה. זה היה קשקוש של 'בוקר טוב, תוציא אותי לטייל'. גנחתי פעם אחרונה, קמתי, קשרתי את ראלף ברצועה לקיר, פתחתי את הדלת החוצה, וזרקתי אותו לחלל. הוא כשכש בזנבו ונבח בעליונות, מרחף בחלל הריק.



את ראלף הרווחתי פעם בטעות בשולחן הימורים בירח סביב יופיטר. לא הבנתי אז עד כמה הגורל מתאכזר אלי. ראלף, כלב החלל הטיפש ביותר ביקום היה אלכוהוליסט עוד כשיקבלתי אותו, ומצבו לא השתפר מאז. בנוסף היה לו פיצול אישיות קל, וכל ראש חודש הוא החל לחשוב שהוא תוכי. הנסיונות המעצבנים שלו לעמוד על הכתף שלי ולאכול גרעינים רק העכירו את האווירה בינינו. למרות כל הבעיות הנפשיות שאפפו אותו, הסתדרנו. בקושי.

ניגשתי למטבח הקטן שלי, פתחתי קופסא קטנה של קורן-פלקס, זווז-צ'ופס, מזגתי

אתם יודעים, אני אף פעם לא הסתכלתי על החלל בתור הגבול הסופי. נראה לי תמיד טיפה מלודרמטי ומטופש לקרוא להרבה מאוד ריק עם קצת כוכבים בתוכו "הגבול הסופי". מה עם המוות? מה עם התנתקות טוטאלית מהאני הגשמי? מה עם שתיית בקבוק וודקה עד כדי אבדן חושים מוחלט?

לא, החלל בשבילי הוא עבודה. כמו כל אדם עובד, אני קם בבוקר, לובש בגדי עבודה מצחצח שיניים, אוכל ארוחת בוקר והולך לעבוד.

אני עובד כיום כשגריר של קונסוליה קטנה ולא חשובה במערכת אלפא קנטאורי. השכר לא משהו, אבל השעות נוחות ואני מקבל רכב ופלאפון. הרכב הנ"ל הוא חללית קטנה מדגם זה או אחר, שנוסעת די מהר ויכולה להשתחל לחניות צפופות.

אני לא יודע אם אתם יודעים מה שגריר קונסוליה בעצם עושה, אז אני אספר לכם בקצרה. השגריר של הקונסוליה הוא בעצם הכלבלב של השליט. השליט מתעורר בבוקר, גונח וחושב לעצמו "לאן אני אשלח את השגריר שלי היום?". כבר נשלחתי פעמיים למערכת במרחק 200 שנות אור על מנת להביא ביצה מיוחדת מאוד לארוחת הבוקר של השליטה שלי. פעם אחת היא החליטה שיהיה רעיון טוב אם אני אסע סביב מערכת השמש שלנו, ואוודא שכל הכוכבים עדיין נמצאים שם. לפני שבוע היא שלחה אותי למצוא מערכת כוכבים בצורת כלב.

אני חייב להודות שבתחום הסיפוק מהעבודה, הסיפוק שלי שואף לאפס. אני גר בחללית שלי, מקיף את כוכב הלכת הקטן שלנו שלוש פעמים ב-10 שעות, ומחכה שישלחו אותי לעוד שליחות מטופשת.

היום כשהתעוררתי בבוקר, הרגשתי בעצמותי שזה עומד להיות יום מסריח במיוחד. דקה אחר כך הבנתי שלא היום מסריח, אלא ראלף כלב החלל האלכוהוליסט שלי, שעמד

שמן. להערכתו הוא שקל 300 קילוגרם לפחות.

"כן? הוא חיך אלי."

"אדון גרדרק" חייכתי אליו "שמי בופס. אני נציג של..."

"אני יודע מי אתה" הוא אמר בלי לחיך.

לא ידעתי איך להמשיך את הדיון אז הגשתי לו את הטובלרון "מזל טוב."

סוף סוף הוא החל לחיך. הוא זלל את הטובלרון בנגיסה אחת, חיבק אותי והלך למקום אחר.

את המשך היום ביליתי בשיחה ארוכה עם בראד פיט על הסרטים הראשונים בהם הוא שיחק, עד שפתאום החלה המולה במרכז החדר.

"מה קורה?" שאלתי את בראד.

הוא הניד בכתפיו "כנראה שעכשיו מרימים אותו על הכסא."

הסתכלתי ברעד. אכן, סא"ל גרדרק ישב על כסאו בחיך בעוד כעשרה מנהיגים וקצינים בכירים התכוננו להרים אותו.

"בופס!" הוא קרא לי "בוא, תראה לנו את כוחה של הקונסוליה שלכם."

לא באמת רציתי לעשות את זה. עוד פחות רציתי לעשות את זה כשגיליתי שהוא בן 677. אני אשם שבפעם ה-345 שהרמנו אותו, קרסתי והוא נפל על שולחן עוגות הקרם?

הוא, אגב, שקל הרבה יותר מ-300 קילוגרם.

אני לא יודע איך הצלחתי לברוח

משם, ואיך הגעתי לטרנספורטר, ואיך אני וסוזי הצלחנו להתחמק מצבא המשמידים ששלחו אחרינו. מה שאני כן יודע הוא שאחרי שכבר היינו מאוד רחוקים משם, ואחרי ששתיתי חצי בקבוק וויסקי כדי להרגיע את העצבים שלי, הפלאפון שלי התחיל שוב לצלצל.

"זאת השליטה" חייכה אלי סוזי.

"תעני לה, ותגידי שאני לא בבית."

"שלום שליטה" שמעתי את סוזי אומרת "לא, בופס לא בבית."

עוד ממרחק מרשים שמעתי את צרחות השליטה. לא התכוונתי לחזור בימים הקרובים. ניתן לה כמה ימים להרגע. נשכבתי על המיטה שלי פעם שניה באותו יום, נאנחתי וניסיתי להרדם.

כמובן שהבירוקרטיה הייתה נוראית אפילו יותר ממה שזכרתי אותה. נאלצתי למלא עשרה טפסים, בהם פירטתי בין השאר, את העדפות המיניות שלי ואת הירק האהוב עלי. אחר כך עמדתי והתווכחתי במשך חצי שעה עם שומר בטחון שרצה לעשות לי בדיקה רקטלית על מנת לוודא שאני לא מבריה כלום לכוכב. למולי, כשכבר כמעט החלטתי שאני עוזב את הכוכב הלא ידידותי הזה, הגיע בחור חביב עם שלוש עיניים בחליפת טוויד והסביר לשומר הבטחון ששמי בופס, ושאני שגריר של השליטה של קונסוליה חשובה באלפא קנטאורי.

"אני מצטער מאוד על העיקוב אדון בופס" הוא אמר לי "שמי דן, ואני יד ימינו של גרדרק. אם תבוא עימי, אוליך אותך למסיבה. כמובן, עליך ללבוש לבוש פורמאלי לפני כן." "אני לובש לבוש פורמאלי." ציינתי, ונפנפתי בעניבה שלי.

"כמובן" הוא אמר בחיך מלאכותי ומלא שיניים, אבל אנחנו לבושים קצת שונה מאצלכם.



החלטתי לא להתווכח, ומצאתי את עצמי 20 דקות לאחר מכן לבוש גם כן בחליפת טוויד. דן, בחור מאוד לבבי, הסיע אותי למסיבה, והכניס אותי לאולם.

הבטתי סביבי. בכל מקום היו אנשים מאוד חשובים. משמאלי עמד ג'ון קרדווס, שליט כל מערכת אפלונים, אחד מהאנשים העוצמתיים ביקום. מלפני עמד יוסי גייטס, נכדו של הנכד של ביל גייטס, ועדכנית להיום האיש השביעי הכי עשיר ביקום. ליד הבאר עמד בראד פיט וחיך אלי חיוך מלא שיניים. לידו עמד סא"ל גרדרק ושוחח עימו ברצינות רבה. ניגשתי אליהם.

"בסרט מועדון קרב, אני מוכרח להגיד שהמשחק שלך..." שמעתי את גרדרק אומר, ואז הוא הסתובב אלי. הוא היה שמן. מאוד

שיסדר לנו משלוחים שבועיים של 10 טון טמפוני ביטלג'וס.

שקלתי אם לשאול מדוע אנחנו רוצים כל שבוע 10 טון טמפונים מביטלג'וס, והחלטתי לוותר.

"היום יש לו יום הולדת." אמרה השליטה.

"מזל טוב." עניתי.

"אתה הולך להיות הנציג הרשמי שלנו ביום ההולדת שלו."

אוקי, מטופש מספיק. זו בהחלט נשמעה כמו שליחות סטנדרטית שאני מקבל.

"אני לא הולך לעשות שום דבר כזה."

"אתה הולך לעשות בדיוק מה שאמרתי לך, ואתה תביא לו טובלרון במתנה."

"טובלרון?"

"סא"ל גרדרק מאוד אוהב טובלרון. בופס..."

"כן?"

"אני לא רוצה לשמוע שעשית בעיות."

היא ניתקה, ואני נשארתי עם מצב רוח עכור במיוחד. שפכתי את הקורן פלקס המגעיל שלי לפח, משכתי את ראלף פנימה לתוך החללית וקראתי למחשב שלי.

"סוזי?"

"כן בופס?" סוזי הופיעה על המרקע של המחשב.

"אל תקראי לי בופס" התעצבנתי

"מה זאת השמלה המזועזעת הזאת?"

סוזי היה המחשב שלי. איזה טכנאי ממייקרוסופט היה מספיק מטומטם בכדי לתת למחשבי ניווט בחלליות אישיות מדומה. התוצאה אצלי הייתה מחשב בשם ג'ורג', טרנסווסטייט שהתקש להתלבש בבגדי נשים ולהקרא סוזי.

"אנחנו נוסעים לביטלג'וס."

"אין בעיה ג'רי, יש לך חלב על הסנטר."

הלכתי עצבני לחדר השינה שלי, ניגבתי את הסנטר בחולצתי, נשכבתי על המיטה וניסיתי להרדם.

שש שעות לאחר מכן, ועוד חצי שעה מעצבנת בחנות שוקולדים דחוסה במיוחד, הגעתי לביטלג'וס.

"ראלף" קראתי, והוא נכנס לחדרי, נושא בפיו את הנעליים שלי.

"כל הכבוד, כלב חכם" החמאתי לו, ניקיתי מהם את הריר ולבשתי אותם "אני יורד לביטלג'וס. אתה תשאר ותהיה כלב טוב, ואם לא תעשה פיפי על השטיח של דוד ג'רי, הוא יביא לך סטייק כשהוא יחזור."

הוא כשכש בזנבו בעליונות. נאנחתי, נכנסתי לטרנספורטר הקטן והדחוס שלי, ואמרתי לסוזי לשגר אותי למטה.



שיח עם מורגן לה-פיי

קצף על פני המים

"זיו", עניתי בסבלנות, "קודם כל אל תאמין לכל מה שאתה רואה בסרטים. חוץ מזה איך בכלל מישהו שעושה אמבטיה יכול לקרוא ספר? הוא יירטב."
 "לא חשבתי על זה", ענה זיו, "אולי עוטפים אותו בנייר שקוף שרטיבות לא עוברת דרכו?"
 ניתקתי את הטלפון ולגמתי מהיין. הקצף הגיע כמעט עד לתקרה, אולי לא הייתי צריך לשפוך כל כך הרבה. הסלולארי צלצל. "מה?" עניתי.
 "איך אתה עונה לטלפון?" שאל אותי איתי מהצד השני.
 "כה אמר הג'ינג'י שפעם ענה לי לשיחה 'תפסיקו להציק לי'. אמרתי, 'מה אתה רוצה?'"

"שמע, אני במסעדה עכשיו, חשבתי שתרצה לקפוץ."
 "לא."
 "מה לא?" הופתע איתי, "ערן זו מסעדת בשר איכותית. אתה חולה?"
 "לא, רק עייף." עניתי.
 "יאללה עצלן אחד, קום ובוא."
 ניתקתי את הטלפון. הבטתי סביב, האדים היו מרשימים, לא יכולתי לראות את הקצה השני של האמבט. הסלולארי צלצל. בתנועה זריזה הרמתי אותו וזרקתי אותו אל תוך האסלה. אפשר היה לגייס אותי ל-NBA. דווקא קול הצלצל מהמים נשמע מעניין. כמו מוזיקה של באך. דלת האמבטיה נפתחה.
 "ערן?" שמעתי את שירי מבעד לאדים, "הכל בסדר? לא עניתי לנו בטלפון."
 שירי, מורגן, אבי, זיו ואיתי נכנסו פנימה.



"איכפת לכם", צעקתי, "אני עושה אמבט."
 "לא ממש מפריע לנו." ענתה מורגן, "אבל הדאגת אותנו כשלא ענית."
 "אתה בסדר?" שאל זיו, "אתה מדוכא או משהו?"
 "כן, לכולנו ניתקת בפרצוף." אמר אבי.
 "ולא רצית ללכת למסעדת בשר." אמר איתי.
 "אני עושה אמבטיה!" זעקתי, "מה יש לכם? אסור לבן-אדם לעשות אמבט קצף בשקט?"
 "אולי אם כולנו נשיר לו שירים שמחים זה יעזור?" הציעה מורגן.
 עשרים דקות מאוחר יותר עמדתי על ארבע באמבט ושירי סיבנה לי את הפרווה על הגב.
 "זה לא יפה להפוך ככה לחיית שחור בראשתית ולגרש את האורחים שלנו." אמרה שירי וצחצחה לי את הזנב ואת הקוצים בקצה שלו.
 "גרררר." אמרתי.
 "איך אתה מדבר?"

מגיע הרגע בחייו של כל גבר שהוא חייב אמבטיית קצף. הרגע הזה הגיע אלי לפני זמן מה, ולכן בהיותי איש פעולה מילאתי אמבט במים, שפכתי חצי בקבוק קצף לאמבט, וטבלתי. היה לי בקבוק יין טוב (קסילרו דל דיאבלו, יין ציליאני מעולה), שמתי מוזיקה טובה (האלבום האחרון של פאראדייס לוסט, אני אוהב אותו) והכי חשוב שירי ומורגן לא היו בטווח ריאלי להטריד אותי. הן היו בפריס, שופינג.

הסלולארי שלי צלצל. מכיוון שאני מסוג האנשים שמכורים קשות לסלולארי הנחתי אותו בטווח גישה מהאמבט. "הלו?" שאלתי.
 "ערן! אתה חייב לשמוע משהו!" שאג אבי לתוך האוזן שלי.
 "זה מה שאתה אומר," הודעתי לו, "אני ממש לא חייב להקשיב לך."
 "כן, כן, תעמיד פנים שיש לך עמוד שידרה," ענה אבי, "זוכר את הדי-וי-די שחיפשת?"
 "איזה?"
 "נו, זה עם שוורצנגר, שהוא הורג את כולם בסוף." סיפק אבי מידע מזהה.
 "ואוי, עכשיו אני ממש יודע איזה סרט זה."
 אמרתי, "למה שלא תקרא לי את השם מהעטיפה?"
 "אין לי שום עטיפה." אמר אבי.
 "חשבתי שמצאת את הסרט בשבילי."
 "מה פתאום, סתם ראיתי פה מישהו אחר שמחפש סרט של שוורצנגר בדי וי די ולא מוצא." ענה ידידי הלא שפוי, "חשבתי שזה צירוף מקרים מדהים."
 ניתקתי את הטלפון וחזרתי לעצום את עיני.

אחרי שבוע מטורף כמו שהיה לי, אמבט קצף ממלא מחדש מצברים שלא היה לך מושג שיש לך עד שהם הודיעו לך בכאב רב שהם התרוקנו. שרתי קצת יחד עם האלבום שלי, אבל הפסקתי אחרי שזכרתי מה קרה בפעם האחרונה ששרתי באמבט.
 הסלולארי צלצל. הרמתי אותו, "הלו?"
 "ערן, מה נשמע?" שאל זיו מהצד השני.
 "סבבה איש, לא עכשיו."
 "למה?"
 "אני עושה אמבטיית קצף." אמרתי לזיו.
 "באמת? איפה אתה שם את הספר?"
 "איזה ספר?"
 "מה זאת אומרת?" שאל זיו, "תמיד בטלוויזיה כשרואים מישהו באמבט קצף יש לו ספר ביד וכוס שמפניה לידו. איך השמפניה?"

הנוסחא שתכין לך את שעורי הבית

התוכנה שתפתור
את הנוסחא
ותראה לך
את כל הדרך



תיקסט 2000

טלפון להזמנות: 03-6171667 03-6171682

משחקי תפקידים

"גוונים על קסם..."

מאת: זיו קיטרו

זו אינה כתבה על קסם. לא על השימוש הנכון וגם לא על רעיונות מדליקים לשימוש בקסמים.

זוהי כתבה אשר תדבר על נושא מרתק וחשוב כאשר אנחנו מדברים על משחקי תפקידים.

הנושא זה הוא אולי הגורם המרכזי ביותר בכל המשחק, הוא בטוח הנושא המרכזי כאשר מדובר בסיפורים.

הנושא הוא: תיאורים.

למה בחרתי בשם הכתבה כ"גוונים של קסם"? פשוט מאוד. כאשר אנחנו מתארים את העולם המופלא הזה בו אנחנו משחקים אנחנו יוצרים בו גוונים, גווני של צבע, של צליל, של קסם.

כל סיפור שמתעורר לחיים בגלל תיאורים שלנו הוא קסם, קסם

הבריאה, הקסם הגדול

מכל, לכן בחרתי בשם המדליק והכל כך נכון למה שאנחנו עושים.

שיהיה ברור, אני לא מדבר רק על המנחים חברה, אני מדבר גם על שחקנים.

כל סיפור במשחקי תפקידים שייך לכולנו, גם לשחקנים וגם למנחה. נכון שעל המנחה מוטלת אחריות כבדה מאוד וחשובה מאוד של בריאת העולם הזה בו נשחק אבל חשובים לא פחות הם תיאורי המשחק של הדמויות

מה הן עושות? כיצד

הן מגיבות? מה הטון בו הן מדברות?

כתבתי כבר כתבה לגבי אווירה ואני חושב שציינתי שתיאורים הם חלק חשוב באווירה ולא רק המקום בו אנחנו נמצאים ועוצמת האורות בהם אנחנו משתמשים. על מנת שמשחק טוב יצא כמו שצריך חשוב שנדע לתאר. חשוב שנדע איך? כמה? מה? ולמה?

מאחר והסיפור כולו מתרחש בתוך ראשינו הדרך היחידה בה גם אחרים יוכלו ליהנות היא רק אם אנחנו נשוחח, נדבר, נתאר זה לזו מה אנחנו עושים.

אז הבנו שתיאורים זה דבר חשוב והבנו שהתפקיד הזה לא מטל רק על המנחה.

השאלה הגדולה היא מה אנחנו עושים עם זה שאנחנו יודעים? סיפור טוב הוא סיפור שיש בו תיאורים רבים שמפחים חיים בעולם ובו שמנית לא מעיקים באופן יוצא מגדר הרגיל.

כאשר אני קורא על חבורה שנכנסת לבאר מעניין אותי לדעת מה הריח של המקום? מה הצבע השולט? מה מקור האור? האם המקום עמוס אנשים או לא? מה שלא מעניין אותי לדעת זה מה איכות העץ ממנה עשויים השולחנות, או באיזה זווית נמצאים הרהיטים לעומת החלונות והקירות באופן כללי. אני מודה שלפעמים גם לדברים האלו יש חשיבות (אם מאיזו סיבה כל הכיסאות בחדר פונים לכיוון אחד אולי יש סיבה וכאן זה רמז לשחקנים).

תזכרו שבתור מנחים אתם אלו שבגדול יצרתם את הסיפור. נסו לראות

ממש את העולם הזה שיצרתם. את העיר אליה נכנסים השחקנים, את שערי הברזל (או האבן או האזמרגד), את האנשים את הרחובות. חשבו על הריחות שיש במקום. בין אם אתם מודעים או לא אחד החושים הכי חשובים של בני האדם הוא חוש ריח. בגלל חוש ריח אנחנו יכולים לאכול וליהנות ממזון (טיפשי ככל שזה ישמע אבל ללא חוש ריח חוש הטעם נפגע, כל הגוף שלנו בנוי).

אם הדמויות נכנסות לעיר ויכולות להריח את ריח הביוב זה יכל לתת להם מבט אחר על העיר. אולי

למרות שהכל נראה נקי יש ביוב פתוח באזור אבל הם לא רואים אותו. ביוב יכל להצביע על תחזוקה נמוכה או גבוהה של עיר, וזה יכל להשפיע גם על עניין של מחלות וכדומה. אם אחד השחקנים מתקרב אל אדם מסוים ומריח ממנו ריח זיעה כבד זה יכל לשנות לחלוטין את כל הגישה של השחקן לבחור המסריח. תחשבו איך אתם מתנהגים אם יש באזור ריח שאתם לא סובלים.

כאן מגיע הזמן לשחקנים לתת משוב נכון למנחה. אם השחקנים לא משתפים פעולה ותורמים גם לתיאורים באיזשהו שלב למנחה ימאס והמשחק יהפוך לרדוד וחסר תיאורים. משעמם לחלוטין.

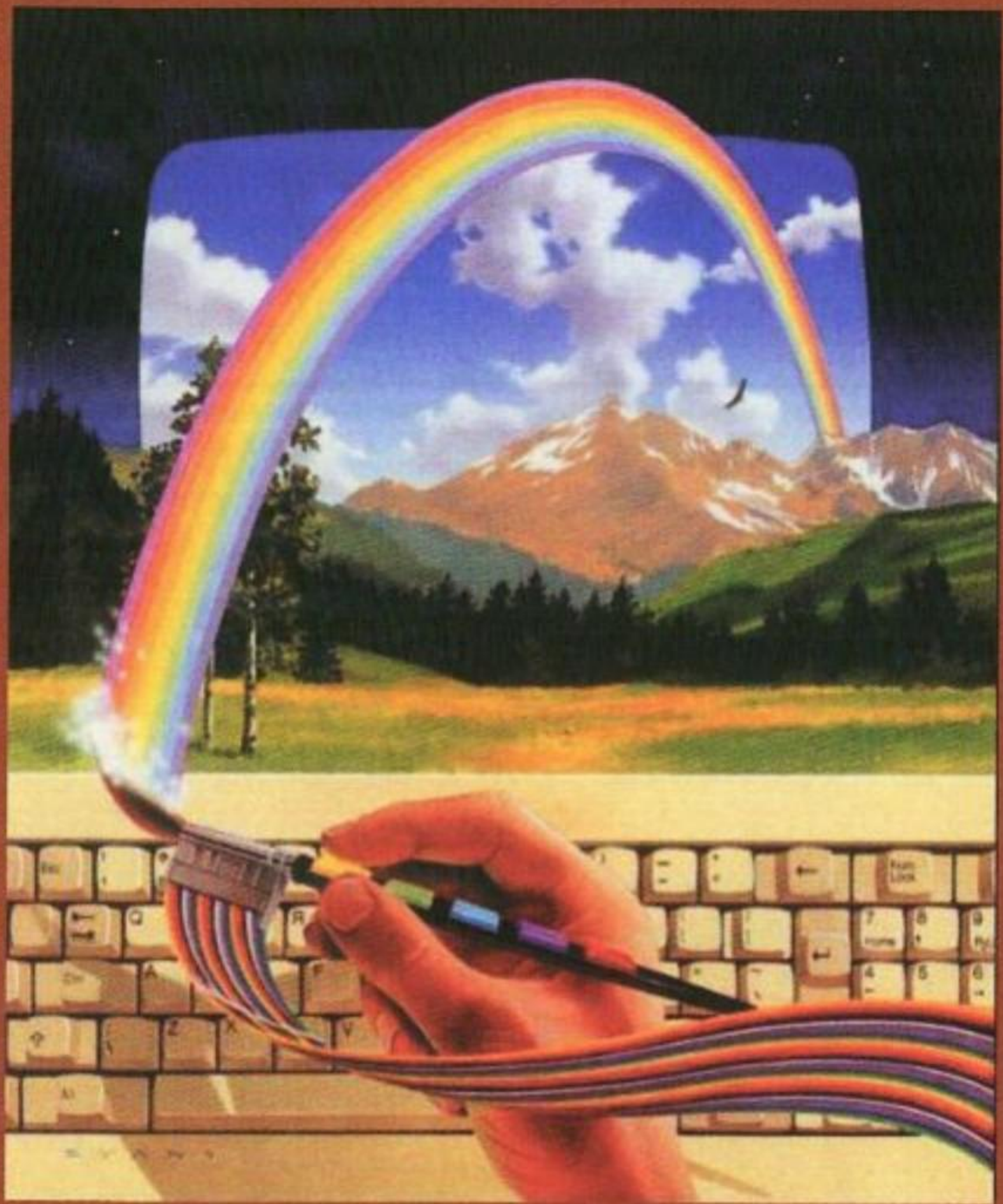
אם נכנסתם לעיר ואתם מקבלים תמונה מלאה של איך המקום



"אני אומר לו היי", "אני מטפס על הגג של הבית", "אני יורה בו" או אולי תיאור נפלא ומצוית דמיון "אני מזנק מכיסאי בשמחה למראו של חברי משכבר הימים, ללא מחשבה אני מקפץ מעל השולחן ומזנק למולו, חובק אותו בחיבוק חם שעולה מגעגוע", "אני מטפס בזהירות אל גג המבנה, שולח מבטים מהירים לצדדים, מפחד שמשמר העיר יבחין בי. אני נעזר ברעפים הבולטים על מנת להניף את עצמי אל הגג", "אני מתכופף מאחורי הרכב הירוק החונה בצד ויורה שתי יריות בברנש החשוד, מסתתר מייד על מנת שלא אפגע". תיאורים כאלו מעניקים צבע להרפתקה, מעניקים למנחה מושג מדויק יותר לגבי מיקומכם ומחשבות שעוברות לכם בראש וגורמים למשחק להיות מעניין יותר. לא הייתם רוצים לשחק במשחק כזה? בו לכל אחד יש תפקיד בתיאור העולם שלכם? אני חייב לציין כאן לפני המנחים, אל תהיו גודניקים. אם שחקן תיאר את הטיפוס לגג וציין איזה רעף בולט אל תאמרו לו "אין שם רעפים בולטים" זה סתם יגרום לו להרגיש מטופש ויוציא לו את החשק לתאר בפעם הבאה, יותר מכך זה יגרום לאחרים לפחד לתאר גם כן. אל תתנו להם להתפרע בתיאורים או להמציא דברים שאין שם ("אני מתכופף מאחורי הרכב ושולף תת מקלע מתחת למכסה מנוע") כי זה סתם יהרוס גם כן. כולם צריכים לזכור שהמחק צריך לזרום ולכולם יש מה לאמר ולכן יש לכבד זה את דברי זה.

משחקי תפקידים הם כל כך נפלאים כי הם מפתחים אותו בכל כך הרבה רמות. תחשבו על זה, גם נפגשים ומדברים עם חברים, מפתחים את הדמיון, מחדדים את המחשבה, מרגישים כמו גיבורים... כל כך הבה דברים בדבר אחד. זה כמעט כמו "ביצת הפתעה". אז תזכרו, גם שחקנים וגם מנחים, תתארו, ל תפחדו. תמציאו, תחקרו תחשבו. תשתמשו בכל החושים שלכם כשאתם מתארים. העולם הוא מקום צבעוני מאוד המורכב מאור וצל, צלילים, ריחות, טעמים ועוד הרבה מעבר.

עד הפעם הבאה, שלכם זיו.



והאנשים נראים תגיבו בהתאם. ספרו איך הדמות שלכם מגיבה למקום. האם היא מרגישה בנוח או שלא. מותר לכם לתת דיאלוג קצר על המחשבות שרצות בראשה של הדמות. אם לדוגמה הדמויות נכנסות לעיר קטנה ומוזנחת שריח הביוב חזק בה (מה יש לי מביובים היום?) אולי זה מזכיר לה את הריח ששרר בעירה שלה בזמן המגיפה, מגיפה שלקחה את הורי הדמות לעולם הבא. ריח מעלה זיכרונות מאוד חזקים במוח האדם. מנגנון הריח שלנו ממקום בקדמת המוח. בלוטות הריח משדרות מייד ולא עוברות סינון ולכן ריח משפיע כל כך עלינו כבני אדם. חשבו על הדמות הזו שעומדת בפתח העיירה הקטנה. שערי העץ נסגרים מאחוריה וסרחון הביוב מכה באפה, מעלה זיכרונות של אובדן. האם הדבר לא ישפיע עליה? בוודאי שכן. כאן השחקן יכל לתת תיאורים אולי של הזיכרונות שחולפים בראש הדמות. זה מדליק כי ככה המנחה והשחקנים האחרים לומדים עוד משהו על חברים למשחק. התנהגות של הדמויות כלפי זרים, כלפי חברים, כלפי חיות. פעולות שנעשות בזמן המשחק כל דבר כזה יכל לכלול תיאור יבש לחלוטין



DEMONS
Under the Sink

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

TIMETRAP

הוראות התקנה והפעלה

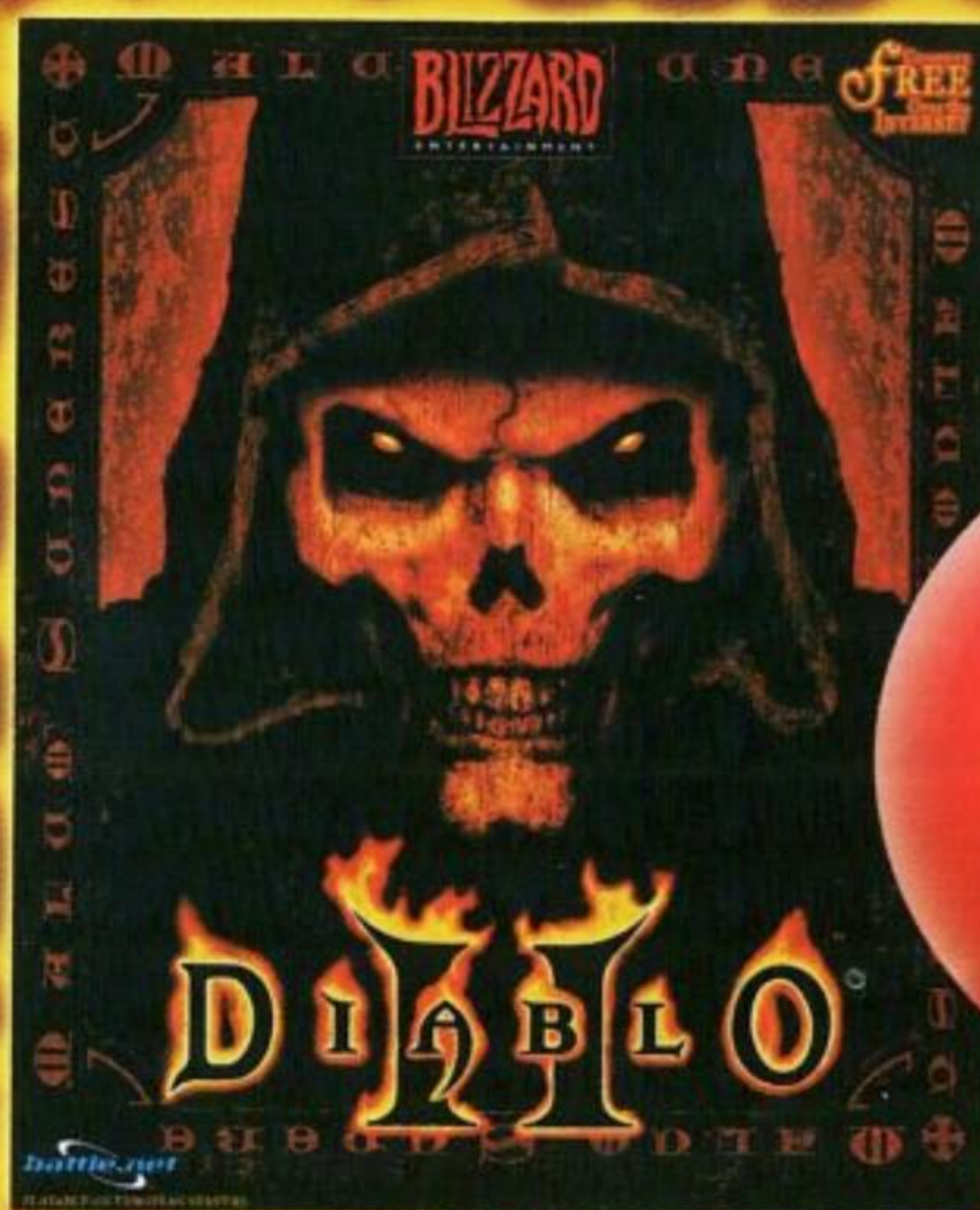
השליטה במשחק:

ריצה - מקשי החיצים או הוות הג'וייסטיק
הליכה - מקש Left Shift + מקשי החצים או הוות הג'וייסטיק
קפיצה - Z

התקנה:

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

DIABLO™

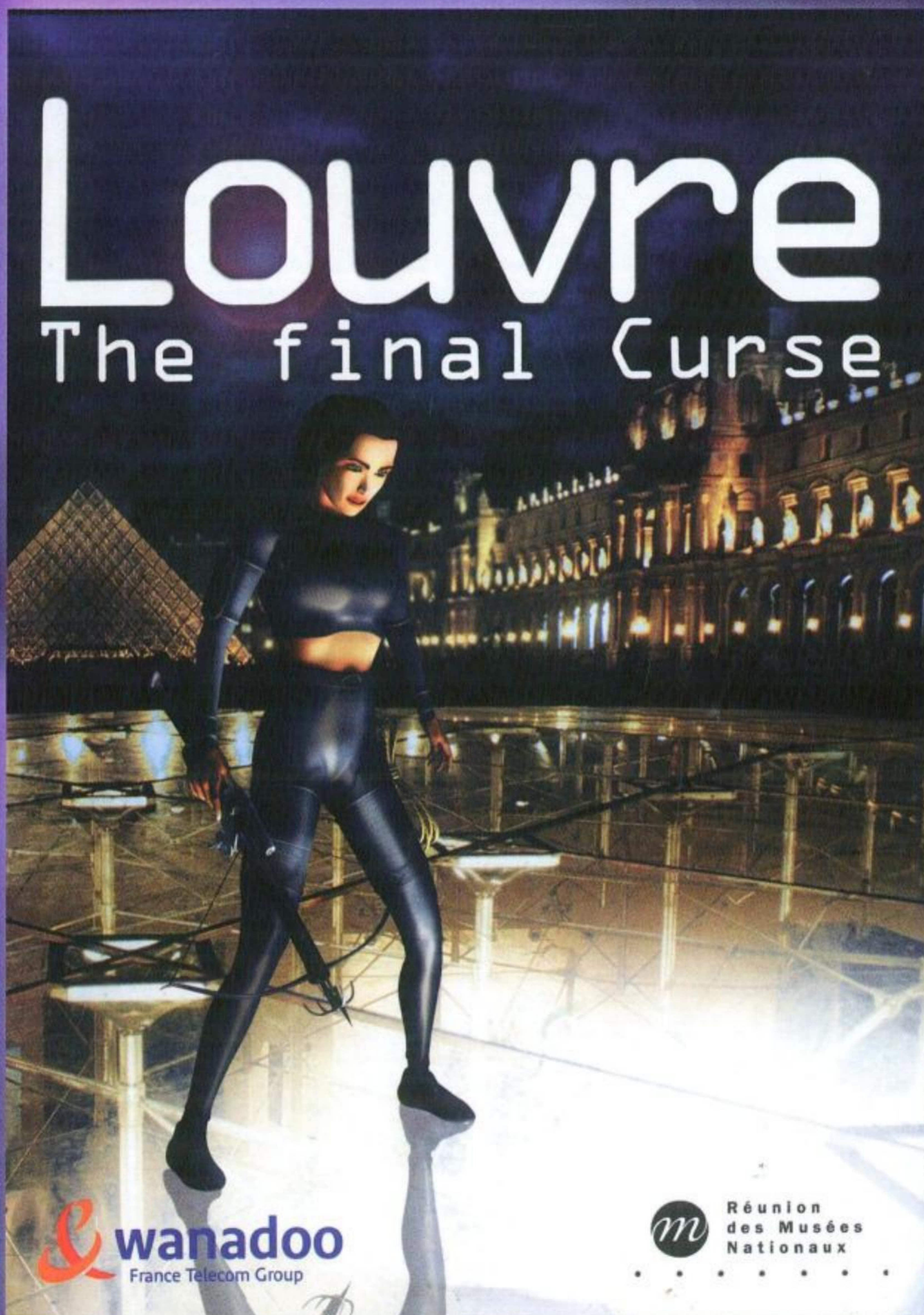


מחיר מיוחד
לקוראי WIZ
99 ש"ח

טלפון להזמנות 03-6171667 03-6171682

מיקום

משחק הרפתקה המתרחש
במוזיאון ה-Louvre, משלב היסטוריה ודמיון



תיקום 2000

בקרו בברשת חנויות באג סטור!