

# WIZ

ו ו ו ו

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

118  
ניליון

לגיליון זה מצורף  
משחק ההרפתקה המלא  
"Tonic Trouble"

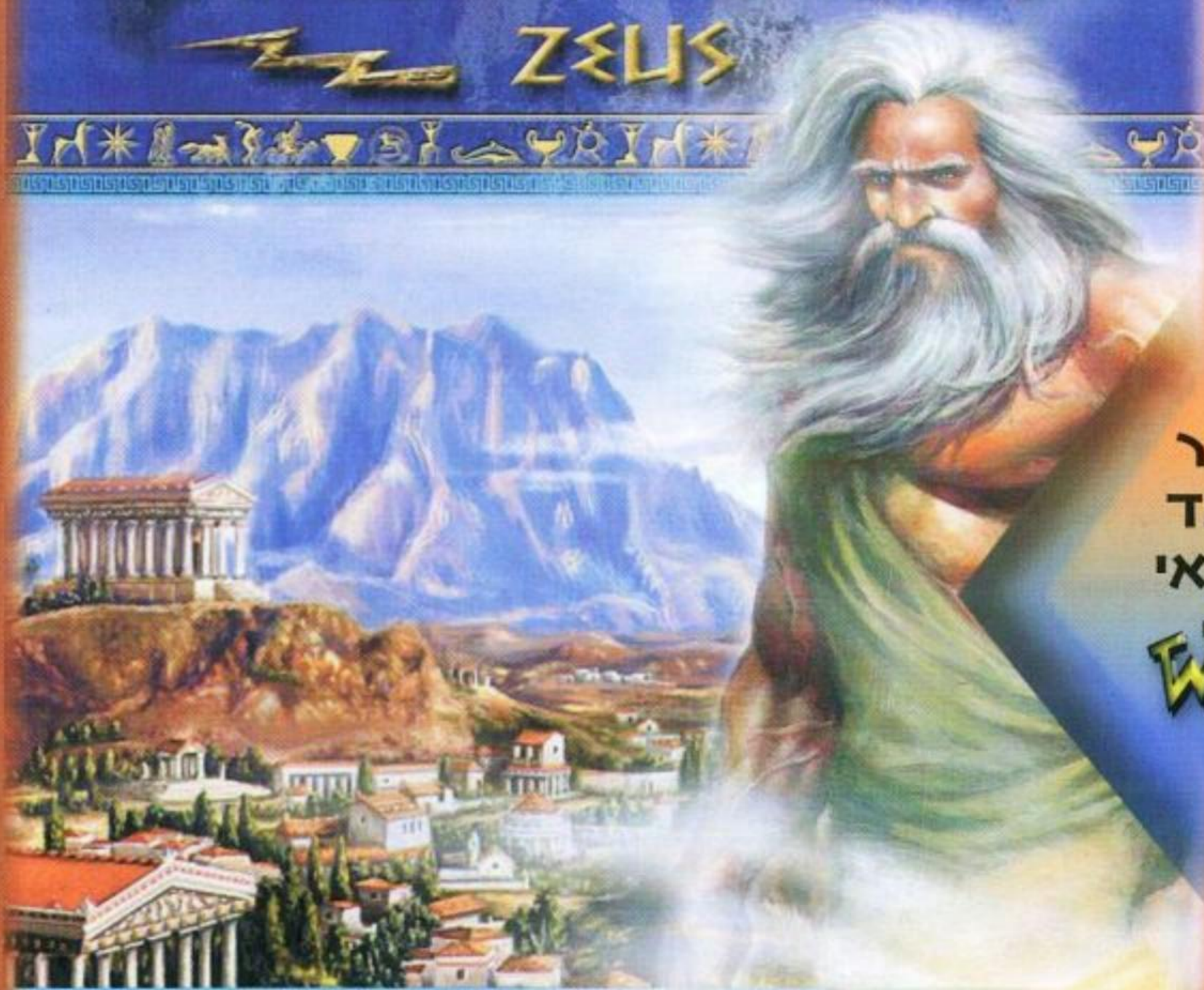
- No One Lives Forever - סוכנת חדשה בשכונה
- Alice - ארץ הזוועות
- Escape From Monkey Island - הקסם ממשיך?
- Emperor: Battle For Dune - המשך הקרב על חולית
- Playstation 2 - סוף שבוע פרוע
- DOA 2 - משק המכות האולטימטיבי



# משחק מן האלים

## MASTER OF OLYMPUS

ZEUS



מחיר  
מיוחד  
לקוראי  
**WIZ**

BUILD A CITY, CHALLENGE THE GODS, SPAWN A MYTH



מחיר **WIZ**

179 ש"ח

במקום ~~219~~ ש"ח

# התקשרו עכשיו 03-6171667

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

# תו כו

## השננים

גיליון

118

פברואר 2001

**הבריחה מאי הקופים**  
הבאלגן הפוליטי שנגזר עלינו  
בחדשים האחרונים מזכיר לי  
קצת את אי הקופים של  
LUCAS ARTS.

זה ממש כאילו כל אחד  
מאיתנו מחפש איזה אי וכל  
מיני "מאכרים" מנסים  
להאכיל אותו בשטויות,  
לנסות למכור לו פתקי  
הצבעה וכל מיני  
סיסמאות שכבר שמענו,

וממש כמו במשחק -  
גם כאן אנחנו נכנסים מראש  
להרפתקה מתוך "הנמכת  
ציפיות", מתוך עמדה ברורה  
שאינן כאן שום בהירות ומתוך  
נקודת מוצא שמה שלא יהיה  
מישהו מנסה לעבוד עלינו,  
ממש כמו דמותו של סטן באי  
הקופים שבכל פעם משנה את  
עורו ומוצא משהו חדש למכור.  
כן, כן - כנראה שלכל מאיתנו  
יש איזה אי שהוא לא מגיע  
אליו בטח ובטח בתקופת  
בחירות וכנראה שלכל אחד  
יש גם איזה פיראט שמחכה לו  
בדרך, איזה לה צ'אק נורא  
שמנסה לעצור אותנו בכל  
הכוח ולקחת מאיתנו את  
המעט שאנו מאמינים בו  
ובעצם לתת לנו עוד איזה ביס  
בחלום למצוא את האי הזה.  
בכל מקרה, ואיך שהבחירות  
האלה לא ייגמרו, נדמה  
שהסאגה האינסופית הזאת של  
אי הקופים הולכת להיות רק  
יותר ויותר רלבנטית ככל  
שעוד זמן יחלוף. כך או כך,  
נדמה לי שכמעט כל האנשים  
מרגישים בפרק הזה צורך  
עמוק לברוח מאי הקופים, כי  
אולי היו כאן קצת יותר מדי  
מאכרים וקצת יותר מדי  
פיראטים בשביל משחק אחד.

קובי סיט

3 WIZ

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



- The Operator  
עמ' 12



Alice - עמ' 14



Gunman Chornicals  
עמ' 20

עורך ראשי: קובי סיט \* עורך: אורן רביב \* מנהלת הפקה: אביגיל אסתר \* עורך PC: דויד זילברשטיין \* עורך משחקים: ערן פולוסצקי \* עורכת אינטרנט: עינת ברקן \* עריכה לשונית: עינת ויינברגר \* צלם: יהודה נגטיב \* המשתתפים: המשתתפים: ד"ר WIZ, אורן רביב, קובי סיט, דויד זילברשטיין, ערן פולוסצקי, גיל שנברג, ענת סבט, נתנאל מורי, גיא אהרון, עידו זילברשטיין, בן מנחם, ערן בן-סער, צחי הופמן, עינת ברקן וליאור ברמן עיצוב וביצוע גרפי: אריקה שפיגל, עוזי דור, מיקסם 2000 בע"מ \* קדם-דפוס ודפוס: מיקסם 2000 בע"מ \* מו"ל: WIZ, ירחון \* מערכת ומנהלה: כנרת 13, בני ברק \* מען למכתבים ולחומר מערכת: ת.ד. 2409 בני ברק, מיקוד: 51114 טל: 03-6171685 פקס: 03-5708174 e-mail: wiz-magazine@bigfoot.com חומר שישלח למערכת לא יוחזר.

תערוכת מוצרי האלקטרוניקה CES

תערוכת ה-CES התקיימה השנה בלאס-ווגאס, כשהכוכבת הבלתי מעורערת שלה הייתה קונסולית ה-Xbox. לאחר שנים של פיתוח, חשפה "מייקרוסופט" את קונסולית המשחקים שלה, המבטיחה יכולת גרפית טובה פי 3 ממתחריה ומספיק כוח ליצור צללים בזמן אמת, הבעות, פרצופים וצורות שנראו עד עתה רק בסרטים כמו "צעצוע של סיפור". המכונה השחורה המבריקה, עם הלוגו של Xbox בירוק, היא ההסתערות הראשונה של "מייקרוסופט" אל תוך וירת משחקים הנשלטת כיום על ידי "סוני", "נינטנדו" ו"סגה", כש"סוני", ששחררה לאחרונה את ה"פלייסטיישן 2" שלה, מובילה את החבורה עם יותר מ-75 מיליון מכשירי ה"פלייסטיישן" שנמכרו ברחבי העולם. ליותר מרבע מהאמריקנים יש "סוני", בהשוואה



ל-14% של "נינטנדו" ו-6% של "סגה". גייטס הדגים גם מעין שעון-רדיו היכול להשמיע את מזג האוויר, התנועה בכבישים, חדשות ומוסיקה מהאינטרנט, ע"י חיבור אל-חוטי למחשב; כרטיס זיכרון פלאש קומפקטי עמוס במוסיקה שניתן להשתמש בו עם מחשב, נגנים ניידים, או מערכות סטריאו ביתיות; ו"עוזר אישי" דיגיטלי שיכול להשתמש בטכנולוגית זיהוי קולי על מנת לקבל פקודות ומידע - ואחר כך לארגן ולאחסן אוטומטית את המידע בקבצים הנכונים. "סוני" חשפה בתערוכה את ה"אי-וילה" - מכשיר נישא המאפשר לגלוש ברשת, לשלוח ולקבל אי-מייל ואף להאזין למוסיקה. המכשיר יעלה כ-500 דולר, ויכלול שקע למקלות הזיכרון של "סוני", צג 15 אינץ' וחיבור USB.

אינטרנט בכבלים

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



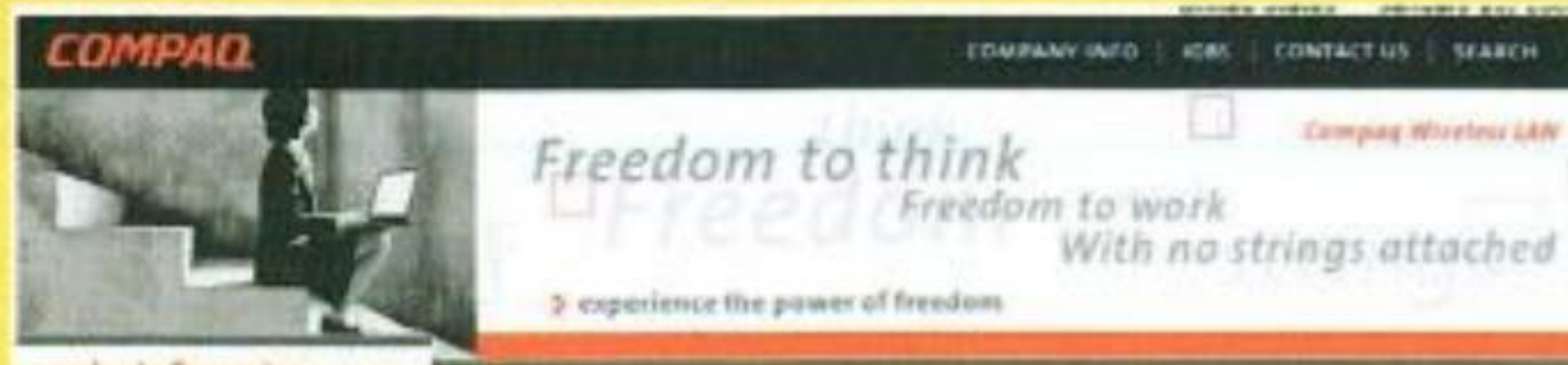
לומדים ב"וואלה!"



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



## Compaq



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



## HD נייד

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

## האמא היהודיה רוצה ילד מתכנת

### האמא היהודיה רוצה ילד מתכנת

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

## אליס בישראל

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

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



## מחמש יוצא אחד

### ז. מיהו "TAILS" (זנבות):

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

### ח. על איזה גיבורת ספרי ילדים נעשה משחק מחשב:

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

### ט. כמה בייטים בקילובייט

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

### י. בעת משחק ב-Doom איזה נשק יופיע על המסך שנלחץ על מקש "4":

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

### ה.איזה דמות מן הבאות אינה שייכת לסדרת משחקי ה-TEKEN

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



### ו. מה משותף למשחקים

Alone in the dark  
Ecstatica-I

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

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

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

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

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

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

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

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

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

[qwizquest@hotmail.com](mailto:qwizquest@hotmail.com)

את התשובות יש לשלוח ל-[qwizquest@hotmail.com](mailto:qwizquest@hotmail.com), כשאתם לא שוכחים להוסיף גם שם ומספר טלפון.

# SWAT 3

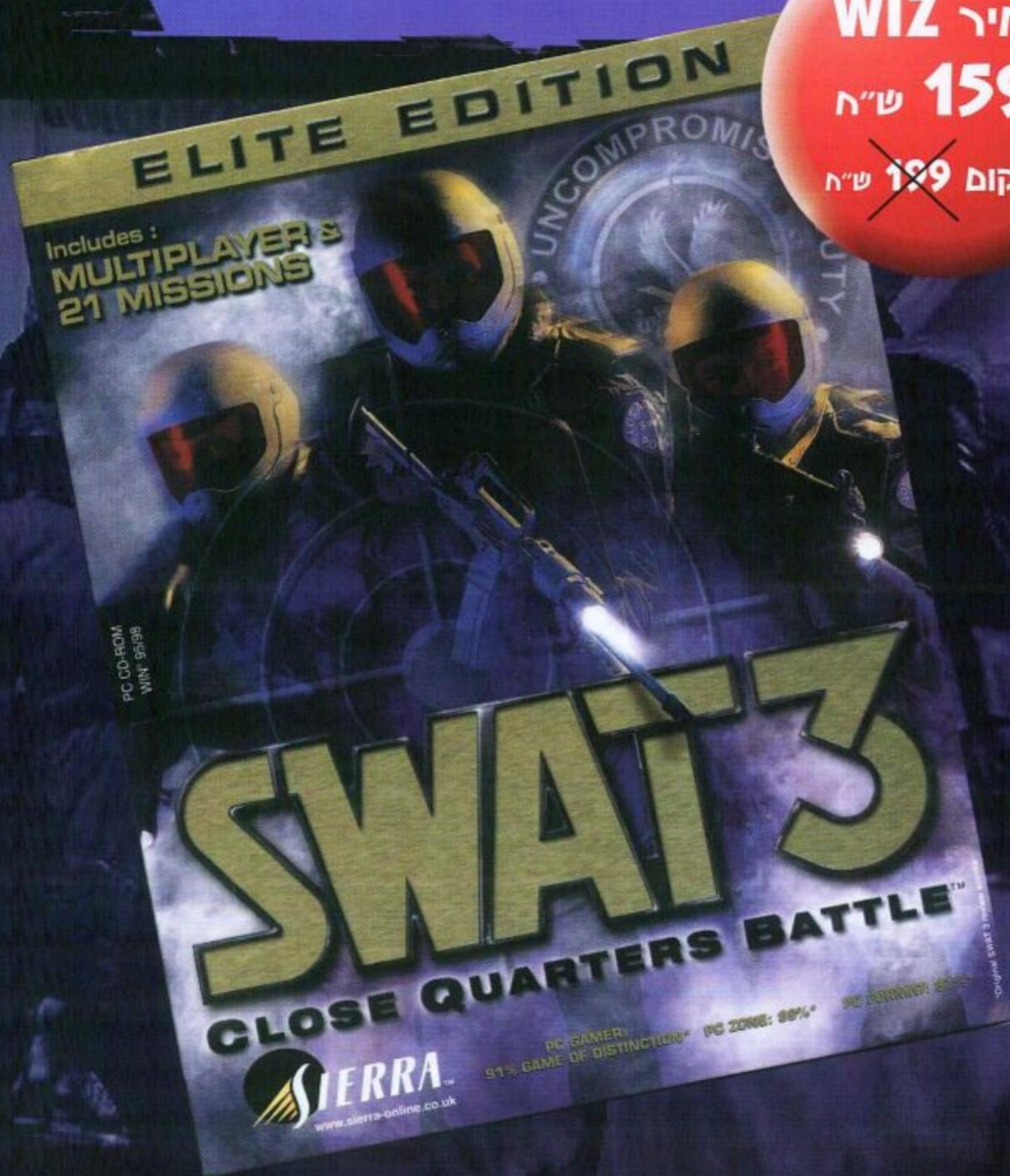
Elite Edition

ועכשיו במחיר מיוחד!

מחיר WIZ

159 ש"ח

במקום ~~199 ש"ח~~



התקשרו עכשיו 03-6171667

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

# The Longest Journey

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



5

יצורים קסומים?



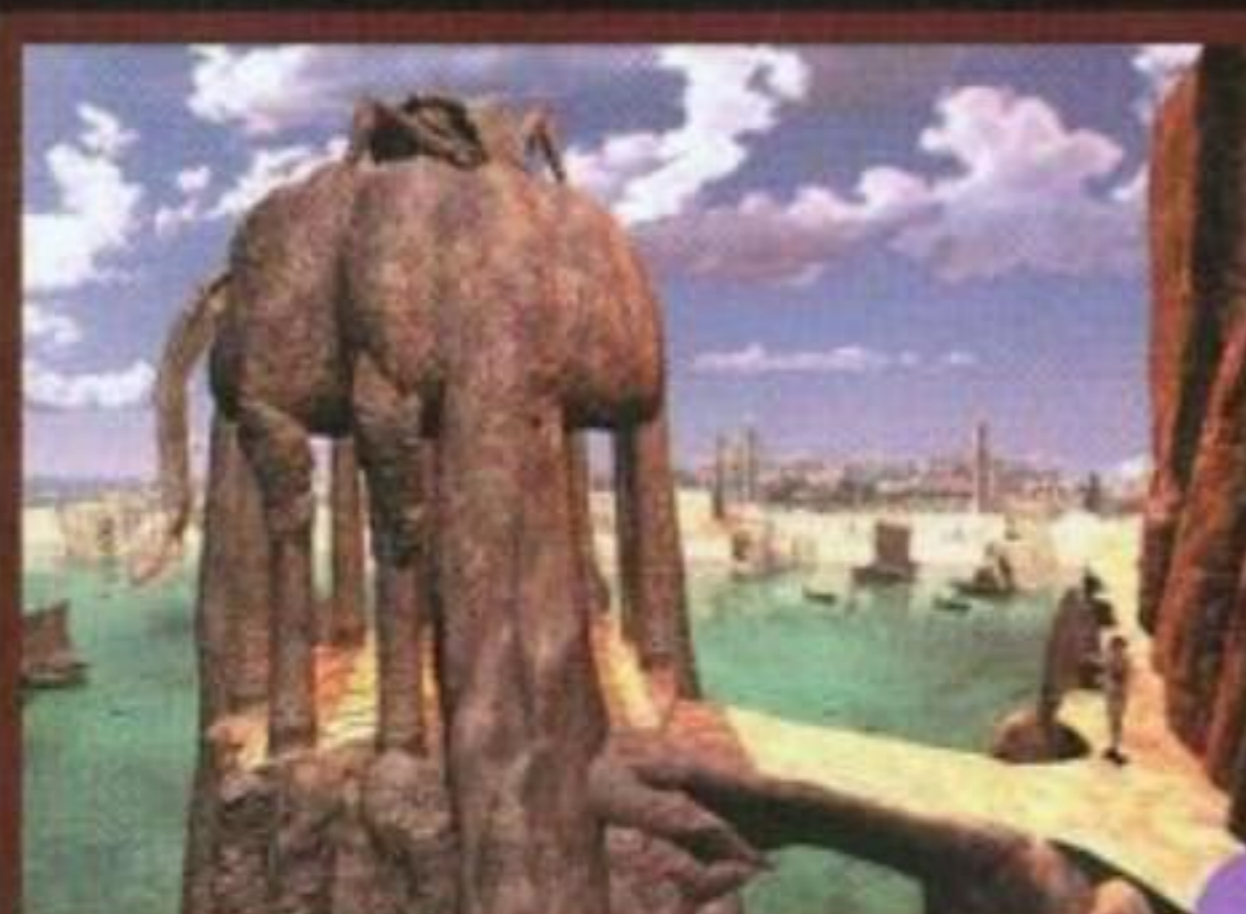
3

הסיוט מרחוב אלם



1

אפריל ראין בהופעת בכורה



6

נופים מרהיבים...



4

מפלצות מפחידות?



2

הסיוט שלה רק מתחיל





15

איך יוצאים מפה?



11

ניקה את הרכבת התחתית



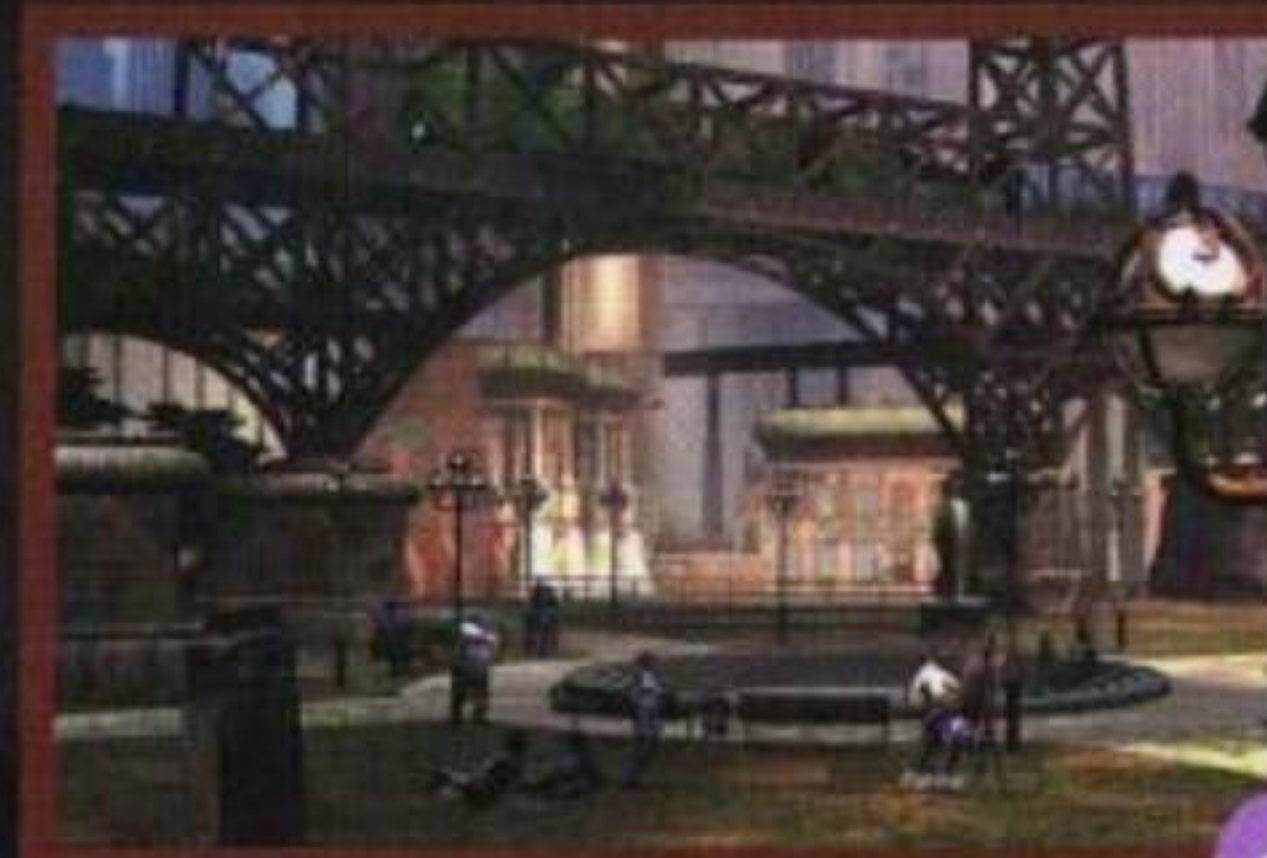
7

עולמות נשכחים...



16

הוא הצליח לצאת...



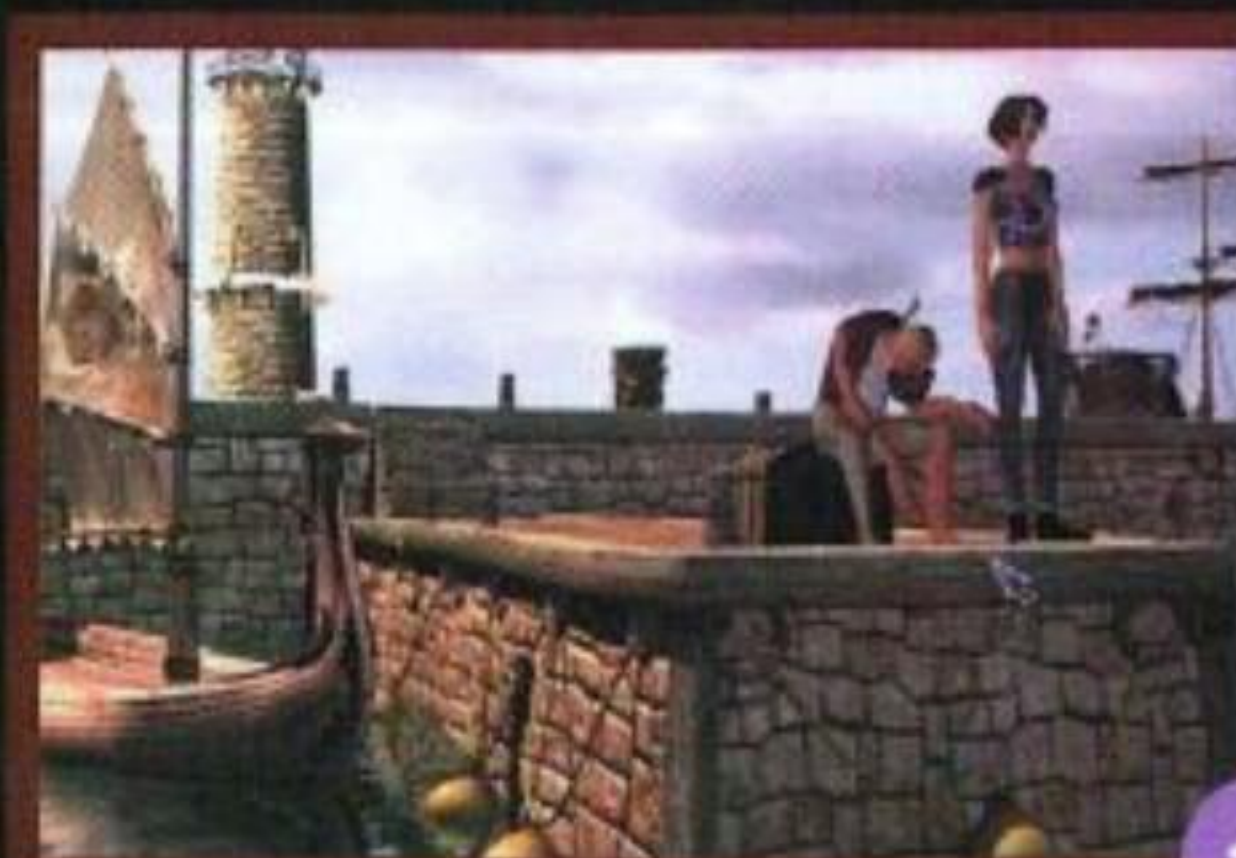
12

נטייל בפארק



8

דודה אם! אנחנו עדיין בקנוס?



17

איך נמצא עכשיו ספינה? אולי הוא יעזור לי?



13

ובערב נצא לסרט עם ידיד



9

חזרנו למציאות



18

הספינה יוצאת לדרכה



14

מקום מעניין...



10

רחוב טיפוסי

מאת: ליאור ברמן

**Dragon's Lair 3D**

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

תאריך משוער: אפריל 2001

**Majestic**

משחק מבית EA, שהולך לסבך לכולם את החיים בסגנון ה-X-Files או הסרט "המשחק". כן כן, הסרט הוא בו התגלה שהמשחק מתעסק לך עם החיים הפרטיים... העלילה פשוטה - יש קונספירציה שצריך לחשוף, והיא משוחררת כמשחק ברשת, כשהשחקן מקבל מדי פעם רמזים בצורה של אי-מייל, שיחת טלפון, או אפילו מכתב על נייר אמיתי. נשאלת השאלה - עד כמה קיצוני

יהיה המשחק, והאם יהיו אנשים שייקחו את האיומים הווירטואליים על חייהם ברצינות... תאריך משוער: בקרוב



**The Settlers IV**

משחק נוסף בסדרה מבית Byte Software, שרכש לעצמו קהל שחקנים קבוע ומכור. המשחק מחדש מעט בתחום בניית ערים ואסטרטגיה בזמן אמת, נוספו עוד עמים (ויקינגים, בני מאיה ורומאים), לכל עם יש חייל וחפץ כוח ייחודי עם יתרונות וחסרונות (חיל ויקינגי שאוהב לקצץ ראשים, אבל לא מסוגל לשמור על עצמו, למשל). ישנן שלוש אפשרויות משחק: שחקן יחיד לפי משימות, שחקן יחיד המשחק "חופשי" ומשחק מרובה משתתפים דרך האינטרנט. תאריך משוער: מרץ 2001





**Gran Turismo 3**

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

תאריך משוער: אפריל 2001




**Age of sail II**

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

תאריך משוער: מרץ 2001





# No One Lives Forever

## Groovy, Baby!

המבחר של ארצ'ר לא מבייש את ג'יימס בונד: משקפי שמש עם שלוש פעולות שונות: מודול של מצלמה המאפשרת זום וצילום אירועים ממרחק גדול, מודול גילוי מוקשים ומודול אינפרא אדום. מבטל מצלמות הוא מתקן המורכב על מצלמות אבטחה ויוצר קטע סרט שיחזור על עצמו מנקודת המבט של המצלמה, וע"י כך מנטרל אותה (מזכיר את הרעיון שהיה ב"ספיד"). בנוסף, יש לנו גם מצת סיגריות המסוגל לפתוח מנעולים מתכתיים, אודם המכיל בתוכו חומר נפץ, בושם גז שינה וסיכה לפתיחת מנעולים. תוכלו גם להשיג ציוד צלילה, נעלי בית(?) המפחיתות את רעש ההליכה ושריון גוף.

### חכמים בלילה

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

רב בתור הסוכנת ארצ'ר. השלבים מכילים בתוכם לסירוגין משימות בהן המטרה העיקרית היא לירות ומשימות התגנבות ממקום למקום, בהן ארצ'ר תצטרך להתגנב לאזורים מסוימים מבלי שירגישו בה. בכל מקרה, התגנבות נמצאת בעדיפות ראשונה במשחק, אפילו אם לא תהיו חייבים לבצע אותה כדי לעבור את השלב, היות ואם תבצעו את הדרך הזאת, תקבלו בתמורה ניקוד גבוה יותר.

### פלפלים

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

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

מבחר הנשקים בהם תוכלו להשתמש מגוון מאוד: אקדה 9 מ"מ חצי אוטומטי, אקדה Petri 38 (הנשק שמסמל את ארצ'ר, המסוגל לירות חמישה כדורים בכל פעם), תת מקלע המפטון - מכונת ירייה, רובה סער, משגר רימונים, רובה קרבין - רובה צלפים עם משתיק קול, וכמובן, לא נפקד מקומם של הגאדג'טים. סוכן חשאי חייב גאדג'טים,

מאת: צחי הופמן

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

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

העלילה מספרת על קייט ארצ'ר, המשמשת

כסוכנת עבור ארגון UNITY

- ארגון בינלאומי סודי.

תפקידה של ארצ'ר

במשחק הוא לעקוב

אחרי רוצח שחיסל

תריסר סוכנים חשאים

מהארגון בכל העולם.

המידע היחיד הידוע לנו

אודות המחסל הוא שהוא

קשור לארגון מסתורי

בשם H.A.R.M.

NOLF כולל בתוכו 15

משימות המורכבות מ-

60 שלבים שונים

ומיונים. עסיקו אתכם מספר ימים



**Action**

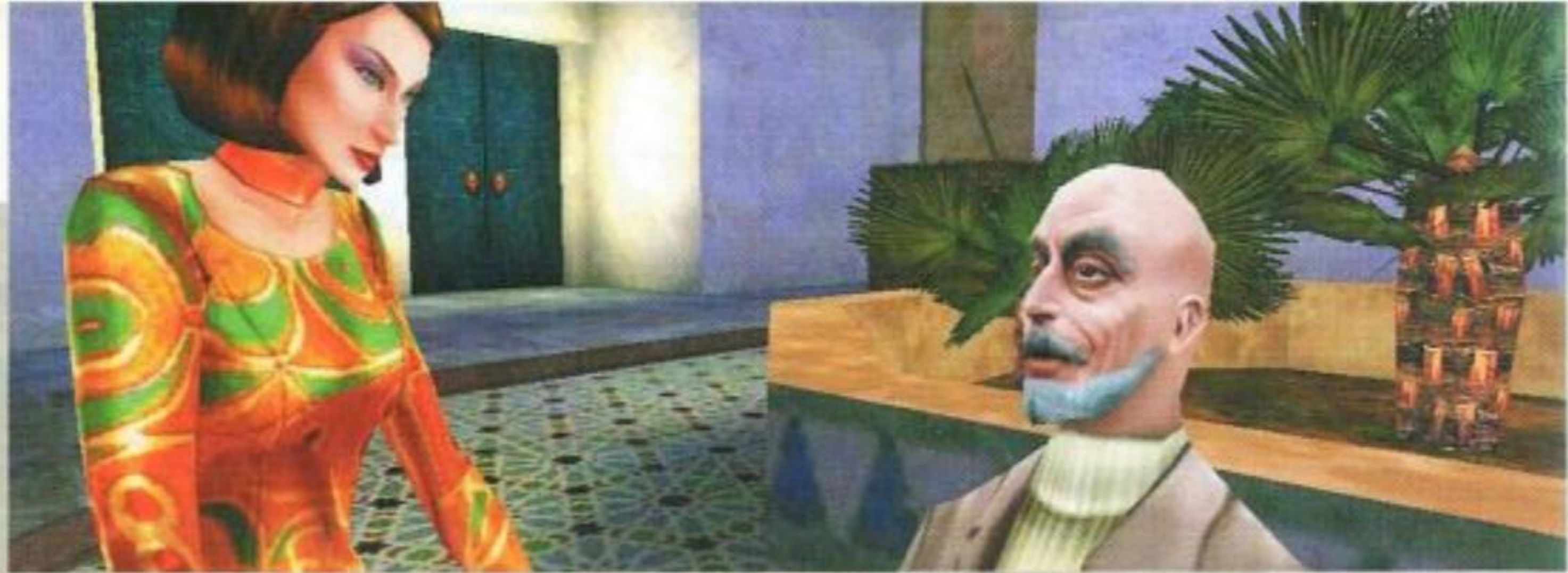


**WIZ EXPRESS**

**בעד:**  
סגנון, מצחיק, קצב מהיר

**נגד:**  
צורת התנועה לא תמיד הכי נוחה

**קהל יעד:**  
כל מי שאוהב אקשן מהיר



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

**Move Your Body**

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

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

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

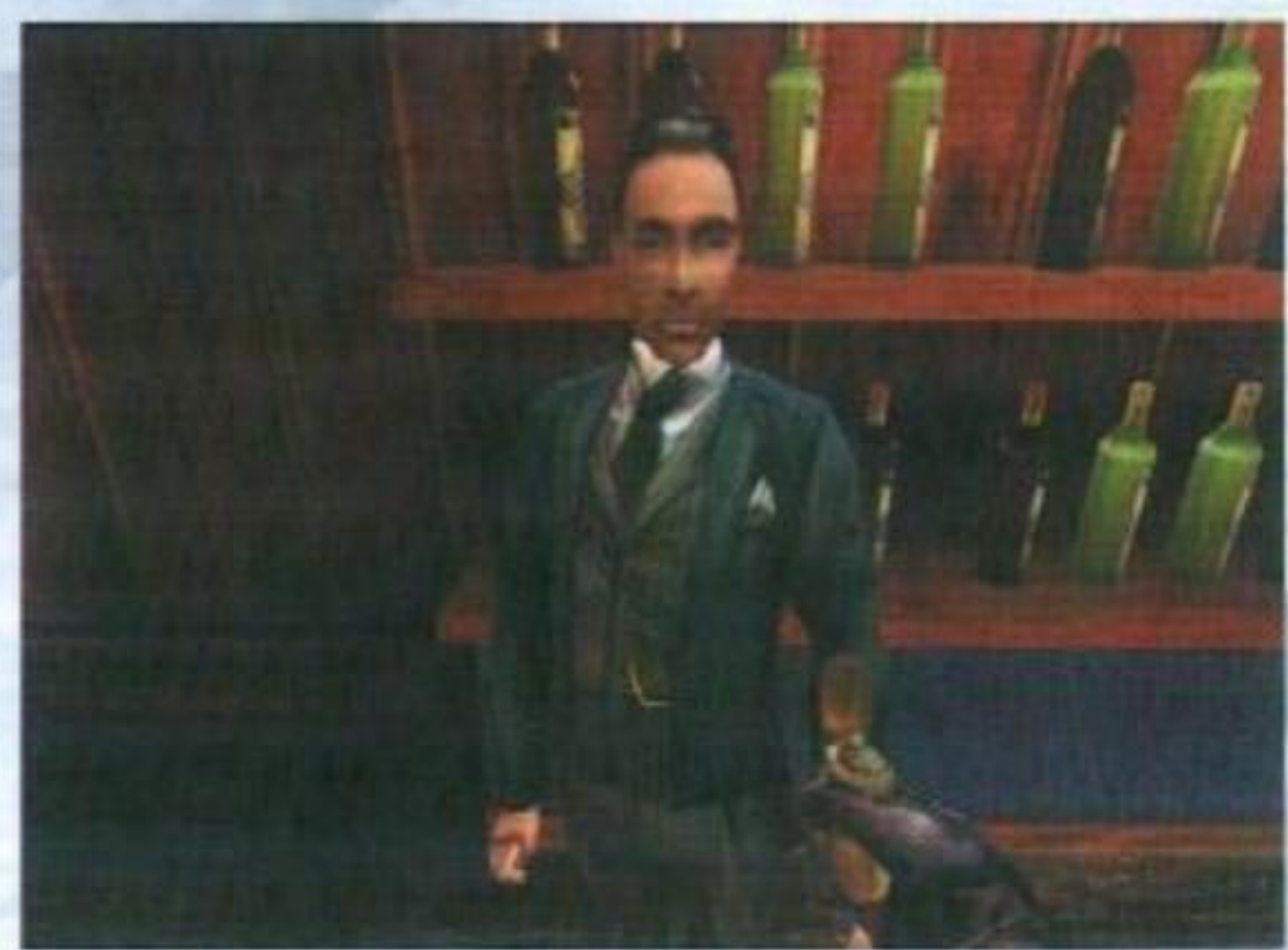
אופציית משחק רב משתתפים היא חלק מעניין נוסף במשחק. תוכלו להשתולל עם אופנועי סקי או אופנועים, בחיפוש אחר היריבים שלכם בשטחים גדולים, כשאופציה זאת מאפשרת משחק משותף לעד 16 שחקנים בגרסאות של "הטובים נגד הרעים" או ה-"Deathmatch". בסך הכל, אין משהו מיוחד בגרסת המולטיפלייר מול משחקים אחרים.

**אז מה היה לנו?**

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



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



# Alice

## Alice in Chains

רוצים ממנו בכלל. פתאום מופיע החתול (לחיצה על כפתור C) ומנסה לעזור, רק שחץ מלחייך, הוא בדרך כלל לא עוזר, וצריך להפעיל את הברגים במוח כדי להבין מה רוצים ממך.

**פסיכולוגיה בגרוש**  
הפעם במשחק, אליס איבדה את שפיותה בעקבות טראומה קשה בילדותה. כדי לחזור לשפיות היא חייבת להילחם להצלתה בארץ הפלאות. רק מה, הכל מתרחש בדמיון שלה. כל צורת המשחק בנויה על עיקרון של משחק פעולה מגוף שלישי, ובעזרת המנוע הגרפי של



Quake 3, ארץ הפלאות נראית מדימה, הכל בנוי לפרטים, והאווירה פשוט פסיכודלית. תוכלו לצפות בטירות מעופפות, דלתות המרחפות ברוח, מסלולים ההולכים למעלה ולמטה ועוד כל מיני דברים מוזרים. חייבים לציין את פסקול המשחק שנכתב ע"י כריס ורנה, לשעבר מה"ניין אינץ' נילס", שרק מוסיף לאווירה.

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

אליס עצמה עוצבה ע"י יוצרי המשחק בצורה שונה לגמרי מבסרטים המצוירים שלמדנו להכיר. הבחורה איבדה את התמימות שלה, היא ריאליסטית לגמרי, קודרת, עצובה, עם עיניים מאופרות בצבעים כהים, מעין לוק

**"הבחורה איבדה את התמימות שלה, היא ריאליסטית לגמרי, קודרת, עצובה, עם עיניים מאופרות בצבעים כהים - מעין לוק רוקיסטי"**

צחי הופמן מגלה לנו מה הוא באמת מחפש בבנות

אליס יכולה לנוע לאן שהיא רוצה, להסתכל לאן שהיא רוצה ויש בכלל אווירה תלת-ממדית בהתגלמותה, רק שפה נוצר בעצם הבלבול. בגלל האווירה הפסיכודלית של המשחק ומספר הכיוונים האינסופי אליהם ניתן ללכת, השחקן מתחיל להתבלבל ולא יודע מה

מאת: צחי הופמן

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

ארץ הפלאות הפכה למקום אפרורי ומעוות, לוחמי הקלף נהיו אלימים, וגם הארנב והשפן נהפכו למוזרים. המסקנה הראשונה שלי אחרי ששיחקתי ב"אליס" היא, שלא כדאי שתתנו

לאחים שלכם לוותר על הספר לטובת המשחק, הם עוד יהפכו לרוצחים סדרתיים, או לסתם לא שפויים.

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

אחת הבעיות בהן נתקלתי היא חוסר הפוקוס, או הבלבול העובר על השחקן כשהוא מתחיל לשחק. מנוע המשחק בנוי על המנוע של Quake 3, שעושה כאן עבודה נהדרת.



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

אליס. כפתור השמירה המהירה גם כן עוזר מאוד במצבים בהם מתקשים לעבור נקודה מסוימת בפעם הראשונה. המצלמה עצמה מוצבת מאחורי אליס, והיא עוקבת אחריה לכל כיוון ונמצאת תמיד מטרים ספורים אחריה, תוך שהיא דואגת לא לפספס אותה. אתם תמיד תראו זווית צפייה שלמה של מה שמתרחש בסביבה הקרובה, אפילו כאשר אליס נמצאת מול קיר, או מול חפץ מסוים.

רוקיסטי - פשוט השתקפות של דור האיקס. המבטא האנגלי הכבד והקול התמים שלה גורמים לך לחשוב שאתה עומד לשחק עם איזו ילדה קטנה. אחרי כמה שניות, כשהיא שולפת את הסכין, ואתה רואה לוחמת מרינס מיומנת המסוגלת לחתוך לוחמי קלף לשניים, להרוג יצורים, לקפוץ, לרוץ ולעשות בעצם כל דבר שלוחם בגולני מסוגל לעשות - אתה מבין שהיא יכולה לאכול אפילו את לארה קרופט לארוחת בוקר.

**דרישות המשחק גבוהות מאוד:**

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

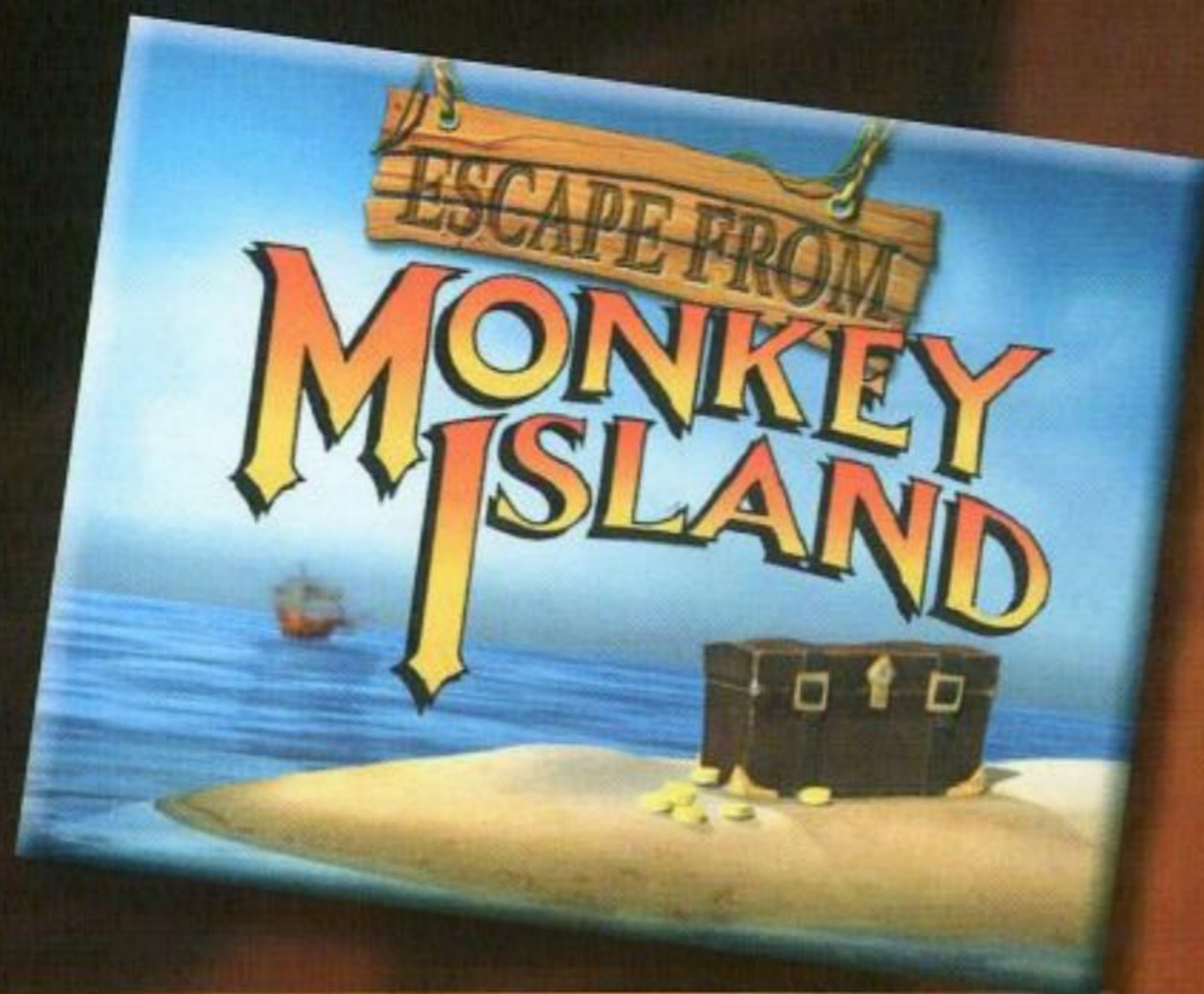
הצורה בה נלחמת אליס באויבים שלה בנויה בצורה מאוד פשטנית - אליס נלחמת באופן פשוט, איטי ולא מגוון - אם זה לזרוק סכינים, פטישים וקלפים - וזה מתחיל לשעמם קצת בסוף. כאשר המשחק מתחיל לעייף, הקרבות אמורים לגרום לשחקן עניין נוסף, אבל כאן נראה כאילו התייחסו לקרבות באופן משני. לסיכום, רוב הסיכויים כי אחרי שתגמרו את המשחק, לא תחזרו אליו יותר, גם בגלל שאין אופציית משחק רב משתתפים, או קישור מהמשחק לעולם החיצוני של הסייבר ספייס, וגם בגלל שהמשחק קל יחסית, ורוב הסיכויים שתגמרו אותו תוך מספר ימים.

**"I say Jump - You Say How High?"**

"אליס" הוא משחק פעולה מגוף שלישי טהור, אבל בניגוד להמון משחקים השייכים לאותו דאנר, הוא מכיל בתוכו המון קפיצות. תצטרכו לשכלל את קישורי הקפיצה שלכם, כי אליס אוהבת לקפוץ, ורוב השלבים מכילים בתוכם סדרת קפיצות שונות. הקפיצה מתבצעת בעזרת מקש הרווח, ותמיד תוכלו לראות איפה אתם עומדים לנחות, בעזרת צלילת קטנה של נעליים הנמצאת מלפני



מאת: נתנאל מורי nathanelm@hotmail.com



אני נתנאל מורי, ואני רוצה להיות פיראט!

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

**הדף קצר מדיי!!!**

תראו, ניסיתי לשכנע את אורן להקדיש את הגיליון כולו ל"אי הקופים" 4, אבל הוא פשוט לא הסכים. ניסיתי להסביר שזו הדרך האחת והיחידה הקיימת כדי להבהיר לתושבי ארץ הקודש במה מדובר. אפילו אימתי להתפטרו! אמרתי לו: "אורן, אני מתפטרו!", ואורן ענה: "אוקיי... ואז אמרתי: "טוב, טוב. סתם ניסיתי לאיים, אל תיקח ללב... בקיצור, אתם צריכים להסתפק בכאלף מילים, וזה הדבר היחיד שאני יכול לעשות בשבילכם. הבעייתיות במשחקי המשך היא קריטית - הרבה פעמים מפתחי המשחק נשענים על נוסחאות קודמות, ואז המשחק דומה מאוד לקודמו. רק כשהמפתחים מתנתקים לגמרי מההצלחה של הפרק הקודם, אז באמת נוצרת תקווה להצלחה (ראו ערך Dune2 כדוגמא קלאסית). ב"אי הקופים" 4 לא בוצעו שינויים דראסטיים כמו שנעשו ב-Dune2, אולם ישנם עדיין הבדלים משמעותיים. לפי דעתי, זה הבונוס הגדול ביותר שניתן לתת ל"לוקאסארטס". המשחק משתמש במנוע הגרפי של "גרים פנדנגו", אך אל תדאגו - לכל אלו מכם שלא אהבו את הממשק שלו, אציין בפשטות שכאן התמונות ברורות, פשוטות ונעימות לצפייה. מעבר לזה, הממשק שופר קצת, וכשמתקרבים לאובייקט, תופיע בתחתית המסך כתובית שתציין מהו, ואם יש מספר אובייקטים, אזי כולם כתובים למטה, ואפשר להשתמש במקשי החצים בכדי לבחור ביניהם.

הכל מתחיל בתסריט... יוצר המשחק, שון קלארק, בהחלט עמד

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

**"רק הפעם אציץ בפתרון, רק הפעם..."**

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

בציפיות הדרושות ממשחק כזה. הוא ומייקל סטמל פשוט עשו עבודה נפלאה ברקימת החידות, בכתיבת הבדיחות, ובהשראה חוזרת ומרעננת של האווירה שכל כך קסמה לנו בכל פרקי הסדרה. בתור חובב "קווסטים" מושבע, יש לי דרישות גבוהות ביותר בכל פעם ש"לוקאסארטס" מוציאה משחק, ואני פשוט לא תופס כיצד הם מתאימים לדרישות בכל פעם מחדש. זה נשגב מבינתי! הגרפיקה פשוט מהממת. לא מדובר רק על המנוע הגרפי, אלא גם על הרקעים והמיקומים (המיקומים מצויירים ביד, והדמויות תלת ממדיות). הדמויות פשוט נראות מצחיק, והן שונות מאד אחת מהשניה, הבדלים קיצוניים ביותר. כמוכן שהדיבוב של הדמויות במשחק מדהים בצורה לא נורמלית. לפעמים התפוצצתי מצחוק גם כשלא הייתה בדיחה, רק בגלל שהמבטא היה ממש ממש מצחיק! אני פשוט יכול להמשיך עוד ועוד ועוד לבלי סוף לגבי הססגוניות והרב-גוניות האין-סופית שהמשחק מציע, אבל אני חושש שזה יגרום לפיטוריי. הו, הו, ושכחתי לספר לכם על הקטע שבו גייבראש פוגש את סXX ואת מXX ואת... טוב, אני לא יכול לגלות לכם... פשוט תנחשו לבד. דומיניק ארמטו פשוט תפס את האישיות של גייבראש ושבה אותי בקולו המשעשע, עוד יותר מאשר בפרק הקודם. החיסרון היחיד מבחינת התסריט הוא שיש בו כמה קטעי דו"ח ו - כלומר, בדיחות מצחיקות שנתקלנו בהן כבר בעבר. אך אל תדאגו, אין הרבה בדיחות כאלה, וגם כשיש - זה עדיין מצחיק.

No, I am your brother --- גייבראש המסכן, שגילה שלה צ'אק הוא



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

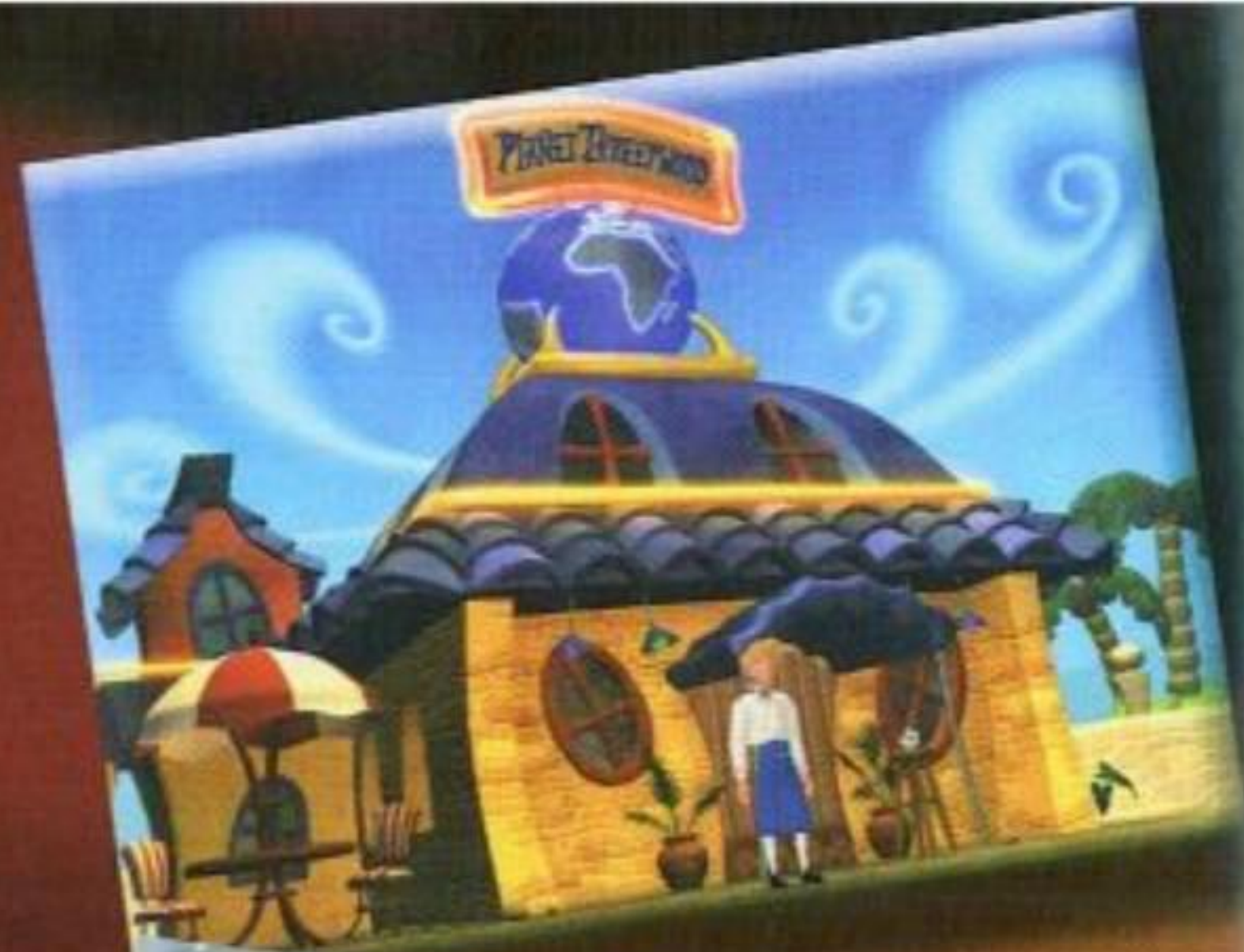
פיתרון (או לפחות בגרסה שאני קיבלתי), ורק בגלל שאורן בלבל לי את המוח שאגמור את הכתבה היום, אז הייתי חייב להציץ בו פעם פעמיים (או 3, או 4, או 5, או 6, או, אוקיי... הוכרתי לסיים את הפרק האחרון איתו. מרוצים? תראו מה אני עושה בשבילכם). לצערי הרב, אחד מחסרונותיו הגדולים של המשחק זה הבאגים. אל תדאגו, המוצר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

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

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

יש למישהו טישור?

"אי הקופים" 4, הוא "קווסט" מצויין. הדיאלוגים שנונים, הברדיחות משעשעות ומצחיקות, הגרפיקה מהממת, הסאונד, הדיבוב, המוסיקה, וכל מה שקשור לקול פשוט מושלם ומלוטש היטב. החידות מאתגרות, וממש אין לי מילים (חוץ מהתלונה על הבאגים). אם אתם מתלבטים איזה



WIZ EXPRESS

בעד:

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

נגד:

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

קהל יעד:

יצורים חיים.

# SACRIFICE

מאת: ליאור ברמן

כמו גם הסביבה, מפורטים מאד ומוזרים לא פחות. אבל צריך לראות כדי להבין. והפאנץ' ליון ההכרחי: משחק אסטרטגיה שלא המציא את הגלגל, אבל הוסיף לו טיפה גומי כדי שיהיה נוח.

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

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

בתור קוסם קרב למשל, אתה תוציא צבא שלם כדי להכניע באופן טכני את היריב, ע"י הריגת הקוסם היריב בלבד. לרשות הקוסמים יש מגוון קסמים מיוחדים, ואני אהבתי את הכוח שיש לדמות אחת בתוך משחק, המיועד כאילו לצבאות ענק ואין-סוף הכנות מראש. הקרבות נראים אחרת לגמרי, וכל העניין מכניס הומור למשחק (וזאת כל המטרה לא?), כל המלחמה הופכת ממשוה מרכזי בכל משחק אסטרטגיה למשהו שולי אפילו. קרב בין קוסמים למשל, נראה הרבה יותר טוב ומרגיש יותר ממוקד.

## וד"ש ל-Rincewind

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

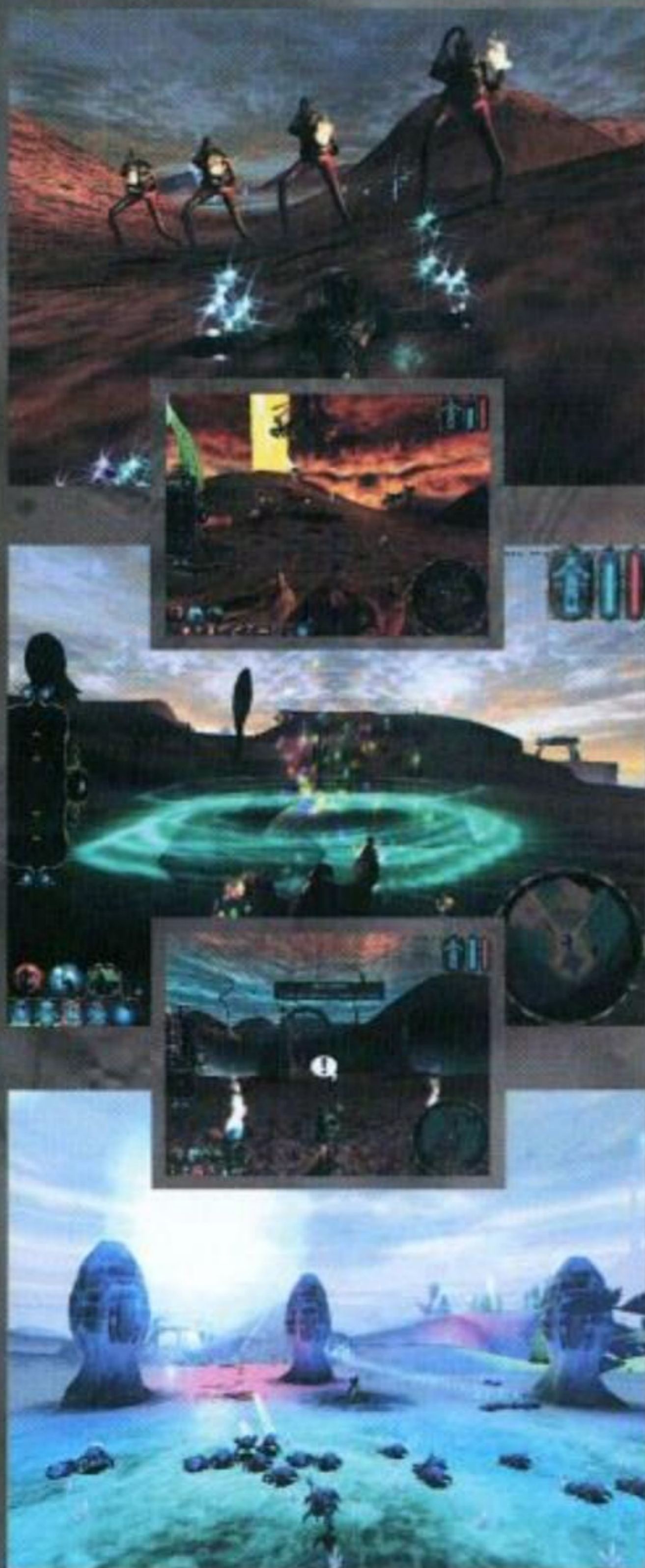
כשמתחילים את המשחק, צריך לעבור השתלמות ממשקית עם דמות שמסירת ברחבי העולם ומסבירה לך על מה ללחוץ כדי להתקדם בחיים. כאשר אתה עושה פעולה לא נכונה, אתה זוכה לצרור ביטויים לעגניים הקשורים ביכולות שלך ובסיכוי שגם תשרוד את המשחק... אבל

זה עוזר להבין מה בדיוק הולך שם. שני המשאבים העיקריים עליהם נבנה המשחק הם מאנה (Mana) ונשמות. מאנה פורצת מתוך בארות קסומות, וכדי לתפוס אותה צריך להעלות באוב בונה בארות קסומות, ורק כך אפשר ליהנות מהאנרגיה שלה. כדי לסבך את כל העניין, הוחלט שככל שמתרחקים מבאר המאנה, כך היא פחות משפיעה עלינו, לכן צריך להעלות באוב נושאי מאנה שישאבו לתוכם את האנרגיה ואז ילכו אחרינו לכל מקום כמו מאוורר נייד.

גם המוות במשחק אינו דבר של מה בכך. לכל קוסם יש מקדש, ככל שהמקדש עומד על תלו, כך הקוסם יחיה, גם אם הגוף שלו יושמד באמצע. במקרה כזה צריך לנדוד חזרה למקדש ולקבל גוף חדש. את כל זה מבינים בחמש הדקות הראשונות, כי דמות העזרה נותנת לכם למות רק כדי שתראו מה קורה אח"כ... ואם מדברים על מוות ותחיה, הרי שגם היחידות הפשוטות ביותר נוצרות מנשמות, נשמות כחולות שסתם מסתובבות בסביבה ומחכות שמישהו ישים עליהן גוף, ונשמות אדומות, לדוב של האויב, שצריך להמיר אותן כדי שיהיו כחולות. ואיך ממירים אותן? באמצעות קורבן..

כמוכן, כדי להקריב קורבן, מעלים באוב רופא שמחזיק אצלו נשמה של משרת. הוא מחזיר את הנשמה לחיים, ואז בתוך המקדש מקריבים קורבן, והנשמה חופשית להיות שלכם לעד. הנשמות המקיפות אותך - המכשף - בעצם חסרות בינה. אתה צריך להגיד להן לאן ללכת ומה לעשות שם, ואולי אולי הן ילחמו בשבילך, אם תבקש יפה וכמו שצריך. אהבתי את כל הקונפליקט בין מכשפים לאלים שלהם, זה בהחלט נותן תחושה מוכרת מהמיתולוגיה, או אפילו מהתנ"ך (בצורה פרודית כמוכן)...

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



## דרישות מערכת

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



## שׁוּבוּ שׁל צ'אק נוריס

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

### בוחן מסלול

DF3 מכיל 30 שלבים, הכוללים בתוכם מסלול אימון העוזר לטירונים להכיר את המשחק, עשרה שלבים קצרים - 19 - משימות, וכמובן שלא נפקד מקומו של עורך שלבים, שהפך לפריט חובה במשחקים מהסוג הזה.

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

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

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

ישירים, חזק וקשוח. "פיטבול", יציב עם נשקים כבדים ויכול לעמוד ביותר פגיעות מאחרים. "מאקו" הוא החובשת היחידתית והשחיינית הכי טובה (ניתן לשחק איתה רק במשחקים מרובי משתתפים), "נשיכת נחש" טובה יותר מכולם עם סכינים ומסוגלת לרוץ מהר ו-"לונגבו" יציב עם הכוונת הטלסקופית וזוחל מהר. כל דמות תהיה טובה יותר בחלק אחר במשימה, ולכן כדאי שתבדקו איזו דמות המתאימה ביותר עבורכם.

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

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

מאת: צחי הופמן

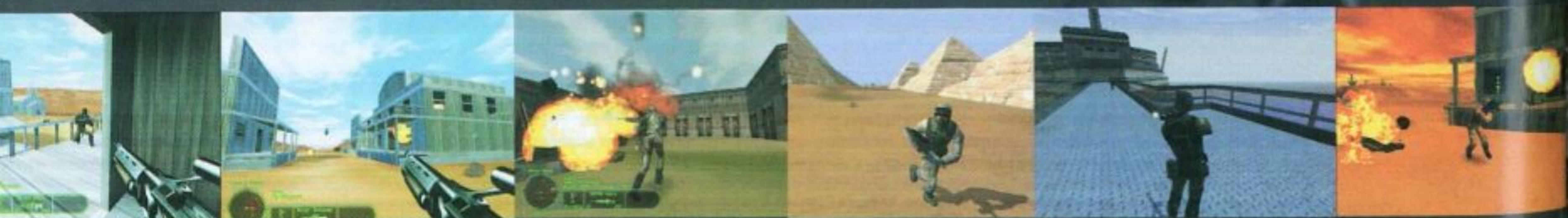
עברו רק כמה חודשים מאז יצא בארץ Delta Force 2, וכבר עכשיו נמצא בחנויות החלק השלישי Land Warrior, ואלה שאקשן תמידי אף פעם לא מספיק להם, לא ירצו לוותר על Delta Force 3 (DF3). כמו בכל חלק בסדרה, גם הפעם תשחקו חייל מובחר מיחידת העילית "כוח דלתא", כשהמטרה שלכם נשארה בעינה - חיסול טרוריסטים והצלת שבויים. לא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

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

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

### מחלקה סגורה

ב-DF3 תוכלו לבחור מבין חמש המוזות, כשכל אחת מהן מכילה כישורים מיוחדים משלה. למשל "פחית גז", שם מלא: סמל קול הריס, כישורים מיוחדים: מדויק עם נשקים לא



# Gunman

## CHRONICLES

### ו י ש א פ י ל ו ט נ ק

מאת: ליאור ברמן

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

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

#### חידות היגיון

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

אחרי סרט פתיחה עוצר נשימה, מייג'ור ארצ'ר מוצא את עצמו בבסיס ה-Gunman, מחפש מה לעשות. אין ברירה אלא לספק לו תעסוקה - וכך נלחמתי בתעוזה בתוך מחסנים ומחוץ לבניינים נגד חיזורים מכוערים שהגיחו מכל פינה, אפילו מהשמיים. פה ושם, למי שמכיר כל מיני כותרים דומים אחרים, אפשר להבחין בכל מיני אה... הקבלות, חס וחלילה חיקויים, למשחקים אחרים.. מה שכן, Gunman שומר



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

ליאור ברמן מנסה להעביר תדריך יציאה לקרב



#### דרישות מערכת

Win95/98/ME/2000/NT, CDX4, 400  
P II 233MHz, 32MB RAM  
מודם 32bit  
אתר למידע נוסף: [www.sierra.com](http://www.sierra.com)

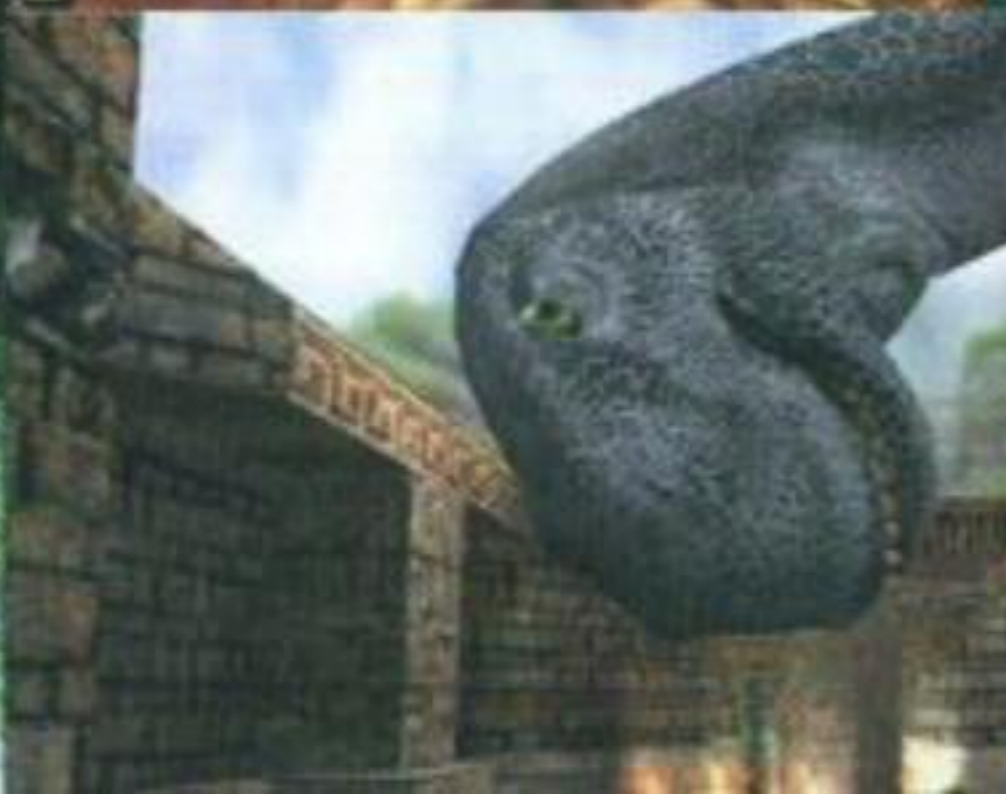
היטב על חוסר האיזון בבניית המתח העלילתי. יש משהו שמתחיל, המתח גובר, ואז מין הפסקה - תן לאח הקטן שלך לעבור את הקטע הזה, כי גם ככה לא יקרה כאן כלום...

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

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

בפני עצמו, יש למשחק המון דברים לשפר. כל מה שתורם לעומק של המשחק דורש טיפול 10,000 בדחיפות. מצד שני, זה באמת רק משחק יריות, ואי אפשר לצפות שכל כותר יהיה כמו Half life - גם יפה וגם בעל עומק ועלילה מפותחת. לדעתי, מי

שאוהב לירות סתם ולהשתמש בכמה שיותר נשקים לא יתאכזב מהמשחק. מצד שני, אולי הוא יעדיף את Time crisis ב"סוני" מאשר את Gunman.



# BATTLE OF BRITAIN

And Bob's Your Uncle

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

מאת: בן מנחם

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

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

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

לעזור קצת בתכנון. שחקנים מתחילים צריכים לנסות את המסעות של יום ושבוע בצד הבריטי, על מנת ללמוד כמו שצריך, למרות שאלו נוטים לקראת הגרמנים בתנאי הניצחון.

## אירופה הקלאסית ב-15 יום

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

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

## British Always

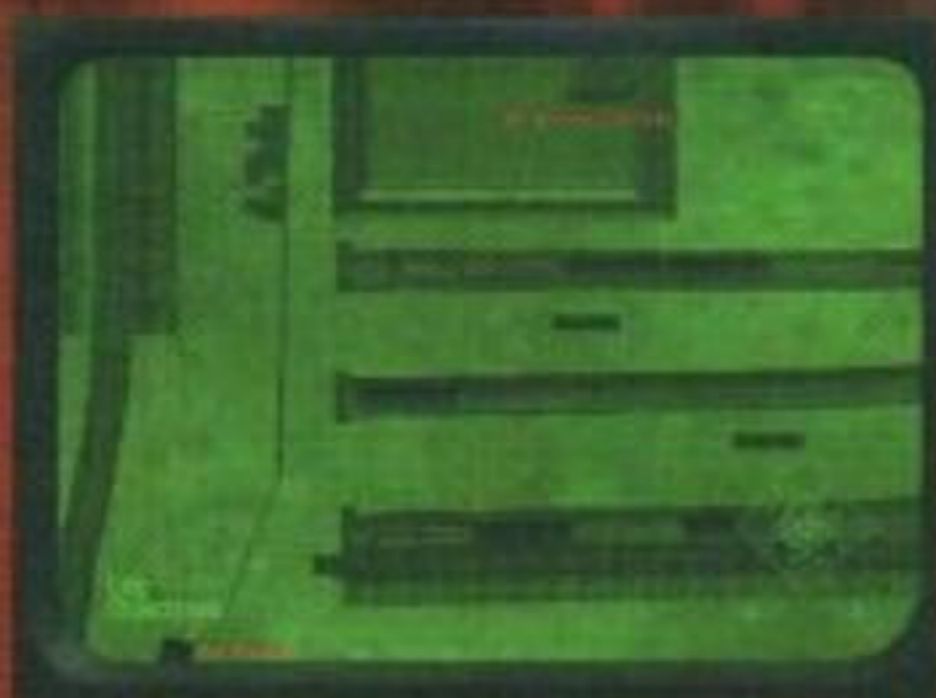
BoB עובד די טוב במשחק דרך האי מייל, במצב שהשחקן הבריטי מגדיר את פעולותיו ראשון בשביל היום. השחקן הגרמני מתכנן את ההתקפה, כיוון שחוץ מזה הוא עושה מעט מאוד. השחקן הבריטי משחק את התור, והשחקן הגרמני יכול לראות את מהלכי היום פעם נוספת - אז התהליך מתחיל מחדש את היום הבא. המשחק כולל גם אפשרות TCP/IP. זה מביא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



## Project

## IGI

I'M GOING IN!



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

## כמה תיתן?

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

## WIZ EXPRESS

## בעד:

מתח, האיזורים השונים תורמים למקוריות.

## נגד:

AI גרוע.

## קהל יעד:

למי שעדיין לא נמאס מהז'אנר (ויש כנראה הרבה כאלה).

## כמה טובה?

הגרפיקה בסה"כ היא מאוד טובה, הטקסטורות מאוד מפורטות, מגוון תאורות מדמה זמנים שונים של יום ומזג אוויר מצויין, והנשקים נראים אמיתיים. כלי הנשק משפיעים על הסביבה גם באופן חזותי, והם ינפצו זכוכיות וישאירו חורים בקיר למשך המשימה.

כאשר תירה בעץ או בחומרים קלים אחרים, נתוים יעופו מהם, וחלק מהשפעות הנשקים יהיו גם נורא גרפיות, כמו דם ניתז על קירות בזמן חילוף יריות. למרות כל האמור לעיל, בכל זאת יש למשחק מספר פגמים: לאחר שתהרוג מישהו, גופתו פשוט תיעלם. למרות זאת, זה עדיין לא תירוץ לכך שכאשר תירה באחד מהשומרים, כששומר אחר מסתכל עליו, לא תהיה כל תגובה מצד המסתכל. כמו כן, למשחק יש נטייה ליצור חיילים חדשים מהאוויר, במקומות בהם היית קודם ולא ראית אף אחד. המוזיקה, כמו הגרפיקה, טובה מאוד. היא מעוצבת בצורה טובה, ורגש המתח שהיא מקנה עוזר מאוד לקטעי האקשן במשחק. תופתעו לגלות שבאסטוניה, לפחות לפי המשחק, מדברים אנגלית, למרות שזה לא משפיע על הדיאלוגים הנהדרים. רעש הצעדים שלך ישתנה בהתאם למשטח שתלך עליו, ולקצב בו תלך. צלילי הסביבה מפורטים ומצוינים, בין אם זה רעש של שער נפתח, מנוע מכונת, צפצוף מצלמת ביטחון, או אפילו פעמון במעלית - כל הצלילים מפורטים ונשמעים מצויין, אפילו רעש של גשם הנופל על גג ישתנה בהתאם לסוג הגג.

## כמה משימות?

ב-Project IGI ישנן 14 משימות, שהן בדרך כלל גדולות ומורכבות, אבל מחולקות למטרות קטנות יותר. בזמן המשימה יש לך כמה עזרים חשובים, ביניהם מחשב לוויני ומשקפת.

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

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

## כמה קשה?

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

## עוד קצת פלפל לחיים

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

### "The dark side of the Rune"

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

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

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

לכן, אבחר לסכם פסקה זו בפנייה ישירה ליוצרי המשחק: אנא, שכללו את האינטליגנציה המלאכותית של המפלצות במשחק, ותנו מעט קרדיט לאנשים הרוכשים את הכותרים שהוצאתם.

מאת: עידו זילברשטיין

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

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

### חרב או גרוזן?

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

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



בעד:

אקשן זורם

נגד:

חסר תחכום

קהל יעד:

שחקני אקשן היפראקטיביים



# EMPEROR: Battle of Dune

## ההבטחה הגדולה ביותר של השנה?

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

### בחזרה לעתיד

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

Emperor: Battle for Dune מתרחש באותו עולם משחק של Dune 2, אך אפשר למצוא בו שפע של שינויים: במשחק החדש קיימים שלושת הבתים המוכרים (Atreides הטובים, Harkonnen הרעים ו-Ordos

אסטרטגיה. Dune הראשון היה אמנם משחק מצוין, אך המשחק השני בסדרה, Dune 2, היה זה שהביא את המהפכה האמיתית ולמעשה היווה תבנית לז'אנר חדש - ז'אנר משחקי האסטרטגיה בזמן אמת.

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

### רבתיי, ההיסטוריה חוזרת?

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

עד כאן הסיפור של Dune 2. בסוף

מאת: ערן פולוסצקי

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

סדרת Dune החלה כסדרת ספרים עבי כרס, כשבקבותם יצא גם סרט בכיכובם של קייל מקלאכלן (שבעתיד ישחק תפקיד מצוין ב"טוויין פיקס" ולאחר מכן יעלם לבלי שוב) והזמר סטינג. מעט לאחר מכן יצא המשחק הראשון בסדרת Dune, שהיה משחק הרפתקה מצוין עם מעט מרכיבי





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

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

במיוחד).

מובן שהמשחק יכול עוד יחידות חדשות רבות, ופרטים נוספים בוודאי יופיעו בקרוב באתר הרשמי של המשחק, בכתובת [westwood.ea.com/games/emperor/english/html/home.shtml](http://westwood.ea.com/games/emperor/english/html/home.shtml).

### דינמיקה קבוצתית

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

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

הבוגדניים), אך כעת יש גם תת-בתים המתגלים במהלך המשחק, כאשר השחקן יכול לכרות ברית עם שניים מחמשת הקיימים, כדי לקבל יחידות צבאיות וטכנולוגיות חדשות. תת-הבתים הם: סוחרי הנשק Tlieaxu ו-Ix, גזע הלוחמים Sardaukar, גזע הילידים של Dune - ה-Fremen ותת-בית בשם The Guild.

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

### התולעים חוזרות, ובגדול

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



# הדרמה שמאחורי הדרמה

מאת נתנאל מורי

מצאה אהבה חדשה - טכנולוגיה ומחשבים. הגברת הנכבדה פשוט חיה באיחוד מושלם של שני עולמות סותרים לכאורה - העולם ההומני (זוכרים את הפואמות?) והעולם הריאלי (זוכרים את קוביות הצבעים?), ואחרי השלמת התואר היא עברה לקליפורניה.

## הכל בגלל הסיליקון...

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

## תנו לדבורה צוף, והיא תחזיר לכם רבש

בגיל 24, התחתנה ג'יין עם איש מכירות מעולם ההיי-טק. זמן קצר לאחר החתונה, טס הנ"ל לגרמניה (למטרות עסקים), וזו הייתה הזדמנות לג'יין לקחת הפסקה מהעבודה. כמו כן, קנתה ג'יין את המחשב הראשון, כדי שתוכל לממש את "מטרות הכתיבה" שלה. לרוע מזלן של "מטרות הכתיבה", היא גם קנתה 2 משחקי מחשב - Manhunter: San Francisco-1 King Quest 4, שניהם "קווסטים" של "סיירה" (Sierra On-Line), אשר עוד הייתה בחיתוליה, וכך נולדה לה אובססיה חדשה. ג'יין הוקסמה מהאפשרות לשלב סיפור נוגע לב ומרגש, יחד עם חידות קשות לפתירה. מבחינתה, זה היה מימוש של כל מה שהיא חיה עבורו - איחוד של שני עולמות! ג'יין חזרה לארה"ב וכתבה מכתב לחברת "סיירה". היא הציעה את שירותיה בתור כל דבר, וגם שלחה סיפור קצר. אף תשובה...

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

## האור שבקצה המנהרה מתקרב!

ג'יין החלה לכתוב עבור "סיירה" ב-1991. עבורה זו הייתה הזדמנות של פעם בחיים - משלמים לה לכתוב, ועוד במדיה שמי יודע לאן תגיע? היא טענה (ובצדק) שעלילה אינטראקטיבית היא דרך עוצמתית יותר להעברת סיפורים. ב-1991 הוציאה "סיירה" את "אקווקוסט: החיפוש אחר סטוס". ג'יין, יחד עם גאנו היין, כתבו את החידות והדיאלוגים למשחק. ב-1992, הייתה כבר ג'יין המעצבת המשנית של King Quest 6, ההרפתקה המופלאה ביותר של רוברטה וויליאמס האגדית. זאת הייתה חוויה שלימדה אותה המון על עיצוב משחקים.

מאת: נתנאל מורי - [nathanelm@hotmail.com](mailto:nathanelm@hotmail.com)

"הרעב הגדול אשר אני חש בקרבי, יחל להתפשט במקומות בודדים ואז ייהפך לכלל עולמי. הוא יהיה כה גדול, רב השפעה וארוך, עד כדי כך שהוא יתלוש את שורשי העצים ויעקור את התינוקות משדי אימותיהם." - מאת נוסטרדמוס. כך ג'יין ג'נסן מתארת את שנת 2005 בספרה החדש: "זריחת המילניום" (או "יום הדין"). על עברה של ג'יין והסיבות לכך שהסיפור הזה אמור לעניין את הסבתא שלכם תוכלו לקרוא כאן, בנוסף להיכרות עם הספר החדש, אשר יכריח אתכם לעכל את אחת האמיתות הקשות ביותר שהאנושות הייתה צריכה לקבל...

## אפשר להחזיר את הגבה למקום

טוב, רבותי. אני יודע שהפתיחה המזוהה שלעיל הפתיעה את רובכם, אם לא את כולכם. כל מי מכם המכיר קצת את עולם ה"קווסטים" הישן והטוב, חייב להכיר את הטריילוגיה של "גבריאל נייט". זוהי טריילוגיית משחקי מתח עם עלילות מסובכות ומורכבות, הן בפן הרוחני שלהן והן בצידן הטכני. הטריילוגיה כולה נכתבה על ידי גאונית מחוננת העונה לשם ג'יין ג'נסן, אשר לאחרונה הוציאה ספר אפוקליפטי מהסוג שלא ייתן לכם לישון שנים רבות (או לפחות עד סוף 2005). מחקר קטן אחר האישיות של אשת אשכולות זו, הביא אותי בכל פעם לתדהמה מחודשת על אישיותה העמוקה ומלאת הרבדים. את הסיפור כולו תקראו בסבלנות בשורות הבאות.

## היוולדה של נביאה במאה ה-20

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

## כל מרד קטן מתפרץ מתישהו...

ג'יין למדה בקולג' (מכללה, בשפת הקודש) "אנדרסון" באינדיאנה. זאת הייתה מסורת המשפחה, אך יש לציין כי בהתאם לרקע המשפחתי של ג'יין, הייתה המכללה דתית. בגיל 18 היא כבר הייתה על הילוך חמישי בכל מה שנוגע להתמרדויות בדת. אחרי שלוש שנים, היא רכשה תואר במחשבים (ובשנות ה-70, זה לא היה בנאלי כמו היום), ידידתנו





**גם ל"קווסטים" יגיע "יום הדין"**

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

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

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



כל מי שמעוניין להשיג עותקים של "גבריאל נייט" 1-2 ומתקשה למצוא, מוזמן לשלוח אלי דואר ואשמה לעזור לו. כמו כן, אותו הכלל למי שמעוניין להשיג את הספר Millennium Rising. אלה מכס המחליטים להירשם כמנויים לעיתון, עשו טובה ובחרו כמתנת מנויים את Gabriel Knight 3 - לא תתאכזבו! ראיון מלא עם ג'יין יופיע בגיליון הבא, אם רק תואילו בטובכם להגיב לכתבה זו...

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

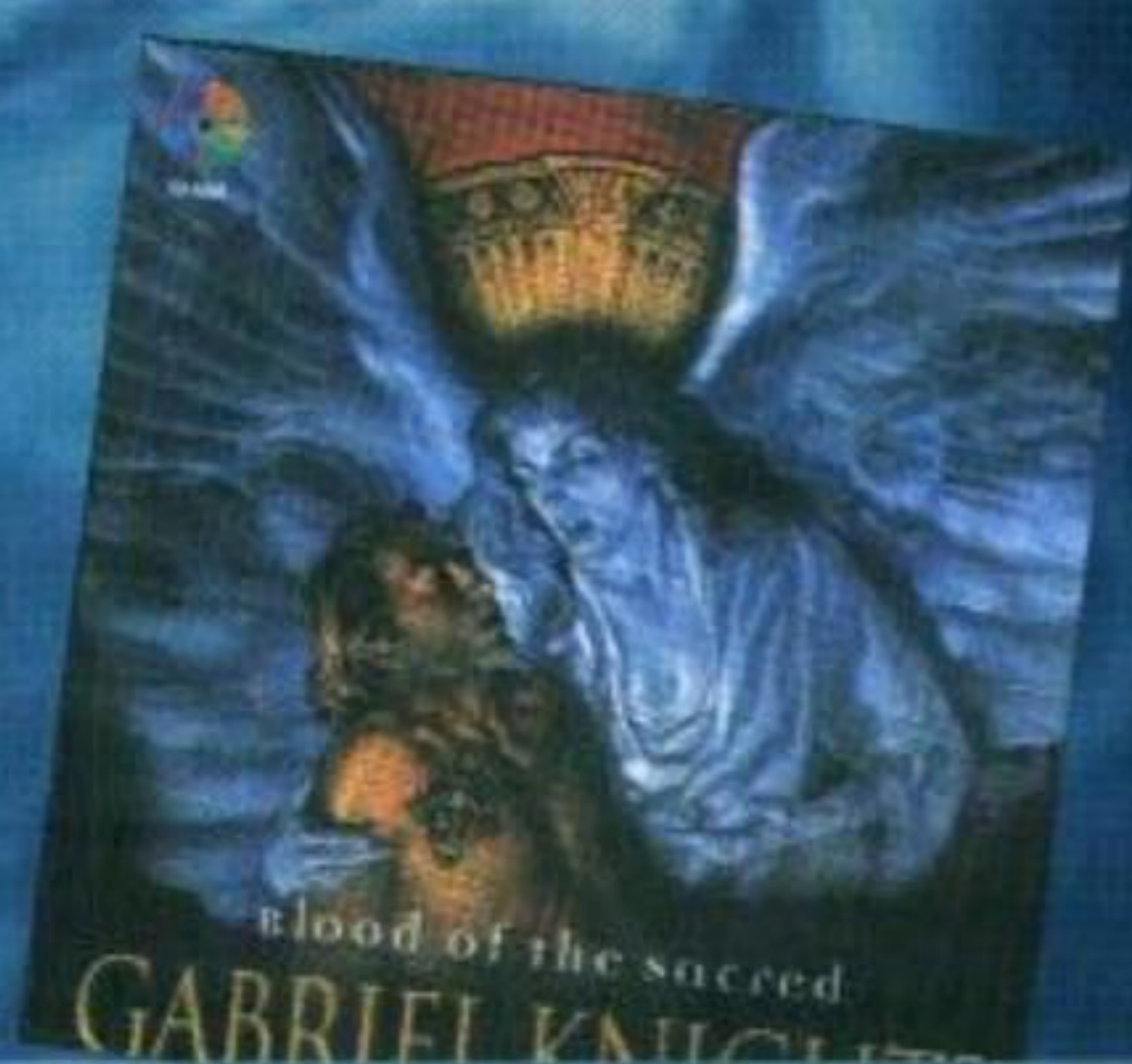
**והיום, ג'יין? את ישנה טוב בסיאטל?**

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

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



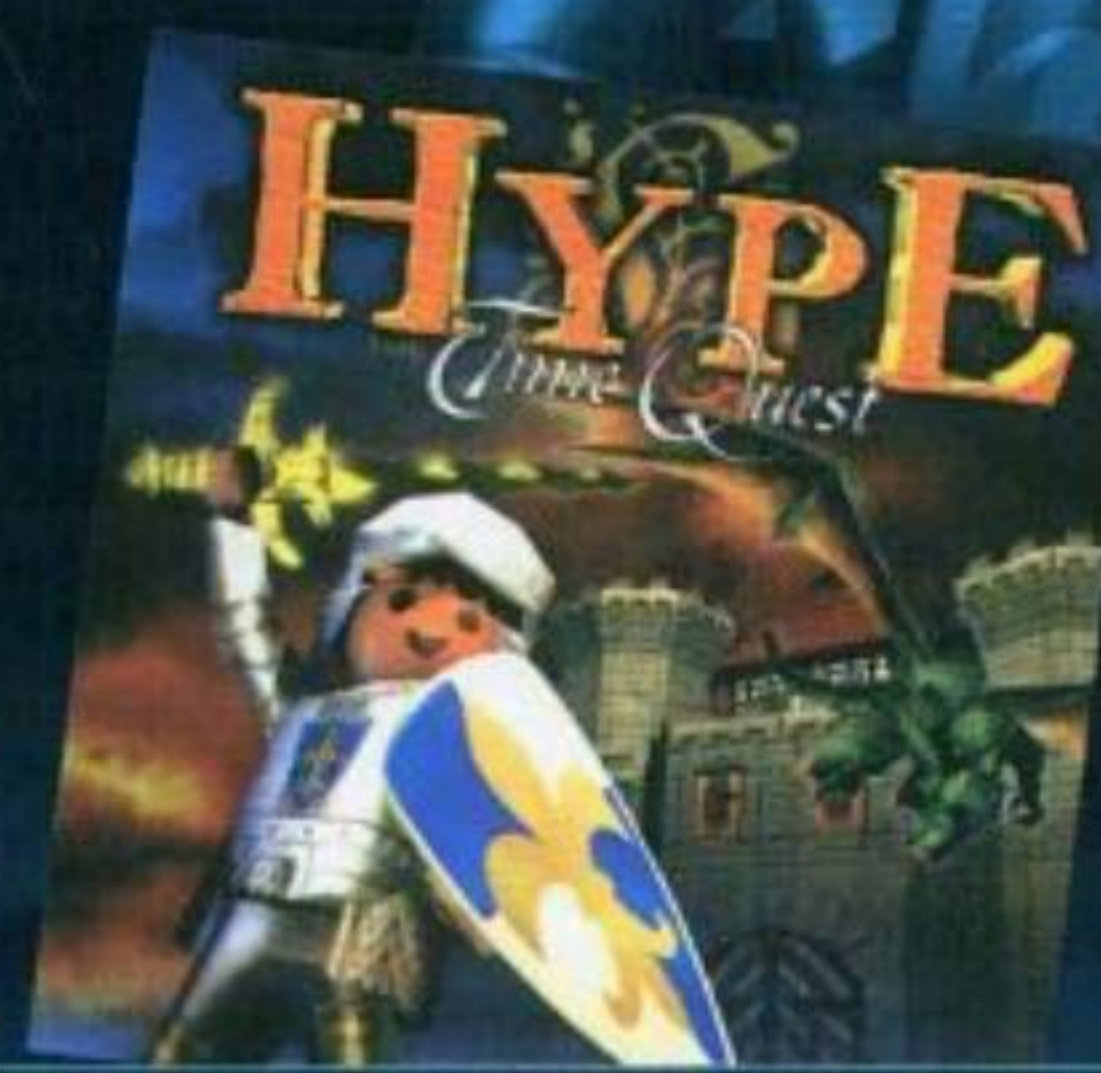
# מבצע המנויים שמשאיר את כו-לם מאחור!



GABRIEL KNIGHT 3



RAYMAN 2



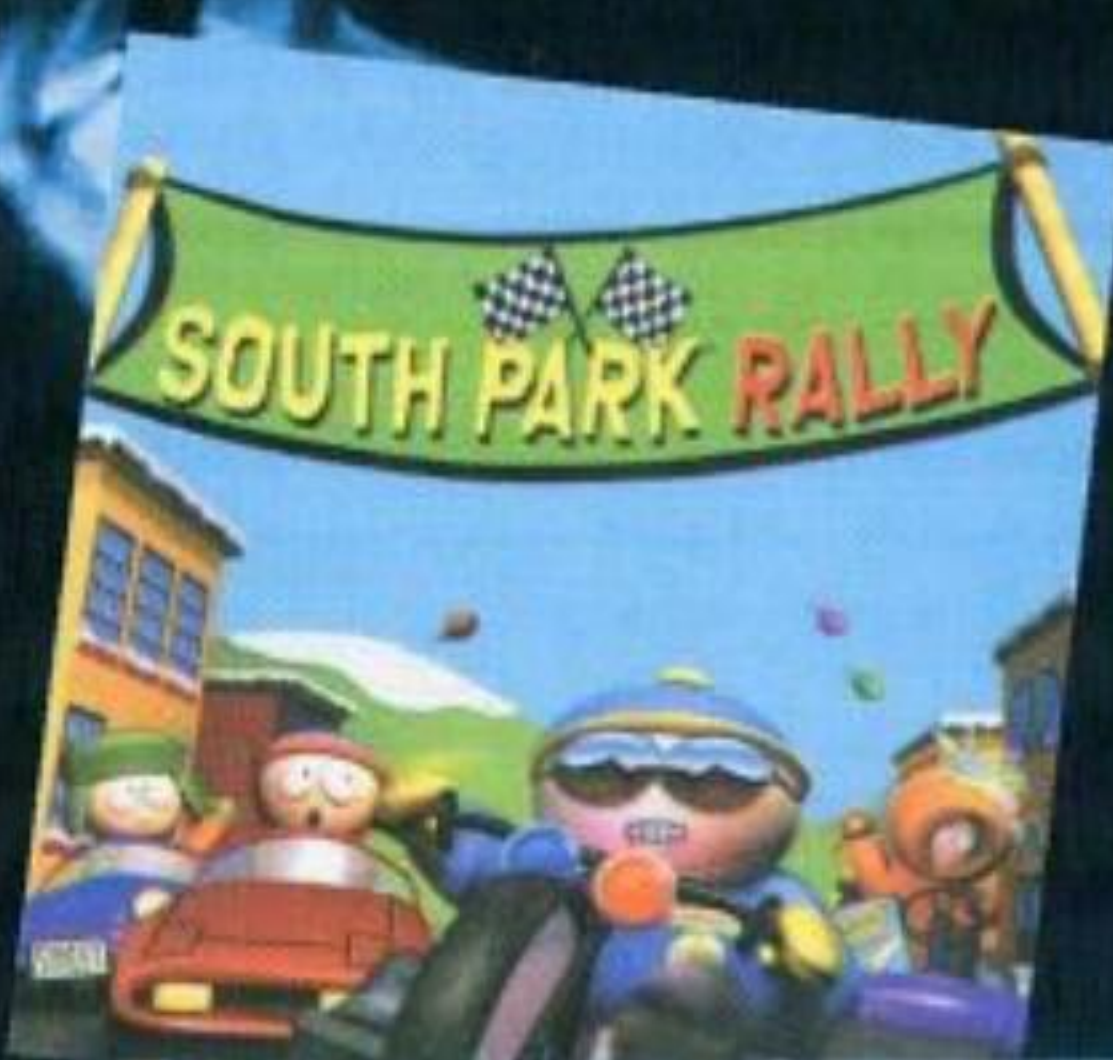
HYPE

ה ת ק ש ר ו ע כ ש י ו

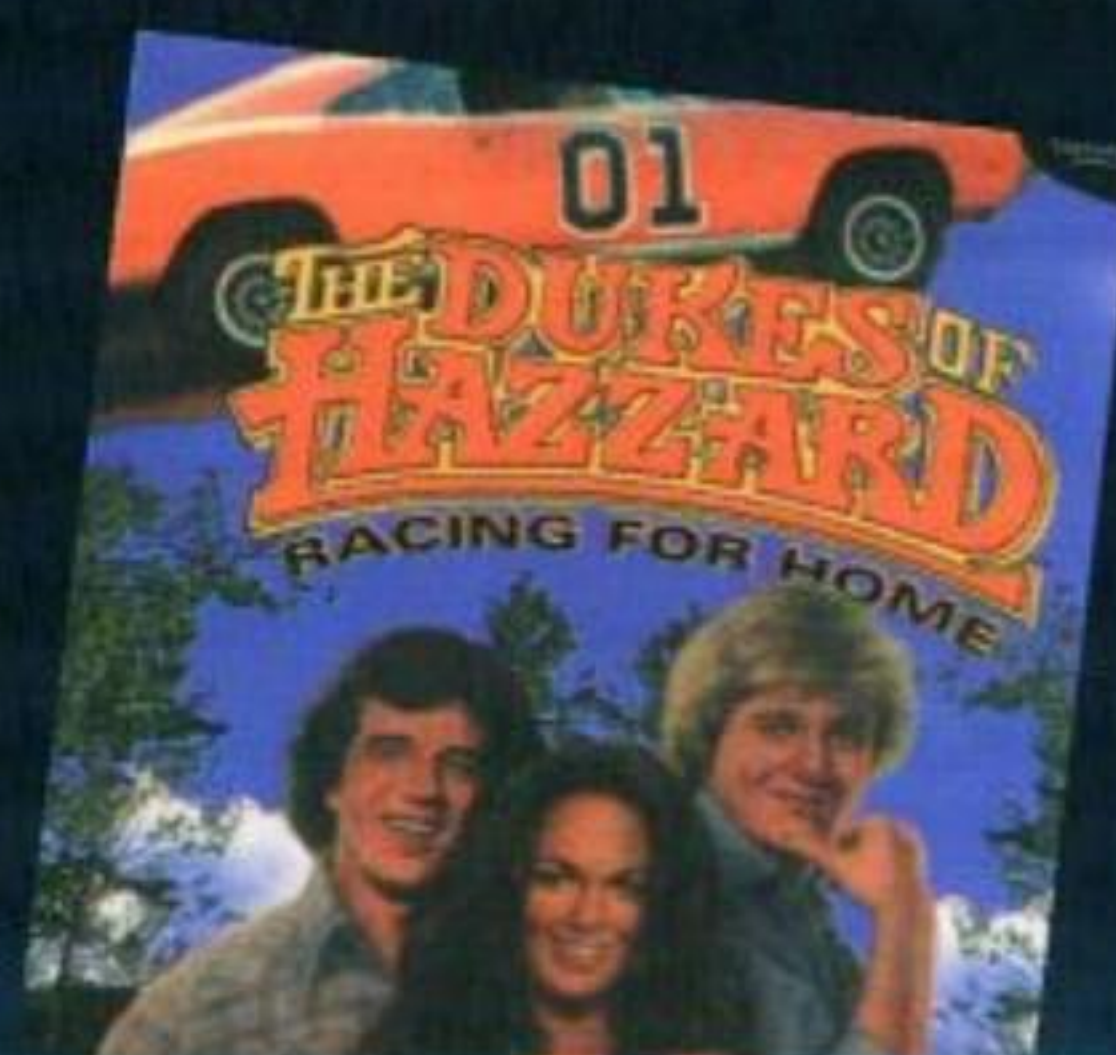
\* המבצע מוגבל עד גמר המלאי.

# 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

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

### גורו...

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

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

### לאן נעלם ה-PC Speaker שלי?

לאחרונה קניתי לוח-אם חדש (Gigabyte GA71xe), אך אני לא מצליח להפעיל את ה-PC Speaker שלו. במחשב הישן שלי ה-PC Speaker היה על לוח האם, אבל בלוח-האם החדש שלי אני לא מוצא את ה-PC Speaker. אגב, מצאתי חוטים שמסומנים בטקסט PC Speaker ומחוברים ללוח-האם, אבל הם לא מחוברים לשום רמקול. יש לך מושג מה קורה כאן? הבעייה שלך פשוטה למדי. כמעט כל המחשבים שנמצאים בשוק מכילים את ה-PC Speaker על המארז, ולא על לוח-האם. נראה שבמחשב הישן שלך זה לא היה המצב, וה-PC Speaker היה על לוח-האם. מה אתה יכול לעשות? אתה יכול לקנות מארז חדש, אבל פתרון טוב יותר הוא לחבר את החוטים שמצאת אל כרטיס הקול שלך. כך, תוכל לשמוע את כל הציפצופים המיוחדים של ה-PC Speaker דרך הרמקולים שמחוברים לכרטיס הקול.

### מחשב בסלון?

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

מחשבונו  
על צ"ר וויז



שעה, הוא דווקא נדלק. בנוסף, כאשר המחשב כבר עולה, הדיסק הקשיח נתקע וצריך לנער קצת את המחשב כדי שהוא יתחיל לפעול. כתוצאה מבעיות אלו - אני לא מכבה את המחשב לעולם. מה אפשר לעשות כדי לטפל בבעייה זו?

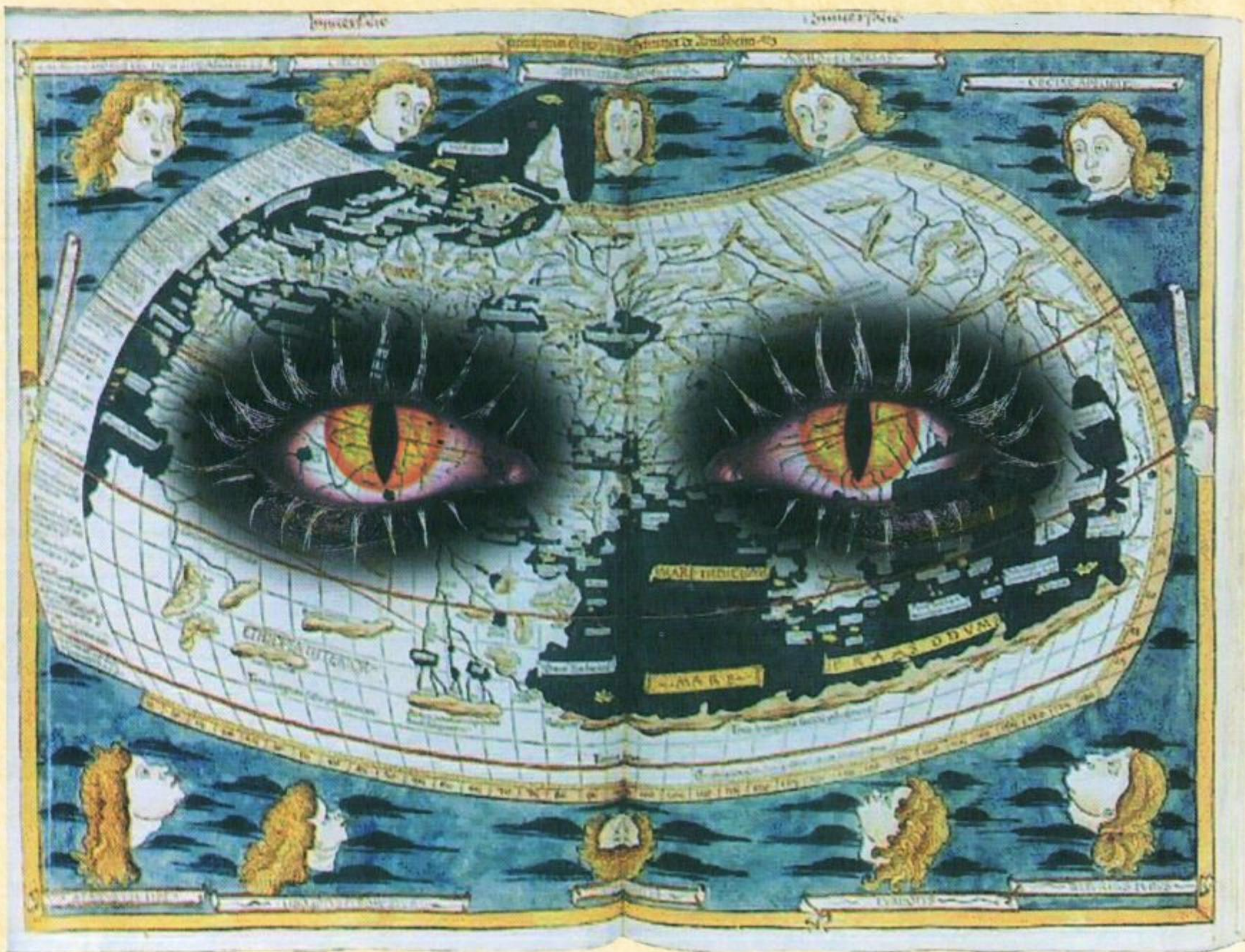
מחשב שמכבה את עצמו? דיסק קשיח שעובד רק כשמנערים אותו? חבר, יש לך צרות לא קטנות.

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

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

### מה קורה למחשב שלי?

המחשב שלי מתנהג בצורה מאוד מוזרה לאחרונה - הוא מכבה את עצמו כל פעם שאני מדליק אותו, אבל רק כשהוא קר. אחרי שאני מנסה להדליק אותו במשך חצי



לחץ בעזרת הכפתור הימני של העכבר, ובחר במאפיינים-פרטים-הגדרות יציאה. לאחר מכן, ודא שהתיבה "בדוק את מצב היציאה לפני ההדפסה" לא מסומנת.

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

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

## BIOS ישן?

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

ייתכן שהבעיה שתיארת נובעת מ-Bios ישן, כיוון שרוב תוכנות ה-Dos מדפיסות מבלי לשאול את ה-Bios. Windows, לעומת זאת, כן שואל את ה-Bios, אבל אפשר לבטל אפשרות זו. כדי לעשות זאת, לחץ על התחל-הגדרות-מדפסות, ובחר את המדפסת שלך.

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

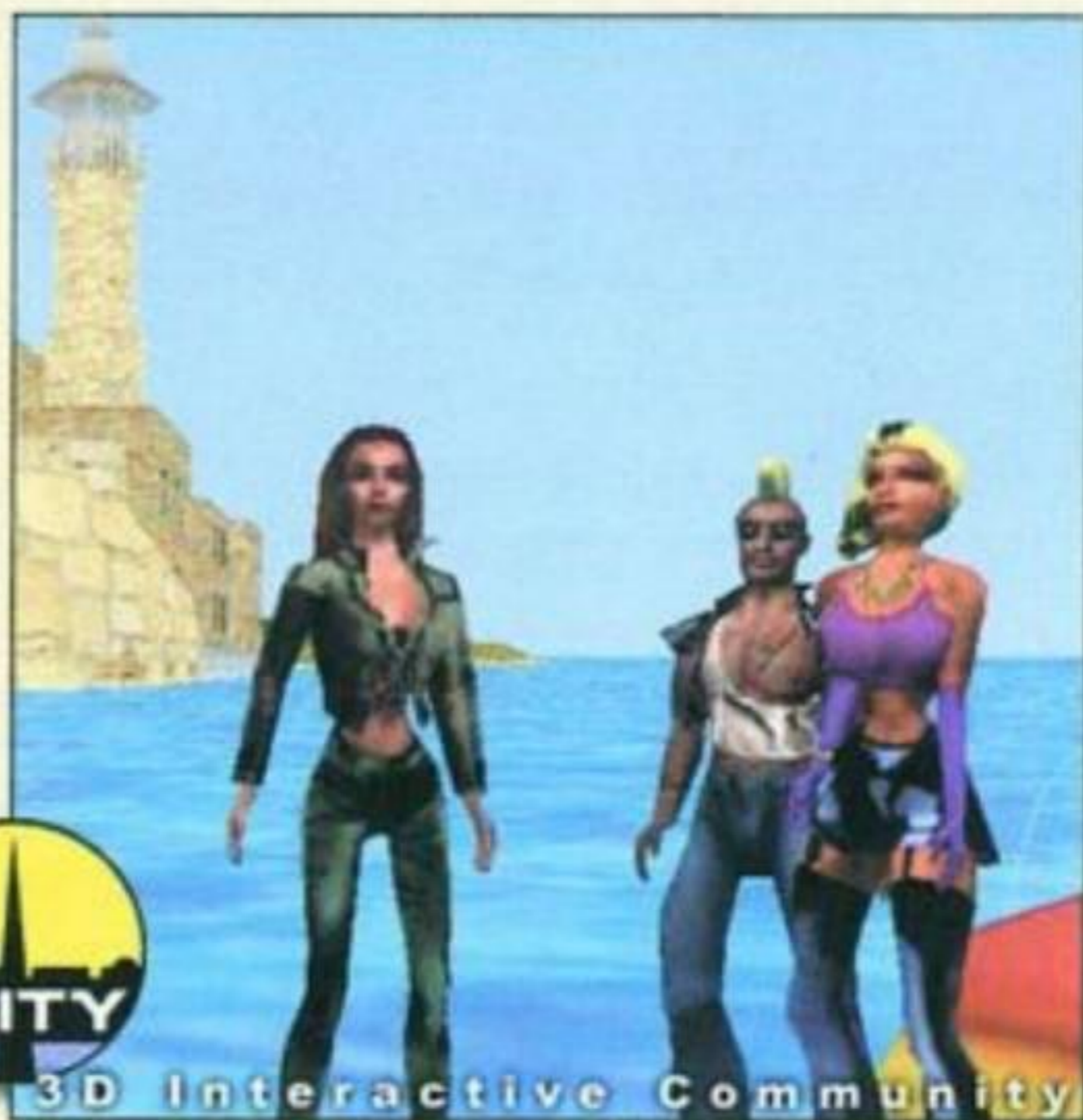
במצב Standby, גם המעבד וגם לוח-האם ממשיכים לעבוד, כיוון שהם אמורים להמתין לאות שלך כדי להתעורר ולחזור לעבודה. וכדי שהמעבד ולוח-האם יתחילו לעבוד, גם ספק הכוח צריך לעבוד. ותאמין לי, אתה לא רוצה שספק הכוח יעבוד בלי המאוורר שלו (מישהו מריח משהו שרוף?). מה בכל זאת אפשר לעשות? אתה יכול לנסות להכניס את המחשב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

## iCITY

### ה ע י ר ה ו ו י ר ט ו א ל י ת ה ר א ש ו נ ה

ווירטואליות? אז דבר ראשון, כן. מה רע בלטייל ולחפש בנות? ודבר שני - לא. כמו בכל משחק מחשב, יהיו לכם משימות לבצע ותמורתן תקבלו כסף, ic בשפת העיר. כאשר תרשמו לעיר, תקבלו "מענק" בסכום של 1,000 ic, איתם תוכלו לרכוש בית ולרהט אותו. כאשר תצליחו לבצע משימה מסוימת, תקבלו תמורתה כסף.

בינתיים, יש בעיר שש משימות, ותוכלו לבצע אותן רק בצורה כרונולוגית, כלומר, רק כאשר תסיימו את משימה מספר אחת, תוכלו לעבור לשתיים. המשימה הראשונה תהיה להעביר ביקורת על בתים של אנשים אחרים, ואחריה תצטרפו לבנות חפץ,



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

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

הצליחו לגרות את התאים במוח.

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

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

באמצעות קול, או בהקלדת טקסט.

העיר עצמה בנויה מאזורים רבים בהם ניתן לטייל ברגל, או אפילו ברכב, כשבין המקומות נמצא גם העתק של יפו העתיקה, ארינה מרכזית בה נפגשים כל אנשי העיר, דיסקוטקים, חופי ים, איים פרטיים ועוד. הנופים בעיר נראים נהדר, השטח הכללי הוא ע-צ-ו-1-0 ותוכלו לטייל בעיר המון זמן בלי לראות אזור מסוים פעמיים.

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

משימה בלתי אפשרית?

עכשיו אתם בטח שואלים את עצמכם: "יופי, מה אני אעשה שם כל היום? אטייל לעצמי ואחפש בחורות

ולנסות למכור אותו בשוק. תצטרפו גם לארח אנשים אחרים בבית שלכם ולכתוב כתבה לעיתון iCITY. האוואטרים לא ישנים אף פעם, למרות שבבתים יש מיטות, והעיר נמצאת כל הזמן ביום תמידי - אין לילה. מעין הסרט Dark City, רק הפוך.

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

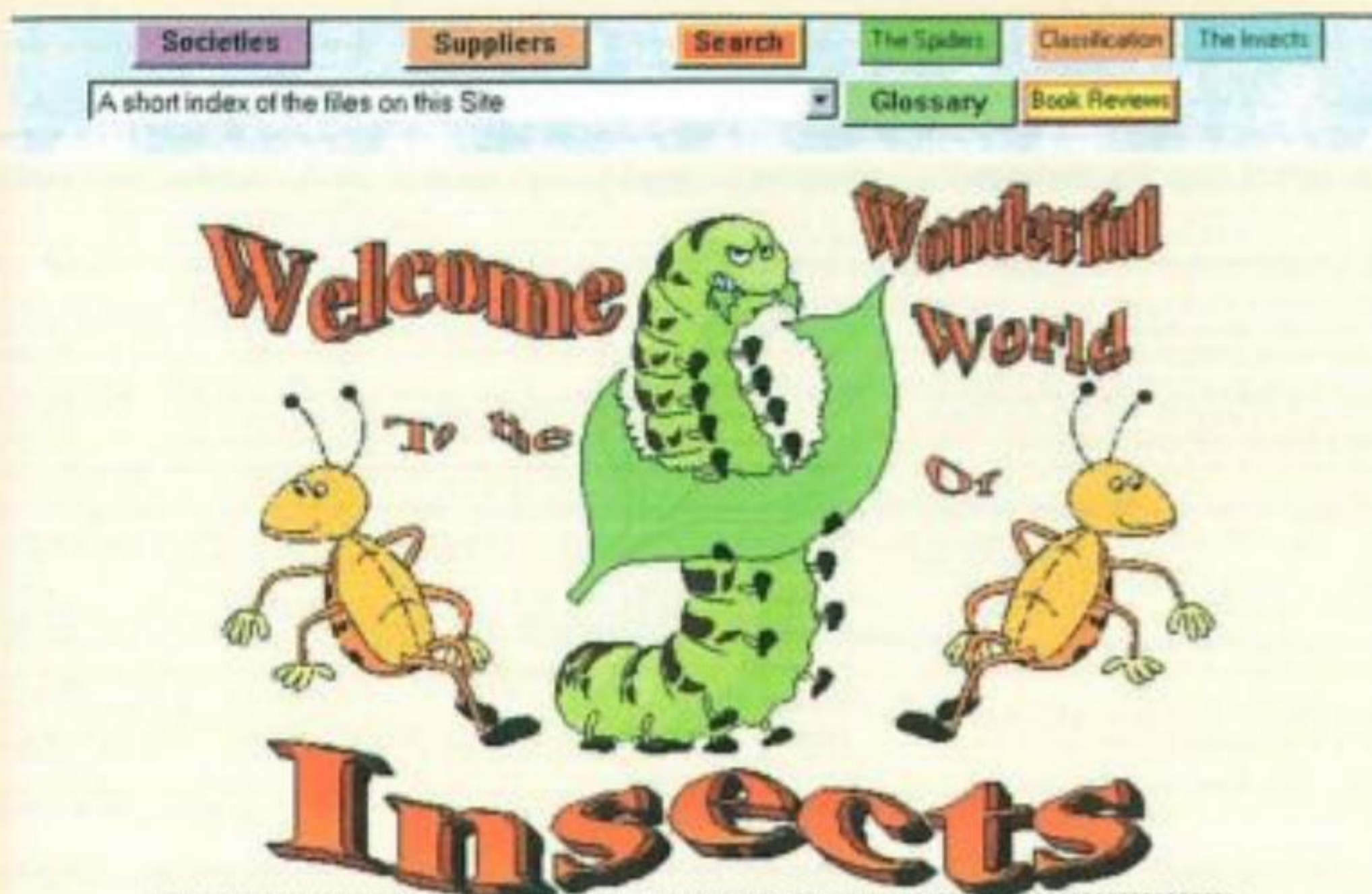
טיטו לגוויסמן, סמנכ"ל פרוייקטים ב-iCITY, מספר: "היום שחקנים משחקים ברשת עם המחשב שלהם מול שרת מסוים, והם לא יכולים לצאת לעולם החיצוני. המערכת שלנו מגדילה את הנישה הזאת. זוהי מערכת פתוחה בה אנחנו יכולים לפתח תסריטים חדשים כל הזמן. המערכת הזו היא השלב האבולוציוני הבא של האינטרנט".

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

אתר iCITY - [www.icity.co.il](http://www.icity.co.il)







## אימא'לה, ג'וק! ג'וק או מקק?

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

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

(עוד) סיפור מהחיים

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

קצת חנפנות אף פעם לא הזיקה

לאחר המקרה הזה, הקדשתי לעניין מחשבה מסוימת והחלטתי לחפש

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

ובכן, קודם כל צריך לדעת איך הם נראים, לא? אחרת איך אני אוהה אותם? באתר הבא: [pested.unl.edu/roachind.htm](http://pested.unl.edu/roachind.htm) מספקים את הסחורה. לכל ארץ יש את הג'וקים שלה, ויש הבדלים, רק לכו

ותבדקו. יש גם השוואה ביניהם ובין ביצי המקקים. פשוט תענוג. אגב, מי שחשב על לעשות דיאטה, זה האתר בשבילו.

לי, אישית נעלם מאז התיאבון! רק לשם ידע כללי, ישנו אדם שהמציא רובוט שמונע ע"י אותות שמשדרים מקקים, לצערנו האתר שלו כבר לא עובד וחבל, כי זה יכול היה להיות מעניין. לאחר עיון ממושך, אני רוצה לציין שכנראה לא כל העולם חושב שהיצורים האלה מחרידים, אלה אפילו להפך. הנה למשל, אתר הטוען שג'וקים



הם חיות מחמד נהדרות: [www.earthlife.net/insects](http://www.earthlife.net/insects) כך שאם אתם מחפשים חית מחמד ואימא לא מוכנה בשום פנים ואופן להכניס הביתה חתול או כלב כי הם משירים שיערות, ג'וק הוא הפתרון האידיאלי בשבילכם. אימא בטוח תסכים!

ובצד השני של העולם

ולסיום, משהו ממש טיפשי שרק אוסטרלים משועממים יכולים לחשוב עליו, וזה מרוצי מקקים. [www.whatsgoingon.com/100things/cockroach](http://www.whatsgoingon.com/100things/cockroach) כן, קראתם נכון. בתור אחת שהייתה באוסטרליה, זה לא מפליא אותי שהם חשבו על כזה דבר. כשמשמעם לך, הכל יכול לקרות. בכלל, אוסטרליה ידועה בכמויות הג'וקים שמסתובבות בה, אז אני מניחה שהם עלו על הרעיון הזה די מהר. ובכן, שום דבר לא ישכנע אותי שמקק זה חיה ששווה להסתכל עליה פעמיים, אני עושה את זה רק לוידוא הריגה. אבל מי שזה מעניין אותו, מוזמן להתפעל מהחומר הרב המצוי בנושא ברשת. דרך צלחה ונעימה.

**Microscopic World**  
Calendar 2001, by Dennis Kunkel

When the publishers asked me if I would mention or display this calendar on my web site for them I suggested they send me a copy first, and I would write some sort of review. Which they did.

Physically the calendar is 12 X 12 inches with one moth per page, it contains info on public holidays in Australia, Canada, New Zealand, UK and the USA. In this way it performs the role of an ordinary calendar quite successfully. The selling point of this calendar, and the reason the publishers wanted it seen on my web site is the subject of the images: these are all SEM (Scanning Electron Micrographs), most of which depict bugs or parts of bugs. The SEMs are well taken, clear and fascinating as most SEMs are. The difference with these is that they are coloured, brightly so, SEMs are normally greyscale only.

I expect that to most people these images will be as amazing as the creator wished them to be. However I personally was disappointed by the lack of realism in the colouration. The colouring is in no way related to the actual real life colours of the

# הוציאו עט ודף, זה בוחן!



בחנים ברשת

מאת: עינת ברקן



"האם לי ולחתולה שלי יכול להיות עתיד ביחד?"

עינת ברקן מתייאשת מהמין הגברי

עונג מסוים במילוי הבוחן, במיוחד כשאתה יודע שהוא טיפשי לחלוטין. בכל מקרה, אני שמחה לבשר לכם שאני לא בהריון (מזל, בהתחשב בעובדות), אבל הם גם טרחו לנדב לי את המידע שיהיו לי 3 ילדים בעתיד, וסביר להניח שאני אכה בהם במחבט.

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

כתובת האתר היא:

[www.thespark.com](http://www.thespark.com)

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

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

זקנה סקרנית

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

האתר הראשון שבדקתי נקרא The Spark. האתר בנוי משאלונים לא קונבנציונליים, והוא מצחיק ומשעשע מאוד. ישנה גם כמות לא מבוטלת של הומור שחור באתר, כשהבחנים בעצם צוחקים בעקיפין על האנשים הממלאים אותם. הנה רק כמה דוגמאות למבחנים באתר: האם את/ה בהריון? הם טוענים שגבר שיודה כי הוא בהריון, יצליח אצל הבנות, או מבחן אחר המנסה לנבא מתי נמות ועוד מבחנים מלבבים שכאלה. נראה לכם שלא ניסיתם? ישר לקחתי את מבחן ההריון לראות אם אני בהריון, כי אם אני כן, אני די בצרה, אני לא מרגישה שאני מוכנה עדיין לגדל ילדים, אני לא מספיק בשלה, כמו שאומרים. ישנו

זקנה וזקן

באתר אחר: [www.helpself.com](http://www.helpself.com) לוקחים את הבחנים האלה ברצינות, אלו מבחנים המיועדים לעזרה נפשית ולחיפוש עצמי. כלומר, אם אתם מחפשים את עצמכם, או קשה לכם להסתדר עם עצמכם - להם יש את נוסחת הפלא, רק תענה על כמה שאלונים. לאלו מכם שיש להם בעיה בזהות המינית, יש פה גם שאלון מיוחד בשבילכם. בקיצור, זהו אתר שלוקח את הבחנים האלה ברצינות, כך שאם באתם לצחוק, זה לא פה. האתר האחרון בו ביקרתי: [www.emode.com](http://www.emode.com) מכיל מאגר עצום של בחנים, חלקם רציניים, חלקם לא! הנושאים מגוונים מאוד - מאהבה ועד הסיכוי שתהיו מיליונרים בעתיד. את עיני צד מיד שאלון המדביק לך את הסלבריטי שמתאים לך ביותר. שאני לא אמלא את זה? זה אמין, לכו על זה. לי יצא הריסון פורד, הם לא יכלו להיות יותר צודקים מזה!

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



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

אופנוע בשבילי הוא סמל לעצמאות ולחופש. מי שרוכב כמוני על אופנועים, מבין על מה אני מדברת. כשהוצאתי רשיון על אופנוע, הלכתי ישר על הכבד. אמנם, במציאות חיי הפשוטה, אין לי אפשרות להחזיק אופנוע כבד, אבל תהיו בטוחים שאני עוד ארכוש אחד כזה בעתיד. יש משהו ברכיבה על אופנוע, שגורם לך להרגיש קלילות לא מחייבת. אולי זו הרוח... (למרות שבחורף קר זה לא עניין נעים במיוחד).

### לא מתאים לרשת?

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

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

### נשים ואופנועים

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

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

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



בארץ, ואפשר לראות אותם תמיד בסרטים ישראלים ישנים, זהו אופנוע עם אוירה. ובכן באתר הבא [www.leonardo.nl/showcase/vespafac](http://www.leonardo.nl/showcase/vespafac) ישנם כל העיצובים של ה"ווספה" משנות ה-40, האתר יפהפה ומאוד נהניתי לשוטט בו. מומלץ לאוהבי העבר מביניכם, אלה האוהבים להריח נוסטלגיה. לסיום, אני מוכרחה לציין, שאם אופנועים מעניינים אתכם, תוציאו רישיון. האינטרנט הוא לא תחליף, הוא אולי כלי לגידוי התאבון, אבל הדבר האמיתי מחכה לכם שם בחוץ. ומילת אזהרה מפי הפולניה: תזוהרו, תזוהרו ותזוהרו. אופנוע הוא כלי רכב מסוכן, וכל הנהגים שם בחוץ רוצים להרוג אתכם, אז תשימו לב.



## מדינות ווירטואליות

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

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

יחד, ואולי הרבה בזכות התופעה הזאת, החל העולם להפוך ל"כפר גלובלי", מושג מוכר לנו, שכבר נטחן מספיק פעמים. ברגע שאין לי בעייה לתקשר עם אדם החי באיסלנד

על נושא שמעניין וחשוב לשנינו, ואני יכול להעביר לו מידע טקסטואלי, או וויזואלי בדרכים מתקדמות, אני מתחיל להרגיש אליו קרבה מסויימת. אם לעוד אנשים יש נגישות לאותו מידע, וכל אחד מהם מוסיף פרט משלו לערימת הידע הכללית, הרי שנוצרת קהילה, Civitas בלטינית, או Commonwealth באנגלית, כפי שהגדיר זאת הוגה הדיעות, הזן לוק.

קהילה של בעלי מכוניות עתיקות יכולה להחליף דעות בנושא שסתומי המנוע בבל - אייר 58 ולהבדיל, יכולה קבוצת ניאוו-נאצים לארגן טוב מאד מצעדי שנאה ופיגועים סימולטניים בעולם המוחשי, או הווירטואלי. הואיל והאידיאליזם אף פעם לא מת (למרות שהוא שרוי בתהליך גסיסה מכוער כבר זמן רב), התחילו אנשים מסויימים לארגן קהילות שהמכנה המשותף שלהן הוא כבר פחות נושא השיחה ויותר ערכים מסויימים אליהם יש לשאוף.

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

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

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

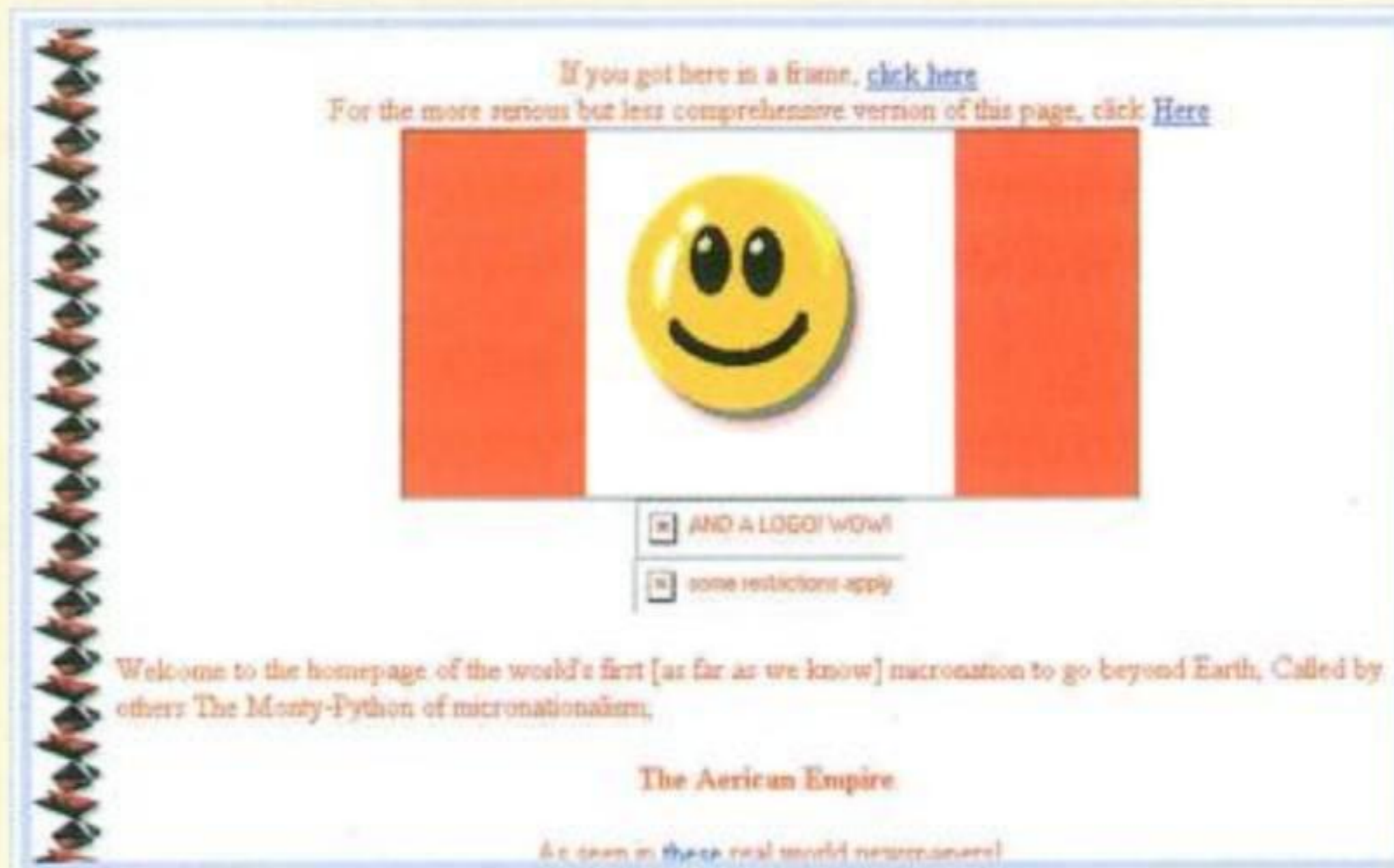
לפני שנבין את הפרדוקס הנ"ל, כדאי אולי שניזכר איך פרצה רשת האינטרנט לחיינו.

### סקירה היסטורית קצרה

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

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

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



על נושא שמעניין וחשוב לשנינו, ואני יכול להעביר לו מידע טקסטואלי, או וויזואלי בדרכים מתקדמות, אני מתחיל להרגיש אליו קרבה מסויימת. אם לעוד אנשים יש נגישות לאותו מידע, וכל אחד מהם מוסיף פרט משלו לערימת הידע הכללית, הרי שנוצרת קהילה, Civitas בלטינית, או Commonwealth באנגלית, כפי שהגדיר זאת הוגה הדיעות, הזן לוק.





הבינארי 0-1 הוא זה שמרכיב את צורת החיים ברשת. לפחות כך נפתור את בעיית המקומות הקדושים.

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

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

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

### העתיד כבר כאן?

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

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

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

מחליפים את מוסדות המדינה. תיאורטית, יכול בעתיד להיווצר מצב, בו המדינה מספקת רק את שירותי הביטחון הבסיסיים - ביטחון צבאי ומשטרה, אותו גורם בסיסי שהוכרנו בתחילת המאמר המאפשר ריבונות. תופעה זאת, יחד עם מדיניות האחדות אותה ניתן לראות בצורה הבולטת ביותר באירופה, תגרום בסופו

של דבר לצמצום דרסטי בהבדלים בין המדינות השונות.

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

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

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

ממלכת פרידוניה הינה דוגמה טובה למדינה ווירטואלית, המנסה להישען על עקרונות מוחשיים. בנוסף לדגל ולהמנון שיצרה לעצמה, מודיעים

הממונים על הבנק הפרידוני הראשון, כי על המרת דולרים אמריקאים בכסף פרידוני, תיגבה עמלה של דולר אחד.

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

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

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

אבל המיקרו-מדינה הממחישה יותר מכל את הדרך אליה מוביל כל המצב האבסורדי הזה היא ללא ספק סייבר-יוגוסלביה. לאחר מלחמת האזרחים ההרסנית בארצם, החליטו גולים יוגוסלבים להקים מדינה על

גבי האינטרנט. על פי החוקה הרשמית, כאן אין שום משמעות לדת או ללאום בו מחזיק האדם. מה שחשוב הוא השמירה על עקרונות החופש והאחוה, מה שכנראה לא יתקל בבעיות מיוחדות, שכן, די קשה להתחיל לנהל מלחמה קונבנציונאלית בעולם הווירטואלי.

### המרחקים מתקצרים

במשך כל ההיסטוריה, ניסו הוגי הדעות המדיניים לפרק את

מושג המדינה, על מנת להגיע לגורמים הבסיסיים המרכיבים אותה. המרכיב הראשוני, אותו צריך מוסד לקיים בכדי להיחשב כמדינה, הינו הריבונות. מקס וובר טען כי פירושה של ריבונות הינו הסמכות הבלעדית להפעיל כח באיזור השיפוט.

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

אם אני מעוניין לרשום דעה משלי בנוגע למנייה מסויימת בפורום כלכלי, ועורך הפורום לא מסכים עם דעתי, הדעה שלי יכולה לעוף מהלוח מספר שניות אחרי הצבתה. אם כן, השליטה במדינות הווירטואליות תתבצע באמצעות גילוי או הסתרת מידע, שכן, הצירוף

## CYBER YUGOSLAVIA

Passport Log-In - Development - Apply for Citizenship - Read Constitution - Online Tools - CY Publicity - News - Help

### CYBER YUGOSLAVIA DATA:

Population:	1,256 citizens	<a href="#">List of citizens - Apply - Stats</a>
Area:	8 m <sup>2</sup>	
Location:	Internet	<a href="http://www.jaca.com">http://www.jaca.com</a>
Spoken:	Variable	<a href="#">See symbols - Fashion pool</a>
Constitution:	Variable	<a href="#">Read Constitution</a>

IMPORTANT: Please allow 7-15 days for processing applications. At this moment, we are receiving over 500 applications per day, and all of these should be manually processed, to avoid fake entries and possible duplications. This cannot be done automatically, because it's not about simple phrase-matching, but the meaning of each declarational position. CU is CY, Secretary/Minister.

This is Cyber Yugoslavia. Home of Cyber Yugoslavs. We left our country in 1991 and became citizens of Atlantis. Since September 5, 1999 this is our home. We don't have a physical land, but we do have nationality, and we are giving CY citizenship and CY passports. Because this is Atlantis, we are allowing double and triple citizenships. If you feel Yugoslav, you are welcome to apply for CY citizenship, regardless of your current nationality and citizenship, and you will be accepted. Please read our Constitution for the details. If you are just curious, you are welcome to visit as a tourist.

This land will grow as our citizen wish. Neither faster, nor slower. Neither more, nor less. So, this site will always be under construction. For a solid country to grow, even a virtual one, it takes some time.

When we have ten million citizens, we plan to apply to the UN for member status. When this happens, we will ask 20 square meters of land anywhere on Earth to be our country. On this land, we'll keep our name.

# חמש עשרה

## ה"פלייסטיישן 2"

מאת: צחי הופמן

מאפשרים אחסון יותר נוח בארון הטלוויזיה. אחרי שהגעתי להתלטה איך אני רוצה להציב את המכשיר - דבר שלקח לי הרבה זמן, כמעט שתי שניות - הכנסתי את Tekken Tag Tournament מספר 4 בסדרת מכות הרחוב. אחרי שהתאמנתי קצת, החלטתי להזמין את אחי, כדי להחטיף לו קצת מכות וירטואליות. Tekken מאפשר משחק של עד ארבעה שחקנים בו זמנית, כך שמתאפשר ערב רווי מכות, לכם ולכל החברים. הגרפיקה במשחק מצוינת, יש מספר רב של אפשרויות לחימה, הקרבות נראים דיאליסטים לחלוטין, והכל מדויק לפרטי פרטים. העיקרון של Tekken 4 הוא קרבות משותפים (tag), ואפשרות זו מחייבת שני בקרי משחק. העיקרון בקרבות tag, שאתם ועוד שחקן משחקים נגד שני יריבים, השחקן הראשון נלחם נגד היריב, וכאשר הוא חוטף יותר מדי מכות, הוא מבצע החלפה עם השחקן השני. בזמן שהוא נמצא מחוץ לזירה, הכוח שלו עולה, אבל שימו לב שגם הכוח של היריב יעלה חזרה. האמת, קרבות tag הרבה יותר כיפיים מהקרבות הרגילים. ישנם עשרה שחקנים, אותם אפשר לבחור כאשר מתחילים לשחק, ואתם יכולים להגיע לעוד 30 דמויות נוספות, במידה ותסיימו בהצלחה את הטורנירים השונים.

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

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

הגעתי הביתה והוצאתי את המכשיר מהקופסה הכחולה. לקח לי מספר רגעים להתלהב מהצורה של המכשיר, מהגימורים היפים שלו בצדדים וממבחר הצורות בהן ניתן להציב אותו, גם בשכיבה וגם בעמידה. מאוד יעיל, אני לא יודע למה, אבל זה מגניב, והאמת שמצבי העמידה

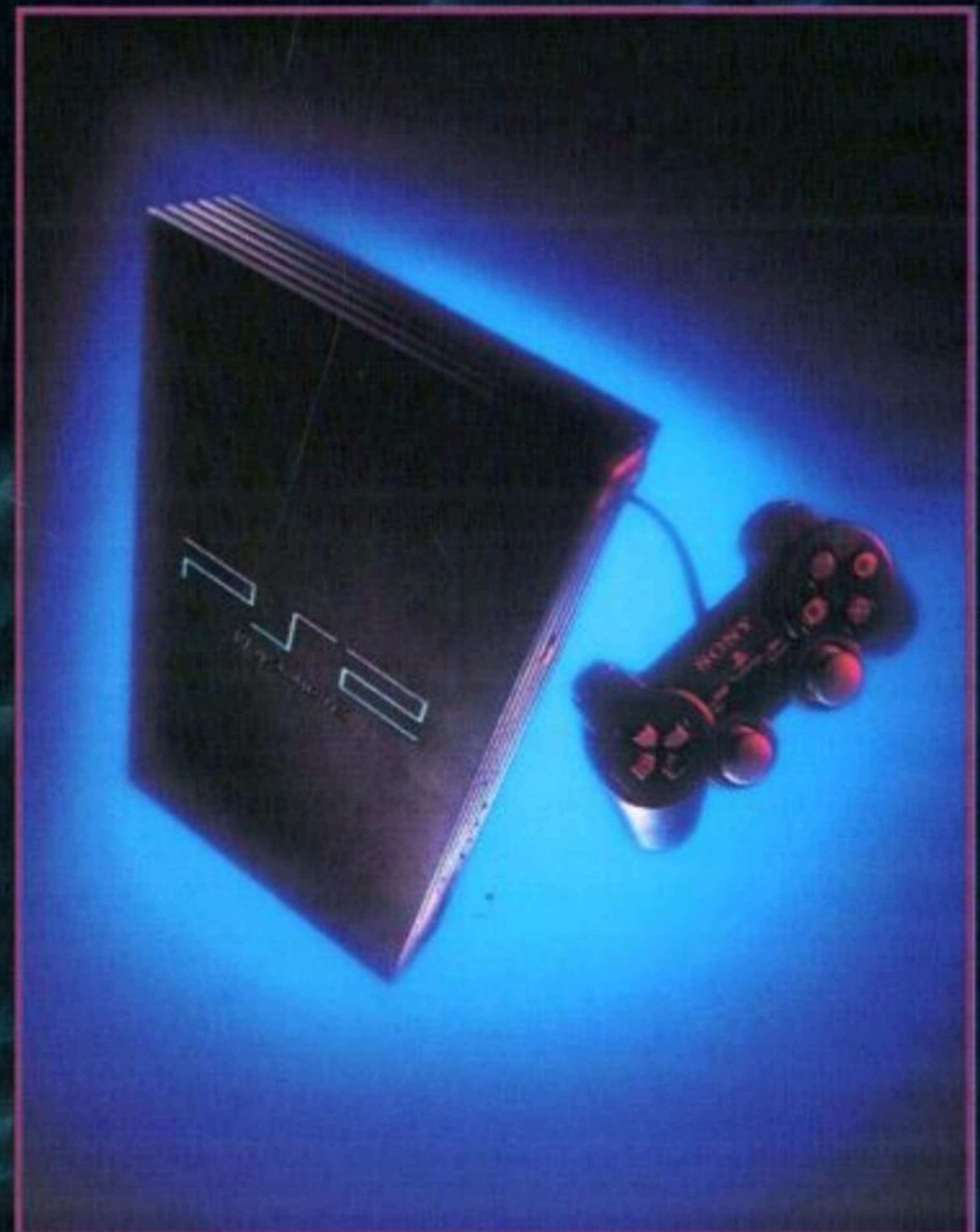


### יש חיים אחרי Tekken

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

### Ridge Racer 5

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





השחקן במשחק כאשר הוא רץ, קופץ, או מרים משקולות. תשומת הלב שניתנה לפירוט מוכיחה את עצמה, בעיקר בקטגוריית השחיה, בה ניתן להבחין בשילוב הטלוויזיוני המנצח של צילום ממבט עליון ומתוך המים. ממש חיכיתי לשמוע את ניסים קיוויתי... כמו בכל אולימפיאדה, גם כאן תוכלו להתחרות בקטגוריות הבאות: ריצת 100 מטר, קפיצה לרוחק, הרמת משקולות, התעמלות, ידייה בצלחות, שחייה ועוד. הדרך המהירה לנצח בכל תחרות, היא מיומנות לחיצה מהירה על הכפתורים, שמהר מאד תשחק לכם את שרירי האצבעות.

## תאימות מלאה

ה"פלייסטיישן 2" מסוגל כמוכר להריץ משחקי "פלייסטיישן" רגילים עליו, ושמתו לב שהגרפיקה שלהם נראית בו יותר נקייה ושטעינת המשחקים מתבצעת יותר מהר. כדאי לכם לנסות את המשחקים שכבר נמצאים אצלכם בבית על הקונסוליה החדשה ולא להזניח אותם, בעיקר עד שיגיעו כותרים רבים יותר ארצה. ה"פלייסטיישן 2" מגיע גם עם כונן DVD, המסוגל להריץ סרטים של איזור 2, מה שאומר שתוכלו לראות "מטריקס" כל פעם שתעשו הפסקת

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

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



מנוחה בין Tekken ל"קראש בנדיקוט". אגב, בארה"ב כבר החלו למכור שלט רחוק ל-DVD, המאפשר שליטה נוחה יותר בצפייה בסרטים. בקרוב מאוד עומדת חברת "ישפאר הום-טק" להביא לארץ את תוספת הכונן הקשיח ואת חיבור הרשת ל"פלייסטיישן 2". חיבור הרשת יאפשר קישור לרשת באמצעות רשת DSL, כך שיתאפשר לנו להוריד שלבים נוספים למשחקים ולשמור אותם בכונן הקשיח. למשחקי פעולה יספקו דרך הרשת משימות חדשות, מרוצי מכוניות יקבלו מסלולים חדשים, וחובבי הספורט יוכלו להשתתף בליגות מול שחקנים אחרים. מה אני אגיד לכם חברים, מגיע אלינו עולם שונה לגמרי ממה שהכרנו עד היום, וכדאי שיגיע מהר יותר.

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

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

# האקס של ה"פלייסטיישן"

מאת: צחי הופמן

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

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



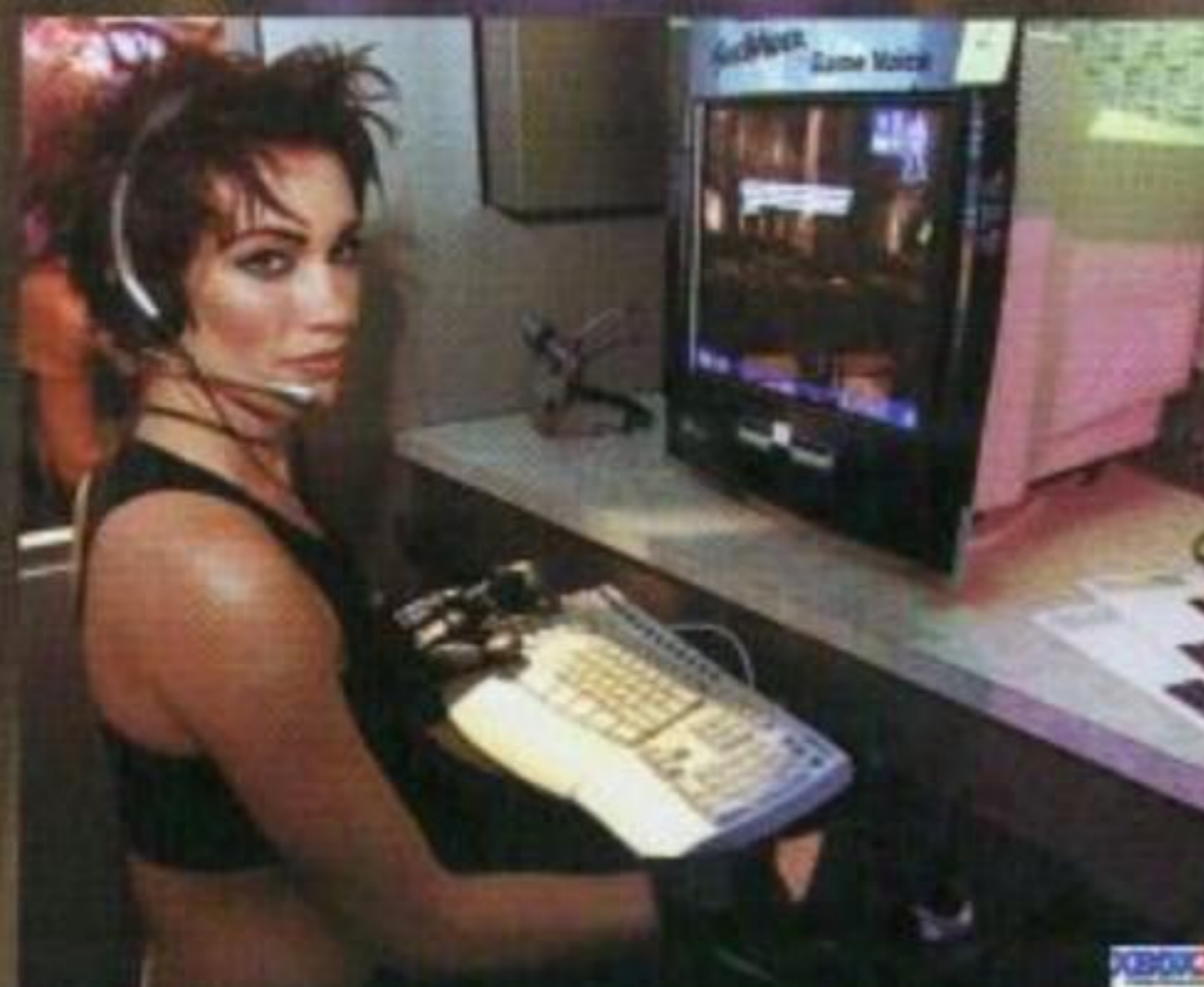
ה"פלייסטיישן" יתחיל להתמוטט? השאלה הגדולה כרגע היא - האם שוק הקונסוליות מוכן למלחמה שכזאת. בארה"ב נמצאים כרגע שלוש קונסוליות שונות: "סוני" עם "פלייסטיישן", "סגה" עם ה"דריםקאסט" ו"נינטנדו" עם ה"נינטנדו 64", כשבקרוב, תוציא "נינטנדו" לשוק גם את המערכת החדשה שלה, ה-GameCube. ואגב, בזמן האחרון מתרוצצות שמועות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

## הצד הטכני

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

הפירוט הטכני של ה"אקס בוקס" נשמע מפוצץ, לכל מבין עניין: מעבד בעל 733 מגה

הרץ, מעבד גרפי בעל 250 מגה הרץ שפותח ע"י "מייקרוסופט" ו-NVIDIA (Riva TNT GeForce-1), 64 מגה בייט זיכרון, כונן די.וי.די, שלט רחוק לדי.וי.די (אופציונלי), 8 גיגה בייט כונן קשיח, כרטיס זיכרון בעל 8 מגה בייט, תמיכה ברשתות, תמיכה בטלוויזיות HDTV ורזולוציה של 1920 על 1080.



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

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

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

תמיכה נוספת באגף המשחקים תספק חברת EA, כשבין המשחקים שיעברו מגרסת

הפי.סי "פלייסטיישן" ל-XBOX יהיו: NFL, Nascar, FIFA, משחק ה"סנובורד" המדהים, SSX ובסך הכל אמורים להגיע 10 משחקים תוך חצי שנה מיציאת ה-XBOX לחנויות.

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



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

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

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

אתר "אקס בוקס" - [www.xbox.com](http://www.xbox.com)



מבצע

WIZ

מבצע

WIZ

מבצע

WIZ

מבצע

על כל קנייה של המשחק

# DIABLO™

בובה לאספנים **היגס!**



**התקשרו עכשיו 03-6171667**

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

תיקסט 2000

# למה למות? אני עוד צעירה! DEAD OR ALIVE

במעין תפאורה/ במה מסוימת, כשכאן הגרפיקה היא בכמה רמות יותר טובה מהמוכר. ישנו גם השלב ההכרחי, בו ניתן ליפול במהלך הקרב ממקום גבוה למקום יותר נמוך, במעין מבנה שמישהו לא חשב לשים בקומות הגבוהות שלו מעקה. מי הגאון שחשב על זה? זהו זה פשוט יופי צרף!

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



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

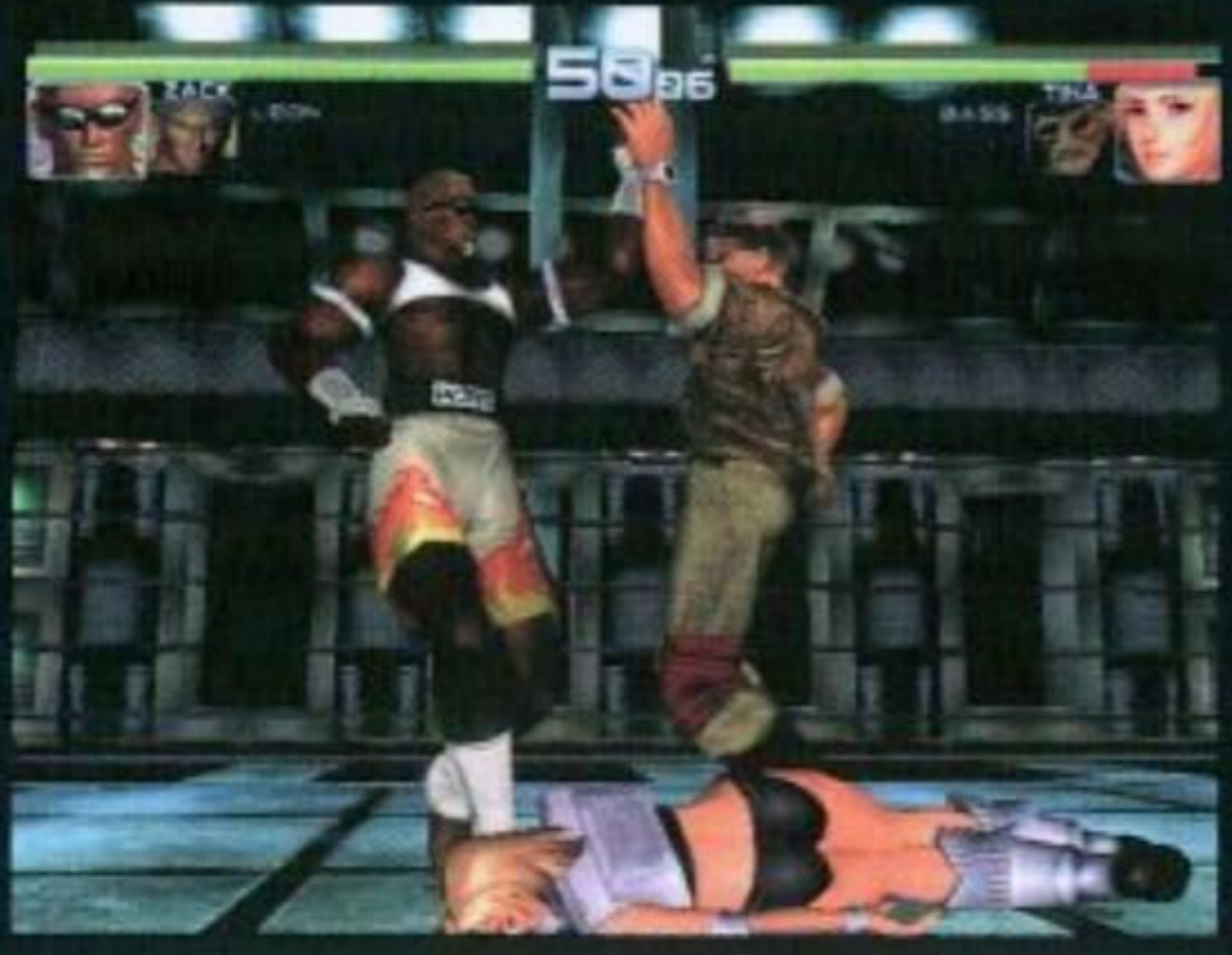


אחד מהיתרונות הבולטים של ה-PS2 הוא כמובן האיכות העתידנית של משחקיה, כשהטוב מביניהם הוא DEAD OR ALIVE. אני יודעת שאני מסתכנת כאן, אך לפי דעתי הוא עולה על ה-Tekken ואפילו די בהרבה. הדמויות יותר חדשניות, עם נדבך נוסף של רוע - אחת הדמויות למשל, הרגה את אימה של דמות אחרת. יש גם יותר בנות מאשר ב-TEKEN, כך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

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

## איכות מעולם אחר

הגרפיקה מצוינת עד מדהימה, אין מה להשוות בכלל לשום דבר אחר. העיקרון הוא כרגיל - שני אנשים או יותר הולכים מכות



# DOA2 HARD CORE

לי אותי כשהייתי צעירה... אה, רוח הנוסטלגיה. בכל מקרה, נלחמתי בעזרתה נגד כולם, רק את הג'ינג'ית לא הצלחתי להביס, ואני לא אניד מה אני חושבת עליה, כי זה עדיין נחשב עיתון מכובד, לפחות כך אומרים לי. בכלל, ב-DOA אתה יותר נקשר לדמויות והם גם נקשרות אליך. הם מדברות ולא רק מוציאות קולות חשודים כמו ב-TEKEN. לפעמים אפילו ענית להן, אבל זה בגלל שאני ממש מפגרת לפעמים. לאחר הווידוי המדהים הזה שלי מה עוד יש להוסיף?

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

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

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

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

## הסגולים ממשיכים לשלוט

החלטתי לקשור את גורלי במשך המשחק עם הדמות בעלת השיער הסגול. נכון שתמיד יש את הקטע הזה שאתה נדבק לדמות כלשהי? אז אני נדבקתי אל הסגולה, למרות שהיא הייתה קצת ילדותית, ואולי בגלל זה? הייתה בה מעין תמימות שקצת הזכירה

"מדי פעם אפילו ענית להן, אבל זה בגלל שאני ממש מפגרת לפעמים"

אורן רביב מרים ידיים בניסיונו להבין את עינת ברקן



# SPYRO

מאת: עינת ברקן

## אבל למה הוא סגול?



לגמרי. כל אחד שרק הצליח להשתחל למשחק, נעמד מולי, גותן לי עצות, מדבר אלי כאילו אנחנו מכירים ומציע לי דברים - אם אני רק אעשה כך, או כך. לאנשים יש חוצפה. נעזרתי בהם כמובן כי הם מאוד הציקו לי, אבל גיליתי, כי בניגוד לציפיותי, אם חזרתי לאותה דמות, היא לא חזרה על מה שאמרה לי קודם, וזה יאמר לזכות המשחק. מבחינתי, זה מוסיף ל-Spyro נקודות זכות על היותו דינמי ומשתנה. התרשמתי מאוד מסביבת העולם עצמה. אומנם, הגרפיקה לא מתוחכמת ואפילו די מרובעת, אבל הוא מאוד ארוך, מגוון, משתנה, ויש לו גם כמה ממדים. בכל פינה גיליתי משהו חדש, ואפילו הלכתי לאיבוד כמה פעמים, מה שמראה על השקעה.

### סגול, נעלב ואירופאי

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

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

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

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

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

### סגול, קטן ועצלן

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

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

### סגול, סנוב ומרובע

ישנן כל מיני דמויות בדרך, המדברות אליכם ומציעות לכם דברים, מה שלפי דעתי מאוד לא חינוכי. אני זוכרת בבירור, שמגיל צעיר אימא שלי אמרה לי לא לקבל שום דבר מזרים, והנה בא המשחק הזה ומחנך אותי ההפך

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

עינת ברקן מסבירה מדוע הכתבות שלה לא מגיעות בזמן



## שוטים לא נוהגים

## DRIVER 2

במכונית, כך שנוצרת אווירה, הגורמת ל- Driver 2 להיות משחק פעולה מגוף ראשון ולא רק משחק מכוניות. תחשבו על קומבינציה של GTA 2 ו- Driver 2 באותו סלט, נשמע מעניין? האפשרויות המתגלות בפניכם, כשאתם יוצאים מהרכב, הן אין סופיות ויחי הוונדליזם! תוכלו לחטוף רכב של כל עובר אורח, שהחליט בטיפשותו להפקירו בכביש, אוטובוסים ורכבי כיבוי אש וכלו להיות לכם לעזר.



"יחי הוונדליזם!"

צחי הופמן חושב להצטרף למפלגה הפשיסטית

### שוטים לא נוהגים

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



תוכלו לעבור את השלבים.

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

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

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

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

אתר DRIVER 2 - [www.driver-2.com](http://www.driver-2.com)

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

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

הברית הזאת גורמת מייד לחוסר איזון מוחלט בעולם התחתון, דבר הגורם לעליית מספר הגופות המחוררות מכדורי רובה.

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

### אין זמן להיכנס לקזינו

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

החידוש הגדול ב- Driver 2 לעומת קודמו, הוא האפשרות לצאת מהרכב ולהסתובב חופשי בעיר בעזרת הרגליים ולא ע"י תנועה

### המצלמה הדיגיטלית של Nikon - Coolpix 880

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

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



### המצלמה הדיגיטלית של ST Microelectronics – STV0680

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

### הכלב האלקטרוני של Tiger Electronics – פוֹ-צ'י

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

ומציג תחושות שונות בעזרת נורות אדומות בעיניו. בקיצור, נחמד, אבל רק לילדים בגילאים צעירים יחסית.



**הנגן הדיגיטלי של Creative Labs – DAP6GO2**

הנגן הדיגיטלי של Creative Labs אולי נראה כמו נגן תקליטורים רגיל, אבל אם תנסו להכניס אליו תקליטור - תיתקלו בקשיים רבים. הנגן, שנקרא DAP6GO2, מגיע למעשה עם דיסק קשיח פנימי בנפח של 6GB, ותכונות רבות ההופכות אותו לתיבת נגינה דיגיטלית מושלמת. הנגן יכול

לאחסן ולהשמיע מוסיקה

בפורמט MP3, אך הוא לא

מוגבל רק לפורמט זה, והוא יכול גם

להשמיע קבצי WMA, WAV ו-AAC. בנוסף, החומרה של

הנגן ניתנת לשדרוג, כך שבמידה ופורמט חדש יהפוך לפופולרי,

אפשר להוריד עדכון לחומרה של הנגן דרך האינטרנט, מהאתר

של Creative. הנגן מגיע עם כניסת USB להקלטה מהירה, מגן

ועוזעים שמספיק ל-5 דקות (למרות שלא הייתי יוצא לעשות

גיוגינג עם דיסק קשיח) והשמעה רציפה של 4-5 שעות, עד

שהבטרייה נגמרת. יופי של נגן, עכשיו רק צריך לחכות שהמחיר

יירד קצת (בסביבות 2,500 ש"ח בחו"ל)...

**משקפי המולטימדיה של Olympus – ה-200-FMD EyeTrek**

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





פסנ'ס עולמי

המשחק היחידי המותאם אישית לילד

המסע לעולם הדמיון

חוויות שלא חוויתם, עולמות שלא הכרתם...

מחיר מיוחד  
לקוראי WIZ  
139 ש"ח



COMI tale  
קומטל משחקי מחשב בע"מ

המשחק הראשון בעולם  
שמותאם אישית  
לילדכם

התקשרו עכשיו 03-6171667

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

מיקום 2000



## טיפים

### Dirt Track Racing: Sprint Cars

שמור על המכונית שלך. תוקפנות יתר רק תגרום לך לבזבז הרבה כסף במוסכים, תקוף מכוניות אחרות, רק אם יש לך את האפשרות להרוס אותן.

אם בנית לך מכונית טובה ויש לך ניקוד גבוה, חתום רק על חוזים קצרים עם הספונסרים, כדי שאם יגיעו אליך הצעות טובות יותר מספונסרים אחרים, תוכל לקחת אותן.

בניית מכונית טובה ושדרוגה מדי פעם - אלו פעולות טובות, אך הן לא יעזרו לך אם לא תדאג לכך שהמכונית שלך תהיה תמיד מתוקנת. זכור גם, כי ברגע שאתה נמצא במרוץ, אתה יכול לתקן רק 10% מהתקלות במכוניתך.

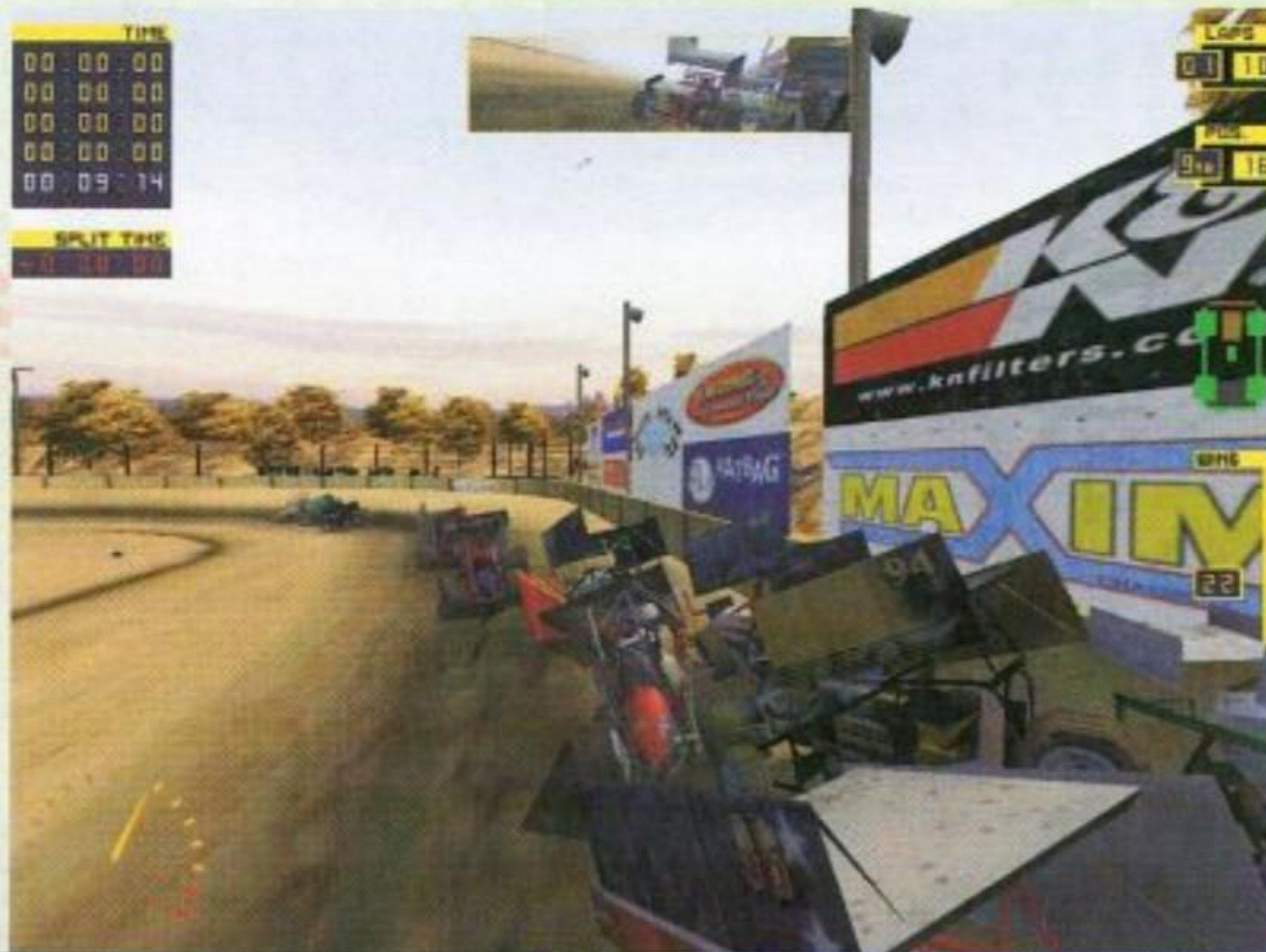
אין שום סיבה לבזבז כסף רב על ברקסים, כיוון שבמרוצים של מכוניות הספרינטים אין לך שימוש רב בהם.

אם הגעת לשלב בו שיפרת באופן סופי את המכונית שלך, ואתה מציג ביצועים טובים במסלול, אל תמהר למכור את המכונית לטובת מכונית יקרה יותר, כיוון שהמכוניות החדשות מגיעות ללא שיפורים, ולכן הן כנראה יהיו יותר איטיות מהמכונית המשופרת שהייתה לך.

### Motocross Mania

השתמש באפשרות ה-behind-handlebars viewpoint, על מנת לקבל זווית ראייה ריאליסטית יותר, וזו גם דרך המשחק הקלה ביותר.

השתמש בחוכמה בכספי הזכייה. אל תשפר רק חלק אחד באופנוע, אלא נסה לשפר חלקים שונים, דבר שיבוא לידי ביטוי בביצועי האופנוע במסלול.



התשובות השגויות, הוא יטעה ולא אתה. אם אתה טועה בשאלה הראשונה, התחל את המשחק מההתחלה. אף פעם לא כדאי להתחיל ברגל שמאל.

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

נסה לשחק נגד יריבים שלא בקשר עם אוכלוסיות מודרניות כמוך. דבר זה ייתן לך יתרון עליהם.

אם אתה משחק נגד חברים ואינך יודע תשובה, בחר בשתי תשובות שברור לך שאינן נכונות, ואמור לחברך שאינך מצליח לבחור ביניהן. ברגע שאחד מחבריך יבחר באחת

### Blair Witch Volume 3: The Elly Kedward Tale

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



**Gunman Chronicles**

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

**The Longest Journey**

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

קירות עם מוטות. על מנת לעשות זאת עליך להגיע למקום, לקפוץ וללחוץ על כפתור ההפעלה. כל מה שעליך לעשות עכשיו, זה להשאיר את כפתור ההפעלה לחוץ ולהתקדם על התקרה.

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

**Star Trek: Deep Space Nine - The Fallen**

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

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

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

בכשפים, על מנת שלא ייגמר לך אף אחד מהם.

מצא את המקום ביער, ממנו הזומבים יוצאים והרוג אותם אחד אחרי השני, לבסוף לך לגופות שלהם ואסוף את השיקויים המעלים לך את החיים ואת המנה. אתה תגלה גם שזומבים של המאה ה-18 משאירים חבילות של כדורים אחרי שהם מתים.

לאחר שחיסלת דמות דביקה "מפלצת טוונה", תפוס את הקריסטל הכחול שהיא מפילה לאדמה, על מנת למנוע את עלייתה חזרה מהמתים.

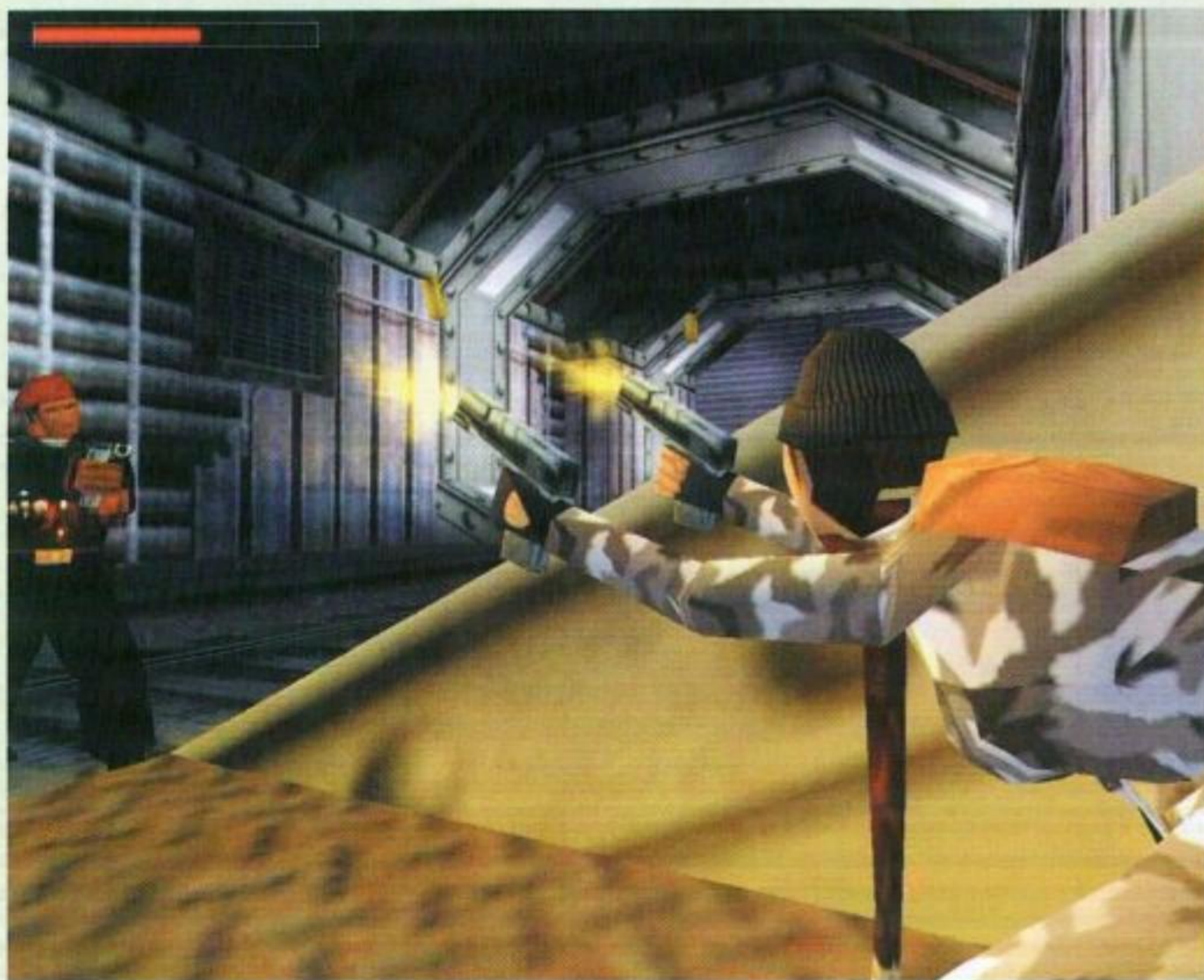
**Pac - Man: Adventures in Time**

אם אין לך רוחות בשלב, אל תיקח כדורי אנרגיה, שמור אותם לסוף לכל מקרה. אם אינך מסוגל למצוא את הקפסולה האחרונה, שנה זוויות מבט על המשחק, וזה יעזור לך למצוא אותה.

שמור את הקפיצה המיוחדת שלך, עד לזמן בו באמת תצטרך אותה. אם יש לך טריקים שלמדת במשחקי פק - מן ישנים, הם כנראה יהיו טובים גם למשחק הזה.

**Tomb Raider: Chronicles**

במשחק זה, יש ללארה את היכולת ללכת על חבל דק - פשוט הולכים להתחלה של החבל, לוחצים קדימה + כפתור הפעולה. אם יוצאים משיווי המשקל, הולכים מעט לכיוון הנגדי ואז לארה חוזרת לשיווי משקל. יכולת ההליכה על חבל יכולה לעזור ללארה לעבור מקומות עם מרווחים גדולים. ללארה יש גם את היכולת של טיפוס על





לאפשרויות התצוגה שלך, השתמש באפשרות של גרפיקת "glow in the dark" ואז תוכל לראות בחושך.

## Hitman: Codename 47

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

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

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

מומלץ מאוד במשחק, שתקנה לך שריון גוף.



חותך השדים הוא בחירה מצוינת של נשק לחיסול כמה אויבים בו זמנית, אך כשאתה ניצב מול אויב אחד, השד שהנשק משחרר יפנה נגדך ואז תצטרך להילחם בו. אל תשתמש ב-blunderbuss לפני שיש שלושה או ארבעה אויבים בסביבה, מפני שהנשק מרוקן מאלים את כוח הרצון, אך ה-meta-essence של מספר אויבים מתים יחזיר אותך למצבך הקודם. אל תשכח להשתמש לעיתים קרובות בשמירה המהירה.

## EverQuest: The Scars of Velious

השחקנים החדשים במשחק, חיוני שיתחילו ברמה הקלה ויעלו ברמה בהדרגתיות (אל תנסו לזרוז את התהליך). זה אמנם טריק מלוכלך, אך אם יש לך קשיים לראות לאן אתה הולך בלילה, היכנס

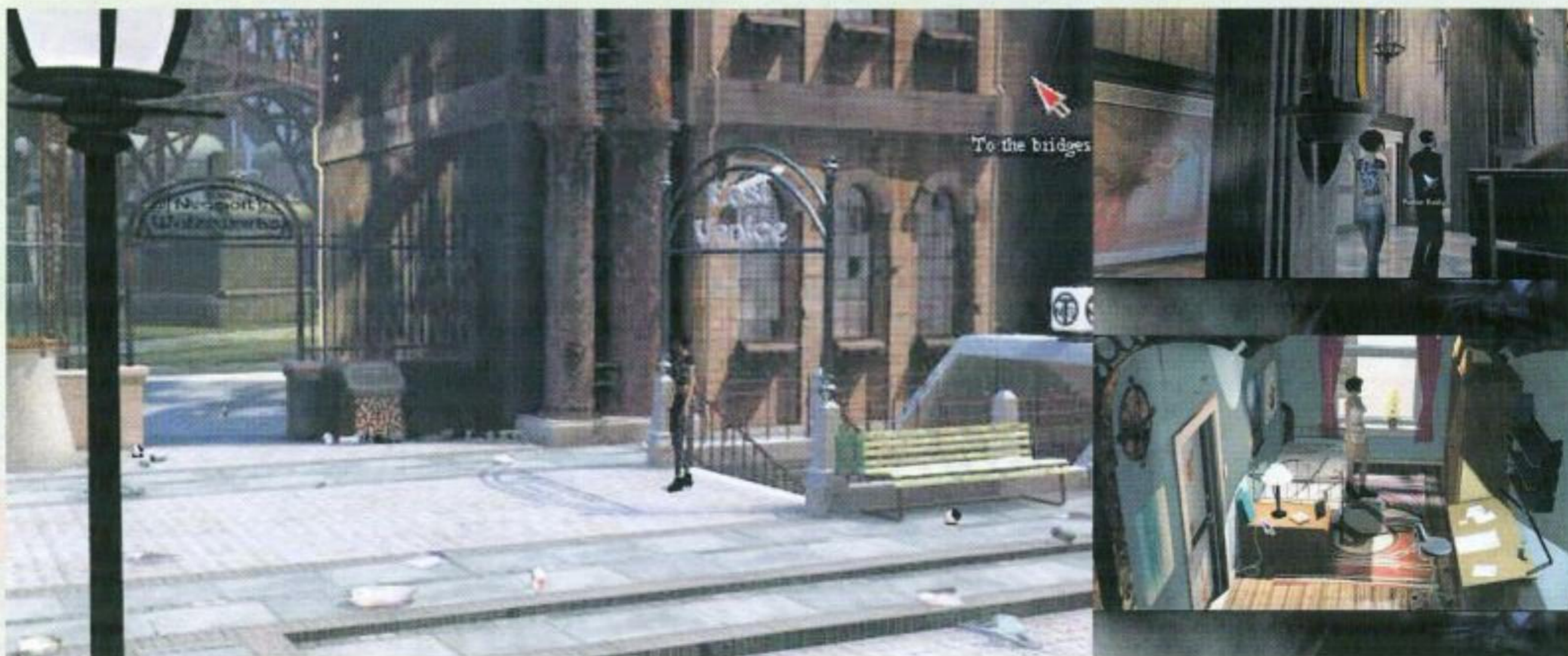


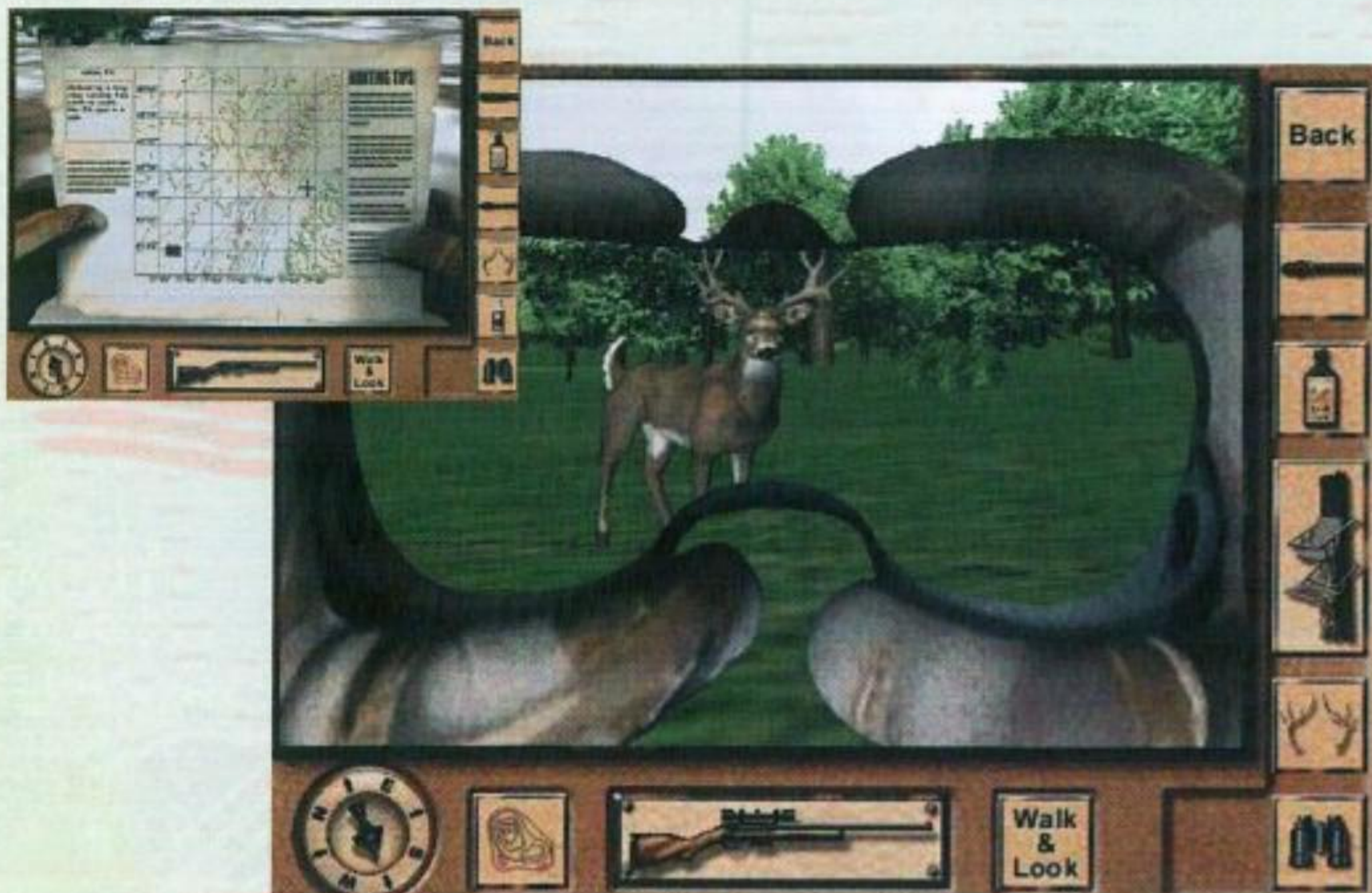
לצעצוע הקוף, בו אתה צריך להשתמש על מנת לפתור את פאזל התאטרון בשלבים המוקדמים של המשחק, יש עין מזכוכית, אותה תצטרך מאוחר יותר בתוך תחנת המשטרה.

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

## American McGee's Alice

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





Timeline

השומרים לא כל כך חכמים, לכן תקוף אותם מאחור, בזמן שהם עושים את הפטרול שלהם. טעות אחת יכולה לסיים לך את המשחק, לכן שמור לעיתים קרובות. השאר את כפתור התקפת החרב לחוץ, כדי להשיג פעולת התיכה ממושכת. קח תמיד כל פרי שאתה רואה, על מנת להבריא.

SeaDogs

חפש חובל ראשון ושכור את שירותיו כמה שיותר מהר. בעזרתו, אתה יכול להשיג ספינות יקרות, ובעזרתן לחזק את הצי שלך. בתחילת המשחק, ספרד היא האויב שלך, וצרפת ואנגליה הן נייטרליות. שמור על המצב הזה, כדי שתצטרך לדאוג רק מהפיראטים ומהספרדים. שמור על הפסקת אש עם הצרפתים ועם האנגלים, עד שתבנה צי גדול מספיק שיוכל להתקיף אחת מהן.

Giants: Citizen Kabuto

שים לב לבסיס שלך כל הזמן, ובנה לך הגנות כמה שיותר מהר, כדי שלא תצטרך לדאוג למצב שיתקיפו אותך כשאתה לא נמצא בבסיס. כשאתה משחק ב-Meccs, נסה להישאר מוסתר ולחסל אויבים מרחוק עם רובי הצלפים. התרחק כל הזמן ממים עמוקים, מפני שפירנאות אוכלות בשר נמצאות בהם.

The Grinch

במרכז ווליויל אתה לא צריך את התחפושת



על מנת לעבור את השוטרים הישנים, אתה צריך רק ללכת לידם על קצות האצבעות ולשמור את התחפושת לביקורים עתידיים. ב-Who Dump תירה בציפורים בעזרת משגר הביצים הרקובות, והן ינחיתו אוכל. על מנת לפתוח את הכספת בבניין העירייה, תירה בה במשגר הביצים הרקובות, בתוכה תמצא את התוכניות לבניית ה-Grinch Copter.

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

Deer Hunter 4: World-Class Record Bucks

כשאתה משחק באינטרנט, אל תירה בשחקנים אחרים, אתה תקבל פסילה של חמש דקות. אם ביכולתך להשיג רובים במקום הקשת שיש לך, עשה זאת, הם עדיפים בהרבה.



אם תוריד את אפשרות צפיפות העצים בתפריט הראשי, יהיה לך קל יותר לזהות צבי. כשאתה נוסע בשטח במשאית, אתה מפחיד את הצבאים, לכן נסה ללכת כמה שיותר ברגל. חפש מקומות גבוהים להציב בהם את החצובה.

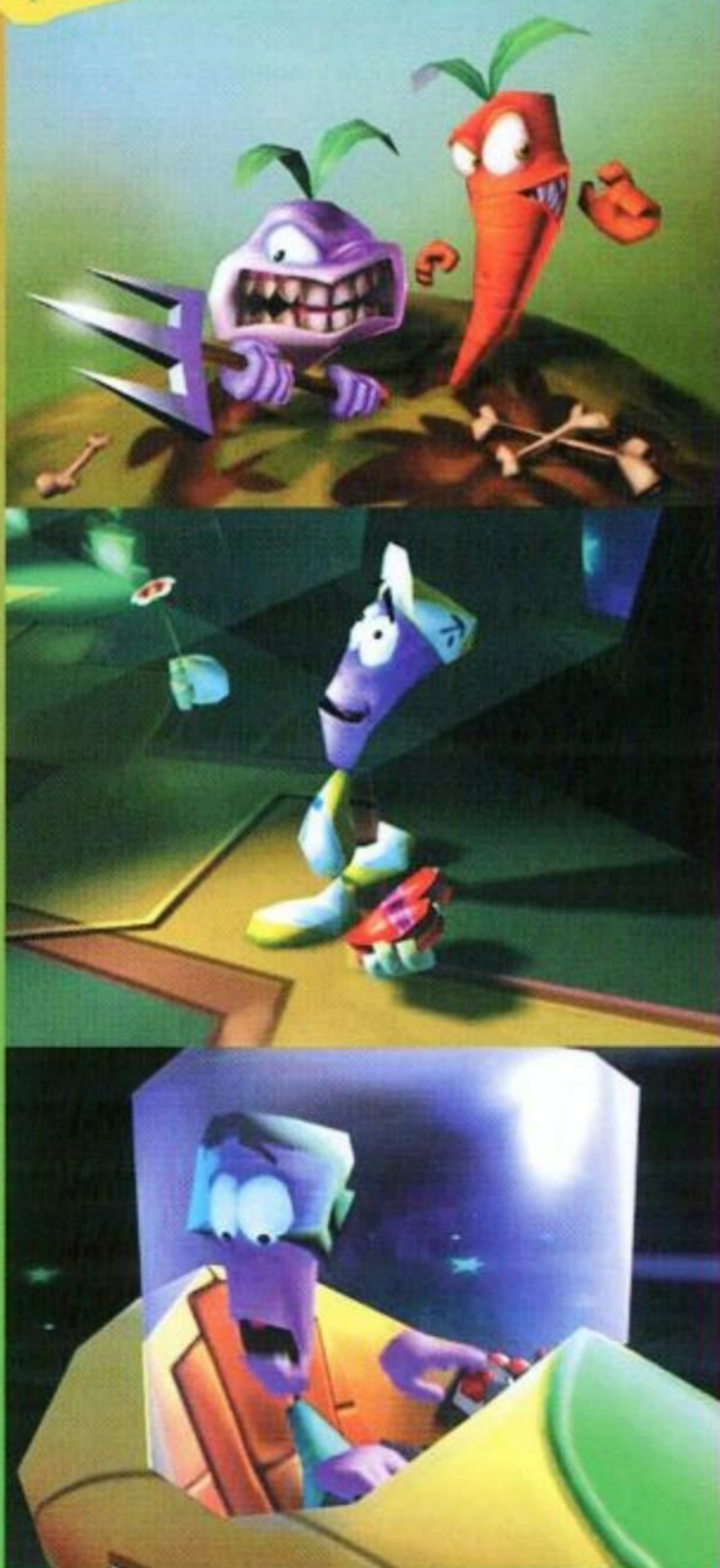
Sheep

לפעמים קל יותר לפגוש את הכבשים אחת אחת ולקחת אותן לסוף המפה. חקור היטב את המפה לפני שאתה יוצא לדרך עם הכבשים, לפעמים אפשרי למצוא דרכים קצרות יותר ובכך לא להסתכן באיבוד הכבשים. שים תמיד לב לשלטי עצות, או לכבשים שיעזרו לך במסך.

King of the Hill

באזורי הציד בטקסס, שים לב לחיות שאתה הורג, מפני שרשיון הציד שלך מרשה לך להרוג רק מספר מסוים של חיות מכל סוג (דבר זה יוצר בעיה, גם מכיוון שסוגים רבים של צבאים נראים כמעט אותו דבר וצריך לשים לב למה הורגים). באזורי הציד בטקסס, השימוש במקלדת טוב יותר מהשימוש בעכבר, כיוון שעם מקלדת קל יותר להינעל על החיות.

# TONIC TROUBLE



## הוראות התקנה והפעלה

### התקנה:

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

### השליטה במשחק:

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

### שליטה במצלמה:

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



קנו את המשחק Ground Control ב-149 ש"ח

# GROUND CONTROL

וקבלו את התוסף המדהים Dark Conspiracy

חינם!

## GROUND CONTROL

A battle-hardened world of  
3D real-time action and



התקשרו עכשיו 03-6171667

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



International Superstar Soccer 2000

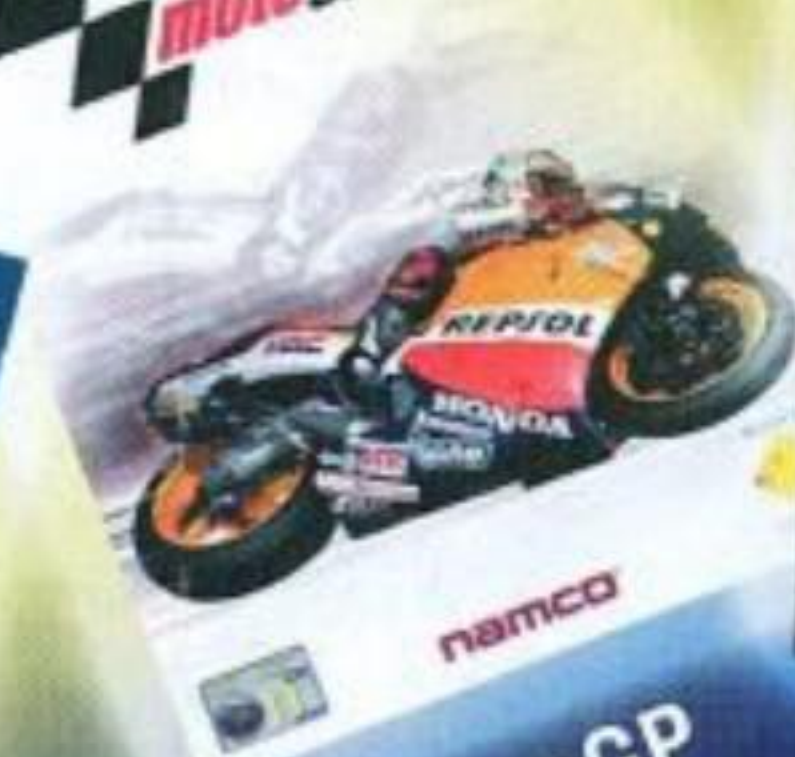


ESPN X-Games Snowboarding



PlayStation 2

MAMCO MotoGP



PlayStation 2

GRAN TURISMO 3



Dead Or Alive 2



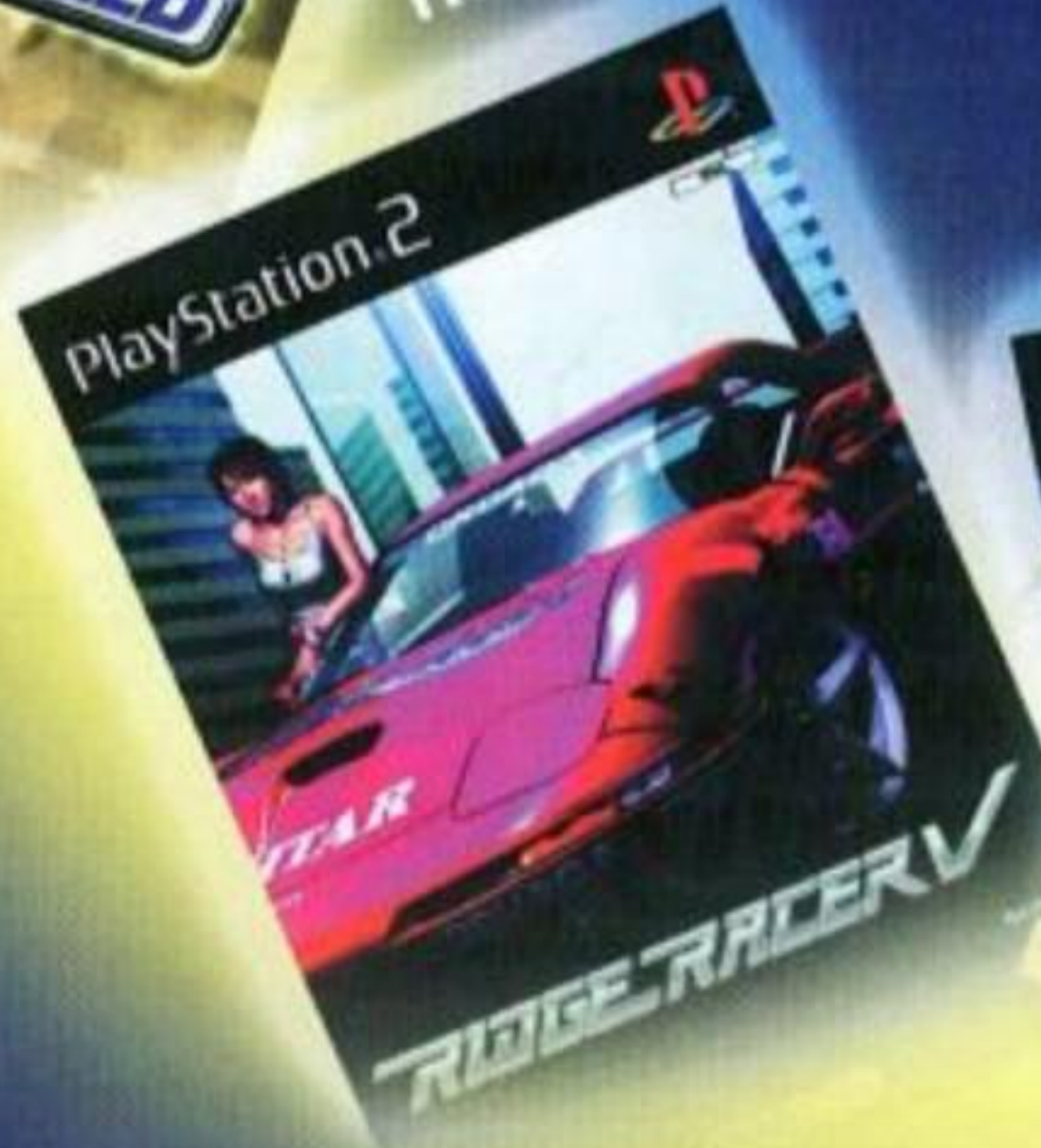
PlayStation 2

# התשחקים



ESPN International Track and Field

Ridge Racer V



Silent Scope



Tekken Tag Tournament



# זה חזקה ממך



ישפאר - הום טק רח' ספיר 7 אזור התעשייה הרצליה-פיתוח  
מרכז מידע ארצי: 1-800-390-900  
כתובתנו באינטרנט: [www.isfar.co.il](http://www.isfar.co.il)



בלום עיצוב גרפי