



080110
29.00 ש"ח (כולל מע"מ)
24.10 ש"ח באילת
יוני 2000

WIZ

ו ו י ז

לגיליון זה מצורף
משחק הסימולציה המלא
"F/A 18 Hornet 3.0"
על גבי CD-ROM

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

110
גיליון

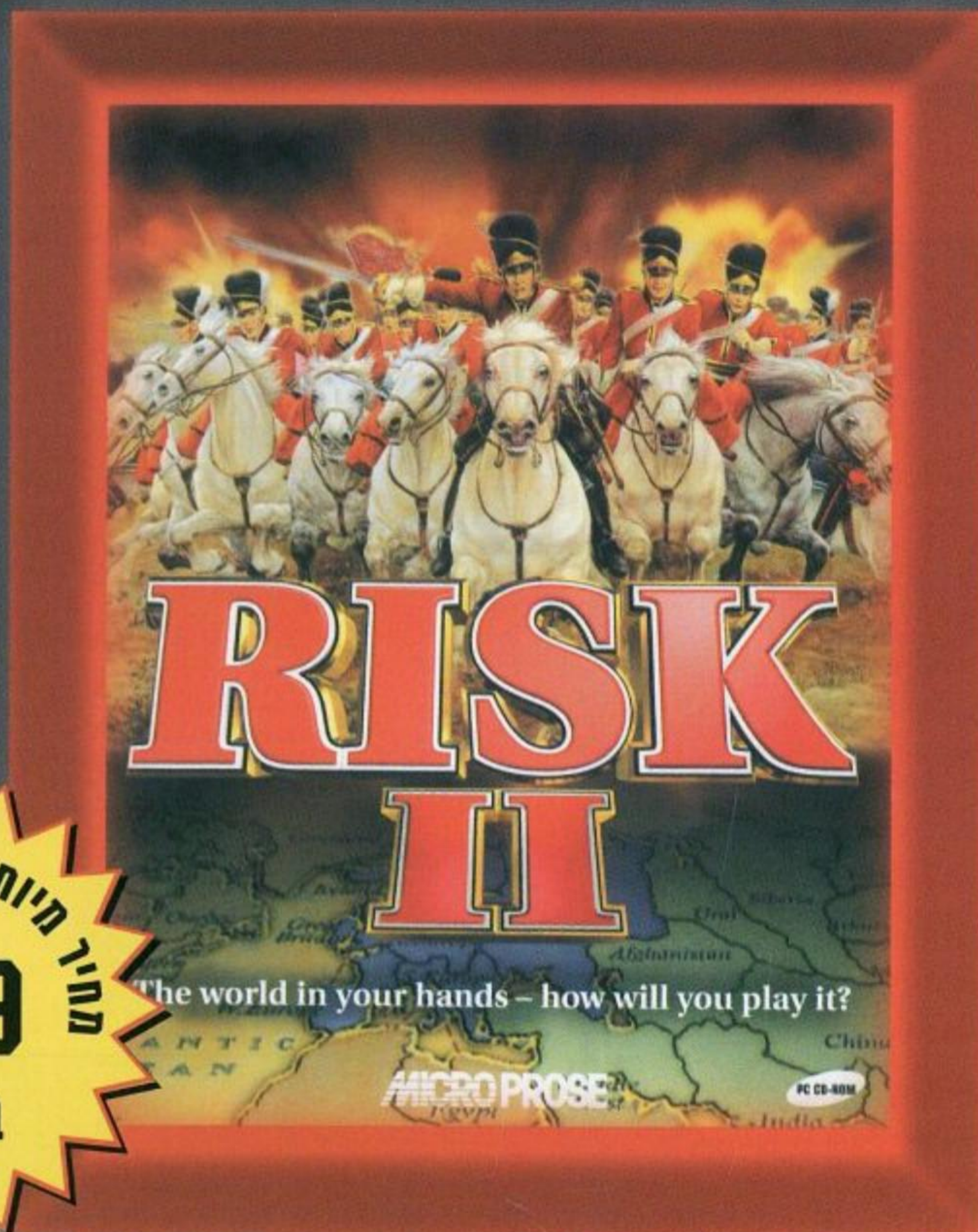
- גיליון ספיישל - E3
- מתחרה חדש ל-"THEOCRACY - AGE OF EMPIRES"
- האחרון של "THIEF 2: THE METAL AGE - LOOKING GLASS"
- חשאיות מעל לכל - "DIPLOMACY"
- המשחק שישנה את הז'אנר - "SOLDIER OF FORTUNE"
- מיקרוסופט נכנסת לזירת מערכות הטלוויזיה - "X-BOX"
- וגם למשחקי הרשת - "ASHRON'S CALL"
- המיטב - "SUPERBIKE 2000", "X-BEYOND THE FRONTIER", "ARMY MEN", "SPACE DEBRIS" ועוד ועוד...



תמונת השער מתוך המשחק: ONI - היישר מ-E3



מנהלים את העולם



מחיר מיוחד לקוראי WIZ
139 ש"ח
בלבד!

אסטרטגיה משובחת, עכשיו בחנויות

התקשרו עכשיו 1-800-220-840

* המחיר לא כולל 25 ש"ח דמי משלוח

תיקסת

תוכן

השנים 2000

110

יוני 2000

ילדי המהפכה ("במילים אחרות")

אז הבטחנו וקיימנו, ובעצם הצלחנו להביא לכם ממקור ראשון את סיפורה של תערוכת המשחקים E3. אפשר להגיד שזו אחת מנקודות השיא של העיתון שלנו שהגיע עד ללוס-אנג'לס להביא את הסיפור - סיפורה של תעשייה שמוצאת את הדרך מאזור השוליים אל לב הקונצנזוס. עבור מי שעוקב אחר תעשיית המשחקים בשנים האחרונות, אין ספק שאלה רגעים גדולים באמת - במילים אחרות, אותם אלה שהיו "פריקים" מוזרים שישבו מול מסך מחשב (מאז ימי התקליטונים הגדולים וה-386) בעצם הבינו משהו שהעולם רק מתחיל להבין (ליתר דיוק, החצי השבע והעשיר של כדור הארץ מתחיל להבין), הם הבינו שהריגוש סביב משחק מחשב יכול להיות משהו כל כך גדול ולו רק בגלל שאתה חלק מהעלילה, שאתה חווה משהו שאין דרך אחרת להרגיש אותו גם אם הוא רק בתחילת דרכו. למעשה, עולם הבידור האינטראקטיבי, חודר ללב הקונצנזוס והוא עושה את זה עם משחקים שנמנים כמעט על כל הז'אנרים ולוקח נגיסה אמיתית בסלון הביתי - במילים אחרות, יש כאן מעבר של המשחק "מהחדר", מהמקום האינטימי של ה-GAMER לקונסולות הטלוויזיה, שהן בעצם מכונות בידור הכוללות DVD ואפילו חיבור לרשת ולאינטרנט. מה שראינו ב-E3 הייתה תחילתה של הכרה - הכרה בעובדה שתעשיית המשחקים היא נקודת מוצא לאומנות חדשה ולתרבות פנאי שהולכת ומתרחקת מהשוליים ומוצאת מקום של כבוד אפילו בחוגים אקדמיים. במילים אחרות, אנחנו עושים היסטוריה!

קובי סי' 6

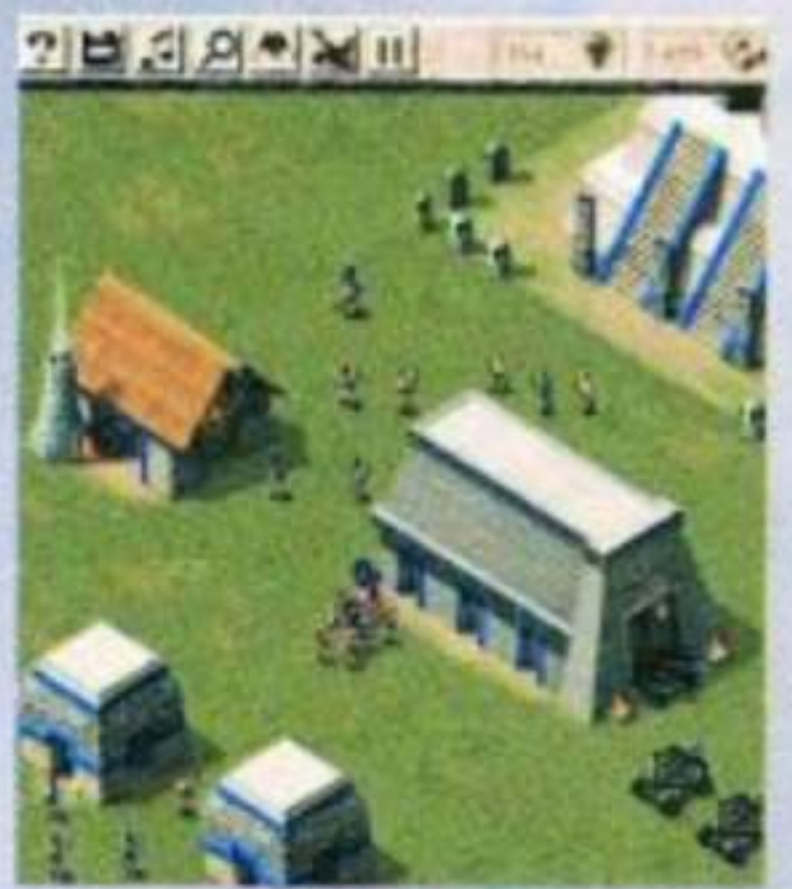
4	חדשות מעבר לאוקיינוס
7	הוראות הפעלה
8	חקירה מצולמת
12	סודות מחדר התמיכה
16	מירוצים: SUPERBIKE 2000
18	אסטרטגיה: RISK 2
19	פעולה: X - BEYOND THE FRONTIER
20	הרפתקה: THIEF 2
22	FORCE COMMANDER
24	פעולה: ARMY MEN
26	הרפתקה: ASHRONS CALL
30	משולחנו של ד"ר וויז
32	אסטרטגיה: DIPLOMACY
34	ספיישל E3
40	פעולה: SOLDIER OF FORTUNE
42	אסטרטגיה: THEOCRACY
44	חדשות משחקי טלוויזיה
46	ה-X-BOX מגיע
48	פלייסטיישן: SPACE DEBRIS
50	לוח
52	משחקים כאמצע הדרך



THIEF 2 - עמ' 20



ASHERON'S CALL - עמ' 26



THEOCRACY - עמ' 42

עורך ראשי: קובי סיט * עורך: אורן רביב * עורך PC: דוד זילברשטיין * עורך משחקים: ערן פולוסצקי * עורך אינטרנט: גיל שנברג * עריכה לשונית: זוהרה זולברג * מחלקת מנויים: אורית בן טל * צלם: יהודה נגטיב * המשתתפים: ד"ר WIZ, אורן רביב, קובי סיט, דוד זילברשטיין, ערן פולוסצקי, גיל שנברג, טלי פרידמן, ענת סבט, נתנאל מורי, ליאור אהרוני, גיא אהרון ועידו זילברשטיין * עיצוב וביצוע גרפי: אריקה שפיגל, עוזי דור, מיקסם טכנולוגיות בע"מ * דפוס: אומני אופסט בע"מ * מו"ל: WIZ, ירחון * מערכת ומנהלה: כנרת 13, בני ברק * מען למכתבים ולחומר מערכתי: ת.ד. 2409 בני ברק, מיקוד: 51114 טל: 03-6171666 פקס: 03-5708174 מחירי המוצרים המתפרסמים בעיתון עשויים להשתנות, המערכת אינה אחראית לתוכן המודעות. חומר שישלח למערכת לא יוחזר.

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

ECHOPORT

ECHOPORT הוא כלב שמירה אלחוטי, המכיל סוללה בעלת סנסור תנועה IR שיעיל בכל מקום בו משאירים את המכשיר. בצורה זו, כאשר חש ה-ECHOPORT בגוף חם עובר, מופעלת המערכת האינפרה אדומה שמקשרת בין המכשיר לבין הדואר האלקטרוני ומזעיקה את בעל המכשיר ואת חברת השמירה דרך רשת סלולרית אנלוגית, ואם זה לא מספיק מופעלים במקום גם קולות סירנה בעוצמה של 110 דציבלים שישתקו כל גנב.



WQV-1

שעון היד החדש של קסיו, ה-WQV-1, מכיל בתוכו מצלמת מיקרו בעלת חיישן CMOS וזיכרון של 1 Mb. המצלמה קולטת ומאחסנת כ-100 תמונות דיגיטליות בגודל של בול בדרגה מונוכרומטית 16, וקבוצת לחצנים ייחודיים יאפשרו לכם להוסיף טקסט לתמונות. עוד נוסף שה-LCD מוצא, ממקד ומראה את האובייקט המצולם ומערכת קרניים אינפרה אדומות יכולות להעביר את התמונות גם למחשב האישי.



MIKLI VISION

עולם ההייטק והמולטימדיה משתלט על כל תחומי החיים, והפעם אפילו על מעצבי המשקפיים. Mikli נחשב לאחד ממעצבי העל בתחום המשקפיים ובהצגת הדגם Mikli Vision נשאר העולם פעור פה. מדובר בזוג משקפי שמש עם מסגרת יפה להפליא, כאשר על האוזנייה הימנית ניתן להצמיד עם קליפס מצלמת וידאו ומיקרופון מיניאטוריים, ובזמן ההפעלה המיני CCD מעביר NTSC וידאו דרך כבל קטן לסוללה מדגם Sony DVCAM recorder. אבל, כדי לצנן את ההתלהבות שלכם, נציין שמחיר המשקפיים הוא כ-35,000 ש"ח! אבל לא נשכח שמדובר בדגם של מעצבים...



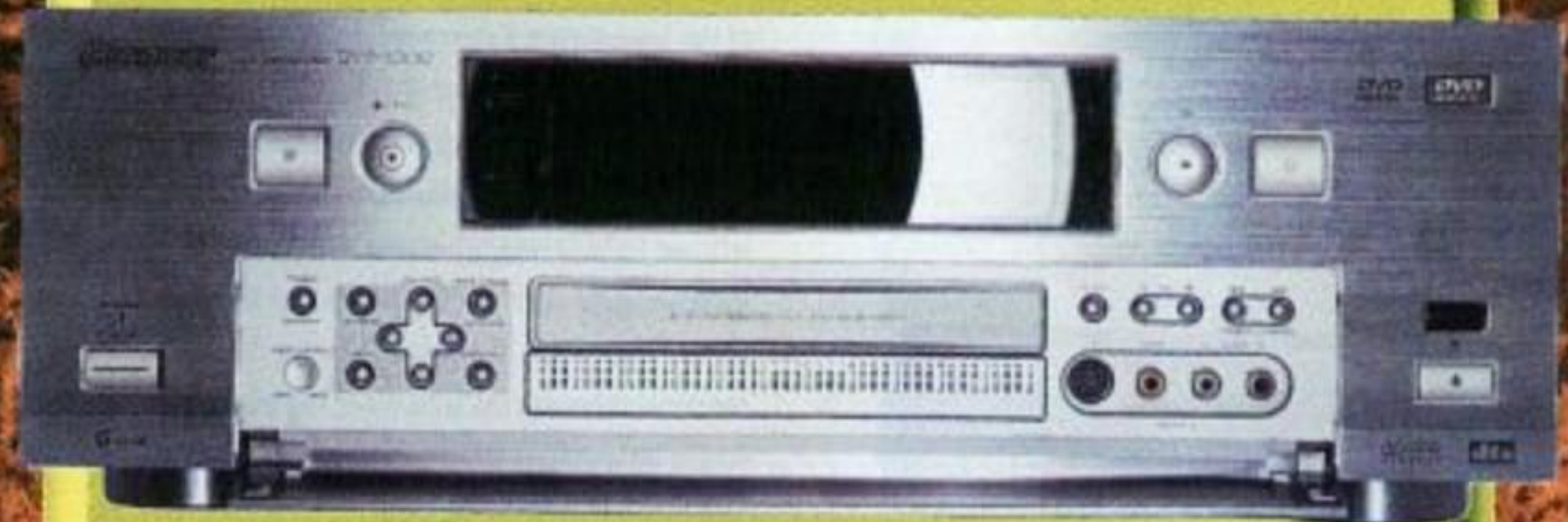
GRAPHIRE MOUSE AND PEN

חברת WACOM פיתחה שני מוצרים המאופיינים בדיוק המרבי שניתן להשיג בעבודה איתם. ה-Graphire Mouse נחשב לאחד העכברים המדויקים ביותר והסיבה העיקרית היא שהוא נטול גלגלת, ולכן קל יותר לשלוט בתנועותיו. בנוסף, הותקנו בעכבר גלגלת אצבע בסגנון ה-Intellimouse ושלושה לחצנים רגילים, כך שהעכבר עומד בקריטריונים החדשים ביותר. כמו כן, באותה ערכה תקבלו את ה-Graphire Pen, עט בעל רגישות ללחץ, שיאפשר לכם לאייר ולהוסיף הודעות בכתב ידכם במסמכים שונים.



DVR 1000

ה-DVR 1000 מבית Pioneer הוא מערכת ה-DVD היחידה בשימוש ביתי המסוגלת גם להקליט! בהתאם לכך, כל דיסק של 4.7 Gb יכול לאחסן כ-6 שעות של קטעי וידאו, וניתן להקליט על הדיסק שוב ושוב ולערוך את הקטעים ללא עיכוב (כפי שקורה במערכת עם קלטות). מחיר המערכת אינו מוגזם והוא עומד על 9,000 ש"ח, ולפני שאתם רצים לחנויות האלקטרוניקה, נוסיף שאת הדגם הזה לא ניתן למצוא בחנויות, ועובדים על דגם ידיותי יותר שיופץ לחנויות בארה"ב רק בספטמבר.



MAC OS X

לאחרונה הציגה חברת Apple את ה-MAC OS X, הדור החדש בסדרת OS, כאשר אחד מהחידושים הבולטים בו הוא האינטרפאזה החדשה למשתמש, שנקראת Aqua. Aqua מורכבת מ-Quick Time, OpenGL, PDF, ותלת מימדית באיכות גבוהה במיוחד. בנוסף, ה-MAC OS X משלבת גם פעילות אינטרנט בתוכנת iTools, שמאפשרת אינטגרציה הדוקה יותר עם שירותי הרשת בזמן העבודה עם OS X.



PHILIPS PRONTO

מכשיר ה- Pronto מבית פיליפס הוא שלט אינטליגנטי ומשוכלל במיוחד, בגודל כף יד, שמטרתו להחליף את כל השלטים המפוזרים בבית לשלט אחד והוא יעיל במיוחד כשמדובר במכשירים מבית פיליפס ומרנטק. לשלט זה מסך הרגיש למגע, מואר, שמציג טקסט וגרפיקה ושבעה לחצנים דרכם שולט המשתמש בפונקציות כמו ווליום ושינוי ערוצים. כמו כן,

עם רכישת שלט Pronto תקבלו סדרת כבלים באמצעותם תוכלו לחבר בין השלט לבין המחשב האישי.



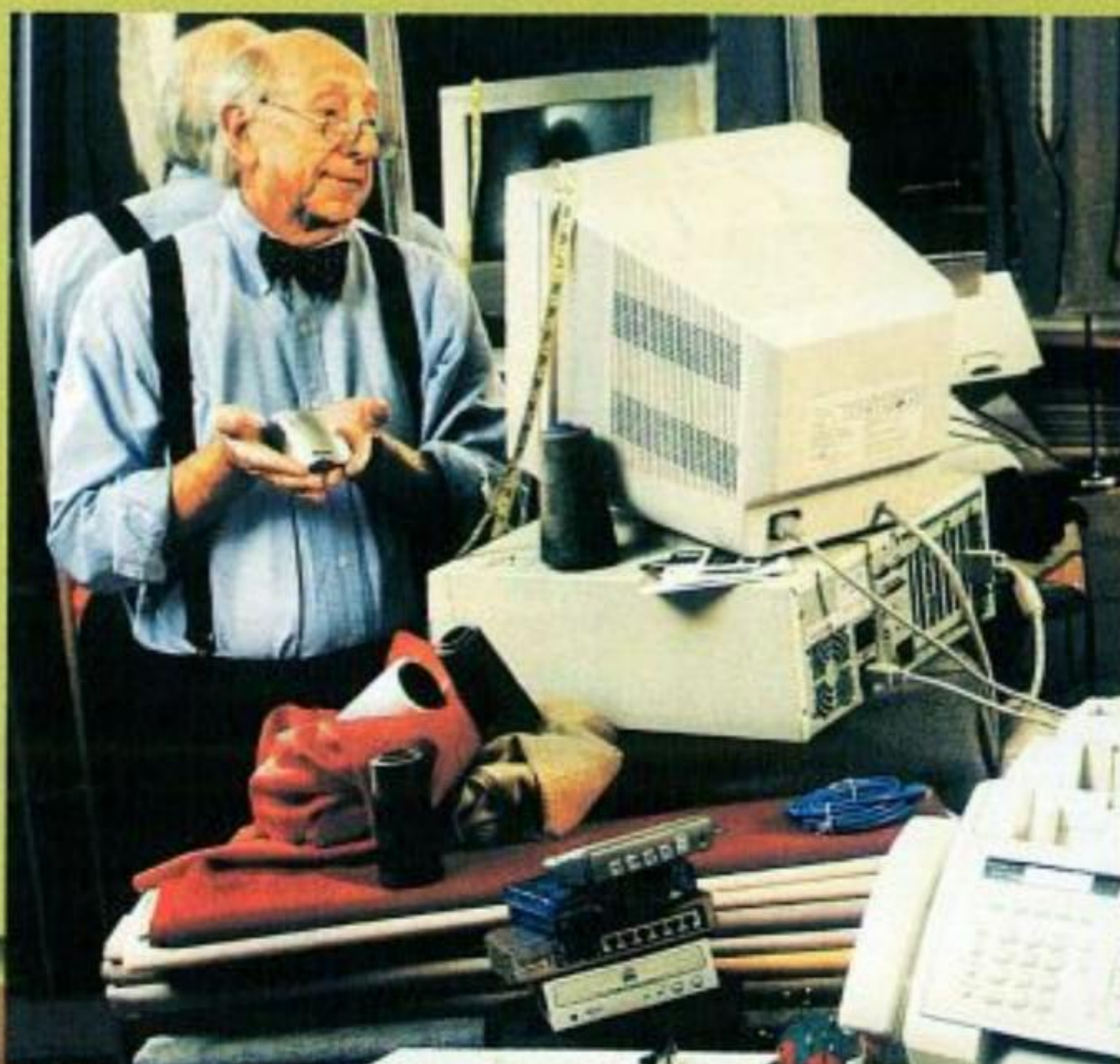
SONY MEMORY STICK WALKMAN

Sony Memory Stick Walkman הוא נגן MP3 שגודל רק במעט מחפיסת מסטיק, ומורכב מהנגן, תוכנה פשוטה, כבל USB, מתאם AC סוללת ליתיום נטענת ועוזרים נוספים כמו אוזניות (קצת קצרות) ורצועות לצוואר. לנגן MP3 הקומפקטי הזה מתחבר כרטיס מדיה ל-64Mb Magic Gate Memory Stick, Jukebox OpenMG, המאפשר את הורדת המוסיקה מהאינטרנט דרך Windows 98 בלבד.



AMAZON.COM

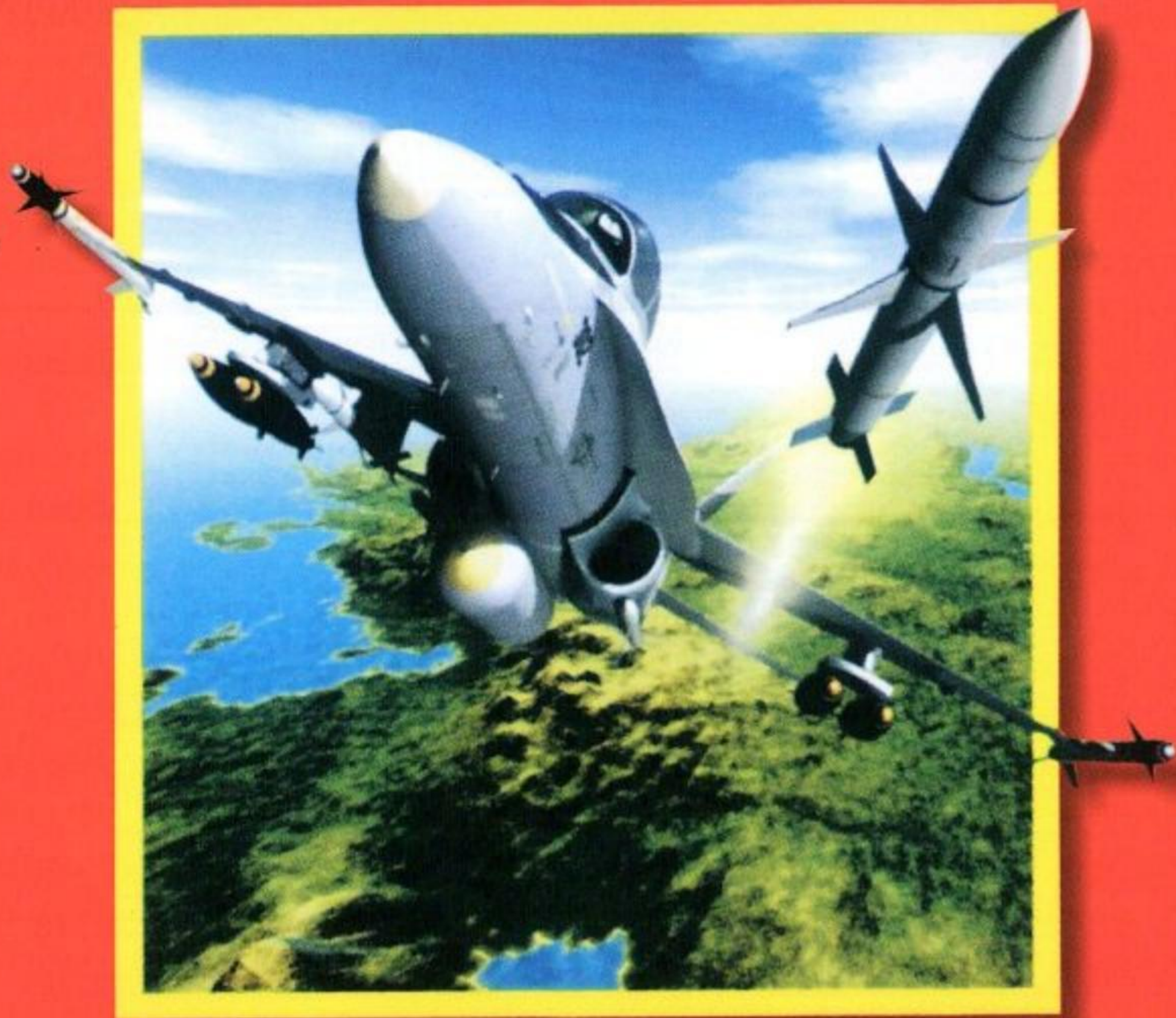
Amazon.com הוא אתר מכירות באינטרנט, שמציע תפריט עשיר של עוזרים למחשב האישי ומגוון מוצרים אלקטרוניים ודיגיטליים במחירים הוגנים. בין ההצעות האטרקטיביות מצאנו מקלדת ועכבר אלחוטיים מבית Logitech במחיר 360 ש"ח, נגן USB Diamond Rio 500 MP3 ב-900 ש"ח ומצלמה דיגיטלית Ezonics EZDual ב-550 ש"ח. בקיצור, שווה קפיצה!



TALK ABOUT

מכשיר ה-TALK ABOUT מוטורולה הוא הדור החדש של מכשירי Walkie Talkie. ה-TALK ABOUT מכיל 14 ערוצי T6000, סוללה המספיקה ל-12 שעות, שעון, טרמומטר וברומטר ומקשר בין המשתמשים, הנמצאים במרחק של קילומטרים אלו מאלו. עוד נוסף שהמכשיר מגיע עם ערכת אוזניות ויכול לשמש גם כרדיו FM. לסיכום, הרעיון חביב אבל האם במוטורולה שכחו שהומצאו טלפונים סלולרים?





STRIKE FIGHTER SIMULATION

F/A-18

HORNET 3.0

התקנת Adobe Acrobat 3

הכנס את תקליטור המשחק לכונן התקליטורים.
 פתח את המחשב שלי ולחץ לחיצה כפולה על סמל כונן התקליטורים.
 לחץ לחיצה כפולה על התיקייה English.
 לחץ לחיצה כפולה על התיקייה Win95.
 לחץ לחיצה כפולה על הסמל Acroread כדי להתחיל בהתקנת
 Adobe Acrobat 3.

דרישות מערכת מינימליות:

Windows NT 4.0 או Windows 95
 מעבד פנטיום כלשהו
 8Mb זיכרון RAM
 35Mb מקום פנוי בדיסק
 כונן תקליטורים במהירות 2X לפחות
 מסך SVGA ברזולוציה של 640x480 עם 256 צבעים

הוראות התקנה והפעלה

התקנת המשחק

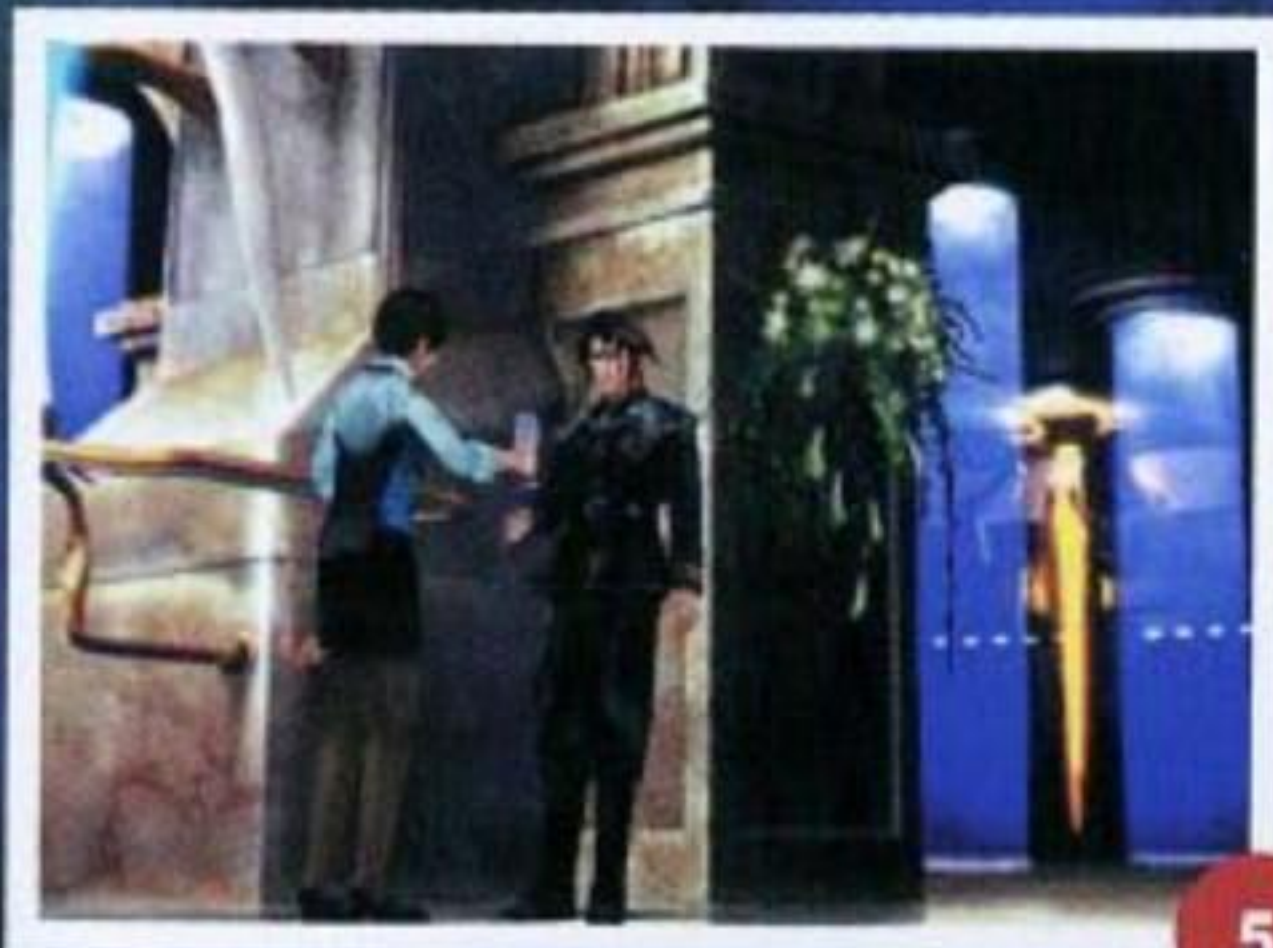
הכנס את תקליטור המשחק לכונן התקליטורים.
 פתח את המחשב שלי ולחץ לחיצה כפולה על סמל כונן התקליטורים.
 לחץ לחיצה כפולה על הסמל Setup כדי להתחיל בהתקנת המשחק.

הפעלת המשחק

תקליטור המשחק מכיל חוברת הדרכה מלאה, בפורמט PDF. כדי
 לקרוא את חוברת ההדרכה, עליך להתקין תחילה את תוכנת
 Adobe Acrobat 3 עבור Windows 95, ולאחר מכן לטעון את
 הקובץ hornet.pdf שנמצא בתיקייה הראשית של תקליטור המשחק
 (כדי לטעון את הקובץ עליך ללחוץ עליו לחיצה כפולה לאחר התקנת
 Adobe Acrobat 3).

FINAL FANTASY VIII

ושוב אנו ניצבים כאן, 18 גיליונות בדיוק לאחר החקירה המצולמת של הפרק הקודם בסדרה המופלאה והאין סופית הזו. הפעם המשחק חושף בפנינו גרפיקה ואנימציה תלת ממדיות עוצרות נשימה! למרות שהביקורות טענו שלגרסת הפלייסטיישן של המשחק יש גרפיקה ואנימציה טובות יותר, ההבדל הוא בהחלט קטן מאוד. כל שעליכם לעשות הוא לקנות את המשחק עכשיו, לקנות מחשב נייד, להשאיר להורים פתק שנמאס לכם מהמציאות ואתם חפצים בעולם פנטזיה בלבד, ואז לברוח כל עוד נפשכם בכם לאי בודד לשחק במשחק עד כלות הנשמה, או ... אם אתם רוצים, עד כלות הבטרייה



5 גם מסיבת הסיום שלכם נראתה כך?



3 דינואה היפהפייה. האווירה הרומנטית שוררת לכל אורך המשחק.



1 אין פתיחה רומנטית יותר מאשר תנועתם של גלי הים על החוף.



6 סקוואל ורינואה ב"דייט" הראשון שלהם.



4 זהו סייפר, יריבו של סקוואל. המשליך לעברו כדור אש עוצמתי.



2 סקוואל לונהארט. גיבור המשחק בסערת עצבים...

ASA 200 24 EXP.

חקירה מצולמת



15 אופס, מלכודת...



11 ה"שיווה" החליטה להקפיא את הצוררים המאיימים. ומי אני שאעצור בעדה?



7 נדמה לי שזה כואב. מה דעתכם?



16 לא מוותר הבן אדם, הא?



12 המכשפה "אדאה" הרעה...



8 הלוואי עליי לרקוד עם בחורה כזו.



17 המכשפה "האדל" תתאחד עם "אולטימוסיד" ותאמר את מילתה האחרונה...



13 זהו רגע האמת. זהו הזינוק למוות. כאן יוכרע הגורל בין החיים והמוות.



9 ה"סירנה" תעזור לנו בעת קרב.



18 אחת, האהבה...

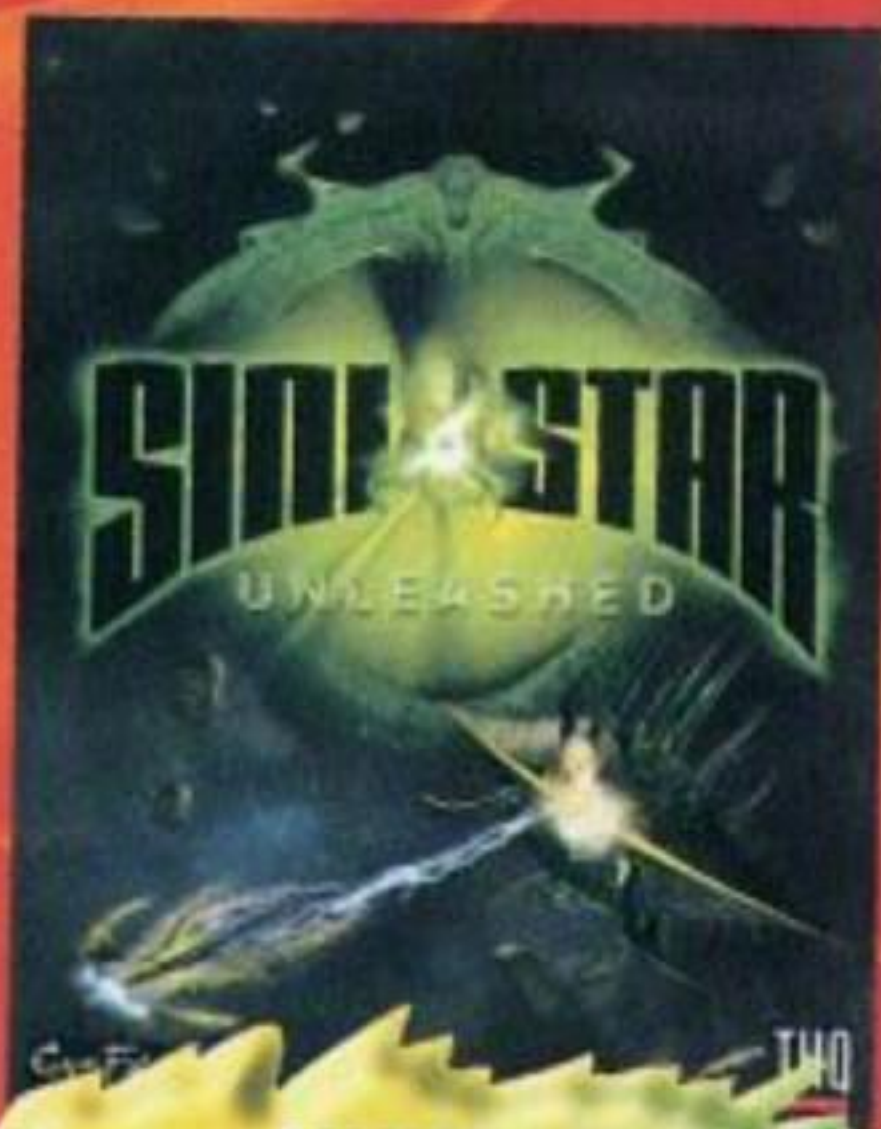


14 מה שלא הולך בכוח... הולך בעוד יותר כוח!!

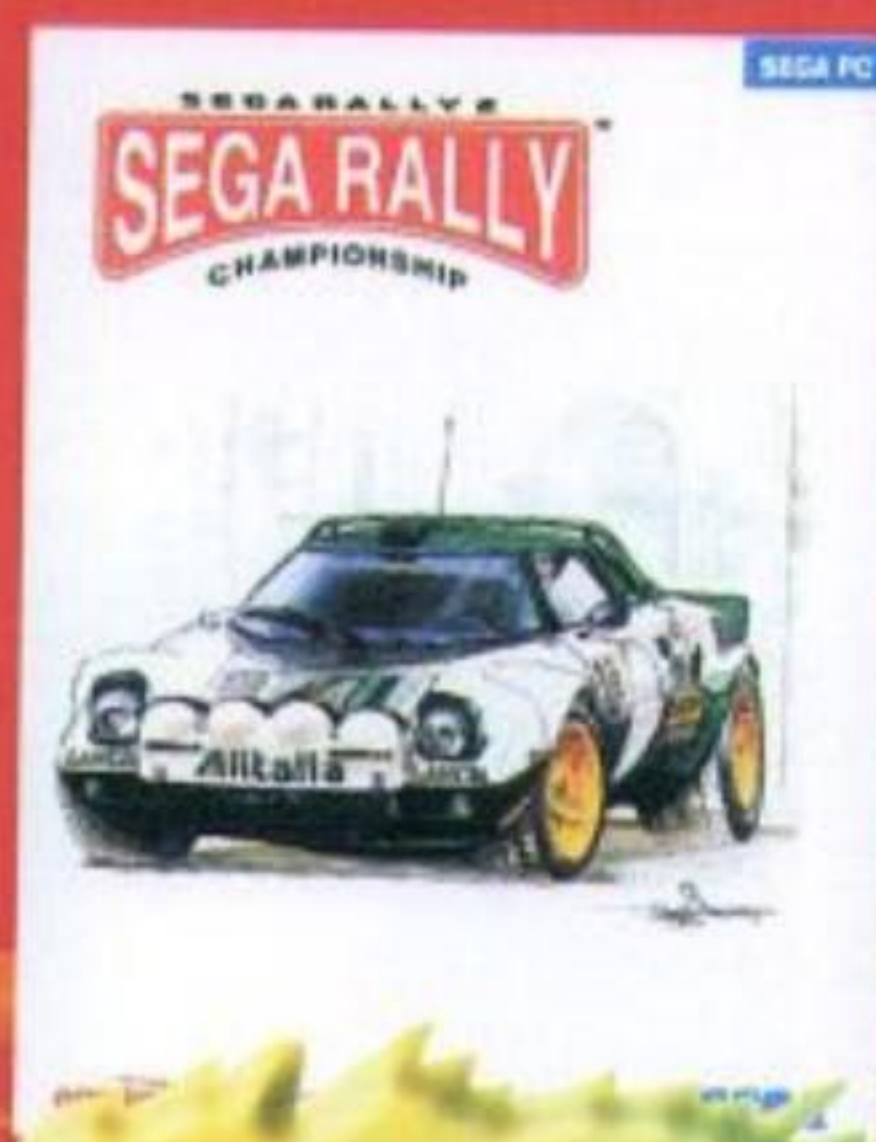


10 יאללה מכות, יאללה !!!

המוצרים החמים ביותר בשוק



SINISTAR



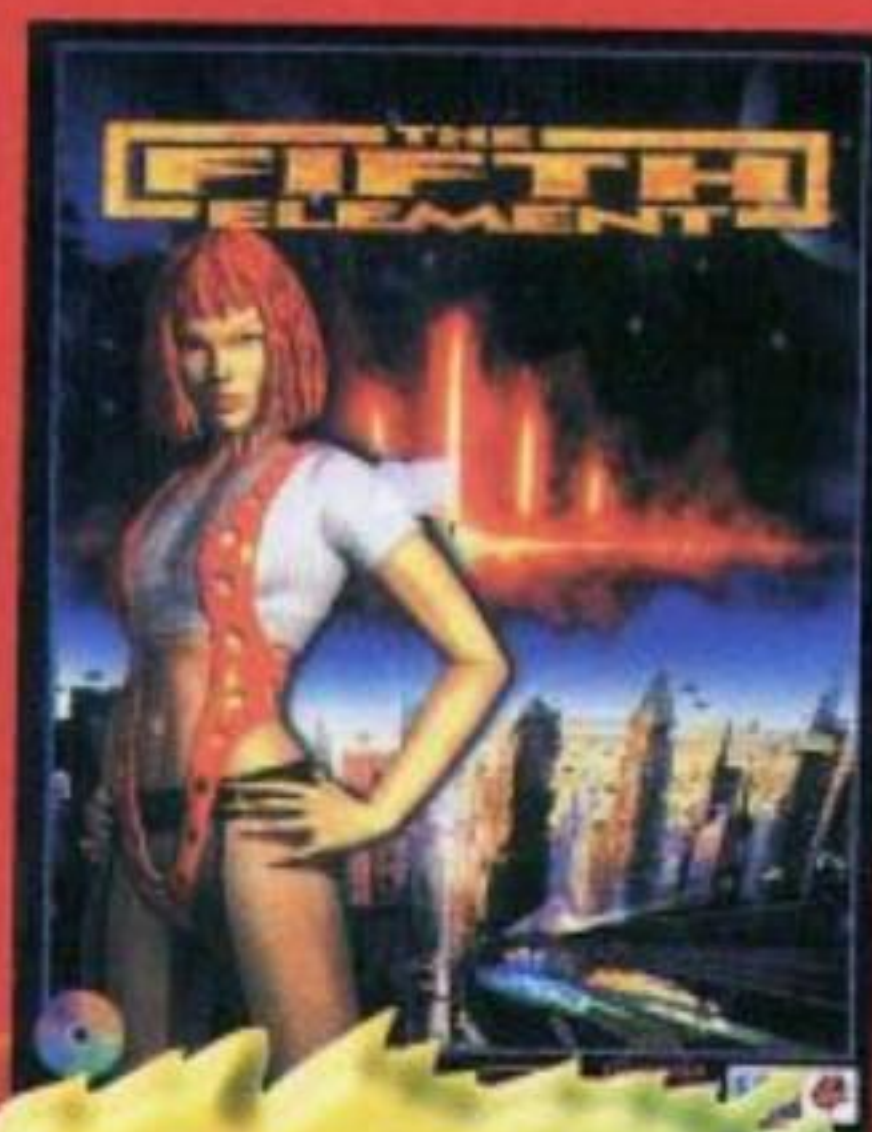
SEGA RALLY 2



BREAK NECK



RENT A HERO



FIFTH ELEMENT



RAGE OF MAGES II



X BYONDE

התקשרו עכשיו

* בתוקף עד ה-15.07.2000 או עד גמר המלאי



עכשיו במחיר ללא תחרות

מחיר WIZ
לשתי יחידות:
79 ש"ח
בלבד*

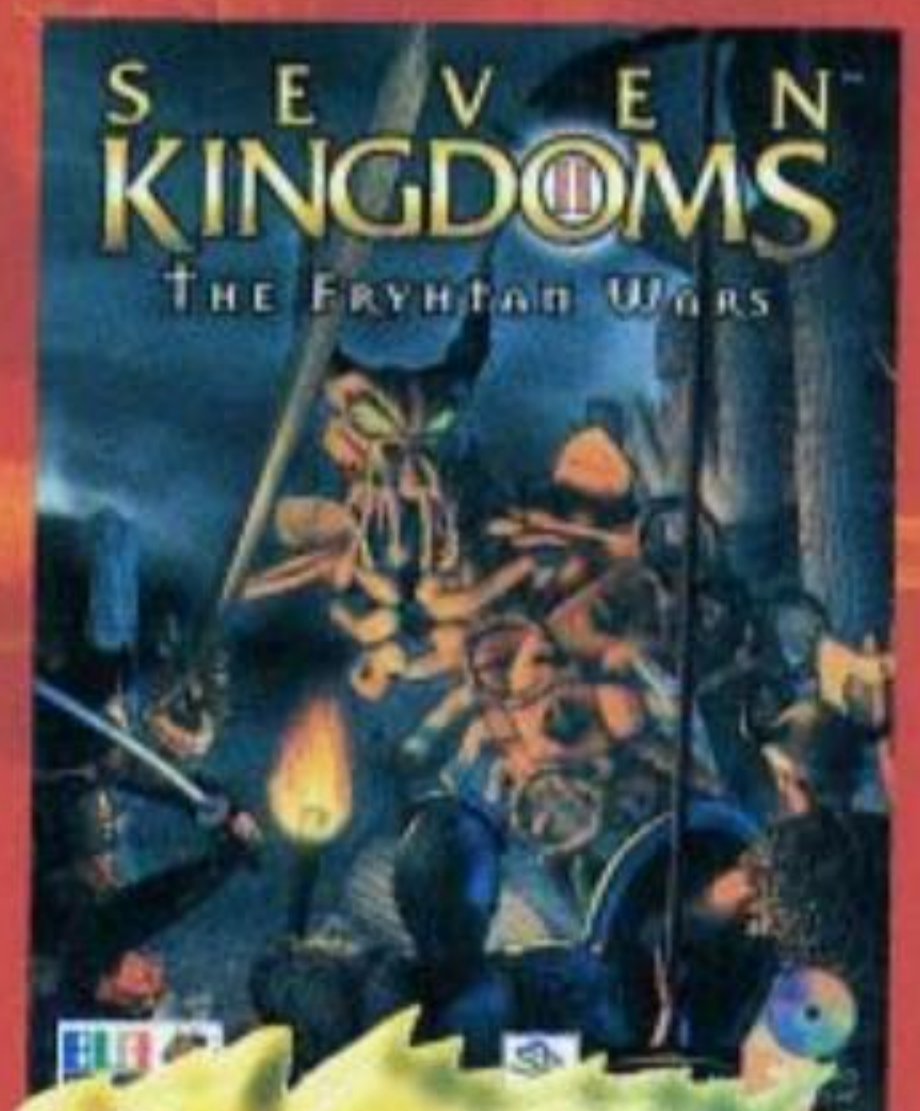
מחיר WIZ
ליחידה אחת:
49 ש"ח
בלבד*



SHADOW MAN



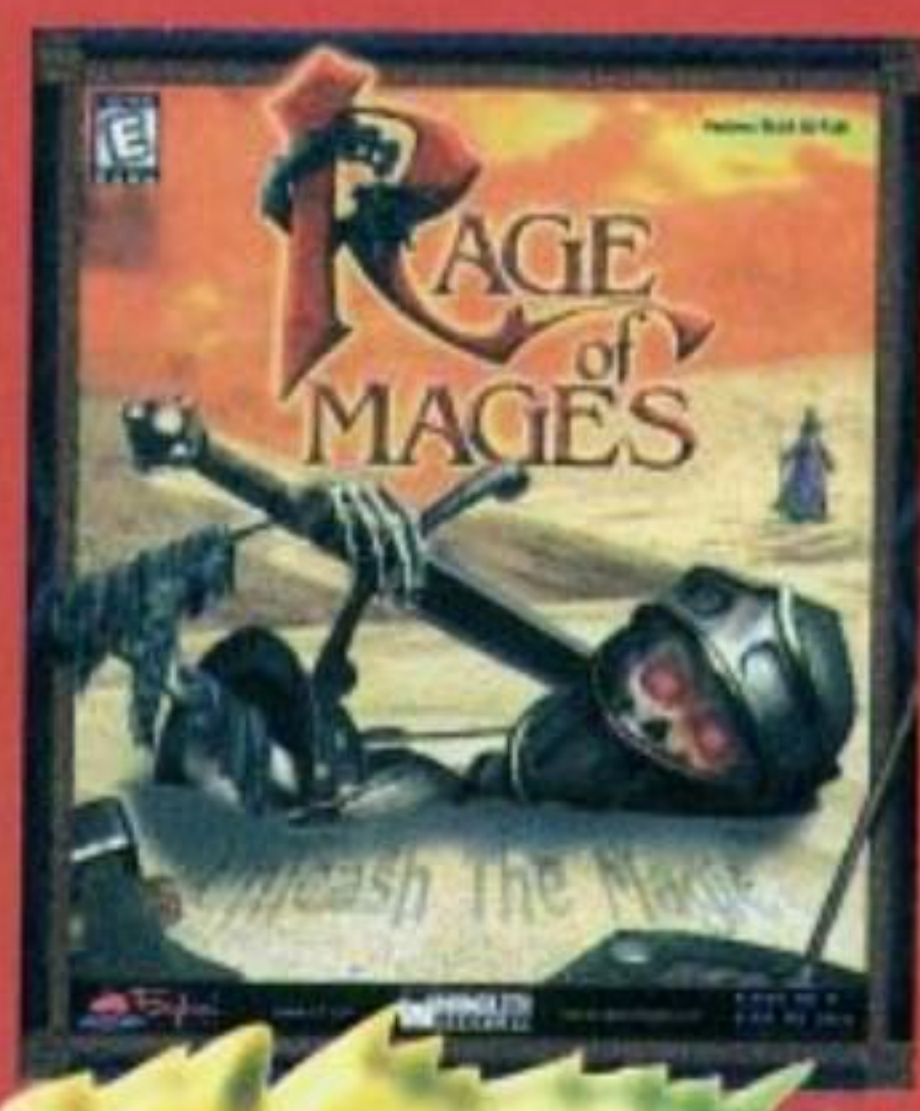
SHADOW COMPANY



SEVEN KINGDOMS II



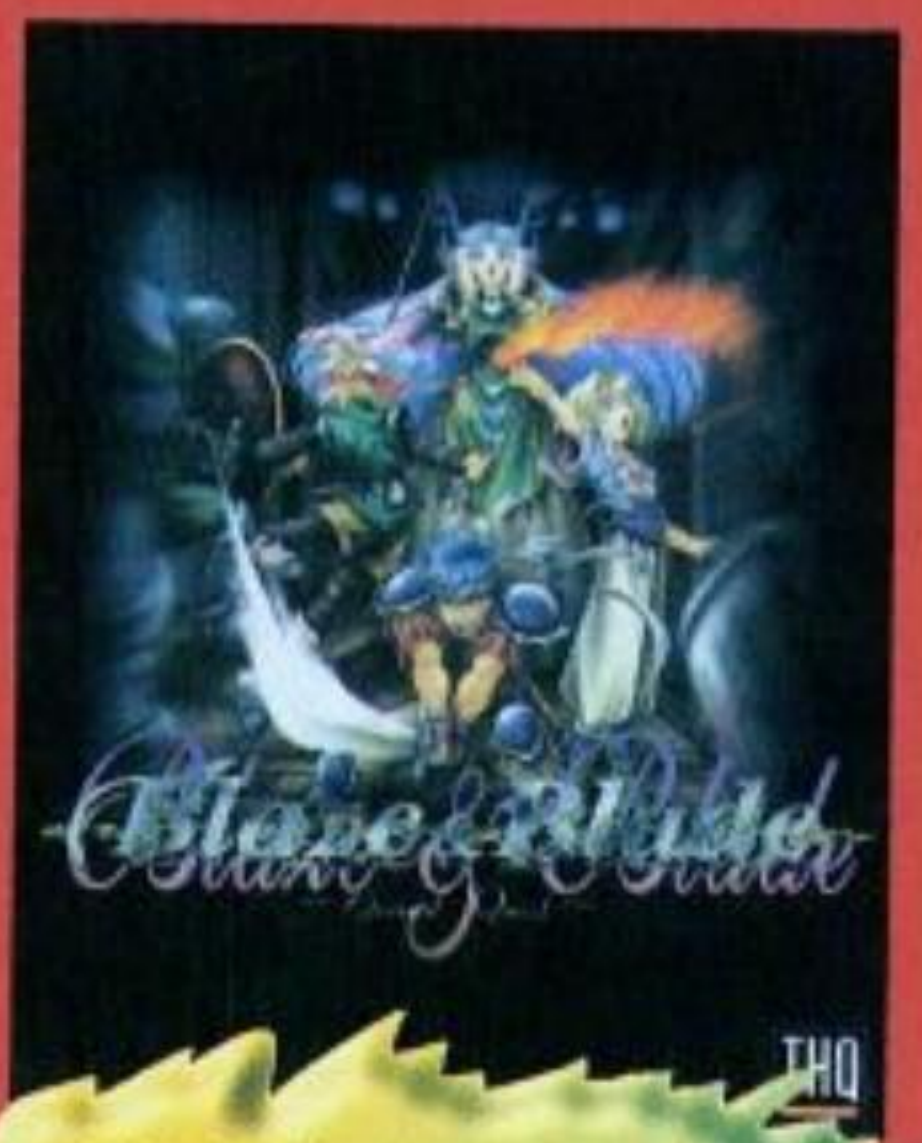
STAR TREK KLINGON II



RAGE OF MAGES



GRUNTS



BLAZE AND BLADE

1 - 8 0 0 - 2 2 0 - 8 4 0



מאת: ערן פולוסצקי

סודות אחדר התגיכה



צ'יטים

Rayman Forever

במהלך המשחק, הקלד אחד מהקודים הבאים:

- raylives - 99 חיים.
- gothere - בחירת שלב.
- raypoint - כוח מלא.
- gimmelife - בריאות מלאה.
- goldfist - אגרוף מזהב.
- power - כוחות רגילים.
- gimmelumz - חמישה lumz.

כדי להפעיל קודים נוספים, עליך להקליד אותם בזמן שמקש ה-Tab לחוץ:

- Points - אנרגיה מלאה.
- Goldens - צפייה בכל מטבעות הזהב.
- lives05 - 5 חיים נוספים.
- lives20 - 20 חיים נוספים.
- lives50 - 50 חיים נוספים.
- moveray - השתמש במקשי החצים כדי למקם את Rayman כרצונך.

שים לב: כדי להפעיל את ארבעת הקודים האחרונים, עליך להקליד אותם ואז ללחוץ על Backspace במקום על Return.

BattleZone 2

בחודש שעבר הבאנו לכם צ'יט עבור גרסת ההדגמה, וכעת השגנו צ'יטים עבור המשחק המלא. כדי להפעיל את הצ'יטים, לחץ על Ctrl ~ 1 (המקש שמשמאל ל-"1") כדי להביא את שורת הפקודה, ורשום אחד מהקודים הבאים:

- game.cheat bzint - תחמושת בלתי-מוגבלת.
- game.cheat bzfree - טייסים ומשאבים בלתי-מוגבלים.
- game.cheat bzbody - מגנים בלתי-מוגבלים.
- game.cheat bzradar - מפה מלאה.
- game.cheat bzview - קישור מידי ללוויין.

Ultima IX: Ascension

היכנס לתיקייה של Ultima IX וחפש את הקובץ default.kmp. פתח אותו עם עורך טקסט, ומתחת לכותרת Cheat Commands, רשום את השורות הבאות:

alt+shift+i = toggle_avatar_invulnerable
alt+shift+i = toggle_avatar_fly

כעת, פשוט הפעל את המשחק ולחץ על המקשים המתאימים כדי לקבל את הצ'יט. לדוגמה, אם תלחץ על Alt+Shift+I, הדמות שלך תהיה בלתי פגיעה. המשחק מאפשר גם צ'יטים נוספים, והנה הרשימה:

pass_one_hour
unpass_one_hour
pass_one_minute
unpass_one_minute
toggle_sun
toggle_wind
toggle_storms
toggle_avatar_fast

טיפ קטן נוסף: אם אתה ניגש לתיק הגב שלך בעזרת המקש B, המפלצות מתעלמות ממך.

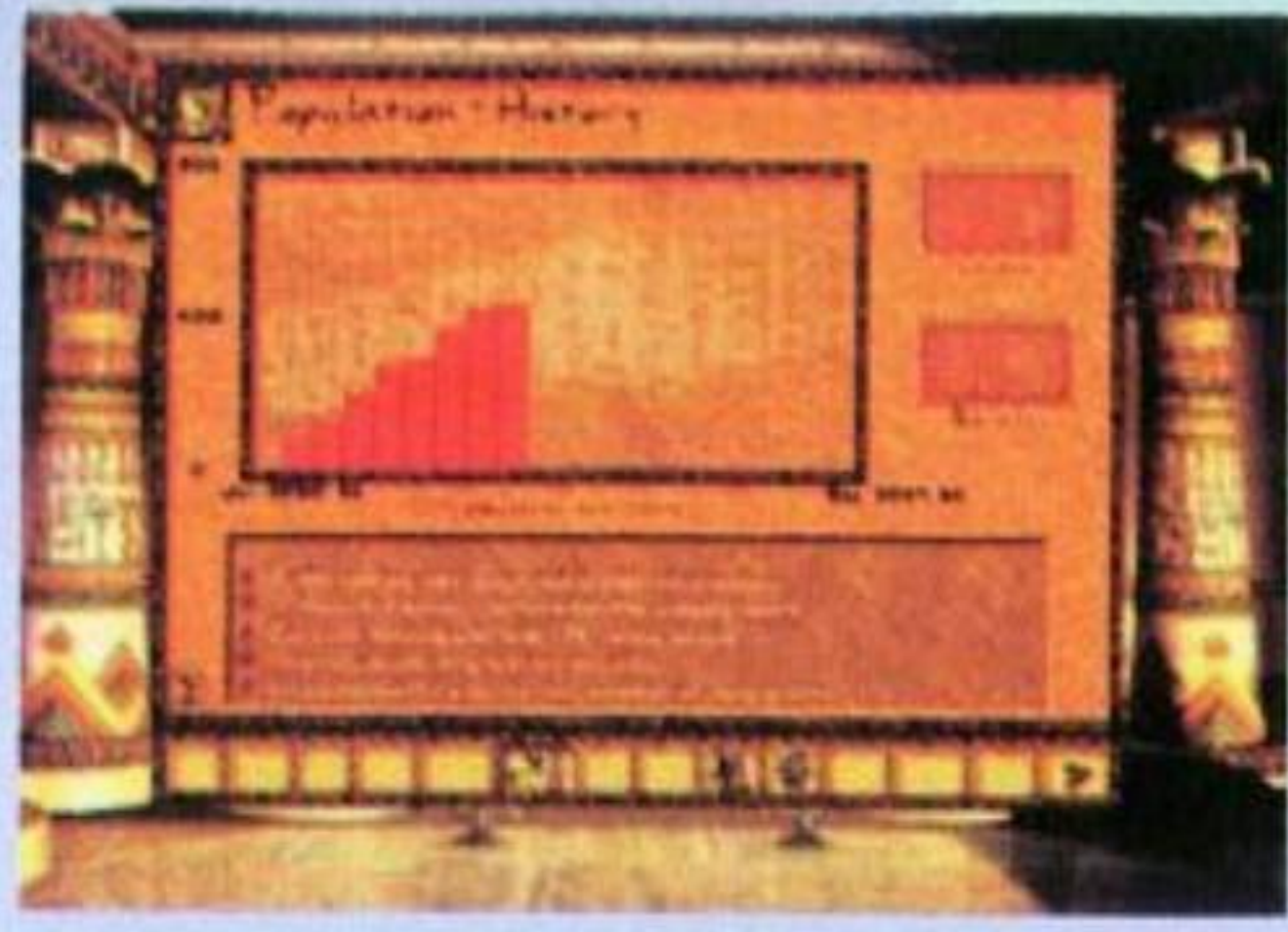
play isdf - מאפשר לשחק כ-Isdf החל מהמשימה ה-14.

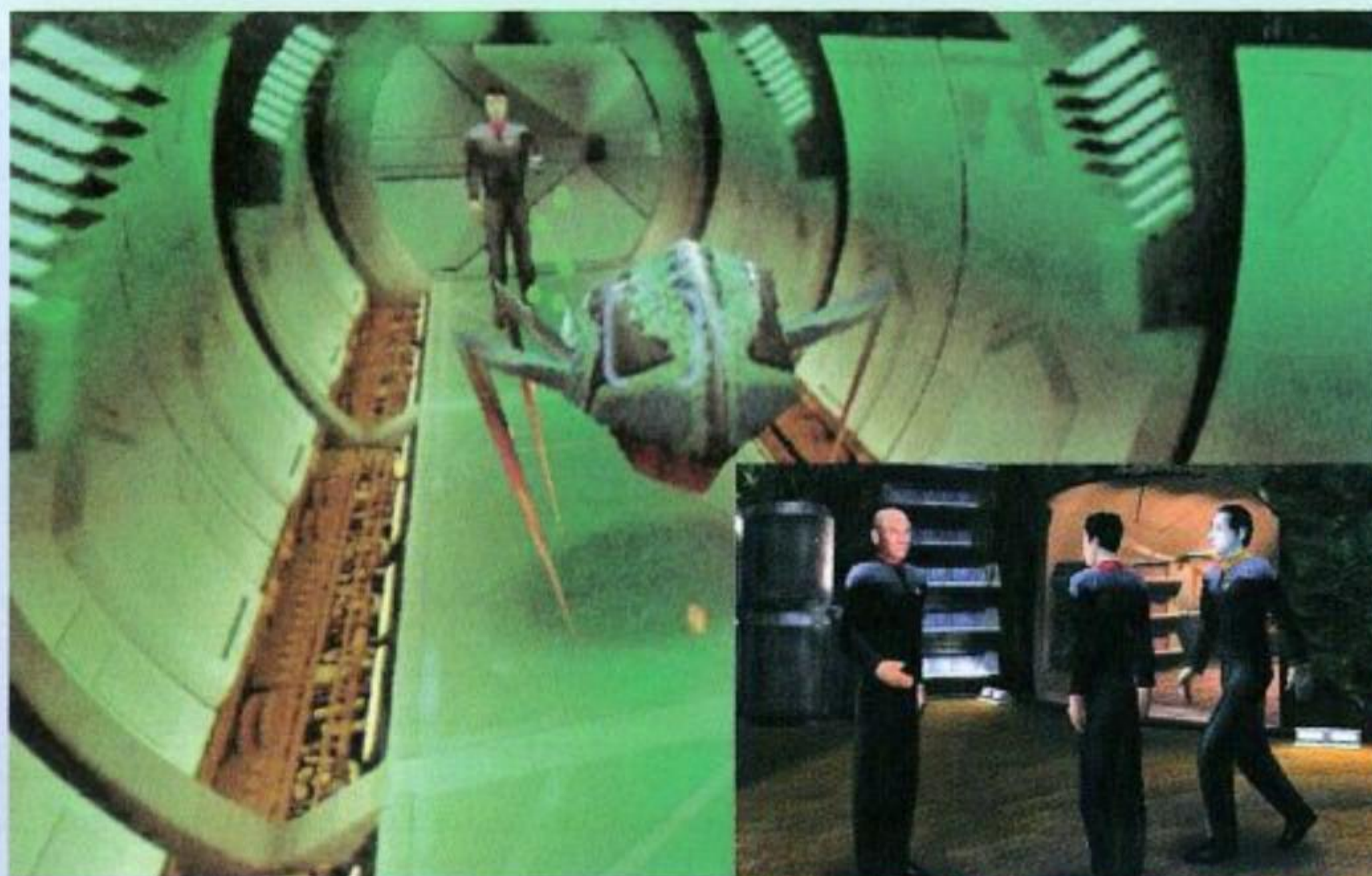
play scion - מאפשר לשחק כ-Scion החל מהמשימה ה-14.

Pharaoh

בזמן המשחק, לחץ על Ctrl+Alt+Shift+C והכנס אחד מהקודים הבאים:

- help homeless - הומלסים לא נחשבים?
- pharaohs tomb - ניצחון מידי.
- fury of seth - סת' משתגע ומשמיד את הצי.
- living large - כל הבתים עוברים שדרוג.

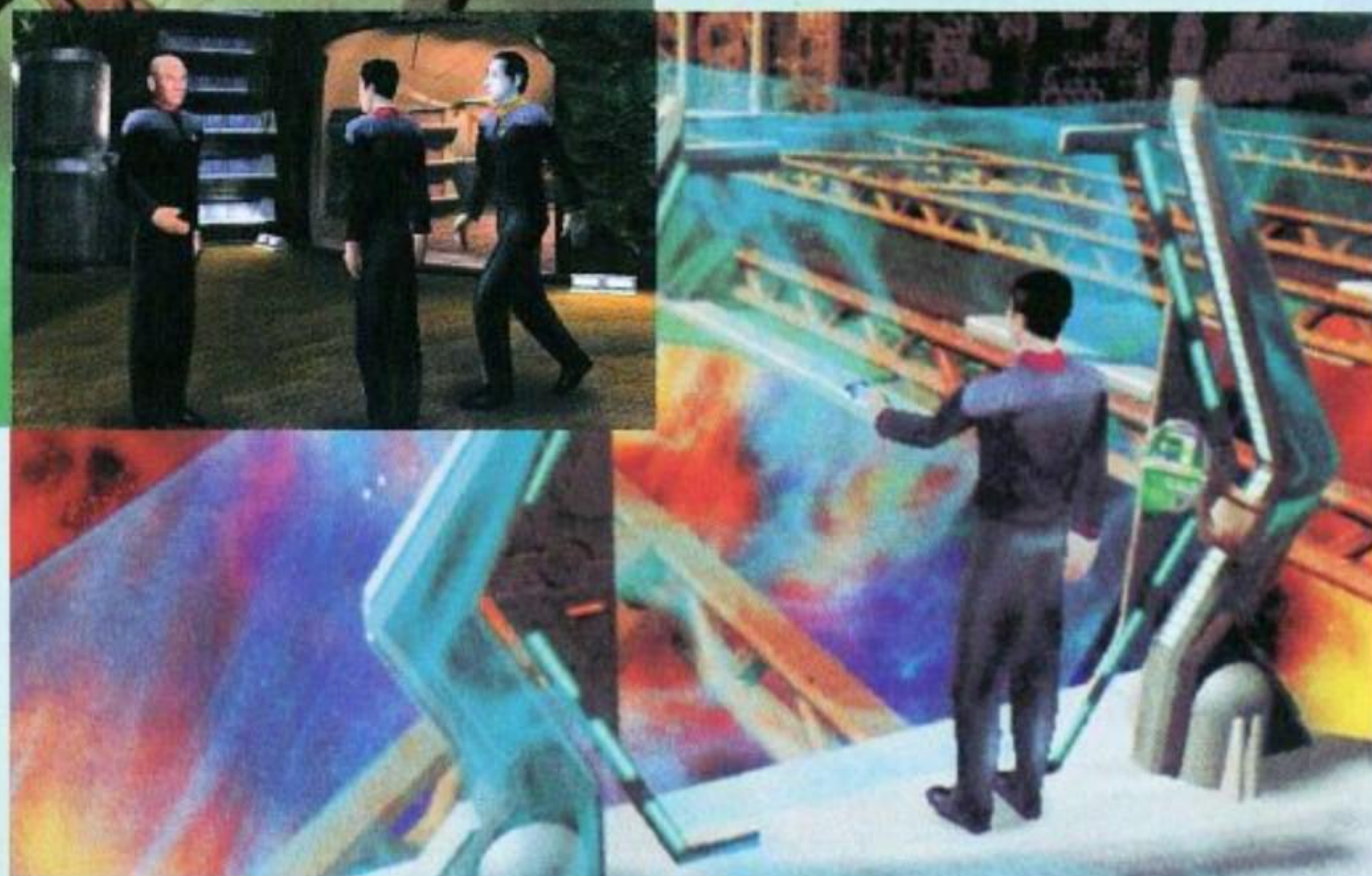




Star Trek: Hidden Evil

כדי להפעיל את הצי'טים, הכנס אחד מהקודים הבאים במהלך המשחק:
 Kirk - בריאות בלתי מוגבלת.
 Spock - מעבר לשלב הבא.
 Bones - hypospray.
 Scotty - כל המפתחות ואישורי המעבר.

goodies/ - שיפור הנשק.
 mission XXXX/ - מעבר למשימה בשם .XXXX
 Wilcox/ - השחקנים רועדים.
 3prong/ - צללים מופעלים/מבוטלים.
 big ass/ - יציאה מהמשחק.
 onass/ - זורק את השחקן לאחור.
 ouch/ - פוגע בשחקן.



RollerCoaster Tycoon

הקלד את הקודים הבאים במקום השם של האורחים בפארק שלך:
 BigBucks - כסף בלתי מוגבל.
 Chris Sawyer - צלם אורח.
 John Wardley - כל הזמן חושב, וואו!
 Damon Hill - מגביר את המהירות של ה-Go-karts.
 Melanie Warn - מגדיל את שביעות הרצון של המבקרים.



Lego Rock Raiders

בתפריט הראשי הקלד אחד מהקודים הבאים:
 LRRWARP - גישה לכל השלבים.
 LRRMONTY - אנשים הופכים למפלצות סלע.
 LRRVE - גישה לכל כלי הרכב.

DAEH_TXET:Asheron's Call

במהלך המשחק, רשום atoyot או teapot כדי לראות דברים ממש מוזרים. רוצה עוד? אתה יכול לנסות snowangel או YMCA - כדי לראות דברים מוזרים נוספים. ממש כיף, נכון?

Slave Zero

במהלך המשחק לחץ על המקש T כדי לעבור למצב שיחה, ורשום אחד מהקודים הבאים:
 i win/ - ניצחון במשימה הנוכחית.





Interstate 82

לחץ על המקש Esc, הקלד אחד מהצייטים הבאים, ולחץ שוב על המקש Esc כדי לחזור למשחק.
 cuddle - מצב "אל" ברכב הנוכחי.
 hugs - מצב "אל" עבור כל כלי הרכב הידידותיים.

kiss - משמיד את הרכב שמסומן כמטרה.
 love - משמיד את כל האויבים שמופיעים ברדאר.
 caress - תחמושת מלאה.
 imlame - ניצחון במשימה.
 syrup - מקפיא את כלי הרכב של המחשב.
 mrfreeze - מקפיא את הזמן עבור המחשב.
 nukeme - התאבדות.

Tony Day - עומס בדוכן ההמבורגרים.
 John Bibrough - לחץ על המקש L כדי להגדיל את דירוג הפארק.
 John Mace - משלם כפול כאשר עולה על המתקנים.
 Katie Brayshaw - המבקרים מברכים אותך לשלום.
 Simon Foster - אמן אורח.
 צייט נוסף: במסך הראשי, החזק את המקש Shift לחוץ, הקלד rc2 ולחץ על המקש Enter. כעת תשמע מחיאות כפיים ותוכל לגשת לכל השלבים. דרך אגב, הצייט הזה לא עובד על כל הגרסאות של המשחק.



תכונות:

Strength - ללחימה טובה יותר וכדי להפחיד דמויות אחרות.
 Intelligence - יותר אפשרויות דיאלוג ועוזר להיזכר בדברים ולזהות עצמים.
 Wisdom - בוגוס עבור נקודות ניסיון יותר אפשרויות דיאלוג ואזהרה מוקדמת לפני סכנה.
 Dexterity - דירוג שיריון טוב יותר ויותר אפשרויות דיאלוג.
 Constitution - יותר נקודות פגיעה והתחדשות מהירה יותר.
 Charisma - יותר אפשרויות דיאלוג, סחורות זולות יותר ויכולת טובה יותר לשקר.



ויכול לגרום נזק רב למספר גדול של אויבים. אין הרבה יתרונות כגנב, אבל אתה יכול לנסות סוג דמות זה אם אתה חושב שדרגת הקושי של המשחק קלה מדי עבורך. אם אתה רוצה שהגיבור שלך יתחזק במהירות, אתה יכול לבקש מחברי הקבוצה לעזוב בדיוק לפני שאתה מקבל נקודות ניסיון עבור ביצוע משימה. לאחר קבלת נקודות הניסיון - אתה יכול להחזיר אותם לקבוצה, בדיוק כמו קודם. הבעייה היחידה עם הטכניקה הזו היא ששאר הדמויות ייהפכו לחלשות יחסית, ולא יוכלו להועיל לך בהמשך המשחק. לכן, רצוי להשתמש בטריק הזה רק לעתים רחוקות.
 אפשר לחזור על חלק מהמשימות שוב ושוב, וזה יכול להוסיף המון נקודות ניסיון לדמות שלך. אפשרות נוספת היא להרוג אויבים כמו cranium rats או abishai, שחוזרים שוב ושוב - כדי לצבור כמות נכבדת של ניסיון.
 השתמש בתיבות מסוגים שונים כדי לשמור ציוד שלא תצטרך בזמן הקרוב. אם בהמשך תרצה לחזור ולהשתמש באותו ציוד - הוא יחכה לך בתיבה.



משחק התפקידים Planescape: Torment הוא אחד ממשחקי התפקידים המוצלחים שיצאו לאחרונה (ביחד עם Baldurs Gate) ולפיכך החלטנו לעשות מיני-מוסף עליו. מה במוסף? איזה סוג דמות לבחור בתחילת המשחק, צייטים שונים שיחזקו את הדמות שלך והסבר בנוגע לתכונות של הדמות שלך. תיהנו...

הגיבור חסר השם של Planescape: Torment מתחיל כלוחם, אבל הוא יכול לבחור מקצוע אחר בשלב מוקדם למדי של המשחק (גנב או קוסם). כדי להחליף בין לוחם וקוסם, עליך לדבר עם דאקון, או בשלב מאוחר יותר, עם אנה במידה שבחרת להיות גנב. לכל שלושת סוגי הדמות יש יתרונות וחסרונות, אבל אנו ממליצים על הקוסם. אמנם בהתחלה קצת יותר קשה לו מללוחם, אבל בהמשך הוא מתחזק מאוד,



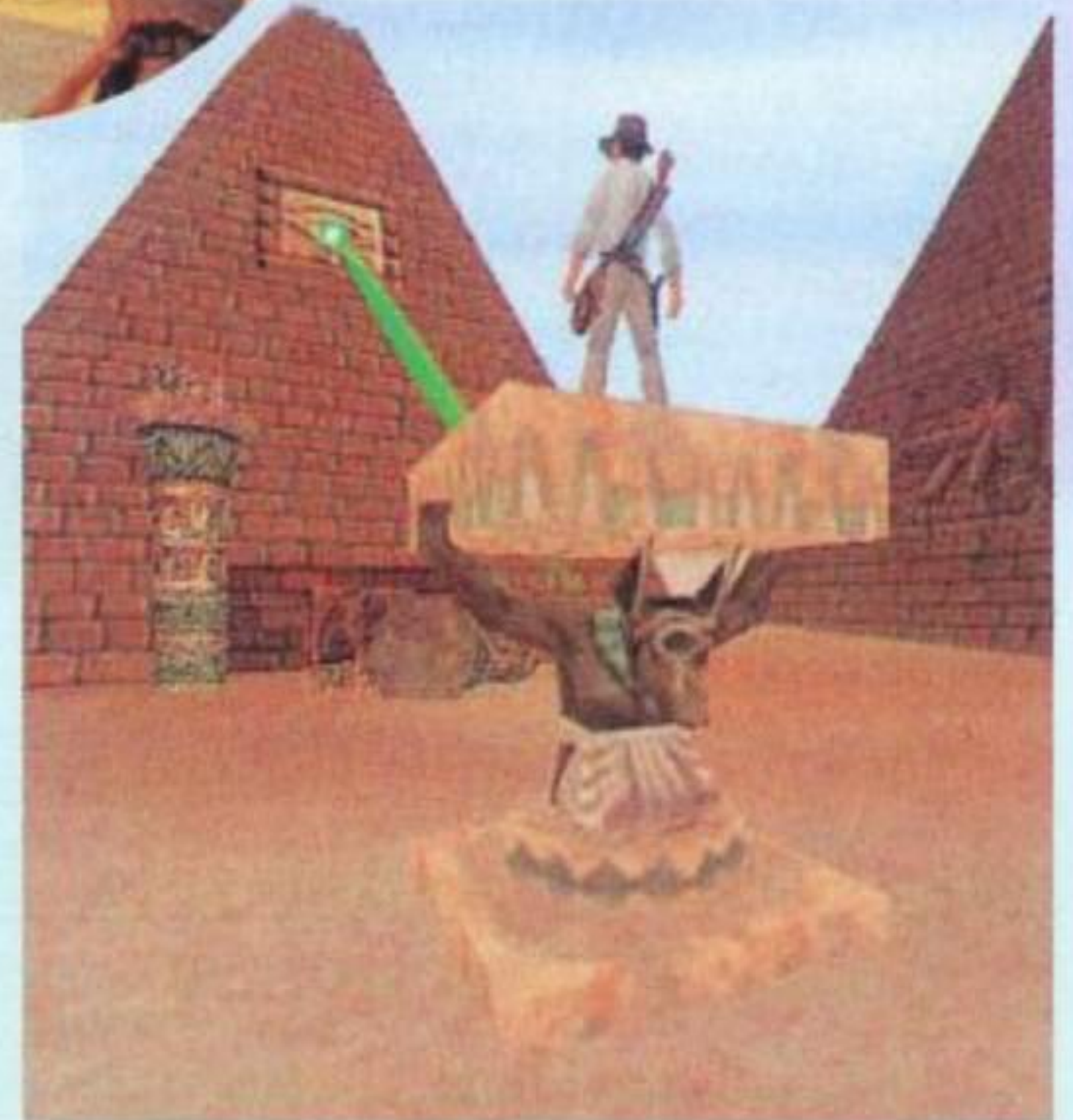
שאלות ותשובות

אני משחק במשחק Earth 2140, ומשום מה כל הזמן נגמר לי הכסף. האם יש דרך להשיג כסף במהירות מבלי לחכות זמן רב?

הדרך המהירה ביותר להשיג כמויות רבות של כסף היא להשתמש בציט הבא: (כמובן שאתה גם יכול לשחק כמו בנאדם, ולצבור את הכסף עם הזמן...). שמור את המשחק וצא ממנו. טען את הקובץ לעורך HEX (לא עורך טקסט רגיל). לך לכתובת 13E8s ושנה את האותיות XX ל-FF. שמור את הקובץ וצא. הפעל את Earth 2140 וטען את השמירה שלך. הפתעה...

לאחרונה רכשתי את Indiana Jones and The Infernal Machine, אבל אני לא מתחיל להגיע אל בקת הרדיו בשלב השני של המשחק. ניסיתי הכל - ועכשיו אני תקוע. מה עושים?

אוי, באמת. כל מה שצריך לעשות זה להשתמש בכפתור הריצה. כל שעליך לעשות זה לרוץ ואז לקפוץ לעבר הבקתה. אם גם זה לא עובד, אתה יכול לנסות ללחוץ על המקש "מעלה" בזמן שאתה קופץ כדי לאחוז בקצה הבקתה. זה ממש פשוט, באמת...



אני משחק בדמו של Thief 2: The Metal Age, אבל אני תקוע ב-Mechanist Tower. אני אמור להשיג תוכניות מאיזה חדר נעול, אבל אין ברשותי מפתח, למרות שחיסלתי את כל השומרים וחיפשתי עליהם. אפילו הייתי באולם הריקודים, אבל אף אחד לא היה שם. מה פתרון החידה?



החידה הזו פשוטה למדי - עליך ללכת לאולם הריקודים, ולהקשיב לשיחה שמתקיימת בצד הרחוק שלו. השיחה היא על אבטחה, ולאחד האנשים שם יש את המפתח שאתה צריך. המתן עד שהשיחה תסתיים ועקוב אחר השומר שעוזב. נסה לכיis את השומר עם המפתח, ולא להילחם בו ישירות, מכיוון שהוא יורה כדורי אש אכזריים למדי.

אני משחק ב-Toy Story 2, אבל

אני לא מצליח למצוא את הלייזרים הירוקים. אתה יכול להגיד איפה הם נמצאים?

הראשון נמצא בבית של אנדי - פשוט לך למוסך וחפש על גג הטנדר. השני נמצא בשכונה עם המכונית



ההרוסה. האחרון נמצא בסימטאות - פנה ימינה לאחר קופסת המטוס הראשונה.

אני תקוע במשחק ההרפתקה האדיר Discworld Noir. בדיוק מצאתי את הגופה של Regin, וביקרתי במקדש של האלים הקטנים, אבל אני לא מצליח לגלות שום דבר חדש. מה עליי לעשות כדי להתקדם במשחק?

לאחר שמצאת את Regin המת, אתה צריך להסתכל בעגלה ולקחת את הקשת הקטנה. מאלאציט טוענת שהקשת היא של תרמה וחוטפת אותה ממך. כעת עליך להשוות את

הגופה של Regin עם ה-Iconograph. זה יאפשר לך למצוא מפתח. דבר עם הקופאי כדי לגלות שהמפתח פותח תא ב-Saturnalia.

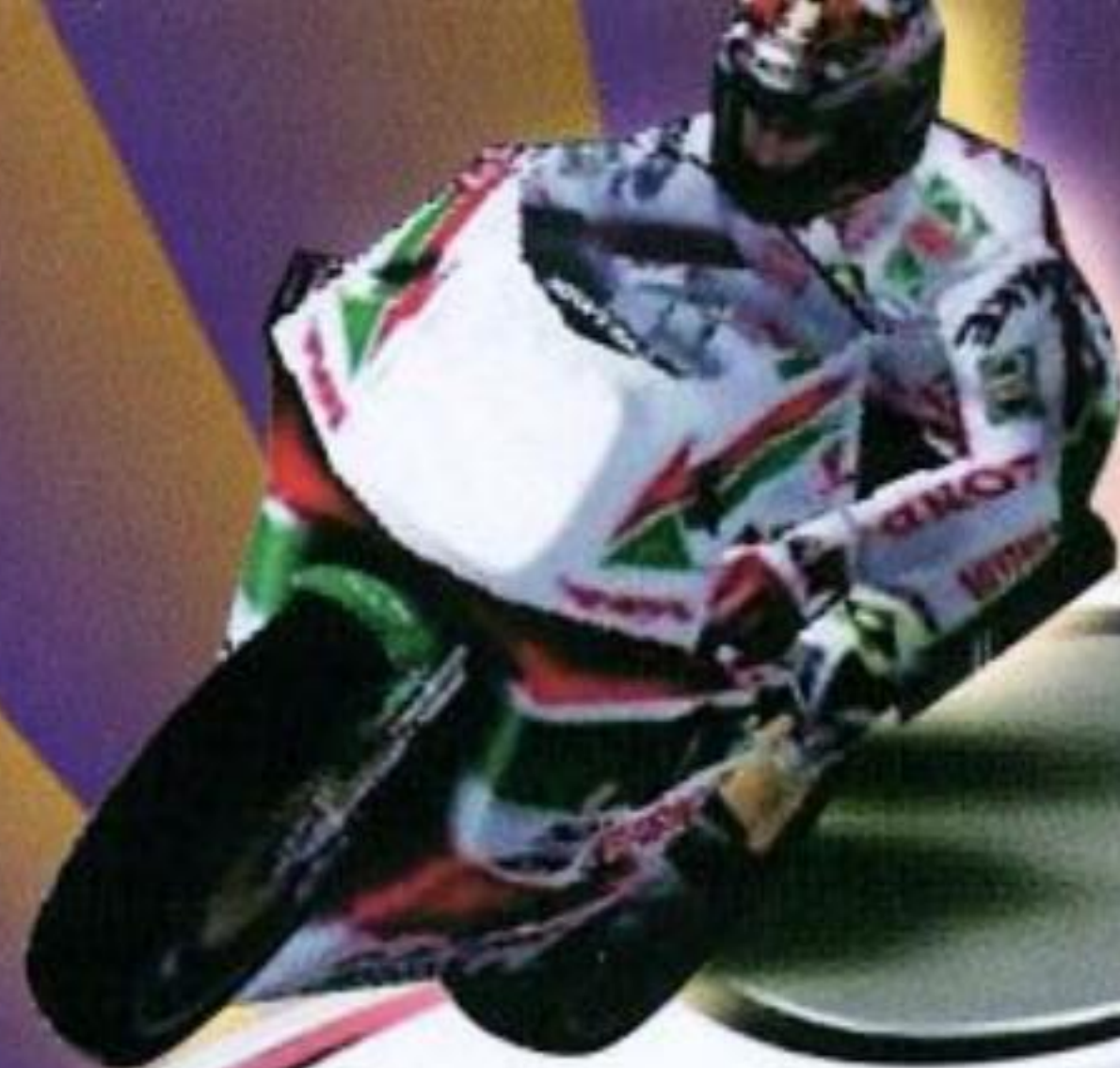
בתוך התא תמצא מעטפה וקמיע מזל. בקר בארמון ואמור למשרת שאתה רוצה לדבר עם הרוזן. דבר עם הרוזן על הרצח של Regin, ועל קמיע המזל. עד כאן החלק הקשה, ומפה אתה יכול להמשיך לבד...

אני משחק ב-X-Wing: Alliance, אבל אני תקוע במשימה מספר 7. אני לא יכול להשיג את מיכל כלי הנשק, אבל בכל פעם שאני מנסה להגיע למקום אחר, הצבא האימפריאלי מחסל את המיכל בזמן שהוא מחובר לחללית שלי. אני תקוע במשימה הזו כבר זמן רב - האם אתה יכול לעזור עם צייט או משהו?

צייט אין לנו בשבילך, אבל נגיד לך מה כדאי לעשות כדי לסיים את המשימה בהצלחה. ראשית, התחמק מקרבות. שנית, הפעל את הצריחים במצב הגנה והתרחק כמה שיותר מהאקשן. זה הכל. בהצלחה!



ושוב אנו מפרסמים את כתובתנו ומספר הפקס שלנו לכל טענה, בקשה, טיפוס, צייטים וכל מה שתמצאו. אז אל תתביישו - אתם מוזמנים לשלוח כל מה שעולה על דעתכם ל"וויז", ת.ד. 2409 בני ברק, מיקוד: 51114. כמו כן, אתם יכולים לשלוח פקס ל-03-5708174. רק אל תשכחו לציין "עבור סודות מחדר התמיכה", בנוסף לשם וכתובת.



SUPERBIKE 2000

עם מסילת סאר

Superbike 2000 הוא אחד ממשחקי המירוץ לאופנועים המדויקים והריאליסטיים ביותר שניתן למצוא. מגוון רחב של מסלולים ואופנועים, יחד עם אנימציה וגרפיקה מעולות, הופכים את המשחק, שקשה להשתלט עליו בתחילה, לכזה שבהחלט שווה להשקיע בו.

סוף שבוע פרוע

חברת Milestone הצליחה להכניס ב-SB2k שני משחקים - משחק נהיגה מהיר ודינמי יחד עם סימולטור נהיגה מתוחכם. כמו במשחקים דומים, בתחילת המשחק תצטרך לבחור באופנוע וברוכב, ואז תיכנס לסדרת מירוצים שישתדעו על פני 13 סופי שבוע. כל סוף שבוע כזה מורכב מכמה מירוצים, הכוללים שני מירוצי אימון, שני מירוצי כשירות (Qualifying Sessions), מירוץ Superpole ושני מירוצי גמר. מירוצי האימון נועדו לתת לך תחושה יותר טובה של האופנוע, ומאפשרים לך לעשות שינויים בלי להשפיע על הדירוג שלך במירוץ. הביצועים שלך במירוצי הכשירות וב-Superpole יקבעו את המצב ההתחלתי שלך במירוצי הגמר ואם תסיים אותם בהצלחה - תעבור למירוץ הבא.

החיים כאופנוען

יש במשחק ארבע רמות קושי, שאותן ניתן לשנות במהלך המשחק. הרמות הקלות מוסיפות כל מיני עזרים כמו מסירה אוטומטית, תנועת רוכב אוטומטית, התאוששות מהתרסקות, כוח בלמים משופר ובלימה אוטומטית. מומלץ שאילו מבינינו שאינם "מומחים" בנהיגה על אופנועים, ישתמשו בחלק מהעזרים האלו. כאשר רמת הקושי היא על Real, שבה אין כל עזרים, Superbike 2000 הופך להיות אתגר ממשי. בניגוד למכונות, באופנועים לא קיימת האפשרות להסתובב או לעצור ברגע, וצריך תמיד להסתכל הלאה בכביש כדי להתחיל מבעוד מועד את הפנייה או הבלימה. יש לשמור על יציבות בעת הסיבוב, כי בלימת יתר תגרום לאופנוע להחליק, ויותר מדיי גז יגרום להתרסקות מרשימה.

נוסף על הצורך לשמור על האופנוע על שני גלגליו, תצטרך להתעסק גם בשמירת מיקומו של הרוכב עליו. הבאת הרוכב למיקום גבוה יותר תאפשר יתר יציבות בפניות, בעוד שכדי למנוע איבוד שליטה במהירויות גבוהות חשוב להשאיר אותו נמוך. השליטה הידנית ברוכב ובאופנוע יכולה להיראות בתחילה מסורבלת מדיי, אך שחקני מירוצים משופשים ודאי יעריכו את הריאליזם.

האופנועים במשחק כוללים דגמים של Honda, Suzuki, Yamaha, Kawasaki, Aprilia ו-Ducati. כל אחד מששת האופנועים לא רק נראה ונשמע שונה, אלא גם כולל מאפייני רכיבה שונים. לדוגמה, Ducati 996 SPS ו-Suzuki Alstare GSX-R750 אינם בהכרח הכלים הכי מהירים בשטה, אבל היציבות הכללית שלהם מצוינת למתחילים, בעוד שהכוח החייתי של של Honda RC45 ו-Kawasaki ZX-7RR מתאים יותר לרוכבים אגרסיביים יותר. גם אם ההבדל בין אופנוע אחד למשנהו לא יהיה בולט מיד, לאחר כמה מירוצים עם כל אחד מהם, סביר שתמצא את זה החביב עליך.

העיצוב גם קובע

האופנועים במשחק מעוצבים למשעי החל מהאגוזים המצופים אלומיניום, ועד להבהק שחוזר מהלוח הקדמי. המסלולים וסביבתם יפים מאוד גם הם, מהמרהיבים שניתן למצוא במשחק רכיבה. האנימציה של האופנועים לא יפה באותה מידה, אך מכילה מגוון של תנועות שלוכדות היטב את חוויית המירוץ. לדוגמה, אופנועים שמשחק המחשב יסובבו את ראשם הצדה מדי פעם, כדי לבדוק את מיקומם של שאר הרוכבים וירימו את אגרופיהם בזעם אחרי שעקפו אותם. במבט מגוף ראשון, יד ימין של הרוכב תסתובב למטה בהדרגה ככל שתיתן יותר גז, והיד השמאלית תלחץ על הקלאץ' בכל פעם שתעביר הילוך. האנימציה הריאליסטית בשילוב עם הגרפיקה המצוינת יוצרות תחושה של צפייה במירוץ אופנועים בטלוויזיה ורק מוסיפות להנאה הכללית.

Superbike 2000 הוא שיפור משמעותי לעומת קודמו Superbikes World Championship והוא בלי ספק משחק האופנועים היפה ביותר שיש.



בעד:

ריאליסטי מאוד, שופע של אמצעי סיוע למתקשים ויפה. פשוט יפה.

נגד:

בלי העזרים, בהחלט קשה לשליטה.

קהל יעד:

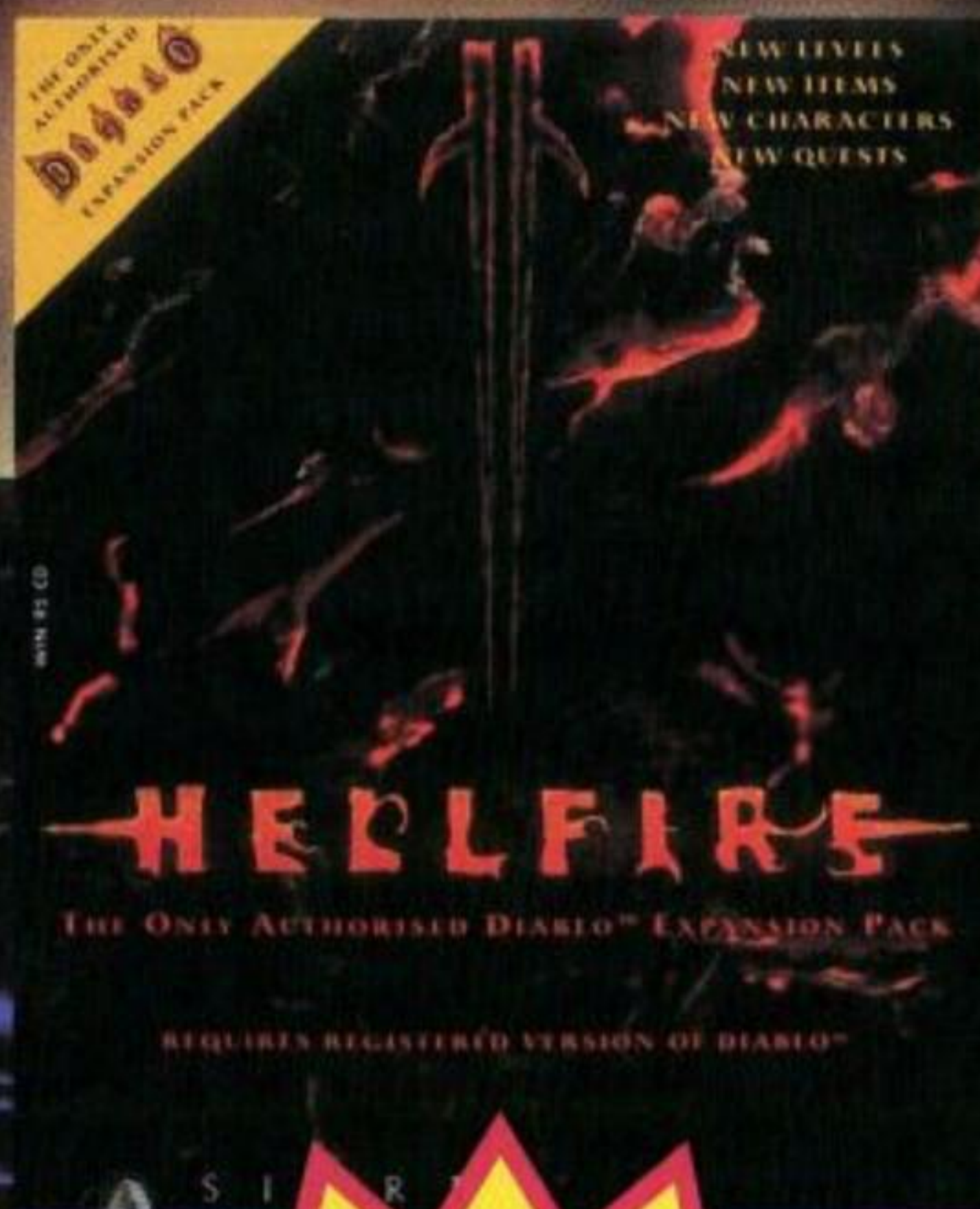
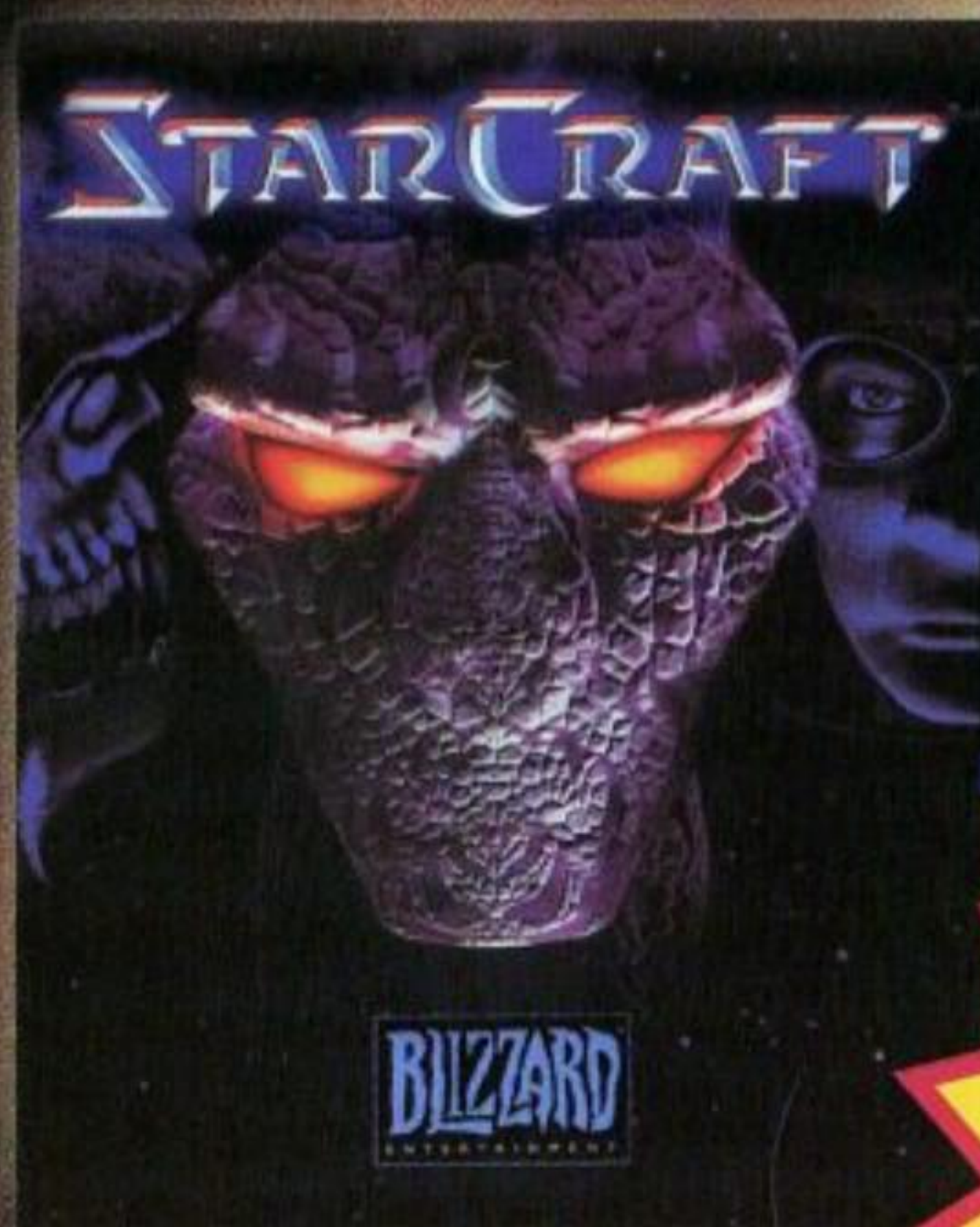
חובבי המירוצים והאופנועים, מיותר לציין.

המשחקים הגדולים ביותר בכל הזמנים

HELLFIRE

STARCRAFT

DIABLO I



מחיר מיוחד לקוראי WIZ
129 ש"ח בלבד!
לשלושת המשחקים

התקשרו עכשיו 1-800-220-840

המחיר לא כולל 25 ש"ח דמי משלוח עד בית הלקוח

RISK 2

בוא נכבוש את העולם



מאת: גיא אהרון

כשמדובר בגרסאות ממוחשבות למשחקי לוח קלאסיים, כמעט תמיד מדובר בפשרה. לעתים משחק המחשב אינו נותן כלל תחושה המזכירה את משחק המחשב, ולעתים הוא כל כך דומה למשחק הלוח, שאין כל הצדקה ליצירת משחק מחשב. RISK 2 מצליח לברוח מהמלכודת הזו גם על ידי הישענות על המקור, וגם בזכות חידושים אשר משפרים את חוויית המשחק באופן ניכר.

למעטים שאינם מכירים את משחק הלוח, מדובר במשחק אסטרטגיה, המתרחש על מפת העולם. כל אחד מהשחקנים מקבל בתחילת המשחק כמות מסוימת של צבאות ואזורי שליטה. על השחקן לכבוש את שאר האזורים מיריביו או לעמוד במשימה אחרת שהוטלה עליו. כיבוש אזורי יריב מתבצע בקרב, שתוצאותיו מוכרעות בהתאם לחוזק הצבא ולתוצאות הטלת קוביות. המזל, אם כן, מהווה כאן אלמנט נוסף על הטקטיקה.

כפי שציינתי, משחק המחשב שומר על כל חוקי גרסת הלוח עד לאחרון שבהם, כך שגם חסידי הגרסה ה"פרימיטיבית" יוכלו ליהנות ממנו. הסיבה הטובה ביותר לדעות ולשחק בגרסה הממוחשבת הוא האפשרויות הגרפיות הרבות שהמשחק מעניק. ניתן לבצע תקריב של שדה הקרב, ולראות בפרטים מלאים את המלחמה המתרחשת בין הצבאות, וכמו כן, ניתן להתרחק ולהשקיף על מפה של העולם כולו. אפשרות נוספת היא לבחור בין תצוגות אינפורמטיביות שונות, המאפשרות לראות בצבע את דרגת האיום מהאזורים השכנים.

עוד חידוש שמביא איתו RISK 2 הוא שלוש וריאציות שניתן לבחור מהן כדי לשחק את המשחק.

האפשרות הקלאסית היא משחק לפי תורים והיא זהה למשחק הלוח. יחד עם זאת, RISK 2 מביא עמו את האפשרות הנוספת, הנקראת Same-Time Game, שניתן לראות בה משחק חדש. ב-Same-Time Game, המשחק אינו נחלק לתורים, אלא מתבצע בו זמנית על ידי הצדדים, כשהמפה וחוקי המשחק שונים. בווריאציה זאת של המשחק, צבא תוקף אינו

Same חוקי המשחק מקטינים את כוחה של הקובייה, ונותנים חשיבות גדולה יותר לכוח הצבאות - כפי יותר או פחות? שפטו בעצמכם. RISK 2 הוא העברה מוצלחת מאוד של משחק לוח לפורמט מחשב. הוא מוסיף ל-RISK הממוחשב שקדם לו שיפורים בתחום הגרפיקה, וכן אפשרויות משחק חדשות. מומלץ מאוד למי שלא מוצא יותר חברים שנהנים מחוויית משחק של פעם.

יכול להגן על המדינה שלו, מה שדורש חישוב זהיר לפני תקיפה. כמו כן, מספר מדינות יכולות לתקוף מדינה אחת בו זמנית, דבר המעניק יתרון לשחקן השולט במספר מדינות. אפשרות המשחק השלישית נקראת Tournament Mode והיא כוללת סדרה של משימות, הן קלאסיות והן סימולטניות, ומעניקה נקודות על השלמת משימות.

את המשחק ניתן לשחק מול מספר יריבים באותו המחשב (בשיטת הכיסא החם), מול יריבים באינטרנט או מול המחשב. המחשב מיוצג על ידי אחד מ-16 גנרלים שניתן לבחור ביניהם, שכל אחד מביא עמו סגנון משחק משלו. באופן כללי, נראה כאילו המחשב פועל בשיטה הגנתית מדיי, אך עם זאת, זהו משחק טוב למדיי והוא מהווה אתגר כיריב.

מה שיכול להיראות כחיסרון במשחק המחשב עלול להיחשב כחיסרון גם במשחק הלוח - השימוש בקוביות. הפסד בקרב בגלל זריקת קוביות גרועה יכול להיות מתסכל מאוד, במיוחד כאשר הצבא שלך חזק יותר. התסכול מתחזק בשל העובדה שהמחשב הוא זה שזורק את הקוביות וקשה להיפטר מהתחושה המעצבנת שהוא מרמה (אף כי, כנראה, זה לא נכון). מצד שני, כאשר אתה זה ששולט בכוח החלש יותר, ומצליח לנצח בעזרת כמה זריקות טובות, אז התחושה שונה לגמרי. ב-Same-Time Game



WIZ EXPRESS

בעד:

העברה אמינה של המקור, גרפיקה יפה ומפורטת, אפשרויות שונות להעשרת המשחק.

נגד:

לעתים אטי, לעתים מתסכל קמעה.

קהל יעד: חובה לחובבי RISK, מומלץ לחובבי אסטרטגיה

Beyond the frontier

סוחרי החלל

מאת: ערן פולוסצקי

לפני 20 שנה בערך יצא משחק חלל מדהים בשם Elite. אמנם הגרפיקה שלו הייתה עלובה (נסו לדמיין חלליות שעשויות מקווים בלבד), אבל המשחק היה עשיר בפרטים ואיפשר לשחקן חופש פעולה כמעט בלתי מוגבל. ל-Elite יש מקום של כבוד בהיסטוריה של משחקי המחשב, אבל כבר זמן רב לא ראינו משחק שמנסה ללכת בעקבותיו. סדרת Privateer הייתה מוצלחת למדי אבל מתחרים רציניים ממש לא ראינו. כעת, מגיע אלינו משחק בשם X: Beyond the frontier וההבטחה העיקרית שלו היא לשלב את העקרונות של Elite עם חידושים, תחכום וגרפיקה נוצצת. האם הוא יצליח להתעלות על מורו הרומני?

המשחק מתחיל כאשר השחקן מוצא את עצמו בנעליו של טייס ניסויי שיטיס את החללית הארצית הראשונה שתשבור את מהירות האור. כמוכן שמהו משתבש לחלוטין ואתה מוצא את עצמך ואת החללית המקרטעת שלך) במערכת כוכבים לא מוכרת, הנשלטת על ידי גזע שנקרא Teladi. ה-Teladi הללו הם גזע מזור, שדומה לפרנגי מ-Star Trek והם מספיק אדיבים כדי להלוות לך קצת כסף, כדי שתוכל לסחור, ולהגיע לגזע דמוי-אדם בשם Argon. בכל מקרה, נשאר לכם לגלות את שאר העלילה ונעבור למשחק עצמו.

זמן שווה כסף

כסוחר חלל, יהיה עליך להעביר סחורות שונות ממקום למקום וכדי שזה יהיה כיף, חשוב מאוד שכלכלת המשחק תהיה מציאותית ככל הניתן. זאת בדיוק הנקודה ש-X: Beyond the frontier מצטיין בה, שכן המנוע הכלכלי של המשחק הוא דינמי ומתוחכם להפליא. מה זה אומר? ובכן, הסחורות במשחק מיוצרות במפעלי חלל ענקיים (אפשר לראות אותם תוך כדי טיסה בחלל, וזה מחזה מרהיב), והן מתומחרות בהתאם להיצע ולביקוש בכוכבים ובמפעלים השונים. כל מפעל צריך מספר חומרי גלם כדי לפעול, ואם אחד מחומרי הגלם חסר, בעלי המפעל יהיו מוכנים לשלם הון תועפות כדי להשיג את אותו חומר גלם ולהמשיך בייצור הסחורה שלהם. זמן שווה כסף, אתם יודעים. כמוכן שאם למפעל יש עודף של חומר גלם מסוים, הוא לא ישלם הרבה עבור אותו חומר גלם וייתכן שתפסידו הרבה כסף במקרים כאלה (או שתמשיכו לטוס ולחפש קונה אחר...). רמה נוספת של תחכום מוכנסת למשחק על ידי סוחרים אחרים המתחרים בך על אספקת הסחורות. ייתכן מאוד שתגיע למפעל שהיה צריך חומר גלם מסוים, רק כדי לגלות שסוחר אחר הקדים אותך, וכעת אתה לא יכול להרוויח גרוש.

הכלכלה החדשה

X: Beyond the frontier מציע גם אפשרויות נוספות למסחר, כמו קרבות וניהול משאבים. ניהול המשאבים כולל אפשרות לבנות מפעלים בעצמך (עסק יקר, וצריך למצוא מקום מתאים) ולנהל אותם. כבעל מפעל, תוכל לשכור צי של חלליות תובלה וחלליות הגנה ולשלוח את הסחורה שלך לרחבי הגלקסיה. אפשר אפילו להכין קובץ תמונה חיצוני עבור הלוגו של המפעל! מבחינת קרבות, אפשר לרכוש כלי נשק ומגנים שונים, אבל זו לא הנקודה החזקה של המשחק והקרבות לא מהנים כמו בסימולטורי חלל אחרים. לסיכום, X: Beyond the frontier הוא משחק חביב עם גרפיקה מצוינת, מודל טיסה מציאותי (החללית רועדת כאשר אתה יורה בנשק כבד) וכלכלה דינמית. הבעיות של המשחק הן הקרבות הבינוניים, מספרן הקטן יחסית של המשימות הראשיות והאיכות שלהן. אם אתם יכולים לוותר על קרבות וליהנות ממסחר בחלל - לכו על זה! אני עדיין מחכה ל-Privateer 3 שאף פעם לא יגיע.



בעד
כלכלה דינמית מתוחכמת, גרפיקה טובה.

נגד
קרבות בינוניים, משימות בינוניות.

קהל יעד
סוחרי חלל ובני הגזע הפרנגי.

CD

פעולה

THIEF II

The Metal Age



הגנב
אכל
את
הכובע

מאת: אורן רביב

ישנם מעט מאוד משחקים שפיתחו ז'אנר חדש אולם כש-Looking Glass הביאו לעולם את Thief: The Dark Project (אי שם ב-1998) הם הצליחו להדהים את כל תעשיית המשחקים.

ב-Thief נגמרו ימי התהילה של האקדח והחרב והגיע זמנם של התחכום וההתגנבות. וכך, בעזרת התכונות החדשות היית צריך לזחול מסביב לאויבים ולא דרכם, כשאתה מעביר אותם לעולם שכולו טוב. אכן, זהו מושג בלתי נתפס לכמה מחבריי הטובים ביותר, שמהפשים דם ופיצוצים (כן, שאול, גם אתה). ובכל זאת, הרפתקאותיו של גארט ואווירת ימי הביניים של המשחק זכתה לשבחים רבים, כך שזה רק התבקש שיגיע משחק המשך.

איפה הזומבים?

אין שום ויכוח על כך ש-T2 הוא משחק גדול בהרבה מקודמו. השלבים השונים עוצבו בצורה טובה מאוד ומציעים שלל אפשרויות וגישות לפתרון הבעיות שתיתקל בהן. מה שנראה קצת תמוה לבוגרי המשחק הראשון הוא ההרגשה שהקושי הכללי ירד, ואת מקומו תפס המרחב הגדול שבו ניתן לנוע.

חוץ מזה, אין אוכלוסיית זומבים שעולה על גדותיה וגורמת לכל כך הרבה צרות כמו במשחק הראשון. וכך, המטרות בכל שלב הפכו להיות מסובכות יותר. למרות שתוכל להשתעשע בכל מיני עבודות צדדיות ההולמות את מעמדך, אסור לך לשכוח את המטרה העיקרית שלשמה אתה פועל. הפללת שוטרים בכירים, בריחה ממארכים וסחיטה באיומים, כל אלה יהיו חלק מסדר יומך.

הסיפור הוא מהסוג של "רובין הוד" עם היוצא מהכלל, שכן כאן הגנב מחלק לעצמו את הכסף ולא לעניים. גארט נמצא תחת עינו הפקוחה של השריף החדש, ולא עובר זמן רב עד שאתה מגלה שהוא יותר מושחת ממשך. כמו בסיפורי מאפיה של ימינו, מאחורי השריף עומד איגוד המכונאים או משהו בסגנון הזה, שמספק מתקני אבטחה מתוחכמים. אחד מהמכונאים, קאריס, מעוניין לראות איך נראים החיים הפוליטיים הציבוריים, ולכן הוא מנסה לבנות רובוטים גדולים שיעזרו לו לשלוט בעיר. גם מקומו של הצד הנשי לא נפקד מסיפור העלילה, והוא מופיע בדמותה של ורוניקה. אפשר לומר שהכל הוא חלק מהתבנית הקבועה של סיפור פנטזיה-עלילתי, אולם הוא מסופר בצורה די נחמדה ולכן לא נעביר על כך ביקורת נוקבת מדי.



- מקבלים את הלפידים הטובים יותר (ההערה האחרונה מראה לנו עד כמה התקדמו רוטינות האינטליגנציה המלאכותית, שכן כמה דקות קודם לכן פגע חץ מים מכוון היטב בלפיד וכיבה אותו).

הרהורים על משחקי המשך

למרות כל השיפורים והשיפוצים, Thief 2 נראה יותר כמו גרסת הרחבה למשחק המקורי ולא כמו משחק המשך; נכון, לתת לשחקנים מה שהם רוצים אינו רעיון רע בכלל והדוגמה הטובה ביותר לכך היא סדרת משחקי Tomb Raider. עד כה Core הביאה לנו 4 משחקים שלמעט משינויים גרפיים מועריים בין אחד לשני, בבסיסם נשארו אותו הדבר. אבל אפילו Core ו-Eidos יודעים שקהל השחקנים לא יהיה מוכן לקבל גרסה חמישית דומה לפרקים הקודמים. העיקרון הזה פועל גם במקרה של Thief - המשחק הראשון היווה צעד אמיץ וחדשני בזירת ה-First Person. עד לצאתו, אף אחד לא בחן ברצינות את סגנון המשחק החמקני והמתגנב של Thief - הציע. מאז יצאו לשוק Rainbow Six, RoughSpear, Swat 3 ו-Dangerous Hidden שכל אחד מהם הוסיף קצת משלו לז'אנר החדש, כך שווהי הזנחה פושעת מצד Looking Glass לא להיות עם האצבע על הדופק של שוק המשחקים ולהתנהג כאילו לא עברה שנה וחצי מאז צאת המשחק הקודם. Thief: The Dark Project היה משחק מעולה, Thief: The Metal Age הוא משחק טוב, שמה שחסר בו כדי לעלות על קודמו הוא עוד ניצוץ אחד של מקוריות.

אז מה היה לנו?

הסיבה שהכתבה מסתיימת בנימה קצת פסימית קשורה לכך ש-Thief 2 הוא מעצם שמו, משחק המשך, ובתור שכזה הוא היה צריך

בכל מקרה, למרות השיפור הניכר ביחס למשחק הראשון, עדיין תקבלו כאן את ההרגשה המוכרת של "בוא נעביר את היהלום הקדוש של זארוס מנקודה א' לנקודה ב' ואז נוכל להמשיך בדרכינו". אין הרגשה אמיתית של חופש, אבל המשימות מספיק מאתגרות שכלית כדי לספק את האיזון המתאים.

גם דני רופ עבר כאן

Thief תמיד התאפיין במראה מוזר. כמעט כאילו אנו מתבוננים במהלך המשחק מבעד לעדשת דג. כמה נורות אף הותקנו במנוע החשוך אולם גם בעיה זו עדיין לא נפתרה לגמרי. אבל למה לחפש כל הזמן את הדברים השלייליים? אם תסתכלו לשמים תבחינו בעננים שנלקחו היישר מהעיצוב של Flight Unlimited ועוד כל מיני אפקטים מטאורולוגים כמו גשם וערפל שנראים מצוין. הסאונד מלוטש גם הוא. אין הרבה משחקים שמנצלים את המוסיקה והאפקטים הקוליים בצורה כה מרשימה כמו Thief. חדר חשוך ושני שומרים מנומנמים וחמושים בחרבות חדות שעומדים בקצה המסדרון. אתם מנסים לפתוח דלת עץ כבדה מבלי שישמעו אתכם, ואז לפתע נשמעת חריקה מקפואת דם מצירי הדלת ששכחו מתי הפעם האחרונה שהם טעמו פחית שמן. אירוע כזה יקפיץ אתכם בכל פעם מחדש ורק מדגיש את השילוב הנכון של אווירה וסאונד. חלק נוסף ששופר ביחס למשחק הראשון הוא גודל אוצר המילים של השומרים. אם בפרק הקודם כולם התנהגו כמו חבורה של גזרים טיבטים השקועים בטרנס וחוזרים על אותן מילים ברצף, הפעם נחזה בביצועים ווקאליים מרשימים קצת יותר. יהיו פעמיים שפשוט תרצו להמשיך להסתתר בפינה ולשמוע איך שני השומרים שלפניכם מתלוננים ביניהם על איכות האוכל שיש בשק"ם, איך היציאות גרועות ועל כך שהמכונאים - המקבילים לגיובניקים אצלנו

לעמוד בציפיות העצומות שנתלו בו. האם הוא איכזב? לא בדיוק. אי אפשר לומר ש-Metal Age הוא משחק לא טוב. מה שכן ניתן לומר בביטחון, שהוא סובל מסינדרום כותר ההמשך ובתור שכזה הוא לא מצליח להראות את ניצוץ המקוריות שכה איפיין את המשחק הראשון בסדרה.

וכן, System Shock 2 יותר טוב.

WIZ EXPRESS

בעד:

מלא באווירה, שלבים ענקים, סיפור רקע נחמד והזמבים נעלמו.

נגד:

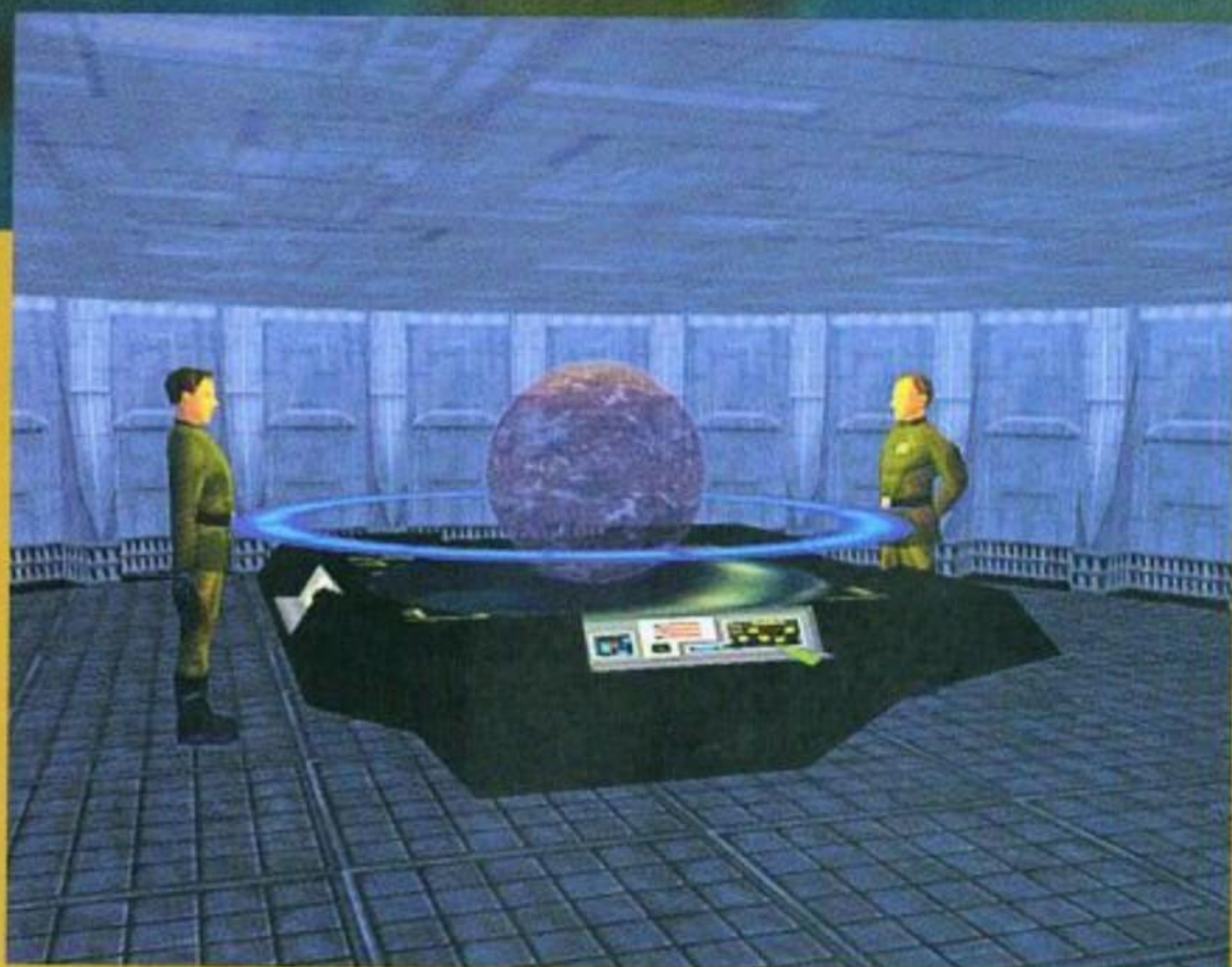
מתחילים לראות את הגיל של המנוע, אין ממש קו משחק חופשי, לאן נעלמה המקוריות?

לסיכום:

משחק לגנבים מתקדמים.

Force Commander

LucasArts
מכה שנית



מאת: ערן פולוסצקי

חברת LucasArts סיפקה לנו בעבר משחקים מצוינים בעולם של StarWars, החל מ-X-Wing ועד Jedi Knight, אבל לאחרונה נראה שהם קצת יורדים מהגדולה שלהם. הפרק הראשון של StarWars (The Phantom Menace) הציפיות הגבוהות של הקהל, וגם המשחקים שבאו בעקבותיו לא היו מוצלחים במיוחד. כעת חברת LucasArts מנסה את כוחה בז'אנר האסטרטגיה עם Force Commander - משחק אסטרטגיה ב"זמן אמת" שמתרחש ביקום של StarWars. האם LucasArts יצליחו להחזיר את כבודם האבוד?

כן, כן ושוב - כן! תמיד ידענו שיש משהו מיוחד ב-LucasArts, אבל ב-Force Commander הם מוכיחים זאת מעל לכל ספק. רק השם של StarWars היה מספיק כדי למכור כל משחק אסטרטגיה, אולם LucasArts (בשיתוף עם חברת Ronin) הצליחו ליצור משחק אסטרטגיה מגוון, מעניין וכיפי - וחובבי האסטרטגיה מרוויחים בגדול!

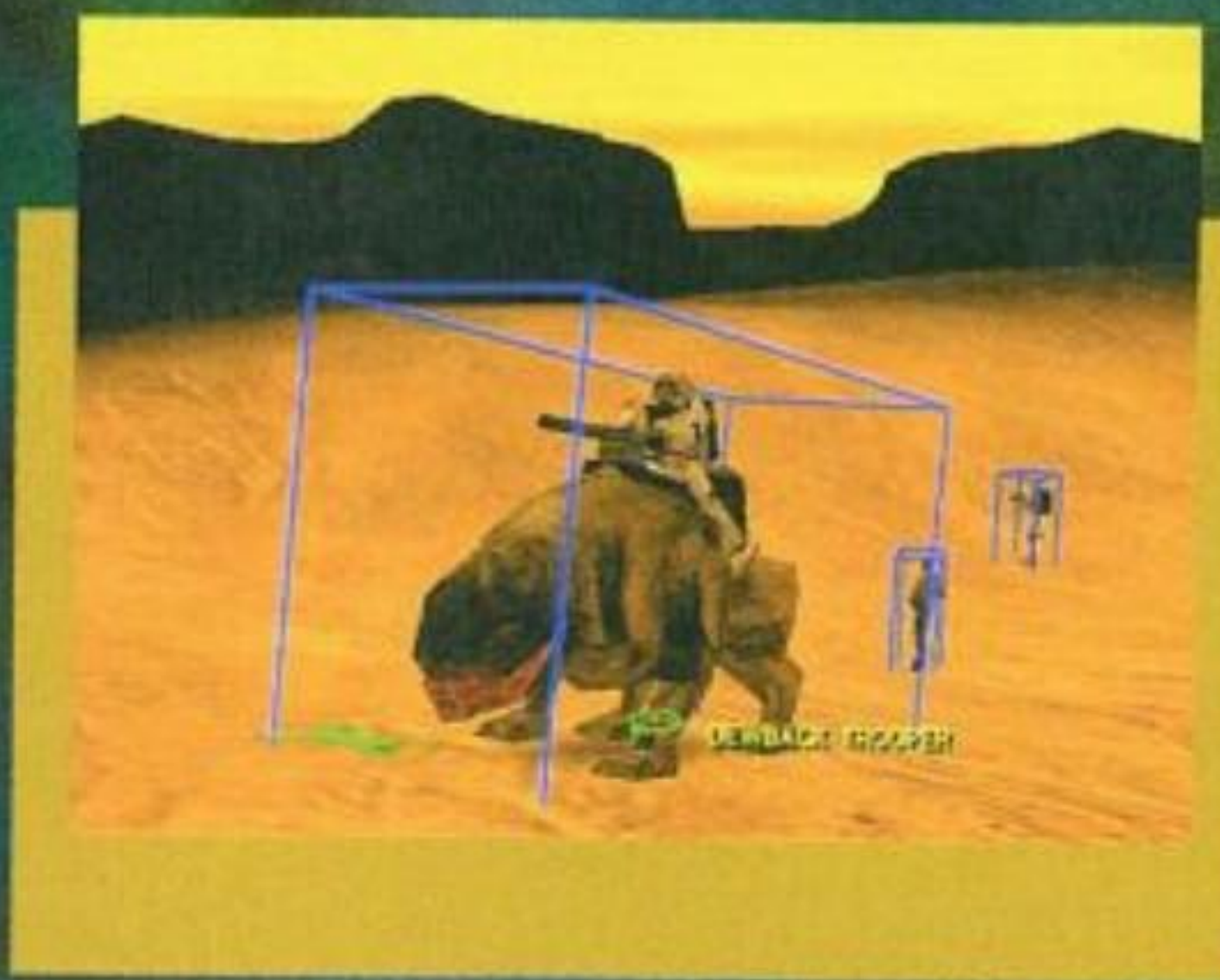
מהלך העניינים

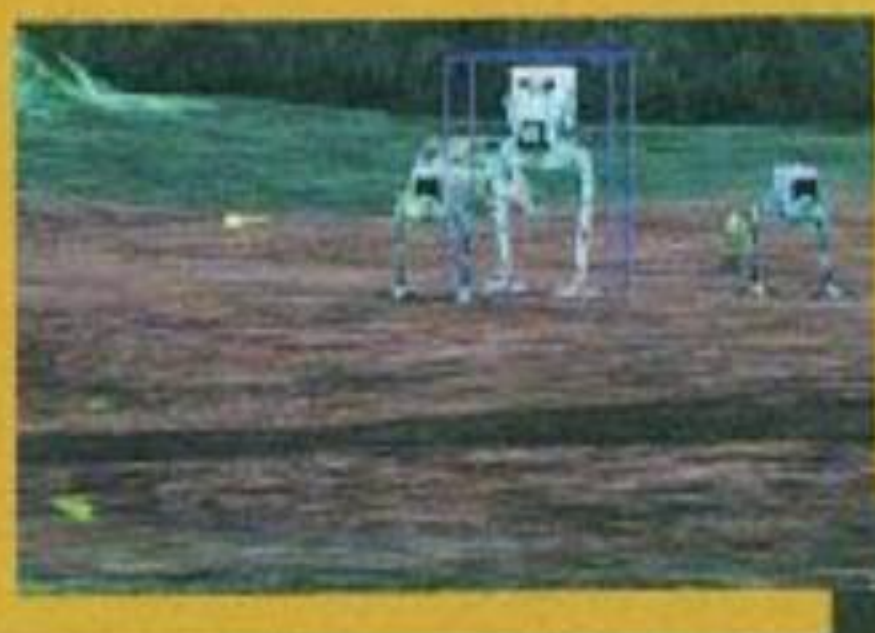
Force Commander מתרחש בתקופה של הטרילוגיה המאוחרת (פרקים 4,5,6, שיצאו בזמן), ומשלב את כל הקרבות הגדולים משלושת הסרטים, יחד עם קרבות חדשים. במהלך המשחק (שמורכב מ-24 משימות), יהיה עלינו לפקד על מגוון של יחידות, ונוכל אפילו להיעזר בגיבורי הסרטים. כל החבר'ה כאן, החל מהאן סולו, דרך R2D2 והנסיכה ליאה, ועד

המשחק בלתי צפויה ומצליחה להפתיע, כך שבמהלך המשחק נשנה צדדים ונשחק גם בצד של המורדים. העלילה מעניינת למדי וכדי לא להרוס לכם את המשחק, נספר רק כי היא עוסקת בסיפורם של שני אחים העובדים עבור האימפריה.

בתחילת המשחק, אתה נכנס לנעליו של אחד האחים ותפקידך הוא לפקד על קרבות עבור האימפריה. כמפקד אימפריאלי אתה נהנה מחיים נוחים. אינך צריך להגיע ממש לשדה הקרב ואתה יכול לשלוט בפעולה מרחוק דרך מחשב שנקרא BHCI. המחשב הזה מאפשר לך לצפות בפעולה ולנהל את היחידות דרך מסך מרכזי אחד. כדי להכיר לך את היכולות של BHCI, המשחק מכיל שלוש משימות אימון שמתרחשות על כוכב החול המוכר - טאטואין. לאחר משימות האימון, אתה מוכן למשחק

אדון האופל בכבודו ובעצמו: Lord Vader. היתרון של Force Commander על פני שאר משחקי האסטרטגיה מורגש כבר מעלילת המשחק. בניגוד למשחקי אסטרטגיה אחרים שמתמשים בעלילה כתירוץ קלוש עבור הקרבות במשחק, כאן העלילה היא חוט השדרה של המשחק, כשהכל סובב סביבה. התפתחות





כאשר לכל אחת מהן יש יתרונות וחסרונות ייחודיים, וזה המון!

לסיכום, Force Commander הוא אחד ממשחקי האסטרטגיה הטובים ביותר שיצאו לאחרונה ואנו ממליצים עליו בחום. LucasArts הצליחו לחדש דברים רבים בז'אנר האסטרטגיה, תוך שהם מחזירים את כבודם האבוד. או אם יוצא לכם לפגוש את ג'ורג' (לוקאס, כמובן), תמסרו לו שאנחנו חולים על המשחק שלו.

הללו היא האינטליגנציה המלאכותית של האויבים הממותשבים. שאר המשחקים משתמשים באחת משתי שיטות: האויב מתנהג לפי כללים נוקשים (אם משהו מתקרב לבסיס, שלח אליו יחידה X) ואז אפשר לנצל את הכללים הללו לרעתו, או שלאויב יש עודף של חופש פעולה ובמצב כזה הוא עושה דברים טיפשיים, ללא היגיון טקטי. כדי לטפל בנקודת התורפה הזו, LucasArts שילבו בין שתי הגישות, כך שלאויבים הממותשבים יש מספר טקטיקות בארסנל שלהן. האויב תמיד עלול להפתיע אותך, אבל אף פעם הוא לא עושה דברים חסרי היגיון.

למה לבזבז מילים?

מבחינה גרפית, המשחק מוצג בתלת ממד מלא, ואפשר לצפות בשדה הקרב מנקודת מבט חיצונית של מצלמה מרחפת. אפשרות נוספת היא "להדביק" מצלמה לאחת היחידות ואז לעקוב אחריה ברחבי שדה-הקרב. הייתי שמח להרחיב בנוגע לגרפיקה, אבל קשה לתאר את היופי הוויזואלי של AT-AT ענק שמתגלה דרך הערפל, או את תחושת הפחד שהוא משרה בזמן שצעדיו מרעידים את הקרקע (ואת הרמקולים). בכל מקרה, אני בטוח שתשמחו לגלות זאת בעצמכם (עכשיו זה זמן טוב להביט בתמונות!). לפני שנסיים, נציין רק ש-Force Commander תומך גם במשחק מרובה משתתפים (עד 4), כאשר כל שחקן יכול לבחור את כוחות המורדים או את כוחות האימפריה. דרך אגב, במשחק יש קצת יותר מ-70 יחידות,

עצמו. מעתה, כל המשימות יתחילו על סיפונה של Star Destroyer, כשמשם תוכל לשנות את הרכב כוח הלחימה. חלק מכוח זה מסופק לך אוטומטית על ידי קצינים בכירים יותר, אבל במקום שנשאר תוכל להוסיף יחידות שונות או אפילו לצרף יחידות ששרדו קרבות קודמים! אכן, יחידות מנוסות נלחמות יותר טוב והניסיון מאפשר להן לירות בדיוק רב ולהגן על עצמן טוב יותר. בנוסף, אפשר לתת שם לכל יחידה, מה שמוסיף פן רגשי למשחק. רוב משחקי האסטרטגיה מתעלמים לחלוטין מהאספקט הזה, אבל LucasArts עשו בחוכמה ושילבו אותו במשחק.

תכונה נוספת של Force Commander שמבדילה אותו ממשחקי אסטרטגיה אחרים היא ניהול המשאבים או ליתר דיוק - חוסר ניהול המשאבים. בניגוד לרוב משחקי האסטרטגיה, שמכריחים אותנו לשלוח משאיות איסוף שונות ומשונות כדי לאסוף משאבים, ב-Force Commander האלמנט הזה נעלם כמעט לחלוטין. במקום להשקיע זמן ומאמצים באיסוף משאבים, עלינו לתכנן את הקרבות שלנו בתבונה - וכך לזכות בנקודות פיקוד. נקודות הפיקוד מאפשרות לנו לזמן יחידות גיבוי, לתקן יחידות שניזוקו או לרכוש יחידות נוספות בתחילת המשימה.

כפי שבודאי הבנתם, LucasArts לא פחדו לחרוג מגבולות הז'אנר עם Force Commander והם אפילו הצליחו לטפל בחלק מנקודות התורפה שמלוות את ז'אנר האסטרטגיה זה זמן רב. אחת מנקודות התורפה



בעד:

גרפיקה מצוינת, עלילה מרתקת, יחידות שצוברות ניסיון. כיף לא נורמלי!

נגד:

אין כמעט ניהול משאבים.

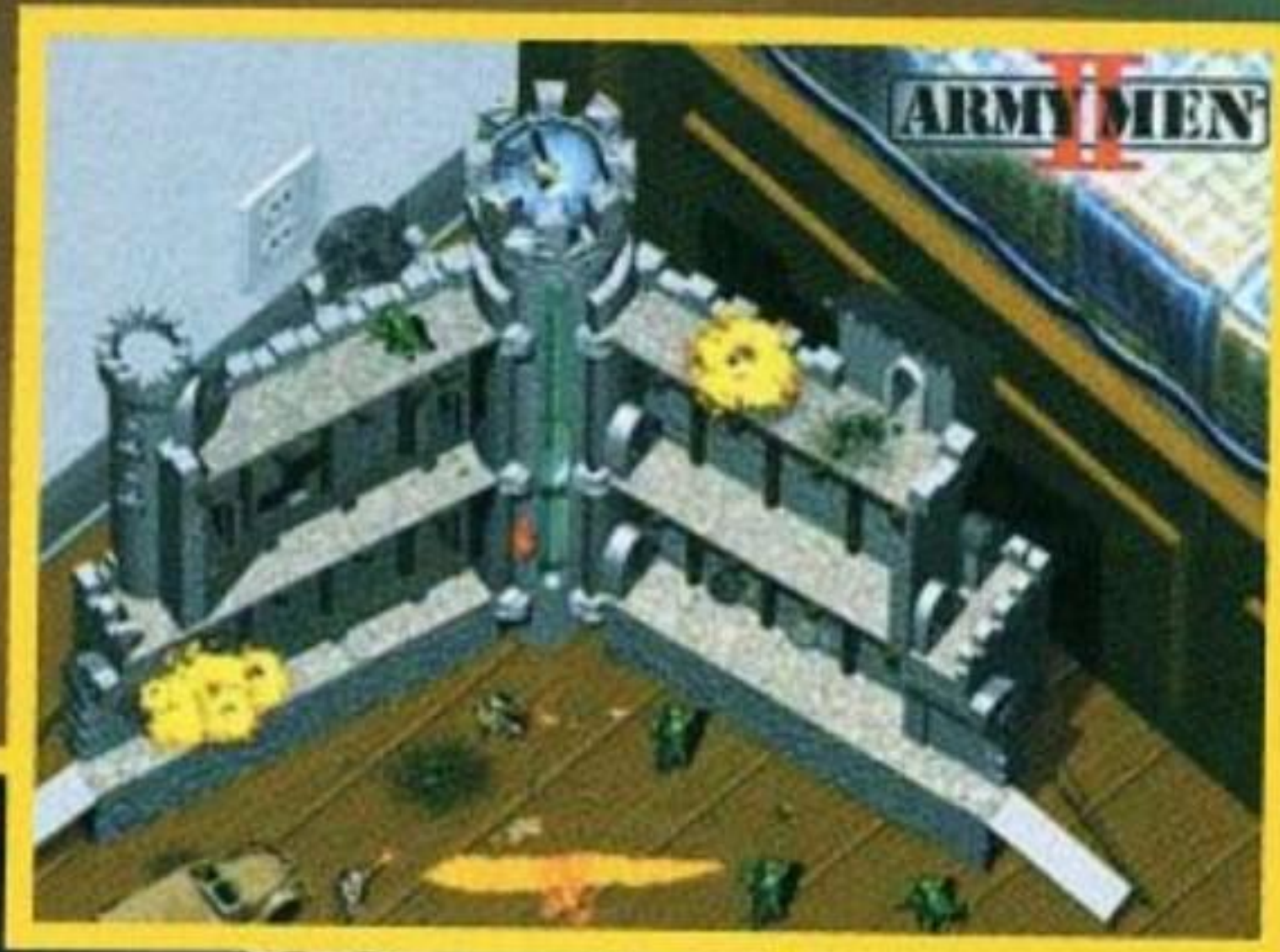
קהל יעד:

חובבי Star Wars ומשחקי אסטרטגיה.

ARMY MEN

TOYS IN SPACE

חיילים מפלסטיק



מאת: גיא אהרון

בניגוד לסרטי קולנוע, משחקים לרוב משתפרים כאשר יוצאים להם המשכים, בייחוד במשחק השלישי. דוגמאות יש למכביר: Quake III Arena, Gabriel Knight III, Heroes III ועוד. עם זאת, במקרה של Army Men, הכלל הזה נשבר, שכן המשחק השלישי בסדרה גרוע למדיי. בעצם בוא נעמיד דברים על דיוקם - גם השניים הראשונים היו די גרועים.

במשחק השלישי, כמו בקודמיו, תשלטו בסארג' ובמגוון של עוד חיילי צעצוע ובעזרתם תלחמו בשורה של משימות חסרות מעוף העוסקות בחדירת חוצנים. סארג' יכול להשתמש במגוון של כלי נשק מיוחדים כמו רימונים ומתקפות אוויר, בעוד שכל אחד מהאחרים תקוע עם כלי נשק אחד. במשימות מסוימות יש טנקים, וכן דמות בשם Tina Tomorrow עם צבאות החלל שלה.

Army Men: Toys in Space מנסה להיות סימולציית קרב ב"זמן אמת", אך כמו קודמיו - נכשל ובגדול. החל מתצוגת המסך, אשר קשה לראות בה את מה שצריך לראות וכלה במחשב, אשר גורם לחיילים שלך להתקע זה בזה או בחפצים אחרים. הכל פתטי למדיי.

מאחר שאינך רואה את כל המפה בבת אחת, קל להפליא ללכת לתוך טווח הירי של אויב כלשהו שורה עליך. החלק הימני של המסך הוא מעין תצוגת פרספקטיבה אשר מסתירה מאחוריה אויבים כגון זה, כך שסארג' ולפחות חצי מהצבא שלך ימותו עוד לפני שתספיק ליפול פוצטה. כמו כן, נדמה שלאויבים שלך יש ירי לטווח ארוך יותר מאשר לך - מה שהופך את הכל לעוד יותר מטופש ומתסכל.

השליטה במשחק מבלבלת וההוראות הטקסטיות שניתן לתת לצבאות לא מספקת. היותו של סארג' הדמות היחידה שיכולה להשתמש בכל החיזוקים, והעובדה המתסכלת שהמשחק נגמר אם היא מתה - הוא עוד גורם שנראה לא במקום, שכן כדי להשיג את החיזוק צריך לסכן אותו.

Army Men הוא משחק לא יפה ויואלית, לא מהנה ועם הרבה דברים מעצבנים בתוכו. כמו שהיינו אומרים פעם, "קשקוש בלבוש". נקווה רק שלא יגיע משחק רביעי בסדרה המיותרת הזו.



בעד:

חיפשונו, חיפשונו ומצאנו משהו אחד טוב - יש כאן מוסיקה טובה.

נגד:

הכל חוץ מהמוסיקה.

קהל יעד:

אם אהבתם את השניים הקודמים, אולי, איכשהו, השלישי גם יעבוד בשבילכם.

Microsoft®



עכבר אופטי
מהפכני
לעבודה חלקה
ומדויקת

DADA Design

Microsoft®

IntelliMouse® optical

[Http://www.microsoft.com/hardware/mouse/optical.htm](http://www.microsoft.com/hardware/mouse/optical.htm)

ניתן להשיג אצל המשווקים המורשים.

מתאים לימנים ושמאלים כאחד.

Asheron's Call

הקחיר הזול של המוות

מאת: גיא אהרון

לפני 21 שנים הגיע לרשת המשחק הראשון שאיפשר לסייר בעולם וירטואלי השונה מהעולם שלנו (יותר קסמים, פחות טכנולוגיה), בו יכלו השחקנים לתקשר ביניהם ולחסל יחדיו כמה מפלצות. אז זה התבטא רק בטקסט, כשכיום נוספו גם גרפיקה וסאונד. הקידמה, אתם יודעים. כיום שולטים שלושה משחקים כאלה בשוק: Ultima Online, Everquest ונושא הכתבה הזו: Asheron's Call.

חברת Microsoft, במסגרת שאיפתה (או שאיפתה לשעבר, ליתר דיוק), להשתלט על כל תחום אפשרי בעולם המחשב, מצליחה שוב להיכנס לז'אנר מבוסס היטב ולהביא אליו משהו חדש ומסחרר. ב-Asheron's Call תיכנסו לעולם Dereth, העשיר בערים, חנויות, אוצרות, הפצים קסומים, מפלצות וגם אנשים כמוכם. המשחק אינו לינארי - אין כל קו עלילה שעליכם לעבור דרכו ובאפשרותם לבחור את נתיבכם כראות עיניכם - להישאר בעיר,

להיכנס לחורשה או אולי דווקא להיכנס למערה החשוכה ההיא. המטרה הברורה היחידה היא להתקדם, לרכוש ניסיון, לעלות ברמות ולשפר את התכונות, וכל זה כדי שתוכלו להמשיך את מעגל הקסמים הכולל לחימה במפלצות יותר חזקות, השגת ניסיון רב יותר, וכן הלאה.

תצוגת אופנה

ב-Asheron's Call תוכלו לשחק רק דמות אנושית, כלומר בן אדם. תוכלו לבחור בין פרצופים שונים, תספורות, צבע עור וסוגי לבוש, כך שהדמות שלכם יכולה בהחלט להיראות שונה מכל אחת אחרת שמסתובבת לה ב-Dereth. בנוסף, תצטרכו לבחור בשילוב מסוים של תכונות ראשוניות, שיקבעו את כיוון ההתפתחות העתידי של דמותכם.

מורה לחיים

אחד הצדדים הטובים ביותר ב-Asheron's Call הוא הצד החברתי. ישנן שתי דרכים שבהן תוכלו להתחבר לשחקנים אחרים במשחק. האחת נקראת Fellowship, שבה השחקנים חוברים יחד, נעים יחד, גלחמים יחד וחולקים בניסיון ובאוצרות. הדרך השנייה, המקורית יותר, היא ה-Allegiance, שבה דמות מתקדמת יותר לוקחת תחת חסותה דמות מתחילה. המתחיל הופך להיות הווסל והוא מקבל את הגנתו של אדונו, בנוסף לציוד, כסף ואם התמזל מזלו, גם עצות טובות. בתמורה, מקבל האדון תוספת של ניסיון בהתאם לניסיון שצובר כל וסל ובאופן טבעי דואג להצלחתם של הווסלים שלו. כדי לעזור את האדון שלכם תצטרכו לשלם בניסיון ולכן עליכם לבחור את אדונכם בתבונה.

המגוון הרחב של אפשרויות שהמשחק מציע עלול להקשות בתחילה על למידתו. התצוגה והתפריטים במשחק עמוסים למדי, אך מאפשרים גישה לכל מידע שתהיו מעוניינים בו על דמותכם, וכדאי ללמוד די מהר את קיצורי הדרך של המקלדת לכל הפקודות. מערכת הקרב אף היא מורכבת למדי, ובזמן התקיפה יש לבחור הן במהירות המכה והן בגובה שלה. כמו כן, למפלצות שונות יש אזורים חלשים שונים בגופן, ולחימה אגרסיבית עלולה להתיש את הגיבור שלכם - שיקולים אשר הופכים את

הקרב במשחק לאסטרטגי יותר מאשר במשחקים אחרים. בנוסף מערכת הקסמים משולבת יפה במשחק ובאופן מעניין, וככל שקסם פופולרי יותר במשחק, כך כוחו נחלש, מה שמביא לחיפוש מתמיד אחר קסמים נדירים.





מסורבל ולא יפה במיוחד, Asheron's Call מכיל עומק שלא ניתן למצוא במתחריו, עם עולם רחב-ממדים ואפשרות לעצב דמות כאוות נפשכם. הוסיפו על זה את הפן החברתי של המשחק, המאפשר להיעזר בעמיתים כדי להיכנס לעולם הזה וגם להעביר את הזמן עם עוד אנשים בדרך מקורית ותקבלו משחק מצויין, שעם עוד קצת עבודת שיפור (שמתבצעת, אגב, באופן שוטף), ישאיר את מתחריו הרחק מאחור.

הצד החזק ביותר של המשחק הזה הוא היכולת ליצור ולטפח דמות ייחודית לחלוטין. אף ש-Asheron's Call מציע מספר סוגי דמויות קבועים מראש, אין אלה תבניות שניתן לשנות ולהתאים כאוות נפשכם. יש בידכם חופש גדול מאוד לבנות דמות בדיוק כמו שאתם רוצים אותה, ולתכנן את השילוב הספציפי של התכונות שלה. באופן הגיוני, אם תרצו לתת לדמות שלכם הרבה אזורי התמחות, תיאלצו לוותר על התעמקות בכל אחד מהם - ולהיפך. מבחינה גרפית, המשחק אינו מרשים במיוחד, במיוחד בהשוואה ל-Everquest, שנראה יפה ממנו. יש כמה אפקטים שנראים די טוב, כמו הקסמים וחרב האש ולעומתם כמה דברים שנראים ממש לא משהו, כתמי דם למשל, שנראים כמו צורות צבועות באדום. גם הדמויות והמפלצות לא ממש מדהימות. ראוי לציין לטובה את השמים היפים במשחק, בייחוד בלילה, עם הירח החוצה את הרקיע.

מבחינה טכנית, המשחק עובד חלק יחסית למשחקים אחרים ברשת. אפשר, עם זאת, עדיין להיתקל בבאגים ובעצירות, שעלולים להיות קטלניים בעת קרב. אף כי במבט ראשון המשחק יכול להיראות

מפלצות טיפשות

כצפוי, יש מפלצות חזקות למדיי במשחק. לא תיתקלו כאן במפלצות קלאסיות כמו דרקונים או אוגרים, אלא ביצורים ביזאריים כמו חרק ענק בשם Olthoi או ב-Drudge דמוי החתול. אותם היצורים שיודעים לירות מרחוק מדייקים עד כאב, ואילו אלה שאינם בעלי היכולת הזו, ירדפו אחריכם לזמן מה עד שיתייאשו. למרבה המזל, הבינה המלאכותית של המפלצות אינה מהמבריקות וקל לפעמים לתחמן מפלצות בכל מיני דרכים - למשל לגרום להן ללכת לתוך קיר.

ואם בכל זאת הפסדתם בקרב והדמות שלכם מתה - אל ייאוש. למוות ב-Asheron's Call יש משמעות שונה לגמרי מאשר בעולמנו אנו, במשחק מוות עולה ב-5% מסך כל היכולות שלכם, בחצי מהכסף שלכם ובשניים או שלושה חפצים יקרי ערך, אך לאחר ששילמתם את כל החובות הללו, אתם חוזרים כמו חדשים לנקודה שבחרתם מראש, בלי להפסיד אפילו נקודות ניסיון. המוות הזה, שיחסית למשחקים אחרים ממש לא-כואב, מאפשר לחקור את עולם ה-Dereth בפחות חשש ומאפשר לקחת סיכונים רבים יותר.

WIZ EXPRESS

בעד:

גדול ממדים, עשיר באפשרויות, מאפשר בניית דמות כאוות נפשך והתחברות לשחקנים אחרים בדרכים מפרות (לא לא מפרות עד כדי כך באמת!).

נגד:

הגרפיקה לא ממש מרשימה וגם ניתן להיתקל בבאגים מדי פעם.

קהל יעד:

לשחקני תפקידים ברשת, לשחקני תפקידים שרוצים להתנסות גם במשחק ברשת או לשחקני תפקידים שעדיין מנסים להצטרף לקבוצת D&D אבל נכשלים מפני שכולם משחקים במחשב.



מבצע - WIZ

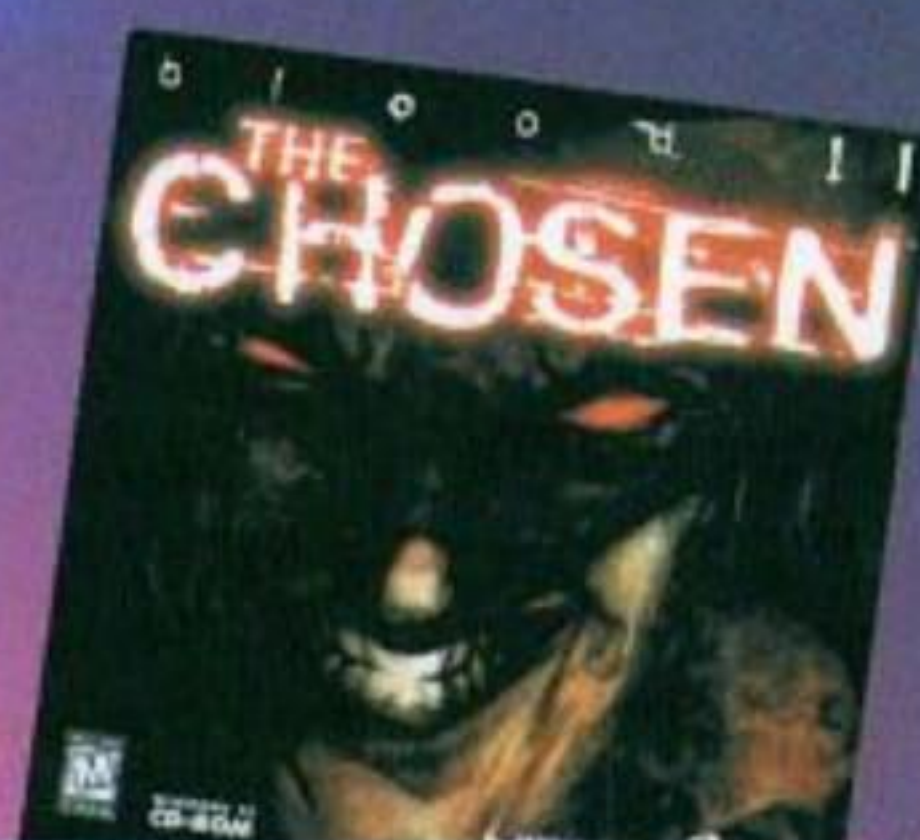
WIZ - הירחון שמביא לך כל חודש משחק מחשב במתנה, יוצא במבצע מנויים חדש:

- 1 חתמו על מנוי ל-**WIZ** וקבלו 12 ירחונים הכוללים 12 משחקים מלאים על גבי CD-ROM.
- 2 חתמו על מנוי ל-**WIZ** קנו את המשחק ריימן 2 ב-65 ש"ח בלבד, וקבלו 13 ירחונים הכוללים 13 משחקים מלאים על גבי CD-ROM.
- 3 בנוסף, תוכלו לבחור באחד מהמשחקים הבאים:



DARK VENGEANCE

הדפתקת ערפדים אפילה



BLOOD II

משחק פעולה ממבט ראשון



XG2

מידוך מכוניות בתלת-ממד



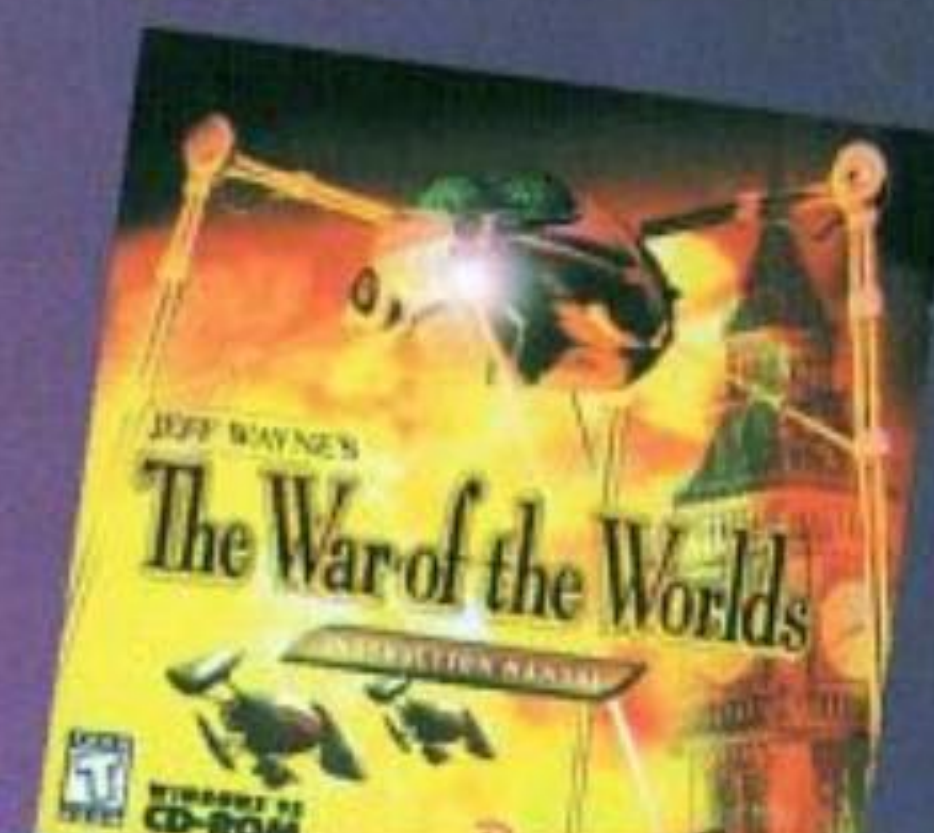
MISSING IN ACTION

משחק אסטרטגיה ושיעור בחילוץ בני עדובה



TUROK

האקשן של הדינוזאורים



WAR OF THE WORLDS

משחק אסטרטגיה עם פס הקול של מלחמת העולמות

מנויים 2000



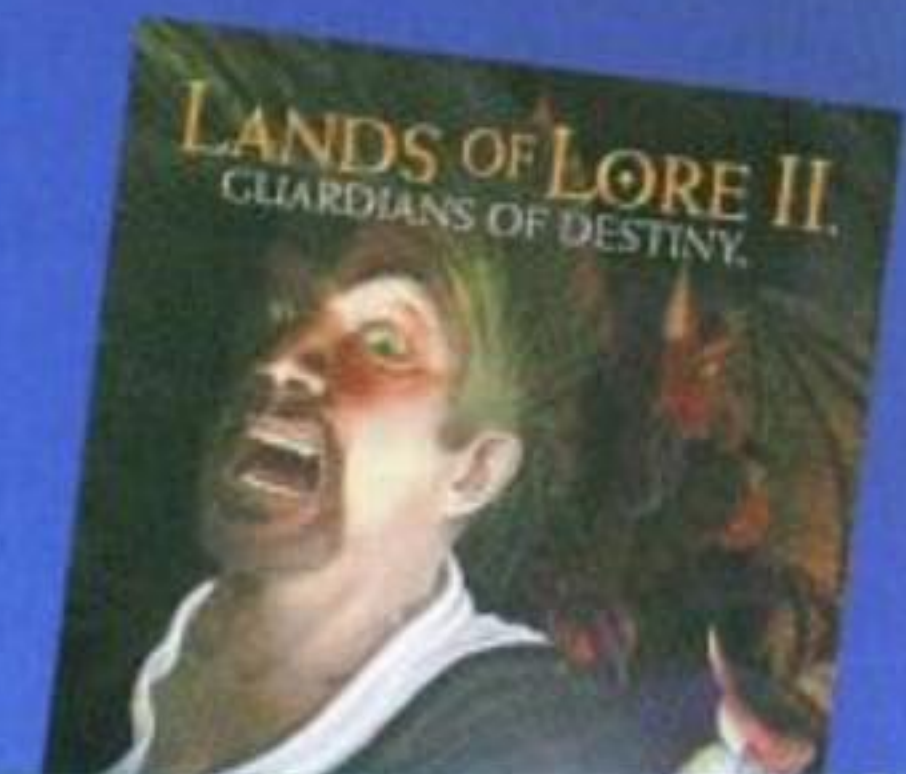
WRECKIN' CREW

מ'רוץ מטורף



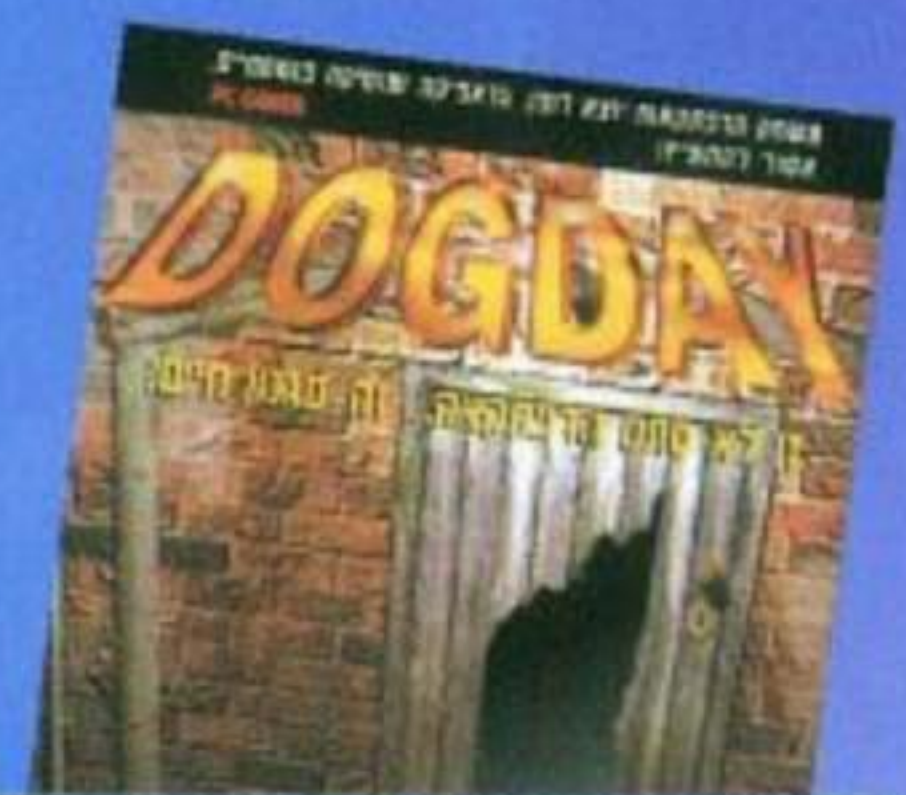
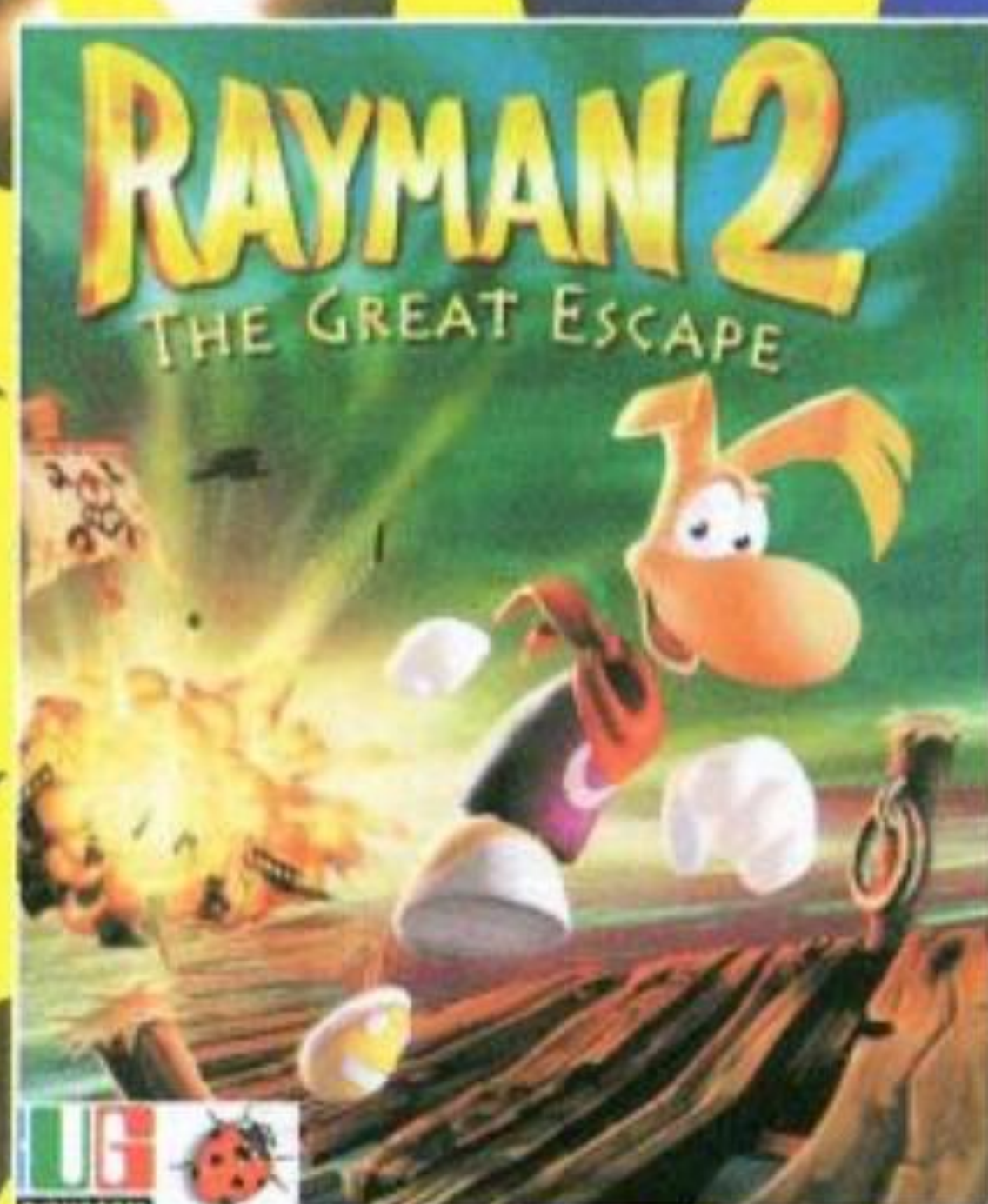
RAGE OF MAGES

שילוב של אסטרטגיה ופנטזיה



LANDS OF LORE II

משחק תפקידים מימי הביניים



DOGDAY

הקווסט שיעשה לכם את העונה

3 מנויים חדשים יוכלו לרכוש את משחק הפלטפורמה RAYMAN2 ב-65 ש"ח.

4 נו, למה אתם מחכים?

רשימת המתנות

יש לסמן 3 אפשרויות על פי סדר העדיפויות:
משחקים חדשים:

- | | |
|--|---|
| <input type="checkbox"/> WAR OF THE WORLDS | <input type="checkbox"/> WRECKIN' CREW |
| <input type="checkbox"/> WORMS II | <input type="checkbox"/> XG2 |
| <input type="checkbox"/> TUROK | <input type="checkbox"/> ODDWORLD |
| <input type="checkbox"/> DOGDAY | <input type="checkbox"/> BLOOD II |
| <input type="checkbox"/> RAGE OF MAGES | <input type="checkbox"/> LANDS OF LORE II |
| | <input type="checkbox"/> M.I.A |



לכבוד חברת באג מולטיסיסטם, WIZ - מחלקת מנויים, כנרת 13 בני ברק מיקוד 51201
טל: 03-6171685

ברצוני לחתום על מנוי שנתי ל-WIZ

אני מנוי חדש/ה אני מחדש/ת

מס' מנוי _____ תאריך _____

שם משפחה _____ שם פרטי _____

אריך לידה _____ מבקש להיות מנוי מגיליון מס' _____

רחוב _____ מספר _____ עיר _____

מיקוד _____ טלפון _____ E-Mail: _____

מצורפת המחאה לפקודת WIZ על סך 299 ש"ח במזומן עבור 12 גיליונות

מצורפת המחאה לפקודת WIZ על סך 364 ש"ח במזומן עבור חבילת מנוי ומבצע המשחק

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

שם בעל הכרטיס _____ כתובת _____ טלפון _____

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

חתימת בעל הכרטיס _____ בכרטיס אשראי עד 6 תשלומים שווים ללא ריבית

איך • ככה

איך?

איך אפשר לגרום לג'ויסטיק Dual Strike של מיקרוסופט לעבוד עם Tomb Raider?

ככה!

נכנסים לאתר של מיקרוסופט, ומורידים את התוספת שיצאה לאחרונה.

איך?

איך אפשר לברר מידע על זמן ומהירות החיבור לאינטרנט?

ככה!

אפשר להשאיר את סמן העכבר מעל סמל החיבור (שני מחשבים שמחוברים בקו, ליד שעון המחשב), או ללחוץ לחיצה כפולה על אותו סמל כדי לקבל חלון שמכיל מידע מפורט יותר.

והוא אפילו מצליח להגיע לתפריט הראשי, אבל כאשר אני מנסה להתחיל משחק חדש - הוא נתקע ולא מגיב עוד. האם אני חייב לרכוש מאיץ חדש או שעדיין אפשר לעשות משהו עם ה-Voodoo 1 הישן והטוב שלי?

האפשרות המומלצת היא כמובן לרכוש מאיץ חדש שיאפשר למחשב שלך להריץ את כל המשחקים בעתיד הקרוב. מאיצים לא חסרים היום בשוק, גם במחירים זולים למדי, ומשחקים יעבדו "פיצוץ" על המחשב שלך אם רק יהיה בו מאיץ נורמלי.

עם זאת, ייתכן שאפשר להוציא עוד קצת מהמאיץ הישן שלך על ידי הורדת מנהלי התקנים מעודכנים עבור המאיץ (תנסה בכתובת www.3dfxgamers.com) ועל ידי בחירת האפשרות OpenGL בתפריט האפשרויות הגרפיות של המשחק.

אגב, עצה אחרונה: כאשר אתה מוריד את מנהלי ההתקנים המעודכנים, ודא שהם מסוג MiniGL.

לאחרונה יצאו לשוק המון מאיצים חדשים ויקרים, ואני ממש לא יודע איזה מאיץ כדאי לרכוש. הבעיה היא שאין לי יותר מדי כסף להוציא ואני לא רוצה להיתקע עם מאיץ בינוני, שלא יהיה שווה כלום בעוד חודש-חודשיים. מה עושים?

קניית מאיץ זול של חברה אלמונית זה באמת רעיון רע, אבל לא כל המאיצים הטובים הם

מטאורנו
ל 3"ר וויז



דבר ראשון הייתי מציע לחפש את מנהלי ההתקנים החדשים ביותר עבור המודם שלך. עם זאת, מודמים לא נוטים לעשות יותר מדי צרות בגלל מנהלי התקנים ואני חושד שהבעיה היא בקו הטלפון שלך או בכבל שמחבר את המודם שלך לקו הטלפון. אני הייתי מציע להחליף את הכבל שמחבר את המודם, ואם זה לא עובד - לבקש מבזק לבדוק את תקינות קו הטלפון.

לאחרונה שידרגתי את המחשב שלי לפנטיום 3 במהירות 450Mhz עם 128Mb זיכרון RAM, אבל השארתי את כרטיס המסך הישן שלי (Trident עם 2Mb זיכרון) ואת המאיץ הישן שלי (Voodoo 1). הבעיה כעת היא שחלק מהמשחקים פשוט לא עובדים - אחד המשחקים שניסיתי להתקין הוא Half-Life. המשחק הותקן ללא בעיה

הקיץ כבר בפתח, ואיתו חופשה ארוכה-ארוכה, אבל לפני כן עלינו לסיים את השנה כמו שצריך. אם כך, מה עושים עם כל הבעיות הטכניות שנוטות לצוץ ברגעים הכייפחות נוחים. ובכן, מדורנו עוסק הפעם במודמים סרבניים, בשידרוגים, בתקליטורים ש"קופצים" ובמאוררים שמשמיעים קולות של חתול.

במחשב שלי מותקן מודם של חברת USRobotics ושמעתי עליו רק דברים טובים, אבל אני מתקשה להתחבר לרשת האינטרנט ליותר מ-10 דקות רצופות. זה קורה לי עם כל מיני ספקי גישה לאינטרנט, ואני ממש לא יודע מה לעשות. יש לך רעיונות?

A NEW BREED OF RPG



דבר ראשון, כבה את המחשב. יופי. מה שתיארת בהחלט נשמע כמו ספק כוח שפרש לפנסיה וזה עלול להזיק למחשב שלך. ספק הכוח מתפקד גם כמאוורר שמוציא את האוויר החם מהמארז וכאשר הוא מפסיק לעבוד עליך להודרו ולטפל במצב לפני שייגרם נזק. למעשה, אם תפעיל את המחשב במשך זמן רב ללא אוורור, חלק מהרכיבים ייצלו וייגרם להם נזק ממשי. חוץ מזה, ייתכן שאפשר לתקן את המאוורר של הספק על ידי פירוקו ושימון חלקים, אבל זה תהליך מורכב ודי קשה לפרק את הספק מהמארז. אם יש לך עדיין אחריות על הספק - עכשיו זה הזמן להשתמש בה. אחרת, היינו ממליצים לרכוש מארז חדש, מכיוון שכיום מחיר ספק כוח הוא כמחירו של מארז חדש.

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

גם הן ואתה מקבל תקליטור חדש עם תכונות של תקליטור ישן. ובכן, שריטות עמוקות אי-אפשר לתקן, מכיוון שהמידע שהיה בתקליטור הלך לעולמו, אבל על שריטות שטחיות אפשר לפעמים להתגבר על ידי ניקוי התקליטור (קיימים חומרים מיוחדים בחנויות).

דרך נוספת להתגבר על שריטות שטחיות היא להקטין את מהירות הקריאה ולהגביר את יכולת תיקון השגיאות בתוכנת הצריבה שלך. לסיום, הייתי ממליץ להעתיק תחילה את המוסיקה לתקליטור שלך ואז לבדוק אם שם יש "קפיצות", מה שיחסוך צריבות מיותרות של תקליטורים דפוקים.

המחשב שלי עושה קולות ממש מוזרים. ניסיתי לפתוח את המארז, ולזהות את מקור הקולות ואני חושב שהם נובעים מספק הכוח שמחובר למארז. דבר נוסף שהבחנתי בו הוא שספק הכוח לא מוציא אוויר כלפי חוץ. בניגוד לספקים אחרים. האם הספק שלי פגום? ואם כן, למה המחשב עדיין עובד?

יקרים. אמנם המאיצים החדשים, כמו ה-GeForce 256 לא זולים במיוחד, אבל הם הורידו את המחירים של מאיצי TNT2 Ultra. בנוסף, המחיר של מאיץ כמו ה-3dfx Voodoo3 2000 תמיד היה זול למדי והוא בהחלט יספיק ליותר מחודש-חודשיים.

השורה התחתונה: לך על שמות מוכרים כמו Voodoo או TNT, ואל תתפתה לפתרונות "קסם" אחרים, שעולים בזול עכשיו, ויעלו לך ביוקר בהמשך.

אני מנסה לצרוב תקליטורים של מוסיקה בעזרת הצורב החדש שלי, אבל המוסיקה "קופצת" בתקליטור הצרוב. ניסיתי לחזור על התהליך, אבל שום דבר לא עזר.

צריבת תקליטורים שכוז עלולה להיות לא חוקית, אבל נניח שאתה עושה זאת למטרות גיבוי ונשתדל לעזור. הבעיה שאתה מתאר נובעת בדרך כלל מהעובדה שתקליטור המקור (ממנו אתה מנסה להעתיק) שרוט. כאשר אתה מעתיק את המוסיקה מתקליטור המקור לתקליטור הריק, הקפיצות והשריטות מועתקות

Diplomacy

כל מדינאי מתחיל היכנשהו...

מאת: עידו זילברשטיין

Diplomacy הוא משחק האסטרטגיה החדש מבית MicroProse. עלילתו של המשחק מתרחשת באירופה של ערב מלחמת העולם הראשונה, ותפקידך הוא "להוביל אחת מהמעצמות של אותה תקופה לשגשוג" והמטרה, כידוע, משרתת את כל האמצעים.

כרות בריתות מדומות ומפוקפקות או בריתות יציבות ישרות ואיתנות, צא למתקפה נגד אויביך הרבים עם או בלי גיבוי מבני בריתך, הפץ שמועות וזדוניות על מבצעים צבאיים שלעולם לא היו, כדי לסכסך בין שתי מעצמות, הגן על חבריך, הוז את צבאותיך כדי להיפטר מאויביך

ובקיצור עשה כל צעד דיפלומטי נכון שיכול לעזור ולקדם את המעצמה שבחרת, עד שתהפוך למעצמה החזקה באירופה.

ההיסטוריה חוזרת

צורתו הנוכחית של Diplomacy כמשחק מחשב היא שלב חדש בשרשרת הגלגולים של משחק "עתיק" שהומצא על ידי Allan calmer בשנות החמישים של המאה הקודמת. בימים הרחוקים ההם, כשעוד לא ידעו בכלל מה זה מקלדת, היה Diplomacy משחק קופסה ל-7 משתתפים.

ככל שחלפו השנים השתנו קצת חוקי המשחק, ולאחר מספר שנים בהם שוחק גם דרך הדואר, חדרה הקדמה לצוות הדיפלומטים והמשחק עבר לעולם הדואר האלקטרוני.

פיצול אישיות

גם אם לא ידעתם ש-Diplomacy היה במקורו משחק לוח, לא יהיה לכם קשה כל כך לנחש זאת לאחר מספר משחקים. המשחק מתנהל בפאזות (שלבים), כאשר בכל פאזה כל השחקנים מבצעים את מהלכיהם יחד בו זמנית (כריתת בריתות יציאה למתקפה, משא ומתן וכו') ובסופה עוברים לפאזה הבאה יחד.



אין זו המתכונת המוכרת לנו ממשחקי אסטרטגיה הפועלים לפי "תורים" כמו סדרת משחקי HEROES האהובה, ואין זה דומה גם למשחקי האסטרטגיה בהם התרחשות העניינים היא ב"זמן אמת" (REAL TIME) כמו STAR COMMAND CONQUER ו-CRAFT וכדומה.

התרחשות העניינים פה היא מין שילוב של שניהם - מין יצור שזר למשחקי מחשב ומזכיר יותר את משחקי הקופסה.

זהו ההבדל ברמה הטכנית-ביצועית, אולם גם ברמת העיקרון אתה מרגיש שהמשחק מייחס חשיבות רבה לדינמיקה האנושית במערכת היחסים בינך לבין שאר ראשי המעצמות.

מומלץ לשחק את המשחק הזה עם כמה שיותר חברים בעלי צלם אנושי (המשחק מאפשר זאת דרך המודם, האינטרנט וחיבור ישיר בין מחשב למחשב), מאשר לשחקו לבד עם אותה מכונה מתכתית מופלאה אך קרה וחסרת צביון הנקראת גם המחשב.

הפרנציפ

אומרים, ובצדק, שפוליטיקה יכולה להיות הרבה פעמים עסק מלוכלך. על קופסתו של המשחק ובשער חוברת ההוראות, מודפס תצלום המראה זוג מדינאים מכובדים לוחצים את ידיים ומחייכים בכבוד ובהדר כשבידם השנייה מסתתרת סכין שרק מצפה לרגע בו תינעץ בגב כלשהו, כשברקע כל ההתרחשות הזו נראית במטושטש מפת אירופה.

תמונת מצב אבסורדית זו, בה כל אדון מגלה צביעות ודו פרצופיות שעטופות יפה בגינונים מעוררי כבוד ואמון, היא ביטוי גרפי מתומצת של העיקרון השולט במשחק זה.

עלה והצלח בתור מדינאי צעיר ולאחר שתגמור לשחק, חשוב האם המשפט "מלחמה היא המשכה של דיפלומטיה באמצעים אחרים" נכון תמיד או שמא הדיפלומטיה היא המשכה של מלחמה באמצעים אחרים.

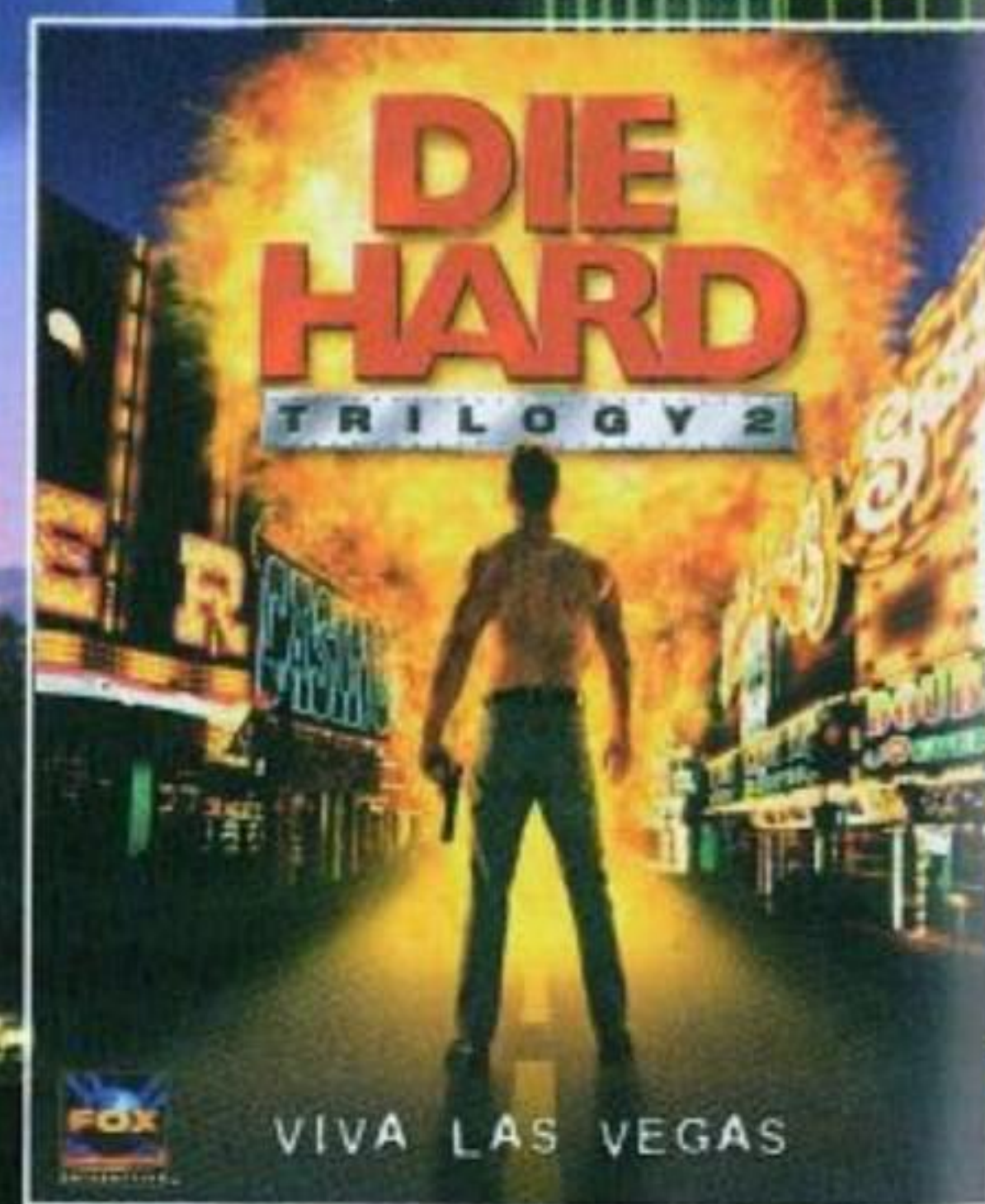


בדום ווילים חוזר...

מת לחיות Die Hard 2



שלושה משחקים לשחק
ואלף דרכים להרוג...
במשחק אקשן ללא הפסקה



להשיג ברשתות השיווק, חנויות המחשבים, הצעצועים והספרים.
להזמנות 24 שעות ביממה: 03-5124040

E3

מאת: קובי סיט - לוס אנג'לס

להיות שם

שנת 2000, לוס-אנג'לס, E3. תערוכת הבידור האלקטרוני יוצאת לדרך ומביאה בשורה חדשה, שנה של תפנית בעולם משחקי המחשב ובניסה לעידן חדש - עידן של קונסולות טלוויזיה המיועדות לסלון הביתי, של יכולות מעבדים ורזולוציות גרפיות שמגיעות מדי יום לשיאים חדשים, תקופה של ריבוי משתתפים וסביבות WEB היוצרות קהילות כלל עולמיות, ויותר מכל, לעידן של חדירה אמיתית ללב הקונצנזוס ולחלק מתרבות הפנאי של העולם המערבי.

בו הרבה עסקים, וניתן למצוא שם כל מי שקשור באופן ישיר או עקיף לביונס של משחקי המחשב; מדובר בבתי תוכנה, חברות שיווק והפצה, מוציאים לאור, משקיעים, ציודי כשרונות, מנתחים כלכליים מבורסות עולמיות וכו'. וכך, אתה מוצא את עצמך מסתובב (אפשר לומר "בהלם" מסוים), בין כל הביתנים, המצגות והדיללות המדהימות בקצב של 10 פיתוחים/כותרים/טכנולוגיות בשעה.

תבינו, אין שם יותר מדיי זמן לחכות בתור, כי התחושה היא שאתה מפסיד משהו אחר וכל פיתוח נותן יותר תיאכון מהדבר הקודם, והדבר הבא הוא רק המתאבן לביתן הנוסף. בכלל, אפילו מהביתנים הפחות מדהימים אפשר ללמוד כל כך הרבה דברים, ומההשוואה בין המוצרים אפשר לקבל פרספקטיבה נכונה יותר של התעשייה.

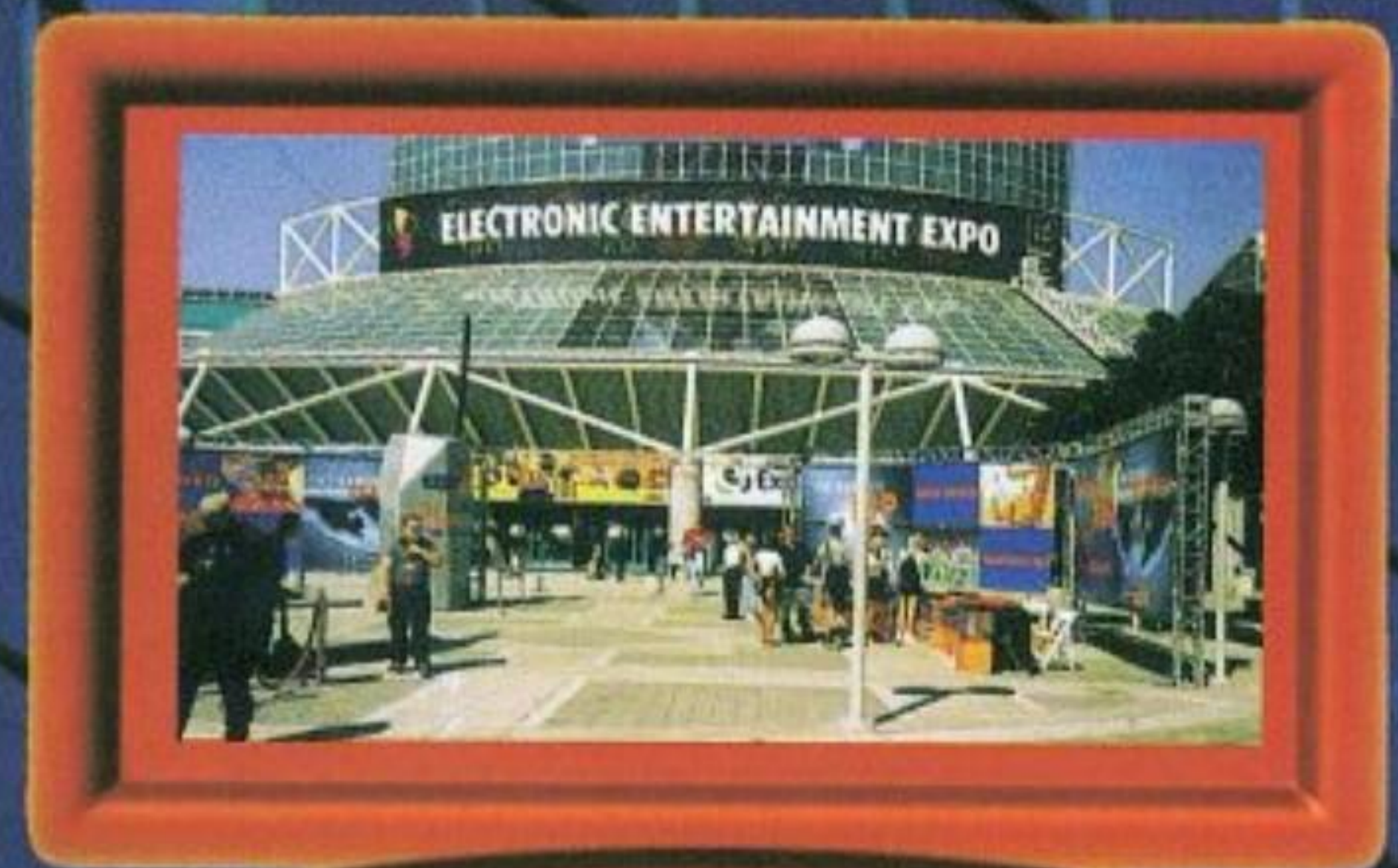
סרט של ברוס וויליס

אפשר להגיד שיש את אנשי ניו יורק ואנשי LA - ואפשר להגיד שההבדל בין שני המקומות האלה הוא כמו בין סרט של ברוס וויליס לסרט של וודי אלן, ואפשר להגיד שאני שייך יותר למחנה של ניו יורק, אבל אין לי שום דבר נגד LA ובטח לא נגד סרטים של ברוס וויליס, והסיבה שאני מבלבל לכם את המוח עם כל ההשוואות המוטרפות האלה היא שהקצב והאווירה של LA הוא הקצב של התערוכה הזו, מה שאומר שהכל מופק בקפידה, הכל נוצץ וגדול, והתחושה היא שהשעון מתקתק ושחייבים להספיק הכל כמו בפרק השני של מת-לחיות.

E3 או בשמה המלא ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO, היא תערוכת העל של עולם הבידור האלקטרוני, מעין גמר

לפני כמה שנים הגעתי להופעה של גידי גוב בתל אביב שנתן איזה מונולוג על השירות הצבאי שלו וסיפר על התקופה הקרבית שלו בלהקת הנח"ל. "ותמיד אמרו לי, "סיפר גוב "שלהקות צבאיות זה אוטובוסים ובנות, ולשיר, ולרקוד וכל מיני דברים כאלה... ואתם יודעים מה?" עצר גוב, "זה באמת היה ככה."

או אם סיפרו לכם ש-E3 זה הרבה משחקים ופיצוצים וכל מיני דברים מדהימים, אז אתם יודעים מה? זה באמת כך: אלא שצריך לזכור שחוץ מכל הביתנים וכל החברות שנמצאות שם מדובר במקום שבאים לעשות



Welcome to LA

בכל אופן, מה שקורה בפועל הוא שחברות הענק לא מוכנות לוותר על היותן הדבר הראשון שרואים כשנכנסים לאולם, ולכן יצא ש-EA השתלטו באופן מאסיבי על האולם המרכזי ו-Sony היו הדומיננטים באולם המערבי, מה שבעצם יצר חלוקה בין מציגי הקונסולות ונספחי הארקייד כמו SEGA, NINTENDO, Sony וכו' באולם המערבי, ובין חברות הקשורות יותר לעולם התוכנה, ההפצה והפיתוח כמו EA, MICROSOFT, EIDOS, HASBRO, HAVAS שמצאו את מקומן האולם המרכזי. אגב, מבחינת החלוקה אולם קנטיה הוא האזור הסולידי יותר ובו נמצאים יותר פיתוחי WEB, לומדות, חומרה וסטארט-אפ. בכל אופן, ננסה לתת כאן מבט על הכותרים והמגמות הבולטות מהאירוע, ואנו כבר מתנצל מראש בפני פיתוחים שלא זכו לתשומת לב מספקת או לאזכור ראוי.

הכותרים הגדולים

ELECTRONIC ARTS

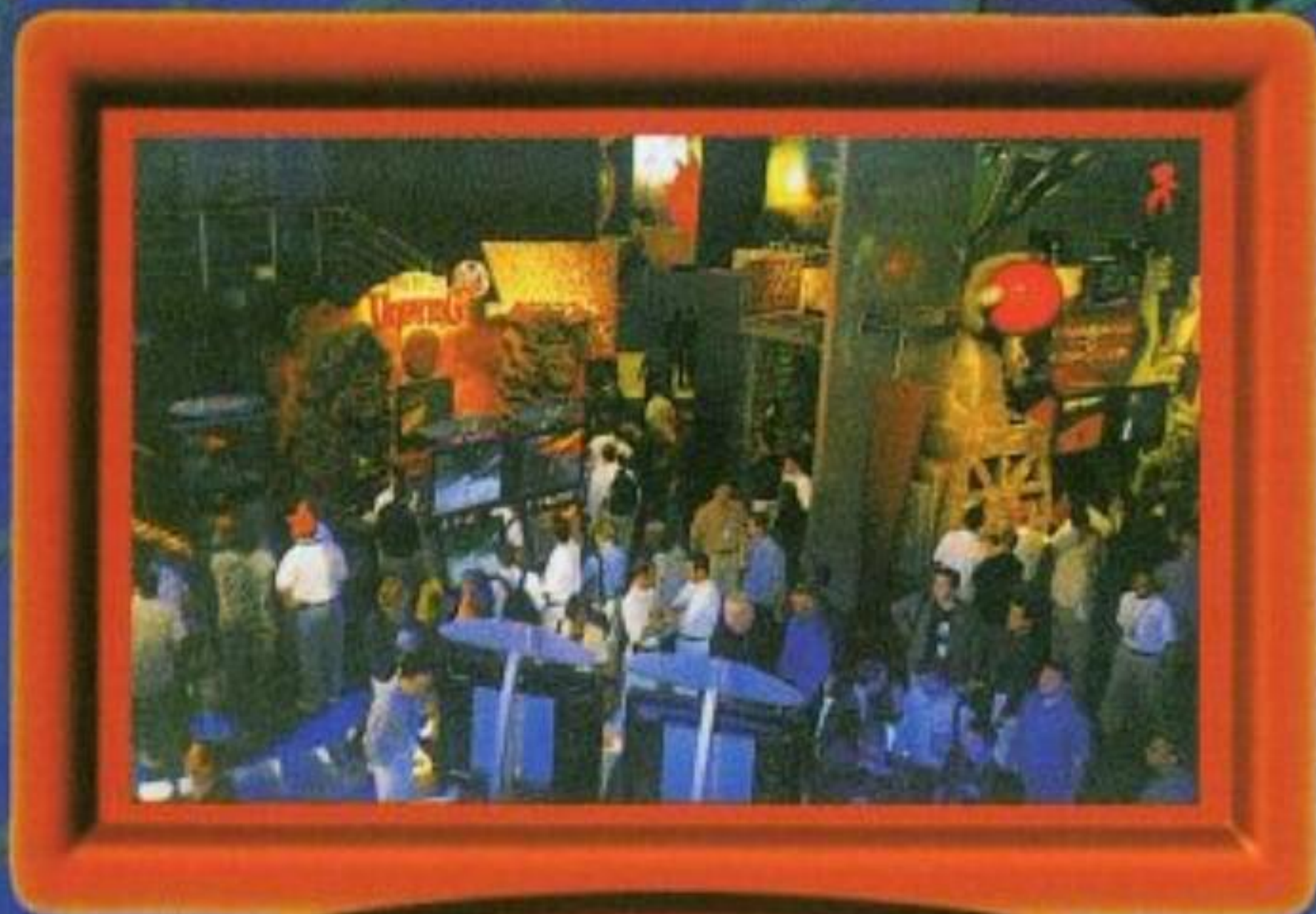
אין ספק שקונצרן המשחקים הגדול והחשוב ביותר שיש כיום בעולם הבידור הדיגיטלי, נתן הצגה מפוארת והשתלט על הבמה המרכזית של האולם המרכזי בתערוכה; כדי להבין את העוצמה של הגוף הזה, די אם נזכיר כי הוא שולט ב-WESTWOOD, MAXIS, JAES, EA SPORTS ואפילו הגיעו לברית אסטרטגית עם DREAMWORKS של שפילברג (כי עם כל הכבוד לכולם, את שפילברג אף אחד לא קונה). **FIFA 2001** - הגרסה שהוצגה ב-E3 אינה הגרסה הסופית אבל נתנה לכולנו Feel Look ראשוני ביחס לשיפורי הגרפיקה - בעיקר חדות לכידות התנועה ומהירות משחק גבוהה יותר. ביחס למהירות המשחק, התחושה הרבה יותר טובה כשמגיעים לגרסת

NBA של עולם המשחקים או לכל הפחות טקס אוסקר או פרסי אמיי. וכך, כמו בכל אירוע כזה נמצאים כל כוכבי העל של התעשייה, ובמקרה שלנו כל מי שקשור למשחקי מחשב - שנת 2000 הייתה הפעם השישית בה נערכה התערוכה הזו, ואם ב-E3 של 1995 כולם חיכו לראות קונסולה בשם SONY PLYSTATION, הפעם חיכו כולם לראות את דור ההמשך, את ה-PLAYSTATION 2 ולא רק אותה, אלא גם את הדולפין וה-X-BOX שבעצם לוקחים את תעשיית המשחקים מהמחשב אל הטלוויזיה.

בכלל, הרבה מאוד השתנה מאז נערכה E3 לראשונה, ולפי מחקרי משרד התעשייה האמריקני עולה כי 60% מהציבור האמריקני (מגיל שש ומעלה, כ-145 מיליון איש) משחקים משחקי מחשב כש-43% מתוכם הם נשים. חוץ מזה, הגיל הממוצע של השחקנים היה 28 כש-61% מציבור השחקנים מבוגר מגיל 18. עם נתוני פתיחה כאלה, שמצביעים על כניסה בלתי מתפשרת של התעשייה לכל מקום ולכל ציבור על פני הגלובוס (במיוחד נשים ומבוגרים), מסתבר שזו אחת השעות היותר גדולות שלה, עם יותר מ-2,400 כותרים המפותחים בשנה אחת.

המיקום

E3 ממוקמת במרכז הקונגרסים של לוס אנג'לס, שהוא מקום ענק, ובעצם מתפרסת על שלושה אולמות - על אדירים - האולם המרכזי, המערבי ואולם קנטיה. עכשיו, זה לא שאני סתם מעמיס עליכם את כל המידע הזה סתם כך, כי יש מלחמות פוליטיות בין החברות לגבי מי יושב באיזה אולם ובאיזה מיקום - אחרי הכל, אף אחד לא רוצה שיגנבנו לו את ההצגה ויקחו את תשומת הלב מהביתן שלו לטובת ביתן אחר ומצד שני, EA או MICROSOFT לא יכולות להרשות לעצמן שמישהי תעמוד בצל האחרת.



ממלכת EA



הסלון העתידי

מבטיחים שתוך שבעה חודשים הוא בחוץ. אגב, אין בו אפשרות של ריבוי משתתפים והוא לא מושתת לחלוטין על עלילת הסיפור.

EIDOS

פנייה ראשונה ימינה מהביתן של EA מצאנו ביתן מרשים למדי של EIDOS שאיפשר צילומים עם נערות EIDOS שהתהלכו בבגדי גוף חשופים למדי ושוט, ואפילו להיפגש עם כפילותיה של לארה המיתולוגית.



ביתן EIDOS – לארה מחכה והמעריצים לא זזים

SYDNEY 2000 - הציג בפנינו כותר ספורט המבוסס על אתלטיקה ושחייה וחשף יכולות גרפיות לא רעות בכלל עבור המחשב הממוצע. כאשר יש כאן ציפור לאפשרות של ריבוי משתתפים ברשת.

DEUS EX - פרויקט העל של החברה שעתיד לשלב משחק תפקידים, אקשן, הרפתקה ויריות ממבט ראשון וכל זה בתוך עלילה מותחת וניסיון של הרעים להשתלט על העולם. סביבת המשחק מתרחשת בכל העולם ומבוססת על אזורים גיאוגרפיים אמיתיים ודיאלוגים בין הדמויות שיכתיבו את המשך הדרך.

COMMANDOS 2 - אזורים משתנים ומשימות חדשות באזור מלחמת העולם ה-II, כשהשום הגדול הוא התאמת משימות היחיד מהפעם הקודמת לאזור מרובה משתתפים שמתאים כמעט לכל רזולוציה.

HAVAS

תא מס' 1146 היה האזור של SIERRA בתערוכה, שהיא חלק מקבוצת HAVAS, השולטת גם ב-BLIZZARD ומהווה היום את הכוח החשוב ביותר בעולם הפצת המשחקים אחרי EA.

DIABLO 2 - על משחק התפקידים הזה אין צורך לפרט יותר מדי כי הוא הולך להיות הדבר הכי חם של הקיץ הזה, במיוחד בעקבות יכולות ה-WEB הטובות שלו וה-Gameplay הפשוט.

ה-PLAYSTATION 2 וגם אם לא ממש נפלתי מהכיסא כשראיתי את זה, אין ספק שהיא נראית נפלא.

RENEGADE - ההמשך המצופה כל כך ל-TIBERIAN SUN, אלא שהוא הולך להיות משחק פעולה ממבט שלישי עם דגשים סקטיים חזקים, רזולוציות גרפיות מרשימות ודגש על MULTIPLAYER. בכל אופן, מי שאורב בפתח הוא HALO אליו נגיע בהמשך.

RED ALERT 2 - אסטרטגיה ב"זמן אמת" ובמבט עילי, עדיין גרפיקת ווקסל עם שיפורי יחידות ועדכוני סביבה - אבל קשה לומר שנפלנו מהכיסא.

WHITE BLACK - בית הפיתוח של LIONHEAD עושה את הבלתי ייאמן מבחינת אינטליגנציה מלאכותית, במשחק שהוא שילוב סימולציה אלוהית ו-RPG, ובעצם מאפשר לנו ליצור יצורים מהיסוד ולראות כיצד הם מתבגרים ומגיבים סביבה. מנשק משתמש פשוט ביותר (מבוסס כף-יד, כמו בקווסטים הגדולים), מה שאמור להפחית את חששות המשתמשים החדשים שפשוט רוצים להיכנס ולשחק.

THE WORLD IS NOT ENOUGH - גיימס בונד הוא מוצר ש-EA מאמינים בו מאוד, ובעצם הלכו על פיתוח המשך למשחק הפעולה הקודם על גבי PLAYSTATION 2 ובנו פיתוח של משחק מירוצים המתאים לקונסולה הישנה.

SIMS VILLE/SIMS LIVIN LARGE - שני פרקי הרחבה והמשך ל-SIMS, כאשר הדגש הוא על שילוב SIMCITY על מבנה במסגרת המוכרת של ה-SIMS, עם יותר חופש פעולה עיצובי והשתוללויות.

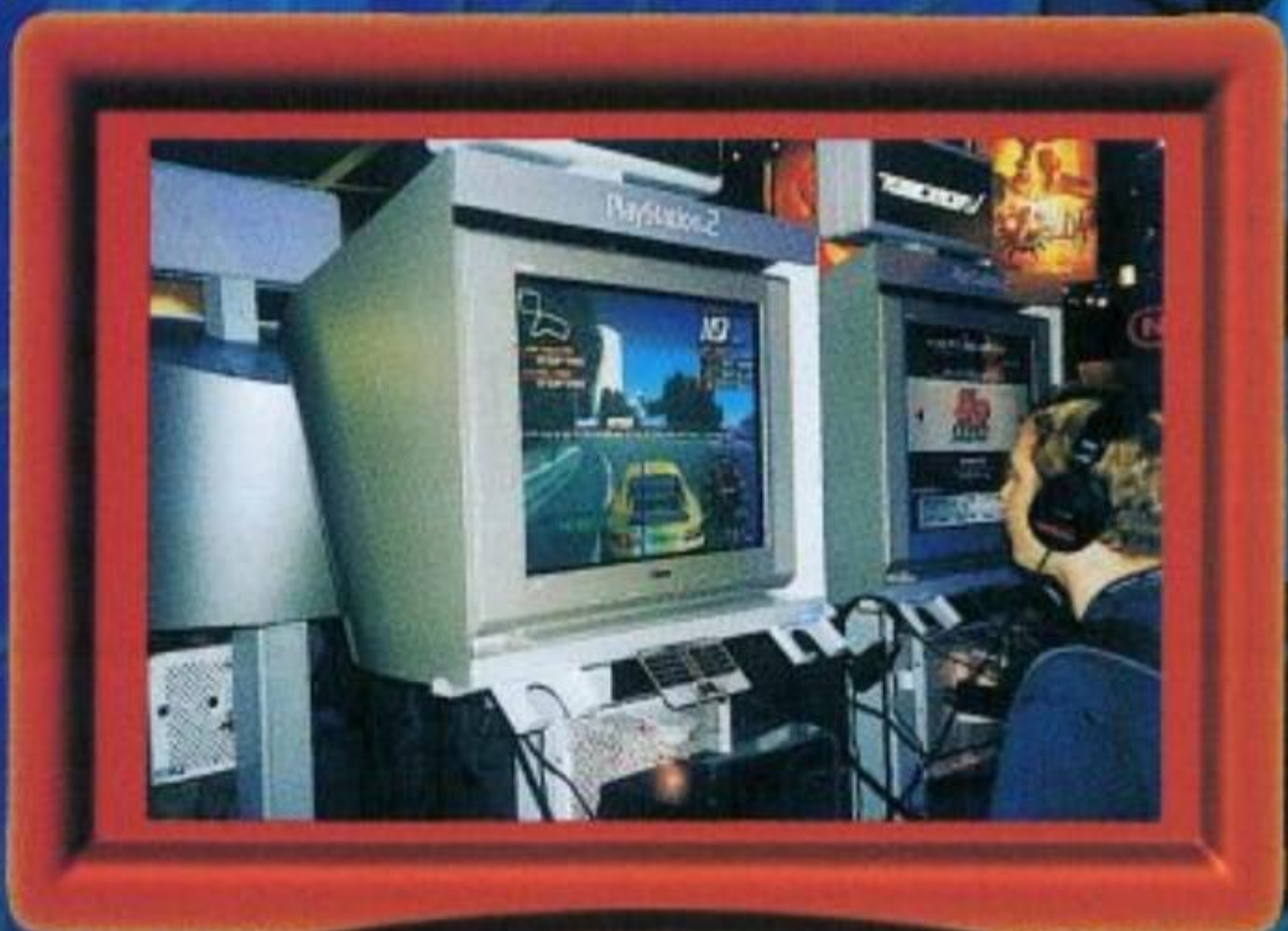
AMERICAN MCGEES ALICE - פיתוח חדש לחלוטין של משחק פעולה/הרפתקה ממבט שלישי (נוסח לארה קרופט), המבוסס על סיפור של לואיס קרול, אליס בארץ הפלאות ואליס בארץ המראה, ולמעשה נותן נופח אכזרי וגיימרי לדמותה של אליס ולדמויות האחרות בסיפור. הם עובדים על העניין 9 חודשים, הם התקדמו בו לא רע והם



חשיפה ראשונה ל-Alice



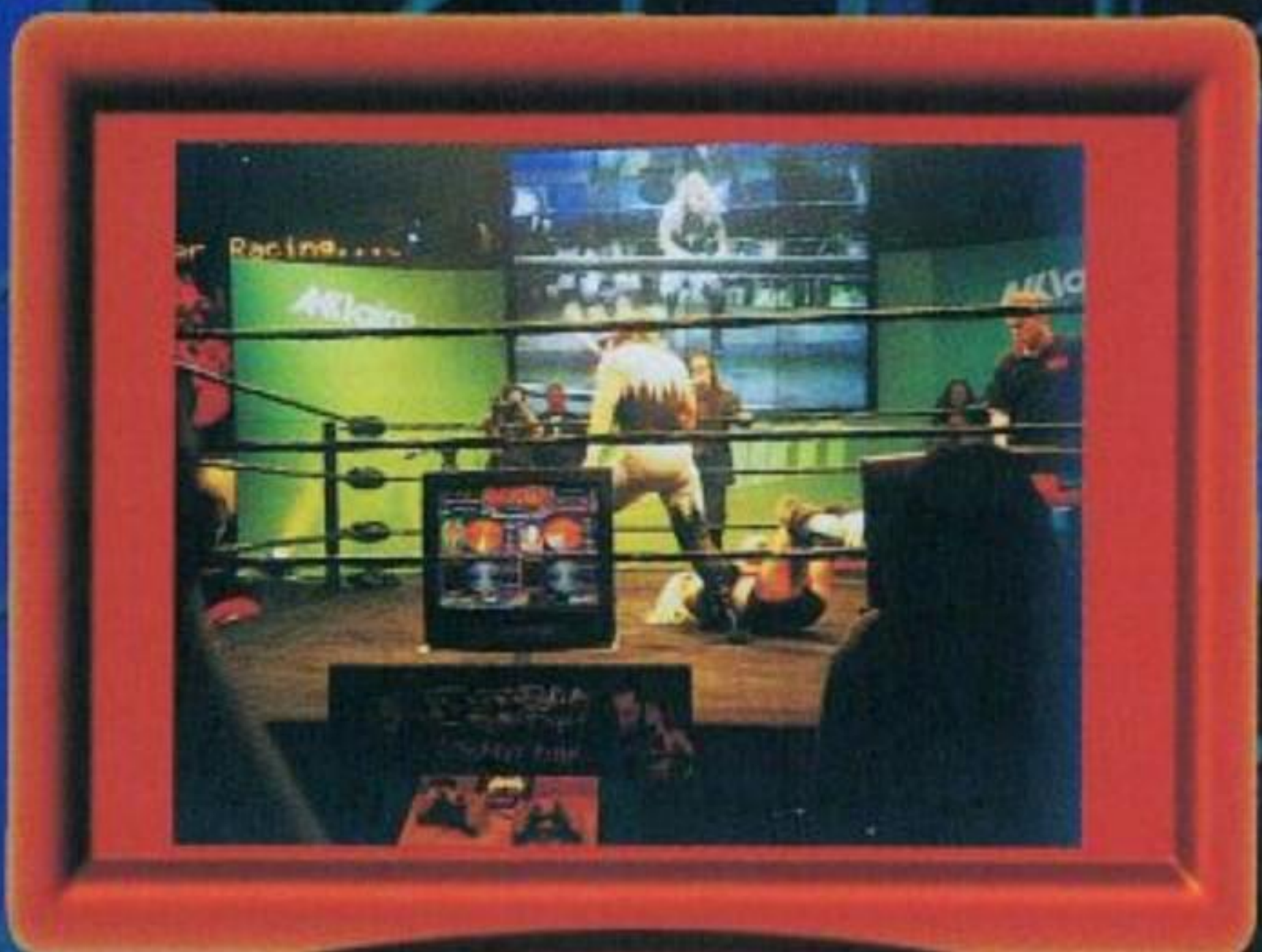
נכנסים למצבת של PLAYSTATION 2



Ridge Racer - PLAYSTATION 2

GROUND CONTROL - אסטרטגיה ב"זמן אמת" עם הרבה אלמנטים של דם, אש ותמרות עשן - עתיד לצאת ממש בקיץ הקרוב.
TRIBES 2 - כמו שהכרנו בפעם הקודמת גם הפעם החברה האלה ביססו עולם שלם על אקשן קבוצתי שנראה לא רע בכלל.
HOMEWORLD CATAclysm - בעקבות הקלאסיקה של HOME WORLD הולך לצאת עם 17 משימות ועלילה קצת יותר מתחכמת.
 אגב, ביחס ל-3DO, מעניין שדווקא החברה הזו הגיעה עם נוכחות קטנה יחסית אבל גרמה להתעניינות ערה בשני מוצרים חדשים שלה, שהם **MAGIC LEGENDS OF MIGHT** ו-**ARMY MEN 2**, כאשר תנועה דומה ראינו בביתן של **NOVA LOGIC** שחשף לציבור את **DELTA FORCE 2** ודברים אחרים.

MICROSOFT ביתן מרשים לא פחות מזה של EA היה שכנו הצמוד, **MICROSOFT**, שם עשו הכל אבל הכל כדי להיראות הכי טוב שאפשר ולמשוך את תשומת הלב והתור הארוך ביותר לפרונטציה של ה-**X-BOX**. אגב, בדרך לפרונטציה נחשפו הממתינים לתאים בהם אנשים שיחקו אחד נגד השני **UNREAL TOURNAMENT** ברשת. חוץ מזה, חשפה החברה אזור שכולו ריבוי משתתפים למדמי הטיסה, ל-**AGE II** - כשגולת הכותרת הייתה גרסת ההדרגמה של **STARLANCER**, סימולטור חלל בסגנון **WING COMMANDER** ומאותו בית יוצר, שמאפשר בניית קהילה שהיא חלק מגלקסיית-על של שחקנים ומשתתפים. כמו כן, חשפה החברה את **MOTORCROSS MADNESS 2**, סימולטור האופנועים הזכור לטובה, אלא שלצדדי לא איפשרו בתערוכה משחק מרובה משתתפים.



המתאבקים של ACCLAIM

BUNGIE

באזור הזה, הייתה נוכחות אדירה שכמעט השתוותה לתור שהמתין ל-**X-BOX** ואני מתכוון לפרונטציה המדהימה שעשו שם ל-**HALO** ובעצם איפשרו הצצה למשחק שנראה כמו סרטי הפתיה שאנו רואים ופחות דומה למשחק המוכר. עכשיו, סגנון המשחק מאוד קצבי והרזולוציות הגרפיות כל כך טובות, שמרגישים כאילו הקליעים קופצים עלינו מהמסך. אפקטים ויזואליים דומים ראינו במשחק פעולה אחר של החברה, **ONI**, שהוצג על **PLAYSTATION 2**, והוא פשוט מהיר ומציאותי יותר מכל אקשן ממבט שלישי שראיתי עד היום. בנוסף, היו עוד כמה ביתנים מדליקים כמו זה של **MIDWAY** שהתגאה במשחק האגרוף המשובח ל-**DREAM CAST** ו-**READY TO RUMBLE**, ואף הציע טורנירים על בסיס מכונות

ליישם את החזון הגדול של עולם המשחקים, ולטפח אוורי משחקים אינטראקטיביים הפתוחים לציבור, שיוצרים קהילת משתמשים שמה שמעניין אותה זה לשחק נגד אחרים ולהישאב לתוך עולם שלם, שהגיבורים שלו הם השחקנים ולא המשחק.

Mplayer.com - החברה האלה פיתחו אפליקציה המאפשרת ניתוח תוצאות המופיעות על גבי הסרברים, כך שאם אדם מסוים רשום בסרבר של QUAKE ניתן לראות כמה פעמים הוא עשה משימת התאבדות, כמה פעמים השתמש ברימון, מה אחוז הפגיעה וההיפגעות שלו. במילים אחרות, ניתוח סטטיסטיקות של משחק MULTIPLAYER.

Xtremenetwork.com - אזור של פעילות המתאים לכל גולש את התכנים שמעניינים אותו, יוצר אתרי מעריצים למשחקים, מפנה לכל פיסת מידע שיש על משחק מסוים, מנהל תחרויות ידע ובעצם מהווה את המפתח למה שמעניין GAMER.

Gamegate.com - כאן מוצע למשתמשים פרס של \$25,000 למשחקים מסוים ובעצם ניתן ליצור סטימולציה חומרית לפעילות באתר שמציע בעיקר משחק לוחץ.

Games.com - פורטל המשחקים של HASBRO, בו תמצאו את כל משחקי הלוח והארקיד שניתן להעלות על הדעת (הקלאסיקות האלה הן של HASBRO) והכל בג'אווה, כך שלא צריך "להוריד" שום דבר. חוץ מזה מציעה החברה משחק טריוויה-צ'יט בו עלינו לסדר את המשתתפים האחרים ביחס לעובדות מסוימות ומי שיצבור את מירב נקודות האמינות - יינצח.

Reptidimedia.com - החברה האלה פיתחו את **candystand.com** (אתר משחקי shockwave), וכעת עברו ליוזמה פרטית מתוך מגמה לפתח משחקים על בסיס שיתופי פעולה מסחריים עם גופים שונים.

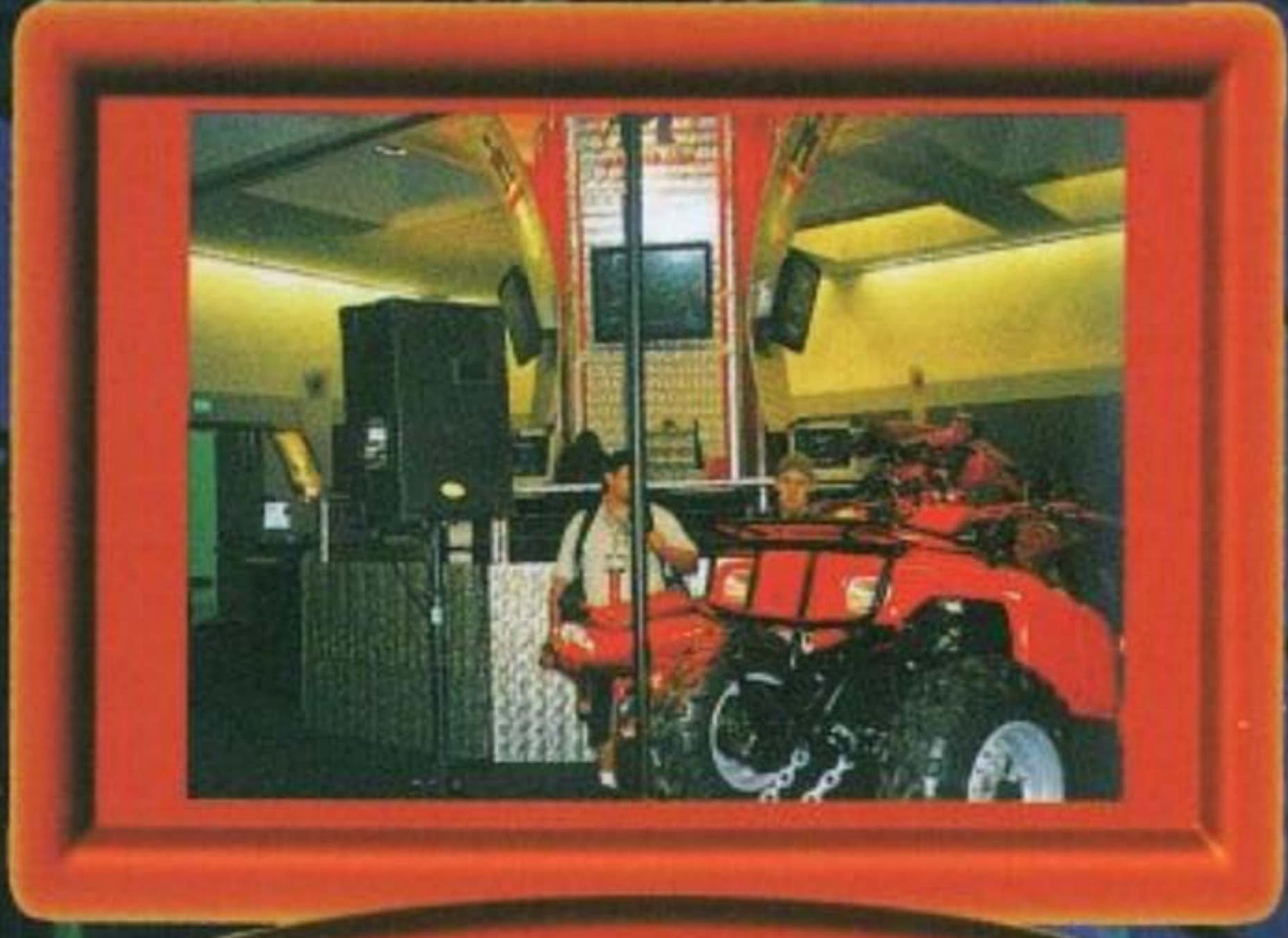
Worlds.com - פיתוח קהילת משתמשים בה אנו חודרים לאזורים האהובים עלינו באינטרנט תוך בניית דמות על כל מאפייניה החיצוניים - הדמות הזו מודקנת עם הזמן והיום היא מכוונת יותר לאתרי מוסיקה



גם הסימפסונים היו שם



כתבי GAMESPOT



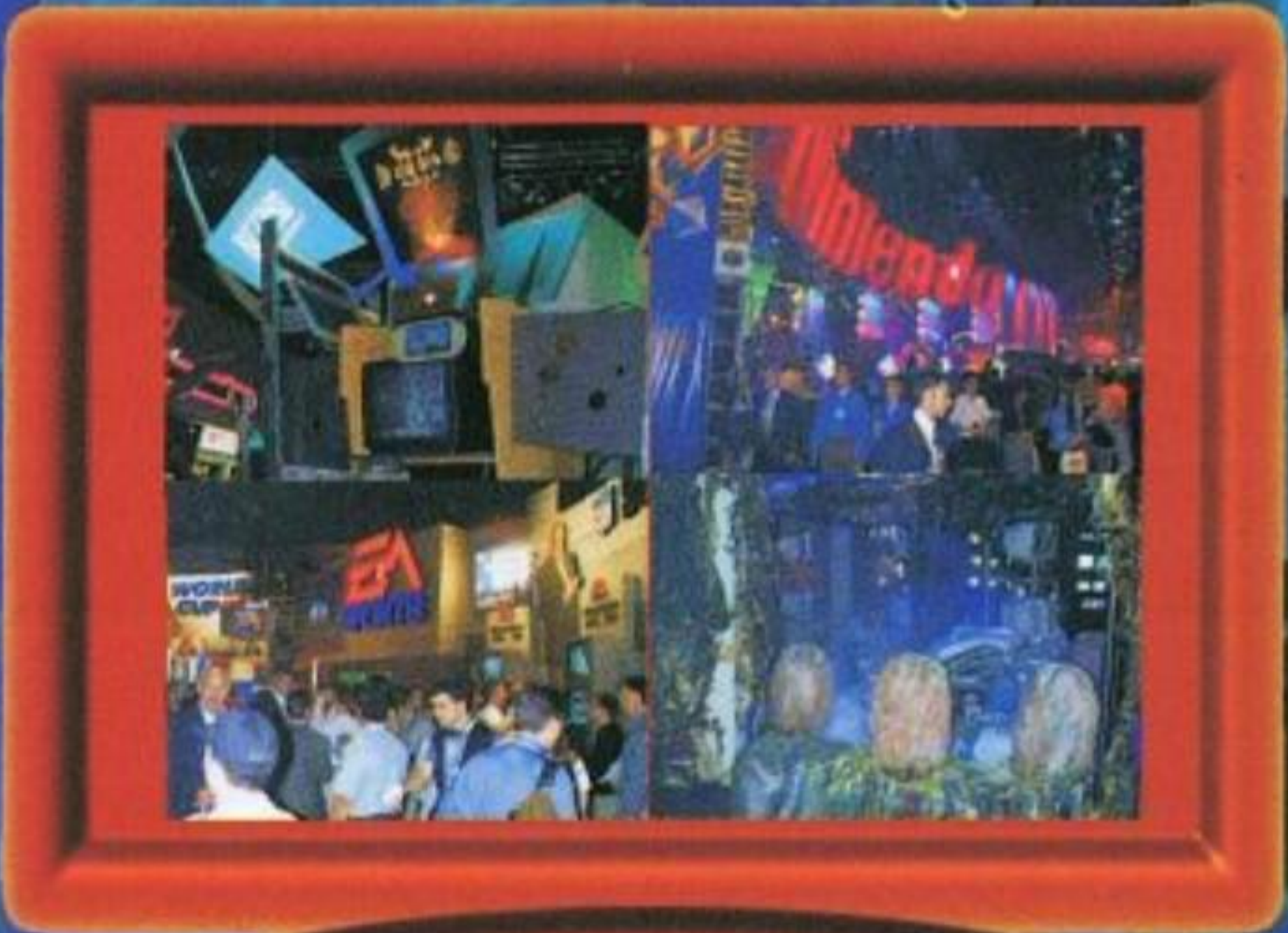
המנצח בטורניר זוכה בטרקטורון

הארקיד הגדולות. כמו כן, הביתן של HASBRO נראה לא רע בכלל, וחשף כותרים שהם יותר "בידור משפחתי" והתמקד לא מעט בעבודת האינטרנט שלו במסגרת GAMES.COM. חוץ מהאזור העמוס והצפוף של SONY הבחנו בכל מיני מכשירים קטנים העונים לשם GAMEBOY COLOR, מוצר נפלא המושתת על כותרים צבעוניים וחדשים ומקורו מבית היוצר הסובל של NINTENDO. המוצר הצליח מאוד בארצות הברית וניתן לשחק בו משחקי תפקידים, מה שנותן לו ערך אדיר בטיסות ובהמתנות ממושכות. אגב, הסיפור לא יקר כל כך ובארה"ב הוא עולה \$75.

ה-WEB והקהילות מאחורי כל הפיצוצים והאקשן ניצבו להם הביתנים שלקחו על עצמם



האצת המשחק



ולסיום עוד קצת אווירה...

ולהופעות רוק באינטרנט. בכל אופן, מאוד חדשני, משחקי וויזואלי.
Chatpop.com - פיתוח יפני של סביבת WEB בה אנו יוצרים קהילה, גוסה THE SIMS ובעצם מדברים עם דמויות תלת ממדיות וויזואליות, כשהגש הוא על הצ'ט תוך תנועה וזיהוי אחרים - מה שחוסך את אפקט ההתפרצות שמוכר כיום בצ'טים.

Battletop.com - האתר הרשמי של AIGL (American Internet Gaming League), בו יכולים אנשים להתחרות במסגרת סרברים במשחקים האהובים עליהם, ובעצם להתבסס על שירות הדירוג הטוב ביותר שניתן ליצור עם רמות שחקנים שונות, ולמעשה פילוח של רמת המשחק המתאימה לך. הקבוצה הוכיחה את יכולתה בקוריאנה, שם השתלטה על כשני-שלישים משוק ה-Multiplayer, וזאת על ידי יצירת אזורי משחק בעולם האמיתי בסדר גודל של 90% מול 10% של אזורי משחק ב-WEB.

Gamespy.com - תפיסה חדשה לגמרי של אזור המשחקים ב-WEB שבעצם יוצרת לשחקן אזור בו הוא מקבל כל דבר שמעניין אותו מבחינת GAMING, ומצד שני יוצרת קהילה של שחקנים בעלי אותו עניין במסגרת אפליקציה דומה ל-ICQ או ל-GOOEY שפותחה במיוחד לאתר. כמו כן, הקים האתר נבחרת בית נגדה ניתן להתמודד, ובעצם חשף בפני באי התערוכה את סגורה, שחקנית QUAKE מחוננת שפשוט שחטה שם את כולם.

Mobshop.com - קונספט מסחרי שפותח במיוחד ל-WEB ולמעשה מעודד יצירת מאפייט קניות, בה כל אחד רוכש באמצעות קבוצה ומתחרה כנגד קבוצה שנייה המאיימת על אותו סל מוצרים - יותר זול ויותר מעודד...

ZDNET - את זוף דינוויס, נשיא ומנכ"ל קבוצת zdnet, ראיתי מתהלך ב-E3 וכדי להרגיש ממש בבית הוא הביא איתו את כל המערכת שפשוט ישבה בחדרי זכוכית ועבדה על הפרסומים המיוחדים מהתערוכה.



הדרך אל ה-X-BOX

מה, כבר נגמר?

בסך הכל היו בתערוכה למעלה מ-2,400 פיתוחים וכל זה בתוך שלושה ימים. אני משוכנע שהשמטנו כמה דברים חשובים אבל נדמה לי שהאווירה והקצב המסחרר של התעשייה הצליח לעבור. כך או כך, אני כבר מתכוונן להשתמש בשקיות הקפה שחילקה חברת נוקיה לאחר שהציגה את משחקי הלוח המבוססים על טכנולוגיית ה-WAP המחברת את הסלולרי לאינטרנט. אבל אם אתם חושבים לטוס ל-E3 הבא, כדאי שתקחו את הטיסה של INFOGRAM שמציעה משחקי MULTIPLAYER לנוסעים, המבוססים על סרברים. זה הולך להיות הרבה יותר גדול ממה שנדמה לכולנו, אז תהדקו חגורות ותנסו להדביק את הקצב של התעשייה...

Soldier Of Fortune

בול פגיעה

מאת: אורן רביב

כן, ידידיי, שוב הגיעה התקופה הזו של השנה. לא, אני לא מדבר על שלבי ההכרעה של ליגת העל בכדורגל - הצהובים לא בדיוק בתמונת האליפות - אני דווקא מתכוון לצאתו לאור של המשחק התורן השנוי במחלוקת -

Soldier Of Fortune

את התפקיד שמילאו בהצלחה כה רבה Mortal Kombat ו-Carnageddon ושהודות לו זכו לעלייה משמעותית בתפוצת המכירות שלהם, ממלא הפעם SOF. אחרי שכבר התרגלנו למסורת שבה האמריקנים בעיקר, מאשימים את משחקי המחשב באלימות וברציחות המשתוללות בבתי הספר שלהם, במקום אולי לבדוק את החינוך שהם מעניקים לילדיהם, היינו כבר מוכנים נפשית למתקפה על הכותר התורן. משום מה היא לא הגיעה.

למה? אולי מפני שהתקשורת עסוקה מדי בפוקיון מכדי להתפנות ולטפל בעוד "סתם" משחק מחשב.

חנות קטנה ומטריפה

שם המשחק נלקח משמו של מגוין היוצא

לפריים, היות וישנם בני ערובה מסכנים שצריך להציל. אחרי שתצליחו לשחק אותה סטייל ברוס וויליס, תקבלו את ההנחיות למשימה הראשית, איתור והשבת ראשי הנפץ.

הרושם שתקבלו עד עכשיו יהיה משהו בין Thief ו-Quake 2.

בול פגיעה

מסתבר שמלבד אנשי עסקים הטסים לתערוכות בחו"ל או לפגישות עסקים בניו יורק, גם שכירי החרב מצליחים לאגור כמות יפה של נקודות הנוסע המתמיד. בין המקומות שנוטייל בהם הפעם יהיו: קוסבו, עיראק וגם - להבדיל - ניו יורק. בכל איד מהמקומות מסתובבים חברה רעים שרוצים להביא לסיום הקריירה הצבאית המפוארת שלכם. את זה הם מקווים להשיג באמצעות פליימרים, רובי צייד, משגרי טילים וגם סתם רובים ואקדחים. אבל אל תתנו לארסנל כלי הנשק הזה לדכא אתכם, כמו בכל משחקי היריות התלת ממדים, גם ב-SOF מוגדר מחדש סף יכולת ספיגת הכדורים האנושית. אתם יכולים לספוג הרבה יותר נזק ממה שהיריב שלכם יכול. זה לא היה ממש כיף אם הייתם צונחים מתים מספיגת כמה כדורים בחזה. זה הרבה יותר כיף כשהיריבים שלכם

לאור בארה"ב, וחוז' מהמספר הקטן של שכירי חרב אמיתיים שקוראים אותו הוא גם משמש גם כמה אלפי אמריקנים תאבי צייד ומלחמות - משהו בסגנון נד מ-South Park.

במסגרת סיפור העלילה ההכרחי, תגלה כי אתה שכיר חרב העובד עבור ארגון סודי הנקרא "החנות" (The Shop). בעזרת ה"חנות" תקבל לוו' מעניין ורווחי מספיק, כך שלא תצטרך לדאוג יותר מדי לדרך בה תממן את הקורבט החדשה שלך. הפעם תקרא להחזיר הביתה ארבעה ראשי נפץ גרעיניים שננבנו על ידי כמה טרוריסטים מרושעים.

למה הצבא האמריקני לא מתערב? הינו אתם רוצים להרוויח כסף או לא?

בתחילת SOF תמצאו את עצמכם עוזרים למשטרה המקומית לנטרל כנופייה שהשתלטה על תחנת רכבת תחתית, מצב פעולה שעוזר לכם לקבל מושג ראשוני על טכניקות השחיטה בדמות. כשתשוטטו במסדרונות ובתעלות האפלות יקפצו לכם מדי פעם פושעים קטנים שירצו לעשות לכם בעיות. לא לדאוג, עוד לא פגשנו את הגנגסטר שעומד בפני 9 מ"מ. למעשה השלב הראשון הוא בין הבודדים במשחק שבו לא תוכלו לירות ולהרוג כל דבר שנכנס



הפינל פור. מעלה זכרונות מ-Quake 2. לעומת זאת, אם תחליטו לבחון את כישורי הקומנדו שלכם ותבחרו לשחק ברמת הקושי הבינונית או הגבוהה, החיים יהפכו לקשים יותר, שכן ככל שתעשו רעש רב יותר כך יותר Bad Guys יגיעו כדי לבדוק למה החברים שלהם צורחים בשעה מאוחרת כל כך. מתישהו אחד מהם יחליט להתגנב מאחוריכם ולסיים את החגיגה וכך תוכלו להגיד שלום לבונוס היפה שביקשתם להגים.

ישנו בכל זאת הבדל אחד משמעותי בין המשחק הזה לבין Thief והוא מתבטא בכך ש-SOF מדמה. איך? פשוט מאוד, בעוד שהאויבים ב-Thief משוטטים להם בחופשיות ברחבי השלבים השונים, ב-SOF מיקום האויבים נקבע כבר מראש. כך יוצא שבתסריט המשימה הראשון, כשתרדו במדרגות, תמיד יהיה בחור אמיץ וטיפש שיחליט לקפוץ מולכם כשתגיעו למטה. כך גם בקוסובו שבו נגזר הגורל על אותו זוג חיילים מסכנים לשוב ולרוץ - וגם למות - בדיוק באותו אזור. החיסרון הזה מתאזן על ידי המהירות הגבוהה שבה שומרים אחרים "משוגרים" לאזורי המצוקה בתור תגבורת. אני רק מקווה שבמשחק ההמשך, אם יגיע כזה, נקבל מערכת טובה יותר.

אם רק היו לי את הכלים נכונים

כדי להרוג ביעילות של שכיר חרב מהשורה הראשונה צריך גם כלי נשק טובים. SOF מכיל בתוכו כמות גדולה של כלי נשק אמיתיים וטובים ואתם זוכים לשחק עם סכין (שניתן גם להשליך וגם להשתמש בה בקרב פנים אל פנים), אקדח 44, מגנום, Shotgun, מא"ג, תמ"ק, השגר טילים ועוד כל מיני סוגי נשק שונים ומשונים כשהחביב מכולם הוא רובה הצלפים.

כדי לנצל את שיטת הפגיעה במשחק באופן היעיל ביותר, קחו לידכם את רובה הצלפים, הרכיבו עליו את הכוונת המיוחדת ושחקו ב"להוריד את הברווז", משחק משעשע בו אתם מעיפים קסדות של חיילים עיראקיים ומבהילים אותם בכל פעם מחדש.

האויבים בהם תפגשו יהיו די טיפשים יחסית למי שאמורים להיות חיילים מאומנים. הם ירדפו אחריו ברגע שיראו אותך, אולם נראה כי למושג

צונחים מתים מספיגת כמה כדורים בחזה. או בראש. או באזורים רגישים במיוחד. או בכל מקום אחר בגוף שיש בו עצבים המתרגמים פגיעות קליעים לאיתותי כאב.

כן, ידידיי, זהו הקטע בכתבה שאותו הכי כדאי לכם לקרוא, גם אם אתם ממהרים להגיע למדור המצוין של משחקי הטלוויזיה. SOF מגיע אליכם לדיסק הקשיח כשהוא מצויד במערכת מתוחכמת לאיתור מקום הפגיעה. במילים אחרות, האויבים יגיבו לפגיעות אותן הם סופגים בהתאם למקום הפגיעה. רעיון כזה כבר הובטח במשחקי אחרים אבל אני שמח להודיע לכם שרק ב-SOF הוא מתגשם בצורה מעשית ומדויקת כל כך.

לכל אחד מהרעים יש 24 נקודות פגיעה שונות על גבי גופו, מה שמוותר לנו 12 תגובות שונות (הגוף הוא צורה סימטרית, כמו שבוודאי שמתם לב). אם תירו במישהו בראש, הוא בדרך כלל לא יעשה הרבה בעיות וימות מיד. לעומת זאת, אם תחליטו לירות לו ביד, הוא יתפוס אותה בורוע השנייה, יצרח כמה שניות ואז ינה לירות לעברכם בחזרה. ירייה לכיוון הרגל - אותו תהליך, תפיסה, צרחות, אולם הפעם תנועת האויב הנפגע תהיה אטית יותר.

התהליך הזה הולך צעד אחד קדימה כשמדובר בעוצמת אש. אם תקרבו למישהו ותחליטו מתוך סקרנות כירורגית לבדוק מה עושה כדור של רובה ציד לגוף האדם ממרחק של 2 מטרים, תגלו שנייה אחרי הלחיצה על ההדק שכל האזור מלא בעיקר בשאריות של אותו יצור מסכן. כל האזור יתכסה בדם, ותצטרכו לסחוב על מצפונכם את העובדה שהמנקים באזור נאלצו להישאר שעות נוספות בעבודה.

איך אתה רוצה את ה-SOF שלך, אדוני?

הדרך שבה תשחקו ב-Soldier Of Fortune תלויה רק בכם. רמת הקושי בה תבחרו תשפיע לא רק על כמות האויבים, אלא גם על הגישה אותה תצטרכו לנקוט כדי לסיים בהצלחה את המשימות.

ברמת הקושי הקלה תוכלו לדלג לכם ממקום למקום, תוך כדי כך שאתם מפוצצים לחתיכות את כל האנשים הרעים ועושים רעש בעוצמה של אוהדי מכבי אחרי כל סל של קטש בגמר

המרחק אין כלל השפעה עליהם. יהיו מקרים מסוימים שבהם תגיחו מאחורי הפינה רק כדי לעמוד פנים אל פנים מול חייל אויב, שימשיך לבהות דרכם כאילו אתם בלתי נראים. ירייה מהירה מטוח קצר, והוא כבר האמת לא יראה יותר כלום.

שוב, גם בנושא זה, המגרעה מתאזנת הודות לתכנון המצוין של כל שלב, ולאווירה העצבנית שהוא משרה במיוחד על שחקנים חדשים ולא מנוסים.

החלטת הוועדה

מבחינה הגרפיקה והסאונד, מציג SOF רמה גבוהה למדיי. אנימציות הדמויות מצוינות והפיצוצים בהחלט נשמעים ונראים טוב. הגרפיקה אפילו טובה מדיי, כשמגיעים לנושא האלימות הרבה בה המשחק מתאפיין.

בסך הכל SOF הוא משחק מהנה מאוד, שיכול להחזיק אתכם מרותקים חזק במשך שבועיים ויותר. ההנאה רבה במיוחד היות ואנו חווים את כל האקשן בסביבה אמיתית וריאליסטית, שלא כמו רוב משחקי ה-Shoot-em-up. אז אם יש לכם מקום פנוי במדף המשחקים שלכם וקצת כסף ששמתם בצד, אתם יודעים לבד כבר מה לעשות.

WIZ EXPRESS

בעד:

הסביבה האמיתית ומערכת הפגיעות המצוינת גורמים להתמכרות קלה.

נגד:

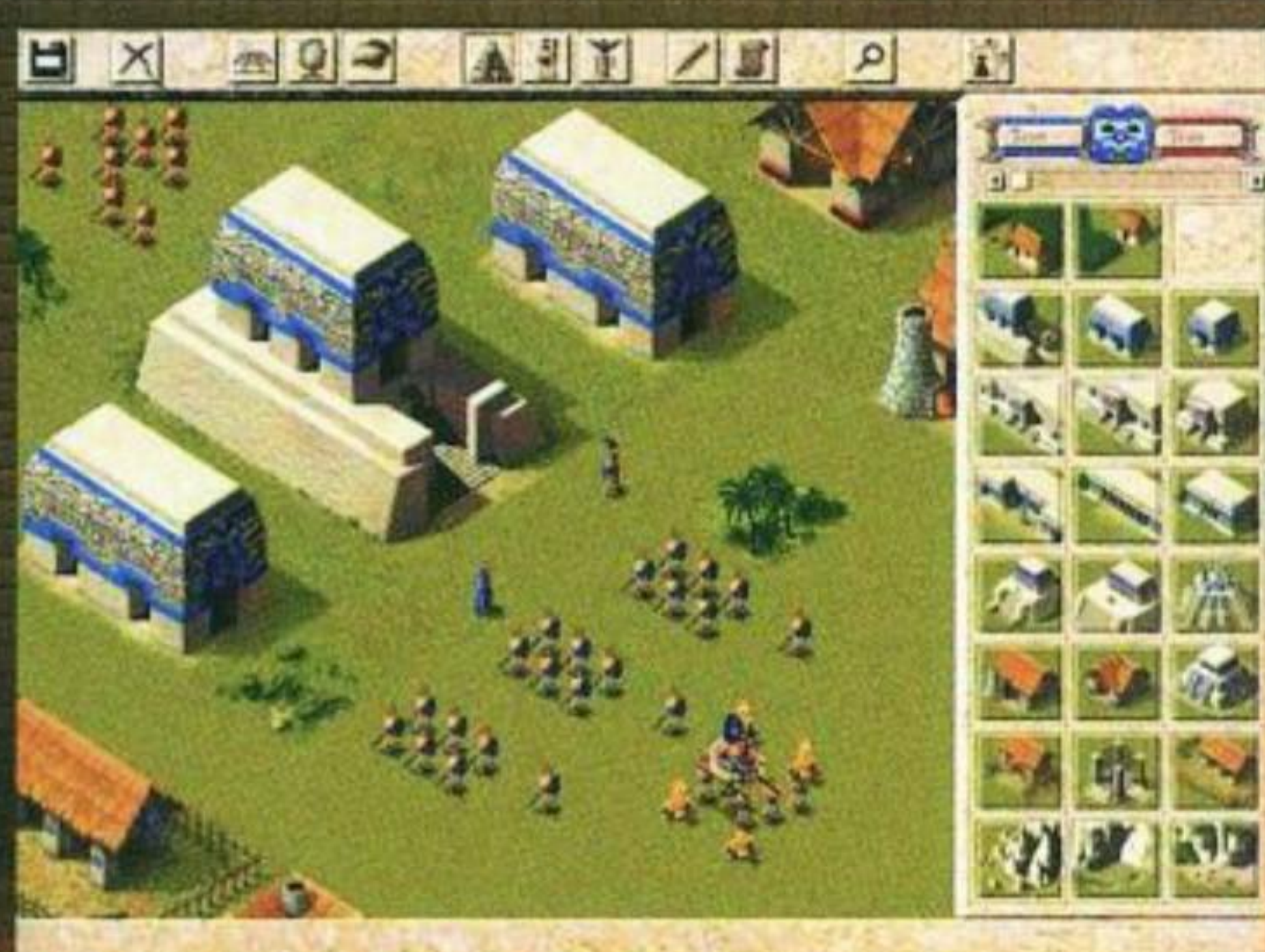
הזא קצת צולעת, לא לבעלי קיבה רגישה.

לסיכום:

לחניכי סיירות לעתיד.



Theocracy Age Of Aztecs



מאת: אורן רביב

קו העלילה נפרש לאורך המשחק באמצעות סצינות מעבר יפות, ואנשים שונים המספרים לך על העולם הסובב.

עבד למשחק

היום הראשון. לאחר שתמדוד את החלוק המלכותי, תקבל שטח אדמה, מספר בניינים, מחלקה של חיילים וגם כמה עבדים כדי להשלים את אוירת ימי הביניים. כל אחד שנולד בחברה האצטקית מתחיל את חייו כעבד, אולם יכול להתקדם בסולם המעמדית ולהפוך לחייל, איכר או בנאי.

כדי שכל החברה יאכלו ויהיה להם כוח להילחם באויב הספרדי האכזר כדאי שתבנה חוות שייגדלו תפוחי אדמה ושאר גידולי העולם החדש. אחרי שהאצטק התורן אוכל צ'יפס ושובע, רצוי שיתחיל להתאמן ב-Barracks כדי שייגדל ויהיה גנרל.

כל דמות עוסקת בענייניה וזהו תענוג בפני עצמו להביט בחיים השוקקים בממלכה, פלוס שחייב תודה לגרפיקה ולמוסיקה המצוינות המשרות בדיוק את האווירה הנכונה. אם אתה מרגיש שהשליטה המלאה שיש לך

ציבור כבדים, והשמועה על טיבו עוברת מפה לאוזן או מדפי עיתון משחקים מצליח (צניעות היא ערך נעלה) לקוראיו.

מי, מה, איפה?

Theocracy הוא שילוב מוצלח מאוד של Civilization 2 ו-Age Of Empires 2. המשחק מתרחש במקסיקו אי שם במאה ה-15, כשהפעם תיכנס לנעליו של מנהיג 42 שבטים אצטקים ששמו להם למטרה להילחם ולגרש את האויב הספרדי. נקודת הזכות העיקרית של המשחק היא שאינו לינארי ואינך צריך להשלים משימות בסדר מסוים כדי להתקדם בעלילה. אתה מקבל ממלכה, מפה וזהו, מכאן הכל תלוי בך. שהממלכה גדלה מדיי תוכל להורות על מספר פקודות, להריץ קצת את הזמן קדימה ולעצור אותו בכל שלב שבו תראה לנכון כדי לשנות או לשפר את תפקוד אנשיך. קרבות, לעומת זאת, נערכים ב"זמן אמתי", אולם הפציפיסטים שבינינו יכולים לבקש מהמחשב שיעשה את כל העבודה בעצמו ולבסוף ייתן את תוצאת הקרב. גם אם תבחרו באפשרות השנייה, תוכל להיות בטוח שלא יהיה רגע משעמם, שכן

הנה סיפור על נבואה עתיקה, שדיברה כי יבוא יום ובחור אמיץ ועשוי ללא חת יצעד קדימה ויאחד את השבטים האצטקים במלחמתם כנגד הכובש הספרדי. אורן רביב, הופיע 500 שנים מאוחר מדיי, אבל עדיין עומד בסטנדרט הזמנים של שליחי של פיצה דומינו.

את, הציפייה, הציפייה. נכון שאתם פשוט שונאים את ההרגשה הזו? העפת המבט העצבנית והבלתי פוסקת בשעון רק כדי לראות את השניות זזות לאט לאט. מי מכם זוכר את הציפייה מורטת העצבים ל"יום השלישי", אולי אחד הסרטים עם הכי הרבה יחסי ציבור בהיסטוריה? או ל"מלחמת הכוכבים" המחודש? מכבש אדיר של יחסי ציבור, ראיונות, פרסומות, שירים ואין-ספור איזכורים, כשבסופו של דבר הכל הסתכם ב... טוב אולי הבן של ג'ורג' לוקאס נמנה על קוראי WIZ הנלהבים, אז נסכם ונאמר בעדינות שלא תמיד התוצאה עונה על הציפיות. אולם לפעמים מגיע מוצר, בין אם הוא סרט, משחק או תוכנית בערוץ 1, שאינו מלווה ביחסי



בדיוק כשחשבתם שהכל נגמר
בדיוק כשתררו בכיסא, תסתכל בהנאה על הממלכה המשגשגת שהצלחתך לאחד ותחמיא לעצמך על עוד עולם וירטואלי שהצלחת להכניע, יחליטו החברה מדרום אירופה לקפוץ לבקר. זה החלק הקשה ביותר במשחק אבל גם המהנה ביותר. תמיד תיתקל באתגר חדש שעליו יש להתעלות או בטכנולוגיה חדשה אותה יש ללמוד כדי להביס את האויב הספרדי. כשליט האצטקים תצטרך לדאוג לכך שלמרות הפער הטכנולוגי שבין בני העולם החדש והישן, תצליח להביס את הספרדים וליצור לעולם היסטוריה שונה מזו ששלנו.

רק מילים טובות

Theocracy הוא פשוט מאוד משחק מצוין. לטובת המתעקשים על הפרטים הקטנים - והם באמת קטנים - נחזור ונאמר שלמרות שישנם שני תחומים בהם הוא נופל מ-Age of Civ 2 (בעיקר בתחום אלמנט הקרבות), הוא מצליח לאחד את שאר החלקים המוצלחים בכל כותר. כל מי שאהב את שני האחרונים צריך להטריח את עצמו ולהגיע לחנות המשחקים הקרובה - או לאתר האינטרנט החביב עליו - ולרכוש את המשחק, הוא יכניס אותו עמוק לאווירה ורק ישאיר לו טעם של עוד.

בתצוגה האסטרטגית ניתן לראות את היחידות הלוחמות בטרטוריה שלך ובתצוגה האחרונה תוכל לראות את כל השבטים באימפריה, וכך לתכנן בריתות דיפלומטיות ויחסי מסחר עם השבטים האחרים.

המנשק קל ונוח לשימוש, כשלצדו פועלות אפשרויות ה-Tutorial וה-Help המצוינות שישמחו (לפעמים

אפילו יותר מדי) לעזור לך בכל בעיה או התקוממות שתיתקל בה. אם כבר עסקנו בענייני קלות ונוחות, שיטת הקרבות במשחק טובה מאוד ואפילו - אני מרגיש נדיב היום - מצוינת. בשלבים המאוחרים יותר של המשחק תגלו שבקרוב אחד



משתתפים אלפי יחידות שונות, כך שלכל קרב נוספת תחושת הריאליזם שכל כך חסרה בשאר משחקי ה-RTS. ניתן לסדר את החיילים באחד מארבעה מבנים שונים, כשעל כל קבוצה יפקד קצין מסוים שאתה תמנה. אם מבני הלחימה המקוריים לא נראים לך, ואתה רוצה להפגין את הכישורים שרכשתך בנה"ד 1, תוכל להיעזר בעורך הטקטיקות שמזכיר קצת דף מספר התרגילים של מאמן פוטבול 500 שנים מאוחר יותר. גיבורים, מכשפים ויגוארים (החתולים, לא המכוניות), כולם יכולים להילחם לצד היחידות

הבסיסיות - קשתים ולוחמים עם חניתות וחרבות. בכל זאת, Theocracy זוכה לשתי הערות קטנות בנוגע לשיטת הקרבות: אין מספיק יחידות שניתן לבחור מהן, ויותר מדי פעמים קורה שהיחידות שבחרת פשוט אינן מגיבות לפקודתך. מהבחינה הזו Age of Empires 2 עולה עליו בהרבה.

על האנשים גורמת לך לאגו מנופח מדי, תוכל למנות לאזור מסוים מושל, להסביר לו כמה אנשים יש להקצות לכל פעילות והוא כבר ידאג לשאר וישאיר אותך לשבור את הראש בקשר לספרדים.

מאפיין נוסף ש-Theocracy התברך בו הוא הייחוד שכל דמות זוכה לו. לכל אזרח/עבד במדינת אצטקה המפוארת יש תכונות שונות. לכל לוחם, לדוגמה, ישנם נתונים שונים בנוגע ליכולת ההתקפה וההגנה שלו, מספר נקודות פגיעה וכמות הניסיון שצבר בקרבות קודמים. לא פעם תמצא את עצמך צועק מתוך צער כשהלוחם הטוב ביותר שלך, זה שעקבת אחריו עוד מהטירונות, ייפגע מכדור ויסיים את חייו. אני מקווה שתמצא את עצמך צועק גם כן, מפני שאחרת אני ארגיש מפודח מאוד.

תלוי איך מסתכלים על זה

ישנן ארבע פרספקטיבות שונות שדרכן ניתן לשחק ב-Theocracy: תצוגה רגילה, מבט ציפור, אסטרטגית וכוללת. הראשונה תיראה לכם מקרוב את האנשים והבניינים, בעוד שבמבט ציפור תוכלו להתבונן במפה נגללת.



בעד:

משחק פתוח, שילוב טוב של אסטרטגיה וקרבות, צבאות ענק.

נגד:

אין מספיק יחידות צבאיות והחיילים מחליטים לפעמים לסרב פקודה.

לסיכום:

שילוב מצוין של RTS, קרבות וניהול משאבים או בקיצור: משחק לשליטי רפובליקות בנות מתחילים.

מה אומר העולם?

מאת: אורן רביב

סוני משחיזה חרבות, תערוכת ה-E3 היא אירוע החודש, משחקים חדשים ובעיות ב-GT2. כל זאת ועוד בפרק הזה של "מה אומר העולם?"

ה-PS2 בארה"ב תסופק עם דיסק קשיח ומודם חברת סוני הודיעה כי היא מנסה להשיג את המפרט הטוב ביותר עבור רכיבי המודם והדיסק הקשיח, שיותקנו בגרסה האמריקנית של הפלייסטיישן 2.

היפנים, לעומת זאת, לא זכו לקבל אף אחד מהרכיבים האלה במערכת המשוקת בארץ השמש העולה. במקום זאת הם סתם נמחצו בתורים ליד חנויות האלקטרוניקה...

על פי התוכנית המקורית, המערכת החדשה הייתה אמורה לקבל חיבור לרשת האינטרנט רק שנה לאחר השקתה, אולם הודעתה של מיקרוסופט על כניסתה לשוק מערכות הטלוויזיה עם ה-X-Box גרמה למנהלים היפנים לזרוז את העניינים.

הפרטים המלאים הנוגעים לדיסק הקשיח ולמודם הוצגו בתערוכת ה-E3 (Electronic Entertainment Expo), (ראה ידיעה הבאה).

מהלך זה מכוון כנגד שתיים מהמתחרות של סוני: אחת נוכחית ואחת עתידית. המתחרה הנוכחית היא סגה, שרשת המשחקים העולמית שלה, באמצעות מערכת הדרימקאסט, אמורה להתחיל לפעול החל מהסתיו הקרוב ואילו המתחרה העתידית היא חברת מיקרוסופט.

מיקרוסופט אמורה להתחיל בשיווק מערכת ה-X-Box לקראת סתיו 2001 כשלמערכת עצמה יהיו יכולות רבות הלוקחות מעולם המחשב האישי.

תערוכת ה-E3

בזמן שאנחנו תקועים בארצנו הקטנה ועוסקים בכל העניינים הלא חשובים, יוצא לו קובי סיט, עורך וויז היקר, אל מעבר לאוקיינוס, על פני ארה"ב, ונוחת היישר בלוס אנג'לס לתערוכת ה-E3. ה-E3 Electronic Entertainment Expo התקיימה במאי בלוס אנג'לס והיא נחשבת כאחת מתערוכות המשחקים הגדולות בעולם.

יותר מ-2,400 תוכנות חדשות יוצגו בתערוכה כשהן מכסות 14 מערכות שונות: פלייסטיישן 2, PC, דרימקאסט, נינטנדו 64, גיימבוי, פלייסטיישן ועוד מספר מערכות נוספות שלא שמענו עליהן וכנראה שגם לא נזכה לראותן.

מקומם של הטלוויזיה והקולנוע גם הוא לא נפקד, וישנם יותר מ-100 כותרים העשויים לעבור לצד הזה של תעשיית הבידור. אם כבר עסקנו במסך הכסף, ניתן לראות השנה כיצד נפרצו המחסומים האחרונים בין סוגי המדיה השונים, כשב-455 משחקים יופיעו אחד או יותר משחקי הוליווד.

תאריך יעד ל-Metal Gear 2

החדשות המשמחות ממשיכות לזרום במרץ בנוגע למשחק המופלא הזה. סתיו 2001 - זהו תאריך תחילת שיווקו למערכת הסוני פלייסטיישן 2. מעט מאוד ידוע על עלילת המשחק, מלבד העובדה שהוא עתיד להתרחש בניו יורק ומאפשר לשחקנים לבחור בין שתי דמויות.

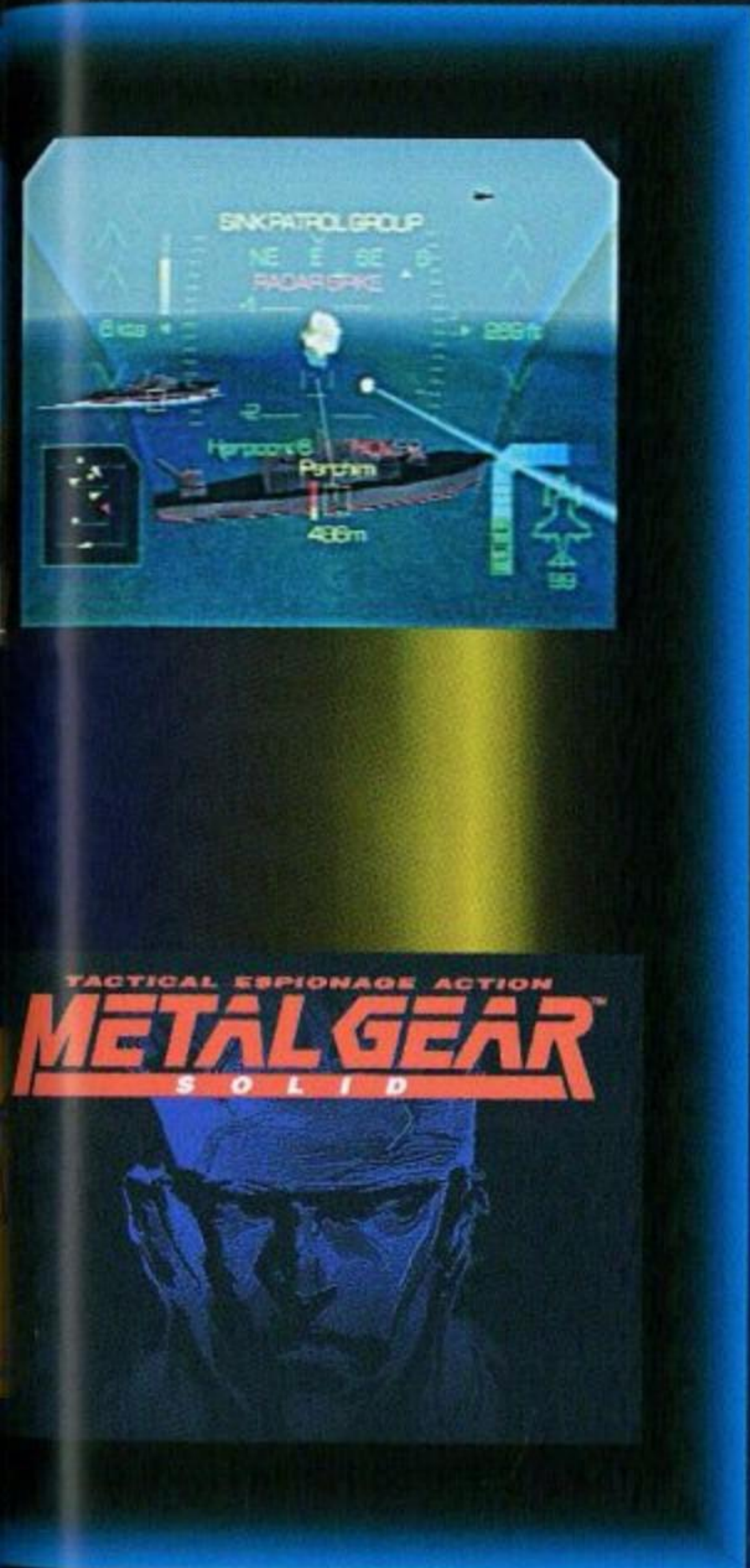
SONY



1-Eagle One: Harrier Attack

כבר מגיע

הטרוריסטים האלה, יום של שקט אין לנו מהם. הפעם הם בחרו דווקא במיקום די אקזוטי ויפה כדי להפגין את כישורי ההרס שלהם - הוואי. קבוצת מחתרת החליטה לפוצץ ראש נפץ גרעיני מעל האיים ועל ידי כך הצליחה להרוס את כל מכשירי התקשורת, תוך שהיא משאירה את בסיסי הצבא באזור חסרי תועלת.



משחקי טלוויזיה

פמלה אנדרסון
 אי אפשר בלי קצת רייטינג, כך שאם בגיליון הקודם עסקנו באנג'לינה ג'ולי, הכוכבת הפעם היא פמלה אנדרסון-לי (למרות שעל פי דעתי האישית מדובר בנפילה יחסית).

חברת המשחקים הצרפתית Ubi Soft, היוצרת של Rayman, רכשה את הזכויות של סדרת הפעולה VIP בכיכובה של בוגרת משמר המפרץ. על פי ההסכם Ubi רשאית לפתח כותרים לכל המערכות הקיימות כיום כולל ל-X-Box העתידית. המשחקים יתבססו על פרקי האקשן וההומור (שדווקא היו די נחמדים) מסדרת הטלוויזיה, כשהכותר הראשון עתיד לצאת בסביבות אוקטובר השנה.



במסע קניות

EA Electronic Arts, המפתח והמשווק הגדול בעולם של משחקי וידאו, הכריז על תוכניתו לרכוש את חטיבת המשחקים של חברת ההפקות DreamWorks השייכת לסטיבן שפילברג. DreamWorks Interactive הוקמה בשנת 1995 כשותפות של Dreamworks SKG ו-Microsoft וערכה הנוכחי נעמד כיום בכ-10 מיליון דולר.

רכישה זו תצטרף לשאר החברות שהוכנסו תחת כנפה העשירה של EA כשבין המפורסמות ניתן למנות את Bullfrog, Maxis ו-Westwood Studios. EA ו-DreamWorks כבר עבדו בעבר על Lost World ועל Medal Of Honor המצוין לפלייסטיישן.

בעיות ב-Gran Turismo 2

אם אתם עובדים קשה ב-GT2 רק כדי לגלות שכל המכוניות שהצלחתם להשיג פשוט נמחקות ממחסנית הזיכרון שלכם, כנראה שברשותכם גרסה פגומה של המשחק. הדבר התברר לאחר שבארה"ב הגיעו מספר תלונות למשרדי סוני בנוגע לאיכות המשחק. אם - מלבד הברור מאליו - אתם רוצים לבדוק האם לגרסה שברשותכם יש בעיות מסוימות בדקו את הדברים הבאים: כשטבלאות הסיום מראות 98.2% למרות שאתם יודעים שסיימתם את כל המשחק.

מכוניות שרכשתם "נגנבות" מהמוסך. מספר כ"ס של מכונית אותה אתה רוכש, משתנה לאחר הקנייה. כנראה שסוני היו לחוצים במיוחד להוציא את המשחקים לשוק בתקופת החגים בארה"ב עד כדי כך, שעוד כמה דולרים היו חשובים להם יותר משיעור הרצון של הלקוחות.

מצעד המשחקים האמריקני

דירוג	שם הכותר	מערכת	מו"ל
1	Pokemon Stadium	N64	Nintendo
2	Pokemon Trading Cards	GBC	Nintendo
3	Pokemon Yellow	GB	Nintendo
4	WWF Smackdown	PS	THQ
5	Tony Hawk's Pro Skater	N64	Activision
6	Syphon Filter 2	PS	989 Studios
7	Resident Evil Code Veronica	DC	Capcom
8	Star Wars Episode 1	PS	LucasArts
9	Pokemon Blue	GB	Nintendo
10	Pokemon Red	GB	Nintendo

הערות: GameBoy Color DC=Dreamcast = GBC. כפי שניתן לראות, שיגעון הפוקימון מסרב לעזוב את ארה"ב. הלהיט היפני הגיע בתקופה האחרונה גם לארץ וכנראה שגם כאן תחל ההיסטריה הגדולה. אין הרבה משחקים איכותיים ברשימה, מלבד כמוזן RE: Code Veronica.

לתגובות, שאלות, תלונות על האוכל או הטלפון של ליב טיילור:
 orenraviv@hotmail.com

נשיא ארה"ב מחליט לשולח לאזור כוח משימה מיוחד בראשותך, ותצטרך לעבור 25 שלבים מלאים בכוחות ג'י כדי להציל את נערות הפרחים היפות. קלינטון חושב שאתה בחור מספיק אחראי ועל כן הוא ייתן לך את הבחירה באיזה סוג מטוס להשתמש: הארייר ג'אמפ-ג'ט, F16, A10, מסוק חילוץ או ה"רייבן". מטוס הסילון הסודי של חיל האוויר האמריקני.

Star Wars

LucasArts חוברת יחד עם Activision ו-Luxoflux כדי לפתח משחק אקשן בסגנון Star Wars.



המשחק החדש, שייקרא Star Wars Demolition, יתרחש בתקופה שבין "האימפריה מכה שנית" לבין "שובו של הג'דיי" ובו תצטרכו להתמודד ראש בראש במירוצי רחפות מול מתחרים מפוקפקים, בטורניר שמארגן ידידנו Jabba the Hutt. כלי הרכב של המתחרים יצוידו בכלי נשק שונים שבאמצעותם תוכלו להפציץ אחד את השני בניגוד ל-Fifa Fair Play שכה מנסים להחזיר לנו במשחקים אחרים.



"בוא, בוא למסך הטלוויזיה שלי!"

מאת: אורן רביב

החל מסתיו שנה הבאה, הדולפין, הדרימקאסט והפלייסטיישן 2 יצטרפו להתרגל לעובדה שהרבה חברות בתחומים אחרים כבר נאלצו לבלוע: מיקרוסופט פולשת גם לנישת מערכות משחקי הטלוויזיה.

היות וזהו הצעד הראשון של החברה בטריטוריה הזו, תצטרך מיקרוסופט, לפחות בשלב הראשון, למכור את המערכת במחיר אטרקטיבי ופחות או יותר שווה למחיר שאר המערכות בשוק. בארה"ב המערכת צפויה לעלות בסביבות ה-300 דולר, והמחיר שיגבה בארצנו הקטנה עדיין לא ידוע.

סגה ומיקרוסופט?

עכשיו בקשר לשמועות על מיקרוסופט וסגה שמתרוצצות לאחרונה במקומות שונים. נכון לעכשיו מיקרוסופט לא רוצה - ואחרי תוצאות המשפט גם כנראה לא תוכל - לרכוש את סגה או כל חברה אחרת בשוק משחקי הטלוויזיה. לא הולך להיות דרימקאסט 2, ואם להאמין למה שמיקרוסופט טוענים היום (דבר שקצת קשה לעשות), הקשר היחידי בין שתי החברות הוא הפיתוח המשותף של מערכת ה-Windows CE למערכת הדרימקאסט. אבל כמו בכל דבר שקושר במונופול הענק, נצטרך לחכות ולראות "אנה תנשב הרוח..."

מאת: אורן רביב

החל מסתיו שנה הבאה, הדולפין, הדרימקאסט והפלייסטיישן 2 יצטרפו להתרגל לעובדה שהרבה חברות בתחומים אחרים כבר נאלצו לבלוע: מיקרוסופט פולשת גם לנישת מערכות משחקי הטלוויזיה.

היות וזהו הצעד הראשון של החברה בטריטוריה הזו, תצטרך מיקרוסופט, לפחות בשלב הראשון, למכור את המערכת במחיר אטרקטיבי ופחות או יותר שווה למחיר שאר המערכות בשוק. בארה"ב המערכת צפויה לעלות בסביבות ה-300 דולר, והמחיר שיגבה בארצנו הקטנה עדיין לא ידוע.

פרטים ראשונים

מיקרוסופט כבר הפסידה במשפט אחד ולא רוצה לעבור שוב את אותה חוויה, מה שהניע את קברניטיה להודיע כי ה-X-Box היא מערכת משחק לטלוויזיה ולא PC בשינוי אדרת - כלומר מארו. אולם די במבט מהיר אל תוך הקרביים הווירטואליים של המערכת כדי לא להותיר הרבה מקום לדימיון. למרות שהם לא ישווקו יחד, יוכלו רוכשי המערכת להוסיף לעצמם גם עכבר ומקלדת כדי להקל על עצמם בזמן תהליכי ההתקשרות לרשת. בנוסף לכך, תהיה המערכת מצוידת גם ביכולת DVD מלאה - אודיו ווידאו.

אז מה אומרים כל המספרים הקטנים?

אני כבר רואה את המבטים השואלים לגבי מהירות המעבד. נכון, היום מעבד במהירות 600Mhz נחשב לדי מהיר, אולם בעוד 18 חודשים, כשניכנס כבר לעידן מהירויות הג'יגה-הרצים הוא ייחשב מיושן ואטי. פתרון פשוט לבעיה יהיה אם ניתן למעבד גרפי נפרד לבצע את כל העבודה הקשה ונשאיר ל-CPU רק את העבודה השחורה, שילוב שיביא להאצת הדברים.

הכרטיס התלת ממדי שיהיה קיים במערכת ישתמש בשבב NVIDIA המהיר פי 3 מהשבבים הנוכחים, ובמילים ודוגמאות: הצגת 300 מיליון פוליגונים בשנייה לעומת 66 מיליון הקיימים במערכת הפלייסטיישן 2. נראה כמו מדע בדיוני? פעם היה גם מי שאמר שלא יהיה צורך ביותר מ-5 מחשבים בכל העולם.

יתרון נוסף שיביא הכרטיס החדש הוא רזולוציה ברמת 1080x1920, רמת הפרדה שהיא מעל מה שרוב המסכים - בין אם הם שייכים למחשב או לטלוויזיה - מסוגלים לטפל בהם כיום. מיקרוסופט מכינה עצמה היטב לעתיד ובמיוחד בכל מה שקשור לרזולוציה גבוהה, מה שמביא אותנו לנושא ה-HDTV.

HDTV הינה שיטת השידור הנהוגה כיום בארה"ב. ראשי התיבות עומדים במקום



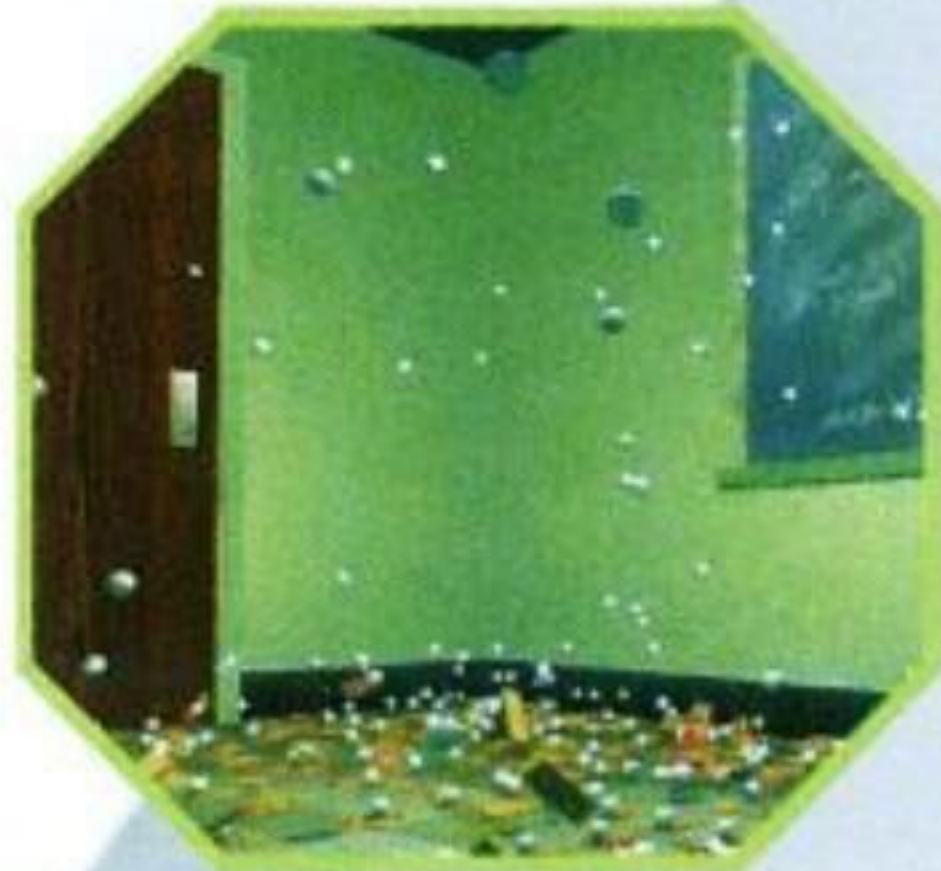
מערכת ההפעלה

אחד הדברים ששחקנים מכורים של משחקי מערכות טלוויזיה שוכחים להעריך, הוא הקלות והמהירות שבה הם מעלים משחקים. אם במחשב אנחנו צריכים להתבונן בלוגו הענק של Windows ואחר כך לחכות עד שכל התוכנות השונות ייטענו, ובסוף גם לקבל Fatal Error, אז העולם מצד משחקי הטלוויזיה הרבה יותר פשוט - להדליק, להכניס וקדימה לשחק. מיקרוסופט הודיעו כי ה-X-Box יעשה שימוש בבסיס מערכת ההפעלה Windows 2000 שתעבוד "מאחורי הקלעים", כך שהרגשת המהירות תישאר, אך בו בזמן מתכנתים רבים ירגישו יותר בבית בבואם לתכנן משחקים חדשים למערכת.

מה עם האינטרנט?

בשלב הזה לא מתוכנן שילובו של דפדפן במערכת, למרות שהיא תתמוך במשחק מרובי משתתפים דרך הרשת. מיקרוסופט, כמו כל מונופול טוב, רוצה להגן על השקעותיה בתחום ה-WebTV ואינה מעוניינת להפוך את





רשימת החברות שחתמו בינתיים על חוזה פיתוח עם מיקרוסופט מרשימה למדיי וכוללת ענקי תוכנה כמו:

Acclaim, Infogrames, Activision, Konami Electronic Arts, Eidos, ו-Sierra Studios, כשנכון לעכשיו ישנם כבר שלושה משחקים בתהליכי פיתוח: V.I.P של Ubi Soft (ראו גם "מה אומר העולם?"), Tony Hawk של Activision (שיתבסס על TH2 או יהיה משחק חדש לגמרי) וכמו כן גם משחק האיגרוף Title Defense של Climax.

מבט לעתיד

מבלי להיכנס יותר מדיי עמוק להגיגים פילוסופיים, אין ספק שהעוצמה הרבה שתוענק ל-X-Box תשנה במשהו את עולם המשחקים. למרות ההתפתחות המהירה של המחשבים האישיים, ישנם משחקים מסוימים שפשוט לא מרגישים בנוח על גבי צג בגודל 17 אינץ' ועם גרפיקה שנראית טוב בהרבה על מסך הטלוויזיה.

עם כניסתם של חברות הכבלים בעולם לשוק ספקיות האינטרנט, ויחד עם מערכת משחקים בכזו עוצמה, ה-PC יצטרך לאזור את כל כוחותיו ולהמשיך ולחדש כל פעם. ומי יודע, אולי עכשיו כדאי שוב לרוץ ולקנות מניות של מיקרוסופט?

נתוני המערכת

PlayStation 2	X-Box	תיאור
300 MHz	600 MHz Intel	CPU
300 MHz custom-designed X-Chip פיתוח משותף של מיקרוסופט nVidia-I	150 MHz Sony GS	מעבד גרפי
64 Mb	38 Mb	זיכרון כללי
6.4 GB/sec	3.2 GB/sec	Memory Bandwidth
300 M/sec	66 M/sec	פוליגונים לשנייה
300 M/sec	אין תמיכה	מיקרו-פוליגונים לשנייה
4.8 G/Sec	2.4 G/sec	קצב מילוי פיקסלים
יש (1:8)	אין	דחיסת טקסטורה
8Gb דיסק קשיח בנפח 4x DVD וכרטיס זיכרון בגודל 8Mb	2x DVD יחד עם כרטיס זיכרון של 8Mb	מדיית שמירת נתונים
46	84	מספר ערוצי סאונד
יש	אין	תמיכה בסאונד 3D
יש	אין	תמיכה בתקן MIDI DLS2
יש	אופציית שידרוג	תמיכה בקויתקשורת רחב
אופציית שידרוג	יש	מודם
Built in	צריך להיות על כרטיס הזיכרון	תמיכה בסרטי DVD
אין	יש	Game Pad
1920 x 1080	1280 x 1024	רזולוציה מקסימלית
יש	מוגבל	HDTV
		(טלוויזיה באיכות הפרדה גבוהה, שיטת השידור הנוכחית בארה"ב שבה מספר הקווים הנקלטים בטלוויזיה הוא 1150 במקום 525)
2001 סתיו	כבר יצא לשוק ביפן	תאריך השקה

ל-X-Box מטעמי חוסר התאמה - אבל אולי תזכו לראות ולשחק ב-Midtown Madness 2 על גבי הטלוויזיה בסלון. בכלל, למרות שמבחינת המפתחים היא אולי תזכיר PC, המערכת מיועדת קודם כל להיות קונסולת משחקי טלוויזיה, כך היא תשווק ותופץ בתודעת הרוכשים הפוטנציאליים.



המערכת לגרסה מתוככמת שלה. אותו עיקרון נוגע גם לאפשרות השמעת קובצי MP3, למרות שבמקרה זה יתכן שהחברה עדיין אינה יכולה לתמוך בנגן קבצים כזה ב-X-Box מבחינה טכנית.

ועם המשחקים?

כדי להישאר בשליטה על התכנים שיוצרו ב-X-Box, תנהג מיקרוסופט כמו כל החברות האחרות בתחום (סוני, נינטנדו וסגה), ותחלק אישורי פיתוח לבתי תוכנה שירצו לתכנן משחקים למערכת. דובר החברה הודיע עם זאת כי מיקרוסופט לא "תשב" על בתי התוכנה השונים באופן חזק כמו סוני, הידועה בקו הנוקשה שהיא מפעילה כלפי מפתחים.

אין זה אומר שמיקרוסופט תפסיק לייצר משחקי מחשב, כך שכל חובבי Age Of Empires יכולים להפסיק לדאוג. להיפך, אם יש חברה שיש לה מספיק כסף לפצל את חטיבת המשחקים שלה לשתיים נפרדות, ולדאוג לשלכל אחת מהן יהיה תקציב מחקר ופיתוח גבוה, הרי זה המונופול מסיאטל. מה שכן סביר להניח שיקרה, הוא מצב שבו משחקים יעברו ממערכת למערכת, בהתאם לסביבת הפעולה של הקונסולה. אם כבר דיברנו על כך, Age Of Empires כנראה שלא יועבר

2001: חיריה בחלל

Space Debris

נראה במבט ראשון. הוא משמש יותר מעין תעודת כבוד ליכולתה של מערכת הפלייסטיישן המזדקנת, שלמרות גילה עדיין מצליחה לספק משחקים באיכות וברמה כמו זה. פעם היית צריך לבזבז שעות במרכז למשחקי וידאו כדי להשיג את הריגוש והכיף שנמצא כיום בתוך הקופסה האפורה והקטנה שמתחת לטלוויזיה. זה באמת המחשה של תהליך הקידמה, רק חבל שהיינו צריכים לחכות עד צאת המערכת החדשה כדי לזכות למשחק כזה.

לעמוד בקסם

גם אם אתם בדרך כלל לא אוהבים את הז'אנר שנקרא Scrolling Arcade, לא תוכלו לעמוד בקסמו של Space Debris. הצבעוניות הרבה, האנימציה בסגנון מנגה והדמויות המטורפות שמופיעות בו עם ההומור המטורף של כל אחת מהן, כל אלה עוזרים להביא את תחושת ה-Arcade אל תוך סלון ביתכם.



שדה קרב ענקי של חלליות. המשחק לא לוקח את עצמו ברצינות רבה מדי, בין ערימות הזבל שעפות עליך ניתן למצוא קופסאות קרטון מהסוג שאוספים מהדיוטי-פרי כשהזורים לארץ. המממ... מעניין מה עושות קופסאות משלוח בחלל הפתוח, היינו זה לא ענן של שברי חללית נוסעים, זהירות! שלא תפגע בנו איזו רגל של נוסע... גם ככה הביטוח לא מכסה נזקי התנגשויות.

כל דבר ב-Space Debris הוא גדול ומוחצן. הצבעים בולטים וחזקים, ההתפוצצויות ענקיות ומחרישות המקולים, והחיוזורים מפלצתיים. אמרנו ש-SD הוא קצת יותר מסתם משחק יריות רגיל כפי שהוא

Space Debris (פסולת חללית) מתחיל כמו עוד משחק יריות תלת ממדי שמתרחש בחלל, אולם מהר מאוד תגלו שהוא מכיל בתוכו פוטנציאל גבוה בהרבה. סצינות המעבר יספרו לכם את הסיפור הרגיל על מלחמות טובים-רעים המתרחשות על פני גלקסיות ומעל כוכבי לכת, אבל המשחק עצמו נותן הרגשה של סרט חלל הוליוודי טיפוסי, מה שאומר הרבה מאוד אפקטים בלי טיפת רגש, שתהיו משוחררים מהצורך להתעסק עם בעיות האגו של השחקנים הראשיים.



PlayStation.



Space Oddity

במסך הפתיחה תצטרכו להילחם על חייכם דרך מסך מתחלף, כשמצד אחד אתם מתחמקים מ-כמה מפתיע - כמויות ענק של זבל חללי לא ממוחזר, ומצד שני אתם מנסים לירות כמה שיותר טילים, כדורי פלסמה ופצצות חכמות לכיוון חלליות האויב המתקיפות אתכם. עד שתגיע לשלב השני, כבר תבין שב-SD יש קצת יותר מאשר סתם



הגהה מדד הים

המשלך זגלנו

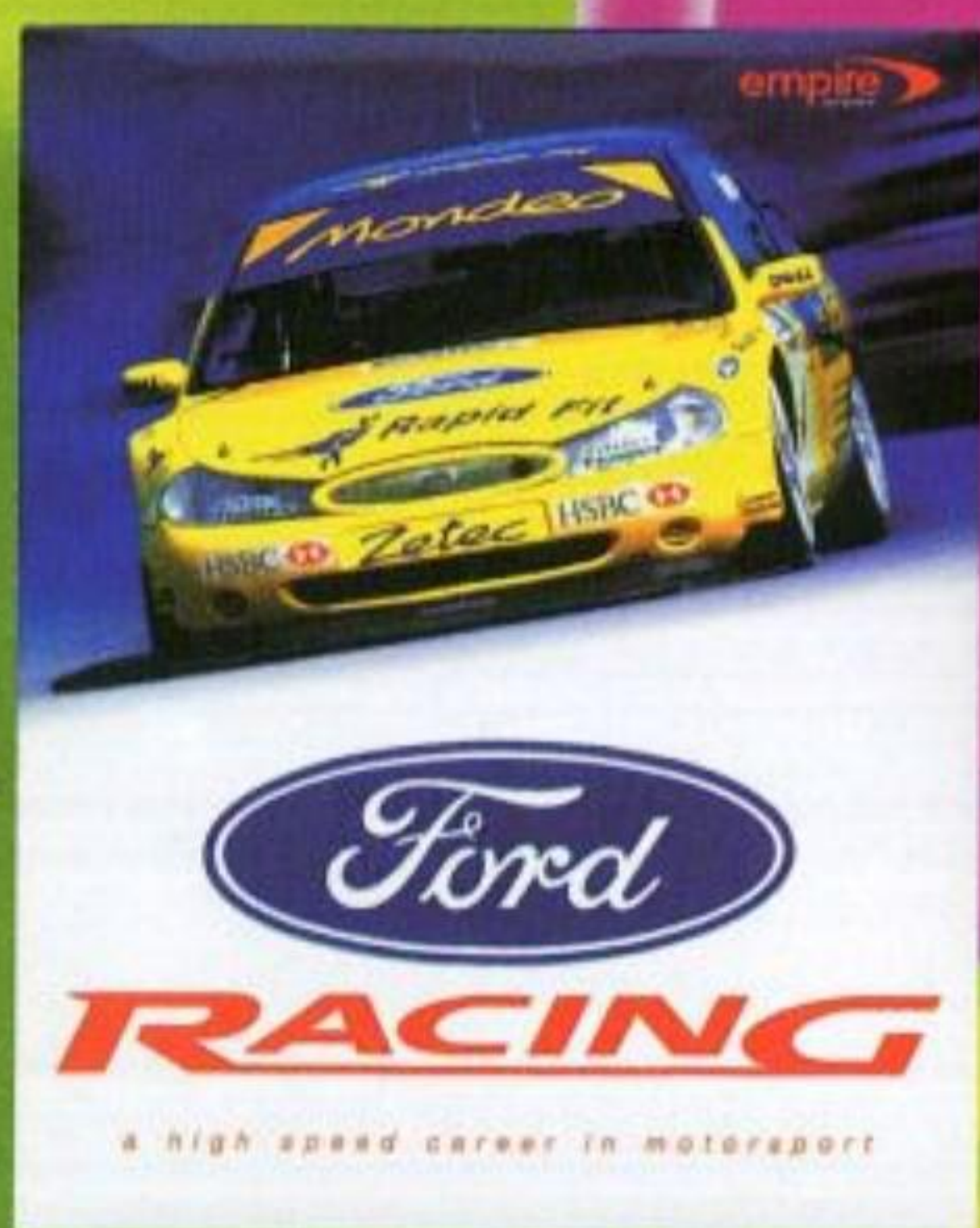
פד + משחק Ford Racing



+ 279 +
ש"ח

מחיר מיוחד לקוראי

WIZ



התקשרו עכשיו 1-800-220-840

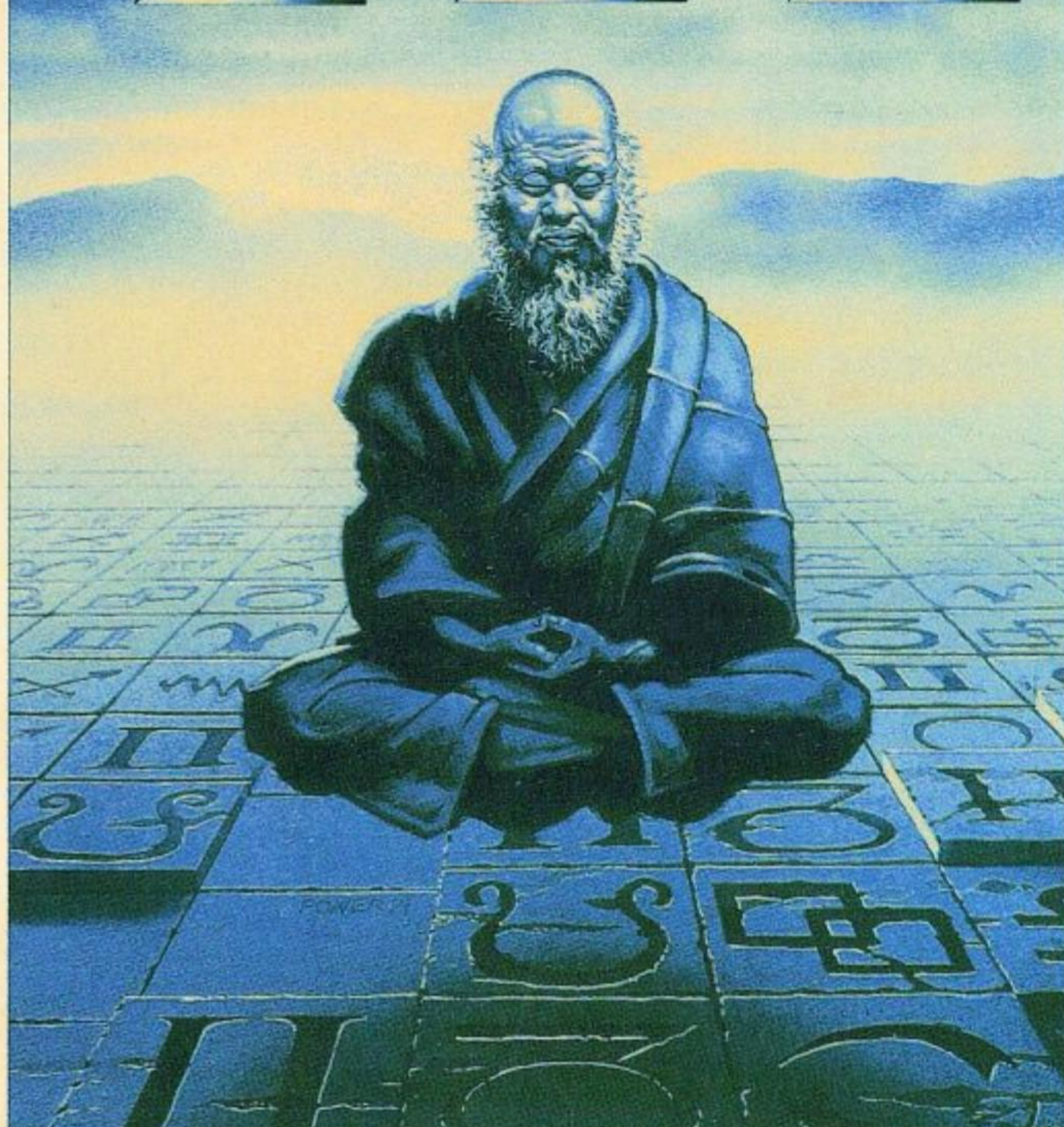
* המחיר לא כולל 25 ש"ח דמי משלוח עד בית הלקוח



,DRIVE ,CIVILAZATION:
 ,QUACKE 3 ,DARKSTON
 ,HEROES 3 ,MOTORACER 2
 ,BRAVEHEART, וכן את הסרטים
 הבאים על גבי תקליטור: מאטריקס,
 אימת הפנטום, פרקים מהסידרה
 סאות' פארק, אוסטין פאווארס 2, go,
 אוקטובר סקיי, אמריקן פאי, טרזן
 ועוד. עומר, 06-67532495 או אדם,
 06-6709477.

★ למכירה משחקים מקוריים וחלקם
 עם קופסה וחלקם בלי: FIFA 99
 מקורי עם קופסה, FA 18 KOREA,
 AGAZY OF KAIN SOUL NEAVER
 ,MONTEZUMAZ - RETURN ,LE
 ,TREASPASSEN ,BLOOD II
 ,TOMB RAIDER 1
 ,STREETS OF SIMCITY
 ,EVIDENCE ,PAX COREUS
 ,SWAT POLICE QUEST
 ,UNREAL
 ,VANGERS ONE FOR THE ROAD
 גברים, EXTREAM ASSALT
 בשחור, WSL 98, פיפוש,
 ,BRUTAL
 ,DCTUA SOCCER 2 IZN GOLD
 ,THE GURDIDN OF DARKNESS
 ,SIMON ,KYNENNDIAT
 ,BLOOD BATH
 ,THE 3 MILENIUM
 הפנתר, WORLD FOOTBALL 98
 הוורוד בהוקוס פוקוס, הפנתר
 הוורוד במשימה בינלאומית,
 ,EXCAL BUR

,KING QUEST: MASK OF ETERNITY
 ,SNOGO MOBILE ARBON DEVIEN
 ,HEXEN 2
 ,WORMS ARMAGEDON 3
 ,GET MEDIEVAL. ערן, 03-6344883
 או 03-6344881.
 ★ למכירה מאיץ גרפי ATI 4MB.
 דניאל, 02-9919299.
 ★ למכירה המשחקים הבאים על גבי
 תקליטור במחיר של 15 ש"ח בלבד
 כל אחד: כוחות האופל, הנסיך
 הפרסי 1+2, אופנועי הרעם, קפטן
 הוק, נקמת הצעצוע, שרלוק הולמס,
 מירוצי מכוניות, מתקפות אוויר,
 מייקל ג'ורדן, BLUE FORCE,
 ,ASSASIN ,THE RIDDLE
 ,SYSTEM SHOCK ,NO MERCY
 ,MILLENA ,HELL



נוחים. קובי, 07-6330063.
 ★ למכירה/החלפה המשחקים הבאים:
 ,MIGHT AND MAGIC 6
 ,BALDARS GATE ,HALF LIFE
 ,DIABLO + DIABLO HELLFIRE
 ,MIGHT AND MAGIC 7
 ,TRANSPORT: TYCOON 2
 ,DEADLOCK 2
 ,HIDDEN AND DANGEROUS
 ,STARWARS: THE PHANTOM
 ,G.T.A ,MEANCE
 ,ULTIMATE MANEGER 98
 ,PREMIER MANEGER 99
 ,CHAMPIONSHIP MANEGER 3
 ,COM ANDOS: ,SETTELERS 2
 BEYOND THE CALL OF DATY
 ,WINGS VS. TIE FIGHTER
 CALL TO POWER ,BUGS LIFE

למכירה

★ למכירה/החלפה המשחקים
 הבאים: MOTOCROSS 2:
 (2CD) ,BLOOD II ,FALCON 4.0
 ,TIBERIAN SUN
 ,VIRTUAL POOL 2
 ,TWISTED METAL 2
 ,BIO FREAKS ,DETHKARZ
 ,GTA2 ,GRAND TORING
 ,RE-VOLT ,INDIANA JONES
 ,TOY STORY 2 ,TRIKSTYLE
 ,AGE OF EMPAIRES 2: PLAN CRAZY
 ,DRIVER ,DELTA FORCE2
 ,NINTENDO64 + EMULATOR
 ,SWAT III, וכן את הסרטים למחשב:
 סאות' פארק, המפקח גדג'ט ועוד
 סרטונים מצחיקים. הכל במחירים

KILLING TIME ,SOULBRINGER
 ,KING QUEST 8 ,MORTYR:
 ,HEART OF DARKNESS
 ,PLANE CRAZY
 ,FIGHTING UNLIMITED
 ,HALO ,EXPENDIBLE ,CROC 2
 ,RAINBOW SIX ,DELTA FORCE
 ,LIENS VS PREDATOR
 ,SWAT 3 ,NEED FOR SPEED 4
 ,HALF LIFE ,OUTCAST
 ,DRIVER ,TRICK STYLE
 ,MIDTOWN MADNESS
 ,HYPE ,TONIC TROBLE
 ,URBAN CAOS
 ,SPIDERMAN 3D
 ,THE DEVIL INSIDE
 ,FELONY PURSIT
 ,HIDDEN & DANGEROUS
 ,GALLEON ,QUAKE 3
 ,SNOWBOARDING-1 SUPREME
 שמוליק, 03-5321123 או
 055-800802 (לא בשבת).

,CNC ,THE SIMS ,2
 ,THE GAMES FACTORY
 ,SOUTH PARK: CHEF'S LAV
 ,SOUTH PARK: RALLY
 ,SOUTH PARK
 ,SOUTH PARK
 ,RESIDENT EVIL 3
 וכן SHACK ,
 בסרט המחשב -
 SOUTH PARK .03-9024832
 אלירן, 03-9024832
 ★ מעוניין לקנות/להחליף את המשחק
 STARCRAFT BROOD (חבילת
 ההמשך). אבי, 09-8628288.

,BOUNTY HUNTER
 ,FIST FIGHT
 ,TACTICAL OPERATIONS
 ,GOLDEN GATE ,SHOGO
 ,RED GHOST ,DUNE 2
 ,STREET RACER
 ,CRIME PATROL
 ,SPACE PIRATES
 ,AMERICAN LASTER GAME
 ,STARBALL ,SHADOWS CRAIN
 ,SUPER STARDUST
 ,BUD TUCKER, וכן המשחקים
 הבאים על גבי תקליטור במחיר של
 25 ש"ח בלבד לכל תקליטור: 1.0
 משחקליק, 2000 נינטנדו, טוש טוש
 2, אנגלית מסביב לעולם, אנגלית
 בקלי קלות ו-98 FOOT BALL.
 אילן, 03-9040172, לא בשבת.
 ★ למכירה הפריטים הבאים: מחזור
 שער המוות (7 ספרים) - 200 ש"ח.
 ספרי ריוונלופט - 30 ש"ח כל אחד.
 אסופת מפלצות, אוגדן ראשון - 50
 ש"ח. עקיבא, 08-9264671.
 ★ למכירה המשחקים הבאים
 לפלייסטיישן: URBAN,
 ,FEAR EFFECT
 ,SYPHON FILTER 2
 ,WWF SMACKDOWN
 ,CHAOS ,MEDIEVEL ועוד
 משחקים רבים אחרים במחירים של
 כ-30-35 ש"ח. דודי, 054-530613
 או 03-6341274 (בשעות הערב
 בלבד).
 ★ למכירה משחק המחשב
 HALF LIFE, משחק אקשן הטוב
 של השנה ב-170 ש"ח במקום 200
 ש"ח, המשחק כולל: בונה שלבים,
 חוברת מקורית עם כל העזרה
 הדרושה להפעלת המשחק, אריזה
 מקורית וכמובן המשחק המלא.
 עומרי, 09-7716202.



משחקי תפקידים

★ שחקן AD&D או D&D מעוניין
 להצטרף לקבוצה מאורגנת באזור
 רחובות/מזכרת בתיה. שני קינן,
 08-9349338.
 ★ מעוניין להקים קבוצת "D&D"
 (דרקונים ומבוכים), בעיר כרמיאל,
 לגילים 11 עד 1 (מיועד לשחקנים
 לא מנוסים!). ניר בר-צבי,
 04-9881986.

★ מעוניין להשיג את המשחקים
 הבאים: 2 ,GTA ,INTERSTATE 82,
 ,RE-VOLT ,MESS'IAH
 ,KINGPIN ,COOL BOARDERS 4
 ,PACKMAN 3D ,SOUL FIGHTER
 STAR WARS:
 ,ROGUE SQUADRON 3D
 ,RESIDINET EVIL 2



מעוניינים

★ מעוניין במשחק 13 BRAIN DEAD.
 ניב, 03-9307081.
 ★ מעוניין לקנות את המשחקים:
 ,PRIVATEER 1 ,LITTLE BIG
 PRIVATEER 2
 ו-2 ADVANTURE. ליאור,
 050-909475.
 ★ מעוניין בתוכנות הבאות: משחקליק



EARTH 2150
לאהבי הז'אנו בלבד

מפיץ: Mattel Interactive



Earth 2150 הוא משחק משופץ מז'אנו האסטרטגיה ב"זמן אמת", שיכול מנוע תלת ממד ועלילה מרתקת יותר מקודמו. נושא המשחק מתמקד בשדות הקרב, אותם ניתן לראות בו-זמנית בשלוש נקודות שונות תוך כדי משחק. עוד נוסף, שבדומה ל- Dark Region 2, יוצגו ב-Earth 2150 מחזורי משחק של יום ולילה, כאשר השחקן יוכל לבחור את האוניות, הטנקים והמטוסים ולהקים בסיסים צבאיים תת קרקעיים כראות עיניו.



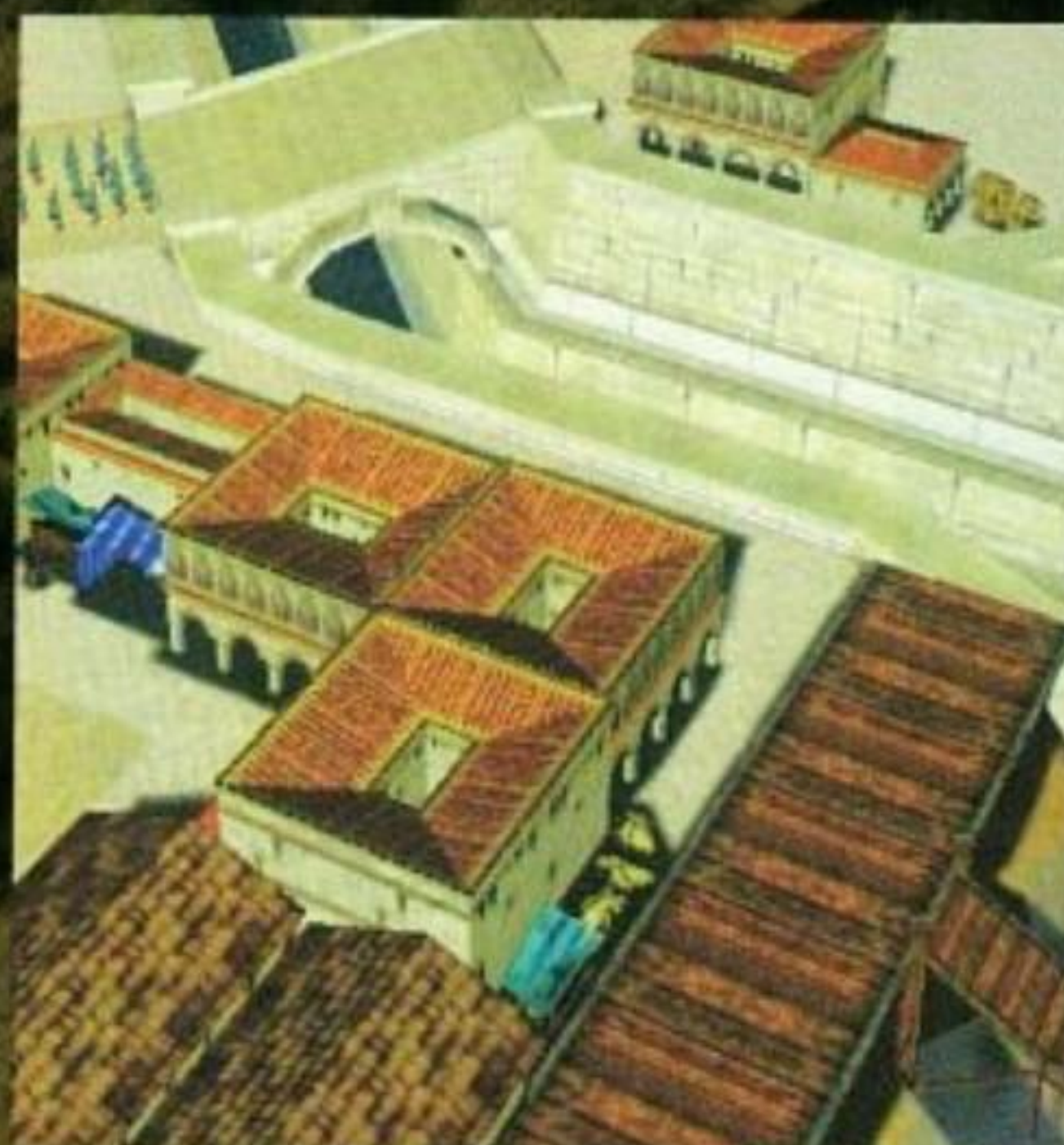
PRAETORIANS
טרום עידן הפיצה

מפיץ: Eidos



הדקות הראשונות במשחק Praetorians מזכירות מאוד את Braveheart (גם הפעם הגברים בחצאיות). תפקידכם להנהיג משמר מובחר של מספר יחידות חיילים רומאים ולהגן על העיר רומא. נציין, שתוך כדי חובתכם הרומאית, תשתתפו בקרבות תלת ממד בלתי נשכחים בהם נכללות גם מפות, בחירת נקודות תצפית ומיקוד, ולאחר שלמדתם את הטופוגרפיה של מקום הקרב ותכונות האויב שמולכם עליכם לבחור את היחידה שתתאים לקרב, מנוע הלחימה הטוב ביותר ולהסתער במהירות על המקלדת.

עוד נוסף שהמשחק מתחיל במשימות קלות יחסית ולינאריות שיסייעו למתחילים להיכנס לאווירת המשחק, כאשר שלבים מורכבים ביותר יהיו במשחקי הרב משתתפים דרך הרשת.

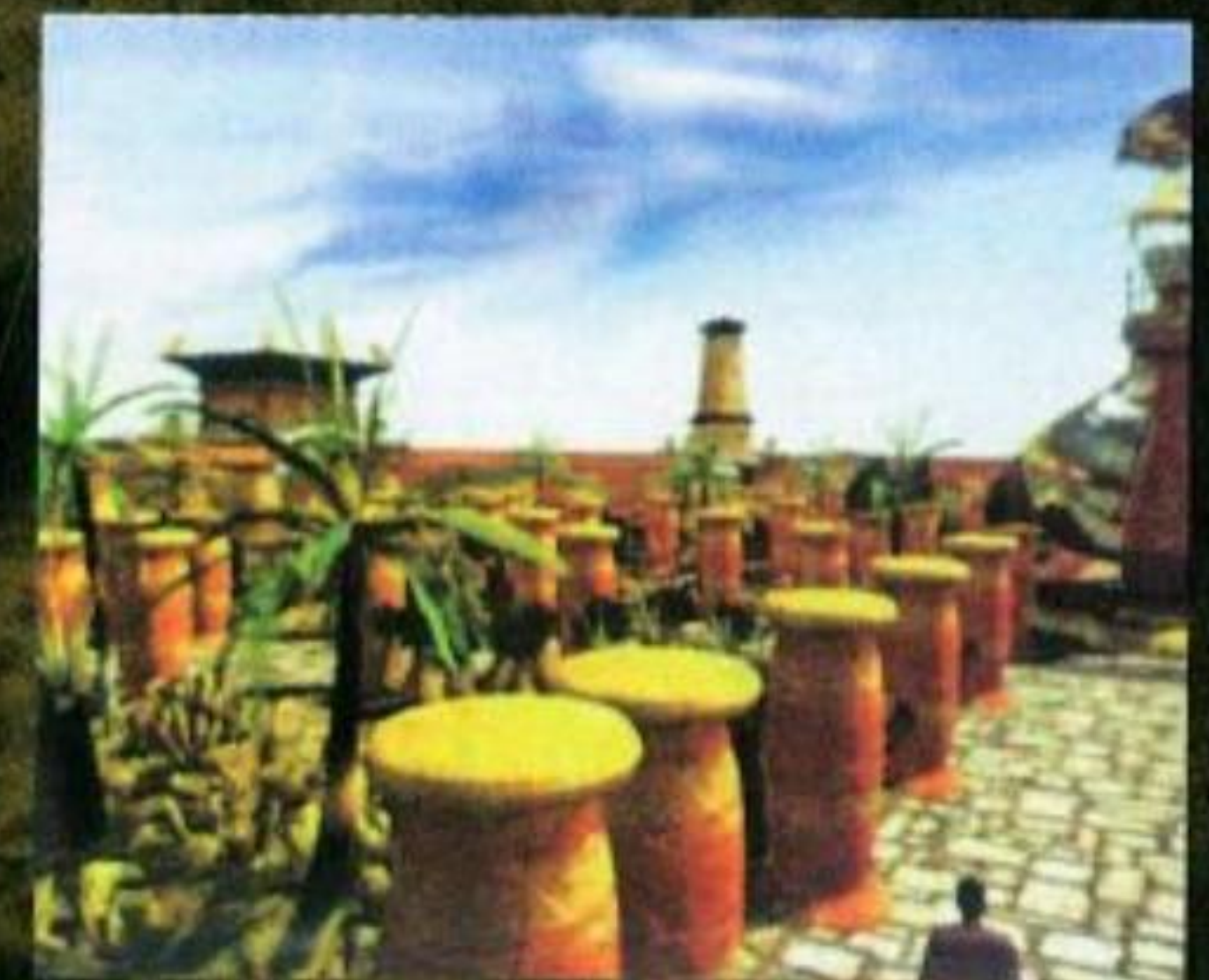


THE TIME MACHINE
מסע בזמן

מפיץ: Cryo



The Time Machine הוא משחק חדש שיגיע לחנויות בעוד כחודש, ובולטת בו באופן מיוחד העלילה, שבה תמצאו את עצמכם נוסעים בזמן העתיד במטרה להביס אליל מרושע בשם Khronos. מלבד העלילה, The Time Machine מציג מנוע משחק גרפי משוכלל ביותר, שאיפשר את יצירתם של דמויות רב גוניות ונופי רקע, כאשר השחקן שולט על הפרטים הקטנים האחרונים תוך כדי צפייה דרך זוויות ראייה שונות.





WORLD CHAMPIONSHIP SNOOKER
חגיגה בסנוקר

מפיץ: Codemasters



יש הטוענים שמשחק סנוקר הוא אמיץ, מרגש ומתח אפילו מכדורגל משובח, ובגלל שהוא אחד מענפי הספורט הנצפים ביותר בטלוויזיה האנגלית, פותח המשחק World Championship Snooker, שבו מופיעים בטורנירים דמויותיהם של 20 שחקני הסנוקר הטובים בעולם (מתברר שיש דירוג כזה), בחדרים מסתוריים אפופי עשן. נציין, שסימולציה של משחק סנוקר היא עניין די מסובך, וכל מי שהתנסה במשחק יודע עד כמה חשובים בו חוקי הפיזיקה וחשובי נוסחאות לאומדני כוח ומרחק. אם כך נשאלת השאלה מדוע לרכוש את משחק המחשב אם ניתן לשחק את המשחק האמיתי במועדון? והתשובה היא שב-Snooker World Championship תוכלו להתחרות באלופי עולם ולהשתתף בטורנירים רבי משתתפים ברשת.



DEUS EX
משימה בלתי אפשרית

מפיץ: Eidos



Deus Ex הוא משחק תפקידים עם מוטיבים ריאליסטים ומנוע תלת ממד ואנימציה יפה במיוחד ומפורטת. כמו כן, המשחק מלווה בכ-150,000 משפטי דיאלוג שונים המופיעים בהתאם למצב, מכוונים לשחקן ושומרים על הקשר הענייני איתו, כאשר תפקידכם לעמוד במשימות תוך כדי אינטראקציה עם דמויות שונות. לסיכום נציין שכדי ליהנות מ-Deus Ex יש להצטייד בזמן, בסבלנות וביכולת תגובה מהירה המשולבת במחשבה ובתכנון הפתרונות למשימות השונות, אבל ההשקעה משתלמת.

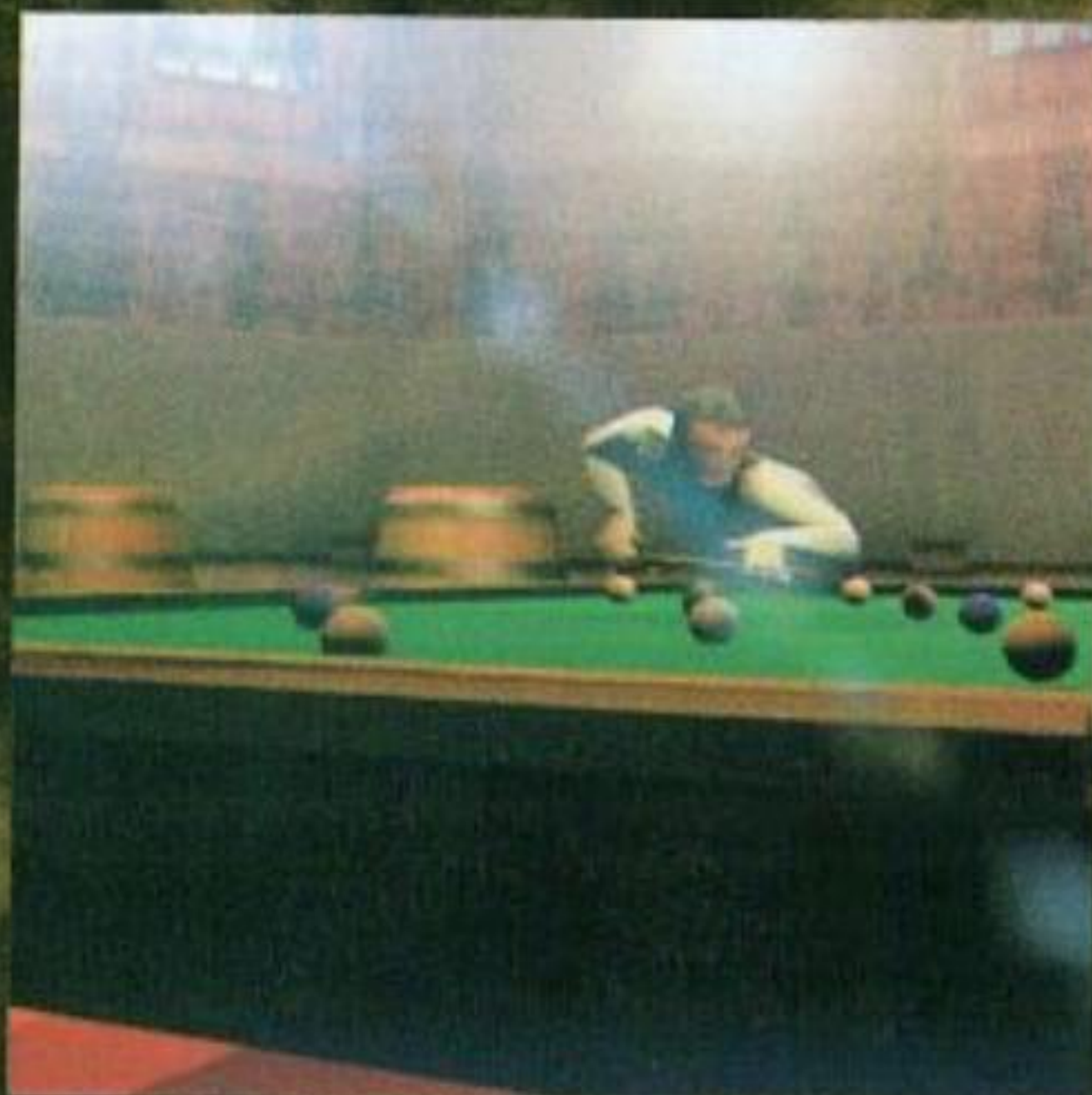


KLINGON ACADEMY
די, נמאס!

מפיץ: Interplay



Klingon Academy הוא משחק חדש בסדרת מסע בין כוכבים, שיגיע לחנויות בתקופת החופש הגדול, ולדעתנו תקבל את פניו התלהבות צוננת בלבד. אמנם שוב מדובר בסימולציות קרב בחלל, אבל יש לציין שהלחימה איננה פשוטה, ובקרב השחקן צריך גם להראות כושר מנהיגות ושליטה על צוות ותיפקוד ספינת החלל. עוד נוסיף, שהאלמנטים הגרפיים מדהימים והעלילה מתפרשת על פני שישה מסלולים בהם תוכלו לבחור מבין עשר ספינות החלל, כאשר לכל אחת מהן היתרונות והחסרונות ויש להתאימן למאפייני המסלול.





HEART OF STONE
שרלוק הולמס מודרני

מפיץ: Eidos

Heart Of Stone הוא משחק המשלב מספר ז'אנרים, שמבטיחים הצלחה מידית: אסטרטגיה, פעולה והרפתקה עם מספר אלמנטים של RPG. גיבור המשחק הוא סטודנט שחוקר את תעלומת הרצח של דודו הצרפתי, ותוך כדי כך נחשפת תגלית מסתורית שיש לאתר. עוד נוסף, שדרכו של הסטודנט בגילוי האמת מלווה בסכנה, במפגשים עם דמויות שעשויות לגדב מידע חשוב ובמסעות בכל רחבי אירופה.

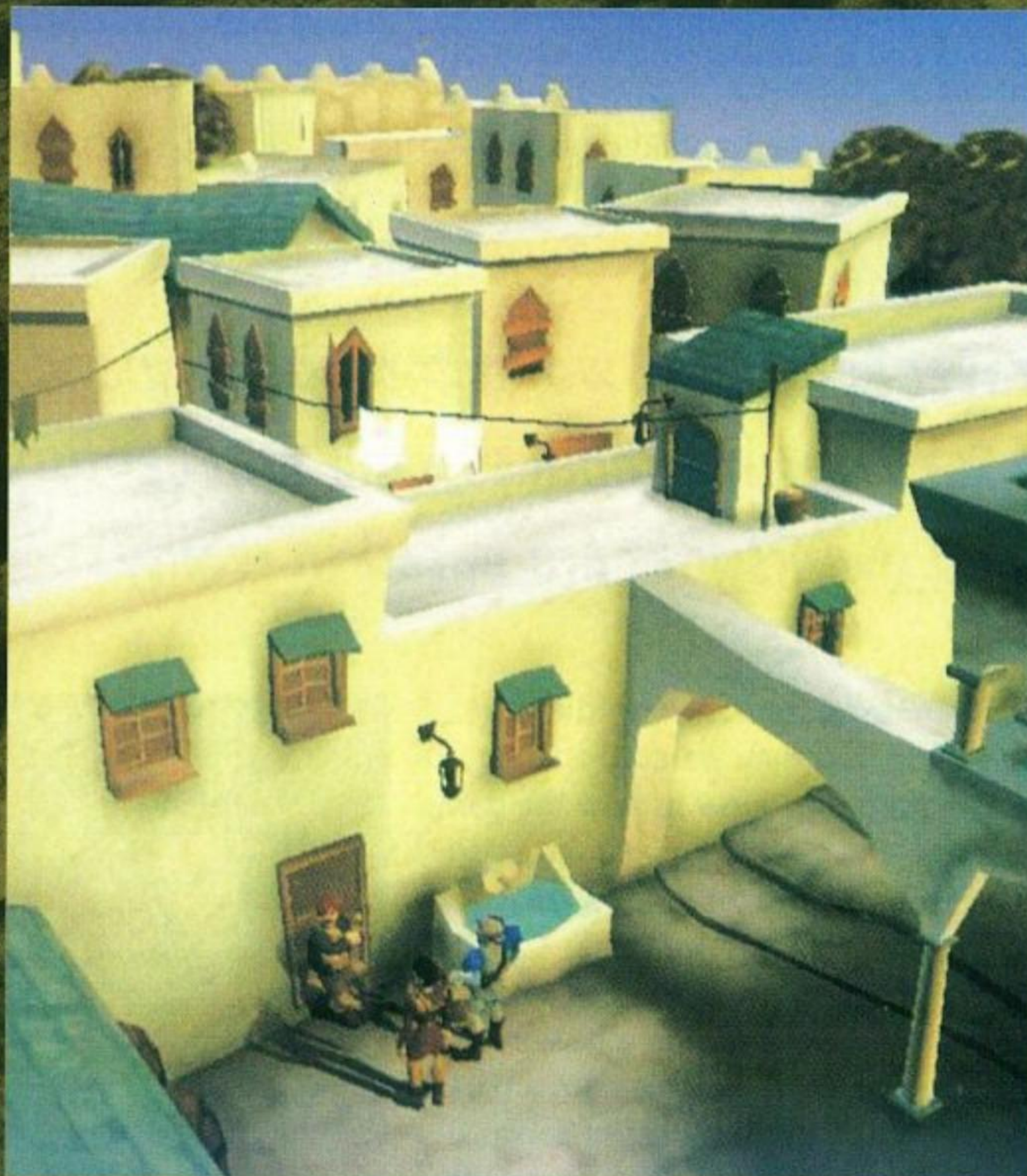
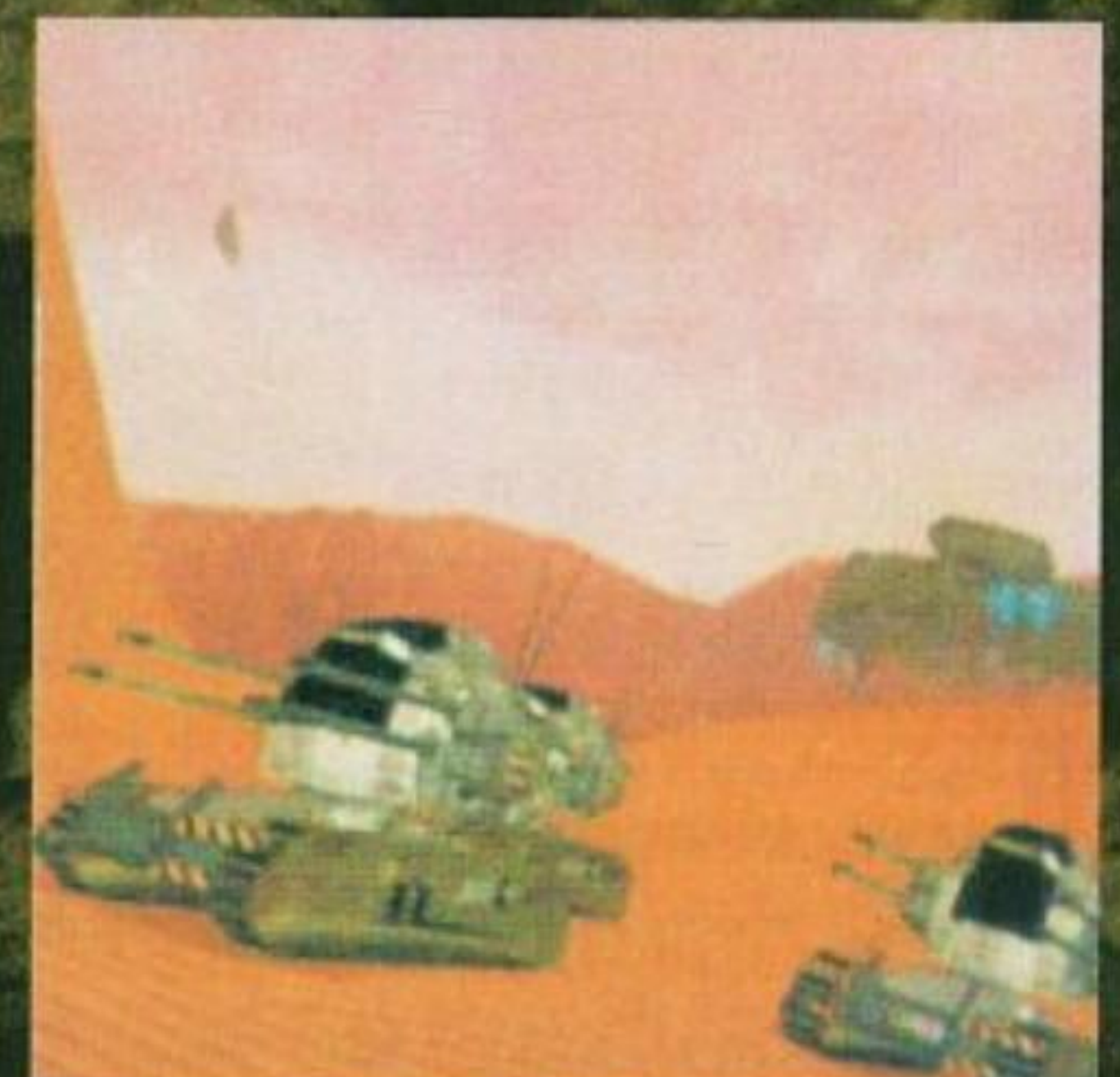


GROUND CONTROL
אסטרטגיה התוחכמת

מפיץ: Sierra



Ground Control הוא הפתרון לכל מי ששבע מהאלמנטים החוזרים של מוות והרס במשחקי האסטרטגיה ב"זמן אמת". המשחק מבוסס על אסטרטגיית יחידות, כאשר לכל קרב עליכם להרכיב, להתאים את היחידה הנלחמת ולבחור את הציוד וכלי הנשק הנכונים. בנוסף, פותחה במשחק גרפיקה באיכות גבוהה התורמת לזרימה דינמית של עלילה ותחושת מתח ומשיכה למשחק.



SHOGUN TOTAL WAR

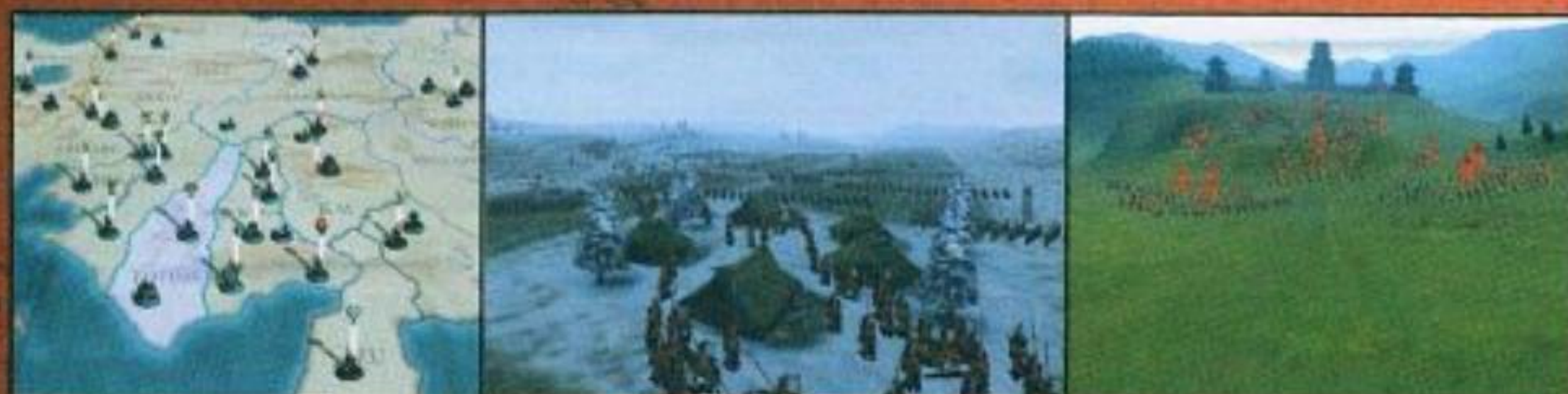
לוחם נינג'יה, שוגון אכזר ופיפייה יפנית
יוצאים למלחמה...

PC Zone

ציון 93

"משחק האסטרטגיה
המציאותי והמסעיר
ביותר שתמצאו על
המדף."

צאו איתם למסע קרבות נועז ביפן של המאה ה-16



SHOGUN
TOTAL WAR



TOTAL WAR

ELECTRONIC ARTS™

PC
CD

המסע
המלחמה
הגדולה

להשיג ברשתות השיווק, חנויות המחשבים, הצעצועים והספרים.
להזמנות 24 שעות ביממה: 03-5124040

TOTAL WAR



מחיר מיוחד
לקוראי WIZ
149 ש"ח
בלבד*

שילוב של אסטרטגיה אלוהית ומשחק תפקידים משובח

התקשרו עכשיו 1-800-220-840

* המחיר לא כולל 25 ש"ח דמי משלוח