

# RC

revista lu' claud

## Söldner

Un joc german care ne aruncă din nou în vârtoarea războaielor virtuale de care nu reușim să ne mai săturăm



Anul 1- Numărul 2 - Săptămâna 2 - Iunie 2004

Se distribuie GRATUIT!

# Zoo Empire

Saga animalelor încarcerate continuă la Ensemble Studios

# Besieger



# Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude



**Cele mai noi jocuri**

**Sâmbătă, ora 11.00**

**Numai la ANTENA 1**

**GigaBit**





## Cei mai buni?

Unul din subiectele care incită cel mai tare spiritele în comunitatea gamerilor români este: Care e cea mai bună revistă de jocuri? Imediat ce se ridică această problemă apar și taberele potrivnice, se ascut săbiile, se incită orgoliile și de cele mai multe ori se lasă cu confruntări verbale (unele chiar violente).

Personal mi se par premature aceste reacții în condițiile în care pe piața românească există doar trei reviste de jocuri: Level (pe care o consider singura revistă autentică de jocuri), XtremPC (un metis între hardware, software și multimedia) și PC Games 4fun (care datorită unei politici editoriale nefericite nu a avut impactul scontat). Fiecare dintre aceste reviste își are baza ei de fani, cititori care o consideră cea mai bună de pe planetă și care sunt capabili să-și dea duhul încercând să-i convingă și pe ceilalți de veridicitatea afirmațiilor lor. Tot atât de adevărat este că fiecare revistă își are opoziții ei, extrem de îndârjiți și inflexibili. Din nefericire, ca în atâtea alte domenii, la capitalul reviste de jocuri am rămas în coada Europei, fiind pe picior de egalitate cu țări ca Albania sau Kirghistan. Este foarte greu să supraviețuiești cu o astfel de revistă în România, în ciuda faptului că jocurile atrag din ce în ce mai mulți tineri, în ciuda faptului că datorită acestei noi pasiuni vânzările de hardware în România se mențin la un nivel destul de ridicat (suficient cât să atragă atenția distribuitorilor asupra ei). Din păcate însă, cei care vând echipamente hardware în România nu par încă să realizeze că o companie care îi cumpără 20 de calculatoare medii odată, iar șapte ani rămâne cu ele, îi aduce pe termen lung mult mai puțin profit decât 20 de gameri care își mențin an de an calculatorul la cel mai înalt nivel. Momentan nu putem decât spera într-o redresare a situației, poate într-un final vom reuși să învățăm de la colegii noștri estici, cehi, polonezi, unguri sau chiar bulgari.

*Claude*

**Director General**

*Claude*

**Redactor-șef**

*Claude*

**Redactor**

*Claude*

**Colaborator**

*Claude*

**Tehnoredactare**

*Claude*

**Distribuție**

*Claude*

**Marketing**

*Claude*

*Toate materialele publicate în această revistă sunt proprietatea editurii Dark Times Multimedia. Utilizarea, copierea sau comercializarea lor fără acordul editurii este strict interzis.*

Această revistă este editată  
de către

**DARK TIMES MULTIMEDIA**

Adresa redacției:

[www.dark-times.com](http://www.dark-times.com)

Pentru informații, sugestii și  
reclamații ne puteți contacta la:

[office@dark-times.com](mailto:office@dark-times.com)

## Aura: Fate of Ages

Printre jocurile ce vor fi lansate la începutul lunii viitoare se numără și o realizare a unei companii cu nume de legendă: Mindscape. Jocul se numește Aura: Age of Fates și va fi un joc adventure cu o grafică menită să te lase perplex. Eroul este un student al celebrului Clan of the Keepers, iar povestea se învarte în jurul călătoriei inițiatice a acestuia. Clan of the Keepers sunt gardienii inelelor secrete, inele ce conferă puteri nemărginite celui care le poartă. Acestea pot comprima sau expanda spațiul și timpul, pot deschide porți



către alte dimensiuni sau chiar pot crea lumi noi. Începând cu 19 iulie vom avea cu toții ocazia să ne clătim privirile cu peisajele absolut fantastice din acest joc adventure.



## Forever Worlds

Mindscape, după o dispariție de durată, se pregătește pentru o lună fierbinte la propriu și la figurat. La sfârșitul acestei luni ei vor lansa încă un joc adventure point and click. Aventura îl aruncă pe arheologul Dr. Jack Lanser undeva în jungla amazoniană, pe urmele mentorului său, vestitul paleontolog Doc Maitland. Acesta a dispărut de ceva vreme, iar fiica lui, Nancy, este teribil de îngrijorată. Nu e de mirare că eroul s-a oferit imediat voluntar pentru căutarea celebrului savant.

De-a lungul căutării acesta va auzi tot felul de zvonuri conform cărora dispariția savantului ar fi legată de un loc mistic din mijlocul junglei unde se presupune că s-ar afla secretul tinereții veșnice. În tentativa sa de a ajunge în acel loc eroul, alături de Nancy, va străbate o serie de lumi ciudate și fante temporale care riscă să le sucească mințile atât lor, cât și gamerilor.



## Beta Test Tribes: Vengeance

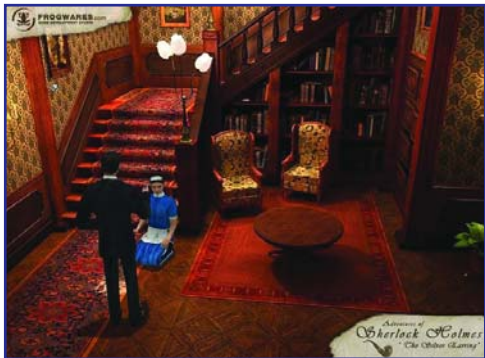
Vivendi Universal a anunțat că începând cu 14 iunie primește înscrieri din partea celor care doresc să testeze pe viu viitorul joc Tribes.

Testul va începe cu un număr limitat de utilizatori, urmând ca alții să fie primiți pe parcurs. Cei care vor participa la Tribal Wars vor avea o situație privilegiată deoarece vor avea ocazia de a testa jocul în cadrul evenimentului. Dintre aceștia, cei care se vor prezenta cu chitanța pre-comenzii pentru Tribes: Vengeance vor fi primiți automat în programul de beta-test.

Tribes este un action shooter futurist



cu un grad foarte ridicat de succes în Statele Unite. Tribes: Vengeance este anunțat pentru 24 octombrie 2004.

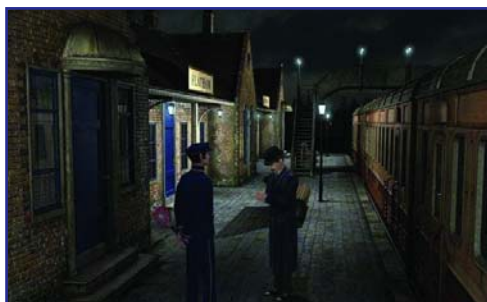


Digital Jesters, producătorii jocului Sherlock Holmes: The Silver Earring, au anunțat lansarea oficială a site-ului dedicat acestuia.

La [www.sherlockholmesgame.com](http://www.sherlockholmesgame.com) doritorii pot găsi imagini din joc, tot felul de obiecte download-abile și o mulțime de informații despre acest joc. Sherlock Holmes este un joc adventure în stilul clasic, în care ne vom reîntâlni cu celebrul detectiv alături de partenerul său nelipsit, Dr. Watson. Și pen-

## Sherlock Holmes pe net

tru ca atmosfera misterioasă să fie deplină, jocul va avea o coloană sonoră alcătuită din reprezentații ale unor violoniști celebri ca Nicolo Paganini și Felix Mendelssohn. „Sherlock Holmes: The Silver Earring este un joc dedicat micului detectiv ce sălășluiește în fiecare dintre noi“ declara Leo Zullo, director de marketing al Digital Jesters. Iar acest mic detectiv se va putea manifesta în voie de la sfârșitul lunii august.



# Zoo Empire

Zoo Tycoon și toate celelalte mission pack-uri cu care a fost dotat se pare că nu ne-au fost de ajuns. Încă mai vrem să construim grădini zoologice în care să ținem închise cele mai luxuriante și inedite animale într-o bucuria vizitatorului cu buzunarele dolidora de mărunțiș.

Zoo Empire, jocul ce va veni în curând pentru a-l înlocui pe predecesorul său, nu se abate foarte tare de la tradiție. Vom avea posibilitatea de a urma o carieră în acest domeniu, acceptând rând pe rând toate provocările pe care ni le oferă campania sau vom putea juca „standbox“ o misiune în care ne vom stabili singuri regulile.

Dezvoltarea parcului Zoo se înscrie pe aceleași coordonate. Noi amplasăm căi de acces. Noi amplasăm diverse clădiri

(de întreținere sau divertisment). Noi adoptăm animale. Noi construim locuințe pentru ele, cât mai apropiate de mediul lor natural astfel încât să nu le apuce dorul de ducă. Noi cercetăm atracții inedite. Noi impunem prețul biletului de vânzare. Ei (adică turiștii)



se zgâiesc la animale și-și golesc buzunarele în vistieria noastră. Ele (animalele) se zgâiesc la turiști și-și văd neluate de ocupațiile zilnice. Pe de altă parte jocul are și câteva scâpări inedite. De exemplu în timpul campaniei vom putea opta pentru o anumită atitudine publică vis-a-vis de soarta animalelor. Putem fi antreprenorul fără scrupule pe care îl interesează doar dimensiunea contului din bancă sau putem deveni un

ecologist fervent. Pentru delectarea turiștilor, vom avea la dispoziție câteva trucuri noi. Unul dintre cele mai spectaculoase este crearea unor trasee de vizitare care să implice și activități auxiliare. Astfel anumite părți ale Grădinii Zoologice pot fi accesibile numai pe apă, ceea ce îi va pune pe săracii vizitatori să de puțin la vâslă. Tot la fel de bine le puteți pune la dispoziție un tren cu care să viziteze parcul, asta în cazul în care sunt prea leneși să se deplaseze singuri.

În altă ordine de idei, producătorii se laudă cu vreo 200 de tipuri de construcții și peste 40 de specii de animale. Unele dintre aceste animale, cele considerate mai inteligente, vor putea fi antrenate și folosite pentru punerea în scenă a unor spectacole foarte atractive pentru publicul vizitator.

Mult mai important decât aceasta consider însă prezența enciclopediei în care sunt descrise aceste animale precum și obiceiurile lor și mediul în care trăiesc. Zoo Empire devine astfel unul din acele jocuri în care distracția nu se limitează strict la scenele ce se derulează pe ecranul monitorului, ci se



materializează și printr-o serie de cunoștințe noi pe care tinerii le pot acumula. Poate acesta este unul dintre motivele pentru care aștept cu nerăbdare să apară acest joc, curiozitatea mea în ceea ce privește natura înconjurătoare fiind fără limite.

Fiind un ecologist convins sper ca animalele să fie apreciate, înțelese și acceptate, iar habitatele lor naturale să fie păstrate sau salvate.

*Claude*

*"Not only is Zoo Empire fun, it is also the most realistic and educational zoo simulation!"*



# Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude

Vă mai aduceți aminte primele jocuri PC pe care ați avut ocazia să le jucați? Printre acestea este imposibil să nu se fi aflat și măcar unul din cele șapte jocuri ce l-au avut ca protagonist pe Leisure Suit Larry. Cariera lui a început fulminant în 1987 și s-a încheiat oarecum lamentabil în 1997 când ultimul joc ce l-a avut ca erou principal a trecut aproape neobservat. Însă cei zece ani în care a fost alături de noi și-au pus amprenta asupra multor generații de gameri și era inevitabil ca, mai devreme sau mai târziu, să se producă și reîntoarcerea lui Larry.

Vivendi Universal sunt cei care s-au decis până la urmă să-l ajute pe Larry să urce din nou, glorios, pe monitoarele calculatoarelor într-o nouă producție intitulată Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude. Numai că de data aceasta nu vom juca cu acel Larry al generațiilor mai vechi de gameri ci cu un nou Larry care este nepotul eroului

binecunoscut. Larry Lovage, așa îl cheamă pe noul erou, tocmai a atins vârsta majoratului și a reușit să ajungă la unul dintre cele mai faimoase colegii



americane, Walnut Log Community College. Cum așchia nu sare departe de trunchi, Larry Lovage este o copie aproape fidelă a lui Leisure Larry, este mic de statură, are un cap enorm, o freză cât se poate de ciudată, se îmbracă în contradicție cu bunul gust și este probabil cel mai mare „looser“ care a ajuns la acest colegiu. Imaginați-vă că din acest personaj trebuie să facem cel mai admirat, iubit, urmărit și apreciat mascul din colegiu. Spre norocul nostru și al lui Larry, la colegiu sosește o caravană TV, aparținând unui Reality Show



de "matrimoniale". Aceasta este sansa unică a lui Larry, dar pentru a se putea înscrie trebuie mai întâi să dovedească producătorilor că este un adevărat macho, și cum altfel poate dovedi acest lucru decât agățând cele mai frumoase și râvnite studente din campus.

Actul de cucerire se derulează pe parcursul a mai multor mini jocuri în care trebuie să le implici pe studente. În demoul oferit de Vivendi Universal, de exemplu, veți avea ocazia de a seduce pe Sally Mae, o studentă texană. Pentru aceasta mai întâi va trebui să mimați o conversație la telefon cu un celebru producător pentru a-i atrage atenția, apoi îi veți pregăti un cocktail. După cocktail va trebui să o impresionați pe puștoaică cu mișcări lascive de dans pentru ca în final să o provocați la un concurs de băut. Primul care

se îmbată va pierde și bineînțeles că acela nu trebuie să fie Larry.

În timpul dialogurilor cu fetele veți avea posibilitatea de a selecta dintr-o listă diverse replici. Unele sunt marcate cu verde ceea ce înseamnă că sunt alegerea cea mai bună, altele cu galben ceea ce înseamnă că sunt opțiuni riscante în timp ce cele roșii vor aduce mai mult ca sigur neazuri. Vă recomand însă să încercați și variante riscante deoarece scenele ce vor urma vă vor umple de râs.

Întregul joc ne uimește prin



umorul său, o caracteristică de bază a întregii francize.

Din păcate va mai dura ceva timp până ne vom prăpădi de râs în fața noilor pozne ale lui Larry întrucât jocul este prevăzut pentru lansare abia spre sfârșitul acestui an.

*Claude*

*Experience the funniest, sexiest gameplay that only Leisure Suit Larry games deliver.*



# Söldner: Secret Wars

Compania germană JooWood nu mai este de mult un nume necunoscut în această lume a jocurilor. De la începuturile sale germanii au lansat nenumărate jocuri dintre care unele au primit laudele presei de specialitate.

Ultima lansare a companiei se numește Söldner: Secret Wars și este un joc tactical/action în care vei intra în pielea unui comandant al unei unități speciale. Acest joc încearcă să recreeze situația geopolitică actuală în care puține națiuni din lume mai au curajul să pornească un război fățiș. În schimb se recurge din ce în ce mai des la unitățile de asalt de elită, formate de cele mai multe ori din mercenari. Acești soldați, extrem de bine antrenați, se vor infiltra în teritoriul inamic și vor executa diverse misiuni, de la răpiri sau eliberări de ostatici, până la sabotaje sau asasinat. Așa se va derula și Söldner și acesta este genul de acțiune pe care vi-l propune.

Spre deosebire de alte jocuri de gen, în care ți se spune ce trebuie să faci și tu execuți ca un robot, în Söldner vei avea posibilitatea să alegi. Și orice alegere făcută pe parcursul misiunii va avea repercusiuni în politica mondială și în derularea jocului.

Söldner nu se limitează doar la campanii single player, producătorii introducând și varianta multiplayer care poate suporta până la 32 de jucători simultan.



O să mă ocup puțin mai mult decât de obicei de multiplayer deoarece Söldner promite foarte mult la acest capitol. Hărțile pe care se desfășoară acțiunea sunt foarte mari, astfel încât cei 32 de jucători ce pot fi antrenați într-o bătălie nu se vor călca în picioare. Dacă puteți face rost de un server Linux de ultimă generație numărul jucătorilor dintr-o luptă poate crește de patru ori. Pe lângă aceasta hărțile sunt concepute foarte rea-

list, pentru aceasta folosindu-se datele furnizate de sateliții ce supraveghează Europa. Atât relieful cât și condițiile climatice sunt reproduse cu acuratețe, lucru ce a permis producătorilor să dezvolte câteva idei interesante.

Astfel ziua și noaptea sau vremea nefavorabilă vor afecta puternic vizibilitatea jucătorilor. În aceste situații, extrem de utile se vor dovedi sistemele de vedere de noapte sau cele cu infraroșii ce pot detecta căldura corpului sau a motorului.

Datorită numărului mare de jucători ce pot fi implicați în luptă, era firesc ca și arsenalul să fie unul impresionant, astfel încât fiecare să poată să se echipeze după pofta inimii. În joc veți putea regăsi arme dintre cele mai variate, de la pușca Barrett până la arme grele precum lansatoarele de rachete. Sunt prezente arme clasice, cum este pistolul automat rusesc AK-47, dar și arme experimentale precum automatul american OICW. În timpul luptelor armele nu sunt suficiente și pentru aceasta producătorii s-au gândit că nu ar strica să le ofere jucătorilor posibilitatea de a conduce vehicule militare. Iar lista lor este la fel de impresionantă conținând:



blindatele Humvee, tancurile Abrams sau T-80, elicopterul de asalt Hind sau avioanele Hornet și F-16.

Armele grele de pe aceste mașinării de război pot afecta relieful. O rachetă de pe un Hind, de exemplu, poate crea un crater, ce ulterior poate fi folosit ca tranșee. Orice clădire de pe hartă poate fi dărâmată dacă este lovită cu armament suficient de puternic.

Având în vedere că engine-ul grafic este de generație modernă, mediul este destructibil, iar armele sunt ultra-realiste acest joc poate concura cu succes chiar și cu Counter Strike-ul. Ceea ce îi și dorim deoarece ar cam fi timpul să schimbăm puțin decorul.

*Claude*



## VERDICT

Grafică ★★★★★

Sunet ★★★★★

Control ★★★★★

Jucabilitate ★★★★★

Atractivitate ★★★★★

# BESIEGER

Producătorii ruși de jocuri încep să fie din ce în ce mai cunoscuți și mai bine cotați. Primal Software, un nume care nu spune nimic dacă nu ai jucat I of the Dragon, a lansat săptămâna aceasta un joc de strategie în timp real amplasat într-un univers medieval. Jocul se numește Besieger și este istoria unui conflict între Vikingi și Cimmarioni (strămoșii slavilor).

Ca în orice RTS veți aduna resurse, veți construi baze, veți armate imense cu care să curățați orice urmă de picior inamic de pe hartă. Însă elementul de grație al acestui joc îl constituie fortificațiile ce pot fi construite și care trebuie distruse pentru a obține victoria. Înainte de a te confrunta cu armata inamică, vei fi nevoit să dărâmi din calea ta rânduiri-rânduri de fortificații, lucru care și



explica numele jocului. Besieger este unul dintre puținele RTS-uri unde numărul conteează mai puțin, iar calitatea primează. Un atac frontal asupra unor fortificații bine păzite este un act sinucigaș indiferent cât de mulți sunt atacatorii.

Pentru a trece cu succes de un astfel de obstacol vor trebui adoptate tactici mai rafinate în

care mașinile de asediu și eroii vor avea un cuvânt greu de spus. Dacă puteți descoperi o cale alternativă, de a ocoli fortificațiile, atunci profitați de ea. Având aceleași engine ca și

I of the Dragon, un joc pe care vi-l prezentăm la Bit pe la începutul primăverii, Besieger se bucură de aceleași facilități tehnice ca și jocul menționat. Astfel nivelele și hărțile sunt imense și pot cuprinde un număr impresionant de obiecte. De aceea fortificațiile ridicate pot fi de-a dreptul impresionante. Iar cel mai important întregul teren este deformabil. Cu ajutorul unor magii puternice sau a mașinăriilor de război sofisticate vom

putea remodela relieful. Vom putea distruge munți, vom putea defrișa păduri întregi sau rade localități de pe fața pământului.

Besieger poate fi jucat și în multiplayer, hărțile sale gigantice putând cuprinde până la 16 jucători ce se vor înfrunța fie în Deathmatch fie în Capture the Flag. Besieger deși pare un RTS banal are avantajul de a focaliza acțiunea asupra unui aspect neglijat până acum în jocurile de gen: asediul. Iar acest aspect poate fi cartea sa câștigătoare.

*Claude*

## VERDICT

Grafică ★★★★★

Sunet ★★★★★

Control ★★★★★

Jucabilitate ★★★★★

Atractivitate ★★★★★



# Jocul - Zeul Mileniului III

Înainte de a mă apuca să vă povestesc ce trebuie să faceți pentru a avea succes în inițiativa voastră de a produce un joc, va trebui să vă atrag atenția asupra câtorva aspecte ce sunt ignorate sau asumate în mod eronat.

În primul rând foarte mulți dintre cei care încearcă să producă un joc în România au proasta impresie că abordarea unei companii care să le cumpere și să le distribuie jocul este floare la ureche. **GREȘIT!!!**

Pentru ca o astfel de companie să fie interesată de proiectul vostru nu este suficient să îi informați despre existența lui. Va trebui să le dovedeți câteva lucruri.

Primul dintre acestea este că ideea și conceptul vostru de joc se va vinde. Un publisher este în primul rând interesat de profitul pe care îl poate face de pe urma oricărui proiect, nici unul dintre ei nu va investi doar de dragul de a da bani unor tineri români.

Pentru aceasta va trebui să le prezentați un „design document” foarte detaliat care să cuprindă ideea jocului, concepția sa, modul de dezvoltare a jocului, termenele de finalizare pe fiecare element în parte (engine, animații, cutscene-uri, modelare, poveste, etc.), un studiu de marketing al pieței căreia se va adresa jocul respectiv, precum și o prognoză financiară preliminară.

În al doilea rând va trebui să dovedeți că sunteți capabili să duceți la capăt proiectul pe care l-ați propus. Pentru aceasta va trebui să le trimiteți un CV complet al echipei de lucru, unde să poată fi regăsită experiența și cunoștințele fiecărei persoane implicate în proiect, alături de un tech-demo. Voi

reveni în alt număr cu detalii despre cum trebuie să arate și ce trebuie să conțină un tech-demo.

Revenind la percepțiile greșite, la fel de mulți tineri consideră că este suficient să trimită e-mail-uri către publisher în care să prezinte o idee de joc pentru ca aceștia să fie subit interesați de proiect. Din nou **GREȘIT!!!**

Poate nu vă vine să credeți dar oamenii care citesc aceste mesaje primesc zilnic sute, chiar mii de astfel de informații, astfel încât șansa ca AL TĂU să îi atragă atenția este infimă. Cel mai bun mod de a intra în această lume și de a contacta oamenii cheie este participarea la evenimentele internaționale (precum E3 sau ECTS). O altă metodă cu șanse de reușită este trimiterea unui plic care să conțină toate elementele amintite mai devreme (design doc, CV, tech-demo) prin poștă către publisher (în această situație este de preferat să cunoașteți numele persoanei care se ocupă de selecția proiectelor).

Dacă în aproximativ 30 de zile nu primiți nici un răspuns la apelul făcut, atunci mai trimiteți un e-mail în care să îi întrebați politicos dacă au avut posibilitatea să se uite peste proiectul vostru. În cazul în care nici acest demers nu dă roade nu are rost să mai insistați, înseamnă că proiectul vostru nu a fost luat în considerare.

Pentru a avea succes în demersul către publisher este bine să țineți cont de câteva aspecte.

Unul dintre acestea este reputația și notorietatea companiei căreia vă adresați. Cu cât compania este mai mare și mai puternică cu atât scad șansele ca proiectul vostru să ajungă

pe biroul factorului de decizie. Este puțin probabil ca un proiect prezentat de Ionescu Games să treacă măcar de portarul de la Electronic Arts.

Un alt aspect, demn de luat în seamă, este vechimea pe piață a companiei. O firmă tânără va fi mai receptivă la proiecte noi, chiar dacă vin din partea unor necunoscuți.

La fel de importante sunt și jocurile distribuite deja de către companii. Dacă au mai distribuit jocuri în genul celor propuse de voi, aveți șanse să le treziți interesul.

O altă impresie eronată este aceea că odată trezit interesul unei companii semnarea contractului este doar o formalitate. După ce o companie se arată interesată de proiectul vostru vor urma câteva luni (între 3 și 12) de negocieri, tatonări și schimburi de informații până când se va ajunge la o propunere concretă. Din acest moment intră în acțiune avocații, și nici

nu vreți să știți ce urmează mai departe.

Chiar și semnarea unui contract cu o companie nu constituie o garanție că jocul vostru va ajunge pe piață. Publisher-ul va putea tăia finanțarea în orice moment dacă prognozele și studiile de piață efectuate nu sunt favorabile jocului dezvoltat. Ce trebuie să rețineți este că producția de jocuri este o treabă foarte serioasă și dificilă. În numerele viitoare voi aborda alte aspecte delicate ale acestei probleme. În același timp aștept întrebările voastre legate de acest subiect pe adresa redacției:

[office@dark-times.com](mailto:office@dark-times.com)

și promit că vă voi răspunde în cel mai scurt timp cu putință.

*Claude*

**Aici poate fi  
reclama ta**



Pentru detalii ne puteți contacta la adresa de e-mail:  
[office@dark-times.com](mailto:office@dark-times.com).

## Print

- **C**oncepție și design
- **T**ehnoredactare
- **F**ilme și plăci tipografice

## Media

- **F**ilmări evenimente
- **M**ontaj
- **C**oncepție și design generice

*e-mail: [office@dark-times.com](mailto:office@dark-times.com)*

ラ  
ウ  
ア  
ク

ナ  
エ  
内  
モ  
ウ

内  
シ  
ヒ  
ナ  
エ  
内  
モ  
ウ  
エ  
ウ

