

Smacketeria

revista online

Numărul 1 - august.2006

VIPER RACING

dans cu vipere

Descent

Luxor

X-men 3

LG Chocolate



The Smacky Team Full-editors



The Pirahna
(aka Piry)

pirahna@smacketeria.com



BusterDBK

busterdbk@smacketeria.com



Ana Gabana

ana.gabana@smacketeria.com

Cuprins

Telefoane Mobile
LG VX8500-Chocolate
LG KG920

Gadgets
EyeMassager
MyKey2300

Games
Luxor
Luxor : Amun Rising
Cube

Old Games
Descent
Viper Racing
The Longest Journey
Street Rod

Literatură
Olivia Joules și imaginația
hiperactivă

Viața mondenă
Andreea Submarin și Ștefan
Minciunică Jr.
Nunta și cacofonia anului

Filme
X-men : The Final Stand

Smackomic

The Smacky Team Part-time



Spyked

spyked@smacketeria.com



Murderdoll

murderdoll@smacketeria.com



Blackpanther

blackpanther@smacketeria.com

Dacă vrei ca un articol scris de
voi să apară în această revistă,
trimiteți un e-mail la
articole@smacketeria.com
cu articolul și secțiunea de care
aparține și noi îl vom include
într-un viitor număr.

Pentru întrebări, sugestii,
reclamații, complimente,
înjurături, ajutor, donații sau pur
și simplu vorbăreală, vă rugăm să
trimiteți un e-mail la
feedback@smacketeria.com
sau să folosiți zona de întrebări de
pe site-ul nostru.

Primul editorial

Și în sfârșit a venit și luna august. Iar noi, echipa Smacketeria, pe căldurile ăstea infernale ne-am trezit să creem o revistă.

Revista asta ne reflectă personalitatea, și noi fiind ăia nostalgici, săriți puțin de pe fix și îndrăgostiți de arta literelor, cred ca o facem să arate bine.

Fiind primul număr am întâmpinat o groază de probleme : începând cu lipsa de fotografii, continuând cu probleme tehnice (aplicațiile cu care am lucrat au început să nu mai coopereze) și probleme fiziologice (ni s-a făcut și nouă somn).

Dar totuși cu o mică întârziere am reușit să o scoatem la capăt.

Cu această revistă ne propunem să reamintim – celor care aveau în posesie un calculator pe acele vremuri – de jocurile incomparabile de acum un deceniu (un deceniu jumate).

De ce ? Pentru că suntem niște nostalgici cu calculatoare slabe și ne placeau mai mult jocurile care puneau accent pe ceea ce face un gamer în joc, ceea ce îl menține interesat și îl face să mai încerce odata nu-știu-ce nivel, pe scurt : pe gameplay, față de jocurile de azi care au accentul plasat pe grafică, muzică, prezentare și nume.

Continuând răspunsul la întrebarea de mai sus, aș putea spune ca am fost un pic împinși și de revistele mari (și offline) de jocuri din România ca XtremePC sau Level, care în ultimii ani și-au pierdut oameni-cheie (super redactori), astfel pierzând și farmecul pe care îl aveau articolele lor.

Eu sunt conștient că Smacketeria nu va putea depăși acele reviste, pentru că în primul rând nu ăsta e scopul revistei noastre. Noi scriem din plăcere.

Desigur această plăcere s-a cam distrus în ultimele două zile când articolele s-au întâlnit și au trebuit să fie aranjate.

Dar revine ea.

Poate vă întrebați de ce revistă online ? Când sunt atatea... Este simplu, în primul rând nu dispunem de fonduri pentru o revistă pe hârtie. În al doilea rând chiar dacă mai există (multe) alte reviste online pe internet, Smacketeria e unică în felul său. Începând de la site și până la modul în care este scris acest editorial.

Nici n-am scos bine primul număr și deja ne gândim la al doilea, care desigur va fi mult mai bun acum că avem o oarecare experiență, așa că dacă doriți să scrieți în această revistă nu ezitați să ne contactați (să fiu realist, avem nevoie de mulți oameni).

Eu ma pun din nou pe treabă, ca să ne mai întâlnim și luna viitoare în aceeași atmosferă nostalgică plăcută pe care am facut-o aici.

Un august placut !

**The Pirahna
(aka Piry)**

Editorial

Telefoane
Mobile

LG VX-8500

Chocolate

După lansările cu succes în multe țări europene și zonelor asiatice din jurul lumii, LG și Verizon Wireless au adus 'Chocolate' în mâinile americanilor.

LX VX8500 Chocolate arată și funcționează ca acela din Europa dar are și câteva modificări pentru piața americană.

Stilul "slider" negru arată incredibil, și își apără tendințele de modă cu lucrurile pe care le oferă. LG VX8500 scoate în evidență din prima un ecran QVGA TFT de 262 de mii de culori, care dispare când nu este activ, cu controale sensibile la atingere, mai exact folosind căldura din degetele tale.

O cameră de 1.3 megapixeli stă pe spatele modelului VX8500 și un slot de memorie microSD este disponibil, pe care se poate stoca muzica downloadată de pe Verizon V CAST, telefonul suportând formatele wma și mp3 pentru playback audio.

Telefonul măsoară 96.5mm x 47.7mm x 17.5mm (3.8" x 1.88" x 0.69") și cântărește doar 100g (3.53oz).

LG VX8500 Chocolate este desigur echipat și cu Bluetooth (cu suport pentru căști stereo), difuzor independent cu recunoaștere vocală, și este compatibil cu majoritatea serviciilor Verizon, cum ar fi VZ Navigator.

LG VX8500 Chocolate este acum disponibil mai peste tot și ar trebui să coste între 50 și 150 de dolari.



Specificații pentru LG VX8500 Chocolate

Banda : CDMA 850/1900MHz

Data : 1xRTT/EV-DO

Dimensiune : 96.5mm x 47.7mm x 17.5mm
(3.8" x 1.88" x 0.69")

Greutate : 100g (3.53oz)

Durata de viață a bateriei : 384 ore în standby, 210 minute în convorbiri

Display principal : TFT LCD

Culori : 262000 QVGA

Rezoluție : 240x320

Sub-display : nu are

Camera : da, 1.3 megapixeli

Video : da, captura și redare la QCIF (176x144)

MMS : da

SMS : da

E-mail : da

Bluetooth : da (A2DP stereo)

Infrarosu : nu

Java : nu

Polifonie : da

Memorie : onboard (nu se știe cât), slot microSD

The Pirahna (Piry)



LG KG920

LG a anunțat acum câteva zile lansarea unui nou telefon mobil tri-band GSM, modelul LG KG920, cu o camera cu auto-focus concepută special pentru acesta, de 5 megapixeli.

Cu un design interesant, noul KG920 este deasemenea și primul telefon LG de 5 megapixeli introdus în Marea Britanie. KG920 este făcut pentru a aduce lumină în lumea amatorilor de camere digitale de buzunar, dar încă va avea abilitatea să facă rapid poze în mișcare.

KG920 are un design care îi permite să învartă camera pe un unghi de 180 de grade, foarte util pentru pozele dificil de immortalizat.

Datorita acestui design, camera le permite utilizatorilor să vadă afișajul, chiar dacă subiectul este un prieten sau chiar ei însuși.

Pe lângă că arată bine, camera suportă atât modurile landscape cât și sport, și are un zoom digital 4x.

Utilizatorii pot să vadă pozele pe display-ul de 2" TFT cu 262.000 de culori, să le afișeze sau să le trimită prin email sau mms. Pozele pot fi stocate în cei 8 MB de memorie internă, sau pe un card de memorie (un card de 256 MB este inclus), sau pe un PC folosind software de sincronizare. Cardul de memorie poate fi folosit și pentru stocarea melodiilor ținând cont că KG920 suportă formatele MP3/AAC/AAC+.

Telefonul argintiu suportă frecvențele GSM 900,1800 și 1900 Mhz și cântărește 130g (4.6oz). KG920 măsoara 108mm x 50mm x 18mm (4.3" x 2.0" x 0.7") și va fi disponibil în Marea Britanie din august.

Specificații pentru LG KG920

Banda : GSM 900/1800/1900MHz

Data : GPRS

Dimensiune : 108mm x50mm x18mm

(4.3" x 2.0" x 0.7")

Greutate : 130g (4.6oz)

Durata de viață a bateriei : 7,5 zile în standby, 180 minute în convorbiri

Display principal : TFT LCD 2"

Culori : 262000 QVGA

Sub-display : nu are

Camera : da, 5 megapixeli auto-focus

Video : nu se stie

MMS : da

SMS : da

E-mail : da

Bluetooth : da

Infrarosu : nu

Java : da

Polifonie : da

Memorie : onboard 8MB, slot microSD



Disponibilitate : August 2006

Altele : MP3/AAC/AAC+ player audio, 4x digital zoom, xenon and LED flash, 256MB memory card

The Pirahna (Piry)

Gadgets

Eye Massager MyKey 2300

Pentru că se plictiseau de moarte, niște băieți destepți s-au gândit să scoată și un nou produs pentru oamenii care stau toată ziua în fața calculatorului (toată lumea?) și a caror pleoape sunt într-o stare nasoală spre sfârșitul zilei.

Asa că au scos un masseur pentru ochi pe USB.

Îndată ce este introdus în portul USB, masseur-ul automat pornește și începe să îți mângâie pielea într-un anumit ritm. Are două viteze – mare și mică – asigurându-se ca tu să nu îți suprastimulezi ochii cu mângâierile delicate.

Producătorul susține că masajul este cam cea mai bună chestie inventată vreodată pentru că ajută la digestie, infecții și stimulează sistemul limfatic. Toate acestea de la doua degete înfipite în ochii tăi.

Din păcate aceste degete miraculoase multicolore nu au un preț încă.

MyKey 2300 RFID este o încuietoare care îți oferă securitate cât timp te țin bateriile AA.

Încuietoarea răspunde la una din 6 carduri incluse în cei 300 de dolari, deschizând-o când sunt poziționați în fața senzorilor. Dacă îți uiți cardul, există și un keypad în care să-ți scrii parola de 3-20 cifre.

Și dacă îți uiți parola, păi, nu mai ai ce face. Așa că implanteaza-ți RFID-ul în piele cum vroiai să faci de mult.

Dacă bateria se termină, poți să ții o baterie de 9v lângă ea ca să o umpli destul încat să ajungi înauntru și să schimbi bateriile.

Interesant dispozitiv, dar la 300 de dolari, ar putea fi un pic prea scump.

The Pirahna (Piry)





Games

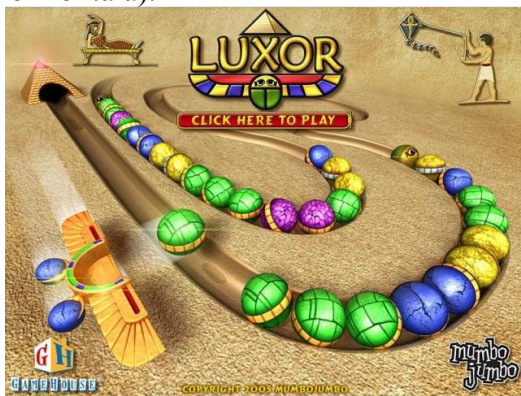
Luxor

O mică introducere

Probabil ați auzit cu toții de GameHouse sau de MumboJumbo. Sunt printre puținele firme mici care au reușit să iasă în evidență prin joculețele lor captivante, un bun exemplu fiind Luxor.

Luxor a apărut după ce fenomenul Zuma a luat amploare. A apărut pentru că Zuma avea nevoie de concurență în domeniul jocurilor „point and shoot the ball” și pentru că se anunța a fi ceva mai bun decât ce se mai inventase până la vremea respectivă.

Deci, Luxor este un joc aproape exact la fel ca Zuma, numai că în loc de o broască ai un vultur, în loc de ruinele maișe acum apar minunățiile Egiptului și în loc să te învârti dintr-un loc fix, poți să te miști pe orizontală (numai pe orizontală).



The good part

Să începem cu începutul ... anume meniul. Meniul este făcut simplu, dar nu încetează să aibă elemente la care nu te-ai fi gândit, cum ar fi traducerea în caractere egiptene a numelui tău sau elemente care contribuie la experiența oferită de joc, anume posibilitatea de a avea mai mulți utilizatori, setările de sunet și grafică, instrucțiunile ușor de reținut și desigur elementele în mișcare de pe fundalul meniului.



Jocul începe și se termină sub forma unei aventuri, mai precis ca o călătorie prin ținutul Egiptului antic. Evident că această călătorie crește în dificultate cu cât ajungi mai aproape de destinație, parcurgând 13 nivele (+ ceva surprize).

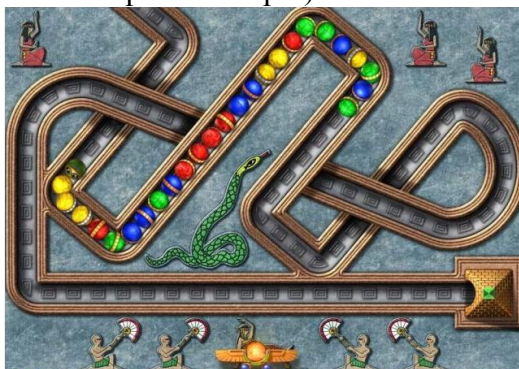


Fiecare nivel are la rândul lui mai multe stagii, la rândul lor aparent crescând în dificultate cu cât numărul este mai mare.

Dar să trecem la acțiune.

Acțiunea

Vulturul poate fi controlat cu mouse-ul, ce conferă utilizatorului un control plăcut asupra jocului. Scopul? Să potrivești culorile unor bile astfel încât să se termine șirul (la fiecare potrivire bilele respective dispar).



Dar asta sună și este plictisitor. Ce face acest joc interesant este faptul că există combo-uri, bonusuri, vieți, diamante și arme speciale.

Printre power-up-uri sau așa zisele arme speciale se numără și bila cu foc, bila cu fulger, bila încetinitoare, bila cameleon.

Diamantele sunt numai pentru punctaj, ele valorând din ce în ce mai mult cu cât evoluezi în nivele, și se pot obține numai după ce un rând de bile s-a sfârșit.

Monezile apar în urma combo-urilor sau potrivirii mai multor bile deodată și sunt strânse pentru a fi transformate într-o viață când ajung la un anumit număr.



Concluzie

Per total atmosfera jocului este liniștită, până încep mai multe șiruri de bile să invadeze ecranul.

Este un joc amuzant, captivant dar și un pic enervant (când nu te concentrezi și tot ratezi).

Și totuși, grafica e superbă, sunetul e în regulă (muzică ambientală, efecte potrivite dar după o vreme încep să se repete).

Este un joculeț mic de dimensiuni deci se mișcă repede, această performanță ajutând la crearea feeling-ului general al jocului, care vă face să îl mai jucați o dată. :)

The Pirahna (Piry)

Impresie



Luxor : Amun Rising

O altă mică introducere

Fiindcă am scris mai devreme de Luxor, e cazul să prezint și Luxor: Amun Rising, adică partea a doua a jocului, dezvoltată tot de MumboJumbo și GameHouse.

Singurul mod în care pot să prezint acest joc este făcând o comparație cu jocul precedent.

Diferențe din prima

Din nou încep cu meniul, că asta e primul lucru care se observă într-un joc.



Grafica de la început este mult mai agresivă, inspiră mai multă putere, viteză, acțiune.



Meniul își păstrează „tradiția” și rămâne tot așa, un pic rearranjat, având aceleași opțiuni ca Luxor, aceleași caractere egiptene lângă username, aceleași bile care se mișcă pe fundal. Până acum aș putea zice că nu e nimic nou.

Să trecem la acțiune

Din nou am dat peste harta Egiptului care îmi blochează dorința arzătoare de a juca, dar în același timp mă bucură să văd că a doua parte a genialului Luxor are mai multe nivele, ceea ce înseamnă mai multe ore pierdute în fața calculatorului potrivit bile.



Să trecem la acțiune din nou

În sfârșit apuc să văd vulturul. Dar nu pot să nu observ nivelele mult mai bine detaliate, unele chiar neavând margini vizibile care să dezvăluie traseul, un sunet mult mai bun, efecte mai pronunțate (îmi vine și acum să trag cu un fireball).

Pe lângă toate acestea și-au făcut apariția și diamante noi, arme noi și o experiență de joc diferită.

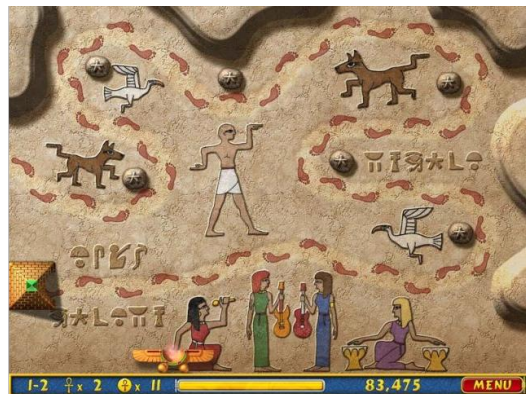
Ce-i nou ?

Lucrul care m-a mulțumit cel mai tare ca element nou al acestui joc este scorpionul (vizibil în prima poză (aia cu multă acțiune)) care „mănâncă” primele bile dintr-un rând ca să te ajute să termini mai ușor, dar este găsit mai rar (pentru că este un power-up).

Celelalte tipuri de bile încă există și în Amun Rising, la care se adaugă și tradiționalele bonusuri colorate, care distrug bilele de aceeași culoare de pe ecran, foarte utile în situații limită. Din când în când se mai aud sunete ciudate pe fundal, se mai întâmplă ca bilele să „o ia la vale” crescând spontan viteza sau chiar să se oprească pentru câteva momente în urma unui bonus.

Hărțile sunt mult mai interesante decât în versiunea precedentă.

Chiar de la început traseele sunt mai grele decât erau în Luxor, lucru pe care orice gamer îl va respecta (cu cât e mai greu, cu atât mai bine).



Apar îmbârligături, poduri, trasee nemarcate exact (cum am scris mai sus) și chiar și stagii mai grele cu trasee duble (bilele venind pe două căi diferite, ajungând la două destinații diferite) care devin obositoare la un moment dat.



Încă o concluzie

Luxor și Luxor: Amun Rising sunt două jocuri grozave. Primul a fost superb și ei au dovedit că se poate și mai mult.

Aștept cu nerăbdare a treia parte a seriei, dacă va exista. :)

The Pirahna (Piry)

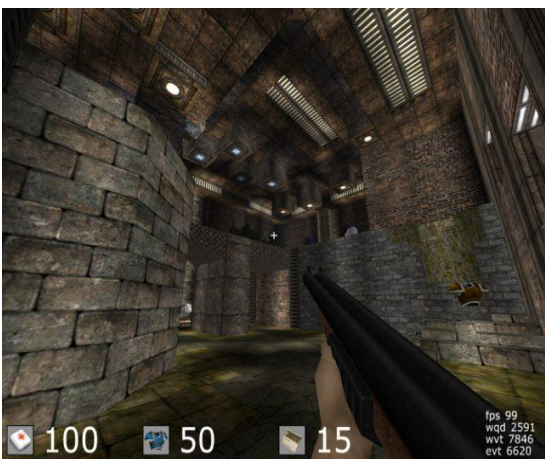
Impresie



Cube

un engine, niște oameni și o idee

Acum ceva timp am dat absolut întâmplător peste o chestie numită, așa cum se înțelege și din titlu, „Cube”. Fără nici o legătură cu seria de filme, Cube este un proiect open-source prin care s-a încercat (pentru că acum se încearcă în Cube 2) crearea unui engine cu niște hărți în așa fel alcătuite încât să fie extrem de ușor de editat. Un download de vreo 30 de mega (în cazul meu varianta pentru Unix), o privire fugară prin joc, după care m-am apucat să văd cam ce e cu hărțile astea.



Înainte de toate, proiectul de față este departe de a fi primul de acest gen al autorului (Wouter van Oortmerssen sau „Aardappel”), acesta lucrând de mai mult timp la diverse engine-uri 3D destul de nonconformiste, precum și două hack-uri pentru Quake: Fisheye Quake și Panquake. Primul permitea setarea, în condițiile în care puteai în continuare să mai vezi ceva, unui field of view anormal de mare (chiar și 360 sau peste, deși la depășirea acestei valori imaginea începea să se repete). Modul special în care este distorsionată imaginea permite jucătorului să vadă foarte bine obiectele din față sa, având totuși o privire de ansamblu asupra lucrurilor ce-l înconjoară, chestie

imposibilă cu engine-ul original. Panquake face exact ce îi zice și numele: panoramică. Să revenim însă la Cube al nostru...

Lego?

După cum ziceam, avem de-a face cu un engine ieșit din comun, tocmai datorită felului în care sunt generate hărțile. Practic, fiecare „arenă” este alcătuită dintr-o multitudine de cuburi, pe care le putem ridica (dacă fac parte din podea) sau coborî (dacă aparțin tavanului). Fiecare zonă de pe hartă are trei texturi: una pentru podea, alta pentru perete și una pentru tavan. Structura de bază fiind aproape atât de simplă, în cei 30 de mega erau mai mult

grafica, sunetul și engine-ul decât cele peste 60 de niveluri, care ocupă... puțin peste un mega. Ideea este să ridici bucăți din podea sau să cobori părți ale tavanului (știi că sună ciudat, încercați jocul și veți înțelege :D) în așa fel încât să ajungi la construcția pe care o dorești. Desigur, limitări sunt, fiind în general imposibilă crearea unei clădiri cu mai multe etaje, de exemplu, sau alte structuri prea complicate (poduri am văzut în schimb, fiind folosite în acest sens modele 3D), însă cu ceva imaginație se pot crea hărți pentru deathmatch destul de plăcute. Am avut chiar surpriza de a vedea un remake destul de simpatic al lui q3dm2 (am să pun niște screenshot-uri).



În nivelul astfel alcătuit se inserează entități ce variază de la lumini și butoiașe decorative până la monștri și muniție. Acestea, împreună

cu diversele teșituri (pentru că altfel nu știu cum să le spun), arcuri dar și editări ale terenului ca heithfield (caz în care nu mai lucrăm cu cuburi ci cu vertex-uri, pentru a putea modela suprafața după bunul plac) vor defini harta, care poate fi apoi încărcată în câteva secunde. Practic, se citesc variațiile terenului și pozițiile entităților, toate umbrele și luminile fiind generate pe loc. Încă un fișier de configurație pentru setări minore (tipul de cer și ceața de exemplu) și treaba este gata. De menționat și că apa este caracterizată de un „waterlevel”, în funcție de care zonele sub nivelul acesteia vor fi umplute automat.

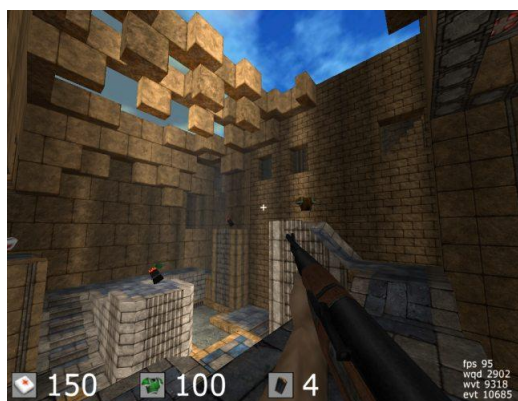
Ce mi s-a părut cu adevărat demențial e că, dacă oricum jocul era gândit mai mult pentru multiplayer iar single-ul e reprezentat de niște seturi de hărți cu monștri pe ele sau hărți 3D „invadate” pe care trebuie să le cureți, trăsniile cu editarea se pot face și în mai mulți. Așa că e destul de simplu să faci un server la care să se mai conecteze doi prieteni și apoi să vă apucați să puneți lumea la cale... La propriu.

Simplicity

Se vede de la o poștă că accentul s-a pus pe modul mai ciudat în care sunt alcătuite hărțile, partea de pistoleală efectivă fiind redusă la bazele genului. Adică ai toate armele dar muniție doar pentru câteva din ele, alergii (tind să cred că nici „walk” nu există), sari (no crouch) și tragi ca nebunul în ailalți. Treabă simplă, treabă bună, deși ceva variație ar fi fost de preferat. Nu am observat nici să fie vreo diferență între a trage în piciorul unui inamic și capul său...

Grafica este decentă, ținând cont că este totuși un proiect open-source și nu un produs al unei mari companii. Desigur, nu voi fi nici extrem de indulgent cu el, dar nu am să îi cer nici

să aibă grafica unui UT2004. Texturile sunt bunicele, pe diverse teme (industrie, chestii egiptene și așa mai departe), modelele 3D de pe hărți binișor realizate iar armele arme. O oarecare nemulțumire am în ceea ce privește monștrii, destul de simplisti animați și modelați, nu neapărat toți provenind din aceeași familie (șopârlele alea mari și namilele cu armuri arată un pic ciudat unele lângă altele). Am mai observat și un ușor exces de culoare uneori, însă per total lucrurile sunt curate și deloc deranjante.



Pe site-ul oficial chiar se specifică faptul că engine-ul este orientat către simplitate și forță brută, ceea ce rezultă și într-un cod sursă nu foarte încărcat. În plus, de ce să te chinui să optimizezi un engine greoi când poți face unul care din rădăcini e foarte eficient? Ca jocul să ruleze bine pe mai toate calculatoarele folosite acum (bine, anul trecut, când a apărut ultima versiune) engine-ul folosește „dynamic occlusion culling” și „frustrum culling”. Efectul acestor drăcovenii va fi că nu se vor randa bucăți de hartă aiurea, ci doar cele vizibile. De asemenea, foarte interesant este și ce face engine-ul cu zonele mai îndepărtate, aproximând grupuri de cuburi mai mici în unele mai mari, chiar dacă acestea nu sunt tocmai identice. Acest fapt reduce foarte mult numărul de poligoane ce trebuie reprezentate, crescând considerabil numărul de cadre pe secundă.

Ping!

Tot pentru o plăcere mai mare de a juca a fost compus și un soundtrack destul de fain, în mare parte un metal nici foarte cuminte nici extrem de supărat, care își face de minune treaba. Efectele sonore nu sunt cine știe ce, dar, slavă divinității, pușca sună cât de cât ca o pușcă. Fiind un joc ce pare a fi axat mai mult pe joaca în mulți consider un minus faptul că nu am găsit (nu am căutat foarte mult, dar astfel de informații ar fi trebuit să fie ușor de obținut) cum se setează un server, cu tot cu game modes. Am aflat cum pot seta o parolă și altele dar... game modes anyone? Please? :(



Experiența în sine este per total una plăcută iar jocul în mulți extrem de rapid. Combinația dintre muzică, level design-ul interesant (zic asta ținând minte cum sunt generate nivelurile și îi felicit pe cei care le-au alcătuit) și FPS-ul pur (și simplu :D) e tocmai bună pentru a omorî câteva minute în care aștepti cine știe ce. Sau, dacă așteptarea se prelungește, se descurcă și la câteva ore, mai ales dacă se intră în edit mode :D.

The man, the engine

Eu unul am trecut însă peste minusurile Cube-ului și sincer să fiu mi

se pare un proiect interesant, despre care voi încerca să vă mai zic câte ceva (sper să mai vină și altceva după Cube2). Nu jocul în sine mi se pare demn de laudă ci modul în care a fost gândit engine-ul acestuia, practic jocul fiind doar un fel de demo. Tocmai mă gândeam la un moment dat că „uite cum marile companii se bat pe naiba mai știe ce chestii și unii stau în cătunul lor și fac niște bijuterii open-source”. Ei bine nu este tocmai așa, pentru că am aflat, în urma unei vizite pe site-ul oficial al lui Wouter van Oortmerssen (<http://strlen.com/>) că individul nu numai că a lucrat destul de mult cu Quake-urile și a făcut Cube 1 și 2, dar a lucrat și la binecunoscutul Far Cry, cu

care nu prea e de glumit. O altă dovadă că marii producători de jocuri își au rădăcinile în entuziaștii care modifică Quake și fac jocuri open-source?

Mai era nevoie?...

BusterDBK

Impresie



A black and white photograph of a landscape. The top half of the image shows a bright, overexposed sky with some dark, textured clouds or smoke-like patterns. The bottom half shows a dark, textured foreground, possibly a field or a road. The text "Old Games" is written in a cursive font in the center of the image.

Old
Games

3. Literatură

Un om răcit spărgea o sticlă de vin...

Din greșeală, încercând să o desfacă prin metoda cu lovitul cu fundul de perete, pentru că nu avea tirbușon... Eram cred și eu prin clasa a șaptea sau a opta atunci... Având un umil Pentium la 90Mhz, cu 16 megi de RAM și o placă video de un mega, fără accelerator desigur, când am ajuns prima oară într-un cămin studentesc și am văzut cum mergea calculatoreala pe acolo am început să salivez. Mult de tot, pentru că îmi plăcea ce vedeam. Pe lângă faptul că datele despre componente mi se păreau în sine fabuloase, când am dat cu ochii de jocurile care rula pe drăciile alea... Unul din primele jocuri „accelerate” pe care am avut ocazia să le butonez a fost Viper Racing. După el a venit un Need For Speed: High Stakes. Am dat și peste un Moto Racer pe acolo... Dar acasă puteam să stau degeaba? Pe Pentiumul meu rulam bine mersi Descent. Nici nu mai țin minte care a fost prima impresie despre el, dar nu cred că o să uit niciodată serile în care zburătașeam cu nava până picam de somn, sau momentul în care, după ultimul boss, am fost întâmpinat de o muzică prevestitoare de rele și de finalul poveștii. Și imaginea cu nava, văzută pentru prima oară în detaliu (normal, reprezentarea din joc era simplistă)...

Până la urmă toate astea adunate la un loc și puse într-o cutie cubică nu dau decât un lucru: entuziasm. E vorba de entuziasmul oamenilor care abia așteaptă să își mai cumpere un harddisk, de entuziasmul celor care stau noapți în șir programând și dimineața ies la o bere cu prietenii, pentru că, în fond, sunt și ei oameni. Desigur că până să ajungă la

acest stadiu (de programatori, nu de oameni :D) au dat tovadă de entuziasmul vreunui puștan de liceu care juca un shooter pe net, sau a celui care se amuză aruncând bile de zor la un Luxor... Iar tot sufletul pus în jocurile respective se simte. Satira politică din Descent nu ar fi avut nimic natural, nimic cu o aură de „cool” dacă nu ar fi fost cineva care să aibă ceva de zis în spatele textului. Țasta e unul din marile dezavantaje ale marilor companii producătoare de jocuri: totul e prea oficial parcă, prea cizelat. Nu e vorba neapărat de jocuri noi sau jocuri vechi, pentru că și acum se poate să găsești destule astfel de produse care să moștenească acel *ceva* pe care mulți îl consideră de mult pierdut.

Se tot vorbește de industria gaming-ului. Mie nu îmi place să îi spun industrie. E mai degrabă o artă, care trebuie să te miște într-un fel, fie că e



amuzamentul unui arcade teribil de simplu dar simpatic fie că e un simulator alături de care petreci zile și nopți în șir. Iar artiștii sunt de multe ori entuziaști care altora le pot părea de-a dreptul țicniți. Sunt oameni care au câte o idee și se țin de ea până reușesc să realizeze ceva. Amintesc oricui că unele din cele mai bune jocuri au fost făcute nu de bancheri ci de indivizi de acest tip, iar asta cred că spune destule. Aștept așadar să văd noi proiecte răsărind și arătând că gaming-ul nu merge cu spatele. A ajuns doar să se împartă în două ramuri: una de un verde dolăresc și alta sclipind de genialitate... Și ce dacă în cameră mirosea a vin după aia? We all gonna party. ;D

BusterDBK

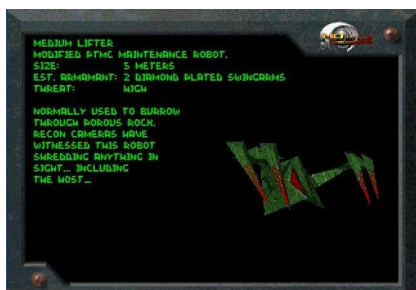
Descent

sleep tight below the ground

Argh! Emisiune de femei... Hai, mamă, schimbă postul! Și busterul vârî capul sub pământul mioritic, unde discuțiile femeiești (total neinteresante cu excepția câtorva referiri politice), capul căzător al vecinei de deasupra și nici măcar bunul panp nu îl mai puteau deranja. Și cum stăteam struțește, fericit că sunt lăsat în pace, din negura unui clasic „C:\bling bling” răsăriră niște pietroaie și doi indivizi, pe numele lor de fete Parallax și Interplay. După ce m-au asigurat că nu vând laxative sau alte lucruri de genul ăsta m-au împins să mă uit cruciș la un joculeț de prin '94 - '95 care cică nu era Quake dar era mai 3D decât Doom — Descent.

Să te ferești de omul spân

Ca tot individul plictisit de first-person-ul vieții cotidiene mi-am prins urechile într-un setup de sunet (DOS style desigur), după care m-a întâmpinat



un spân. Spânul ăsta nu mi-a recomandat nici o fântână și nici nu m-a trimis după fiica nu știu cui, în schimb m-a invitat să mă cufund în adâncurile multora din corpurile cerești ce alcătuiesc sistemul nostru solar (Pământul și Soarele au fost, din etică profesională, excluse). În minele răspândite prin toate aceste locuri numărul oamenilor era relativ redus, de muncă ocupându-se niște roboți speciali. Problema a apărut când aceștia au

contactat un virus de origine (presupus) extraterestră, i-au înghesuit într-un colț pe oameni și s-au apucat să dezvolte singuri arme, punând de o răscoală ca la carte. Cum toate aceste lucruri nu se înțelegeau prea bine cu salariile câtorva capete importante, cineva trebuia să facă ceva. Așa că, înarmat cu o atitudine de om căruia îi e lehamite de prea multă vorbăraie și e coleg de breaslă cu Han Solo dar și cu niște lasere modificate ilegal și o mână de rachete, m-am cocoțat în navetă și am purces la înlăturarea... ahem!... problemei.

De-a dura

Descent se vrea a fi un shooter cu adevărat 3D. Zic „adevărat” pentru că producătorii au apelat la ideea că până și în jocuri ca Doom și Duke Nukem nu numai grafica e pe alocuri un 2D plasat în spațiu tridimensional (deh, sprite-uri), dar lumea în sine în care se mișcă jucătorul e mai mult o planșă relativ plată cu ceva urcușuri și coborâșuri. Legând această afirmație de ideea că omul se deplasează cu adevărat pe trei axe doar în apă sau în spațiu, băieții noștri au pus de o plimbărică un pic ieșită din comun. Astfel, tot jocul, în loc să alergăm prin baze ultrafortificate, strafe stânga, strafe dreapta, foc, apoi să ne târâm prin canale ca niște șobolani, ne vom trezi pilotând prin imense



structuri subterane, strafe stânga, strafe dreapta, foc, tonou, apoi intrând în niște tunelașe de mai mare claustrofobia. La o primă vedere e cam același lucru: vaca-i vacă, porcu-i porc și când ți-e rău te duci la culcare. Însă țin să amintesc faptul că nu întotdeauna carnea de miel este ceea ce ar trebui teoretic să fie... Cu alte cuvinte, fiind într-o navă, clasicele jump și strafe nu mai există.

Putem însă să ne ridicăm sau coborâm cât dorim. La fel, dacă e puțin cam greu ca un om să execute de unul singur și nesilit de nimeni un tonou corect, nava se va descurca de minune la așa ceva. Putem deci concluziona că avem o axă în plus pentru translație și una în plus pentru rotație, lucru din care rezultă o mișcare absolut liberă într-un spațiu 3D. :) Avem deja, aș spune, baza unui joc interesant. Dar cum o interfață grafică arătoasă nu face un sistem de operare bun nici libertatea de mișcare nu face un joc dacă nu avem pe unde ne mișca...

Six feet under

După cum am învățat de la spân, banii nu cresc în toaleta de pe stația spațială, dar o să mă aleg cu o plată frumușică dacă mă strecur în minele infectate, îi salvez (de preferință) pe nefericiții rămași acolo și apoi dau în reactorul care asigură energia fiecărei baze până când o explozie nucleară devine inevitabilă. Cică e recomandabil să și ies întreg... Dar doar recomandabil, pentru că Descent înglobează și câteva elemente de arcade, printre care existența așa-ziselor vieți (bine, nave...), pe care le acumulezi progresând în joc precum și ajungând în anumite zone ale nivelurilor. Atunci când ești omorât în luptă te trezești înapoi la punctul de intrare, cu echipamentul standard și (dacă ai făcut greșala să îi culegi înainte de nenorocire) fără ostatecii salvați. Frumos este că, la fel cum majoritatea roboților lasă ceva în urmă, fie un powerup sau o armă, când nava ta este distrusă te poți duce liniștit după aceea să îți recuperezi bunurile. De asemenea, alte elemente arcade se observă la stabilirea succesului înregistrat în fiecare nivel (sistemul clasic cu puncte), precum și în faptul că, odată atins un nivel, poți începe jocul chiar de acolo. Dată fiind și lista destul de mare cu niveluri de dificultate este destul de ușor pentru oricine să parcurgă jocul după bunul plac și după propriile posibilități. Pentru că tot suntem la acest capitol țin să spun că oponentii sunt destul de agili în a se feri de proiectilele de tot felul

care se abat în direcția lor și nu de puține ori au știut să atace eficient și chiar să mă surprindă... fatal. O mare durere sunt și teleportoarele, care tot aduc inamici atunci când jucătorul se mișcă prin preajma lor, foarte bine plasate de altfel. După cum am zis, libertatea de mișcare a fost considerabil mărită și, cum este și normal, hărțile au fost concepute cu acest fapt în minte, asigurând niște lupte interesante și un level design ieșit din comun. Tunele care pleacă din tavan, uși în toți pereții, structuri complicate în care, datorită senzației de gravitație 0 (trecem cu vederea faptul că suntem în interiorul unor planete sau sateliți, oricum ostatecii și alte lucruri stau... ca pe Pământ), nu mai există o noțiune clară de „sus” sau „jos”, toate îmbrăcate în texturi de piatră și metal și reprezentate pe măsură ce le parcurgem pe un automap 3D wireframe ce devine uneori prea îmbârligat. Nu am putut să nu simt un fin iz de Doom, probabil datorită tehnologiei care mă înconjură și... a automap-ului(?).

Boom boom boom boom

Armele sunt, în cea mai mare parte, cam ce e normal să găsești în orice joc SF: lasere (cu diverse niveluri de putere și upgrade-uri care pot fi culese pe drum), o mitralieră (Vulcan cannon) și altele, majoritatea alimentându-se de la bateria navei, care va trebui reîncărcată din când în când, fie cu mici rezerve culese de pe drum fie în locuri special amenajate. Aceasta este însă principala clasă de arme, lor alăturându-se mai multe tipuri de rachete (concussion, homing și altele). Nu cred că voi ita niciodată o frumusețe de bomboană nucleară care, fiind foarte mare, împinge nava înapoi la lansare și apoi rade cam tot ce îi iese în cale. Mai avem și niște proximity bombs, foarte utile pentru întinderea capcanelor, și niște flares pentru luminarea coridoarelor întunecate. Să nu credeți că inamicii nu sunt înarmați și ei. Aproape tot ce am pus pe nava din dotare am

văzut întâi în „mâinile” lor și uneori demonstrația de forță a fost uneori un pic cam neplăcută... Nu voi detalia pentru că aș strica plăcerea fiecăruia de a le descoperi singur. De toate atacurile pretrecăreților metalizați vă va apăra un scut care trebuie și el reîncărcat. Mai sunt și diverse power-up-uri pe care le veți vedea singuri. Un lucru interesant mi s-a părut felul cum a fost folosită lava, prezentă din abundență prin unele zone. Dacă e la mintea cocoșului că nu e tocmai sănătos să plonjezi în râul sângeriu de sub un inamic, mie cel puțin mi-a luat un pic mai mult să aflu că trăgând în rocile topite îmi umplu oponentul de respect și de probleme...

Și pentru că tot vorbim de „boom boom” trebuie să precizez și că sunetul este demențial. Pe lângă faptul că s-au făcut ceva eforturi pentru a plasa efectele sonore binișor (eh, pentru vremea aia...), efectele în sine sunt... interesante. Sunetele produse de roboți variază de la zgomote de mecanisme de tot felul până la ceva foarte asemănător cu nechezatul cailor, toate permițându-ne să identificăm tipul și de ce nu poate și numărul inamicilor înainte de a-i vedea. Muzica, un techno bine făcut, întreține foarte bine atmosfera generală, uneori apăsătoare, alteori antrenantă, dar



mereu încărcată cu o aromă de tehnologie deloc nepotrivită unui SF. Tot muzica are un cuvânt greu de zis și la finalul jocului, unde notele apăsătoare, o imagine desenată cu foarte mult talent și finalul poveștii (despre care nu vă zic nimic, doar că are destul de mult schepsis) mi-au tăiat un pic răsuflarea, care oricum nu prea mai era după bătălia finală...

Subiectul sub lupă

Am zis de 3D dar... Ce să întâmplă? Buster, te-a lovit căldura așa tare? Nu, dar am simțit nevoia să vorbesc de alte lucruri înaintea graficii. Iată însă că am ajuns și la aces capitol. Descent, așa cum insistă și producătorii, are inamici complet 3D, arme 3D (nu că le-ai vedea când sunt montate în navă, dar înainte să apuci să pui mâna pe ele sunt reprezentate în trei dimensiuni)... Desigur că și nava ta, în filmulețele în care o vezi explodând sau ieșind în ultimul moment din mină, respectă aceeași regulă. Ce nu am prea putut înțelege este de ce nu s-a făcut același lucru și pentru bieții bezmetici care stau și dau din mâini să îi salvez, dar cum nu e ceva deranjant se trece cu vederea. În mare, realizarea grafică a jocului este bună, nu numai datorită modelelor ori texturilor, ci și datorită iluminării dinamice. Este o plăcere să vezi cum o rachetă sau o altă sursă de lumină străbate un coridor întunecat. De asemenea, filmulețele (de fapt imagini cu text peste :D) de briefing și cel de la final sunt plăcut realizate, insistându-se mai mult asupra peisajelor spațiale cu planetele sau sateliții pe care vei merge. Că tot veni vorba de toate acestea, proprietățile fiecăreia se aplică și bazelor de pe ele, Luna fiind un loc destul de liniștit și alb, Marte și Venus niște roșii unde ceva e putred și așa mai departe.

Trebuie să spun și că bealeaua de față are suport pentru cască VR și sunt oferite și niște instrucțiuni pentru înjghebarea unei dracovenii simple care, rulând jocul într-un anumit mod, îți dă senzația pe care o dau și niște ochelari 3D, dar nu e recomandată (așa că să nu vă duceți la Parallax cu chitanța de la oftalmologie :P).

Like you mean it

Descent mi s-a părut, în totalitatea lui, captivant. Este ceva ce te face să iubești jocul ăsta, fie că e abordarea un pic nonconformistă a

genului sau pur și simplu stilul care se face simțit în absolut tot ce ține de joc. Așadar cam greu să îl confunzi cu altceva, fără ca toate elementele să geamă neapărat de originalitate (am mai zis că uneori are ceva din Doom în el, deși e posibil să fie de la cheile colorate pe care le-am tot căutat sau pur și simplu de la o textură, două). Are și un feeling de zile mari și dacă te chinui un pic ai șanse să și visezi că zbori :D. De echilibrat este foarte bine echilibrat, singura anomalie fiind boss-ul de la finalul nivelului 7, mai greu chiar decât cel de final de joc (dată fiind diferența dintre echipamentul pe care îl ai la final și cel din acel punct). Acest fapt a fost corectat printr-un patch, însă individul acela rămâne oricum o provocare destul de mare. Pe mine sincer să fiu nu m-a deranjat, fiind ca un test la care trebuie să arăți că ești gata să treci dincolo de centura de asteroizi...

L-am iubit, de la ecranul care te întâmpină când intri în joc la nechezătorii furioși, greblarii verzi și nenoriciții roșii și ecranul de credits, cu steluțele și muzica lui. L-am jucat acum câțiva ani ore în șir, până mi se făcea rău și trebuia să mă dau din fața compului. Dacă știți să apreciați un joc vechi cu grafică profuită și aveți și ceva suport tehnic (calculatorul la mâna a treia rămâne eterna recomandare, DOSBox fiind prea încet în multe cazuri și VDMSound rulat sub XP nefiind o garanție că totul va fi bine) jucați-l, pentru că... well... e unul din jocurile alea bune și frumoase care se uită greu. Sau niciodată.

BusterDBK

Impresie



Viper Racing

dans cu vipere

Pe vremea când NFS-ul era frate cu 3-ul, Windows XP nu exista și încă mai puteam să dau și eu un „restart in MS-DOS mode” ca tot omul, iar Alice nu apucase să își taie venele și regina nu țipa că „off with her head!” lucrurile parcă mergeau un pic altfel când venea vorba de jocuri. Parcă nici atâtea ecrane care să îți spună să nu care cumva să faci în realitate ce vezi prin joc că nu e bine nu aveam. Nici film „Doom”.



Observ cum tot mai multe jocuri se bucură de diverse „aditive”: DVD-uri „The Making Of...”, concerte la lansare, păpușele, filme și cam tot ce se poate vinde și dă bine pe lângă o astfel de drăcovenie. Nu neapărat foarte bune toate filmele și produsele ridicate în spinarea jocului, uneori nici măcar produsul gamericesc în sine... Problema este că de cele mai multe ori treaba asta chiar merge și jocul se vinde ca pâinea caldă, în ciuda faptului că mulți oameni, unii chiar foarte pricepuți în domeniu, strigă tare că e mult sub toată reclama care i se face. Înainte parcă nu era așa... Jocul era joc și împreună cu el nu apăreau atât de multe „chestii” care să sclipească în ochii cumpărătorului și să îl inducă în eroare. Unde vreau să ajung? Ei bine la jocul de față, desigur și la ideea că nu am auzit să se fi făcut prea mare tam-tam în jurul acestui rod al ciocnirii dintre Monster Games și Sierra.

First bite

Cu Viper Racing am făcut cunoștință într-o seară petrecută într-unul din căminele studentești din București. Eu venisem să văd cu totul alt joc, însă niște oameni fericiți că puseseră mâna pe o placă video cu accelerare, fie și de împrumut, îl instalaseră și pe acesta și îl butonau de zor. Pus în fața unui meniu pe fundalul căruia era etalat un Dodge Viper GTS, eu, crescut cu colecția de machete auto în mâini și ochii în Formula 1, am purces să văd ce și cum. În primul rând, Viper Racing este un joc de

curse, curse desfășurate atât pe trasee stradale cât și pe piste special amenajate. Desigur, la acestea vom participa cu Viper-ul din dotare, pe care îl vom lustrui, îl vom pregăti înaintea fiecărei întreceri și de care vom avea, în general, grijă. Joculețul de față ne lasă să alegem între mai multe feluri de a ne distra cu Viper-ul: Quick Race, unde alegem o mașină (pentru că sunt vopsite diferit și le putem și noi colora după bunul plac :D), un traseu și oponentul (avem aici posibilitatea de a concura împotriva unui ghost car, a unui număr de oponenti cu mașini ca și a noastră sau împotriva cronometrului) și suntem aruncați în mijlocul nebuniei. Mai interesant este însă modul Career, unde ni se oferă o mașină nou-nouță cu care vom participa la patru campionate și pe care ne vom strădui a o upgrada pentru a ține pasul cu concurența. Despre acesta vom discuta pe larg un pic mai târziu. Mai avem și Multiplayer și un simpatic buton de Exit.

Exit

De ce așa simpatic acest buton? Nu pentru că l-aș fi apăsat de multe ori cu deosebita bucurie că am scăpat de chinuri (nu prea este cazul), ci pentru că după apăsarea lui apar bine cunoscutele „Credits”, ocazie cu care se poate observa că la Viper Racing au lucrat cam... șase oameni. Întrebarea la care încerc și eu să răspund este... Așa puțini câți au fost, au făcut o treabă bună?

Ocheade

La prima ieșire cu mașina din garaj nu am putut decât să admir peisajul. Avem la dispoziție încă de la început opt circuite, de la ovale simple până la trasee dificile, cu urcușuri, coborâșuri, ace de

păr și niște denivelări blestemate care te aruncă fix la naiba cât ai urla că nu e parapet (și nu prea e). Realizarea generală a acestora este acceptabilă pentru '98-'99, însă aproape toate lasă o puternică senzație de... pustietate. Mai precis sunt foarte puțin populate de obiecte, de multe ori găsim-ne în mijloc de textură verde (sau câmp dacă e să ne ancorăm în realitate), sau la marginea dintre codrul verde și respectiva bucată de textură. În Need For Speed III și nici chiar în II nu era așa. Curbele sunt marcate corespunzător, semne de circulație sunt, clădirile arată în general bine (se remarcă un castel foarte bine plasat pe unul din trasee), ba mai dai și de câte un părculeț, o casă ori o tribună, dar izolate parcă. Iar dacă ar fi doar pustietatea ar fi bine, însă lipsa unor puncte de reper foarte apropiate diminuează și senzația de viteză. Legat de aceasta, interesantă mi s-a părut ideea producătorilor ca, pe lângă camerele „standard”, să introducă și una plasată pe undeva pe la motor, singurele componente lăsate vizibile ale mașinii fiind suspensia față, roțile față



și frânele acestora. E o adevărată plăcere să privești totul de la acel nivel, cu suspensia lucrând din greu, discurile de frână înroșindu-se și blocând uneori roțile pentru a lăsa să se vadă niște anvelope bine realizate. Desigur, acest model este unul special creat pentru camera respectivă. Revenind la trasee, deficitul de obiecte de decor lasă uneori loc unor priveliști interesante (dacă view distance este setat la o valoare destul de mare), dar și unui framerate decent și cheatului „pave the world”.



Mașinile arată bine, se deformează, uneori cam ciudat, la impactul cu alte obiecte, vopseaua de pe ele e bine lustruită și „decorată” cu reflexii (prerenderizate presupun, pentru că nu par real-time, ceea ce nu este o problemă având în vedere anul în care a fost lansat jocul și resursele de care e nevoie pentru acestea din urmă) și sare de pe mașină la impact. Ce nu am reușit să fac a fost să sparg stopurile, chiar atunci când vehiculul meu semăna cu o bucată mototolită de hârtie acestea aprinzându-se. Efectele nu sunt nici prea prea nici foarte foarte iar interiorul mașinii e 3D și în general bine realizat, dar un pic cam poligonal. Per total grafica nu este deloc rea, dar așa plasa-o sub nivelul unui NFS III, mai ales că acesta din urmă se descurcă onorabil și pe un PC ce nu e dotat cu accelerator grafic, pe când Viper Racing nu rulează fără... Nici la sunet joculețul nostru nu stă excelent, mare lucru în afară de strictul necesar neauzindu-se. Cu alte cuvinte, este simplu și la obiect, iar în timpul cursei, ca în majoritatea simulatoarelor, nu vom avea parte de muzică. De fapt cred că singura muzică din joc e cea din intro și cea de la Credits. Pe calculatoarele mai noi pe

care am încercat jocul sunetul este, din păcate plin de pârâituri, foarte probabil din cauza problemelor de compatibilitate.

Cu o roată-n cer și una-n pământ

„Totuși”, va zice poate cineva, „mașina în sine... cum se comportă?” Ei bine la partea de pilotaj efectiv ne lovim de adevăratul potențial al jocului și de adevăratul său farmec. De ce? Pentru că, deși atunci când am vorbit de grafică l-am comparat cu Need For Speed III, Viper Racing nu este un arcade, ci un simulator în adevărată putere a cuvântului. Modelul fizic în patru puncte (nu în două punți ca la NFS III, cele patru puncte reprezentând cele patru roți ale mașinii) reacționează foarte prompt și realist la toate suprafețele pe care le traversează și se supune perfect legilor fizicii care guvernează mișcările unui automobil ce se deplasează la viteză mare. Înainte de cursă, dacă upgrade-urile ne permit, putem regla foarte mulți parametri ai mecanicii mașinii (unghiul la care sunt înclinate roțile, rapoartele cutiei de viteze, arcurile, amortizoarele, presiunea aerodinamică, distribuția forței de frânare și cam tot ce vă poate trece prin cap, cu excepția presiunii aerului în anvelope și a posibilității ajustării unor factori pentru fiecare roată în parte, cât și a puterii cu care se face frânarea), având și un indicator pentru tendința pe care o are vehiculul în curbe (supravirare sau subvirare), împărțit în trei: tendința indusă de setup-ul suspensiilor și al roților în general, cea indusă de setup-ul aerodinamic și aceea care rezultă din cele două. Dacă la început nici nu am prea avut de ce să îmi bat capul cu așa ceva, pentru că nici nu aveam componente care să îmi permită astfel de modificări și oricum cursele erau ușoare, mai târziu o vizită la garaj urmată de o sesiune de teste devine aproape obligatorie pentru cineva care încearcă să devină campion. Dacă problemele de stabilitate de pe primele



trasee se rezolvă ușor cu un kit de suspensii și câteva tururi de antrenament, mai târziu gluma se îngroașă și, dacă vrei să ai o șansă la un loc pe podium, trebuie să muncești ceva.

Aș putea spune chiar că lucrurile enumerate mai sus nu sunt de ajuns... Îmi amintesc că am văzut mai demult la televizor un pilot care concura în nu mai știu ce competiție. Important este că individul stătea pe un scaun, cu ochii închiși, și parcurgea în minte traseul, mișcându-și mâinile și picioarele la fel cum ar fi făcut pentru a controla bolidul, altă dovadă că adevărații maștri ai volanului nu sunt gelații care se dau mari cu motorușca luată din banii tatălui afacerist și nici indivizii care îți iau fața la un arcade (sau la un simulator cu damage-ul setat pe „off” — trist...) izbindu-se de ziduri ca să poată vira... Piloții de curse se formează în ani și ani de antrenament și doar cei mai buni ajung să fie, măcar cât de cât, cunoscuți. Trebuie ținut minte că simplul fapt de a te găsi într-un monopost de Formula 1 sau de a termina renumita cursă de 24 de ore este o mare realizare, victoria fiind ceva ce nu se obține oricum...

Și niciodată antrenamentul singur nu este de ajuns... Nu sunt singurul care are această opinie și din câte se pare producătorii lui Viper Racing sunt și ei de acord cu acest fapt. Așa că te vei trezi pe grila de start, la începutul primului tău sezon, pe o poziție deloc demnă de laudă, gata să încerci să prinzi un loc... 6. Din opt. Știm cu toții ce se întâmplă când o nouă echipă se alătură unei competiții în care alții au deja tradiție: pierde. Ca să se ridice în

ierarhie trebuie să se adapteze, însă adaptarea este un proces lent. Mi s-a părut absolut genial modul în care acest aspect, deseori neglijat ori incorect abordat în alte jocuri, a fost implementat în jocul de față. Ai un Viper „stas”, nu ai bani. Ai voință, nu ai experiență. Felul în care se realizează ascensiunea jucătorului, prin dobândirea de experiență (nu prin niște puncte, ci prin adaptarea jucătorului în sine :D), prin îmbunătățirea anevoioasă dar absolut necesară a mașinii, aproape la fel cu creșterea unui personaj de RPG, este o altă față a realismului prezent în Viper Racing și încă una care m-a impresionat mult. Gata cu visele de grandoire, gata cu „eu vin și vă sparg pe toți”, trebuie să muncești dacă vrei să nu stagnezi.

Am pomenit mai devreme de cunoașterea perfectă a traseului. Ei bine dacă la început numărul nu foarte mare dar suficient al circuitelor poate să nu fie privit neapărat bine, mai ales că nu sunt neapărat extrem de spectaculoase, gândindu-mă la cât m-am chinuit ca să fac un tur decent pe fiecare din ele poate că e bine să fie doar atâtea. De asemenea, parcurgerea lor în sens invers va însemna o abordare puțin diferită a fiecărei porțiuni. Denivelările mi s-au părut de departe unul din cele mai supărătoare aspecte ale șoselelor pe care am gonit de-a lungul jocului, nu pentru că mi-au zăngănit dinții (deși în realitate cred că așa fi avut nevoie de un dentist tare bun la ce mi-am permis să fac cu bietul vehicul) ci pentru că

acestea au fost de multe ori cele care au transformat o cursă relativ bună într-un dezastru. De reținut și că, deși nu am avut ocazia de a încerca „pe bune” respectivele manevre, am avut nu de puține ori senzația că reacția modelului fizic ar fi un pic, doar un pic, exagerată. Se poate să mă înșel. Oricum, după ce am învățat unde și ce îmi pot permite pe unul din trasee m-am trezit că trebuie să îl parcurg în sens

invers. Asta a durut. Tare.

I wanna feel your body breaking

Am pomenit de vopsea și de durere. Cum nu se putea să lase bunătatea de model fizic fără damage, producătorii au implementat un sistem teribil de neiertător. Din nou, se pot observa o ușoară exagerare și, din păcate, ceva imperfecțiuni de alt tip. Cu alte cuvinte, la impactul cu alte mașini ori cu decorul mașina noastră se va deforma, lucru ce nu se va face aproape deloc simțit până în punctul foarte ușor de atins în care nu mai poate fi condusă, de obicei pentru că o roată apucă pe căile cele nedrepte... Binișor, dar nu perfect. Apoi se poate



ca din unele „îmbrățișări” ale proverbialului zid, deși mai violente ca muzica ieșită uneori din boxele busterului, să scapi cu doar niște tablărie îndoită și ceva vopsea sărită pe când alții o simplă săritură lipsită de inspirație îți îndoie suspensiile... Aici ne confruntăm și cu o problemă aproape omniprezentă în simulatoare:

echilibrul între jucabilitate și realism. Se înțelege că dacă realismul este dus la extrem doar oameni ca Michael Schumacher ori Titi Aur ar putea să se mai bucure de joc... Dacă ducem jucabilitatea la maxim avem un arcade... Rămâne la latitudinea oricărui producător unde să plaseze modelul fizic și este, fără îndoială, o treabă spinoasă. În cazul lui Viper Racing s-a

făcut un compromis: deși damage-ul este mai mult decât draconic, toate problemele se vor rezolva prin apăsarea tastei de „reset”. Prima dată când am văzut așa ceva am fost extrem de sceptic, dar mai târziu am realizat: nu este o modalitate de a trișa. Nu pentru că AI-ul face și el la fel, ci pentru că oricum nu te ajută foarte mult în condițiile în care ai pierdut deja secunde prețioase... De asemenea, o altă problemă se ivește la contactul dintre botul mașinii tale și roata (care se... rotește desigur :D) unui „coleg”, care te aruncă un pic cam sus... Am avut în unele curse mai lungi senzația că mi s-ar toci anvelopele, dar până acum nu am reușit să mă asigur că nu eram pur și simplu obosit, conducând mai prost. De asemenea, pentru cei mai puțin masochiști sau pur și simplu pentru cei ce vor să pornească mai de jos spre a se obișnui cu jocul, putem să alegem și setările „Arcade” și „Intermediate” pentru comportamentul mașinii, dar este limpede că jocul a fost creat în special pentru „Simulation”.

Despre mame

... Am avut multe de zis. Dacă până acum nu am criticat jocul prea dur pentru nimic acum am ajuns la partea cu adevărat enervantă: AI-ul. Se presupune, în general, că astfel de competiții sunt destinate unor domni cu mânuși, civilizați și cu un bine întemeiat simț al limitei peste care nu se sare... La capitolul acesta Viper Racing stă un pic cam prost, pentru că oponenții virtuali sunt uneori sub orice critică. Nu că nu ar fi piloți buni, ci pentru că le lipsește tocmai acel al șaselea simț, bunul simț. Nu de puține ori m-am trezit cu câte un nebun în spate care a crezut că poate trece prin mine. Manevra nu l-a avantajat nici pe el, dar pe mine m-a făcut să pierd o groză de timp, iar munca investită în acea cursă s-a dus pe apa sâmbetei. Nici când am fost eu cel care încerca să depășesc AI-ul nu a fost mai politicoș: m-am trezit că s-a aruncat peste mine

în curbă și ne-am trezit amândoi la Panpa în praznic. Uneori doar eu... Domnilor, înțeleg că ne luptăm aici, dar totuși! Noroc însă că la unele ace de păr se face toată ceata de rușine, oponentii ciocnindu-se, ca în filmele cu proști, unii de alții într-un lanț deloc scurt. Dar eu ce fac dacă nimeresc în aceeași încurcătură?

Pâr pâr

Acestea fiind spuse, vă urez distracție veninos de plăcută și poate ne vedem la o rețea, ceva. De asemenea, nu uitați să faceți din când în când backup la salvări (plasate în directorul „Config” al jocului), mai ales dacă sunteți linuxiști și îl rulați cu wine (l-am jucat *aproape* nestingherit cu versiunea 20050725, singura problemă fiind că pentru un framerate bun la o rezoluție ridicată trebuia să scot indicatoarele, iar sunetul... canci). Ah și să mă anunțați și pe mine dacă găsiți vreun upgrade de frâne (nu că ar fi nevoie) :).

BusterDBK

Impresie



The Longest Journey

Se spune că toate lucrurile frumoase durează o perioadă scurtă de timp. Nu aş putea spune cu siguranță dacă lucrurile stau chiar așa, dar am rămas cu o expresie ciudată întipărită pe față când am văzut titlul jocului acum câțiva ani: “*The Longest Journey*”. Acea expresie a revenit în momentul în care pe monitorul PC-ului meu apărea o băbuță care se pregătea să spună *cea mai lungă poveste* (una adevărată cică), despre *cea mai lungă călătorie*, “*the longest of them all*”. Auzisem eu ceva despre *Funcom*, iar despre Ragnar Tournquist nu știam mare lucru. Dar am decis să merg mai departe.

A fost odată ca-n povești...

Într-o anumită măsură, povestea care stă la baza jocului e una de basm, cu dragoni, zmei, vrăji care fac din rahat bici și alte asemenea. Una despre faptul că lumea nu a fost tot timpul așa cum o vedem și că totul a început acolo unde se va termina. Dar partea asta ține de farmecul jocului și sunt sigur că nu



își are locul aici. De fapt, eroul nostru este o ea, o eroină pe nume April Ryan.

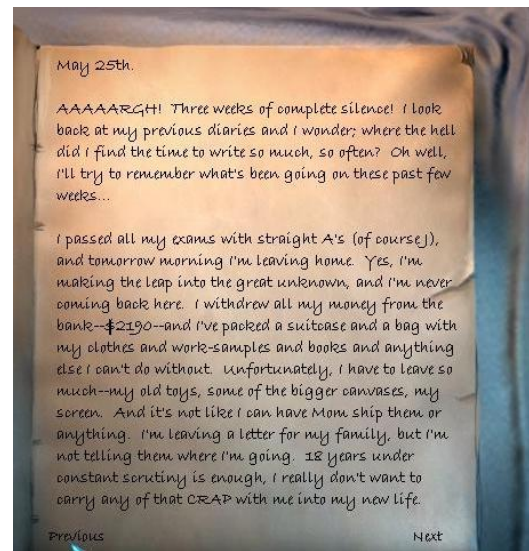
Această April e o adolescentă speriată, cu un background familial absolut neplăcut, care se duce să studieze artele plastice într-un oraș mare (poveste tipică, eh?). Toate bune și frumoase până când, din cauza stresului școlii cică, începe să viseze despre dragoni, zmei, vrăji, haos și alte aberații. Punct în care începe jocul.

...a fost ca niciodată.

Ca primă impresie, jocul întâmpină gamerul cu o interfață grafică destul de simplă: jos un loc în care apar texte/opțiuni, sus o bară cu câteva butoane, două-trei meniuri, un click dreapta care afișează “săculețul de voiaj”, în rest totul point și click, tipic jocurilor adventure din perioada '95-'00 (destul de nostalgic aş spune, având în vedere că mă refer la unul din ultimele point & click-uri scoase pe piață). Dar nu asta sare în ochi, ci mai degrabă felul în care este “desenat” jocul, variind de la culori vii în anumite părți ale jocului (chiar prologul dă senzația de ireal prin felul în care este realizat) la nuanțe întunecate care dau senzația unei lipse de siguranță. Și asta nu e tot. Producătorul a introdus acele *detalii*: un obiect din decor sau felul de a gesticula al unui personaj, mici lucruri care fac atmosfera jocului plăcută. Prezența lor poate fi observată oriunde în joc, de la

descrierile unor obiecte din inventory la vocile personajelor (ah, vocile!)

realizate de către niște adevărați profesioniști (actori despre care nu știu eu mare lucru, vocea lui April e dată de Sarah Hamilton, o altă Sarah Hamilton decât vedeta de filme XXX :P). Nimic nu poate fi mai amuzant decât un polițist care încearcă să pară misterios dar își dezvăluie viața personală în cel mai mic detaliu sau o creatură care confundă viitorul cu trecutul și prezentul. Cu toate astea, umorul și misterul jocului sunt menținute și de lucruri bine gândite, care încearcă să facă firul poveștii credibil. April nu



reușește să accepte până la sfârșitul jocului faptul că ea e *The Chosen One*, chiar toată chestia i se pare un mare clișeu. Geografia celor două lumi (Stark și Arcadia) nu este prezentată în detaliu, ceea ce poate da naștere multor întrebări cu privire la asemănările și deosebirile între ele (una din ele poate fi cealaltă în trecut sau viitor?), factorul religios e destul de subtil introdus în joc deși are un mare impact asupra poveștii, etc. Mă și mir cum de Hollywood-ul nu a avut încă “măreața” idee de a lansa un film care să aibă la bază povestea din *The Longest Journey*.

No magic allowed

Faptul că a trebuit să joc un joc de acum șase ani pe un sistem actual nu a fost deloc o veste încântătoare. Recunosc că abia recent am reușit să joc varianta finală, asta după ce prin

2000 pusesem mâna pe două demo-uri beta. Jocul se comportă un pic suspect pe Windows XP, mai iese în desktop din când în când, are bug-uri grafice la alt-tab, dar se poate trece ușor peste inconvenientele astea. Practic, bug-urile care pot împiedica bunul mers al jocului sunt unul sau două, foarte discutabile fiindcă eu unul n-am dat deloc peste ele. În rest, grafica e superbă pentru vremea respectivă (din punctul meu de vedere arată chiar foarte bine pentru anul curent). Dialogurile pot dura uneori chiar zeci de minute, ceea ce poate deveni un pic frustrant pentru unii, având în vedere că informația importantă e presărată printre rânduri și de multe ori nu e de ajuns să porți un dialog o singură dată pentru a înțelege întreaga conversație. Puzzle-urile sunt ok, destul de logice dacă sunt digerate așa cum trebuie, deși am auzit foarte multă lume plângându-se de cutare puzzle care e lipsit de logică. Altfel spus, e nevoie și de răbdare pentru a duce la capăt jocul.

It ends here.

Dacă ar fi să îmi exprim o părere strict personală cu privire la *The Longest Journey*, aș folosi un singur cuvânt pentru a descrie jocul: delicios. M-a ținut captivat din primul până în ultimul moment, asta într-o perioadă în care orice alt joc m-ar fi plictisit. Am avut acel feeling pe care doar când citeam o carte bună îl mai aveam, mi-a părut rău că s-a terminat și știu că aș mai parcurge oricând jocul cu aceeași plăcere. Nu știu dacă urmașul său, *Dreamfall*, se ridică la nivelul lui, dar știu că umblă zvonul cum că Ragnar Tournquist ar fi conceput totul ca pe o carte și că există posibilitatea apariției unei cărți care să intre în seria TLJ. Sincer, abia aștept.

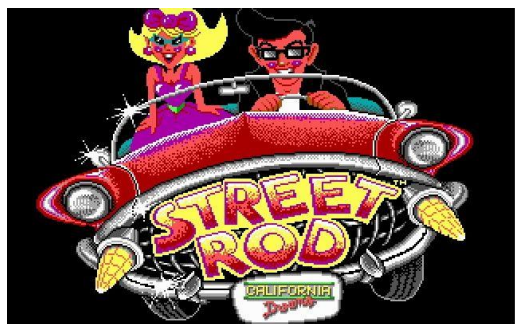
Spyked

Impresie



Street Rod

Street Rod este unul din acele joculețe de demult, de calitate, de racing. În folderul jocului am fișiere din 1990 și unul din 1995, deci vă imaginați în ce ... epoca ... a fost facut jocul.



E unul din jocurile alea în care ești întrebata dacă vrei să folosești EGA sau CGA sau monocrom.

Este un joc de racing. Să îl numim un Need for Speed Underground din secolul trecut.

YEAR	MAKE	MODEL	PRICE
1936	Chevrolet	Master Deluxe 2-dr, U-8, 4-spd. Customized, 2-4brl carbs.	\$1755
1940	Chevrolet	2-dr coupe, Auto, Runs good.	\$400
1940	Chevrolet	Roadster, Hot U-8, Racing transmission, Customized.	\$2865
1949	Chevrolet	3dr Styleline, Auto, Basic transportation.	\$75
1955	Chevrolet	Bel-Air Sport coupe, Clean.	\$350
1958	Chevrolet	Impala, US, Auto trnsmn. A real winner	\$1250
1956	Corvette	Rebuilt eng, 4-spd.	\$1450

Despre ce e vorba ? Păi ... începi cu 750\$, te uiți prin ziar, cumperi o masină, cumperi piese, cumperi abțibilduri, cauciucuri de curse și alte d-astea ... și apoi te duci în garaj și le ansamblezi. Desigur toate astea poți să le vinzi după ce te-ai plictisit de vreuna.



Ce mi-a placut mult de tot, este faptul că poți să îți dezassemblezi motorul, cutia de viteze ...

Poți să tai acoperișul și să dai jos barele de protecție din față și spate.

Chiar mai mult, trebuie să îți duci masina la benzinărie și să-ți umpli rezervorul ca să nu ramâi fără benzină în mijlocul unei curse.



Eh, și ajung la cel mai important aspect al jocului : Cursele.

Te întâlnești cu diverși oponenți, te întreci cu ei ori drag racing ori pe cursă lungă ...

Poți să pui pariu pe 10 / 25 / 50 / 100 \$ sau chiar să îți oferi mașina ca premiu (pink slips).

Într-un final, ca în toate jocurile clasice de genul ăsta, trebuie să te întreci cu "Regele" (care are un Corvette din '63, negru, cel mai rapid din joc). Printre alte elemente se află și schimbătorul de viteze, mișcarea volanului folosindu-te numai de mouse și explozii după suprasolicitarea motorului cât și accidentări cu mașina adversarului sau ieșiri în decor.



Un joc care m-a ținut cu ochii în monitor la vremea sa și încă reușește să o facă.

The Pirahna (Piry)

Impresie



Literatură

Olivia Joules și Imaginația hiperactivă

Prezentarea făcută de Polirom ultimului roman al lui Helen Fielding n-ar convinge-o pe nici una dintre milioanele de femei care s-au identificat cu Bridget Jones să-l cumpere. Scriitoarea britanică a cucerit lumea întregă cu o carte despre viața cotidiană, în care nu se întâmplă nimic, fascinantă prin simplitate, naturalețe și printr-un grad de verosimil surprinzător. De aceea episodul cu închisoarea thailandeză din *Bridget Jones. La limita rațiunii*, a fost resimțit ca un corp străin, având un iz comercial atât de străin primului volum. Cu toate acestea, a fost catalogat ca o alunecare și trecut cu vederea. Însă noul roman pare să urmeze o rețetă de thriller de succes, fiind evidentă că a fost scris spre a se vinde și, probabil, cu speranța că va stârni interesul vreunui regizor, pentru ca istoria cu ecranizarea să se repete.

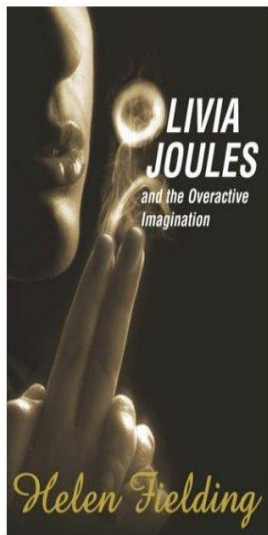


Olivia Joules este prezentată de editura din România ca o ziaristă care se ocupă de rubrica de frumusețe și reportaje de călătorie pentru „Sunday Times” și care crede că l-a identificat pe Osama Bin Laden, după zeci de operații estetice, la o petrecere de lansare a unei creme de

față. Pare a fi o femeie ridicolă, cu tendințe paranoide, care visează cai verzi pe pereți și care nutrește speranța de a ajunge „o știristă incisivă și o jurnalistă adevărată”, adică, probabil, cu o rubrică serioasă. Pentru a se asigura că o să mergem direct să cumpărăm cartea, editura menționează toate ingredientele magice: atentat la Oscaruri, bombe în statuete, Brad Pitt și... Raquel Welch! (sperând probabil că știm cine e).

Se anunță deci o poveste lipsită de cea mai vagă urmă de verosimil, construită meticolos capitol după capitol și care nu mai are în comun cu primele cărți decât suita de situații penibile prin care trece eroina. În final ne așteptăm să aflăm că „toate acestea au fost doar rodul imaginației ei hiperactive”.

Descrierea editurii britanice nu pare a fi despre același roman. „Păzea, 007, că vine Olivia!”. Eroina noului mileniu, fermecătoare, sexy și „hotărâtă să ia America pe sus cu șarm, stil și o scandaloașă imaginație hiperactivă”. Pierre Feramo este de-a dreptul ispititor: atrăgător, misterios, puternic, are gusturi impecabile și reședințe exotice. E normal ca Olivia să fie atrasă de el. Rămâne să surprindem singure evoluția relației și dacă imaginația hiperactivă o va împiedica sau o va salva pe eroină. Ni se promet călătorii cu avioane, bărci cu motor, elicoptere și chiar călare.



Din fericire, stilul lui Helen Fielding este atât de fermecător încât românele cărora le este familiar vor cumpăra cartea în ciuda prezentării făcute de editură. O carte scrisă de ea se citește pentru plăcerea lecturii, nu neapărat pentru subiect. E ca plăcerea de a călători fără să-ți pese care e destinația. Deci povestea nu promite mari revelații și cititoarea se va mulțumi ca imprevizibilul să fie livrat de scriitoare după obicei, în doze mici, uneori fiind vorba de un simplu final de frază surprinzător. Nivelul așteptărilor va fi însă depășit, nu numai pentru că autoareava face o poveste necredibilă să pară posibilă, ci și pentru că firul povestirii nu este atât de previzibil pe cât se anunță.

Volumele despre Bridget au stabilit deja o legătură de încredere între autoare și public. E ca și cum ne cunoaștem de mult și putem să ne facem confidențe despre cele mai trăsnete fantezii. Vom îmbrăca deci costumul de scufundare al Oliviei și vom explora peșterile subacvatice din Caraibe, ne vom plimba pe insule exotice, la petreceri simandicoase în L.A., fără să ni se pară un moment că „that could never be me”. Și asta pentru că Olivia e Bridget după ce a scăpat de cărțile de psihologie aplicată și de kilogramele în plus și a plecat în jurul lumii, având un țel cât poate ea de precis: „Voi explora lumea asta de rahat până o să dau de ceva frumos și interesant și mă voi distra pe cinste”. Sigur că intențiile vor suferi unele modificări pe parcurs, cum ar fi „O să dezleg eu misterul. O să îl aduc în fața justiției, o să scap omenirea de teroare și o să devin multimilionară”. Zveltă, sexy, încrezătoare în sine, poliglotă, suspectă de inteligență, dar nu bag mâna în foc, cu un trecut dureros de care a reușit să se debaraseze, Olivia este o Bridget cu voință: aceea de a schimba tot ce o face să creadă că nu merită să fie fericită. Biografia Oliviei este doar o invenție. O recunoaștem prea bine pe Bridgie. Ne recunoaștem.

Deși nu are parte de o existență banală, Olivia trece prin aceleași stări ca o femeie normală. Are și ea momentele ei penibile, chiar dacă nu îi pică din cer ca lui Bridget, ci și le caută singură cu lumânarea. Diferența esențială față de Jones este și motivul pentru care este un model feminin îmbunătățit: Olivia s-a reinventat. Se numea Rachel Pixley și avea o viață destinată eșecului. A transformat o tragedie a adolescenței sale în șansa unui început. S-a hotărât că nu vrea să devină una din femeile „grase, falite și stresate”, fie părăsite, fie umilite tot timpul de bărbați. „Voi fi o persoană independentă, care nu va depinde de ajutorul nimănu”. Și-a elaborat un set de reguli de comportament pe care și le amintește la momentul oportun și culmea e că încearcă să le și urmeze.

Olivia nu caută cu disperare un bărbat pentru a se simți împlinită. Deși nu caută, oriunde întoarce privirea găsește un bărbat atrăgător zâmbind. Cititoarele vor considera cu siguranță fascinant modul în care Ferramo, o preferă pe Olivia tuturor „actrițelor slash fotomodelor” de care e înconjurat pentru personalitatea, inteligența și farmecul ei irezistibil. E clar că aceasta este o carte scrisă de o femeie pentru femei: un „chick lit” veritabil, în care totul se petrece așa cum o femeie și-ar dori.

Helen Fielding inventează din nou un personaj credibil, pentru că are unul din defectele majore ale femeilor: tendința obsesivă de a vedea lucruri acolo unde nu sunt. După ce îl exploatează la maximum, reușind, între timp, să ne țină în suspans, deși nu ne așteptăm în nici un caz ca realitatea să arate așa cum o vede Olivia, autoarea ne dezvăluie că acest defect care a băgat-o până acum numai în belele, este, de fapt, o mare calitate, ba chiar o armă secretă, pe care nu o posedă nici cei mai performanți spioni ai CIA.

Mesajul este că sunt lucruri mai importante de făcut pe lume decât să numeri calorii și unități de alcool, să verifici robotul telefonic și în timpul rămas să-ți plângi singură de milă. Dacă Bridget ne-a învățat să ne împăcăm cu defectele noastre, varianta asta feminină de James Bond vine să ne stimuleze să le depășim. Și acesta este un motiv destul de bun ca să citim până la capăt și să aflăm dacă imaginația Oliviei e cu adevărat hiperactivă.

Ana Gabana



*Viața
Mondenă*

Andreea Submarin și Stefan Minciunica Jr

E evident că trăiește ca să fie în centrul atenției. De ce nu și-ar trage o nuntă pe cinste, cu o caleașcă trasă de cai albi și zeci de porumbei care să-i zboare împrejur, cu o trenă de 2 kilometri și zeci de camere de filmat, care s-o prindă cu unghia în gât pe Rădulesca din cât mai multe unghiuri posibile?

Nimeni nu crede într-o zână materialistă combinată cu un moș miliardar. Numai când te gândești cum îl sărută și se face scârbă, chiar dacă a fost campion la tenis în tinerețe. Nici o bunică nu se mai uita cu ochi calzi la tv sâmbătă seara; toate aveau o strângere de inimă: „și dacă e adevărat?”. Mai ales că nu știi cum a făcut IMAS în anul acela că i-a și dat un premiu pentru „Cel mai iubit”, în cadrul galei prezentate de zâna stupizelor. Cu toate că se vorbea despre ea mai mult ca niciodată, cota ei de popularitate era în cădere liberă.

Și apoi a deschis și ea o carte de povești sau un manual de PR și a citit acolo că prințesa trebuie să se mărite întotdeauna cu Prince Charming. Probabil că a realizat brusc că trăiește în Shrek 2. Trebuia ca povestea să-și reia cursul normal. Lumea avea nevoie să creadă că zâna are principii, că nu e cuplată cu un bărbat doar pentru că e bogat și dacă e, măcar să fie tânăr și frumos. Și au găsit un tip de care toate românele erau îndrăgostite când a jucat el în „Liceenii”, care întâmplător urma să prezinte și el un show în care se investiseră mulți bani și care nu avea tocmai o imagine fantastică, fiind extrem de antipatic pentru că nu a râs la glumele lui Teo sau pentru că a bătut-o pe mama fiului său, fără să-i fie nevastă. Sau cel puțin așa a citit lumea în presă.

Zvonuri sau nu, presă sau hârtie igienică, nu contează, i-ar fi fost și lui utilă o strategie de imagine. Mai ales că bătrânețea nu-i uită nici pe bărbați, iar domnul trebuie să se pitească sub un strat serios de tencuială și să fie cruțat de prim-planuri ca să ne putem înșela că mai e frumos. Soluția: îi mai tragem o gală a celor mai iubiți, îl copleșim pe el cu premii, încât îl și scoatem din sărite, îi declarăm cuplul cel mai iubit prin puterea investită în poporul român de IMAS și apoi stai să vezi câte povești mai turnăm în presă.



Nici nu e prea greu să pui la cale o nuntă falsă. Se începe light cu un flirt într-un bar, un dans inocent: „i-a pus mâna pe picior”. Pentru început - zvonuri. Mai apari la un spectacol al lui Bănică și te joci cu fi-su la Sala Palatului, sub privirile pline de draci ale mamei copilului, te mai teleportezi la o lansare de album, mai vine el la tine în emisiune, mai promovează un musical și toți fanii încep să spere într-o întoarcere pe calea cea dreaptă a zânei rătăcitoare. Apoi, când unii mai cărcotași își dau seama că povestea asta pute un pic, se scurge în presă cu maaare greutate informația că nunta a fost în SUA, în mare secret, la o lună după ce a avut loc.

Apare și numele orașului: Clark, la vreo 40km de New York, iar dovada că ea cel puțin a fost acolo sunt cele câteva interviuri realizate la Metropolitan Opera din New York.

Unii încă nu cred. Cineva merge direct la primăria sectorului 3 și încheie actul de căsătorie. Mihaela Rădulescu: "Le doresc casa de piatra, în cazul în care e adevărat". Într-un articol, cineva constată "Noul brand va deveni mult mai vizibil". Babele - still unhappy.

Dacă zâna e româncă, trebuie să fie și ortodoxă. Nunta trebuie să fie în fața Domnului. Se zvonește că a avut loc și cununia religioasă. Unde? La...care ar fi un loc romantic, credibil și care să pună mamaile pe gânduri? Veneția! Tuturor oamenilor le plac poveștile din locuri despre care su auzit că sunt romantice. Și unii sunt atât de naivi încât să și creadă în ele. The perfect wedding, far, far away from the public eye. Adică trebuie să aibă și venețieniiăștia o biserică ortodoxă, nu? Și ce dacă au mai fost căsătoriți amândoi în biserică și de obicei a doua cununie religioasă nu există la ortodocși, pentru vedete se poate orice.

Stop. Asta cu Veneția e prea gogonată. Hai s-o dezmințim! Facem poze împreună și apărem pe coperta unei reviste, ghici care? Aia din același trust. Ca să nu părem un cuplu desuet, obișnuit cu o viață de familie cuminte și plictisitoare, titlul o să fie *Andreea Marin: "Ștefan m-a făcut să mă simt Femeie"*, ca să stârneasă oarece idei. Printre altele, răspundem și la întrebarea: „Sunteți de acord cu teoria existenței unei vârste specifice iubirii?”. Adică: „nu-i așa că te căiești amarnic pentru faza cu moșul și că te-ai întors pe calea cea dreaptă, fiica mea?”.

Interviul tratează oricum tot felul de teme interesante, care nu au nici cea mai mică legătură cu preaiubitul cuplu, ci cu performanțele lor profesionale: „urmăriți fiecare emisiunea celuilalt?”, se vor relua reprezentațiile la *Chicago*, emisiunea lui Bănică, serialul *Băieți buni*, va juca el într-o telenovelă?, va pleca Andreea la Hollywood? Luna de miere?

Păi la vară o să plece „de nebuni în jurul lumii”, dar asta nu înseamnă neapărat împreună.

La sfârșitul interviului de 3 pagini, apare stingheră, între ghilimele, o declarație dintr-o gură nevăzută: „Ne-am căsătorit și în fața lui Dumnezeu, e adevărat, dar nicidecum în orașul menționat în revistele de scandal”.

A fost impresionant cum au reușit paparazzi s-o fotografieze cu ani în urmă pe Andreea Marin în pat cu iubitul de atunci sau, mai recent, cu bigudiurile în cap pe stradă, urcându-se în jeep. Dar dacă stau să mă gândesc la ce acoperire a avut în presă, adevărată sau nu, nunta asta e destul de credibilă pentru doi oameni care nu au fost văzuți niciodată sărutându-se în public.

Ana Gabana



Nunta și cacofonia anului

(Monica Columbeanu)

Monica și Iri Columbeanu - nunta anului, secolului, mileniului, epocii, erei și a unității de timp imediat superioare

Cununia civilă

A venit primarele la malul lacului să-i cunune. I-a declarat. Apoi a așteptat să semneze de predare/primire. Probabil că de-abia apoi se spune „poți să o săruți pe cetățeană”. Dar Iri, proactiv, a prevăzut imediat momentul cu pupatul și a crezut că primarele e senil sau emoționat din cauza camerelor de filmat și că a uitat să le facă invitația de pecetluire, drept care, a pornit să escaladeze spre buzele Monicăi. A uitat un mic amănunt: cineva, nu se știe cine, poate chiar el, îi pusese un pix în mână. Și desigur, mai era elementul surpriză: modul în care își imaginase Monica momentul pecetlurii. Ea, mai fetiță din fire, și-l imagina ca în filme, așa că l-a luat pe după gât, reușind să-i prindă mâna îndoită din cot, cu pixul în mână (noroc că era îndreptat spre exteriorul îmbrățișării pătimașe și departe de voalul imaculat și care trebuia să rămână așa până la biserică al Monicăi). Sugrumat de pasiune, cu un pix suspendat în aer și o soție iubitoare. Și iată cum și-a mutat Iri x-ul din căsuța de (ne) în aia de căsătoriți.

Cununia religioasă

Pe drum:

- Și ți-am zis! Încearcă ea să sune amenințător, după ce moșulețul care țopăia pe lângă ea sprințar, în calitate de ginere, o călcă pe rochie.

- Păi atunci eu trebuie să stau mai departe, constată el sfătos, încercând să-i amintească păpușii că nu e o gospodină care-și ceartă puștiul, că sunt în fața camerelor și că are și el oarece bărbăție de protejat.

Arăta ca o sirenă. Adică de undeva de deasupra genunchilor începea rochia să se lărgească. S-au gândit bine să nu-i pornească arcurile din brâu, pentru că ar

fi părut într-adevăr un cort pentru piticul Iovan, una din fostele Irinelului, în alb de țopăia pe lângă ea. Așa, păreau actualmente gravidă: un cuplu de personaje de poveste care s-au întâlnit întâmplător și se țin de mână - Credeți că și Monica va face pasul acesta? E foarte tânără. (nota până se hotărăște povestitorul ce trebuie redacției: adică dacă o să rămână să facă în continuare (asta aveam noi să înșărcinată).
descoperim la miezul nopții, în toiul - Nu contează, bucuria unui copil vine la nunții). Până la urmă, când a văzut că în orice vârstă, spuse Romanița Iovan. în ritmul ăsta rămâne nemăritată, sirena și La aceeași întrebare și concomitent, a sumes poalele și a pornit voinicește adică peste nevastă-sa, adică... peste mai departe, înfruntând vâltoarea replica nevastă-sii, Iovan (el, nuș cum se voalurilor albe care stăteau în calea cheamă și nu-l googlesc acum): alaiului și a fericirii ei totodată.
Înfățișarea de păpușă inocentă, oarecum - Pentru asta nu trebuie să faci pași. Și răsăra toți trei un răs prințesă din povești n-a fost contrazisă vinovat (întrebarea redacției: de ce simt de un decolteu obraznic, partea de sus a nevoia bărbății să faci aluzii sexuale la rochiei păstrând aspectul a două petale nunți?) care promiteau un conținut serios, fără Gina, încă răsând: să dezvăluie mare lucru. Nice.

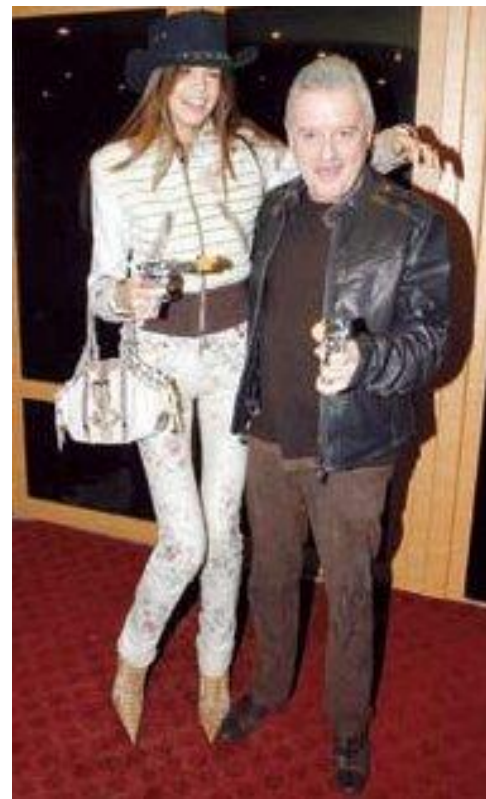
Nerușinatul de preot i-a pus să sărute mâna nașilor. Și Iri, și Monica au procedat în același mod: s-au aplecat și au ridicat ochii la respectivul naș sau la respectiva nașă, după caz, privind înțepător și zâmbind compensatoriu pentru poziția inferioară pe care erau nevoiți să o adopte. „Știi care e șmecherul dintre noi, nu?” zicea el din priviri. Ea, ca o pisicuță, s-a aplecat în același fel, ridicând ochii impertinentă și accentuând printr-un zâmbet plin de înțeles: „Știi care e șmecherul dintre tine și Iri, nu?”. Și amândoi la fel, dar la distanță de câteva momente: „Iar dumneata, nașă, sunteți o doamnă. Vă pup mâna cu plăcere. Dar să nu se mai repete!”



Nunta

Gina, reporter blond și foarte simpatic, B1 Tv, delegat la nuntă (prezintă și o emisiunea matinală și foarte bine), se pomenește întrebând-o pe Romanița

Focuri de artificii - 20 min. Ea îi cere mămuca (proprie) un șervețel și îi șterge sudorile Irinelului de lângă ea, ca și cum i-ar păsa și ca și cum nu i-ar fi spus cineva s-o facă dinainte. Între timp, nu vrea nici ea să piardă artificiile, așa că lasă mâna să-și facă treaba fără să se mai uite la ea și își întoarce capșorul de păpușă spre cer.



Surpriza nunții

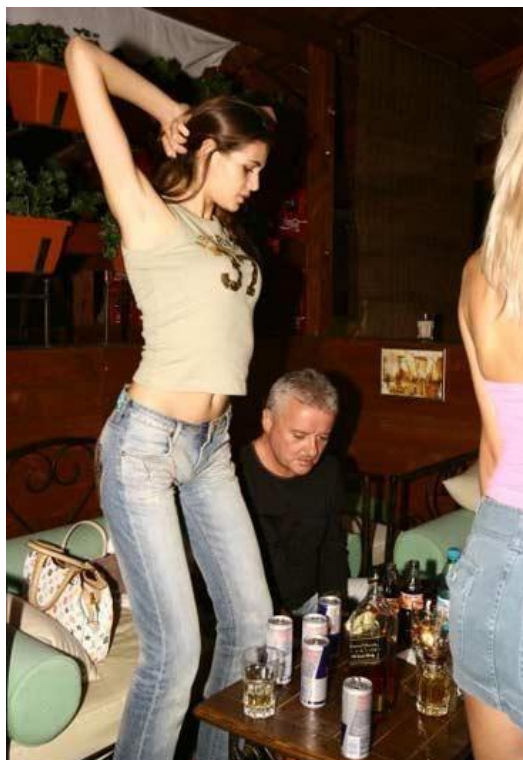
La miezul nopții, Iri și Monica au vădit o surpriză pentru oaspeți: un film care începea așa:

- Hai că eu îmi pun deja ochelarii, anunță Iri.

A întrebat-o apoi dacă l-a pus la cuptor, apoi ea s-a uitat brusc la ceas și a constatat că au trecut deja câteva minute trebuia să treacă, s-a întors și a anunțat eliptic: „Sunt!”. La care el, fiind din high-class și cuvinte ca mișto/ce tare/super/sunt atât de fericit lipsind din vocabularul lui, a spus ca orice băiat de gașcă „Băi, nu se poate”. Și apoi (n.r. bleah) s-au pupat.

După film, după ropote de aplauze și torente de felicitări, o voce, nu mai știu a cui, poate a Ginei, poate din platoul B1, anunță „Ni s-au confirmat așteptările. Monica Columbeanu e gravidă”. Aha! Deci cu 10 ore înainte, Monica Gabor nu era? Adică există vreo diferență între o puștoaică însărcinată și o femeie căsătorită însărcinată?

Ana Gabana



X-men 3

X-men: The Last Stand este ultima parte a trilogiei filmelor X-men. Inspirat din benzile desenate cu același nume, toate cele trei filme au avut un mare succes la public atât în SUA, cât și în restul lumii.

X-men este una dintre puținele trilogii care a început bine și s-a sfârșit tot atât de bine (sau chiar mai bine).

Noul regizor, Brett Ratner, a reușit să se apropie mai mult de comics, dar totuși menținând tonul celorlalte două filme.

În cel de-al treilea film al trilogiei diferențele de opinie dintre Xavier (Patrick Stewart) & Magneto (Sir Ian McKellen) vor declanșa un război din care toată lumea are de pierdut. O companie farmaceutică a dezvoltat un ser care îi poate „vindeca” pe mutații de puterile lor. Pentru prima dată mutații au de ales: să rămână ei înșiși sau să devină „normali”.

Magneto este de părere că mutații sunt următoarea treaptă în evoluția omului, și vrea să se asigure că cei puternici vor supraviețui. Xavier și cei de la școală sa au luptat întotdeauna pentru toleranță și acum sunt singurii care îi pot ține piept



armatei lui Magneto.

Acțiunea filmului se desfășoară cam la 8 luni după filmul al doilea și toate personajele principale se reîntorc: Storm (Halle Berry), Wolverine (Hugh Jackman), Rogue (Anna Paquin), Bobby „Iceman” Drake (Shawn Ashmore), Colossus (Daniel Cudmore), Cyclops (James Marsden) și Jean Grey (Framke Janssen). În plus vom face cunoștință cu alte câteva noi personaje: Angel (Ben Foster) – băiatul cu aripi de înger, Beast (Kelsey Grammer) - omul de știință care arăta ca un monstru și Kitty „Shadowcat” Pryde – fata care poate trece prin pereti. Din armata lui Magneto fac parte Mistique (Rebecca Romijn) și Pyro (Aaron Stanford) dar și noii veniți Jean Grey, sau mai degrabă

Multiple Man Eric Dane) – cel care poate un infinit de copii din el însuși.

X-men: The Last Stand este un film bun pentru un summer blockbuster, cu multe efect speciale superbe, dar și un storyline cu aluzii la lumea reală și care te face să îți pui multe întrebări. Actorii reușesc să intre bine în roluri, în film sunt câteva scene emoționante iar scenele de acțiune nu vor dezamăgi. Dacă nu ați văzut filmul până acum: ce mai așteptați?

P.S. Să nu plecați înainte de genericul din final, există o scenă „secretă”.

Blackpanther

cealaltă personalitatea a ei - Phoenix, Callisto (Dania Ramirez) – un mutant cu puterea de a găsi alți mutați și de a fugi foarte repede, Juggernaut (Vinnie Jones) – tipul mare cu puțin creier și





Smackonic



by Murderdoll