

# Smacketeria

numărul 3 - octombrie 2006

revista online

## Warcraft

seria care a schimbat fața RTS-urilor

## Wacky Wheels

unul din cele mai simpatice jocuri cu mașini

## Sanitarium

o doză mică de coșmar

## Tomb Raider

începuturile Larei Croft

## Adobe Audition 2

## Das Keyboard II



# Smacketeria - octombrie 2006

Editorial - octombrie 2006 4

Gadgets 5

Adobe Audition 2 6

Writely 8

IrfanView 9

Editorial - Take a step ... 11

Sanitarium 12

Lost Vikings 2 14

Cinema Tycoon 16

Ballance 17

Tomb Raider 19

Warcraft 20



Warhammer 40000 23

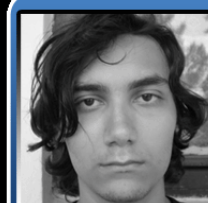
# Smacketeria - octombrie 2006

Worms	26
Wacky Wheels	27
Donald Duck	29
You suck	31
Monden	32
Geni(t)al	34
Concurs	35
Smackomic	36



Pirahna

pirahna@smacketeria.com



BusterDBK

busterdbk@smacketeria.com



Spyked

spyked@smacketeria.com



Ana

ana.gabana@smacketeria.com



Murderdoll

murderdoll@smacketeria.com



Odeena

odeena@smacketeria.com



Zeber

zeber@smacketeria.com



nosignal

nosignal@smacketeria.com

Pentru sugestii, critică sau doar pentru a ne saluta, trimiteți un e-mail la adresa [feedback@smacketeria.com](mailto:feedback@smacketeria.com). Citim fiecare mail cu foarte mare atenție și desigur oferim întotdeauna un răspuns. Dacă doriți să vă alăturați echipei Smacketeria, folosiți aceeași adresă și adăugați în mesaj datele voastre personale (nume, e-mail, nr. tel.).

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

# Editorial

## octombrie 2006

A venit și luna octombrie (cam repede după părerea mea) și a venit (din nou) timpul să dăm viață unor zeci de pagini ca să ia naștere Smacketeria numărul 3.

Imediat după ce am terminat numărul 2 ne-am pus pe treabă, cu îmbunătățirea design-ului (adăugând niște elemente noi pe care sperăm să le observați) și adăugarea unor secțiuni noi, anume “You suck” în care vom prezenta lucrurile care nu ne plac sau persoanele care ne calcă pe nervi, “Geni(t)al” unde o să găsiți tot felul de povestioare (care de care mai aberante) și desigur pentru ca simțeam lipsa unor lucruri mai serioase am introdus și secțiunea de “Software” în care ne dăm și noi cu părerea despre unele aplicații, mai noi sau mai vechi, mai utile sau mai distractive. Secțiunea de “Hardware” momentan nu există, pentru că nu am avut destule articole ca să o lansăm, dar tastatura care trebuia prezentată acolo a fost inclusă la “Gadgets”.

Luna asta intenționăm să ne facem mai cunoscuți, așa că probabil o să vedeți prin minunata noastră capitală niște persoane cu tricouri cu “Smacketeria” (vă rugăm nu aruncați cu pietre în ei, încercați ceva mai mortal), tricouri care se pot câștiga și la concursul organizat de redacție (informații găsiți răsfoind revista în continuare).

Deja începem să ne pricepem și parcă se observă un viitor plăcut pentru revista noastră. Desigur încă mai avem planuri pentru următoarele numere, așa că “stay tuned”.

Toate cele bune ! (și aș aprecia o vacanță)



Pirahna

pirahna@smacketeria.com

# Gadgets

USB Beverage Cooler  
Das Keyboard II

## USB Beverage Cooler

Fie că te concentrezi la obositoare, dar mult prea distractivele LAN party-uri sau că lucrezi din greu pe la miezul nopții (nedormit, slăbit, injectat), nu e nimic mai bun decât o înghițitură din băutura ta



preferată, bine răcită...

“Ce naiba?! Chiar am pierdut atâtea ore/zile în fața calculatorului?! Când pana mea am dormit ultima dată?!” Sună cunoscut, nu? Totuși, nu suntem capabili să-ți răspundem întrebărilor tale retorice. În consecință, avem onoarea să vă prezentăm un produs revoluționar, care, cu siguranță face parte din categoria “geek stuff”. Noul USB Beverage Cooler venit de la (who else?!) CoolIT vă va păstra “cool” doza de energizant (spirtoș sau nespirtoș), la o temperatură



constantă de ~7,2 grade pe scara Celsius.

Probabil vă întrebați: “Ce dracu?!”

În ce priză să-l mai bag și pe ăsta?”. Absolut! Prietenul nostru “cool” are nevoie doar de un port USB liber ca să își poată demonstra puterea de... răcire! Practic, se poate conecta la orice aparatură care dispune de un port USB.

Acest mic “congelator” este extrem de portabil și-l puteți lua oricând și oriunde cu voi. Ce să vă zic pe final? Keep it “cool”! ;)

### Specificații:

- Temperatură de răcire: 7,2°C
- Conector: USB
- Putere de consum: 5.75W

## Das Keyboard II

Crezi că ești hardcore?

A doua versiune a acestei tastaturi “Über Geekish” a fost concepută

datorită succesului lui Das Keyboard 100% Blank Keyboard.

Cu un design nou și cu tehnologiile extreme introduse, Das Keyboard II poate să satisfacă orice hardcore gamer/typist/modder. Cea mai importantă modificare a fost înlocuirea sistemului de taste cu membrană, cu unul mecanic, suprafața de contact a tastei cu circuitul tastaturii fiind placată cu aur. Tastaturile mecanice cedează la 50 milioane apăsări per tastă, pe când una obișnuită, cu membrană, cedează pe la 10-15 milioane, Das Keyboard II surclasând orice altă tastatură la capitolul “durată de viață”.

Cu senzația tactică “clicky” a tastelor, vei experimenta o tastare rafinată, old-school like, degetele tale pornind într-un maraton greu de oprit, de parcă ar scrie singure.



Asemenea unui pian, “clapele” acestei tastaturi NU sunt inscripționate! În timp ce tastezi, creierul se adaptează extrem de repede și memorează poziția tastelor, astfel viteza de tastare mărindu-se cu până la 100% doar în câteva săptămâni de folosire.



Das Keyboard II este cu adevărat o tastatură care a fost concepută pentru a oferi confort și productivitate optimă pentru cei care își petrec multe ore muncind, jucându-se, discutând pe net sau, pur-și-simplu, scriind.



nosignal

nosignal@smacketeria.com

# Adobe Audition 2

Plutind pe valuri digitale

Producător : Adobe  
Anul apariției : 2006

Dacă ar fi să mă uit în urmă (ca un nostalgic ce sunt), probabil că în momentul ăsta aş rămâne uimit. Segmentul de software multimedia semi-profesional și profesional a evoluat enorm în ultimii ani, iar programele de editare sunet (care fac parte din categoria sus menționată) nu au rămas pe loc, ba dimpotrivă. Este bineînțeles și cazul lui Adobe Audition, care acum mulți ani în urmă se numea Cool Edit. Îmi aduc aminte că pe vremea aia aveam în față un editor de waveform, adică mai pe românește o undă careia puteam să îi modific proprietățile (pitch, volum, diferite benzi de frecvență, etc) aplicându-i diferite efecte. Și cam atât. Mai târziu, pe la Cool Edit Pro pareă, și-a făcut apariția și un multitrack editor care permitea mixarea mai multor fișiere. Peste încă ceva timp Adobe Audition adăuga îmbunătățiri în interfață și în modul de prelucrare al waveurilor, plus multe alte lucruri în plus. Și totuși...

## Feature-uri

Deoarece concurența începea să cam lase în urmă Adobe Audition, era necesar un improvement major. Astfel, prima dată când am deschis programul și m-am uitat prin el am descoperit o mare schimbare: suportul ASIO. Deși nu a fost eliminată opțiunea de a folosi DirectSound pentru editare, aceasta devine practic inutilă. Funcțiile de înregistrare ale programului nu vor funcționa în parametri normali (adică timp



Editorul waveform

de răspuns relativ mic) decât folosind un driver ASIO. Marele avantaj îl constituie posibilitatea de procesare a sunetului în timp real. Cu alte cuvinte, userul nu va mai petrece zeci de minute aplicând efecte și dând undo fiindcă ceva nu sună cum trebuie, ci va putea edita majoritatea efectelor în timp ce ascultă sau înregistrează. Astfel, dintre efectele care acționau direct asupra fișierului au mai rămas doar câteva, disponibile în single-track view, și se numesc process effects. Restul sunt aplicate într-un rack de efecte disponibil pentru fiecare track (care exista și în

versiuni anterioare ale programului, dar utilitatea lui era scăzută). Înregistrarea se poate face în modul "read" (fișierul înregistrat va fi brut, fără efecte, acestea fiind aplicate doar la play sau mixdown într-un mod

non-destructiv; altfel spus, userul nu riscă să distrugă fișierul din cauza efectelor aplicate, putând modifica rack-ul în orice moment) sau în cel "write" (efectele din rack vor modifica direct fișierul în momentul înregistrării).

## Și mai multe feature-uri

Mixajul (și eventual o așa-zisă masterizare) este după părerea mea punctul forte a programului celor de la Adobe. Mixerul permite egalarea volumului pe toate track-urile într-un mod cât se poate de simplu, dar poate cea mai utilă funcție este EQ-ul pe trei benzi. De asemenea, există

funcțiile de bază precum balance-ul stereo sau funcții mai avansate cum ar fi trimiterea sunetului pe alte track-uri decât Master. Pentru cei care lucrează cu mixaje pentru sisteme 5.1 avem de a face cu un Surround Mixer care poate exporta atât fișiere individuale cât și wav-uri 6-channel.

Rack-ul de efecte este integrat în mixer, deci efectele pot fi dezactivate în orice



O privire în multitrack

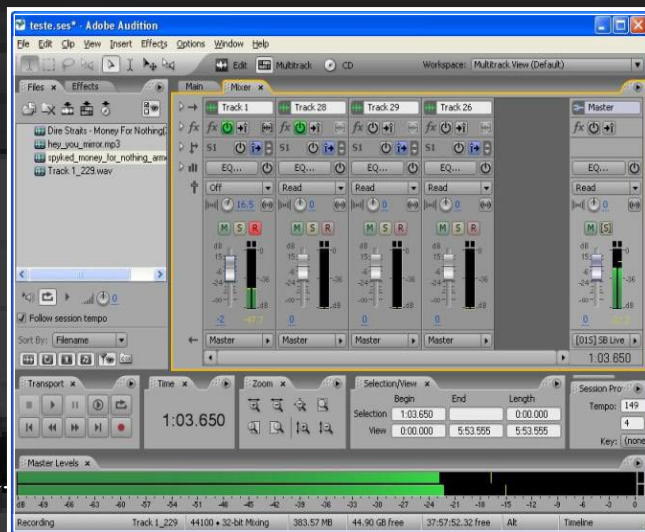
# Adobe Audition 2

Plutind pe valuri digitale

Producător : Adobe  
Anul apariției : 2006

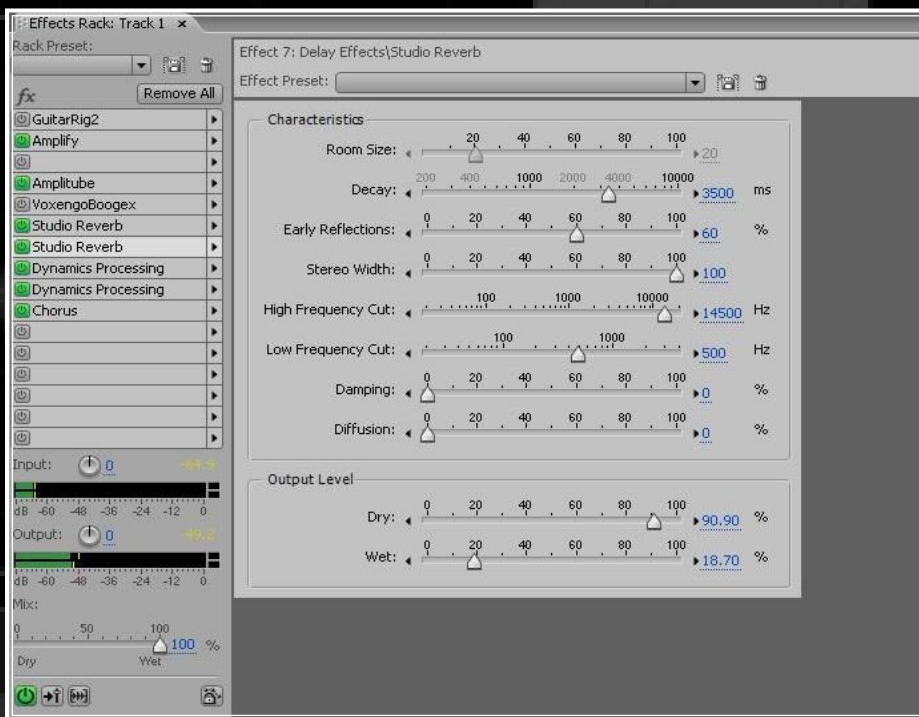
moment, sau mai mult, orice track poate fi pus pe "freeze" pentru evitarea supraîncărcării procesorului în momentele când userul lucrează cu session-uri complexe. Efectele suportate sunt cele de bază din Audition, dar odată cu ASIO vine și suportul de plugin-uri VST (unul din feature-urile mult dorite de utilizatori). Aici lucrurile nu stau tot timpul foarte roz, fiindcă plugin-urile care nu au o interfață built-in (mai adaug aici instrumente VST, cum ar fi un reader de soundfont-uri) nu sunt suportate. Am reușit totuși să rulez plugin-uri serioase, cum ar fi Guitar Rig sau Amplitube, deci majoritatea fanilor Adobe Audition nu prea au de ce să se plângă.

fiind tratate cu aceeași "răceală" ca și în versiunile mai vechi. A doua problemă majoră care m-a deranjat a fost instabilitatea, asta în condițiile în care cei de la Adobe se laudă că programul lor are performanța mai crescută ca niciodată. **Ăsta este principalul motiv pentru care nu îl recomand decât celor care posedă o placă audio cu suport nativ ASIO, dar și un PC cu un procesor serios și mult spațiu pe hard-disk.**

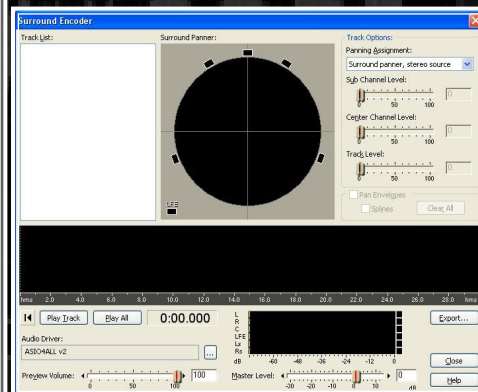


Mixer-ul

Deși l-am folosit "pe fugă" pentru înregistrat și mixaj, nu văd de ce nu ar putea fi utilizat într-un mediu profesional, adică la chestii serioase (input-uri multiple și alte distracții), mai ales că programul dispune de funcții cu adevărat avansate de editare. Nu îmi rămâne decât să le urez spor la treabă celor care au de gând să îl folosească.



Rack-ul de efecte, în toată splendoarea sa



Surround encoder

## Minusuri

Deși e un software foarte puternic, Audition are și multe probleme. În primul rând, suportul extensiv pentru MIDI încă întârzie să apară, track-urile de acest gen

## Acestea fiind spuse...

Una peste alta, Adobe Audition mi se pare o sculă destul de stufoasă și pot spune că nu am reușit să acopăr complet toate feature-urile în acest articol.



Spyked

spyked@smacketeria.com

# Writely

The Web Word Processor

Producător : Google Inc.

Anul apariției : 2006

## La început a fost...

Cred că web-ul, adică de acolo cred că ar trebui să plec cu ideea mea, mai ales că e vorba de ceva ce găsiți pe un site... Și web-ul asta au văzut niște unii cu capul mare că era chiar util, așa că l-au dezvoltat tare de tot, au apărut fel de fel de site-uri, s-au distribuit foarte ușor diverse chestii și tot așa, până s-a ajuns la Internetul de astăzi. Chestia e că pe parcurs s-au dezvoltat încet-încet aplicații web-based din ce în ce mai complexe, care s-au răspândit rapid. Nu trebuie decât să vă uitați un pic în jur... Comunități online de diverse tipuri (mai ales forumuri de discuții), site-uri



foarte simpatice, chiar și jocuri (unele chiar 3D, dar despre asta într-un număr viitor).

## Forward, lad!

Cineva trebuia să vină cu o idee un pic mai trăsniță și să se apuce să transpună într-o aplicație web-based ceva ce până nu demult era rezervat HDD-ului, printre care și aplicațiile "office". Un astfel de proiect e și Writely, tânără achiziție Google ce încearcă să ofere un editor text familiar, accesibil de oriunde cu condiția ca sistemul pe care lucrați să dispună de o conexiune

la Internet și un browser capabil. Pus în fața lui după ce văzusem și Google Spreadsheets am ridicat curios o sprânceană și am zis "bine, interesant". Drăcărioara asta mică se oferă să ne stocheze documentele pe serverul de care aparține, putând de asemenea exporta în diverse formate (rtf, doc, odt și chiar pdf ori html). Desigur că acceptă și upload-uri, cu condiția să "cântărească" până în 500K. Fereastra de editare se prezintă la fel ca una de OpenOffice Writer sau MS Word, mult simplificată însă. Avem totuși cam tot ce trebuie pentru un document simplu: putem seta proprietățile fontului (bold, italic, underline, culori, fontul în sine, mărime), decide cum va fi aliniat paragraful, insera link-uri și alte asemenea. Acestea par că ar funcționa OK, singura mea nemulțumire fiind legată de imagini, pe care nu le-am putut așeza chiar cum mi-aș fi dorit. Asta se explică prin faptul că e vorba de ceva web-based,

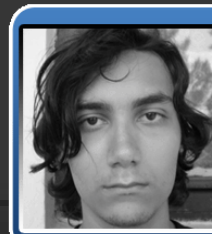
da, dar tot sunt de părere că se poate găsi o soluție. Tabelele mi se pare că ar fi și ele funcționale, eu unul nu m-am lovit de nici un fel de problemă.

## Capture the... document

Sunt obișnuit să vorbesc despre multiplayer, dar cineva mi-a dat un ghiont și a zis că nu e cazul aici. Ceva totuși puteți face împreună cu prietenii, colegii sau purcelul geniu din laboratorul de info al școlii (eu le-am spus că există, dar nu mă crede nimeni), pentru că pentru orice document puteți seta colaboratori, ce vor

putea vedea și / sau chiar edita ceea ce scrieți. Acest lucru l-am găsit extrem de util atunci când Spyked și eu a trebuit să scriem articolul despre Sanitarium, având în vedere că nu a mai fost nevoie să ne cărăbănim în fața unui singur calculator. Writely face un auto-save la intervale mici de timp, așa că impresia că totul este real-time e destul de puternică și e destul de ușor a urmări modificările făcute de colaboratori. Iar dacă unul din ei face vreo nebunie, Writely ne sare în ajutor cu meniul Revisions, de unde putem compara diverse versiuni ale documentului și reveni la cea care ne convine. De notat și funcțiile ce numără cuvintele, caracterele și așa mai departe pentru situația în care trebuie să vă încadrați în niște limite.

Dacă până acum nu am avut mare lucru să îi reproșez, a cam venit momentul să spun și ce nu îmi prea place la Writely. În ciuda faptului că se oferă a face "preview as blog entry" și toate cele deja amintite, micuțul nostru editor (încă în variantă beta) nu oferă chiar așa o mare paletă de feature-uri, având unele în plus sau în minus față de alte proiecte de acest gen. Ce au reușit producătorii săi să implementeze până acum e bunicel, dar nu suficient, așa că rămâne de văzut cât de mult se va ocupa Google de dezvoltarea proiectului acestuia.



BusterDBK

busterdbk@smacketeria.com



# Irfan View

Mic, rapid, util.

Producător : Irfan Skiljan

Anul apariției : 2004

Prima oara acest programel minunat a apărut în 1996, și știa să afișeze numai tiff-uri. Se pare că în cei 10 ani de dezvoltare a reușit să strângă un număr mare de extensii cunoscute (jpeg, jpg2000, gif, pcx, tiff, psd, eps, ico, mp3, avi, mov, bmp, swf, clp, xpm ... etc), devenind o unealtă utilă peste tot (documente, filme, imagini și muzică).

## Ce știe Irfan View să facă ?

Prea multe. Irfan View știe să facă prea multe.

Așa că o să le iau într-o ordine (relativă). Știe să citească fișiere cu extensiile enumerate mai sus, dar poate să le citească sub formă de HEX, ASCII sau RAW, pe lângă citirea normală.

Poate să facă slideshow-uri, ori folosind imagini, ori filme, ori ambele. Slideshow-urile pot fi salvate sau exportate sub forma de aplicație exe, având tot felul de setări legate de viteză, calitate, efecte între slide-uri.

Irfan View poate să fie folosit și ca file manager, având funcții de rename, copy, duplicate, remove file, și este deosebit de util în manipularea mai multor fișiere deodată, cu ajutorul funcțiilor de batch rename/conversion, poate chiar mai complexe decât partea de slideshow.

Trecând mai departe la funcțiile rezervate imaginilor ... avem posibilitatea să facem crop, zoom, să inserăm text, să edităm imaginile (cât de mult aflați mai jos), să le salvăm sub diferite formate, sau să creem o imagine goală (din nimic).



În Irfan View poți să-i faci aproape orice unei poze, începând cu redimensionari și rotiri, ajungând la resample și setări legate de culori și contrast, până la folosirea unor filtre proprii sau ale altor programe de editare (cum ar fi Adobe Photoshop).



Ultima versiune de Irfan View a apărut în 2004, și pe lângă tot ce e enumerat mai sus mai poate să facă screenshot-uri (și să le salveze automat), să extragă frame-urile din animațiile gif, să

împartă imaginile pe mai multe pagini (pentru cei cu nevoi de printing) și alte lucruri marunte ca schimbat wallpaper-ul.

Din fericire programelul are și suport de plugin-uri, care îi extind funcționalitatea la infinit.

Eu îl consider ca un exemplu

pentru celelalte aplicații pentru că este un program foarte mic (~500 KB fără plugin-uri), se execută repede, nu consumă resurse, dar poate să facă o gramadă de lucruri, și este ceva folosit zilnic, cel puțin, de mine.



Pirahna

pirahna@smacketeria.com

Orcs ?  
Smack'em !

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

# Take a step...

## editorial

Jocuri... Sunt asociate mai mereu cu copilăria și fanteziile ei, deși sunt destule care sunt gândite special pentru o minte matură. Sincer să fiu nici nu știu exact ce m-a atras atât de mult în gaming, doar că la un moment dat a început să îmi placă atât de mult iar posibilitățile oferite de lumile virtuale să mi se pară atât de interesante că am putut să spun cu mâna pe inimă că “gaming rules”.

Rejucând Wacky Wheels și aruncând o privire prin ce au scris și colegii mei am ajuns la concluzia că, în relație cu o minte de un anumit tip, jocurile video nu sunt deloc împotriva imaginației, ci chiar o pot stimula. De prisos să amintesc ideile geniale care au fost puse în practică de unii MOD-eri, de indivizi care s-au apucat să creeze propriile lor jocuri ori pur și simplu volumul mare de inspirație pe care îl poate oferi un Sanitarium combinat cu alte câteva jocuri de acel gen. De prisos și să spun că oamenii care au creat așa ceva au multă imaginație și uneori un simț al umorului extrem de bine dezvoltat, lucruri care le permit să creeze jocuri interesante fără ca acestea să implice o cantitate extraordinară de sânge sau de violență în general. Dacă omul e oricum atras de acestea din urmă, ei bine uite că se poate să caște ochii și în fața unei bile turbate care gonește pe niște platforme suspendate la mare altitudine sau să arunce cu arici într-un elefant care se dă cu kartul... Mare plăcere îmi face să văd și un articol despre seria Warcraft, care a reușit să se impună în lumea RTS-urilor prin diverse lucruri, printre care și lumea unică pe care a reușit să o creeze și care apoi s-a extins în romane și alte lucruri.

Trecând mai departe, observ că numărul de redactori ai revistei a crescut, că Piry are mai mult de lucru, că am întârziat iar și așa mai departe. Ne cerem scuze pentru eventualele probleme cât și pentru punctele în care pur și simplu o mai dăm în bară :). Eu unul vă urez lectură plăcută și gamereală fericită acum în anul bacului... Yaaay :D



BusterDBK

busterdbk@smacketeria.com

# Sanitarium

Coșmarul freudian la el acasă.

Producător : DreamForge.

Anul apariției : 1998

După ce în primul număr vorbeam despre The Longest Journey, iată că de data asta a venit rândul altui joc încadrat în genul adventure să fie tratat în revistă. Dintr-o pură coincidență, pare că Sanitarium e un joc despre care nu ai cum să îți aduci aminte că l-ai jucat prima dată. Într-un fel sau altul, fiecare dată este prima dată, fiecare nivel e privit cu parcă aceiași ochi și aceeași senzație ciudată că pășești în altă lume te lovește la fiecare click, chiar dacă ai mai parcurs jocul înainte. Noi nu ne lăsăm mai prejos și vom vorbi despre el în exact același stil, ca și cum ar fi prima dată când facem asta. În fond, până și pentru cei de la DreamForge, Sanitarium a fost o noutate din multe puncte de vedere. Cu alte cuvinte, însuși ideea de la care a pornit echipa a fost crearea unui joc diferit, care să scoată capul din marea de clone în care se bălăcește din când în când gaming-ul și să se dea cu el atât de tare de zidul pe care sunt scrijelite numai nume de clasice

încât să lase o urmă adâncă. Dacă a făcut asta sau nu, precum și ce noutăți a adus, vom încerca să vă spunem în cele ce urmează.

## Who am I?

Plecând de la numele de Freud menționat în subtitlu, se pare că întrebarea pe care o adresează jocul este "cine caii naibii sunt eu?". Astfel, după ceva ce aduce vag a accident de mașină, jucătorul e pus în situația în care se trezește într-o cameră (fără oglindă, probabil), fără a cunoaște nimic despre sine, și mai ales bandajat la față, probabil o aluzie subtilă la faptul că adevăratul eu e încă un mister pentru ființa umană. Și așa debutează un drăguț coșmar, cu un turn (?) plin de nebuni și statui strălucitoare. And there's more to come.



Personajul nostru, Max (fiindcă se pare că ăsta e numele lui), se va îmbarca într-o croazieră care presupune aflarea trecutului, a prezentului și probabil a viitorului. Altfel spus, răspunsul la întrebările "de unde vin?", "unde sunt?", "cum am ajuns aici?" și mai ales "ce caut eu în locul ăsta îngrozitor?" pare imposibil de aflat, pentru că tot ce se întâmplă în jurul bietului om (și nu e deloc plăcut) pare să nege absolut tot ce își amintește (mici detalii care în joc apar sub forma unor flashback-uri) el din viața de zi cu zi. Dacă să te pomenești peste noapte într-un ciudat spital de nebuni care vorbesc de gândaci gigantiști, blesteme, școală (zău, ce e mai horror de atât!?) și alte asemenea nu e oricum ce și-ar dori oricine, să se mai și dea alarma de incendiu și apoi să fii trimis prin alte locuri de o statuie vie reprezentând un înger ca apoi să te confrunți cu ce descriau "nebunii" e un pic... derutant. Această derută a lui Max e unul din elementele care constituie atmosfera jocului, alături de lipsa aparentă de logică a întregului decor. Totul este anapoda, fiecare element are ceva ciudat sau de-a



# Sanitarium

Coșmarul freudian la el acasă.

Producător : DreamForge.

Anul apariției : 1998

dreptul bolnav în el, producătorii reușind a construi o lume clar lovită de ceva probleme psihice dar și de o imaginație fructuoasă, indiferent dacă suntem aruncați (pentru că acesta e cuvântul la cât de brusc se produc unele schimbări) într-un sătuc uitat nu numai de Dumnezeu sau în fața unui zeu aztec.



## Mother made them all go away

Însă ce ar fi acea lume ciudată fără locuitorii săi? Locuitori care, se înțelege, respectă cu strictețe aceleași reguli ca toate celelalte... Dacă la primul nivel e oarecum de înțeles de ce toți indivizii din jurul tău sunt destul de departe de normalitate (inclusiv tipul care se dă cu capul de un zid înroșit de sânge și care reconstituie o scenă din filmul "Jacob's Ladder"), personajele din restul jocului șochează. Amintim aici copilul cu două guri, fetița cu ambele picioare amputate care sare coarda și chiar eroi din benzi desenate, care asigură niște întâlniri și mai ales niște dialoguri de zile mari. Per total, personajele sunt bine

realizate, în sensul că par pline de viață și reușesc să stârnească anumite sentimente în jucător. Asta se face și cu ajutorul unor actori foarte puțin cunoscuți, care însă și-au făcut, după părerea noastră, destul de bine treaba, cu foarte mici scăpări care nu deranjează. Puzzle-urile, un alt element important în ceea ce

privește atmosfera, variază ca și dificultate de la foarte simple la destul de complexe, rămânând destul de abordabile și de către cei mai puțin experimentați, deși pot da uneori destule

bătăi de cap (prietenii știu de ce). Impactul lor nu poate trece neobservat, fiind destul să spunem că unul din puzzle-urile simpatice a fost preluat mai târziu în American McGee's Alice. Un alt puzzle inedit presupune un sistem de pseudo-combat, jucătorul fiind pus să dea cu coasa în ciori, sperietori de ciori și dovlecei ucigași.

## That's a rude thing to say!

Din punct de vedere tehnic, Sanitarium se prezintă un pic neobișnuit pentru anul 1998, pe trei CD-uri, cel mai probabil din cauza volumului mare de dialoguri și filme. Grafica prerendered aduce un plus incredibil feeling-ului, fiind

realizată în mare parte în 3D Studio Max, iar sunetul are o calitate mai mult decât ok, bucurându-ne și cu o coloană sonoră reușită (ce are un foarte mare impact asupra atmosferei celui de-al doilea nivel). Dacă toate acestea nu v-au convins încă de faptul că aveți în față ceva deosebit, mai putem să spunem că multe jocuri ceva mai noi au fost inspirate din Sanitarium. Mai sus am menționat American McGee's Alice, la care se pot adăuga altele, cum ar fi Dreamfall: The Longest Journey. Dar asta nu e tot, ar fi foarte posibil ca anumite albume de rock progresiv să aibă influențe din jocul ăsta (lăsăm cititorul să afle care). Mai mult de atât, a fost lansat și filmul cu același nume, fără a avea un succes prea mare totuși, din cauza bugetului redus (asta nu înseamnă că filmul e slab). Toate aspectele astea arată în mod evident faptul că Sanitarium a lăsat o urmă adâncă asupra genului adventure, dar nu numai. Motiv pentru care noi putem să spunem cu mâna pe inimă că jocul e un must-play pentru oricine, indiferent de rasă, sex sau preferințe gameristice.



Spyked

spyked@smacketeria.com



BusterDBK

busterdbk@smacketeria.com

# Lost Vikings 2

Cei trei bărboși s-au întors.

Producător : Blizzard Entertainment.

Anul apariției : 1995

Once upon a time, adică în coordonate spațio-temporale arbitrare, își duceau existența pe lumea asta trei oameni, pe numele lor Billy Gibbons, Dusty Hill și Frank Beard, deci ZZ Top. Despre ei voi vorbi cu altă ocazie. Așadar, în vremuri pierdute prin neguri, pe când turmele de miei conduceau câinii ciobănești către stână și transhumanța era exact pe dos (spre bucuria ciobanului moldovean și disperarea celorlalți doi, puși pe fugă de către miorița cyborg), exact în acele vremuri locuiau undeva în nord (la marginea unui Pământ plat, firește) trei familii de vikingi, ale căror capi se numeau Erik, Olaf și respectiv Baleog. Trecuse deja o perioadă considerabilă de timp de când eroii noștri (cu care cititorul a făcut cunoștință în review-ul jocului The Lost Vikings din numărul trecut) au scăpat de individul ăla mare și verde pe nume Tomator. Lucrurile au revenit la normal și pentru a-și umple timpul, vikingii și-au

construit o corabie meseriașă, foarte utilă pentru un program alimentar cât mai variat al celor trei familii. Toate bune și frumoase până într-o zi în care Tomator cel rău își propune să se răzbune printr-un plan foarte bine gândit și îi teleportează pe Erik, Olaf și Baleog undeva la el acasă. Totuși, cum socoteala de acasă nu se potrivește niciodată cu cea din târg, ceva se întâmplă, sistemele navei lui Tomator o iau razna și vikingii noștri se trezesc transportați în timp în Româ... Transylvania anului 1437.

**I got a bad feeling about this... again.**

Și iată că după vreo 3-4 ani de la lansarea primului joc,



Interplay a scos pe piață un sequel, tot cu ajutorul minților luminate de la Blizzard. Poate că numele de Blizzard este motivul principal pentru care nu am găsit nici o variantă abandonware a lui TLV2, ceea ce m-a făcut să recurg fără nici un fel de muștrări de conștiință la downloadarea unui emulator SNES. Iar prima impresie nu a fost una tocmai rea. Producătorii nu și-au propus să lanseze o continuare complet diferită față de primul joc și cu toate astea schimbările se pot observa încă din prima fază. Grafica e un picuț mai bine realizată, și aici mă refer la atenția acordată detaliilor în desenarea personajelor și a decorului, fiindcă în rest interfața nu s-a schimbat prea mult, iar modul de controlare a personajelor cu atât mai puțin. Printre noutățile vizibile se numără abilitățile noi cu care au fost înzestrați cei trei vikingi. Erik poate face double-jump-uri și poate înota (despre viteza și abilitatea de a sparge anumiți pereți cu capul știm încă din primul joc), Baleog are un braț robotic în loc de arc, cu care se poate agăța de inele (plus de alte obiecte folositoare) și care îl



# Lost Vikings 2

Cei trei bărboși s-au întors.

Producător : Blizzard Entertainment.

Anul apariției : 1995

ajută să lovească la distanță. Olaf cel gras poate deveni un Olaf în miniatură atunci când dorește, iar gazele emise pe partea dorsală

duc la capăt în aproximativ același mod ca și în primul joc. La tot pasul se găsesc capcane și puzzle-uri mai mult sau mai puțin

puzzle-urile se complică pe măsura avansării în joc. Cu toate acestea, The Lost Vikings 2 mi s-a părut că are o dificultate un pic mai scăzută decât predecesorul său.

## Punct și de la capăt

Cam atât despre micii noștri bărboși (iar aici mă refer la vikingii pierduți în spațiu-timp și nu la ZZ Top). În încheiere aș putea spune că seria asta parcă nu a avut un impact așa de mare asupra jocurilor în general, dar am avut ocazia totuși să dau chiar recent peste jocuri apărute în ultimii ani, care mi-au dat clar impresia că au fost inspirate de aici.

Pot să spun că mi-ar părea rău să nu fie continuată ideea, mai ales pentru gamerul ceva mai tânăr care are mai multă nevoie de astfel de jocuri decât de shootere, sânge și grupări teroriste.



îl pot propulsa un pic pentru a-l ajuta să se parașuteze cu scutul binecunoscut (aspectul ăsta mi se pare cel puțin hilar, fiindcă la începutul jocului se face referire la faptul că el a mâncat cât toți trei la un loc). Pe lângă asta, se pare că vikingii noștri sunt transportați în diferite perioade de timp cu ajutorul unei mașinării ciudate, și se mai pierd ei pe drum de câteva ori, dând astfel peste încă două personaje jucabile, Fang și Scorch, adică un vârcolac, respectiv un balaur simpatic. Astfel, de la un moment dat se vor începe combinațiile celor cinci personaje luate câte trei, în fiecare nivel jucătorul având de-a face cu altă combinație de personaje, utilă pentru atingerea unui anumit scop.

## The Swamps of Sorrow

Apropo de scopuri, nivelele se

stresante și peste toate acestea, gamer-ul trebuie să găsească anumite obiecte-cheie pe care le va duce la un anumit NPC, acesta teleportându-i pe cei trei la time



machine-ul despre care vorbeam mai sus... sau în altă parte. Accesarea nivelelor se face tot pe bază de password format din patru litere/cifre, chestie în continuare neplăcută fiindcă nivelele și



Spyked

spyked@smacketeria.com

# Cinema Tycoon

Tycoon cu filme.

Producător : TikGames

Anul apariției : 2005

Azi am reușit să fac și eu rost de acest joc, și ca un împătimit al tycoon-urilor ce sunt, l-am și instalat (un pic indispus de faptul că nu m-a întrebat unde să-l pună).

La prima vedere mi s-a părut izbitor de similar cu jocurile gen bejeweled, chiar și meniul având aceleași opțiuni.

Dar am trecut și peste acest mic detaliu pentru că totuși e vorba de un tycoon. Din nou, și acest joc are mai multe moduri.

“Mogul”, care are ca scop evoluția fondurilor până la 1 milion înaintea competiției, “6 month run” în care trebuie să fii numărul 1 în 6 luni și “Megaplex star” în care trebuie să îți faci o cinema de 6 stele cât mai repede.



sunt afișate sălile de tichete, sala de așteptare și cea propriu-zisă de cinema alături de care se află niște statistici.

Totul e frumos, aranjat și ușor de folosit.

**Trecând la fapte**  
Jocul este turn based, mai exact îți faci tu afacerile repede, apeși start și începe să se

desfășoare ziua următoare (caruia poți să-i dai skip sau să schimbi viteza ... sau să stai să îi urmărești pe omuleți cum cumpără bilete pentru film) rezultatul fiind evident același.

Ca în orice tycoon, totul se rezumă la finanțe, deci cât timp contul rămâne cu plus, sigur vei câștiga.

Problema e că, să mă repet, fiind un tycoon, apar tot felul de

reparații pe care trebuie să le plătești pe lângă serviciile de mentenanță alocate fiecărui echipament.

## O încheiere bruscă

Cinema Tycoon este un joc prea scurt, prea limitat chiar dacă are modurile respective de joc.

După două ore de jucat (intensiv s-ar zice), pur și simplu n-am mai avut ce să fac în joc, totul repetându-se, ajungând la maxim cu upgrade-urile în foarte puțin timp, devenind plictisitor.

Deci părerea mea ar fi să-l jucați puțin ca să observați titlurile ingenioase ale filmelor difuzate în sala voastră de cinema și apoi să apăsați pe uninstall.



Bun, eu am ales modul “Mogul” ca să testez acest joculeț. Și am început ...

Pe ecran mi-a apărut interfața foarte prietenoasă a jocului, mai exact bara de sus care face schimbul între zonele pe care le administrezi (Newspaper, Lista cu filme, Prețul tichetelor, Snacks-uri, Publicitate, Angajați, Upgrade-uri și Statistici) sub care se află 3 ferestre în care



Pirahna

pirahna@smacketeria.com



# Ballance

Echilibru instabil.

Producător : Cyparade  
Anul apariției : 2004

Deși nu pot să neg deloc faptul că îmi place uneori să îmi arunc prietenii în aer cu rocket launcher-ul din Quake 3, m-am gândit să las această îndeletnicire pe mâna altora pentru o perioadă nedeterminată de timp, iar eu să încerc cu totul altceva. Toată distracția a început acum câteva luni bune, când Busterul mi-a dat entuziasmat un link către site-ul jocului tratat în articolul de față și mi-a zis “uite bă ce joc fain, ia uită-te că s-ar putea să îți placă”. Eu ca un spaic ascultător ce sunt, am stat vreo jumătate de oră să downloadez filmele de pe acolo și m-am uitat bine-bine pe screenshot-uri, moment în care m-a apucat o senzație intensă de deja vu. Sunt sigur că am mai jucat ceva de genul ăsta acum mulți ani, dar habarn-am cum se numea jocul respectiv (era făcut de Microsoft parcă). Următorul pas a fost instalarea lui Ballance

zis că o asemenea firmă (cu o oarecare tradiție în domeniul jocurilor arcade) nu poate distribui un joc prost, deci sigur trebuie să

rigiditatea materialului din care este făcută. De aici vor porni alte variabile, cum ar fi stabilitatea, viteza, accelerația și



și apoi apariția pe monitorului meu a unui logo roșu, frumos, și a numelui “Atari”.

## The whole idea

Nu am menționat întâmplător numele de Atari. Din start mi-am

fie ceva de capul acestui Ballance. Și fiindcă m-am luat de tradiție, e necesar să spun că rădăcinile

jocului se găsesc pe la anul 1984, la lansarea unei chestii numită Atari System 1. Primul joc lansat pe minunăția aia de consolă a fost Marble Madness, adică exact strămoșul bilelor 3D și cu multe poligoane din Ballance al

nostru. Dar m-am luat cu date istorice și am uitat să spun că personajul principal al jocului este o sferă, minge, sau ceva de genul ăsta; eu îi voi spune bilă. Această chestie rotundă are câteva proprietăți fizice, cele mai importante fiind masa și

forța de împingere a bilei, toate fiind cruciale pentru misiunea jucătorului. Care misiune? În esență, scopul jucătorului este acela de a se plimba cu obiectu' muncii prin nivel, mai exact de a ajunge dintr-un punct în altul, trecând prin diverse checkpoint-uri. Pentru ca lucrurile să nu pară chiar așa banale, producătorii au introdus în joc mai multe tipuri de suprafețe, puse acolo pentru a împiedica bila să cadă în gol, fiindcă am uitat să spun, bila NU trebuie să cadă, ci să stea pe ceva. De multe ori acel ceva este aproape inexistent, dar acesta este deja un detaliu de care trebuie să se ocupe gamer-ul. Revenind, avem de-a face cu podele de piatră, poduri de lemn, un fel de șine orizontale care susțin bila, niște șine verticale care fac aceeași chestie ca și cele din urmă (sau nu, după caz), “ușițe”

# Ballance

Echilibru instabil.

Producător : Cyparade  
Anul apariției : 2004

care se deschid prin împingerea unei ținte, ventilatoare și altele. Astfel, o bilă trebuie să fie destul de ușoară încât să poată fi ridicată în aer de către un ventilator sau pentru a nu doborî podul de lemn, dar destul de puternică încât să doboare niște cutii de lemn sau să împingă o țintă sau alte bile statice, iar chestia aia mică, rotundă și enervantă este oricum altcumva decât ideală. Motiv

pentru care în Ballance există trei tipuri de materiale de care gamer-ul se poate folosi la un moment dat, pe numele lor lemn, hârtie și piatră. În rest cred că totul este destul de logic. Am încercat să ridic bila de piatră cu un ventilator, iar rezultatul nu a fost unul foarte plăcut.



It goes on, and on, and on...

Și tot așa, până când jucătorul ajunge la capătul celor douăsprezece nivele ale jocului. Pare simplu, știu, dar nu este deloc așa.

Cu toate astea, s-au găsit câțiva maniaci care au terminat jocul în timp record (cu scoruri record, mai exact, fiindcă timpul total

rămas are un rol important în scorul afișat la sfârșitul fiecărui nivel), iar producătorii au fost puși la muncă să scoată un nivel bonus, care a fost dus la capăt în scurt timp de către aceiași maniaci, deși e iadul pe pământ, tatăl tatălui nivelelor

din Ballance.

Și deși jocul poate fi terminat lejer cu ceva răbdare, gradul de rejucabilitate este în opinia mea neașteptat de mare.

La fel ca în orice alt joc arcade, goana după puncte îndeamnă jucătorul să termine un puzzle de nenumărate ori, iar concurența la nivel online este destul de mare, având în vedere că există

suficienți indivizi care își înregistrează progresul cu FRAPS. Ce mai, avem de-a face cu un joc extrem de addictive, despre care pot să spun în încheiere că merită din plin să fie distribuit de către Atari și sunt sigur că nu are cum să dezamăgească amatorii de arcade puzzle games.



Spyked

spyked@smacketeria.com

# Tomb Raider

Pistoale, acțiune și desigur ... sâni

Producător : Eidos  
Anul apariției : 1996

Nu cred că există vreo persoană care să nu fi auzit de Lara Croft. Face parte din scurta listă de personaje feminine din lumea jocurilor, poate cea mai cunoscută datorită seriei Tomb Raider și filmelor turnate pe baza acesteia. Seria Tomb Raider este o serie lungă de jocuri, dar cel prezentat în acest articol este jocul de la care a pornit tot fenomenul Lara Croft și care a setat standardele jocurilor 3D action - adventure. În 1996 am primit un CD (cu tot cu revista atașată lui) pe care era frumos Tomb Raider, pe care l-am instalat instantaneu. Jocul era complet 3D, începând cu meniul care era unul circular (și fiecare element din meniu se rotea la rândul lui) și continuând cu

învârte camera). Mișcările Larei sunt chiar foarte naturale, chiar și sunetele emise de ea sunt potrivite.

## Acum părțile interesante ...

Lara Croft e un fel de wonder-woman, având un talent deosebit la

acrobații, tras cu arme, înotat, cățarat, împins și tras obiecte ... La toate acțiunile înșirate mai sus ea se mișcă delicat, feminin, desigur scoțând câte un "ah" sau "ih" sau "uuuh" între timp.



conținutului un pic pornografic, cu arme care se descarcă în animale nevinovate împrôscând ecranul cu sânge pixelat. Lara Croft trebuie să treacă printr-o groază de quest-uri (găsește cheia, folosește cheia, împinge cutia și sari la 30 de metri distanță) și întâlnește o grămadă de animăluțe simpatice care nu o suportă (e mai enervantă de fel), așa ca e obligată ori să fugă de ursuleții mari și rai sau de lupișorii drăguți, ori să-i împuște pe toți. Se mai adaugă și capcanele bine plasate, în care numai o femeie poate să pice. Chiar dacă nu prea o suport pe Lara din mai multe motive (sânii aia mari și pointy care îmi rănesc ochii și faptul că eu nu pot să fac acrobații ca ea), este începutul unei serii de jocuri fenomenale, un început superb. Vroiam să scriu mai mult, dar vă las singurei cu Lara.



acțiunea jocului, personajul (Lara) fiind urmărit din spate, camerele fiind dinamice (sensibile la ziduri și alte obiecte care ar sta în calea personajului) astfel încât când treci pe lângă un zid să poți să vezi în continuare personajul (modul meu de a spune că se

## Ce are Lara de făcut ?

Fiind femeie într-un joc de acțiune "corcit" cu adventure, are de împușcat, omorât, găsit artefacte, împușcat și omorât din nou. Este un joc foarte violent și ar trebui interzis tuturor minorilor datorită



Pirahna

pirahna@smacketeria.com

# Warcraft

O serie pe care o știm cu toții.

Producător : Blizzard Entertainment.

Anul apariției : 1994/1995/2002

La început a fost Blizzard Entertainment – o companie restrânsă, fără prea mari pretenții, despre care nu se știau prea multe la vremea respectivă. Asta până în 1994, când, odată cu lansarea jocului Warcraft: Orcs and Humans, s-au pus bazele unei serii care avea să devină nu peste mult timp un adevărat fenomen al gamingului internațional.

## Orcs vs. Humans

Warcraft: Orcs and Humans începe cu invadarea regatului Azeroth de către orcii veniți dintr-o altă dimensiune printr-un portal creat de o legiune demonică. În acest prim joc al seriei sunt implementate doar două rase – orcii și oamenii – fiecare având o campanie proprie. Spre deosebire de titlurile ulterioare, armatele celor două facțiuni cuprind doar unități aparținând rasei respective, în timp ce, începând cu Warcraft II: Tides of Darkness, în universul jocului și-au făcut apariția și alte rase (elfi, dwarfi, goblini, trolli etc.).



Interfața grafică este aproape identică cu cea din Dune II, jocul care a pus bazele genului RTS. Sistemul de comenzi este destul de limitat, iar clădirile necesită construcția în prealabil a drumurilor de acces adiacente.

## Click clickidy click-click-click

Chiar dacă nu a constituit o inovație majoră pentru genul RTS, Warcraft: Orcs and Humans a adus câteva idei inedite. Una din acestea, care mai apoi s-a constituit într-o adevărată marcă a RTS-urilor de la Blizzard și a fost preluată și de alte titluri ale genului, o constituie faptul că, atunci când jucătorul selectează în mod repetat o anumită unitate, aceasta începe să dea răspunsuri amuzante. Începând cu Warcraft III: Reign of Chaos, acest concept a fost augmentat, fiecare unitate având cel puțin trei sau patru astfel de răspunsuri. Ca un detaliu interesant, Bill Roper (director la Blizzard) a fost cel care a realizat vocile pentru toate unitățile din joc.



## Timpul trece, orcul luptă...

La un an după lansarea primului joc al seriei, Blizzard a definitivat continuarea acestuia, intitulată Warcraft II: Tides of Darkness. Povestea jocului are loc la șase ani după căderea Azeroth-ului și debutează cu intenția

orcilor de a cuceri regatul nordic Lordaeron. Prin adăugarea acestui nou ținut, universul jocului începe să prindă contur.

Warcraft II: Tides of Darkness conține un număr mai mare de unități disponibile și introduce, de asemenea, eroii. Inițial, aceștia nu se deosebesc prea mult de restul unităților, în afară de portretele și vocile individualizate. În schimb, câțiva dintre aceștia (Uther the Lightbringer, Grom Hellscream) vor juca un rol major în cel de-al treilea joc al seriei, în timp ce alții se vor regăsi în cărțile adiacente seriei (Deathwing, Khadgar).

Odată cu lansarea expansion pack-ului Beyond the Dark Portal, dezvoltat de Cyberlore Studios, rolul eroilor a crescut semnificativ, aceștia beneficiind

de o individualizare mai puternică și de o importanță crescută pentru fiecare misiune la care iau parte.

## Reload

După acest expansion nu s-a mai auzit nimic de universul Warcraft timp de ani buni, astfel

# Warcraft

O serie pe care o știm cu toții.

Producător : Blizzard Entertainment.

Anul apariției : 1994/1995/2002

Încât a început să se speculeze că seria a ajuns la final. Toate aceste zvonuri au fost infirmate atunci când Blizzard a anunțat oficial lucrul la cea de-a treia parte a

seriei, care avea să fie lansată în 2002 sub numele de Warcraft III: Reign of Chaos. La scurt timp de la lansare, jocul s-a cățarat în vârful topurilor de toate felurile, de la clasamente de vânzări la poll-uri de popularitate și, în multe din cazuri, a rămas cuminte acolo până azi, chiar dacă genul RTS pare să fi pierdut teren în ultimii ani în favoarea altor categorii de jocuri (action, adventure, RPG sau, mai nou, hibridi între diferite genuri, cum ar fi RPG/RTS-ul Spellforce).

## Spre Kalimdor

Warcraft III: Reign of Chaos debutează cu previziunea întunecată a unui profet misterios, care avertizează că legiunea demonică se va întoarce în Azeroth. Thrall, tânărul conducător al orcilor, este îndemnat să își îndrume poporul peste ocean, în misteriosul ținut

Kalimdor, singurul loc în care invazia iminentă poate fi oprită. De aici, povestea continuă sub forma campaniilor fiecărei rase, cărora li se adaugă șase secvențe

## Nemuritori și nemorți

A treia parte a seriei introduce două noi rase, Undead și Night Elves, fiecare beneficiind de o campanie proprie, precum și

o serie de noi clădiri neutre, a căror utilitate devine evidentă mai ales în modul multiplayer (Goblin Merchant, unde se pot cumpăra diverse item-uri pentru eroi, Mercenary Camp, de unde se pot angaja unități aparținând raselor neutre, Tavern, de unde se pot angaja eroi etc.). O altă noutate o reprezintă așa-numitele creep camps, grupuri de unități controlate de computer, care reprezintă o bună sursă de item-uri și experiență pentru eroi.

## Armură cu parfum de erou

Aminteam mai devreme de jocurile „hibride” care au început să apară în ultimul timp. Deși nu este un hibrid propriu-zis, Warcraft III a fost unul din primele RTS-uri care a introdus conceptul de hero, dus dincolo de clasica unitate cu mai multe hit points și un damage superior unităților obișnuite, care



cinematice care beneficiază de o realizare impresionantă. Pe parcursul jocului și al expansion-ului apărut un an mai târziu, povestea universului Warcraft este întregită cu noi elemente, căpătând astfel profunzime.

# Warcraft

O serie pe care o știm cu toții.

Producător : Blizzard Entertainment.

Anul apariției : 1994/1995/2002

trebuia să supraviețuiască pentru ca o misiune să fie dusă la bun sfârșit. În Warcraft III, eroii sunt individualizați pe clase, capătă experiență, învață noi skill-uri și vrăji, pot folosi diverse item-uri (poțiuni, tomuri, artefacte) pentru

diminuată, un anumit procent din aceasta fiind folosit pentru așa-zisa „întreținere” a armatei. Acest nou element adaugă un plus de realism, dar în același timp poate pune probleme serioase într-o campanie de durată.

## Player vs. player sau players vs. toată lumea

Să ne oprim acum atenția asupra modului multiplayer, care a constituit un factor determinant pentru succesul seriei. Încă de la lansare, Warcraft III a beneficiat de suport pentru multiplayer pe battle.net, serverul oficial al Blizzard Entertainment, iar la ora actuală acest titlu beneficiază de un număr impresionant de mod-uri și hărți customizate realizate de fani. Dincolo de tradiționalele hărți pentru jocurile player vs. player, există hărți pentru partide stil RPG, quest-uri particularizate, precum și o serie de alte joculețe implementate folosind utilitarul WorldEdit, care este distribuit gratis împreună cu jocul original.



a deveni mai puternici și, în cazul în care își dau obștescul sfârșit pe câmpul de luptă, sunt readuși la viață folosind altarele. Toate aceste elemente, caracteristice RPG-urilor, au reprezentat la momentul respectiv o inovație majoră nu atât pentru campaniile single player, cât mai ales pentru confruntările multiplayer, în care eroii de nivel superior au început să constituie un avantaj major.

## Capitalismul, bată-l vina

Warcraft III introduce, de asemenea, conceptul de impozit (upkeep), potrivit căruia numărul de unități ale jucătorului influențează cantitatea de resurse pe care acesta le colectează. Mai exact, începând cu un anumit număr de unități, cantitatea de aur (resursa principală în joc) care îi revine jucătorului pentru fiecare unitate care o colectează este

## Tech. specs

Referitor la aspect, trebuie spus că nici unul din jocurile seriei nu s-a distins printr-o realizare grafică deosebită pentru perioada în care a fost lansat. Exceptând secvențele cinemactice și câteva efecte anume (cum ar fi focul din Warcraft I), jocurile au beneficiat de o grafică rezonabilă, fiind concepute – lucru care a constituit un avantaj net – astfel încât să ruleze și pe sisteme mai puțin performante.

Partea de sunet, în schimb, a beneficiat de o atenție ceva mai mare din partea producătorilor, lucru care începe să se vadă de la partea a doua a seriei și devine evident în partea a treia, atât prin voice acting (care, deși are unele curențe și nu este întru totul natural, reușește totuși să impresioneze), cât mai ales prin sunete ambientale și muzică.

## La final...

Nu încapă îndoială că titlurile Warcraft se înscriu în rândul celor care au avut un cuvânt greu de spus în ceea ce privește direcția generală de dezvoltare a genului RTS, reușind în același timp să își câștige o comunitate impresionantă de fani la nivel mondial. De asemenea, universul jocului a stat la baza unui MMORPG extrem de popular cu titlul World of Warcraft, însă despre acesta vom vorbi pe larg într-unul din numerele viitoare.



Odeena

odeena@smacketeria.com

# Warhammer 40000

Producător : THQ  
Anul apariției : 2004

In the grim future there is only war

## I fear no evil

După o instalare destul de lungă de pe 3 CD-uri și după încă un timp destul de lung pierdut pentru a face update (că deh, avem CD-uri originale) pornesc Warhammer 40K Dawn of War. Prima impresie : meniul aerisit și frumos aranjat și un soldățel ce tronează ecranul lângă meniul. Începem să modificăm setările de detaliu care sunt destul de variate (detalii pentru unități, umbre, etc., dar fără HDR pentru că e de generație ceva mai veche și placa mea grafică nu suportă). Să ne apucăm să jucăm.

## Death to the foul xenos

Primul lucru pe care ar trebui să îl facem (că avem totuși un joc nou) e să trecem prin incredibil de plictisitorul tutorial. Dar băieții de la THQ au făcut un tutorial destul de drăguț care nu te bagă iar în "uite așa selectezi ...", ci își face

jocului. Că tot am pomenit de concepte de bază, primul și cel mai important este faptul că nu controlezi fiecare soldat în parte, ci grupuri de soldați. Prima oară te derutează complet acest lucru, dar observi că așa poți să îți dezvolți strategii mai grele decât 'ia toată armata și trimite-o înainte să macine tot' (prea frecvent folosită în jocuri gen StarCraft sau Warcraft). Un alt fapt este că nu există nimic care să zboare controlabil de jucător, ci toate unitățile sunt "ground-based".

de dificultate avem normal, hard și insane (eu am jucat pe normal, deoarece într-un skirmish pe standard mă macină inamicul de nu mă văd). În campanie jucăm cu rasa Space Marines, (una din cele 4 rase disponibile) fiind în controlul a "Blood Ravens



treaba destul de rezonabil în a prezenta conceptele de bază ale

După tutorialul ușurel de trecut, ne înfigem în campanie. Ca nivel

3rd Regiment". Campania se întinde pe 11 misiuni pe parcursul cărora avem ocazia de a măcelări celelalte 3 rase disponibile în joc. Intriga este una ce se integrează perfect în joc, fără să fie trasă de păr sau nesatisfăcătoare. Campania începe când Orcii (o rasă jucabilă din joc) atacă planeta Tartarus spre a o ocupa, aparătorii planetei (Imperial Guards, rasă jucabilă doar în campanie în o misiune) nu mai fac față valului de creaturi verzi și atunci de pe orbită pică spre a opri invazia verde Comandantul Carlos Angelos și două trupe de Space Marines. (de aici nu vă mai zic, dacă vreți să știți ce se întâmplă mai departe jucați jocul)

În afară de campanie avem jocurile skirmish, în care avem 4 rase jucabile (din 11 existente

# Warhammer 40000

Producător : THQ.  
Anul apariției : 2004

In the grim future there is only war

în universul Warhammer 40k). Pe nivelul de dificultate Easy e floare la ureche să termini bătălia, dar de la Standard încolo devine interesant. Există mai multe metode de a câștiga o bătălie : Annihilate (distruge tot ce înseamnă inamic), Assassinate (omoaă Comandantul inamic), Control Area (controlează peste 66% din Strategic Points), Destroy HQ (distruge clădirea principală inamică), Economic Victory (strânge resurse), Take and Hold (controlează peste 50% din Critical Locations) și Sudden Death (ia-i inamicului un Strategic Point, Relic sau Critical Location ca să câștigi), așa că avem ce juca. În jocurile skirmish începi să te obișnuiești cu mecanica jocului, și începi să dezvolti o gândire strategică nebănuită până atunci. Am observat cu stupeoare că metoda "toți înainte" nu merge așa cum te aștepti (adică să îl eradici de pe fața harții fără să pierzi prea multe unități), ci nu doar că rămâi fără armată, inamicul mai are destulă ca să contra-atace, fapt ce te trimite în căutări disperate de strategii pentru a crăpa linia adversară.

În toate luptele există umor în cantități reduse, dar destul cât să se facă observat. Ca nivel de detalii se vede foarte bine, dar trebuie ceva resurse din partea sistemului (nu aceleași ca la Oblivion). Bug-uri majore nu prea există în joc (totuși jucam versiunea 1.51), dar este extrem de greu pentru un vehicul de orice marime să treacă prin linia de soldați (chestie care mă enerva extrem de mult atunci când aveam nevoie de artilerie și nu ajungea

când trebuie).

## Greenskins

Am zis mai sus că în joc sunt 4 rase jucabile : Space Marines, Chaos Space Marines, Orks și Eldar. Space Marines sunt niște



super oameni modificați genetic cu o rezistență ieșită din comun ce sunt trimiși pentru a opri inamicii Imperiului Uman. Cât despre Chaos Space Marines, după cum sugerează și numele, sunt partea negativă a Space Marines. Acum dracu-mai-ține-minte ani, Imperiul oamenilor se împarte în două într-un mare război civil creat de Zeii Haosului. Imperiul oprește invazia Haosului iar Împăratul este rănit și închis în Tronul de Aur (tron care îi dă viață veșnică). Originea Orcilor este necunoscută, dar se știe că trăiesc doar pentru a lupta și că trebuie opriți. Rasa Eldar este o rasă antică, cu o tehnologie extrem de dezvoltată care, precum oamenii, aproape au dispărut (o mare parte au devenit Dark Eldar, iar cei rămași plutesc prin spațiu pe niște Craftworlds).

Fiecare rasă este unică în înfățișare (Chaos Space Marines seamănă cu Space Marines, dar nu foarte mult), iar stilul de joc pentru fiecare este extrem (dar absolut extrem) de diferit. Spre exemplu Space Marines sunt extrem de versatili, iar Orcii sunt

mulți. Plus că sunt o delectare pentru ochi (fiind foarte bine modelați după modelele reale). Mai toate rasele sunt destul de bine echilibrate, dar Eldarii sunt extrem de fragili și tactica "hit & run" îți este forțată pe gat.

## Revoluționar

Warhammer 40K Dawn of War nu este genul de joc inspirat din StarCraft (este invers, o să vă zic mai încolo) ci este un joc de sine stătător. Totul la el este inspirat din jocul table-top a celor de la Games Workshop, Warhammer 40K. Controlul unităților este unul diferit de ce am văzut la multe RTS-uri, adică infanteria este formată din grupuri de la 4 la 16 soldați (cu upgrade-uri pentru orice situație).



# Warhammer 40000

Producător : THQ.  
Anul apariției : 2004

In the grim future there is only war

Și pentru că este inspirat dintr-un joc table-top, nu există unități aeriene controlabile (cele care există aduc un HQ sau vehicule).

Resursele sunt de două feluri : Requisition Points și Power Resource. Requisition Points se obțin prin controlul asupra Strategic Points, Critical Locations și Relics (fiecare având diferite atribuții), iar Power Resource se obține prin construirea de Power Generators (6 per HQ). Astfel micromanagement-ul este redus drastic.

Fiind inspirat dintr-un joc table-top în care soldățeii și vehiculele pot fi vopsite după bunul plac, în joc există un Army Painter care îți dă libertatea de a-ți crea propria armată (nu doar îți alegi culoarea steagului și jocul îți colorează armata cu acea culoare). Alegi ce culori vrei, ce insignă vrei să poarte soldații și sub ce steag să lupte (există insigne și steaguri standard, dar pot fi adăugate oricâte dorești). Acum acest lucru nu este neapărat revoluționar, dar jocul este plin de lozinci de luptă: "Towards die in shame", "Death is the Servant of the righteous", "An open mind is like a fortress with its gates unbarred and unguarded", etc.

## Îmi cade netuuu...

Jocul în skirmish nu oferă prea multă satisfacție, iar cum eu am versiunea originală și un net bunicel, am zis să experimentez și jocul online. Concluzie după primul meci: sunt praf la acest joc. Concluzia după al doilea joc: sunt incredibil de penibil, de ce dracu' mai joc? Și astfel se face cum că

eu am realizat că vechea strategie "rush ca și cum te ia dracu și apoi cu tupeu înainte" nu merge nici să te rogi de 10 ori și să faci 15 mătăanii pe zi.

În modul skirmish e ceva frumos în care orice ai face câștigi, dar online, orice făceam pierdeam. Înveți cum se face un atac organizat cu cei doi coechipieri pe flanc, sau cum să devii momeală pentru inamici, sau ce înseamnă să îți singur o linie pe întreaga hartă în timp ce coechipierii tăi caută comandantul inamic. Oareșcum jocul în sine este echilibrat astfel încât să te forțeze să folosești tactici diferite la fiecare meci.

De departe cele mai grele meciuri sunt cele 1v1. Aici contează extrem de multe lucruri pe care dacă nu le prevezi, nu ai absolut nici o șansă să câștigi. Dar nu mă refer la modul de joc din StarCraft sau Warcraft, unde pierdeai relativ greu dacă erai un bun rusher; aici chiar dacă ești un bun rusher tot există o metodă să îți îndoiești atacul/apărarea. Astfel intervenind ideea de "pierzi în draci meciuri și observă strategiile folosite și aplică-le și vezi ce iese". (doamne cât l-am înjurat pe un coechipier pentru că s-a dus ca deșteptul înainte).

## Istoric

Jocul Warhammer 40K: Dawn of War nu este primul din seria sa, au mai fost destule, dar au fost realizate destul de prost (plus că toți jucam StarCraft). Jocul pe PC este inspirat din universul table-top Warhammer 40K (de la Games Workshop). Jocul table-top are 11 rase diferite, fiecare cu

propriile avantaje, dezavantaje și modalități de joc. Pentru că PC-ul devenea o platformă foarte populară pentru jocuri, cei de la Games Workshop au înființat GWI (Games Workshop Interactive) a cărei slujbă era să angajeze un producător pentru un joc inspirat din Warhammer 40K. Cei care au fost selectați au fost Blizzard Entertainment (pam pam). După ce au intrat în crearea jocului, Blizzard și GWI au avut ceva probleme de perspectivă asupra proiectului și contractul a fost anulat. Cum Blizzard avea o mare parte din motorul grafic gata și ceva modele, au zis că decă să le arunce la gunoi, mai bine le folosesc și creează un joc RTS SF cu acțiunea în viitor. Bine ați venit la nașterea jocului StarCraft. **DA JOCUL STARCRAFT ESTE INSPIRAT DIN WARHAMMER 40K!** StarCraft devine #1 mondial, jocul Warhammer 40K: Chaos Gate este produs de un producător fără experiență în domeniu (nici nu știu cine l-a produs) și ajunge un esec. După o perioadă de pauză, GWI îi contractează pe THQ pentru jocul Warhammer 40K: Dawn of War, joc ce (după o perioadă lungă de producție) ajunge unul dintre cele mai populare jocuri de pe glob (la noi nu prea), în mare parte din cauza faptului că mulți entuziaști ai jocului table-top îl așteptau de mult timp.



Zeber

zeber@smacketeria.com

# Worms

Începuturile jocurilor cu râme

Producător : Team17

Anul apariției : 1994

Worms. Din nou un joc arhicunoscut. Oare ? Eu vorbesc de primul Worms, cel de la care a început seria de jocuri cu râme care se anihilează folosindu-se de tot felul de arme, care de care mai periculoase și mai amuzante (oi, banane, babe, vaci). Din păcate văcuțele și bananele și babele și oile nu erau prin prima versiune a jocului, dar într-un fel e mai bine așa, pentru că se observă mai ușor evoluția jocului de-a lungul anilor.

## De la început

Jocul e făcut pentru MS-DOS, deci prima chestie pe care o faci e "type worms".



Desigur după ce ai intrat în joc nu se poate să ratezi meniul super frumos aranjat, cu tot felul de opțiuni (de la punctele de viață acordate echipei tale până la ce arme să ai voie să folosești), cu o melodie "military style" pe fundal și cu un cursor albastru care chiar

funcționează. Ca toate jocurile din seria Worms, și acesta îți oferă posibilitatea de a-ți crea propria echipă de râme violente.

Joculețul are o groază de hărți, și fiind primul din seria sa, a introdus hărțile dinamice (random, generate pe loc) care te mai scapă de monotonie.

Odată ajuns în luptă, eu cel puțin

am fost impresionat de viteza și efectele din joc. Râmele sunt aruncate de explozii sau cad singure (în caz că vorbim de un jucător neatent) lăsând în urmă tot felul de cratere și forme.



## Lots of guns

Clasicele și în același timp cele mai utile arme din serie sunt prezente aici, anume bazooka, shotgun, grenade, homing missile, dynamite, uzi, punch, fireball, mine, airstrike și napalm strike, la fel ca și toate utilitarele, anume ninja rope, girder, teleport etc.

## Goodbye

Un joc excepțional, un început superb de serie, amuzant, dificil, interesant, care te ține în fața calculatorului câteva ore bune (sau până te ofici că te caftesc niște boți din 1994). Singura chestie care nu mi-a plăcut a fost sistemul de aiming, care e mult prea imprecis.



Pirahna

pirahna@smacketeria.com

# Wacky Wheels

Mașini, animale, draci

Producător : Beavis-Soft

Anul apariției : 1994

## Pistonul 1

Având în vedere că a devenit un fel de tradiție să prezint un joc de curse în fiecare lună, când a trebuit să îmi aleg ce scriu de data aceasta am stat un pic pe gânduri... Pur și simplu nu mă hotăram asupra unui joc, dacă mă hotăram mă loveam de imposibilitatea de a-l rula spre a mi-l aduce mai bine aminte și tot așa. Până la urmă însă mi-am amintit de ceva ce m-a "marcat" (dacă pot spune așa) destul de tare și care a devenit, fără să îmi dau seama, piatra de temelie a unei lungi serii de butoneli. E vorba

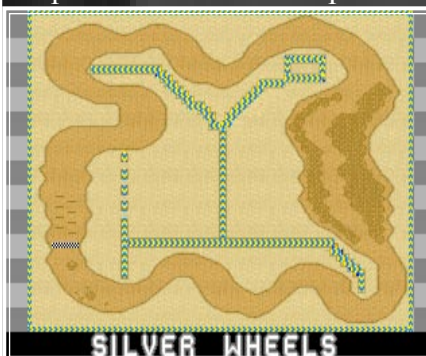


desigur despre Wacky Wheels, absolut întâmplător și primul meu joc de curse (nu, nu sunt nostalgic).

## Da, da, mai veniți pe la noi

Să luăm totuși lucrurile în ordine, mai precis chiar de la intro. Acesta ne arată ieșirea dintr-o grădină zoologică, pe care diverse animale pleacă fericite, trecând cu nonșalanță pe lângă un semn pe care putem citi, ironic, invitația de a reveni... Ce este important nu e că animalele, probabil sătule să fie ținute în cuști și alimentate cu muzică cenzurată, își iau tălpășița și

pleacă în lume, ci mai ales cum fac asta, adică ajutându-se de niște mașini de tuns iarba, transformate mai târziu în karturi. Cum e imposibil să nu apară și rivalități, în curând gașca de necuvântătoare rebele se va lua la întrecere prin diversele locuri prin care va trece: mlaștini, deșerturi, lunci, piste de curse și altele. În total sunt peste 30 de circuite pe care ne putem fugări tovarășii de trăsnași, împărțite pe trei clase, în funcție de cât de grea este parcurgerea lor. Ni se pun la dispoziție mai multe tipuri de curse: championship, time-trial și single race, ca în (aproape) orice joc de acest gen, disponibile la rândul lor pe mai



multe niveluri de dificultate. La aceste evenimente ne vom înscrie cu unul din animalele fugare (un tigru, un rechin, un elan, un urs panda și așa mai departe, fiecare cu personalitatea sa), putând de asemenea opta pentru motoare de șase sau doisprezece cai-putere, cele din urmă oferind o viteză superioară. Imediat după aceea ne vom trezi la linia de start, cot la cot cu cei șapte oponenti. În cazul modului championship, pentru a vă califica la cursa următoare va trebui să vă plasați pe podium, iar dacă nu reușiți sau restarțați cursa veți pierde o "viață" (3 pentru fiecare).

## Vroom!

În cazul în care nu v-ați dat seama până acum, jocul acesta este un arcade, deci fără pretențiile de realism din Viper Racing ori Racer și axat pe distracție pură. Așadar, imediat după start am sesizat simplitatea controlului (același, un pic de frână, stânga, dreapta și mai rar frână de mână), însă și pleiada de drăcovenii ce pot fi găsite pe drum și care pot fi folosite fie la încetinirea celorlalți concurenți fie la forțarea limitelor propriului vehicul. Probabil cea mai comună dintre arme este...



(bat tobele) ariciul! Peste tot pe unde veți circula este plin de reprezentanți ai speciei spinoase care, fie citind ziarul, fie stând pe budă, sărind peste cap sau naiba mai știe ce, abia așteaptă să fie aruncați în ceafa nenorocitului ce vă stă în cale. Mai sunt niște mingi de foc, o bombă, canistre cu ulei, dar și suprafețe care vă vor da un "boost" destul de util sau un zbor scurt peste o baltă. Mai putem trimite și un "mesaj" cu un drac ce va zbura în fața oponentului din multiplayer postându-și fundulețul mare și roșu acolo unde ar trebui să se vadă traseul :). Zic totuși să aveți grijă cu chestiile lăsate pe traseu

# Wacky Wheels

Mașini, animale, draci

Producător : Beavis-Soft

Anul apariției : 1994

și să nu vă coborâți la nivelul de inteligență al subsemnatului, care a intrat cu mare artă în propria sa capcană... Pentru că tot am pomenit de multiplayer, avem la îndemână clasicul split-screen și două opțiuni pentru jocul în rețea (modem și serial cable, din păcate nu și IPX).

## Animalule!

Grafica îmi pare că ar fi un pseudo-3D, apropiat de cel din Lotus 3, dar cu mult mai multe detalii și posibilitatea de a te întoarce oricât de mult dorești cu kartul. În mare, traseele sunt reprezentate bine, în culori vii



## Axioma zilei de luni

Axioma zilei de luni nu e a nimănui, nu numai pentru că nu se mai știe cine a formulat-o prima oară, dar mai ales pentru că toată lumea o descoperă și redescoperă continuu... Cum cei care sălășluiesc prin preajma traseelor de curse au și ei zile de luni, se înțelege că se trezesc din când în când cu pista plină de niște nenorocite de rațe motoriste, pe care jucătorul le poate bombarda cu arici într-un mod de joc numit "wacky duck shoot", cu corespondentul în multiplayer "two player shoot out".

tocmai potrivite pentru stilul șugubeț ce predomină în Wacky Wheels, iar animalele noastre se uită într-o parte sau în alta, mor de bucurie când obțin o poziție bună și își exprimă dezamăgirea când o dăm în bară. Nu ar fi stricat ca rezoluția să fie mai mare de 320x200, chestie pe care am simțit-o din plin atunci când am făcut screenshot-urile, însă la vremea aceea nu chiar foarte multe jocuri puteau urca până în 640x480 iar WW este probabil oricum destul de greu de adaptat pentru mai multe rezoluții, deci se poate ierta. Sunetul este bun, indivizii vitezomani țipă unii la alții, iar muzica aleasă cu cap.



## În colimator

Stau acum și mă întreb însă... Pentru cine e făcut Wacky Wheels? Modul "Kid", care reglează automat viteza kartului astfel încât și cei mici să îl poată butona, precum și faptul că e vorba de niște animale care se iau la întrecere poate duce cu gândul la un produs pentru copii. Cu acest gând în minte, am încercat să concurez pe nivelul cel mai mare de dificultate și am mâncat olecuță de bătaie... În concluzie, mi se pare foarte bun atât pentru cei ce acum colorează peștișori prin cartea de mate cât și pentru indivizii care dau bacul anul ăsta și au nimerit într-un laborator de info unde nu e CS :D. În fond, e al dracului de distractiv și te prinde fără nici un fel de problemă.



BusterDBK

busterdbk@smacketeria.com

# Donald Duck

Producător : Disney  
Anul apariției : 2000

Goin' Quackers ?!

Heh, aparent am dat și eu în mintea copiilor și m-am pus să joc Donald Duck Action Game, cunoscut ca Donald Duck Goin' Quackers, cunoscut ca "jocul ala cu Donald". :)

Ca orice joc bun, are în spate un storyline.

În cazul de față se pare că Donald trebuie să o salveze pe Daisy din mâinile diabolicului ... erm ... nu-știu-cum.

Și ca să ajungă la ... erm ... nu-știu-cum, trebuie să instaleze câte un giroscop în cele 4 lumi.

Fiecare lume are câte 4 nivele,



În fiecare nivel trebuie să aduni 3 jucării (aparținând nepoților lui Donald), care pot fi ori trenulețe, ori avioane, ori pistoale cu laser, ori ursuleți.

Fiecare "boss" trebuie lovit de 3 ori, după o serie de acțiuni evazive.

După ce termini jocul, poți să-l continui jucând contra cronometru.

Desigur cei de la Disney nu puteau să-și lase personajul în aceeași ținută pe tot parcursul jocului, deci au echipat sala din care Donald se teleportează spre cele 4 lumi cu o garderobă, ca să poată să se simtă bine în hăinuțe noi.



2 "2D" și 2 "3D", și un nivel bonus bazat pe "plăcintele" culese în cele 4 nivele, bonus care este deasemenea și nivelul final al fiecărei dimensiuni (adică boss-ul).

De ce zic 2D și 3D ?

De fapt tot jocul e 3D, dar sunt câte 2 nivele în care acțiunea se desfășoară din lateral, și celelalte 3 (2+bonus) în care îl vezi pe Donald din spate.

Donald va trece prin pădure mai întâi, ca să se lupte cu o găină uriașă, și după ce instalează giroscopul în locul unde era găina, trece liniștit la nivelul al doilea, în oraș. După oraș urmează o casă bântuită (care mie mi s-a părut cea mai grea parte a jocului) și apoi munții de lavă a lui ... erm ... nu-știu-cum.



Toată lumea ar spune că este un joc de copii. Eu aș răspunde "adevărat".

Dar totuși, așa de copii cum e, este un joc nu chiar simplu (deși l-am terminat repede), și cu siguranță te ține câteva ore pe scaun, cu degetele pe taste sau cu mâna pe joystick.

Un pic amuzant, un pic violent, un pic stupid,

un pic enervant,

Donald Duck

Goin' Quackers ?!



Pirahna

pirahna@smacketeria.com

**Join us !**  
We still have cookies.

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

# You Suck !

Ce au visat niște unii cu scaune calde în noaptea de după fasole

Ahaaaaa... Rubrică nouă... Ca o mică introducere aş răspunde la întrebarea pe care probabil că și-o pun mulți: "De ce și mai ales ce e You suck?".

În fond e o revistă axată pe jocuri, nu? Desigur că este.

Însă suntem și noi oameni, mai precis nu jucăm toată ziua ceva, nu suntem înconjurați doar de ceea ce ne place (și multe din cele care ne plac ajung în revistă) și dăm demulte ori peste lucruri de-a dreptul imbecile și uneori mult prea caraghioase ca să nu fie prezentate pe undeva pe aici... Așa că sunteți invitați să vă țineți bine și să ne scuzați cât ne exprimăm opiniile despre lucruri mai mult sau mai puțin cunoscute :).

Am decis să încep eu cu o problemuță care ar putea să ne afecteze și pe noi dacă situația ar evolua fix în jos...

Mai precis, în cam tot ce înseamnă exprimare a unei opinii, fie că este vorba de literatură, de un film, de muzică ori, ca în cazul nostru, de o revistă, cenzura pe alte motive decât limbajul trivial (deși subsemnatul nu este într-un totu de acord nici cu aceasta, fiecare "chestie" are un public țintă și până la urmă sunt puțini copii de cinci ani pe care aş putea să îi văd ascultând cu atenție black metal) nu este deloc ceva binevenit. Se opune exprimării libere a opiniei (parcă era un drept... eh nu mai e) și altor câteva drăcării.

Trebușoara asta a fost chiar la modă prin Evul Mediu, când dacă ziceai că Pământul e rotund te luau și te făceau friptură mai ceva ca pe porcul de Crăciun și până să se office populația prin '89 se

aplica și la noi, de data asta sub alte forme.

Au trecut aproape șaptesprezece ani de la Revoluție și țărișoara noastră se îndreaptă un pic strâmb spre Uniunea Europeană, care cică ne primește. Yaaay!

Cu așa mare bucurie în capetele ca niște nuci de cocos goale pe dinăuntru niște unii ale căror nume nu vreau a le cunoaște ne-au făcut un cadou pentru care le foarte mulțămim și pentru care promitem să ne îngrijim de sănătatea domniilor lor mai ceva ca de curățenia din beciul bunicii. Da, ăla cu șobolani.

Revenind, cineva binevoitor și mare militant pentru drepturile javrei umane a decis că Biserica a încasat mult prea multe șuturi și că vezi Doamne Dumnezeule e plin de sataniști prin dulcea noastră patrie.

Ah, că Galilei a pățit ce a pățit sau că Papa a scos o perlișoară faină pe gură pentru care era să mai primim ceva felicitări cu ierni nucleare de la islamiști e altceva... Și cum orice individ care știe ceva buchii și a muncit taaare mult ca să ajungă în cocioaba aia unde se votează legi își exercită dreptul la trăsnaie, iată că ne trezim că se propune un articol prin care să se interzică o ladă mare de chestii care, vai vai, batjocoresc "cele sfinte" și pe cei ce beau țuică în altar.

E vorba mai ales de muzică și mai ales, da, de rock și metal, însă dacă așa ceva s-ar vota (și nu se va vota pentru că în halul ăla SPER că nu am ajuns) ar putea să arunce pe foc o groază de filme, de cărți și de alte lucruri, într-un cuvânt cultură pură.

Ba chiar mă întrec ce s-ar întâmpla cu "Cel mai iubit dintre pământeni" al lui Marin Preda, având în vedere că personajul la un moment dat ia o atitudine anticreștină...

Probabil că în loc de tricouri am da ca premii bilete pentru Congo.

Dar cei care au propus legea?... În nici un caz nu le prea place cititul, altfel ar ști să accepte faptul că unele opinii se poate să îi supere.

Trecând mai departe, se iau de cruci întoarse și de pentagrame... Domnilor, să îmi scuzați tentativa de a concura cu domniile voastre la încetineală cerebrală, dar care e legătura?

Crucea întoarsă nu e o referință directă, având în vedere că Sfântul Petru a fost, după propria lui dorință, crucificat astfel. Iar pentagrama e simbol păgân...

Ah și îl mai știe cineva pe Anton, că tot veni vorba de satanism?...

Iar în Constituție ce scrie stimabililor, nu cumva că nu se acceptă nici o formă de cenzură? Și Europa ce o să creadă de trăsnaia asta?

Concluzia se adresează bunilor mei prieteni care nu mă lasă să cred ce vreau eu... YOU SUCK!



BusterDBK

busterdbk@smacketeria.com

# Monden

**Teo: sinucidere sau asasinat mediatic?**

Toamna asta s-a petrecut un eveniment tragic: decesul mediatic al lui Teo. Mă refer atât la emisiune, cât și la vedeta de televiziune. Când ești atât de bun la ceea ce faci și când îți place atât de tare, e extrem de improbabil că renunți la tot ce ai de dragul muncii de culise sau al vieții de familie, după cum s-a speculat ulterior. Îi plăcea să fie în prim-plan, îi stătea bine în prim-plan și cu siguranță că a se retrage într-un birou de director de programe, la un post de televiziune care e foarte departe de top5 în ceea ce privește audiența nu era pe lista ei de opțiuni, când a primit ofertele de la trustul Dogan Media, Antena 1 și Prima TV.

Întrebarea care mi se agită în cap este cum a fost desființată ea ca vedetă și emisiunea ei de divertisment, care avea cu siguranță cel mai mare impact asupra publicului din România? A plecat de la PRO TV, a fost concediată sau a amenințat că pleacă și mare i-a fost mirarea când chiar a trebuit să o facă?

Ce zicea Teo era lege. Se mai lansă vreun artist, vreun album, vreun spectacol, vreo ceva care să aibă nevoie de lansare, „Teo” era o rampă care garanta succesul. Bineînțeles că prioritate și implicit lauri aveau vedetele trustului, ceea ce e absolut normal. Era cu atât mai mult o provocare pentru cei din afara MediaPro să-și câștige cele câteva minute în cadrul emisiunii.

A fost acuzată frecvent de o deferență gratuită față de unii invitați, care nu-și meritau locul în

emisiune. Teo era însă un lider de opinie necontestat, pentru că până și cei care o condamnau pentru prezența maneliștilor știau că nu-i invită din admirație. Personajele politice adulate nu erau nici ele acolo datorită convingerilor lui Teo. Ceea ce reușea ea să facă, indiferent de politica postului vizavi de problemă, era să lase să se vadă că nu minte cu nerușinare, chiar dacă e forțată de conjuncturi să nu-și spună răspicat părerile. Ironia fină pe care invitații inculți n-o pricepeau făcea deliciul unor telespectatori care, în aceste condiții, nu mai aveau cum să creadă că ea ar fi manelistă convinsă. Cât despre politicienii și afaceriștii dubioși invitați, Teo își ascundea opiniile reale după o timiditate aparentă cu atâta iscusință, încât la suprafață reușea să iasă numai un semn de exclamare: „Atenție! Sunt angajată Pro Tv și trebuie să respect politica postului”.

De aceea, nimeni nu poate spune că Teo nu era sinceră.

Având în vedere că lista invitaților îi era evident impusă de mai sus, e de apreciat modul în care ea reușea să dezgroape calități (nebanuite chiar) ale unor personaje pe care opinia publică le condamnă frecvent. Teo merită apreciată pentru profesionalismul de care a dat dovadă atâția ani, nu numai pentru inteligență, șarm și

spontaneitate. Pasiunea pe care o avea pentru profesia ei trecea dincolo de ecran. Nu e deloc credibil că i-a trecut prin cap într-o seară să renunțe la tot ce are și să devină director de programe. E probabil însă ca Teo să fi negociat cu Adrian Sârbu puterea ei de decizie în ceea ce privește stabilirea listei de invitați, întrucât începea să fie percepută drept tipa cu „emisiunea aia plină de maneliști”. Desigur, ce e mult mai probabil e ca Teo să-și fi renegociat salariul, impulsionată de oferta Dogan, iar ca Sârbu să-i fi făcut surpriza s-o refuze. Deocamdată singurul lucru sigur este că avem de a face cu un deces mediatic.

Emisiunea de condoleanțe a fost cea a lui Robert Turcescu,



„100%”. Teo afirmă: „Aș fi plecat la Antena 1, dar trebuia să mă bat cu ProTV-ul, iar cu ProTV-ul nu se poate bate nimeni”. Oare să practice Teo vechea și alunecoasa



# Monden

Teo: sinucidere sau asasinat mediatic?

îndeletnicire, la care se pricepe atât de bine, numită „făcut cu ochiul”? Este asta un fel de „I'm so, so sorry, take me back, I'm yours!”? Cu siguranță că nu sunt singura căreia fraza i-a atras atenția. Am mai găsit speculații în jurul ei și la Ionuț Oprea. Ce întărește această supoziție este o declarație pe care Teo a ținut s-o facă spre sfârșitul respectivei emisiuni: „Nu am plâns pe scările Pro Tv-ului”, după ce, la început, precizase că nu s-a rugat de nimeni de la Pro Tv să o primească înapoi. De ce ar fi nevoie să se apere de acuzația asta dacă era absurdă? Pentru că indiferent cât de bun ai fi la manageriatul propriei imagini

publice, când vine vorba de demnitatea ta, te ia puțin valul și nu ai timp să-ți dai seama că spui mai mult decât ai vrea. Mă hazardez să vorbesc de un dublu deces mediatic pentru că vedeta, așa cum o știm, nu mai există în acest moment, iar emisiunea ei, care va reîncepe din februarie 2007, are slabe șanse să redevină una de succes, fiind găzduită de Romantica. E clar că de data asta Teo n-a mai

căzut în picioare. Asta ar fi însemnat ca emisiunea să se reia din toamnă la orice altă televiziune. Desigur, dacă ar fi fost vorba de Romantica, vorbeam de moarte clinică. Acest post telenovelist de care mulți au auzit, dar la care nu se uită nimeni are exact imaginea ștearsă, prăfuită, sărăcăcioasă și profund plictisitoare, care te împinge



să schimbi canalul instantaneu dacă nimerești vreodată pe acolo. Înainte să scriu că „nu se uită nimeni” la Romantica, am cercetat problema audienței. Sperând în puterea echivocului, PR-iștii trustului Realitatea Media informează într-un comunicat din mai 2006 că Romantica are contracte cu „societăți de cablu ce însumează 2,2 milioane de abonați”. Dar asta nu înseamnă decât că atâția oameni au șansa să se uite la Romantica, nu că ar și face-o. În continuare, se lansează într-o analiză a potențialului nișei, analizând concurența, discutând ratingul postului Acasă și bucurându-se că Euforia nu are contract cu Astral. Nici urmă de vreun indiciu privind audiența Romantica.



Ana

ana.gabana@smacketeria.com

# Genital

day one

România dragă...  
 Îmi vine să te tut. Mai stăm puțin?...  
 Sunt fericită că nu s-a întâmplat nimic.  
 Îl interzic pe Stan; la revedere.  
 Însă acest lucru îi oferă lui Piry posibilitatea de a identifica fragmente din platforma de gândire.  
 Au capu'...  
 Teribil de interesant că se găsește. Știți de ce?

Deci! Lăsați grătarele.  
 Vedem apusenii.  
 Vedem Găina.  
 L-au ridicat la peste 666 pe nașu' de treabă. E ceva nou deasupra soarelui?! Nu mă pune să reproduc azi.  
 De ce?  
 Geneza e ceva normal, dar nu cu cai. Sunt un peștișor în bazin, mare problemă.  
 M-am împiedicat și doare.

Am folosit un lanț și un arc. Dar această frază se continuă

...  
 Aici! se depun sedimente lactate, desfacem dar unde se termină?  
 Porn is geography.  
 Vă aduceți aminte?  
 Totul e legat de toate.  
 Târziu apare și olteanu'.  
 În bloc, măi copii.

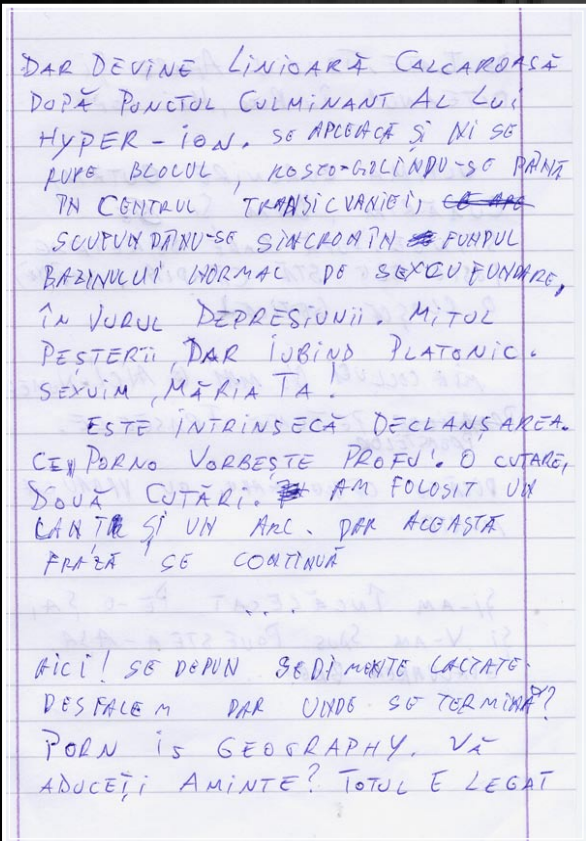
Ultima zvâcnire. Cutăm, cutărim. Dăm și se stinge.  
 După care se retrag.  
 Peste ele stă câmpia română, la o cloșcă getică ⊥.

Mia Colluci nu mai e aici.  
 Numele proastelor pe toate traseele.

Ducă-se către mare, eu vreau la munte.

Și-am încălecat pe-o șa, și v-am spus povestea-așa.

Evacuarea, bre!...



Tectonic cobor,  
 gravitațional lunec și geostatic mă împing în corpuri,  
 metamorfozând în creștere.  
 Reproducere grea, efort de debutant care naște, măcinând. O rup în două; ruptura. Aici s-a întâmplat ceva, pentru că i-am rupt în două, le-am dat cu metamorfoza în cap.

În totalitatea capului adică. Metamorfoza schimbă duritatea blocului reluat.  
 Funcționează dar devine linoiară calcaroasă după punctul culminant

Rahova mlăștinoasă se apleacă.  
 Pluta se întinde mult în partea centrală a țării.  
 Dar mai e ceva!  
 Un rest de munți neuronici, cu o cuvertură de draci pisaiți.  
 Sunt paralel cu prelungirea scrisului mortului. Aaaaaaaa!  
 Dacă nu sunteți turist de pix nou virați dreapta.  
 Și nu vă opriți imediat.  
 Nu vă opriți și o să vedeți.

al lui Hyper-Ion. Se apleacă și ni se rupe blocul, rostogolindu-se până în centrul Transilvaniei, scufundându-se sincron în fundul bazinului normal de sexcufundare, în jurul depresiei. Mitul peșterii, dar iubind platonice. Sexuim, măria ta!

Este intrinsecă declanșarea.  
 Ce porno vorbește profu'.  
 O cutare, două cutări.



Spyked

spyked@smacketeria.com



BusterDBK

busterdbk@smacketeria.com

# Concurs

Câștiguri mai mari ca la loterie\* !!!

Dragi cititori,  
se pare că de data asta avem și ceva mai material de oferit, pe lângă informațiile utile și interesante (that was a joke people) pe care vi le înșirăm prin paginile astea. Mai exact ceva de natura textilă, un tricou care ar face orice om mândru și care sperăm că îi va ține de cald, mai mult sau mai puțin, în lunile ușor răcoroase ce se apropie.

## **“Cum primesc un tricou Smacketeria ?”**

Foarte simplu. Sau nu.

Toți redactorii Smacketeriei au tricou, deci dacă vă alăturați echipei (sau omorâți în bătaie un membru al acesteia, deși sperăm să nu se întâmple așa ceva) mai mult ca sigur veți căpăta și voi unul.

Dar luna asta e un pic mai specială, deci îl oferim și ca premiu.



## **“Deci ce e cu concursul ?”**

Am introdus acest concurs ca să mai primim niscaiva păreri și pentru că avem niște tricouri în plus, pe care nu am vrea să se depună praful.

## **“Care e întrebarea ?”**

Pentru că nu am avut idei pentru o întrebare grozavă, am zis că mai bine ne răspundeți printr-o întrebare.

Întrebarea pentru concursul acesta este :

**“La ce întrebare credeți că ar trebui să răspundeți pentru a intra în posesia unui tricou Smacketeria ?”**

Așteptăm răspunsurile voastre pe adresa de mail făcută special pentru concurs :

[concurs@smacketeria.com](mailto:concurs@smacketeria.com)



## **“Și cum câștig tricoul ?”**

Tragere la sorți nu o să facem, pentru că e o pierdere de timp și tricoul trebuie meritat (fiind o mândrie să deții așa ceva) și nu primit din cauza norocului.

Așa că ne-am hotărât să vă adresăm o întrebare, cel mai bun raspuns la aceasta fiind premiat.

\* Not really. But we're close.

# Smackomic

"Monday"



Murderdoll

[murderdoll@smacketeria.com](mailto:murderdoll@smacketeria.com)

That's all  
for now. See you next time.

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