

Smacketeria

numărul 4 - noiembrie 2006



Lotus 3

Bunicul lui NFS Revine III

The Incredible Machine 2

LEGO Star Wars

Music Player Software



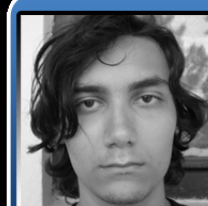
Smacketeria - noiembrie 2006

Editorial	3
Gadgets - l'espion 3 Digital Camera	4
Music Player Software	5
The Incredible Machine 2	7
Warhammer 40k Dawn of War Winter Assault	9
Lotus 3	11
LEGO Star-wars	14
Zona 0	16
Monden - și bahmuțele au suflet	18
Geni(t)al	20
Smackomic	22



Pirahna

pirahna@smacketeria.com



BusterDBK

busterdbk@smacketeria.com



Spyked

spyked@smacketeria.com



Ana

ana.gabana@smacketeria.com



nosignal

nosignal@smacketeria.com



Zeber

zeber@smacketeria.com



Murderdoll

murderdoll@smacketeria.com

Pentru sugestii, critică sau doar pentru a ne saluta, trimiteți un e-mail la adresa 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.).

Editorial

noiembrie 2006

Luna asta se pare că este mai slabă ca luna precedentă. Smacketeria nu mai e la fel de activă, s-a așternut o stare de plictiseală, o stare melancolică de sfârșit de toamnă.

Dar vine iarna în curând deci sperăm (cel puțin eu) că ne vom reîntoarce la performanțele din numărul trecut.

Din nou am întârziat (involuntar desigur), fiind ocupați cu alte lucruri (îmi asum responsabilitatea) prioritare. Dar totuși e luna noiembrie și acesta e numărul 4 al revistei, deci încă suntem în zona verde, încă mai suntem în viață, încă mai existăm. Din nou îndrăznesc să sper că vom termina și numărul următor.

Încerc să împing puțin lucrurile astfel încât să nu se mai ajungă la situația de luna asta, să fac puțină reclamă revistei în speranța că ni se vor alătura și alte persoane și să continuăm împreună să contribuim la evoluția acestui proiect.

Eu m-am decis să mă retrag din revistă, și ce mod mai plăcut de a face asta decât printr-un (relativ) ultim editorial ?

Consider că revista e deja de matură încât să poată continua și fără mine, poate așa a fost chiar de la bun început. Fac asta spre binele Smacketeriei. Consider că pot să fiu mai util dacă mă concentrez pe celelalte aspecte ale acestui proiect, comunicând cu echipa, aducând elemente noi design-ului, îmbunătățind site-ul, rezolvând tot felul de alte probleme.

Așa că aici vă spun La revedere, și vă invit să citiți în continuare revista, că în nici un caz nu o să ne oprim aici.



Pirahna

pirahna@smacketeria.com

Gadgets

L'espion S Digital Camera

Îl mai cunoașteți voi pe domn'șorul ăla spion, foarte sexi, care manevra tot soiul de gadgeturi, de la binoclul cu zoom 300X, până la camerele de filmat încorporate în pixuri? Absolut. Și da, este vorba despre Bond. James Bond. Deși nu veți putea egala șarmul lui Bondy (no, sir), v-am putea ajuta la partea de tehnologie. În numărul prezent, vă voi prezenta (cu plăcere) un sistem de securitate pentru acasă, Lazer Trip Wire și o cameră foto digitală super-compactă, l'espion S Digital Camera. Să revenim din nou la filmele gen James Bond. Vă aduceți aminte, probabil, de razele acelea laser care protejau chestiile valoroase (care, și așa, tot erau șterpelite la urma urmei), care porneau o alarmă de o intensitate sonoră ridicată și trezeau gardienii din somnul lor dulce-acrișor, fie eliberau o ceată veselă de ninja ucigași, sau chiar activau niște roboței. Din fericire, am găsit Lazer Trip Wire. Nu folosește lasere, după cum vă așteptarăți, ci raze infraroșu.

La cumpărare o să primești trei astfel de dispozitive, unul principal, și celelalte secundare. Fiecare dispozitiv este dotat cu un butonaș cu care poți regla sensibilitatea senzorilor, pentru a putea adapta dispozitivul la diferitele condiții de lumină. Așează emițătorul Lazer oriunde, cu receptorul față în față. Poți aplica două dispozitive, sau poți folosi trei sau mai multe pentru un anumit perimetru. Când toate dispozitivele au fost conectate, o voce va anunța armarea sistemului. Dacă întrerupi o rază, sistemul acționează prompt și pornește alarma, trimițând un semnal de alertă către fiecare dispozitiv. Roboței și ceata de ucigași ninja, vândute separat.

Sună frumos, nu? Nu. De ce? E doar o jucărie, fraților. Deși funcționează destul de bine, nu ar trebui să te bazezi pe Lazer să-ți protejeze lucrurile valoroase. Pentru asta, ia-ți un Ninja sau un Vrăjitor (de asemenea, vândute separat).

Ziceam ceva de Pocket Spy

Camera (l'espion S Digital Camera), nu? Evident. Cine ar crede că o carcasă de brichetă ar putea conține un aparat foto, capabil să păstreze în memoria

proprie un număr de peste 300 de imagini? L'espion S Digital Camera folosește tehnologia ST Micro pentru a captura imagini foarte detaliate, compresate în fișiere mici. Până la urmă, nu ar fi foarte discret să te oprești în mijlocul "misiunii", să bagi un card SD. Realizarea unor fotografii în spații întunecoase este și ea, foarte ușoară. Datorită tehnologiei LiteSync, imaginile ies clare, fără a folosi flash-ul.



Cu ajutorul acestei camere poți surprinde fotografii automat, din 90 în 90 de minute. Desigur, poți înregistra momente importante din cautarea ta, folosind funcția video. Acest aparat micuț vă poate sări în ajutor dacă vreți să luați o scurtă notă mentală. Acest giuvaer minuscul poate înregistra maxim 12 minute în modul Audio, calitatea fiind crystal-clear. Deci, acest dispozitiv este folosit pentru orice spion, sau orice om de afaceri care aspiră să devină unul.



nosignal

nosignal@smacketeria.com

Music Player Software

Mic, rapid, util.

Fie că recunoaștem, fie că nu, muzica joacă un rol important în viața fiecăruia dintre noi. În ultimii zece ani muzica pe suport digital a căpătat un avânt imens, accentul punându-se în principal pe MP3-uri, cu toate că AAC și WMA vin tare din spate. Bineînțeles, pentru un anumit segment există formaturi lossless gen FLAC, toate acestea (sau doar o parte din ele) putând fi accesate cu o gamă de playere, dintre care au fost selectați patru reprezentanți, mai exact Winamp, foobar2000, iTunes și Amarok.

Winamp

Nu cred că se pot spune prea multe lucruri despre legendarul player al celor de la Nullsoft. A stabilit un standard prin prezența playlist-urilor încărcabile din fișiere, a media library-ului și a posibilității de extindere cu ajutorul plugin-urilor și theme-urilor. Versiunea actuală, 5.3, nu ocupă foarte multă memorie, cu toate că programul poate deveni instabil la încărcarea unui număr mare de fișiere în playlist. Media library-ul nu pare deloc atrăgător, ceea ce îi determină pe o parte din userii mai vechi să renunțe complet la el. Suport în principal pentru MP3, OGG și WMA, dar cu ajutorul plugin-urilor poate fi adăugat și FLAC. În mod cert, Winamp este un software for everyone.

foobar2000

Foarte popular printre geek people, playerul de față se deosebește de celelalte în primul rând prin interfața extrem de simplă, foarte puțini MB de memorie ocupați și nu în ultimul

rând prin posibilitatea de a fi modificat în fel și chip de către utilizator cu puțină răbdare. foobar2000 se adresează mai ales utilizatorilor care nu sunt dependenți de eye candy, celor care preferă funcționalitatea în detrimentul unei interfețe plină de înflorituri. Suportă mai toate formaturile de muzică existente, la care adăugăm funcții interesante gen repararea headerului VBR al unui fișier sau posibilitatea construirii unui media library în folder-uri specificate de către user.

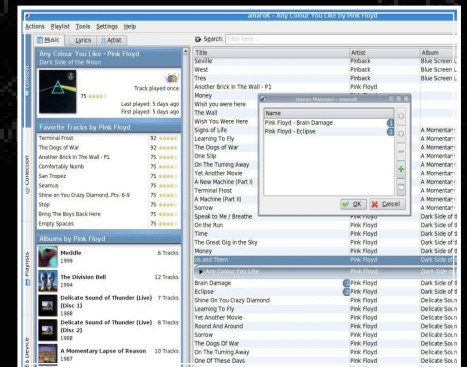
iTunes

Este vorba bineînțeles despre preferatul deținătorilor de iPod-uri. Se prezintă cu o interfață în stil MacOS și este construit în principal pe baza un library care indexează toate fișierele și ascultările posibile. Deși muzica se poate sorta în playlist-uri după diferite preferințe, accentul s-a pus pe găsirea cât mai rapidă a unei melodii sau a unui grup de melodii în funcție de un keyword. Cel mai interesant feature e party shuffle-ul, un fel de playlist care introduce muzică random din alte liste și al cărui conținut poate fi schimbat cu un singur click. Sigur, trebuie menționate și podcast-urile, posibilitatea de a cumpăra muzică de pe iTunes Music Store, prezența unui sound enhancer și sincronizarea cu dispozitive iPod. Deși pare a nu avea suport pentru plugin-uri, acesta există dar nu e așa evident ca în cazul altor programe tratate în acest articol.

Amarok

Creat pentru împătimitii Linux-ului, Amarok (sau amaroK în versiunile mai vechi) este un

player open source ce copiază din destule puncte de vedere iTunes. Interfața grafică este asemănătoare, programul ține o multitudine de informații legate de colecția muzicală a utilizatorului într-o bază de date și are chiar suport pentru iPod. Pentru decodarea fișierelor

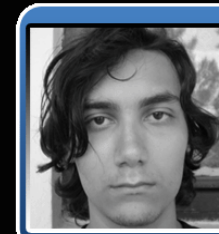


acesta se poate folosi de mai multe engine-uri: Xine, XMMS, Helix și altele. De asemenea, poate crea playlist-uri dinamice, prelua versuri și informații despre artist de pe Internet, are suport încorporat pentru last.fm și i se poate extinde funcționalitatea prin diverse scripturi. Puteți și cumpăra muzică de pe net prin magnature.com. Scurt și la obiect, nu se bucură de skin-urile sofisticate în genul celor pentru Winamp, dar este un player funcțional și aerisit.



Spyked

spyked@smacketeria.com



BusterDBK

busterdbk@smacketeria.com

Cars ?
Smack'em !

www.smacketeria.com

TIM 2

... mai avem nevoie și de neuroni.

Producător : Sierra
Anul apariției : 1994

Nici nu îmi trece prin cap ideea de a publica probleme de matematică, asta spre bucuria elevilor deja stresați de tona de culegeri existente pe lumea asta. Cu toate astea, astăzi am decis să gândesc, și cum nu am dat nicăieri peste jocuri pentru PC cu un caracter vădit filosofic (deși

Ceva incredibil.

Povestea jocului propriu-zis e una destul de simplă. Unui tip pe nume Jeff Tunnel i-a venit ideea de a concepe un joc bazat pe device-uri Rude Goldberg (n.r.: Rude Goldberg e un creator de desene animate/benzi desenate,

lumânarea ca tot omul întreg la creier, ci face teoria chibritului, dezvoltând niște mecanisme extrem de complexe care îl vor ajuta să facă lumină în cameră după căderea curentului electric. Cu alte cuvinte, singurul scop în The Incredible Machine 2 este acela de a te scărpinga oltenește cu talent.

Mel on The Move

Toată "acțiunea" jocului se desfășoară într-un workspace foarte fain, care cuprinde pe de o parte elemente de decor și pe de altă parte obiectul sau obiectele principale ale puzzle-ului plus diverse alte device-uri care simplifică sau încurcă situația. Gamerul dispune în partea dreaptă de un meniu (care poartă numele de Parts Bin) care cuprinde o altă gamă de obiecte, dintre care va trebui să le aleagă pe cele utile lui, pentru a completa un anumit gol, pentru a pune în mișcare sau a direcționa un element dinamic al spațiului de lucru (o minge, spre exemplu). Altfel spus, jocul oferă, la fel ca și la o problemă de matematică (analogie de care tot am încercat să mă feresc) o ipoteză (elementele inițiale din workspace), o cerință (obiectivul puzzle-ului) și metodele de rezolvare a problemei (obiectele din Parts Bin). De aici încolo singurele lucruri care mai au importanță sunt inteligența și imaginația celui care se joacă. Pentru a elimina orice confuzie, au fost introduse în joc mici tutorial-uri care explică interfața (din punctul meu de vedere ușor abordabilă oricum) și modul de lucru. Numărul de puzzle-uri



înclin să cred că nu ar accepta nimeni ideea unui joc de genul "Phi Wars 2: Return of The Plato"), gamer-ul nostru a trebuit să fie mulțumit de existența unui joc numai bun pentru dezvoltarea gândirii algoritmice, adică The Incredible Machine, cu 2 în coadă. De ce tocmai 2 și nu primul? La întrebarea asta nu am știut nici eu să răspund, dar după jucarea lui TIM2, predecesorul său pare mult mai plictisitor și lipsit de farmec. Dar toate la timpul lor; fiindcă tot mi-au scăpat ceva impresii despre joc, voi încerca în cele ce urmează să fac o analiză cât mai obiectivă a jocului de față.

născut pe la sfârșitul anilor 1800). Și ca lucrurile să fie și mai interesante, el a decis să își pună personajul principal în niște situații cel puțin ciudate, astfel că domnul Profesor Tim și pisica lui, Curie, trebuie să facă lucruri simple, cum ar fi aprinderea unei lumânări, spargerea unui acvariu, prinderea șoricelului și alte activități care pot fi incluse mai mult sau mai puțin în rutina zilnică. De aici încolo se complică de fapt treaba. Toate astea sunt transformate în "activități de laborator" de către Tim al nostru. Folosindu-și geniul (și bineînțeles ochelarii de dimensiuni exagerate), el nu aprinde

TIM 2

Producător : Sierra
Anul apariției : 1994

... mai avem nevoie și de neuroni.

este foarte mare, acestea fiind împărțite pe vreo cinci niveluri de dificultate (de la Tutorial Puzzles la Really Hard). Pentru cei care vor să își pună în valoare creativitatea există și posibilitatea conceperii propriilor puzzle-uri, o latură de altfel foarte interesantă pusă la dispoziție de către producători. Nu în ultimul rând, modul hotseat oferă posibilitatea rivalilor în ale științei de a se confrunța în rezolvarea puzzle-urilor într-un interval de timp cât mai mic.

Câteva aspecte tehnice

La acest capitol jocul stă destul de bine. Grafica mănâncă multe resurse (a se citi: a trebuit să tweak-uesc un pic DOSBox-ul pentru a-l face să ruleze fără probleme), dar totul arată și se mișcă foarte smooth pe un emulator bine configurat, ceea ce reprezintă un mare plus, luând în considerare anul lansării. Sunetul cică există, dar nu am reușit să îl fac să meargă nici acum și nici în urmă cu zece ani când l-am



încercat prima dată. Legile fizice ale jocului sunt foarte bine puse la punct în general, cu foarte mici ciudățenii în anumite momente, peste care se poate trece ușor având în vedere aspectul cartoonish al jocului, aspect care mă duce cu gândul la faptul că nu s-a pus așa de mult accentul pe crearea unui joc hiper-realist.

Deși nu au dat naștere unui trend general, TIM și producțiile aferente rămân inovații pe piața jocurilor. După al doilea joc al seriei au mai apărut TIM3 și încă două sequel-uri, la acestea adăugându-se The Incredible Toon Machine și Sid & Al's Incredible Toons. Personal, m-a atras mult ideea de rezolvare a unui puzzle prin obiecte concrete (dispozitive mecanice sau electrice) spre deosebire de puzzle-game-urile clasice în care se punea accentul pe combinații de litere, cifre sau forme geometrice. Aș îndemna pe oricine, de la școlar la pensionar, să acorde câteva ore acestui joc (poate fi găsit pe mai toate site-urile cu abandonware), care poate deveni o metodă foarte plăcută de stors creierii.



Spyked

spyked@smacketeria.com

WH40K DOW-WA

Warhammer 40.000 Dawn of War Winter Assault

Producător : THQ.
Anul apariției : 2006

Back to the front lines

Luna trecută am vorbit despre Warhammer 40k Dawn of War. Luna aceasta avem primul expansion pack Warhammer 40k Dawn of War Winter Assault (ăștia au ceva cu numele extrem de lungi). Dacă data trecută ne-am obișnuit cu stilul de joc, acum trebuie să ne obișnuim cu o rasă complet nouă și câte o unitate nouă pentru rasele inițiale.

care din : "Glory to the first man to die", "Fear me, but follow" sau "By my soul, you shall have it done" nu îi scot pe săracii soldați, care nu sunt prea rezistenți, dar au avantajul numerelor. Personal nu aş rezista prea mult într-o astfel de armată, dar din păcate nici să plec nu aş putea, deoarece Comisarii au dreptul să te execute pe loc dacă are chef.

Un avantaj al acestei armate este numărul mare de conducători.

Adică avem 3 Comisari (ce elimină orice efect asupra moralului și pot executa soldați), 3 Preoti (ce au posibilitatea de a face ca trupa la care sunt atașați să devină frenetici și să reiste la orice damage primit), 3 Santioned Psykers (care sunt spellcasteri extrem de puternici, dar care explodează) și un Vindicare Assain (unul din cele 5 tipuri de asasini disponibili în jocul table-top, cu cel mai mare range din tot jocul și foarte bun în arta omuciderii comandaților).

Ca blindate avem câteva mașinării drăguțe, printre care Hellhound (care este un aruncător de flăcări) și Basilisks (artilerie grea cu cel mai mare range din tot jocul și cu un damage impresionant, dar limitate la 3). Mai avem ceva de cărat unități și Sentinels (ce sunt clona perfectă a Walkerelor din Star Wars) și un tanc multi-funcțional. Iar ca ultimate-weapon avem Baneblade, un monstru de tanc cu 11 tipuri de arme (tunuri și mitraliere) ce este bun la orice situație.



Imperium of Man

Noua rasă este Imperial Guard. Imperial Guard este formată din oameni obișnuți ce au fost recrutați (fără voia lor) de pe miile de planete din care este format Imperiul, și acum luptă pentru Împăratul lor.

Primul lucru ce iese în evidență este aspectul uman al infanteriei, iar al doilea este cruzimea comandanților. Tot timpul infanteria (indiferent de circumstanțe) face un pas înainte, tot timpul luptă, și mor fără frica. Asta se datorează comandanților,



WH40K DOW-WA

Warhammer 40.000 Dawn of War Winter Assault

Producător : THQ.
Anul apariției : 2006

Comparat cu celelalte rase, Imperial Guard intră perfect in schema lucrurilor, fiind o rasă bine echilibrată.

regenerării aliaților și este extrem de devastator), Korn Bezerkers (rasă: Chaos Space Marines, un grup de soldați dedicați

armura și mult damage).

My scars prove my worth

În noul expansion pack avem și o noua campanie, campanie ce are daru de a fii jucate din două perspective : Order (adică jucăm de partea Eldar și Imperial Guard, de partea "binelui") sau Disorder (adică de partea Chaos Space Marines și Orks, sau partea "raului"). Ideea centrală fiind recuperarea unei mașinării de război antice, extrem de puternică, cu orice preț.

Partea inedită a acestei campanii este că incepi misiunea din perspectiva unei rase, iar pe parcurs joci și din perspectiva celeilalte rase din facțiunea de care aparții, astfel într-o misiune de partea binelui joci și cu Eldarii și cu Imperiar Guards (ps : misiunea a 4-a este criminal de grea, tu fiind în controlul a cele două rase din facțiune în același timp).

Un addon bine făcut, la nivelul predecesorului său, dar cu aceleași probleme fundamentale și același motor grafic.



Hey, check out the new guy

Ziceam că avem unități noi pentru celelalte rase deja disponibile, o mică prezentare : Space Marine Chaplain (rasă: Space Marines, o unitate solitară, crește rata

carnagiului, foarte rezilienți și nu primesc morale damage), Fire Warriors (rasă: Eldar, unități cu range redus, excelează în a praji blindate și clădiri) și Mega Armored Nobz (rasă: Orks, niște orci mari și verzi cu ditamai



Zeber

zeber@smacketeria.com

Lotus 3

Bunicul lui NFS Revine III

Producător : Magnetic Fields
Anul apariției : 1993

Bună ziua dragilor și dragelor. În această minunată lună de sfârșit de toamnă, Busterul, Spaicul și nu în ultimul rând (din contră... în primul rând, chiar) cititorii s-au reunit pentru a discuta despre un joc care a schimbat viețile multor oameni, printre care ne numărăm și noi. Cred că pentru destul de multă lume jocul ăsta se pierde undeva prin negura timpului; puțini ne aducem aminte când l-am jucat prima dată, având în vedere că eram destul de mici

După prima vine-a doua

Și după a doua vine... ahem! Teh Ultimate :). Încă din intro-ul lui Ultimate Challenge suntem întâmpinați de una din cele trei mașini ce pot fi pilotate în joc. E vorba, desigur, de trei modele de Lotus: Esprit S4, Elan SE dar și mai puțin cunoscutul M200, pentru fiecare dintre ele afișându-se date tehnice, de la viteză maximă, accelerație, putere până la manevrabilitate și eficiență la

pentru simplul motiv că în ultimul timp acest aspect e din ce în ce mai mult ignorat în jocurile de curse. Cu aceste trei capodopere ale constructorului britanic ne vom putea satisface nevoia de viteză în două tipuri de curse: unele cronometrate (ca în Lotus 2), în care lipsa secundelor și a punctelor sunt cei mai mari dușmani ai jucătorului, iar altele în care singurul scop al cursei va fi acela de a ne strădui a ajunge la linia de sosire înaintea celorlalți nouăsprezece vitezomani.

Aceste curse pot fi abordate fie sub formă de campionate fie ca un "single race". În ceea ce privește campionatele, avem trei predefinite, cu diverse niveluri de dificultate, și unul pe care ni-l putem customiza iar pentru avansarea la cursa următoare este nevoie să terminăm în puncte, adică cel puțin pe locul zece.

Că tot vorbeam de customizare, Lotus 3 se bucură, ca și al doilea joc al seriei, de prezența editorului de trasee "RECS" (Racing Environment Construction Set), ce ne permite a crea trasee după un anumit număr de parametri, cum ar fi: traseu deschis sau închis,



pe vremea aia. Cu toate astea, nu putem uita că e de mult o tradiție ca în școlile și liceele din țărișoara noastră să se adune perechile de elevi în fața PC-urilor (adevărate piese de muzeu și alea) și să se dueleze în Lotus. Pentru a menține acest obicei anarhist (factor disturbator al orelor de informatică), firea nostalgică a redactorului Smacky a decis să facă o incursiune în lumea acestui joc.

frânare. Avem chiar și un grafic cu accelerația în diversele trepte ale cutiei de viteze și câteva poze cu automobilul selectat. Menționăm toate acestea nu pentru că ar fi ceva nemaivăzut ci



Lotus 3

Bunicul lui NFS Revine III

Producător : Magnetic Fields
Anul apariției : 1993

numărul de curbe raportat la lungimea pistei, lungimea efectivă a cursei, numărul de obstacole, dar și priceperea oponentilor într-ale șoferitului și mediul în care va fi plasată întrecerea. Aceste medii sunt în număr de treisprezece, oferind cam orice condiții și-ar putea cineva dori: curse de noapte, pe ceață, pe autostradă (cu alte vehicule venind pe contrasens), pe ploaie, ninsoare și altele (avem chiar și posibilitatea de a ne plimba printr-un oraș desprins din SF-uri, cu toate implicațiile acestui fapt). La sfârșit putem copia codul de identificare al circuitului creat cu scopul introducerii lui în campionatul personalizat.

De-ale lui Costel mecanicul

Dar nu am ieșit la plimbare, cel puțin nu pe jos. Așadar ar cam fi timpul să vorbim de lucruri un pic mai cu aromă de benzină, ulei de motor și alte asemenea... Putem opta pentru o cutie de viteze manuală sau una automată, precum și pentru două moduri

de a controla accelerația (lucru valabil pentru cei cu controllere analogice). Din punctul de vedere al comportamentului mașinii Lotus 3 nu excelează printr-o reprezentare fidelă a comportamentului unei mașini, însă, în spiritul distracției, împletește acest lucru cu legi cunoscute din realitate: vom

pierdem controlul pentru puțin timp iar zăpada (că tot ninge afară) ne va pune probleme mari. Pe unele din trasee ne confruntăm chiar cu rafale foarte puternice de vânt, ce ne vor împinge mașina pe la naiba prin praznic dacă nu redresăm. De observat, ca o tușă de realism, că pe aceste trasee putem observa niște stânci parcă



aluneca mai mult pe o șosea udă, bălțile de ulei ne vor face să

înfrățite cu Babele :P.

Alt element interesant este introducerea, în cursele în care ne confruntăm cu alți piloți și nu cu cronometrul, a noțiunii de combustibil.

Dacă în cursele scurte nu e nevoie să ne facem prea mari probleme, de la un anumit număr de checkpoint-uri în sus ar cam trebui să stăm cu ochii pe rezervor și să tragem pe dreapta (chiar după un checkpoint se formează pe margine o bandă care închipuiește niște pit-uri) să realimentăm.

În întrecerile de la școală am pus față în față diverse strategii, ce mai... mâine-poimâine ne vedeți



Lotus 3

Bunicul lui NFS Revine III

Producător : Magnetic Fields
Anul apariției : 1993

alergând pe Bucharest-Ring :D. În cursele cronometrate acest rezervor e înlocuit de timpul limită.

Păstrând tradiția impusă de către predecesorii săi, jocul are la bază o grafică pseudo-3D (sau un așa zis 2.5D).

Asta înseamnă că mașinile și restul obiectelor de pe traseu (pietre, pete de ulei, nămeți, etc) sunt simple bitmap-uri, iar

urii antrenante oferite de către joc, sau poate opta pentru track-ul zero, care reprezintă de fapt efectele sonore cum ar fi sunetul motorului, care se dovedește extrem de util în momentele în care nu vrem să ne distragem atenția de la traseu, dar e important să știm cam ce viteză avem.

Toate acestea dau un feeling general interesant asupra jocului,

Pe undeva pe la linia de sosire

Fiindcă da, Lotus 3 - The Ultimate Challenge este unul din acele jocuri de care poți deveni foarte ușor dependent. Nu aduce foarte multe lucruri noi față de prequel-uri (care nici nu au fost lansate pe PC, existând versiuni doar pentru consolele Amiga, pentru ca mai apoi să apară pe platformele Atari ST și Sega Genesis), dar e în primul și în primul rând fun, iar asta e cel mai important aspect.

Practic, primul Need For Speed nu era pe piață când se lansa Lotus 3, iar iubitorii de racing games au avut ocazia de a se duela (doar în modul hotseat, ce-i drept) în curse presărate cu viteze mari, curbe periculoase și obstacole, care scot untul din ei. Și cu toate că au trecut aproape cincisprezece ani de când era în mare vogă, acest joc poate fi o experiență foarte actuală, nu comparabilă cu cea dintr-un joc de curse din mileniul trei, ci cu totul diferită, având parcă acel ceva care s-a pierdut de-a lungul timpului în alte jocuri.



senzația de adâncime e creată prin transformare matematică a perspectivei.

Principala problemă pe care o generează acest tip de grafică e imposibilitatea de a accelera mașina în sens invers, dar nici un jucător nu își va dori acest lucru. Ca aspect vizual general realizarea este foarte bună, acordându-se atenție micilor detalii de ici-colo (cum ar fi desenul de pe un panou, crengile pomilor plus o mulțime de alte elemente). În ceea ce privește senzația auditivă, jucătorul poate alege între a asculta cele câteva track-

care îl pot face foarte addictive, mai ales atunci când doi indivizi se hotărăsc să stea în fața aceleiași tastaturi pentru a se confrunta.



Spyked

spyked@smacketeria.com



BusterDBK

busterdbk@smacketeria.com

LEGO Star Wars

Când LEGO și Star Wars se fac tovarăși

Producător : Traveller's Tales

Anul apariției : 2005

Pentru a face o introducere cum se cuvine acestui joc, am decis să vorbesc despre titlul la care m-am uitat și la care mă uit în continuare cu o privire un pic ciudată. Jucăriile alea mici și “not for small children” (din motive obiective) mi-au mâncat o parte bună din copilărie. Nu pot să uit ce față aveam în momentul în care ai mei refuzau să îmi cumpere “cutia aia mare cu LEGO” sau cu cât entuziasm am privit eu (în cele din urmă) prima mea jucărie de genul ăsta. Orice set LEGO se deosebea de restul jucăriilor, fiindcă era mult mai “shiny” și puteai să faci cam ce îți trece prin cap cu piesele alea, de multe ori în număr destul de limitat. Și trecând peste nostalgia copilăriei, ajung la Star Wars. Știți voi, “Luke, I am your father”, “Use the Force, Luke”, săbiile luminoase cilindrice, oameni care citesc gândurile, levitație și nu în ultimul rând omuleți mici și verzi care vorbesc cam pe dos.

Domnul George Lucas a reușit să pună pe picioare o poveste absolut genială și să mă facă (cel puțin pentru o perioadă de timp) să fiu un adevărat Star Wars worshipper. Ce a ieșit din imbinarea jucăriilor LEGO cu universul Star Wars veți vedea imediat.

A long time ago, ...

Nu cred că voi supăra pe nimeni dacă spun că povestea din LEGO Star Wars este o încercare de a o reproduce cât mai fidel pe cea din filme, mai exact din cea de-a doua trilogie Star Wars. Începând cu ucenicia lui Obi Wan Kenobi, descoperirea lui Anakin Skywalker și aflarea despre existența unor Sith, continuă cu ucenicia lui Anakin sub aripa lui Obi Wan și începerea războiului clonelor și culminează cu cea de-a treia parte din trilogie, adică venirea la putere a lui Palpatine și decăderea lui Anakin (fanii filmelor au fost deranjați de

introducerea episodului al treilea, jocul fiind considerat un mare spoiler la vremea lansării lui). Astfel că jucătorul va fi nevoit să joace întâi primul episod, după care va avea acces la oricare dintre cele trei părți. Acestea sunt împărțite la rândul lor în capitole, fiecare capitol reprezentând o scenă importantă din poveste. Interesant este modul în care decurge acțiunea, parcă mult mai alert decât în producția cinematografică. Atmosfera generală este totuși foarte asemănătoare, cinematic-urile realizate cu engine-ul jocului surprinzând scenele memorabile în același mod, poate cu o tentă un pic mai umoristică.

Trecând la acțiunea propriu-zisă, există două moduri principale de joc, Story Mode și Free Mode, cel din urmă fiind accesibil doar după terminarea unui episod sau capitol ținând cont de firul poveștii. Astfel, gamer-ul va juca în primul mod cu personajele care apar în film în capitolul respectiv, și nu oricum, ci într-un mod foarte asemănător cu cel din The Lost Vikings. Un număr de x playable characters se târăsc unul după altul, din care pot fi selectați unul sau doi simultan. Totuși, spre deosebire de jocul cu vikingii, accentul aici cade mult mai mult pe acțiune și mai puțin pe rezolvarea puzzle-urilor, care pot deveni uneori chiar de-a dreptul banale. Lupte cu droizi și alte animale sunt în schimb din plin, iar personajele vor avea ocazia să își etaleze abilitățile de a da cu sabia, Force Push-ul, sau ce poate laser gun-ul din dotare. Toate acestea sunt presărate cu elemente de arcade cum ar fi



LEGO Star Wars

Când LEGO și Star Wars se fac tovarăși

Producător : Traveller's Tales

Anul apariției : 2005

colectarea stud-urilor (adică piese foarte mici, care nu știu exact ce reprezintă) pentru obținerea de puncte. Aceste stud-uri au același rol ca și inelele din jocurile Sonic de pe Sega. Oferă multe puncte, dar în momentul în care te-a lovit inamic încep să sară toate în jur. De asemenea, mai avem minigame-uri, cum ar fi cursa de la Mos Espa sau salvarea unor ostateci care zburătăcesc pe ici-colo, plus alte diverse obiecte de adunat.

... in a galaxy far, far away.

Grafica jocului nu mi s-a părut cu nimic ieșită din comun, e doar simpatică și atât. Totul e full LEGO, ba nici măcar sutienul domnișoarei Padme nu e făcut cu bump mapping, ceea ce mi-a adus un zâmbet ușor ironic pe față. Sunetul e format din coloana sonoră genială cu care suntem

dimpotrivă, sporește umorul chiar și în momentele dramatice, când în film totul capătă o conotație tragică. Bineînțeles că jucarea jocului presupune o cunoaștere a dialogurilor din filme, altfel mă

Cu toate astea, jocul nostru cu LEGO face parte din universul Star Wars, e simpatic și dacă aș fi fost cu câțiva ani mai tânăr probabil că mă distrăm copios. Ba dacă se adună doi la un calculator,



obișnuiți din filme, plus niște efecte sonore care nu aveau cum să lipsească dintr-un joc action-adventure care se respectă. Ce remarc aici este lipsa vocilor, care nu strică deloc din farmec, ba

extrem de plictisitor uneori pentru mine, dar îmi place, deci a meritat să îl joc o dată. Am încercat să îl joc și a doua oară să mai umplu meter-urile pe acolo, dar nu am reușit.

tem că
gamerul nu
va înțelege
mare lucru.

**Strong in
me the force
it are.**

Mie mi-a
plăcut. Sigur,
nu are
puzzle-uri
prea
interesante,
poate deveni

se poate face un co-op pe cinstre,
așa că pentru cei cu ceva mai mult
timp liber...



Spyked

spyked@smacketeria.com

Zona 0

Plimbare cu motoare prin realitatea virtuală

Producător : Topo Soft
Anul apariției : 1991

Nu știi câtă lume își mai aduce aminte (veteranii genului SF probabil), dar în urmă cu niște ani urmăream pe posturile noastre de televiziune un film interesant, pe numele lui TRON. Apărut prin 1982, filmul a fost unul din primele care ofereau cu țârâita grafică generată pe computer și alte artificii de genul ăsta. Dar trecând la subiect, personajul principal este un hacker devenit captiv al unui sistem informatic, nevoit să se elibereze prin participarea la diverse probe.

din 15 stagii (primul nivel este Zone 14), în care jucătorul are scopul de a se da cu vehiculul virtual și a ocupa cât mai mult spațiu, în așa fel încât adversarii să rămână fără loc și să se bușească. În caz contrar, gamerul va fi cel care dă cu capul ori de marginile nivelului, ori de dâra lăsată în urmă de către unul din light-cycle-uri. Pe cât de simplu pare, pe atât de complicat e în realitate. Deși cifra scade de la 14 la 0, dificultatea evoluează invers proporțional.

pe un view isometric (element care poate bulversa un pic gamer-ul, din cauza mișcării pe diagonală). Design-ul vehiculelor și al nivelelor propriu-zise este absolut simpatic, în contrast cu user interface-ul care nu mi-a plăcut deloc. Un alt lucru deranjant este imposibilitatea de salvare a progresului sau a reîncărcării nivelelor cu ajutorul unui password, ba nici măcar setup-ul tastaturii nu este salvat nicăieri, jucătorul fiind obligat să redefină tastele la fiecare



Una din ele, mai exact cea care a dat pe spate lumea SF-urilor, era “plimbarea cu light-cycle-ul”.

Huh?

Ce a urmat după aceea e istorie. O firmă oarecare, Midway, a lansat tot în 1982 jocul Tron pe sisteme care rula cu procesoare Z80 de 2Mhz. Mai târziu au început să apară și sequel-uri, unul din ele fiind jocul de față, Zona 0. Astfel, după ecranul de introducere, suntem puși față în față cu opțiunea de a apăsa pe tasta zero, urmând începerea jocului propriu-zis. Joc compus

AI-ul devine mai rapid și mai bine calculat iar decorul se complică din ce în ce mai tare, reflexele și spiritul de observație fiind necesare oricui dorește să ducă la capăt jocul.

O joacă de copii

Lansat în anul 1991 de către o companie spaniolă pe nume Topo Soft, Zona 0 se numără printre urmașii mai puțin cunoscuți ai celebrului Tron. Având în vedere existența predecesorilor, nu poate fi considerat un joc inovator. Grafica este realizată cu mult bun simț, fiind constituită

startare a jocului. Și chiar cu toate neajunsurile, jocul poate deveni o veritabilă sursă de dependență pentru oricine, asemeni tuturor jocurilor cu iz de arcade din perioada lui.



Spyked

spyked@smacketeria.com

When something is
not working ...

just try to ...

SMACK IT !

www.smacketeria.com

Monden

Și bahmuțele au suflet

Bahmuța este o tipă ambițioasă, care spune tot timpul că știe ce vrea de la viață, asta însemnând bani și faimă, indiferent de compromisurile pe care ar trebui să le facă pentru a le obține. La un moment dat în viață, absolut întâmplător, bahmuța întâlnește un afacerist simpatic și înstărit, care, la fel de întâmplător, îi poate da un „boost” în carieră. Se îndrăgostește pe loc și până peste cap de el. Unicul mic defect al individului: căsătorit de 8 ani. Dar cum bahmuța este capabilă de o dragoste nețărmurită care vindecă orice boală, acest mic inconvenient este rezolvat rapid.

din viața de cuplu cu bahmuța este un reality show pervers, întrucât află numai a doua zi din presă ce-i trece bahmuței cu adevărat prin cap și cum vede ea tot ce se întâmplă. Fiind un jurnalist desăvârșit, care își adoră meseria, bahmuța găsește subiecte de scandal exploatabile peste tot, până și în casa propriului soț și în baia propriei vieți, de unde ia toate rufele murdare și le spală în public. Într-un final, sătul să-ți vizionezi viața la tv, dimpreună cu restul națiunii, divorțezi.

Simțind cum îi fuge lumea de sub picioare (unde „lumea”=casă în Pipera, Jeep,

operație de ridicare a sânilor), răsucindu-ți-se printre picioare și prefăcându-se cea mai fidelă cățelușă, bahmuța te face să mergi iar la registrul stării civile. Apoi iar îți face viața reality show și iar divorțezi și iar o crezi că e bahmuța... și tot așa o ții într-un șir de nunți cu divorț ca after-party, până când, într-o zi, bahmuța comite infracțiunea care va face imposibilă orice resurrecție viitoare a căsniciei. Descoperă casa amantei preaiubitului său soț și se duce peste ea la 4-5 dimineața, însoțită de câțiva malaci deghizați în sfatul înțelepților, în frunte cu mama și unchiul (și ei tot din încrengătura bahmuțelor), ca să-i bage cu forța mințile în cap și frica în oase nenorocitei și s-o învețe minte să mai boteze altă dată copii prin Pipera cu Prigoană, în absența ei.

La faza asta, Prigoană nu mai vede cale de întoarcere. Gata. Acesta nu mai e un after-party, e un divorț definitiv. Toată țara adaugă: „cică”.

Situația creată este pentru bahmuța o vacă de mulș din punct de vedere mediatic. Acesta este cel mai bun prilej să apară la toate televiziunile pentru a preciza în direct, cu mâna pe sâni recent sumeși, că ea nu vrea scandal, „dar astea sunt faptele, Liana! Asta e ce mi se întâmplă!” și începe să le turuie povestea fără nici



În locul căsătoriei de vis, urmează o viață de coșmar. Asta pentru că personalitatea bahmuței are o latură pronunțat histrionică. Ea ține la „carieră” (adică la faimă) și moare dacă nu se dă în spectacol. Fiecare zi

bani), bahmuța apelează la arma secretă: își ia înfățișare de bahmuță. Cu ochii ei aparent inocenți, dar cu sclipiri diavolești cărora nu poți să le rezisti, etalându-și farmecele pe masa din bucătărie (cică a făcut

Monden

Și bahmuțele au suflet

o reținere și călătorilor din Trenul vieții. A treia zi după asta, duminica la prânz, mai să-mi stea sarmaua-n gât, când văd că apare și la Sare și piper, cu Stela și Arșinel, pe Național TV. Menționează că femeia trebuie să fie „bună la pat și bună de gătit”, că e foarte ocupată și că nu poate sta să se îndoape, întrucât are emisiune în direct într-o juma de oră (Sarea și piperul erau înregistrate evident). Aflăm însă că se străduiește să-și mențină silueta de bahmuță și că nu înghite chiar orice. Cei doi bătrânei prezentatori dau să o mângâie pe cap, mânca-o-ar mama de fată cuminte,

ceapă!”.

Aham. Da, doamnă.
Am notat. Gusturi rafinate.

Peste câteva ore, Cârcotașii în reluare. Din nou, Bahmuța, din emisiunea onor. Dandiaconescuîndirect, după cum nu mai contenea Prigoană să-l denumească la o convorbire telefonică, în care în platou era viitoarea-ex-doamnă. OTV-ul a fost în această perioadă ca o a doua casă pentru bahmuță. Aici a fost prima emisiune în care a discutat cu soțul ei despre cât de definitiv este acest divorț. El a făcut-o prostituată, iar ea pește. Amabilități în familie.

i-am văzut pentru prima dată lacrimile, când el, prin telefon, din America, i-a transmis că ADIO irevocabil, din toate punctele de vedere: bănuți, hăinuțe, Jeep, casă în Pipera și mai ales ocazii de nășit. Se pare că viața mondenă a bahmuței constă în botezat și cununat. Cum nu se mai găseau cupluri doritoare să-și blesteme zilele reciproc și pentru totdeauna, cum își mai tragea ea o nuntă. Afirmă că amanta se visa bahmuță; voia să cunune în locul ei, la brațul lui Prigoană, dar lasă, că a pus-o ea la punct! Sau...

În timp ce trăgea cu urechea la difuzor, bahmuța a observat că soțul pune mai multă patimă în a-și apăra amanta decât în a o înjura pe ea. A înțeles că de data asta e definitiv. Lacrimile i-au încolțit în ochi. Adio, viață de vedetă! Adio, carieră! Adio, bani! Ueaaa. S-a dus la baie în mijlocul emisiunii, a tras un plâns și s-a întors de acolo proaspătă ca o floriceică, sfidătoare și cu un gând precis în minte: trebuie să-mi găsesc altul.

VA URMA –
(cu altul, desigur)



ea se alintă și zbate din gene cumintică și ascultătoare, ca la 10 minute după, să mărturisească pofticioasă, lăsând să se audă cum a făcut apă în gură înainte s-o spună: „mie îmi place slănina cu

Aici s-a vorbit prima dată despre descinderea bahmuțească la casa amantei, care era de fapt a soțului, motiv pentru care, oricât s-ar da el cu dosul de pământ, ea nu va merge la răcoare. Aici



Ana

ana.gabana@smacketeria.com

Genital

Meditatia despre heliu

Ultimul glas dinaintea celei de-a patra zvâcniri. Despre dihonie vorbim când am timp. AH, CU CAPS. Șift, șift și altceva. Dihania i se întindea pe toată tastatura, de la punct la virgulă. Ce râd nenorociții ăștia. Da, putem începe.

Fie ca poșta Titan 666 să treacă pe lângă cele 10 domnișoare pe minut ale punctului anti-climatic! Să fim! Să fi fost! Cu numele!! Eh, glumeam. Aveți?... 15. În adâncul crestei barbiliene s-a făcut bine; urcă de la 6 la 8 grade, cam la fel ca licoarea galbenă care NU e pipi. Vânturile circulanților o împart în piedici și generalizări. Le-am borbănit noi, dar s-a spart borcanul. Țăla-i zero, totul e descrescător, mergem în jos, evoluăm și ne place să deraiem. Am zis altcumva?...

Băă!! Deraiatul?! După aia, pe minus creștem și generalizăm prin geneză, distrugând. Convergență cuantică; interferența fotonilor demontează și dărâmă conștiința, fiindcă la ΔT sunt ici și colo. Aproape lași! Sub 100 km/h nu trebuia să ia foc, nu? Ne-am aprins prea tare. Aștept să se răcească spiritele, fiindcă universul s-a frecat cam tare la Big-Bang, orgasmic.

Taci că înviu! Înviu de răs și mă realizez prea repede, de nu mai am mai apoi bani de înghețată. Auzi... Cică cade. Unde rămâne?!... Că pagina 15 am uitat-o în sudul Nordului estic. Vara răcoroasă a devenirii cailor, am intrat nuanțat în devenire. Init (*); Răbufnirile astea țin oare apă? Marius Pojar și Coco Fantomă mi-au jefuit ieri telefonul. Adică ăla a rămas și pe mine m-au aruncat în Câmpia

Română, în gerul de tomberon cu sticle de plastic cu dublură.

Dublu gândit, cuplat, influență moderată. De 15, tranzițiile nu-s externi, cum zice el, ci de-ai noștri. Aplicăm pe parcurs, privind în ansamblu, dar tot degeaba. Tempera-Turra Aerului. INC. era mereu, și încă mai este, prea mică în jurul conductei transcendente. Vrem apă caldă! Climax, dar nu la Casablanca, ci în Vf. Omu. Iunie în medie multianual. De la valori pur umane am ajuns a vâna viezuri extraterestre. Din nou constatăm că ne aflăm undeva la adâncime, dar peste zero. Perioada din an este cam o dată pe lună, când încep să se omoare între ei. După aia visăm, devenind din nou. Chestia e că aci pute. Limpezi-mi-ash (!?) exprimarea bre Constanțo! Ia evoluează tu până în garaj că îți dau un creion în cap de te vede dracu' și face 360 instantaneu!

Hai să apreciem poziția paralelei, dacă faceți și voi ce v-am făcut noi, în raport cu cealaltă paralelă. Maxima e în minim, fiindcă derivata tot zero e! Luna a șaptea e cam devreme, iar viața NU este o constantă. Se plimbă a dreg de te ametește cu datele. În sectorul al treilea nu e ca în al cincilea. Care este. N-am fost atent, dar nici șase nu-i ca patru. Cu șase trecui la mate, identificând care este etajul tortului de înghețată. Cam rece, cu siguranță ai murit termic.

La Grange. Hai să-i dăm niște benzină, sărăcuțul! Fetițele ne



Genital

Meditatia despre heliu

așteaptă în evoluție crescătoare, să ne băgăm de seamă.

...

Eh. Eventual... ☺

Meditația despre heliu!

De data asta am scos-o eu. Se întoarce foaia; se pare că n-am ratat nimic, sunt înviorat. Ne trebuie cele două pagini 16, acolo unde nu voi mai deschide niciodată. Asta fiindcă am trecut de bariera din calea maselor de suflete pe care eeeu!... Migratorul, le-am născut, le nasc, le voi naște, pătrunzând prin Marin (cu m mare). Surprize! Vara, care nu-i ca iarna, își va face apariția (6! 6!! 6!!!) din nimicul ce nu ne este străin. Hopa. Trebuie să șterg. Sunt un burete îmbibat în berică și Polar. Evident că ne aducem aminte. Ce anume? Faptul că schița branhiilor peștișorului virtual reprezintă o barieră în calea lu' Gând Expres, care ocolește pe la mă-sa; delicios individ, canibalilor!

Privesc în oglinda din gura de sac și nu înțeleg. Acolo erai?! Ridicându-se în altitudine, erotomania m-a trezit. Poate să devină un argument imediat. Azi dimineață m-am trezit de Crăciun. Unde e Măria Mioritică? "A furat-o sântu' rege pă Măria" au zis unii din Slobozia. Eu nu-i cred. O ținem la 3400 m altitudine și tot ne-o fură? Heliul mă-sii! Culoarul lui de nenorocit! Dă-ne înapoi baloana că te retezăm bă!



Am luat-o în mână, băiete... Și am ajuns în ceruri. Ți-ar heliul al dreț. Mă îndreptam spre soare cu 125 km /h (în medie, am măsurat cu buza) și te înjuram. Pentru că i-ai dat heliu să mănânce, sezonu' lui de gaz! Auzi? Viezuri congelați când vânăm?...

Viezurimea sa lipsește azi, dar m-am întâlnit cu niște veri de-ai lui pe la Unirea. Șobolanii mamelor lor. Spunem așa: să zicem că acesta primește mase de energie din Stark și le trimite în Arcadia. Visele merg într-o singură cale? Au nu mai știu să visez, așa că mă trezesc din vis într-un alt vis. Cobor încet, înseminând minți rupte, termalizând nebunie în incubator. Generez procese, ploi, niciodată nu am să ajung la parter. Scrie! Spune-mi! La ce etaj suntem? Suntem la Polul Umezeli, unde cerul s-a spart, generând vânturi adiabatic locale, mâncând zăpada maro. Fugaaa!! Vine vântul gheilor!! Și tăcerea mieilor.

Schimbările parantazează capcane, bazine de găselnițe, eu voi merge pe creastă, mă voi apăra de ghei, voi tace ca mieii și îmi voi folosi întotdeauna capul la spart nuci de cocos. Sunt dotat cu un spațiu mare de înmagazinare în cap.

Acum hai să trecem iar bariera. Revenim la marea de sete de sare, unde în anotimpul de vară suntem calzi, dar uscați, complet neuzi. Respirând greu, se ridică Frec-Vent. Se diminuează jocul logicii, existăm în minus, am fost vreodată limpezi? Limpezi precum un canal? Curați ca, da, câinii?

CUL!

La adăpost moderat termic, ne jucăm, așteptând să vină la noi. Ce inert am făcut-o aici... Nu e bine așa. Mediile mele scad, ciolanele™ mă dor, joc totuși joace cu mașini. Profu' zice că sunt periculos. Din când în când ajung al patruzecilea și mă ridic cu mâinile spre cer, înjurând: "Șliț, mă!". Fermoar, sau nasturi? Nu te uita!



Spyked

spyked@smacketeria.com



BusterDBK

busterdbk@smacketeria.com

Smackomic



Murderdoll

murderdoll@smacketeria.com

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

www.smacketeria.com