

Smacketeria

decembrie 2006

revista online

numărul 5

Startopia

Neighbors From Hell

Internet Explorer 7 vs. Firefox 2

Supreme Snowboarding



Smacketeria - decembrie 2006

Editorial	3
Gadgets - Dynalfex Powerball	4
Internet Explorer 7 vs. Firefox 2.0	5
Hi-Octane	8
D1X-Rebirth	11
Supreme Snowboarding	12
Startopia	14
Yogho-Yogho	15
Neighbors from hell	16
Monden - Marin cot la cot cu Rădulescu	19
Geni(t)al	21
The Dudesons Movie	23
99rooms	24



BusterDBK

busterdbk@smacketeria.com



Spyked

spyked@smacketeria.com



Ana

ana.gabana@smacketeria.com



nosignal

nosignal@smacketeria.com



Zeber

zeber@smacketeria.com



Pirahna

pirahna@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

decembrie 2006

Iată, oameni buni (sau răi, sau neutri, noi nu avem de unde să știm de care sunteți), că am ajuns să scriu și editorialul ăsta... Care ăsta? Păi cel pentru numărul 5 desigur! Cum e posibil ca unii din voi să fi observat deja că jos pe undeva nu e semnătura lui Piry ci a mea, încep cu câteva lămuriri. Piry este bine, este sănătos (din câte știu eu :), dar e foarte ocupat cu niște alte proiecte, așa că se ocupă acum doar de partea de design, publicare și așa mai departe. Eu unul îi urez spor și îi mulțumesc că nu mi-a pus direct sursele de la design și datele de upload în brațe. Sincer să fiu îmi era un pic groază că nu o să știu de unde să încep.

În al doilea rând, ne cerem scuze de întârziere, dar problemele noastre, de diverse tipuri (la unii e școala, la unii sunt muncile, la alții chiar mai multe, combinate), ne-au cam împiedicat să ne desfășurăm activitatea chiar cum a fi dorit. Același lucru e valabil și pentru mine personal, care abia dacă am scris un pic în numărul 4...

DAR (!!) acum ăstea au trecut, au venit sărbătorile de iarnă, noi publicăm ca neoamenii (taman în timpul lor :D) și trebuie să vă spunem că luna asta avem bunătațuri. Cum numărul din ce în ce mai mic de oameni nu ne ajută foarte mult, cantitativ e cam aceeași poveste, dar sperăm că numărul acesta va fi cât de cât mai interesant prin diversitatea un pic mai mare (avem și o rubrică de site-uri :P) și jocurile prezentate ("You suck" nu am pus că sunt sărbătorile, hai să fim mai simatici, mai îngăduitori... sau... Vă prind eu la un joc cu pac pac și kaboom zilele astea!). Nu de alta dar dacă de Neighbours from Hell și Startopia am auzit (aproape) cu toții Spyked mi-a rupt creierii cu Yogho Yogho (where'd ya find that one, man?) și m-a bucurat cu un joc "de sezon", Supreme Snowboarding. Sper că am reușit și eu să informez pe cineva în legătură cu Hi-Octane, care era oricum acolo în scop istoric dar pe care eu unul îl consider un adevărat clasic.

Moving on, în spiritul ciudato-pocnitoricesc (de la verbul "a pocni" adică "to smack") al revistei am pus și articolul despre "Jesus Camp" tot în numărul de sărbători, deși multora dintre voi numai să le sărbătorească s-ar putea să nu le vină când îl văd. Nici mie. Am încercat totuși să spălăm senzația neplăcută cu "The Dudesons Movie" și în ceea ce mă privește a funcționat de minune. Argh... După ce v-am spus câte ceva cam despre tot numărul acesta mă trezesc că habar nu am ce avem la Monden. Sincer, nu m-am uitat ce a scris Ana, pentru că intenționez să îmi fac o surpriză și să savurez articolul citindu-l direct din revistă. :)

Le-aș mulțumi și celor care au dat mailuri la feedback, chiar dacă unele se poate să fi rămas fără răspuns noi le-am citit și încercăm să rezolvăm problemele tehnice (mai multă lume, inclusiv eu, s-a plâns de felul în care arată pdf-ul în unele soft-uri) și să luăm în seamă și celelalte sugestii (inclusiv propuneri de jocuri cărora să li se facă review, dar trebuie să ne dați un pic de timp să le găsim și jucăm întâi).

Acestea fiind spuse, vă urez sărbători fericite (cât a mai rămas din ele) și ne "auzim" în numărul viitor ;).



BusterDBK

busterdbk@smacketeria.com

Gadgets

Dynaflex Powerball

Și au venit sărbătorile de iarnă. Tocmai stăteam la micul meu birou explorând tainele micuțului meu giroscop, pe care mi l-am făcut cadou (în spiritul sărbătorilor, domn'le). Probabil ați auzit de giroscopae, probabil nu. Oricum, o să vă prezint mai întâi ce este un asemenea aparat și cum dracu' funcționează!

Întotdeauna mi-au plăcut fizica și misterele ei. Aș putea să mă declar un împătimit. Dar, cu siguranță, cel mai mult m-au fascinat giroscopaele și misterele funcționării lor. În sfârșit, am reușit să dezleg misterele acestui dispozitiv magnific. Practic, un giroscop este un dispozitiv căruia i se imprimă o mișcare de rotație, având scopul de a indica o anumită direcție (fixă în spațiu). Esența funcționării unui asemenea sistem constă într-o roată aflată într-o mișcare de rotație pe un ax. Odată pus în mișcare, el rezistă schimbărilor de orientare la care este supus, datorită momentului cinetic (sau angular). În fizică,

axă de rotație și se va opune unui moment perturbator cu un altul, de-a lungul unei axe perpendiculare pe axa de rotație și pe axa momentului perturbator.

și acum că v-am amezat de-a binelea, o să vă prezint cadoul meu. Dynaflex Powerball Gyroscope este un giroscop de mână incredibil de puternic. Giroscopul meu este dotat cu LED-uri albastre care se aprind atunci când începe mișcarea de rotație. Powerball poate să se rotească cu peste 15000 de rotații pe minut! Acest mic monstruleț are incorporat și un mic display care îți afișează viteza de rotație. Powerball poate să stocheze cea mai mare viteză pe care a putut să o atingă rotorul și o va ține minte până vei depăși "high-score-ul" și îl va stoca pe cel nou. Nu te vei plictisi niciodată încercând să-ți depășești vechiul scor.

Micuțul poate provoca dependență destul de ușor! Pentru a mări doza de fun pe care ți-o poate administra acest gadget, Dynaflex Powerball Gyroscope este cea mai bună metodă de a studia pe viu efectul giroscopic (știți voi, momentul cinetic, cinetica liniară, forța centripetă și alte chestii șmecherești d'ale fizicii). Este, de asemenea, un exemplu compact al fizicii newtoniene la cel mai înalt nivel.



Caracteristici:

- Giroscopul are un balans perfect si este capabil de viteze de peste 15000 rpm
- LED albastru încorporat - cu cât giroscopul se rotește mai puternic, cu atât strălucește mai tare
- Nu necesită baterii!



nosignal

nosignal@smacketeria.com

IE7 vs FF2

Toate ca toate, da' eu cu cine votez?...

În ciuda titlului ce aduce a meci de wrestling și a subtitlului cu o tentă ușor ironică la adresa scenei politice românești (iar acum stau și mă întreb... de ce nu?), scopul articolului de față nu e nici de departe ceea ce pare a fi. Cei ce caută aici răspunsul la întrebarea de mai sus vor fi tare dezamăgiți, fiindcă nu mi-a trecut prin cap și nu am cum să nominalizez vreun câștigător în lupta dintre cele două softuri; nu există așa ceva, ambele ocupă poziții fruntașe în lista browserelor (sigur, putea fi inclus aici și Opera, dar îl voi lăsa pe altă dată), iar părerile pro și contra s-ar putea derula la nesfârșit, motiv pentru care cititorul va trebui să își facă singur o opinie după ce citește analiza (sper eu cât mai obiectivă) a lui Firefox 2.0 și a adversarului său Windows Internet Explorer 7. Pe scurt, ambele au apărut luna trecută și ambele aduc mai multe sau mai puține noutăți notabile pe scena uneltelor software care servesc la datul pe plasa virtuală.

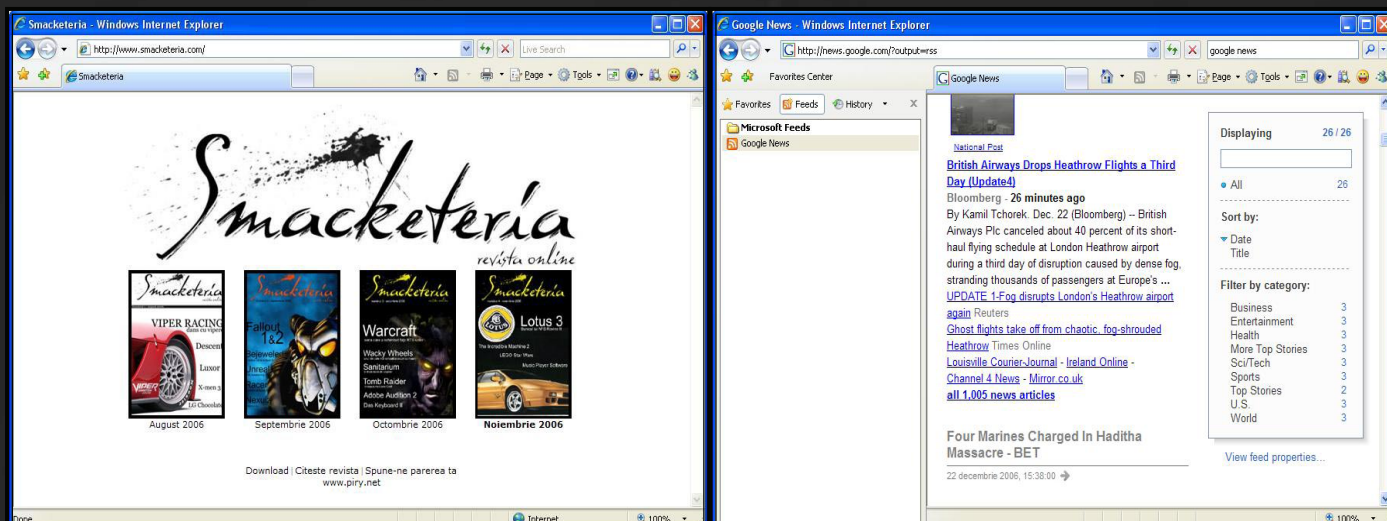
Internet Explorer 7

După ce utilizatorul de Internet Explorer a fost lăsat să aștepte o

perioadă considerabilă de timp, pe site-ul oficial acum apare mare și simpatic mesajul “we heard you. you wanted it easier and more secure”. Și e drept că au auzit (sau altfel spus, newsflash: Microsoft a plecat urechea la doleanțele publicului), fiindcă de pe site se poate descărca un kit de IE7, neat and fresh. Prima chestie care sare în ochi la instalare e verificarea unei copii “genuine” de windows (aspect care poate tăia multe macaroane), după care se poate opta pentru includerea în instalare a unui Malicious Software Removal Tool. Apoi urmează copierea propriu-zisă a fișierelor și restartul (aș fi preferat să nu fie nevoie, totuși). În cele din urmă, utilizatorul de Windows este pus față în față cu o interfață vizibil îmbunătățită, în primul rând prin prezența tab-urilor ce pot fi gestionate într-un ecran separat numit Quick Tabs (soluție sănătoasă, dar nu neapărat cea mai eficientă), apoi prin accesul rapid la favourites/feeds și la search-ul integrat (parcă pus cu copy-paste din Firefox) care are ca motor de căutare default Windows Live Search. Agregatorul de feed-uri mi s-a părut o chestie extrem de

comestibilă și mai dezvoltată decât suportul built-in pentru RSS din Firefox. Tot la capitolul feature-uri, m-a impresionat plăcut funcția de zoom, care mărește (în general cu succes, dar și aici există excepții) paginile la un nivel considerabil, numai bine pentru cei cu diferite probleme de sănătate.

În ceea ce privește browsing-ul propriu-zis, IE6 a fost o experiență complet nefericită pentru mine. Încărcarea paginilor mi s-a părut mereu greoaie, deși conexiunea funcționa în parametri normali. Engine-ul din noul Internet Explorer pare să fi rezolvat aceste mici probleme, deși configurarea browserului nu e cu mult diferită față de versiunea anterioară (da, va trebui să faceți scroll prin lista aia imensă pentru a activa SSL, de exemplu). Suportul pentru plugin-uri e ceva mai evident, ele putând fi gestionate într-o fereastră separată; și pentru ca distracția să fie completă, cei de la Microsoft au mai făcut o vacă de mulș în plus din aceste Add-On-uri, multe din ele putând fi cumpărate (a se sublinia “cumpărate”) de pe site-ul oficial al browser-ului.



IE7 vs FF2

Toate ca toate, da' eu cu cine votez?...

Păcat, fiindcă prea puține dintre acestea mi-au făcut cu ochiul, ba unele sunt pur și simplu lipsite de utilitate practică. Aspectul securității și al protecției anti-phishing e acoperit cu succes, cel puțin momentan, de către browser. Trăgând linie sub toate acestea, Windows Internet Explorer 7 reprezintă o soluție simplă și eficientă de browsing. Nu știu de ce producătorii au ținut să introducă numele sistemului de operare în titlu, în condițiile în care piața SO-urilor concurente este în ascensiune și userul de Linux cu siguranță nu va folosi IE. În plus, un lucru e sigur: prea puțini internauți vor trece de la IE7 la FF2, însă nu știu câți vor renunța la Firefox pentru Internet Explorer. Rămâne de văzut.

Firefox 2.0

Odată cu forfota de la "ferma lui Bill", cei de la Mozilla Foundation au fost nevoiți să scoată câțiva ași din mânecă. Deși din anumite puncte de vedere nu era deloc necesar, Firefox 2 a ieșit să facă piept concurenței, mai mult pentru asta decât pentru a aduce cine știe ce inovații. Interfața nouă a nemulțumit destul de mulți fani (nu îmi dau seama de ce, pare absolut ok), dar asta nu e o problemă având în vedere că look-ul poate fi schimbat complet cu ajutorul câtorva click-uri bine plasate, așa cum suntem obișnuiți din versiunile anterioare. Pe lângă asta, fiecare tab are acum propriul buton de close, chestie cu care m-am obișnuit un pic mai greu dar fără de care nu m-aș mai descurca în prezent. O noutate care m-a luat prin

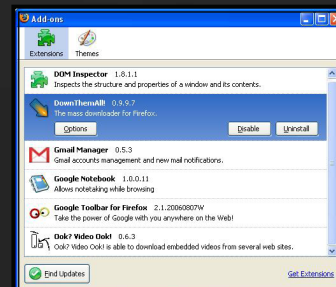


surprindere încă din primele zile de browsing este îmbunătățirea sistemului de update-uri al extensiilor (a căror denumire a devenit "Add-ons", same as Internet Explorer). După ce a găsit un update, programul va întreba utilizatorul dacă dorește să îl instaleze la startare, acesta nemaifiind nevoit să dea restart la sesiune când îi este lumea mai dragă și are deschise o tonă de tab-uri. Un pic deranjant e faptul că versiunea curentă pare instabilă în cazul unor applet-uri java sau al pluginului de Windows Media Player, astfel că se poate bloca în anumite momente. Partea bună e că browser-ul va detecta problema la următoarea startare, iar sesiunea de browsing poate fi readusă la stadiul dinaintea crash-ului.

După cum spuneam mai sus, versiunea 2.0 a lui Firefox nu aduce prea multe inovații. Sistemul anti-phishing (destul de rudimentar, dar poate fi înlocuit cu cel de la Google) nu l-am simțit (nici că aș fi avut nevoie de el), iar o mare parte din setări și-au păstrat forma din versiunea anterioară, cu foarte mici modificări prin părțile esențiale. Întrebarea e, "vor reuși cei

de la Mozilla să facă față concurenței?". Cu brio! Cheia succesului rămâne faptul că e folosit pe mult mai multe sisteme de operare, la care adaug prezența unei comunități active și a unor developeri care știu să se joace

cu codul ăla în așa fel încât să elimine diverse probleme nedorite. Peste toate acestea, browser-ul poate fi customizat în fel și chip și "împodobit" cu tot felul de extensii (într-un număr foarte mare), unele inutile, altele care pot deveni indispensabile pentru useri, asta fiind de fapt aspectul principal care a atras de la început lumea către FF. În timp ce Microsoft haterii îl ridică încă în slăvi, unii spun că de data asta Mozilla a dat-o în bară. Deși are o concurență serioasă, nu se poate spune deloc că Firefox e cu ceva mai prejos decât adversarul său, ba mai mult, face față unei lupte destul de agresive.



Spyked

spyked@smacketeria.com

Christmas ?
Smack it !

www.smacketeria.com

Hi-Octane

Camionul cu mitralieră

Producător : Bullfrog
Anul apariției : 1995

The great-grandfather

Acum că tot se apropie Crăciunul (la timpul scrierii articolului Crăciunul nu venise, huh), cu tot cu 2007 și vestita intrare (oare?) a României în U.E. (că în rând cu lumea...) îmi permit și eu să fiu ușor nostalgic și să vă prezint un joc pentru care cred că am nevoie de încetinelul Pentium I ca să pot juca în niște condiții cât de cât... Adică... Da. Încercați și voi, poate sunteți mai norocoși și merge destul de rapid în DOSBox (la mine nu a fost cazul), că în Windows XP... Sau dacă aveți un DOS mai acătării la îndemână (deși nu cred să rezolve mare lucru)... Există și versiuni de PlayStation și Saturn, dar nu mă aventurez să zic nimic despre ele până nu pun mâinile efectiv pe așa ceva. Oricum, screenshot-urile le scoatem noi cumva, că suntem smacketeers, iar jocul eu îl prezint ca, dacă apare vreo clonă (auzisem ceva de "Hover Ace" mai demult dar nu cred că mai apare vreodată...), să le puteți da peste nas ălora care zic că nu s-a mai făcut un asemenea joc. Na că acum mai bine de zece ani se făceau multe multe (inclusiv Wipeout) ! :)



Heavy Metal

Dar să trecem la tablărie... Hi-Octane este, așa cum sugerează și numele, un joc de curse. Adică, la bază, ideea e să te urci în mașină, să te învârti ca disperatul (cu ochii bulbucăți și limba câinește pe-afară) pe un traseu, dar să o faci mai repede decât oponentii tăi. Care este și care nu te vor



lăsa în pace pentru că au ambiție. Nu ca individul care stătea ieri la marginea străzii și bea bere, vorbind cu Procesul 0 (tipul nu are nici o legătură cu Hi-Octane, decât una pe care nu am voie să

v-o destăinui în acest moment pentru că de fapt oricum nu contează)... Ca să facă lucrurile un pic mai interesante, cei de la Bullfrog (R.I.P.) ne bucură degețelele și, de ce nu, ochii cu niște drăcării ce plutesc

pe deasupra solului mai ceva ca în filme și se deplasează la viteze destul de mari pentru ceva ce nu s-a inventat încă. Majoritatea au un design foarte fantezist, variind de la ciudățeni aproape rotunde până la "înțepatul" Vampyr, fiecare cu atuurile și dezavantajele sale. Am găsit însă și două vehicule ce seamănă mult cu mașinile zilelor noastre: o piticanie tare a naibii

inspirată din "Back To The Future II" și artileria grea, un ditamai camionul, "Jugga". Designul, de bun gust de altfel, este completat de senzația, aproape inexplicabilă uneori, de "tablă", pe alocuri ușor ruginită, pe care o dau texturile.

No, îi luară naibii...

Hmm... Pentru următoarea cretinătate voi avea nevoie de o cutie de înghețată. Da, da, cu tot cu înghețată în ea. Ideea e simplă: cutia e în multe cazuri opacă, nu se vede conținutul, ci doar se intuiește după poză și după spusele puștanului de doisprezece ani care fumează de se stinge și e

Hi-Octane

Camionul cu mitralieră

Producător : Bullfrog
Anul apariției : 1995

mai negru ca dracul. Poza e într-
ul foarte fain realizat. Înghetata
însă... param panpa-n!! Ce nu se
vede pe nici o "mașină", dar se
simte, aduce savoare jocului și
mai ales mănâncă timpul celor
ce butonează Hi-Octane sunt
mitraliera și lansatorul de rachete.
Dotare stas, ele pot fi îmbunătățite
prin diverse upgrade-uri găsite
pe drum. Arsenalul acesta poate
părea limitat la prima vedere,

mă, feeling-ul pe care l-am avut
tocând fără milă un oponent (care
mi-ar fi rezervat același tratament
dacă treceam în fața lui, astfel
bumbăceala fiind ceva absolut
necesar și natural), eventual și cu
câte două rachete de-o dată (level3
) a fost absolut formidabil. La
fel a fost și frica aia ce mi se urca
încet pe șira spinării când din
spate venea furtuna...

Dacă aveți ghinionul să tragă
cineva destul de mult în voi va
avea loc o mică explozie în care
veți pierde upgrade-urile plus
muniția și ce mai aveți la voi
și care ar însemna un abandon
dacă niște navete nu v-ar culege,
repara și apoi plasa din nou pe
traseu. Desigur, asta necesită ceva
timp, deci veți avea de recuperat.
Aceleași navete vă salvează și
în cazul în care rămâneți fără
combustibil (sau ce o fi). Alte
elemente importante sunt pit-
urile (alimentarea cu combustibil,
muniție etc.) și booster-ul, ce vă
va da un mic impuls, binevenit
atunci când se va îngroșa gluma.
Desigur, și acest booster poate
fi updatat :). Pot spune că
inteligenta combinație dintre
partea de condus efectiv, combat
și diversele strategii adoptate
pentru oprirea la boxe (căci
atunci când îți e pielea în pericol
te gândești de două ori înainte
să oprești) asigură un gameplay
antrenant și un feeling de
milioane.



însă țin să vă asigur că în timpul
jocului senzația de "puțin" e
inexistentă. Aici intervine și
intensitatea acțiunii, ce face
instalarea plictisului destul de
puțin probabilă. Cu alte cuvinte...
Se dă startul și pleci împreună cu
ceilalți maniaci. Acum ai două
opțiuni, în funcție de capacitățile
vehiculului și de temperament:
ori fâșnești în față și te rogi să
te depărtezi cumva, în timp ce
în urechi îți ropotește ploaia de
gloanțe ce se lovesc de blindaj (și
îl fac încet dar sigur praf) iar ochii
se holbează ocazional la găurile
din parbriz, ori rămâi la urmă și
te alături haitei supărate. Credeți-



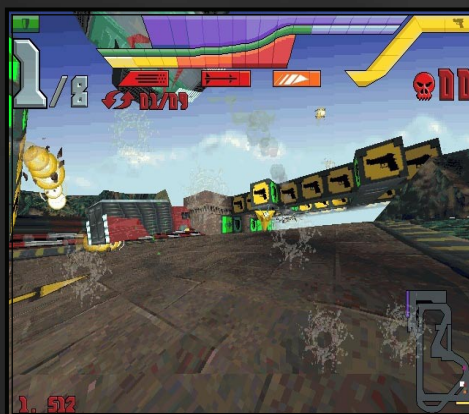
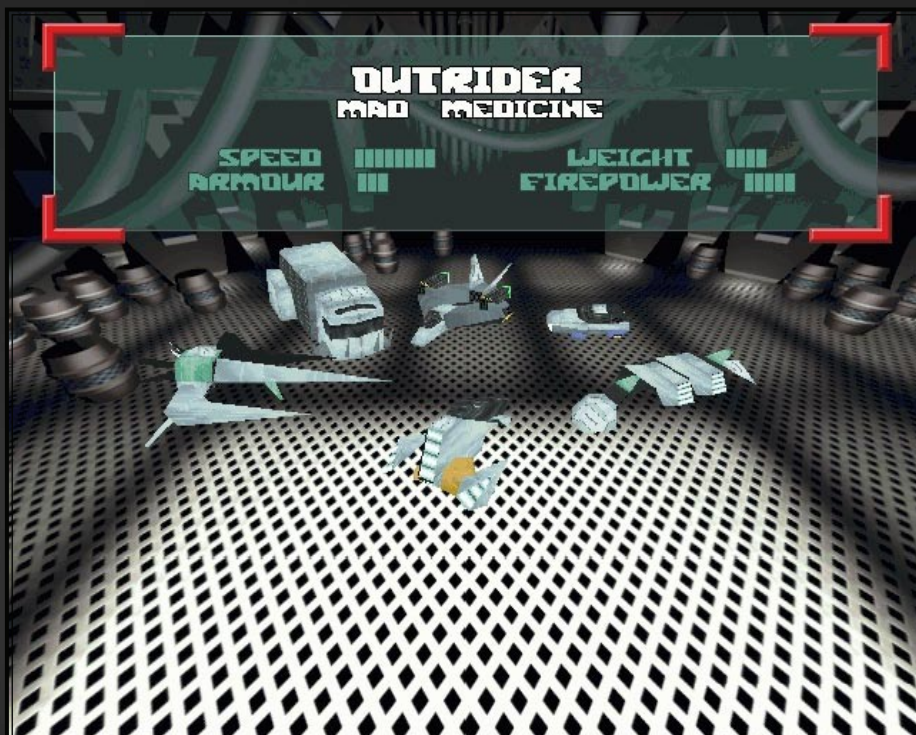
Hi-Octane

Camionul cu mitralieră

Producător : Bullfrog
Anul apariției : 1995

Mama Tinicheaua

Despre grafică v-am mai spus că arată bine la capitolul vehicule (chiar dacă nu sunt extrem de complexe). Rămâne să vorbim despre aspectul treseelor și al celorlalte lucruri. Despre acestea am în continuare cuvinte de laudă. Texturile sunt bine realizate, păstrând totuși cam același stil, dar potrivindu-se cu caracteristicile fiecărui traseu. Mediul dă senzația de “plin”, nefăcându-se simțită nevoia de mai mult detaliu, însă distanța la care putem vedea e destul de limitată de o ceață impenetrabilă. Pe mine personal nu m-a deranjat niciodată acest lucru dar se poate ca unor oameni să nu li se pară o idee prea bună. Fiecare circuit fiind plasat într-o altă parte a Terrei mediul poate varia de la delte la tundre și de la “autostrăzi” la orașe. Ceea ce se păstrează însă este senzația de “rece”, de lume dură, violentă și puternic tehnologizată. Dacă vreți, puteți uneori să îl comparați cu un Quarantine mai deschis la culoare și mai puțin pervers :). Sau nu. În orice caz, hărțile contribuie de minune la clădirea universului jocului, care devine un mare generator de adrenalină, cu sărituri, canioane și mici referințe la Cernobâl... Sunetul este la nivelul tuturor celorlalte aspecte, cu efecte de calitate și o coloană sonoră pe care eu nu o mai țin minte dar de care vă pot spune că și-a făcut binișor treaba. Oricum, mi se făcea părul măciucă atunci când auzeam gloanțele alea...



Sh*t!

Jocul are însă două mai probleme. Întâi, salvează date pe drive-ul C, oriunde ar fi el instalat. Asta să zicem că nu e o problemă. Chestia neplăcută e că timpul în joc, adică viteza cu care se întâmplă totul pe acolo, depinde de framerate. De ce? Ask them, not me. Iar asta ne doare foarte tare, pentru că pe un calculator nou se mișcă atât de repede că nu poți face mai nimic cum trebuie.

Am încercat și un program de încetinire a procesorului. De unde?!... Mergea cu pauze și între ele gonea... Așa că la anul pe vremea asta, dau anunț de pe acum, cumpăr un Pentium I :D. De ce? Pentru că un glonț în cap nu se uită niciodată. Nici câte am avut eu să le zic celor de la Microsoft când am văzut că nu mai pot juca bijuteria asta.



BusterDBK

busterdbk@smacketeria.com

D1X-Rebirth

Descent în toată splendoarea

Producător : Christian Beckhaeuser

Anul apariției : încă în dezvoltare

Vă vorbeam mai demult de Descent, un joc stilat, gândit de la cap până la coadă și pe alocuri de-a dreptul revoluționar, cu alte cuvinte un clasic...

Ei bine cred că nu puțini s-au lovit de ceva incompatibilități când au încercat să ruleze jocul pe noile lor sisteme.

Mie de exemplu sub Windows XP îmi mergea mouse-ul atât de încet că eram un fel de țestoasă plutitoare ce încerca de zor să lovească niște purici jegoși cu un jeleu în formă de urs verde. Și rata de fiecare dată. Astfel, nu mică mi-a fost bucuria când am aflat de DXX Rebirth, un proiect ce dorește a face jocurile Descent (1 și 2) nu numai să ruleze pe diverse platforme (pe Linux rulează încă de pe vremea lui LDescent, trăiască publicarea codului sursă :)), dar să și aducă îmbunătățiri pe ici, pe colo. Proiectul are la bază DXX, care a adus cele două

port-uri cam pe la stadiul la care erau jocurile originale. Cum desigur era loc și de mai bine iată că un fan a dorit să adauge un "Rebirth" în coadă și să ne facă nouă, celorlalți fani, o mare bucurie. Astfel a luat naștere ceea ce vă prezint eu aici :).

Am testat până acum varianta pentru Descent 1 și vă voi vorbi în viitor și despre D2X-Rebirth. De pe site-ul proiectului va trebui să downloadați pachetul ce

ar cam trebui să meargă cam de la sine. În cazul nefericit în care nu funcționează partea de muzică găsiți midi-urile originale tot pe acolo... De asemenea, avem la

dispoziție câteva drăcării ce nu erau prezente în jocul original, cum ar fi filtre pentru texturi și alte lucruri care se pot face cu OpenGL (inclusiv suport pentru rezoluții mari), dar și câteva chestii ce țin de gameplay (cum ar fi customizarea funcției de auto-select pentru arme). Desigur, puteți să faceți jocul să arate și să se comporte exact ca Descent-ul original dacă doriți.

Per total, arată și se mișcă impecabil, suportă rularea de niveluri add-on și mai presus de toate ne permite să jucăm Descent în condiții foarte bune în ciuda faptului că nici hardware-ul și nici software-ul nu mai sunt cele pentru care era el gândit.



corespunde Descent-ului pe care doriți să îl jucați, după care veți avea nevoie de fișierele "descent.hog" și "descent.pig" din jocul original, pe care va trebui să le aduceți la versiunea 1.4a printr-un patch (pe care îl găsiți tot pe site). Alte detalii găsiți în documentația aferentă, dar în principiu de aici

Distracție plăcută! ;)



BusterDBK

busterdbk@smacketeria.com

Supreme Snowboarding

Producător : Housemarque
Anul apariției : 1999

Extrem cu plăci lucioase fără rulmenți

Ehei, dragii Spaicului, iată că a venit sezonul friguros. Gamerul român își pregătește bradul în spiritul sărbătorilor creștine, se înarmează cu AK-ul CS-istic și îl așteaptă pe moșul cel roșu și gras, fiindcă așa e obiceiul pe la noi, să îl primim pe Bătrân așa cum se cuvine. Dar revenind la cei dintre noi care abordează metode un pic mai ortodoxe (la fel de riscante, totuși), la momentul scrierii articolului nici măcar la cota 1400 nu s-a așternut zăpada așa cum trebuie, iar aspectul ăsta îi face pe cei care au așteptat timp de un an să revină gerul și ninsoarea să își bage unghia în gât și să mormăie câte ceva pe la casele lor. Soluția e mult mai simplă decât ar părea. Ne așezăm la căldura caloriferului dintre cei patru pereți de beton (aici poate varia de la caz la caz), luăm una bucată calculator și instalăm pe windowa cea albastră o chestie, pe numele ei Supreme Snowboarding, chestie produsă de Housemarque și scoasă pe piață de nimeni alții decât cei de la Infogrames.

Regele zăpezilor.

Deși pe PC e o priveliște extrem de rară, da, avem de-a face cu un joc de snowboarding (unul din sporturile mele preferate de iarnă, aș spune). Mai mereu când vine vorba de astfel de jocuri, lumea face trimitere către PS2 și al lui SSX, de care vom face complet abstracție în acest articol. Meniul stufos cu care avem de-a face în primă instanță ne dă opțiunea de a configura ceva



detalii de ordin tehnic, dar trecând momentan peste asta, avem jocul propriu-zis, format din patru moduri principale: Arcade, Championship, One Event Exhibition și Practice. Acesta din urmă e constituit dintr-un singur track pe care gamer-ul se poate juca după

cum îi dorește pipota. Apoi, Arcade-ul e un Practice cu ceva mai multe reguli, cuprinzând tipurile de concurs de snowboard standard, adică pipe-urile (half, quarter sau combinații), air (trambulina noastră cea de toate zilele) și bineînțeles modul racing.

Supreme Snowboarding

Producător : Housemarque
Anul apariției : 1999

Extrem cu plăci lucioase fără rulmenți

Aici se va face grosul antrenamentului, urmând ca în One Event Exhibition să concurăm în event-uri de pipe și air (cu o concurență destul de aprigă), iar în Championship... La categoria asta lucrurile sunt destul de clare. Calificarea într-un campionat se face prin plasarea pe primele locuri într-un event de Pipe sau Air, după care jucătorul are scopul de a se menține cât mai sus în clasament în cursele de viteză.

Și asta în condițiile în care adversarul nu se va sfii să vă

personaje (care habarn-am ce legătură au cu jocul propriu-zis, sunt acolo pentru a crea mai multă diversitate în look-ul jucătorilor probabil) și mai multe tipuri de plăci, purtând numele mărcilor reale, gen Rossignol sau Salomon. Fiecare placă are trei proprietăți: Turning, Speed și Flexibility, care vorbesc mai mult sau mai puțin de la sine. O placă cu Flexibility mare va fi mai stabilă, în timp ce una cu Turning mic va scădea mult din viteză la întoarcerile bruște.

Just details

Aici am câteva vorbe nu chiar de bine. Deși grafica nu e deloc rea pentru sfârșitul secolului XX, accesarea driverelor e extrem de prost gestionată. Se poate alege între DirectX 6, DirectX 7 și OpenGL. Toate mi-au făcut probleme pe Windows XP, ba printr-o eroare cauzată de gestiunea proastă a memoriei (cel puțin pe DirectX), ba glitch-uri neplăcute, cum ar fi background-ul (adică decorul 2D din spatele unui traseu) care lipsește cu desăvârșire atunci când selectez OpenGL, iar asta cu o versiune destul de patch-uită a jocului. Cred că e o chestie destul de justificată, având în vedere că jocul a apărut acum vreo șapte ani, dar asta îl face cu mult mai puțin jucabil (din perspectiva omului care a avut ceva răbdare, vă spun că am reușit totuși să trec peste problema asta și să îmi continui aventurile snowboard-istice).

Bottom line? În mod sigur nu se compară cu "the real thing", dar poate purta lejer numele de simulator, fiind probabil singurul nume notabil de acest gen dintre jocurile lansate pe PC. Pe lângă asta, modul multiplayer poate aduce un pic de sare și piper, deci... merită atenția!



bage într-o stâncă sau în vreun gard. Dacă air-ul și pipe-urile nu par așa dezvoltate, fiind bazate doar pe câteva trick-uri simple (n-am reușit să scot un număr prea mare de combinații), în schimb cursele pot genera multă adrenalină. Jucătorul se poate lăfăi în trasee de dimensiuni considerabile, cu bifurcații și răsbifurcații și pline de obstacole și decoruri, despre care nu pot să spun decât că sunt excelent realizate. Și fiindcă vorbeam mai devreme de trick-uri și curse, mă opresc la capitolul realism. First of all, sunt disponibile mai multe

De aici rezultă că nu există o placă perfect echilibrată, ci fiecare placă va fi mai bună pentru un anumit traseu sau pentru un anumit event. Culmea e că toate acestea afectează în realitate gameplay-ul, iar jocul poate deveni dificil (nu imposibil, însă) în anumite momente dacă nu e aleasă placa potrivită. La capitolul ăsta feeling-ul poate acapara în totalitate gamer-ul, cele mai mare lipsuri fiind durerile provocate de căzături, care lipsesc cu desăvârșire, spre bucuria mea.



Spyked

spyked@smacketeria.com

Startopia

The Future is Sims

Producător : Mucky Foot Productions
Anul apariției : 2001

Mă consider un mare fan al genului de joc în care stai toată ziua și construiești încăperi cu diferite funcții, în așa fel încât micuții ocupanți să se simtă bine. Startopia este acest gen de joc, deci entuziasmul meu a fost extrem de ridicat atunci când l-am pornit prima dată.

The sims of Tomorrow

Jocul se prezintă destul de simplist cu un scop foarte clar încă de la primul tutorial : ești administratorul unei stații spațiale în formă de donout hiperexpandat,

doctori) și eventual să faci ceva comerț cu navele ce trec pe lângă stația ta. Ca inamici nu ai decât o altă facțiune ce vrea controlul complet al aceleiași stații, conflict ce se rezolvă prin evacuarea celui alt prin preluarea segmentelor de stație ce le deține. Aici intră și confruntările dintre "soldați" (o rasă care este specializată pe luptă), dar luptele sunt extrem de seci și foarte ciudat implementate, prezența ta fiind un lucru necesar (lucru incomod atunci când ești atacat din mai multe părți). Mai sunt și alte pericole pentru

încarcerăm 100 de răufăcători și eventual să punem stăpânire pe stație sub diferite forme.



MultiSpaceSims

La capitolul multiplayer situația nu se schimbă prea tare, doar că adversarul este om nu calculator, deci tot aceleași lucruri le faci (construiești, angajezi, comercializezi).

Pentru oamenii răbdători care nu vor un joc sims complicat și relaxant este recomandat, jocul necesitând doar Shockwave instalat, fiind capabil să ruleze ore întregi fără să schițeze cel mai mic gest de blocare sau crash-uire, și un calculator modest (un P3 la 800 merge perfect).

Dacă vrei să frecăți menta spațială ăsta e jocul pentru voi.



ultimele bastioane de civilizație în spațiu. Astfel pe mâinile tale cade soarta a câteva sute de extraterestri mai mult sau mai puțin ciudați și tot ce trebuie să faci este să construiești ceva camere cu funcții specifice, să angajezi extraterestru care trebuie (aici este drăguț fiindcă fiecare rasă este bună la un anumit lucru, adică ăia cu cap oval și ochii mari și lunguieți sunt într-adevăr

stația ta cum ar fi niște creaturi mari și negre mutate din șobolani, bombe puse de spioni sau meteoriți, iar rezidenții mai și mor din când în când.

Pe post de "campanie" avem o serie de misiuni destul de variate, dar ușor rezolvabile chiar dacă (teoretic) gradele de dificultate variază.

Avem misiuni în care trebuie să vindecăm 100 de pacienți sau să



Zeber

zeber@smacketeria.com

Yogho Yogho

Istoria unei vaci europene.

Producător : Euphoria

Anul apariției : 1991

No, bună ziua dragi tovarăși și pretini și bună să vă fie inima. Numele meu este Yogho, am doar puțin peste zece anișori și m-am născut în Olanda, deci sunt pe undeva văr de-al șaișpelea cu vecina mea de deasupra, adică Heidi. Am venit aici la voi în Transilva... ce... România? Da, în România, fiindcă am auzit că vă integrați în uie și pe deasupra mai aveți și vaci, numa bune de muls

plictisitor, eroul nostru întoarce privirea spre stânga și observă Băutura, cu aceiași ochi cu care un alcoolic se uită la săniuță (tm). Dând pe gât licoarea magică (și roz), puștiulică ăsta cu șapca de două ori mai mare ca el are o revelație: pe lumea asta există pitici demonici, roțițe de yo yo care au luat-o razna, bunicuțe în scaun cu roțile posedate și deasupra tuturor niște văcuțe

prizonier al unui univers 2D, în stil side-scroller platform game. Ce poate fi mai psihedelic decât să sari în capul unor bunicuțe supărate pe viață sau să aduni ceasuri deșteptătoare și să îți crească punctajul din stânga jos când aduni fructe? Pe lângă asta, nefericitul care are ocazia de a-l controla pe Yogho va trebui să îl mai folosească și la adunat cheițe, utile la deschiderea unor uși care oricum nu duc nicăieri.

Work Time Fun

Ce m-a impresionat încă de la începutul jocului a fost grafica aia colorată. Sincer, nu știu câte jocuri de PC arătau așa fain în 1991. La polul opus se află meniurile în olandeză, care îmi dau senzația tâmpită de “ce tre’ să fac eu aici?” și coloana sonoră alcătuită din versuri în care nu mi-am dat seama ce caută Dracula. L-am jucat o dată, chiar de două ori (cică a fost lansat odată cu băutura asta a lor) după care numărul exagerat de ugere din joc m-au determinat să îl las baltă. I mean, WTF?!



după normele europene. Și ca iubitor de lactate și reprezentant al unui brand de iaurt ce îmi poartă numele, lozinca mea a fost mereu “toate vacile fericite!”. Tot am făcut o vizită la voi, așa că vă voi povesti una din aventurile mele, după care vreau să stau și eu de vorbă cu Dracula ăsta al vostru. May the great Uger be with you, young Yogho!

Uite-așa se face că într-o seară stătea Yogho al nostru plictisit în fața tevelui. Deodată, între un joint, două XXX-uri Amsterdam-style și un reportaj de știri

triste, rănite în chestiile alea simpatice din care țâșnește laptele. Drogat de băutura cu pricina (sau pe limbajul lor, energizat de vitaminele din iaurt), Yogho va trăi un coșmar intens, presărat cu toate chestiile de mai sus, plus marele Uger care ține toate elementele universului laolaltă. Și asta nu e tot, coșmarul poate deveni și mai intens când dăm de... dar nu vreau să vă stric plăcerea de a afla singuri despre ce mai este vorba în joc. A, da! Uitasem să menționez că sub influența substanței miraculoase personajul principal devine



Spyked

spyked@smacketeria.com

Neighbors From Hell

Răzbunarea nu a fost niciodată mai dulce

Producător : JoWood

Anul apariției : 2003

O, da! Ca un locuitor de ani buni în cutiile de chibrituri gri proiectate și construite pe vremea lui Nea Nicu (aka the Big Brother), pot confirma în totalitate propoziția de mai sus. Vecinii au fost (și vor fi) întotdeauna o sursă inepuizabilă de nervi, începând cu tanti care ține pisici în fața blocului, făcând loc unui miros “neplăcut-e-puțin-spūs”, continuând cu vecinul de la trei care ascultă manele și apoi cu vecina de deasupra care dă cu aspiratorul întotdeauna la 2 dimineața. Da, frumoasă este viața, dar mai frumoasă este

totuși, cine are așa ceva?), cât și pentru cei care își doresc să învețe să facă farse. Ce altceva și-ar putea dori un om de la viață?

Take one

După un filmuleț mic și enervant făcut în Bink, suntem aruncați în meniul jocului, apoi în jocul propriu-zis, care începe cu un tutorial. Aici facem cunoștință cu un tip pe nume Woody (fața lui mi-a inspirat încă de la început că e genul de om pus pe șotii), exact gagiul pe care trebuie să îl folosim la farse.

fiecare episod al show-ului, el va face altceva: ba exerciții fizice, ba sărbătorirea zilei proprii de naștere, ba va cânta la pian sau îi va face o statuie mă-sii... Să nu uităm de grătarul care răspândește fum în tot cartierul și de pianul ăla zgomotos. Bineînțeles, toate acestea trebuie să îi stea în gât sub o formă sau alta: un ou expirat în cuptorul cu microunde, o baltă care îl electrocutează, o partitură făcută ferfenițe, mici chestii care se vor aduna și ne vor aduce nouă, jucătorilor, un procent cât mai mare din audiență.

Dar să nu uităm că Woody are de-a face cu un vecin morocănos, ba chiar de-a dreptul nervos după toate farsele. Un pic de grijă nu strică, așa că vom trebui să fim discreți, să vedem cam ce traseu are burtoșul prin casa lui și să îi pregătim totul minuțios, fără ca acesta să observe. În caz contrar, Woody va primi o mamă de bătaie de la grasul în discuție, culminând cu un ecran pe care scrie cu litere verzi “failure”. Și pentru că asta nu era de ajuns, nenea își mai lasă din când în când animalul de casă în vreo cameră, animal care are prostul obicei să țipe sau să latre în semn de alarmă, ceea ce nu e prea plăcut pentru jucător. În sensul acesta, funcția de sneak din joc ne ajută să trecem pe lângă dihanie, aceasta scăzând însă dramatic viteza de deplasare a lui Woody.

Surprize!

Întotdeauna jocurile scoase pe piață de cei de la JoWood mi s-au părut (cu excepțiile de rigoare) mai mult sau mai puțin copilăroase, în special sim-urile



răzbunarea. Dar nu vorbim aici de orice fel de răzbunare, ci de una bine gândită, care să îl facă pe vecin să își blesteme fiecare secundă a vieții și să îl ducă, bineînțeles, pe culmile disperării. Despre aceasta fiind vorba, domnii developeri de la JoWood s-au hotărât să ne ofere o metodă de răzbunare, atât pentru cei care au prea mult bun simț pentru a-și distruge vecinii (stau și mă întreb

Totul este pus în scenă sub forma unui show de televiziune răspândit pe vreo trei sezoane, pe fundalul căruia se aud râsetele publicului. Prin urmare, Woody are datoria să mulțumească telespectatorii și să aducă un rating cât mai mare, mai ceva ca Dan Diaconescu la orele de maximă audiență. Astfel, trebuie să ne asigurăm că vecinul burtoș, nespălat și nesimțit primește tratamentul cuvenit. În

Neighbors From Hell

Răzbunarea nu a fost niciodată mai dulce

Producător : JoWood
Anul apariției : 2003

de diferite feluri. NFH nu intră în categoria excepțiilor, având o grafică relativ simplă, dar plină de comic, constituită pe baza unor caractere și al unui decor desenate în stilul desenelor animate. Deși 3D-ul este pre-rendered, asta nu face decât să îi mulțumească pe cei cu PC-uri mai vechi și pe deasupra jocul e lipsit de bug-uri sâcâitoare. Gameplay-ul propriu-zis e reprezentat de un cross-section point & click, farsele rezumându-se la câteva click-uri pentru găsirea unor obiecte, alte câteva pentru folosirea lor în diverse locuri, plus click dreapta, care are funcția de sneak. Se poate spune, deci, că nu avem de-a face deloc cu ceva complex, simplismul fiind totuși compensat

rating-ul atins până în momentul curent, inventory-ul și acțiunea pe care dorește să o întreprindă

barat. Pe lângă asta, episoadele sunt scurte iar numărul lor e destul de mic, ceea ce ne face să ne



întrebăm dacă totuși merită.

Una peste alta, se poate spune că Neighbors From Hell e un joc destul de fun atât pentru gamerii hardcore cât și pentru cei care vor să se relaxeze după o zi grea de muncă. Merită să vă îndreptați atenția pentru câteva ore (se pot număra pe degetele de la o mână) asupra lui. 'r-ar mama lui de vecin!

de momentele în care vom râde cu gura până la urechi de vecinul nervos. Muzica aduce un plus foarte mare atmosferei, încă din primele momente, iar interfața e la rândul ei ușor de folosit: jos se află un meniu cu timpul rămas până la terminarea episodului,

vecinul, sugerată de o imagine a obiectului către care se îndreaptă acesta.

Cel mai mare neajuns îl reprezintă totuși lipsa multiplayer-ului (spre deosebire de Spy Vs. Spy, un alt joc al genului), care duce rejucabilitatea către zero



Spyked

spyked@smacketeria.com

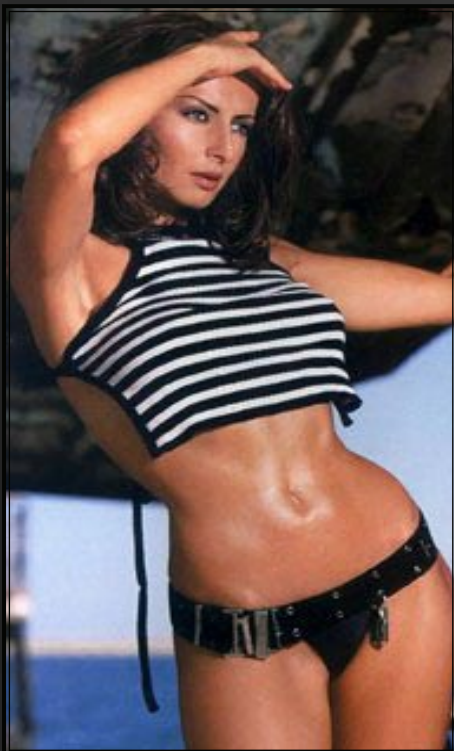
Merry X-mas
and a
Smacky
New Year !!!

www.smacketeria.com

Marin cot la cot cu Rădulescu

Astea două n-au farmec decât împreună.

E evident că doar bunicile care nu prind altceva decât TVR se mai uită la Surprise, surprize, iar dacă se întâmplă să vezi vreo ediție din Duminica în familie înseamnă că n-ai ce face la ora aia. Separat, sunt incredibil de plictisitoare, unde mai pui că fizicul le e



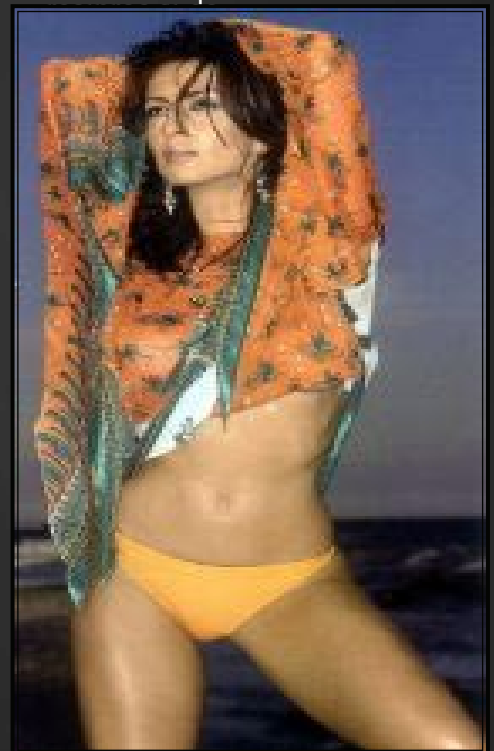
amenințat serios de bătrânețea care nu uită și nu iartă pe nimeni. A sosit deja vremea reparațiilor. Ar cam fi cazul să apară niște emisiuni interesante sau măcar niște prospături la care să te poți uita cu sonorul dat la minim, ca să-ți mai clătești ochii. La Marin și la Răduleasca nici măcar asta nu mai poți s-o faci, parcă nu mai sunt atât de proaspete încât să te bucure și fără să le auzi.

Cuplul de rivale e însă fermecător și cred că va dăinui peste ani. Cum se mai pupau ele pe platoul Surprizelor și cum își mai dădeau

ele mâinile pentru sinistrați, iar noi ne imaginam ce-și susurau la urechi veninoasele, păstrându-și zâmbetul pe buze! Asta era încântător. Micile lor înțepături care apăreau în presă cu ocazia diverselor mondenități au fost momente de reală încântare pentru publicul larg. Două femei frumoase și „focoase” care se înfruntă au făcut mereu obiectul atenției bărbaților, cât despre partea feminină a publicului, ea a fost mereu foarte curioasă în legătură cu rolul minunatului Bănică Jr. în toată afacerea asta, încercând să pună cap la cap povestea reală a vieții lui sentimentale, în vremea când era cu una, apoi cu mama copilului său, apoi cu cealaltă și ce sentimente mai are, dacă mai are pentru fiecare dintre cele mai sus amintite. Un adevărat festin mediatic, trebuie să recunoaștem.

Mai nou, Mihaela Rădulescu, de când are audiența probabil cât casa, s-a decis să facă ordine în presă. Adică să scrie ei la ziar că a umplut-o ea pe Marin cu maioneză din cap până-n picioare sau viceversa? Cu neputință! Atunci s-a decis să acționeze în justiție, să cadă capete, să se plătească saci de bani! Mama lor de nenorociți! Ele, fiind cu adevărat două doamne, rivalitatea fiind cu adevărat mediatică, inventată de presa înfometată din România, care nu se mai satură și scandalul acesta cu maioneză fiind o minciună sfruntată, gătită la foc mic în bucătăria publicației Avera, cineva trebuia să scoată adevărul la lumină. Redactorul șef, Adrian Halpert, a scos

însă artileria grea: SMS-uri de amenințare pentru draga de Răduleasca. Exemplu : „OK. N-ati vrut sa discutam. Materiale in pregatire. Noaptea dinspre 23/24 decembrie '89, turista engleza la poarta CC. Televizor din spatele caruia s-a tras”. Deci ori e serioasă treaba cu maioneza și Halpert acesta ține morțiș să demonstreze că divele se urăsc



moarte, ori banii pe care i-a cerut Răduleasca sunt suficienți să umple într-adevăr un sac și atunci trebuie trecut la discuții serioase pentru a împiedica fericirea atâtor copii orfani și nenorociți care ar primi banii câștigați la proces, așa cum au promis divele. Dar bine, bine, era nevoie să se ajungă la atât? Să fi avut publicația dovezi reale pentru faptele petrecute, să fi fost atât de dureros de adevărate încât să-i sară muștarul lui Halpert că nu binele și adevărul câștigă și să treacă la amenințări? Are într-adevăr Mihaela ceva de ascuns și acum o să pretindă că

Marin cot la cot cu Rădulescu

e o acuzație falsă, profitând de reputația dubioasă a ziarului? Ar fi avut și domnul redactor ceva de apărat, onoarea patronului, de care Mihaela s-a legat una-două, fără să se gândească prea mult dacă e șantajabilă sau nu. Și vedetele sunt întotdeauna șantajabile. E extrem de greu să-ți păstrezi reputația și să mai fii om. Cu alte cuvinte, nimeni nu e perfect. Nu m-ar mira dacă ar fi făcut ceva în trecut de care să nu fie tocmai mândră. Pe de altă parte, a cam avut tupeu să emită o serie de aprecieri la adresa patronului publicației, Dinu Patriciu, comparându-l cu un șef mafiot și acuzându-l de ipocrizie. Un curaj nebun, sau o conștiință nepătată?

Publicul e dezorientat. Nu mai pricepe nimic. Și toate acestea pentru oleacă maioneză care a vrut să sfideze legile gravitației.



Ana

ana.gabana@smacketeria.com

Genital

Viitura

Stau, stau. Da' să știi că sunt ofticat. Azi studiem particularitățile furtului de scurgeri de aer. Cracău' mă-sii. Hai să-l multiplicăm! Șase. Șase vișeuri în șase basculante cu șoferi beți cu vodka Transilvania... Dorm pe târnava cu vodka-n mână, te rog nu mă trezi, plutesc fericit, eeu și cu afluenții meu! Vi-l dau pe Homorod! Primiți? Sunt bogat în sărăcie dacă așez în depresiune, dar nu fac. Asemeni mie, voi naște monștri fără a raționa prea tare în

only one. Mortul râdea cu dinții sită într-un veceu mai puțin amenajat. Dacă ești atent se poate să nu îți cadă soarele-n cap. Dar dacă nu știe ce să facă se simte atras de tanti Raluca și, ca un pieptene năstrușnic, tot în cap îți vine. Nici Jiji nu te scapă! Io, Vladislav, mare voievod și domn autocrat. Nouă ne plac babele.

Sudoc nenorocit. S și N am din plin în creștere, dar Bnu prea. Ar mai fi un subiect, după care copy. Scurgeri, thread,

Viituri de vară aș turna peste voi.

Noeee!! Noeeeee!!! Hai că azi ne distrăm! Mai vedeți voi cer senin la vara din toamnă! Sau în subteran... Iona s-a ascuns în burta proprie, o ascundere strămoșească, ce tre' să ia sfârșit, orgasmic. Constatăm bugete. Dar cum, când dăm de blocaje / gresie și faianță?! Iar mă doare capul... Care?

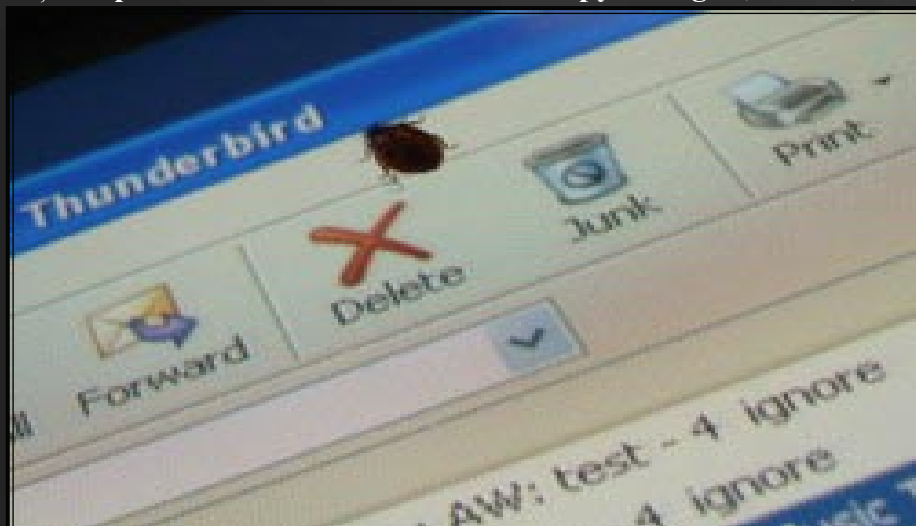
Vom seca puțul... Amin. Aoleu!

Coffee break

Pixul mortului rage matematic, uscat de vânturi ce s-au hazardat seismic în curbura osului vrâncean al peștișorului. La bordură stă fata complexă, surprinzătoare, logaritmând, pauză. Crivăăă! Cețuri exponențiale ale radicalului din 9 pe 5, de ordin 5. Adică mortu' social. Anarhie, dom'le. Rămân anul ăsta, în virtutea codului genetic colateral. Ați vrut democrație, democrație aveți! Le petit est tres joli, mais la vie n'est pas precieuse dans Panpaland Paris. În '77 vecinii de deasupra făceau dragoste. Costa mult și atunci. Da! Da! Dar nu mai conta. Flăcările iubirii alergau pe la 23 august. 60 de secunde! Trebuie însă să evităm tot ce ar putea să vină de pe perete, spărgându-se de tavan.

Ding!

Deratizare



poziția misionarului. Izvoarele mele se vor orienta către biata condamnată. Ele și o periută de dinți de importanță disputabilă. Mânca-o-ar bârsa de mașină de gunoi cu colectoru' ei că iar mi-a vărsat sectorul 4 în grădină, cu tot cu afluentul Pipera. Nisipul aurifer de la rinichi dăunează grav sănătății.

Azi sunt trist. Mă uit în jos la mortul zâmbitor, scăpat de la Săpânța. Afluent al lui Roșu, printr-o foarte largă poartă a apendicelui am identificat sursa: se-ntoarce-n loc, strâns de soare. H to He, who am the

runnable, but not hideable. The Python takes its toll. Abundența o făcea să plângă și să înjure cu vorbe mari de iarnă, în timp ce restul intrau în categoria fericitelor. Cică moare. Eu sunt mort. Nu-i așa rău. Mai greu e să te aduni dacă dă colina peste tine, așa, iar dacă te lovești preponderent cu capul o să îți strici căștile. Așa că lasă. Nu uitați că primăvara înseamnă renașterea vrăbiuțelor, după o iarnă grea plină de cerbi fleoșcăiți. În subteran cerbul nu plânge. Cerul plouă. Da. El plouă. Dacă aș fi cer aș ploua și eu pe voi, în cantități mari.

Genital

Viitura

Din nou, viiturile forestiere ne invadează, trăgând după ele metafizicul corpuscular intrauterin. În Kazakhstan e frig, BR? Biologia, materia mortului viu, descompusă. Suntem numerotați, deh. Ce legătură are cu legenda cartografică a meșterului Manole?... Păi are. Ambele fapte se pot spăla frumos cu săpun și detergent de bazin. În orice caz cred că Dero a făcut prea puțini copii. Așa că îi tragem la un indigo protejat. Vezi doar să nu se transforme în gândaci, că

e naturală, nu antropică. Coborârea e guvernată de un set de legi, aceleași ca și la deratizare și la zborul tonului sălbatic. Știu, e ridicol, dar măcar e pe bune! Am văzut eu cu chelia mea la Parcul Național de Numere Complexe, înflorite trigonometric.

Gorunule de la margine de topor... Chitară facem din tine! Etc. , fiindcă plăcerea e bucuroasă în lipsa zgârceniei de paturi rupte. În lipsa unei viituri, umplem depresiunea cu

Dar iată! Acum sunt retrocedat de primărie! ‘re-ați ai dreț! Ce incidente mele! Hazardul te mănâncă. Sau tu pe el, mânca-mi-ai hazardul în condițiile surmontării limitelor maxime sau minime de producere a nuprescurtezuului. Feedback! Se produce pe centura procesului, unde am călcat bariera riscului, fecundând oul în mod subiectiv. Ups, am uitat să îmi pun căciula înainte să ies în lume. Trebuia să pună cineva un semn la intrare: “Atenție! Frige! -- După cca. 12000 ore de funcționare poate apărea riscul conjugal!” Desigur, a apărut și jigodia rapid de tot, cu zarurile într-o mână și motivația în cealaltă.

Consolez specimene umane divorțate, cu siguranța auzului în relief, având duritate mare; se mai prăbușesc și ele din când în când, stârnite de torentul de lăptării din dotare. Etc. Primesc apoi teren mai mult sau mai puțin, dar îl umplu cu respect. Mister necitit. Continuu?...

Tanana, prăbușiri în octavă, cu grija opritului. Meri Crismăs, bă! Mda.



deratizarea-i scumpă! Cosorul lui Moceanu te așteaptă să îl salvezi, facă-se voia lui Panpa! Conservăm șobolani în asistarea scurtei, unde nici măcar legea nu pătrunde. Cu siguranță rezonanța vomei speologice

plastic ondulatoriu, tot cilindric. Floristic, zeama de trandafir capătă proporții universale. Bleah! Dașăș cu scara în cap, muiere! Ai fugit cu ursu’ din dotare, nici litiera nu mi-ai lăsat-o.



Spyked

spyked@smacketeria.com



BusterDBK

busterdbk@smacketeria.com

The Dudesons Movie

Rabbit Films & Destroy Entertainment

Unul din lucrurile care m-au amuzat cel mai tare în ultimul timp a fost o drăcărie pe care am avut plăcerea să o văd împreună cu un amic și ceva afinată (cred, nu mai țin minte exact ce era :D). E vorba desigur despre "The Dudesons Movie", care prezintă nebuniile a patru finlandezi cu o doagă lipsă și mult tupeu, despre care probabil unii ar spune că e mare minune să mai fie încă în viață...



Ce? Cum? Unde?... "The Dudesons" sunt patru indivizi, foarte buni prieteni încă din copilărie, care se țin de cascadorii în stil Jackass, chestii dureroase, trăsnete, care fac oamenii să cheme poliția și care pe noiăștia care stăm și ne uităm ne fac să râdem în hohote. Nu căășia care le fac nu se prăpădesc de răs. Trăsniții în cauză, pe numele lor Jarppi, Jukka, Jarno, HP, sunt finlandezi și fac acest lucru să se simtă atât prin limbaj (deși mai tot filmul este în engleză uneori mai și înjură în finlandeză)

cât și prin peisajele minunate de prin țara lor cu care ne delectează ocazional și care, trebuie să recunosc, sunt filmate cu un deosebit simț artistic. Dar să trecem la subiect... Indiviziiăștia fac de destui ani cascadorii și, după cum singuri vă veți da seama uitându-vă la filmul realizat de ei, se pare că nu s-ar da în lături de la nimic, oricât de trăsniță ar fi ideea. Am văzut sărituri peste casă cu mașina (oarecum... nu dau detalii că vă stric plăcerea), pești expediți în spațiu, saună în mijlocul unui lac înghețat, surprize de tot felul

și... argh! Dacă m-aș apuca să vă înșir ce e mai tare v-aș strica plăcerea așa că mai zic doar că unul din ei e transformat la un moment dat într-o țintă umană de darts și că animalul de casă al protagoniștilor este... un porc :).

Mai mult, tot ce veți vedea este (sau așa spun ei, eu unul îi cred) 100% real, fără sticle false cu care să își dea în cap sau alte prostii. Felul glumeț în care sunt abordate toate lucrurile, cascadoriile absolut demențiale, muzica și miștourile la adresa lui Britney Spears fac din The Dudesons ceva ce nu trebuie ratat. Eu unul vi-l recomand cu căldură și vă zic să nu faceți așa ceva acasă :).

P.S.: Mă întreb cum vor reacționa elevii finlandezi când unul din cei patru își va termina studiile și va ajunge profesor, după cum ni se spune în film că plănuiește :D.



BusterDBK

busterdbk@smacketeria.com

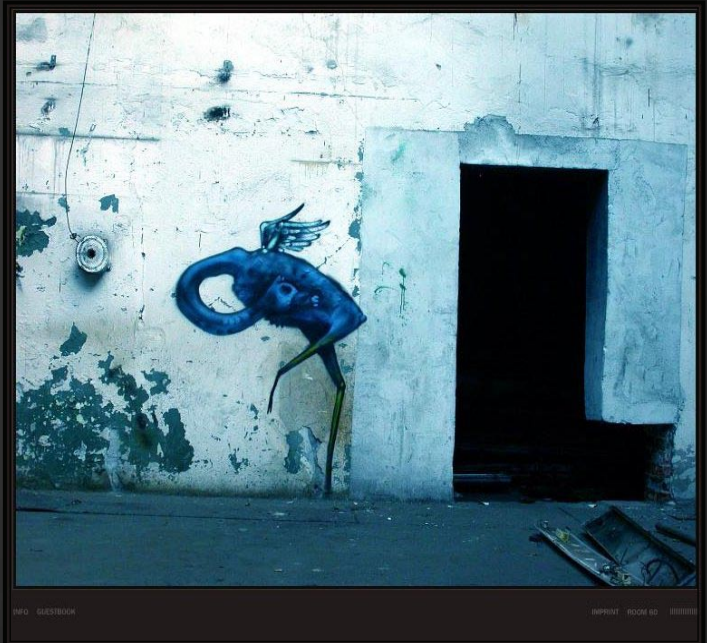
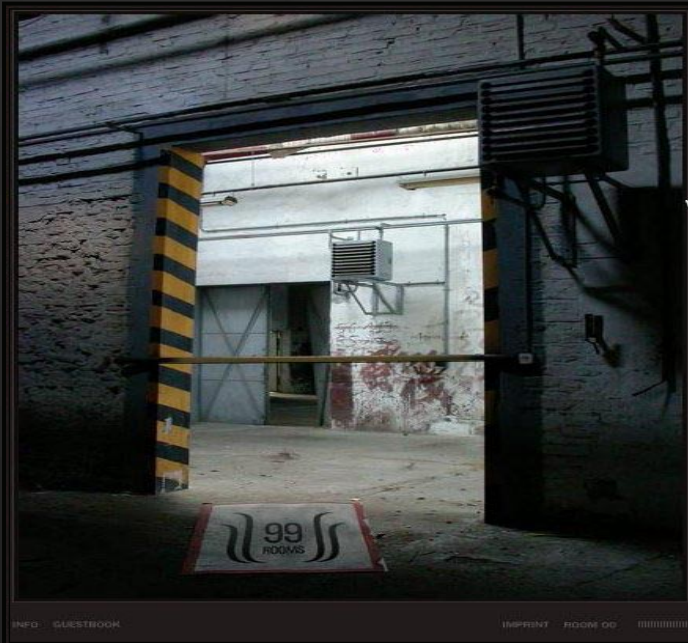
99Rooms

www.99rooms.com

La www.99rooms.com veți da peste un proiect artistic interdisciplinar ce combină fotografia, pictura, animația și sunetul într-o manieră cel puțin interesantă. Realizatorii

Atmosfera ce învăluie plimbarea noastră e una absolut dementială, primul lucru care mi-a venit în minte când am vizitat prima oară site-ul fiind că îmi dă același tip de fiori ca și

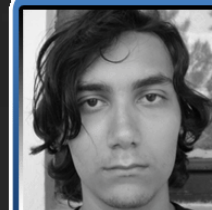
neuitat, așa că asigurați-vă că aveți volumul dat destul de tare. Îmbinarea dintre fotografiile și animațiile Flash e desăvârșită iar ideile în sine sunt aici țicnite, acolo sinistre, dar niciodată



proiectului vă invită a vă plimba prin 99 de "încăperi", unde vă veți întâlni cu diverse opere de artă, unele mai ciudate ca altele. În multe din aceste încăperi va trebui să găsiți "ceva" pentru a trece mai departe. Nu este însă vorba de un joc, căutarea fiind în general scurtă și utilizatorul putând sări oricând la alt cadru.

jocurile din seria "Silent Hill", adică fiorii adevărați, izvorâți dintr-un necunoscut care e totuși amenințător și nu genul de sperietură de care ai parte când te concentrezi la un joc și cineva îți sare în spate. La fel ca și în jocurile amintite, sunetul are o deosebită contribuție la crearea unui ambient de

lipsite de substanță. Inutil de spus, treaba asta vă poate pune fără probleme imaginația la lucru iar eu v-o recomand fără ezitare.



BusterDBK

busterdbk@smacketeria.com

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

www.smacketeria.com