

# Smacketeria

numărul 6 - septembrie 2007

revista online

## Test Drive Unlimited

Cel mai nou nume din seria Test Drive

LG KE850 Prada

Pidgin

Beneath A Steel Sky

Commander Keen 1

PC Rally

# Cuprins

## septembrie 2007

### Editorial

### Gadgets

--- iPod Touch

--- Yamaha BODiBEAT

### Mobile

--- LG KE850

### Software

--- Pidgin

### Games

--- Beneath A Steel Sky

--- Test Drive Unlimited

--- Commander Keen 1

--- PC Rally

### Filme

--- Jesus Camp - documentar

### Geni(t)al



Pentru sugestii, critică sau doar pentru a ne saluta, trimiteți un e-mail la adresa [feedback@smacketeria.com](mailto:feedback@smacketeria.com).

Citim fiecare mail cu foarte mare atenție și desigur oferim întotdeauna un răspuns.

Dacă doriți să vă alăturați echipei Smacketeria, folosiți aceeași adresă și adăugați în mesaj datele voastre personale (nume, e-mail, nr. tel.).

# Editorial septembrie 2007

## Ce ne-am întors !

Dupa 9 luni de pauza, am reușit în sfârșit să continuăm seria Smacketeria.

## Ce e nou ?

Fiind o relansare, nu se poate să nu schimbăm ceva. În primul rând am dezvoltat site-ul puțin, l-am extins cu secțiuni video, forum și screenshots. Dar și revista a avut de suferit, schimbând designul (cu unul mai simplu și mai frumos) și modul de prezentare (acum disponibil ca HTML). Oh și nu mai numerotăm paginile.

## Ce nu e nou ?

În 9 luni echipa s-a mai modificat, au mai plecat persoane și ni s-au mai alăturat persoane. Noi sperăm să fie mai multe, dar se pare că suntem nevoiți să sperăm în continuare.

## Ce ar fi nou ?

A venit toamna. În curând o să vedem frunze acoperind asfaltul, frunze intrând pe geam și așezându-se pe tasaturile noastre ca să avem un motiv să înjurăm, chiar și frunze pe revista Smacketeria. Și ar mai fi fumul de pe pagina asta, tot de la frunze.

## Ce nu ar fi nou ?

Stilul nostru de a scrie nu s-a schimbat. Încă nu nimerim tastele bine, încă nu reușim să ne încadrăm cum trebuie în pagini, încă suntem Smacketeria. Ada, și încă scriem despre jocuri vechi.

## Ce o să fie nou ?

O să dezvoltăm Smacketeria astfel încât oricine să poată scrie un articol la noi în revistă, o să aducem secțiuni noi site-ului (poate niște news, poate niște concursuri, poate niște benzi desenate, rețete culinare). Dar avem nevoie de mult ajutor.

## Ce nu o să fie nou ?

Nu suntem exact o revistă stabilă. Întotdeauna o să fie cineva cu gripă, cineva care are un job și e prea obosit și lipsit de chef să scrie, cineva care e prea stresat să scrie cum ar vrea, cineva care nu mai are o conexiune la internet. Nu știm dacă o să putem lansa revista în mod regulat (aceeași zi pe lună), dar ne vom strădui.

## Ne-am întors !

Da, ne-am întors.

-- Pirahna

# BODiBEAT

Yamaha a ieșit la lumină cu un mp3 player special creat pentru practicantii oricărui sport.

Ce are acest gadget în plus față de celelalte media playere? Potrivește melodiile în funcție de tipul de exercițiu pe care îl efectuați. Cei de la Yamaha susțin că BODiBEAT este primul player portabil care este capabil să sincronizeze muzica cu exercițiile tale. Player-ul monitorizează pulsul sangvin la nivelul încheieturii mâinii și selectează automat melodia care se potrivește cu ritmul exercițiului fizic. Jucăria vă va scoate din buzunar 650 lei.

Player-ul este dotat numai cu 512MB de memorie flash, fără posibilitate de extindere.

Raportul preț/capacitate nu este foarte favorabil. Dacă sunteți melomani înrăiți, iar muzica vă stimulează tonusul și doriți să ascultați tipul potrivit de muzică pentru exercițiul pe care îl efectuați, BODiBEAT este aparatul perfect pentru dumneavoastră.

-- Nosignal



# iPod Touch



După ravagiile făcute de iPhone în piața americană, se pare că măgul sălbatic vrea să elimine total concurența. Noua generație de iPod-uri denumită sugestiv "Touch" este fratele mai mic al lui iPhone, neavând calitate telefonice. Apple a păstrat același design clasic în construcția acestui gadget. Minunăția vine echipată cu un touchscreen de 3.5", utilizatorul folosind vârful degetelor pentru a-l controla. Cineva spunea că lucrurile mari vin în cutii mici. Același lucru se poate spune și despre iTouch. Player-ul de doar 8mm grosime a fost echipat cu o mână bună de features. Cei de la Apple au optat

petru interfața multi-touch, aceeași interfață care a făcut iPhone-ul o mare lovitură pe piață. Player-ul se poate conecta la o rețea Wi-Fi, utilizatorul putând naviga pe Internet și urmări video-uri pe YouTube. Utilizatorul poate, de asemenea cumpăra și downloada muzică prin iTunes Wi-Fi Music Store, sau Starbucks Music. Noul iPod vine în două versiuni: una de 8GB estimată la \$299, și una de 16GB la \$399. Player-ul va fi lansat în SUA, după cum spun cei de la Apple, undeva în octombrie, iar în Europa puțin mai târziu.

-- Nosignal



# LG KE850 Prada

nativă 240x400, făcându-l mult mai mare decât des-întâlnitul display QVGA. Ecranul TFT poate afișa 256K culori, mai mult decât necesar pentru poze. Funcționalitatea touchscreen-ului este mult mai bună decât mi-aș fi imaginat. Acuratețea este destul de bună, dar cred că va crea probleme pentru cei cu degete mari (ca ale mele). Ecranul trebuie să fie relativ curat, dar asta nu prezintă o problemă, partea plastică care acoperă ecranul fiind ușor de curățat.

Deși LG Prada vine echipat cu un ecran de 3", cei de la LG au amplasat pe partea frontală a telefonului butoanele send call și end call. Pe muchia stângă a aparatului este amplasat butonul pentru blocarea ecranului și butonul pentru acces la fișierele media și camera foto. Bateria cu care vine echipat terminalul este de 800mAh, scoaterea ei fiind necesară în cazul în care trebuie inserat SIM-ul sau cardul microSD de 256MB împreună cu care vine LG KE850.

Telefonul este bine construit, pare solid, iar accesoriile sunt, evident, de calitate bună. În ciuda faptului că este bine construit, nu l-aș purta în buzunarul din spate al jeansilor. Partea frontală a terminalului se menține curată. Despre partea din spate, din păcate, nu putem spune același lucru. Finisajul foarte lucios (piano black) atrage praful și murdăria, iar amprentele se pot observa ca pe buletinul unui criminalist.

LG Prada este o frumusețe de telefon, deși este subapreciat de unii. Are linii simple și elegante,

**În timp ce terminalele mobile și PDA-urile echipate cu touchscreen sunt pe piața românească de câțiva ani, telefonul LG KE850 Prada marchează prima mare încercare a unui mare producător de a crea un echipament care nu numai că se bazează (aproape) exclusiv pe touchscreen pentru a accesa și controla telefonul, dar, actualmente, utilizatorul trebuie să folosească degetele, nu un stylus.**

Realizat în colaborare cu faimoasa casă de modă Prada, KE850 este un telefon high tech, high fashion pentru cei cu pretenții "high". În ciuda designului rafinat, telefonul nu este un smartphone, dar asta nu face terminalul mai puțin incitant, desigur.

## Gimme some skin!

Design-ul terminalului este unul simplu. Telefonul măsoară 12.5mm în grosime, doar 99 în lungime și 54 în lățime, făcându-l ușor de ținut în mână. Telefonul are un aspect oarecum robust, deși cântărește doar 86g.

Marea lovitură a acestui telefon este ecranul înțesat cu ultimele tehnologii. Display-ul are rezoluția



conferindu-i telefonului un finisaj de clasă mare, având o funcționalitate ridicată, în același timp.

## Funcții de bază

LG KE850 Prada suportă rețelele GSM și EDGE pe cele două frecvențe europene -- 900 și 1800 MHz. Timpul de convorbire la acest telefon este de 5.25h.

Calitatea sunetului în timpul convorbirilor este destul de bună. Terminalul este puțin mai greu de folosit în timpul convorbirilor. Când un apel este în curs de desfășurare, apăsând tasta pentru acces la camera video va aduce pe ecran tastele numerice necesare pentru formarea unui număr. Tasta dedicată pentru blocarea ecranului afișează câteva opțiuni pentru cel care efectuează apelul (speaker, mute, hold).

Agenda de contacte este destul de simplă din punct de vedere al datelor stocate, dar greu de utilizat. Prada poate stoca

pentru fiecare contact numele, prenumele, numărul de mobil, de acasă sau de la birou, faxul, adresa de e-mail, un memo, un ringtone personalizat, o imagine și un grup de apartenență. Aceste opțiuni sunt suficiente pentru majoritatea utilizatorilor, dar nu pentru toți. Problema este strict una de funcționalitate. Scrolling-ul printr-o listă mare de contacte poate fi dificil, făcând utilizatorul să se bazeze pe mecanismul de căutare al telefonului. Aceasta este o problemă fundamentală, făcând telefonul mai puțin ideal pentru uzul de zi cu zi. O altă problemă destul de gravă ar fi că telefonul nu are comandă vocală, făcând accesul rapid la un anumit contact mult mai greu. Sistemul Bluetooth cu care vine echipat Prada este foarte versatil, suportând foarte multe profile, inclusiv rețele dial-up, căști mono sau stereo și multe altele. Starul arsenalului media al terminalului este senzorul său de



2 megapixeli, echipat cu o lentilă auto-focus. Rezoluția maximă a fotografiilor este 1600x1200px. Camera își setează balansul alb-negru automat, pozele ieșind optimizate 99% din timp. Auto-focusul funcționează ireproșabil, singura problemă fiind amplasarea subiectului în fotografie, care trebuie să fie neapărat în centru. Camera poate înregistra în format video la rezoluții QVGA. Browserul de fotografii este ușor de folosit, deși foarte lent, mai ales la generarea de thumbnail-uri.

Am fost foarte dezamăgit de music player-ul lui Prada. Nu suportă playlist-uri deloc, player-ul fiind imposibil de sincronizat cu Windows Media Player, iTunes sau orice alt sistem. Utilizatorul nu poate organiza muzica după album, artist sau gen, crearea sub-directoarelor în folderul-sursă fiind în zadar. Telefonul include aplicații PIM (Personal Information Management), dar și câteva jocuri. Ceea ce mi-a plăcut a fost aplicația pentru organizarea zilnică, și anume -- calendarul. De asemenea, mi-a plăcut modul în care poți selecta ziua respectivă, and presto. Software-ul cu care vine Prada vă ajută să importați contactele din Outlook pe telefon.

Celelalte aplicații PIM sunt destul de frumoase. Calculatorul, în special, este ușor de folosit dar și foarte simplu. Web browser-ul este adecvat, deși nu este foarte bine optimizat pentru touchscreen. Browser-ul nu suportă toate site-urile HTML/CSS, dar se descurcă cu majoritatea site-urilor cHTML optimizate pentru terminale

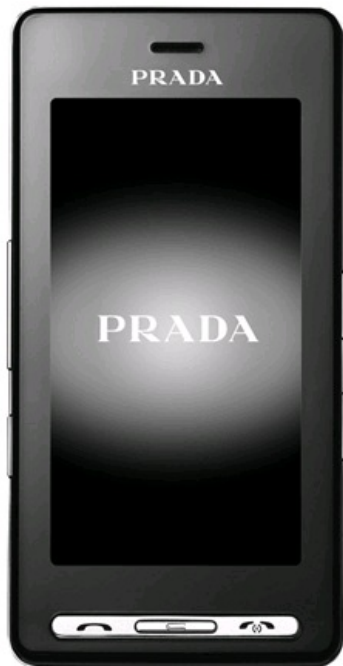
mobile.

Conexiunea PC-telefon se face prin intermediul interfeței USB, care funcționează în două moduri: modern sau mass storage device. Prada are o capacitate de doar 8MB on-board, obligându-i pe utilizatori să se bazeze pe cardul microSD de 256MB mai tot timpul. Interfața de utilizator este foarte elegantă, dar și complexă, pe alocuri punând dexteritatea utilizatorului la încercare. În afară de scroll-bar-urile greoaie și sistemul intuitiv de text (T9), nu am nimic de reproșat.

### Concluzia

LG KE850 Prada este, fără îndoială, un telefon elegant care va arăta perfect în poșeta unei doamne, dar și în buzunarul unui domn. Oamenii vor să pipăie minunata operă a tehnologiei secolului 21, ceea ce este un lucru bun, ținând cont că telefonul se bazează pe atingere. Interfața de utilizator are gașca ei cu probleme, care vor pune în dificultate o mână bună de utilizatori, ținând cont că Prada este acel tip de telefon cu care interacționezi. Player-ul media este cam șters, dar camera este mai mult decât rezonabilă. Dar... Întrebarea atot arzătoare este: poți să trăiești cu acest telefon?

-- Nosignal



Nota: 4.3 din 5

# Pidgin

## Speaking a common language.

La asta se referă de fapt termenul de *Pidgin*: un limbaj simplificat, folosit de obicei într-un grup de oameni ce vorbesc diverse limbi. De la filosofia asta au plecat developerii acestui Instant Messenger în momentul în care s-au apucat să îi dea formă. Cei în temă cu scena Free Software-ului cunosc faptul că *Pidgin* se numea (acum puțin timp) *Gaim* și că a fost inițial o implementare a AOL IM-ului pe platformele \*NIX. Recent, datorită unor presiuni făcute de (ex?)gigantul America On-Line, s-a hotărât schimbarea definitivă a numelui și a interfeței softului, deoarece versiunea 2.0 era demult așteptată, și odată cu ea acel hype care să facă acest program ceva mai popular în rândul maselor de utilizatori.

## Instant Messaging și frații mai mari

Nu știu de alții, dar mie nu îmi place deloc clientul standalone oferit de către cei de la Yahoo. Protocolul în sine nu mă deranjează (mai ales datorită faptului că e cel mai folosit pe plaiurile mioritice), dar programul poate fi ușor asemănat cu o legumă îngrășată artificial, plină de chimicale și alte chestii neplăcute, într-un cuvânt: bloated. Să nu mai vorbesc de banner-ul ăla urât, care mai nou are și reclame în limba română. Ei, *Pidgin* reușește să se debaraseze complet de treaba asta. Influențați foarte mult de interfața GNOME (să nu uităm totuși că atât *Pidgin* cât și bunicul său *Gaim* sunt bazați pe

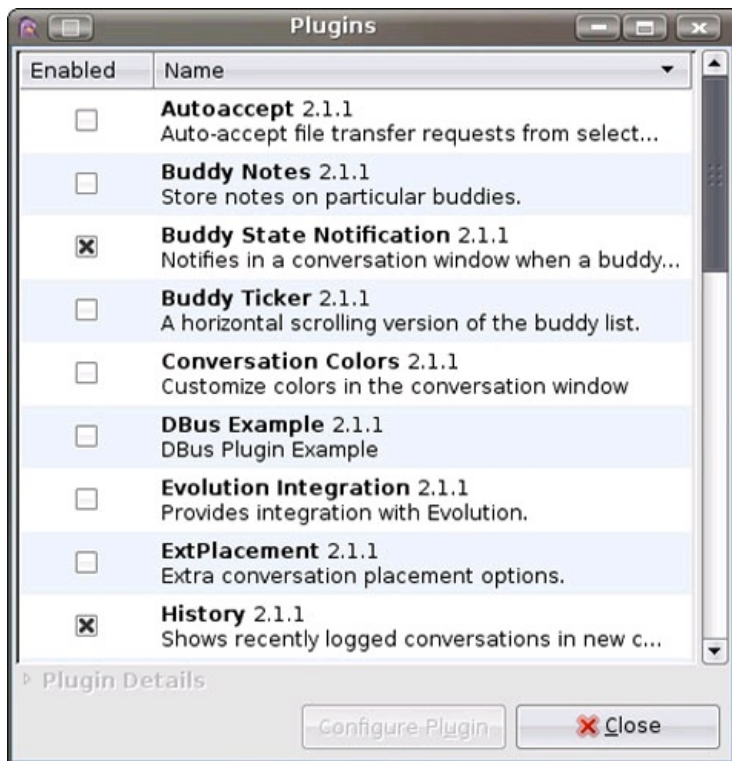
GTK+), designerii au dorit să ofere un look minimalist, ergonomic și lipsit de foarte multe zorzoane. Butoanele nu sunt exagerat de mari, fiecare meniu are utilitatea lui fixă, chestie ce aduce un mare plus factorului "ease of use" din punctul meu de vedere. După o scurtă perioadă de acomodare, userul se poate obișnui destul de lejer cu toate elementele de funcționalitate oferite de acest IM. Amintesc statusurile ce pot fi salvate, reutilizate și afișate diferit în funcție de cont (aceeași chestie pentru binecunoscutul display image, sau avatar), gruparea mai multor contacte (aparținând unor protocoale

## Program info

Developer: *Comunitatea OSS*  
Publisher: *pidgin.im*  
Tip: *Client IM*  
Anul aparitiei: *2007*

diverse) într-unul singur, dar nu în ultimul rând plugin-urile care oferă practic posibilități nelimitate utilizatorului.

Mai mult de atât, *Pidgin* este un client de Instant Messaging (dar nu numai) într-o continuă schimbare, designerii și fanii considerând că mai este mult de lucru. Dacă la momentul scrierii acestui articol am instalat versiunea 2.1.1, cu o zi în urmă foloseam 2.1.0 și cu alte câteva săptămâni înainte aveam pe hard *Pidgin 2.0.2*. Cu alte cuvinte, la momentul lansării sale, articolul s-ar putea să fie un pic în urmă, lucru de care nu mă mir deloc, având în vedere evoluția rapidă a development-ului acestui client.



Fiindcă interfața nu se prezintă cu mult diferită față de felul în care ne-au obișnuit clienții standard, voi vorbi despre feature-urile mai răsărite cu care vine IM-ul nostru. În primul rând, spre deosebire de Gaim, *Pidgin* este bazat pe libpurple, un set de librării menite să îmbunătățească vizibil calitatea a ceea ce înseamnă Instant Messaging-ul.

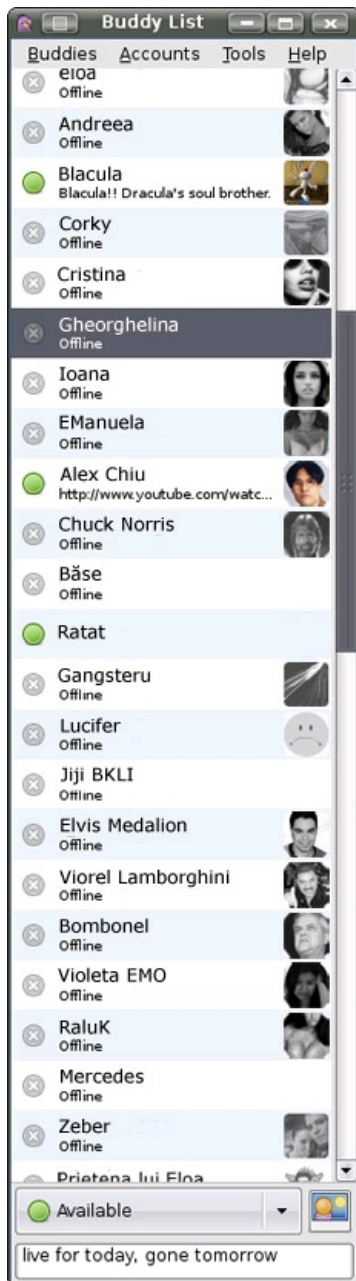
Apoi, portabilitatea a rămas un element cheie, programul putând fi instalat ușor pe Windows sau pe sistemele Unix-based (chiar am dat mai sus un motiv pentru care merită șansa în detrimentul unui Yahoo Messenger, de exemplu). Având codul la vedere, *Pidgin* poate fi teoretic portat pe orice platformă. Un alt aspect important este multitudinea de protocoale suportate, dintre ele putând enumera atât câteva mai cunoscute, cum ar fi AIM, XMPP (protocolul folosit de Google Talk), Yahoo sau MSN, cât și cele care pe la noi nu au așa chemare (ICQ, Gadu-Gadu sau SILC).

Ba mai mult, *Pidgin* este un pic mai mult decât un simplu IM, putând fi folosit drept client IRC.

Combinat cu suportul pentru metode de criptare precum NSS, TLS sau SSL, plus plugin-uri d-bus și posibilitatea de a suporta varianta open-source a arhitecturii .NET, toate acestea fac din *Pidgin* un client puternic, o opțiune deloc de ignorat.

### Pasărea cu pene purpurii se întoarce

... și am ajuns și la partea mai puțin plăcută a articolului, adică lipsurile de care dă dovadă programul pe care tocmai îl laudam mai devreme. În primul rând, amatorii de audibile-uri, imvionment-uri, webcam-uri și alte nebulii consumatoare de bandă vor fi complet dezamăgiți: *Pidgin* nu vine cu suport pentru așa ceva. Personal nu am simțit



lipsa acestor feature-uri (a se citi: mi s-au părut absolut inutile), dar webcam-ul ar putea fi considerat important pentru mulți, deci voi da o bilă neagră pentru acest minus. Cu toate acestea, de remarcat este faptul că whiteboard-ul din *Pidgin* se poate pupa bine cu *IMVionment-ul Doodle* din *Yahoo Messenger*. O altă bilă neagră o voi da *File Transfer-ului* care ori funcționează defectuos, ori deloc. Singurul caz în care am putut transfera fișiere a fost între doi clienți *Pidgin*. Între *Pidgin* și *Yahoo Messenger* acest lucru este imposibil (deși s-a discutat și răsdiscutat rezolvarea acestei probleme și tot degeaba), iar cu clienții *XMPP* (în speță *Google Talk*) nici nu a fost prevăzută o compatibilitate. Ciudat aș spune, având în vedere că o mare parte a celor care au lucrat la *Gaim/Pidgin* se află și în spatele clientului de la *Google*.

Nu pot să sper decât că treaba asta se va rezolva cât mai curând. Una peste alta, *Pidgin* e pe de o parte stabil, flexibil, dar pe de altă parte îi lipsesc multe funcții cu care adolescentul avid de conversații este prea bine obișnuit.

L-aș recomanda în primul rând persoanelor care preferă ceva simplu și util în locul chestiilor fancy-schmancy, apoi celor care nu posedă chiar ultimul răcnet în materie de procesor și RAM.

-- Spyked





# Beneath A Steel Sky

## Game info

Developer: *Revolution Soft.*  
Publisher: *Virgin Interactive*  
Gen: *Adventure*  
Anul aparitiei: 1994

## Un joc de care Orwell ar fi mândru

Probabil că o parte dintre voi vă întrebați de ce quest-urile, adventure-urile - sau cum le-o spune jucurilor ăloră în care umbli cu personajele, iei obiecte, le combini, le dezbină, vorbești, rezolvi, etc, mama mă-sii - probabil vă întrebați de ce genul ăsta de joc nu a mai apărut de câteva luni în revistă. Sincer să fiu, și eu m-am întrebat același lucru și am fost capabil să dau un răspuns destul de logic. Ei, jocurile astea mănâncă o grămadă de timp.

Cer efort intelectual, răbdare, perseverență, muncă și un pic de pasiune din partea gamer-ului care știe să facă analogie între o carte bună și un adventure din cele mai alese. Dar dacă Yogho Yogho nu v-a făcut prea tare cu ochiul, atunci sunt sigur că BASS o va face. Ok, sper. Cred că ați auzit de Revolution Software.

Un oarecare Charles Cecil a luat după el o gașcă de oameni și s-a hotărât prin anul 1990 să facă o companie de jocuri, dar nu orice fel de jocuri, ci adventure-uri. După ce respectivii au pus bazele unui engine numit Virtual Theatre engine, în 1992 a ieșit pe piață Lure of The Temptress pe platforme ca Amiga, Atari ST și PC. Imediat după relativul succes, producătorii l-au luat pe Dave Gibbons (desenator destul de cunoscut de benzi desenate prin anii '80; nume precum Judge Dredd sau Batman vs Predator cred că sunt destul de grăitoare) și au început să lucreze la o nouă poveste, inspirată din romane arhicunoscute precum Brave New World al lui Aldous Huxley



sau 1984 al lui George Orwell. Ce a ieșit veți putea afla în rândurile următoare.

## Un Foster's Lager, vă rog!

Avem face deci cu o distopie. Așa cum e normal în orice joc care se respectă (yeah, right), într-un viitor nu prea depărtat pământul se duce naibii din cauza băilor de napalm și a infuziilor de bombe atomice, administrate cu simțul răspunderii în scopul eliminării de virus uman înalt patogen. Nu scapă nici emisfera de sud, deci pe undeva prin deșerturile australiene (în locuri necontrolate de către guvern, numite sugestiv "the Gap") un oarecare copil pe nume Robert - personajul principal al poveștii - este descoperit de către băștinași. Treaba se împute rău peste mulți ani, când niște oameni în uniformă îl caută pe Robert (care între timp a primit numele de familie Foster), îi omoară familia adoptivă și îl răpesc. Lucrurile nu merg totuși ca la carte, deci elicopterul în care se află agenții și Foster eșuează

undeva în mijlocul orașului Union City, într-o fabrică de ardere a deșeurilor. De aici, Robert Foster va afla de ce este căutat de băieții în uniformă, ce se întâmplă în orașul ăla mare și cine este el de fapt.

Background-ul poveștii (și implicat al acțiunii jocului) este unul pur orwellian. Union City este al doilea oraș-stat (ca suprafață) din cele șase rămase după război; stat în care guvernul, parlamentul, justiția și toate celelalte sunt reprezentate de o singură entitate, adică de big brother-ul pe nume LINC. Practic, e vorba despre un stat constituit pe principii așa-zis neo-democratice, asemănătoare mai degrabă cu cele de tip comunist, impuse de către niște "uniuni". Acestora li se opun marile corporații, cum ar fi Hobart, lupta dintre Union City și Hobart fiind de fapt back-story-ul jocului. Undeva între cele două și deasupra lor se află LINC, o chestie trei sferturi robot și un sfert umană, care tinde să își întindă tentaculele

asupra tuturor aspectelor vieții umane.

### Exterminate! Exterminate!

Gameplay-ul e același cu care împătimitii quest-urilor au fost obișnuiți în Lure of The Temptress sau în Broken Sword. Click-ul stânga se folosește la analiza obiectelor înconjurătoare iar click-ul dreapta e bun pentru manipulare, vorbe goale și alte asemenea. Inventory-ul se află în partea de sus a interfeței (apare numai când e mutat mouse-ul în zona respectivă), iar meniul jocului poate fi accesat printr-un F5 (chestie de care nu m-am prins chiar ușor, având în vedere că nu am manualul jocului, dacă o fi existat așa ceva). La capitolul interfață cu utilizatorul nu prea există elemente care să încurce gamer-ul, chestie care m-a bucurat destul de tare (și care în ziua de azi e floare rară).

Design-ul jocului este făcut de către Dave Gibbons și are o groază de elemente inspirate din Mad Max, spre exemplu: peisajele deșertice, tunsorile băștinașilor. Pe de altă parte, orașul are un design futurist-industrial, pur distopic. În ciuda acestui aspect, jocul nu păstrează deloc o notă sumbră. Replicile personajelor au cuvinte accentuate într-un mod funny,

se fac referiri ironice la "cheful de muncă al cetățeanului" (supervisor-ul din uzină), la burocrăție și la justiția oarbă, surdă, șchioapă și beteagă de o mână (pe tema asta se desfășoară în joc o scenă absolut delicioasă). Dar subtilitățile jocului nu se opresc aici. Se fac referiri la cele trei legi ale roboticii lui Asimov ("those are fiction!"), plus că diverse personaje apar mai târziu în Broken Sword sub forma unor easter egg-uri și... de aici las cititorul să disece.

### Do androids dream of electric sheep?

După cum spuneam și mai sus, jocul este construit pe Virtual Theatre engine, o chestie absolut simplă care lipsește jocul de orice bug-uri (eu nu am întâlnit niciunul pe parcursul plimbărilor prin universul jocului). Muzica este MIDI, o chestie parcă nu așa plăcută, dar suportabilă având în vedere anul lansării jocului. Speech-ul este la rândul lui un element important, iar la capitolul asta mi s-a părut că actorii forțează intenționat nota spre a crea un comic (personajul Danielle Piermont e un exemplu bun în sensul ăsta). Pentru evitarea problemelor de compatibilitate cu XP-ul am

recurs la binecunoscutul ScummVM, 100% compatibil cu BASS. Partea bună e că ScummVM e available și pentru Linux sau OSX, ceea ce înseamnă că jocul poate fi jucat cam pe orice platformă (inclusiv pe Amiga și pocketPC). Extinderea asta masivă a compatibilității a fost cauzată de scoaterea jocului de pe rafturile magazinelor în august 2003 și catalogarea sa drept freeware, după care fix pe net a ajuns. Cu ocazia asta, varianta CD a jocului (cu full speech și toate ălea bune) a fost luată sub aripa protecție a celor care se ocupă de ScummVM cel open-source și a fost pus pe sourceforge.net, în secțiunea extras. Cred că ăsta e un argument destul de bun care să vă determine să puneți mâna acum pe joc și să îl devorați.

În încheiere o să îmi dau și eu cu părerea în jocul ăsta, ba o să îmi permit să fiu de-a dreptul subiectiv. Povestea mi-a plăcut la nebunie, grafica, speech, control, tot. Cu toate astea, jocul mi s-a părut extrem de scurt (doar câteva ore de joc, aproape că reușesc să le număr pe degetele de la o mână), lăsându-mi o senzație de fad.

Comparându-l cu producțiile ulterioare (adică cele două Broken Sword-uri), jocul pare mai slab, deși subiectul e unul incredibil de fain. Pentru a evita să o mai lungesc prea tare, eu recomand oricum cititorului să pună mâna pe joc și să îl mănânce pe pâine. Merită cu siguranță, pentru fanii genului și nu numai.

-- Spyked



Nota: 4.6 din 5

## Game info

Developer: *Eden Games*  
Publisher: *Atari*  
Gen: *Street Racing*  
Anul aparitiei: *2007*

# Test Drive Unlimited

## Intro

Salut ! În calitate de nou coechipier la Smacketeria mi-am propus să aduc un plus de nou în cadrul revistei, mai exact un joc nou. Deși lansat în toamna lui 2006, Test Drive Unlimited este destul de călduț încât să vorbim despre el. O sa încep cu o mică lecție de istorie căci avem ce povesti. Primul joc din această serie a apărut în 1987, lansat de Infogrames. De atunci si până la "Unlimited" au mai fost lansate 12 titluri dar se pare că nu au avut un succes la fel de răsunător, fiind mereu în umbra unor jocuri de genul NFS. Test Drive Unlimited este al 14-lea titlu și între timp Infogrames și-a schimbat numele în Atari. Timp de aproape 7 ani Atari nu a mai scos nici un joc din această serie așa că ar trebui să ne așteptăm să fim dați pe spate :).

De joc am auzit întâmplător și am început să caut pe Google detalii. Am fost mereu atras de jocurile ce reușeau să aducă cât mai mult realism în mediul virtual și de asemenea mi-au plăcut întotdeauna jocurile foarte detaliate grafic, iar cum Test Drive Unlimited promitea toate acestea și încă ceva, m-am decis să îl joc.

## Gameplay

După instalare și pornire te trezești într-un aeroport, deși, personal, nu planuiseși nici o vacanță. Aici îți alegi unul din cele 8 personaje disponibile să te reprezinte; fetele pot răsufla ușurate, aveți și voi ce să alegeți. Personajul este personalizabil din cap până în picioare, dar sfatul meu este să nu pierdeți multă



vreme cu acest aspect pentru că rar o să aveți ocazia să vă priviți. La aterizare aflați și unde ați ajuns: este vorba de insula Oahu din Hawaii pe care cei de la Atari s-au străduit, zic ei, să o redea cât mai exact, iar asta reprezintă cam 1700km de drumuri și autostradă, câteva orașe și vegetație cât cuprinde. Ce au omis însă sunt oamenii de pe insulă, cât și un număr considerabil de cladiri, statui, străzi, etc. Lipsa oamenilor însă este cea mai sesizabilă dintre aceste probleme întrucât după un timp începi sa te simți foarte singur în joc, în comparație cu lumea foarte vie din GTA Vice City.

Și ?! Mai departe ? Păi se pare că ai ceva verzișori la tine așa că din aeroport fugi direct la firma de închiriat mașini, pui mâna pe un motor și îți cauți o casă. Prezentată foarte frumos și costând o groază de bani, de casă nu ai nevoie decât pentru a

schimba mașinile între ele și a le parca. Pentru început nu îți vei permite o casă prea scumpă, un garaj pentru 4 mașini și un apartament într-un bloc sau o casă. Trebuie sa precizez că nu îți poți cumpăra mai multe mașini decât permite garajul așa că mai târziu sau mai devreme o să mai dai câteva sute de mii de dolari pe o casă mai mare. În drum spre agenția imobiliară o să observi prima diferență majoră, vei avea de parcurs aproximativ 4 km reali dar cum timpul pentru care ai închiriat mașina se scurge iar tu te grabești, voi reveni mai târziu asupra acestui aspect.

După casă urmează să îți cumperi o mașină iar Atari laudă acest joc cu 125 vehicule, mașini și motociclete, toate reproduse în detaliu după realitate. Pentru început ai disponibile doar 3 reprezentanțe: Alfa Romeo, Audi și Chevrolet. De îndată ce ai și o mașină personală începi cu

adevărat să explorezi lumea Test Drive Unlimited, iar pentru asta primești niște ajutor de la un GPS și o hartă care îți va dezvălui mai multe curse și locații.

Test Drive și majoritatea jocurilor de curse; distanțele, mărimile autovehiculelor, viteza, manevrabilitatea, efectele vizuale și sonore, etc., toate sunt foarte

mai văzut. În caz de plictiseală extremă o poți lua printre copaci, prin pădure, pentru că acest lucru nu îți este interzis cu toate ca există suficiente zone pe insulă unde nu poți intra din cauza unor pereți invizibili.

Judecând în ansamblu se pare că Test Drive Unlimited a avut la bază ideea principală de condus. Scopul tau principal în joc nu este nici câștigarea a cât mai multe curse, nici câștigarea unor sume cât mai mari (necesare totuși dacă îți dorești un bolid mai puternic). Scopul principal se axează mult în jurul condusului efectiv iar jocul a fost făcut să meargă cel mai bine cu un volan căci tastele sunt de multe ori mult prea sensibile. Lipsuri există și la acest capitol. În trafic ceilalți șoferi nu te bagă deloc în seamă, poliția nici nu vede când treci pe lângă ei cu 250km/h sau treci pe roșu și



Jocul nu are un storyline și pentru acest fapt, alături de lipsa de viață din joc, cu excepția traficului, te poți simți înstrăinat. Libertatea absolută presupune storyline-ul tău propriu așa că dacă Atari nu a creat unul va trebui să ți-l crezi tu, nu în joc ci cu imaginația proprie.

Clădirile pe care le poți accesa pe insulă sunt în principal reprezentanțe auto/ moto, firme de închirieri auto, ateliere de tuning, agenții imobiliare sau magazine de îmbrăcăminte. Dacă vrei să intri în una din aceste locații trebuie să ai la tine ceva verzișori și cum pe majoritatea i-ai dat pe casă și mașină trebuie să începi să faci alții. Câteva tipuri de misiuni împrăștiate de-a lungul și de-a latul insulei te vor ajuta să îți refaci averea iar acestea sunt diferite curse, transportarea unor autostopiști/top modele/pachete ilegale sau livrarea unor mașini. În cursul explorării insulei vei observa multe diferențe între



realiste sau cât se poate de realiste, iar această calitate vine cu un compromis, jocul devine după o vreme repetitiv și se instalează o oarecare monotonie. Deși explorezi noi și noi părți din insulă, copacii, drumul, clădirile, toate arată foarte similar cu ce ai

dacă se întâmplă să lovești o mașină scapi destul de repede.

Aici se încheie secțiunea de Gameplay pentru că mai mult nu așa avea ce să spun, am omis diferite detalii pentru că vreau să vă las și vouă plăcerea de a descoperi câte ceva la acest joc.

## Grafică

Cu toate detaliile grafice la maxim, Test Drive Unlimited te face sa vrei să vezi cât mai multe. Autovehiculele, atât în interior cât și la exterior excelează în detalii, fiind copii fidele ale realității. Insula este modelată în detaliu, cu vegetație abundentă, texturi frumoase, iar lumina ambientală oferă un plus de atmosferă variind între dimineață și după-amiază; noaptea din păcate nu există.

Alte elemente care contribuie la atmosferă sunt frunzele și zările care zboară neîntrerupt în parbrizul tău și pentru început adaugă un plus senzației de mișcare, dar devine deranjant pe măsură ce joci, iar acest zbor de obiecte în parbrizul tău nu încetează.

Ceea ce lipsește realismului din Test Drive Unlimited este posibilitatea de distrugere a autovehiculelor sau a obiectelor din jur, cu toate că mașinile din trafic pot fi lovite și se distrug, mașina ta este indestructibilă.

Uneori vă puteți lovi de bug-uri grafice cum ar fi mașini care nu există, dar va ciocniți de ele, însă căt l-am jucat eu nu am întâlnit acest fenomen de prea multe ori.

La capitolul grafică, Atari nu a făcut prea multe compromisuri; jocul arată excelent.

## Sunet

Motorul fiecărei mașini sună diferit și asta oferă un plus de diversitate jocului, dar cam aici se oprește. Sunetul motoarelor se aproprie foarte puțin de realitate. Vocile sunt rare în joc și prost sincronizate cu mișcarea buzelor și ce am observat personal este că nu există un sunet de trepidație a mașinii pe șosea. Posturile de radio pe care le poți asculta în mașină sunt puține și au doar câteva melodii, partea bună este că îți poți adăuga tu din calculator melodii preferate. Pentru acest lucru trebuie să îți creezi un folder Radio și un folder cu numele postului de radio în My Documents, și să îți copiezi acolo MP3-urile favorite. Toate sunetele din joc variază în funcție de unde privești și cum. Dacă ești în mașină, radioul o să se audă mai tare și motorul mai încet. De asemenea dacă privești din mașină și cobori geamurile, vântul și motorul or să se audă mai tare pe măsură ce accelerezi. Atari s-a descurcat bine și la capitolul sunet, deși se putea mult mai bine.

## Sistem și preț

A venit momentul să afli și ce "sculă" îți trebuie pentru a juca acest joc și cât vei da pe el.

Producătorii spun că jocul nu are aproape deloc timp de încărcare ... pe sisteme puternice. Păi merci, coane, asta deduseserăm și noi. Un calculator la 3GHz cu 1GB de ram și 256MB pe placa video reprezintă minimul necesar. Eu am testat jocul pe un Intel Core2 Duo 2.6GHz, 4GB ram și un GeForce 8800GTS la 320MB ram și vă pot spune că uneori se observa că se "împiedică". Prin urmare acest joc necesită un sistem destul de



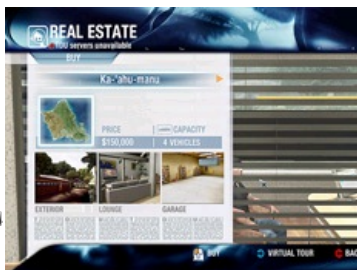
puternic dacă vrei să te bucuri de tot ce poate să ofere. Dacă totuși ai un sistem bun va trebui să te gândești la preț pentru că acesta ajunge la 50-60 euro în România; un pic cam scump dacă mă întrebați pe mine.

## Concluzia

Ați observat cu siguranță mulți de "dacă" și de "dar". Atari a creat un joc foarte bun cu multe lipsuri de bun simț care probabil stăteau la îndemână și nu ar fi fost o problemă pentru implementare. Printre acestea se enumera prezența oamenilor, un AI mai dezvoltat, o poliție mai riguroasă, sunete de o calitate mai mare etc. Lipsa unui storyline, elementele repetitive, lipsa elementelor random, etc. măresc riscul de plictiseală sau dezorientare a gamer-ului mediu și încet încet prețul începe să nu se mai justifice, calculând că pentru o experiență care face uz de tot ce oferă jocul mai ai nevoie și de un volan. Pentru cei care iubesc să conducă și nu au nevoie de un scop anume pentru asta și pentru cei care au deja un volan, Test Drive Unlimited vă va ține ocupați o vreme și vă va delecta privirile cu mașini superbe și peisaje memorabile.

Bob vă urează spor la butoneală.

-- Bob



Nota: 3.0 din 5

# Commander Keen

## Part 1

...sau visul trăit de orice geek în copilărie.

Înainte să încep a vorbi despre jocul propriu-zis, trebuie să menționez că titlul complet dat de către autori (sau mai bine spus: titlul dat de către omul din spatele jocului, Tom Hall) este *Commander Keen In "Invasion of The Vorticons", Episode 1: Marooned on Mars*. Bine bine, atunci eu ce prezint aici? Păi... acum mai mult de 15 ani era la modă modelul shareware de distribuire al programelor, în cazul jocului de față un model propriu al distribuitorilor, Apogee.

Practic, prima trilogie a universului *Commander Keen* se numește "Invasion of The Vorticons", iar partea întâi a trilogiei (pe care o voi prezenta în acest articol) a fost oferită pe tavă, prin diverse metode de sharing existente pe vremea aia, de către Apogee. Părțile a doua și a treia... sunt ceva mai greu de găsit în ziua de azi, în principal datorită faptului că id Software nu au declarat încă jocul abandonware.

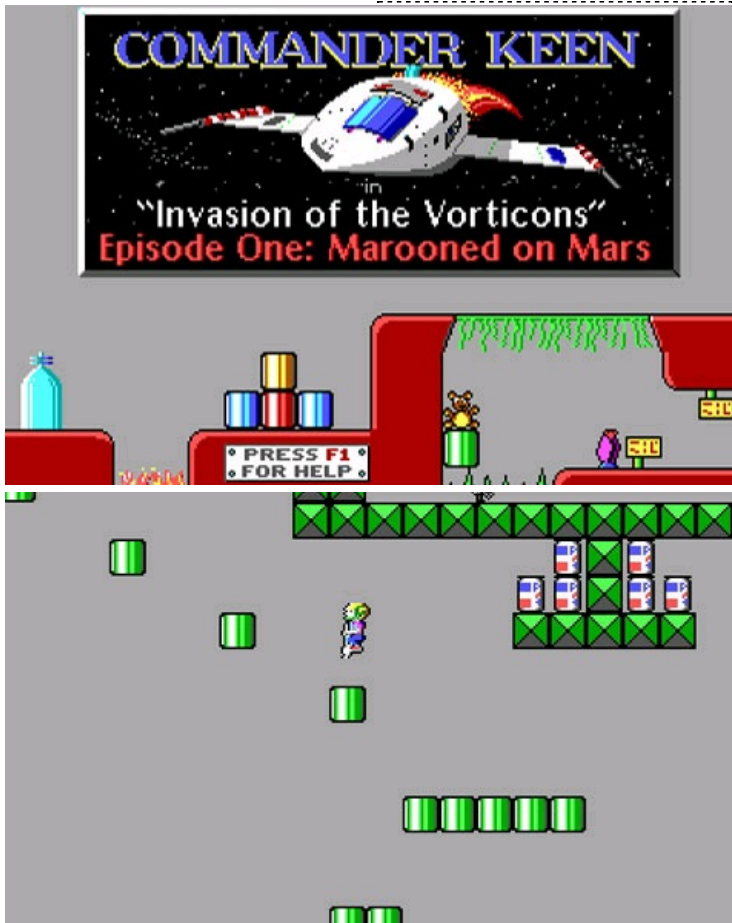
### Billy Blaze și marțienii.

Cred că de undeva din povestea asta se trage și subiectul din Dexter's Laboratory. Este vorba de un fir epic comic, banal, specific poveștilor pentru copii. Numele eroului principal este Billy Blaze, un băiat geniu de vreo opt anișori care reușește să construiască o navetă spațială din te miri ce: conserve de supă, plastelină și paiuri de la sucul lui preferat. Și ca orice erou, Billy al nostru așteaptă să vină seara, când ai lui pleacă în oraș și babysitter-ul adoarme, îi fură

casca de fotbal fratelui său și se transformă în... sunet de tobe... liniște... mulțimea e în delir... Commander Keen, Defender of Earth!

### Game info

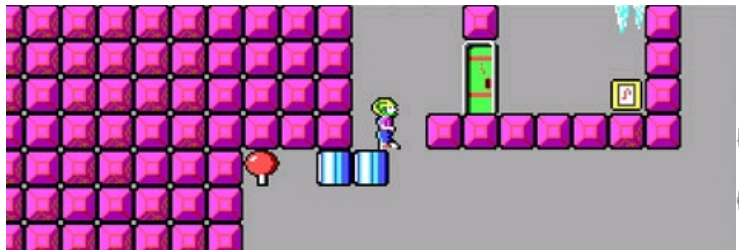
Developer: id Software  
Publisher: Apogee Software  
Gen: Side-scrolling  
Anul aparitiei: 1990



În acest prim episod, Keen al nostru își dă seama că niște alieni supărați de pe planeta Vorticon VI nu îl plac, așa că se pregătesc să îi facă felul. Deci după o plimbare liniștită pe bulevardele de pe Marte, căpitanul observă că nava nu vrea să îi pornească.

Nebunii verzi i-au furat părți cheie ale rachetei și le-au ascuns în orașe îndepărtate de pe teritoriul marțian. Jucătorul va trebui să îl ajute să găsească diversele componente înainte să vină părinții acasă și să îi tragă o mamă de bătaie că nu a fost

cuminte. În călătoriile sale, Keen va da ochii cu alieni mai mult sau mai puțin prietenoși, mai mult sau mai puțin enervanți, cu ființe care îi vor pune piedici, țepi, foc, plus alte chestii menite să crească adrenalina în sângele copilului care și-a pus în cap să joace așa ceva.



### Încă un platform game.

Dar nu unul oarecare, ci probabil primul joc de platformă scrolling de a doua generație care a fost lansat pe PC. Intrând puțin în coordonate istorice, voi spune că în 1989 platform game-urile pentru DOS erau puțin în urma celor apărute pe consolă.

Prince of Persia avea într-adevăr o grafică și animație superbă, dar era bazat pe succesiune de ecrane, lucru un pic frustrant la capitolul gameplay.

Commander Keen a spart piața în 1990, cu ajutorul lui John Carmack și a celorlalți programatori de la id Software, aducând acel scrolling și grafica pentru display-uri EGA.

Putem spune că jocul se află aproape de nivelul unui Sonic the Hedgehog, lansat de către Sega în același an, și un pic peste jocurile SNES din anii anteriori.

Ca și gameplay, *Commander Keen* se aseamănă izbitor de mult cu *Super Mario Bros.* Seamănă, dar nu răsave. Accesarea nivelelor se face cu ajutorul unei hărți principale, dar

obiectivul principal al jocului nu îl reprezintă explorarea în întregime a hărții, ci găsirea obiectelor pierdute de către Keen. O foarte mare parte din nivele au un rol informativ sau aduc completări poveștii. În cadrul unui nivel, gamer-ul va trebui să adune cartele de acces, diverse obiecte delicioase care contribuie la scorul final (element de arcade cel puțin simpatic în acest joc), dar mai ales item-urile cheie, care de obicei se găsesc la ieșirea din nivel. Multe locații pot fi dificil de explorat sau găsit, deci jucătorul va trebui să își folosească inteligența și spiritul de observație, dar și pogo stick-ul din dotare, un element original al jocului, care e util când vrei să sari peste obstacole mai late/lungi/înalte. În ceea ce privește alienii, jocul e în general populat cu puțini verzuilii ostili, câțiva roboți și niște șoricei (?) veniți parcă dintr-un vis urât de-al lui Tom Hall. Varietatea inamicilor nu e una mare, dar nici nu era nevoie de multe tipuri de monștri, având în vedere că jocul

e relativ scurt (nu pun la socoteală faptul că am repetat unele nivele de mai mult de zece ori înainte să ajung să le completez).

### Yikes again!

Atmosfera jocului este specifică vremii, foarte arcade-ish. Sunetul e exclusiv pc-speaker based, ceea ce poate deveni un pic enervant uneori. Combinat cu faptul că în joc există niște creaturi mici, verzi, care nu mușcă și nu trag cu laser, dar împing caracterul principal (la propriu) pe culmile disperării în momentele absolut nepotrivite, per total jocul poate să pună cu succes la încercare răbdarea gamer-ului. Recunosc faptul că din tot ce am jucat din seria *Commander Keen*, această primă parte mi se pare cea mai fadă și lipsită de substanță. Prima dată când am pus mâna pe el l-am aruncat repede într-un colț și m-am apucat de partea a patra. Cu toate astea, poate fi un joc distractiv, mai ales pentru cei care au prea mult timp liber, aici intrând și copiii cu vârste până în 10 ani. Celorlalți le pot sugera să dea o privire peste el, măcar în virtutea nostalgiei dacă nu pentru altceva. Oricum jocul stă gata să fie downloadat.

-- Spyked



Nota: 4.0 din 5

## Game info

Developer: *Digital Dreams*  
Publisher: *Digital Dreams*  
Gen: *Racing*  
Anul aparitiei: 1995

# PC Rally

## Cu Titi(ul) prin țărăină.

lată că a venit un moment greu pentru mine, adică momentul de a mai scrie un articol, ba chiar un review pentru un joc de curse (?). Precizez că nu-i prima dată când am avut intenția de a face review unui joc de acest gen (a se citi: spaicul se mai joacă din când în când și de-astea, chiar dacă de cele mai multe ori dă cu mașina – virtuală, să nu îl puneți la volanul uneia reale - de toate alea), dar este prima dată când am decis să și pun în practică treaba asta. Și am început cu un subtitlu care probabil o să vă facă să credeți că jocul e cumva sponsorizat de domnul Constantin Aur. Nu e cazul, deși ar fi fost fain să fie așa. Și chiar dacă jocul se vrea a fi unul cu ralieri, nu are nici o legătură cu Titi al nostru.

## Mărturisirile unui paralel

Păi da. Trebuie să mărturisesc faptul că acum o săptămână-două când m-am trezit cu el în brațe, jocul ăsta nu îmi era deloc străin. L-am mai jucat acum mulți ani. Și m-am lăsat repede de el, că doar așteptau altele mult mai importante la coadă. Și hotărându-mă să îl rejoc (de data asta pentru mai mult de două-trei minute), am purces în a căuta informații despre joc și compania producătoare. Despre jocul propriu-zis nu am găsit date utile decât pe Abandonia (de unde apropo, curioșii îl pot descărca fără griji), iar în ceea ce îi privește pe cei de la *Digital Dreams Multimedia*... deși la început am dat peste altfel de frumuseți decât firme producătoare de jocuri cu mașini



(și Dumnezeu mi-e martor, Google e de vină), mai apoi am reușit să aflu că acești *Digital Dreams Multimedia* sunt de fapt un studio de producție obscur de prin Spania, care a scos pe piață niște jocuri la fel de obscure, dintre care câteva adventure-uri și câteva strategii. Ba chiar și unul sau două RPG-uri.

Dar revenind la *PC Rally*, eh, acest joc e un fel de ceva chestie, ceva ce se aseamănă destul de vag cu un simulator de raliu. Adică, trecând direct în "pâinea" jocului, este vorba de o chestie simplistă, arcade, în care tu, jucătorul, trebuie să fugi cu mașina prin treaba și au obstacole (adică bușteni, cazane, rampe, mormane de guno... nu) și tot felul de alte nebunii. Producătorii s-au gândit să simplifice și mai mult treaba și au oferit patru taste pentru efortul jucătorului, o accelerație, una bucată frână, plus tastele pentru direcție, fiindcă era nevoie și de așa ceva.

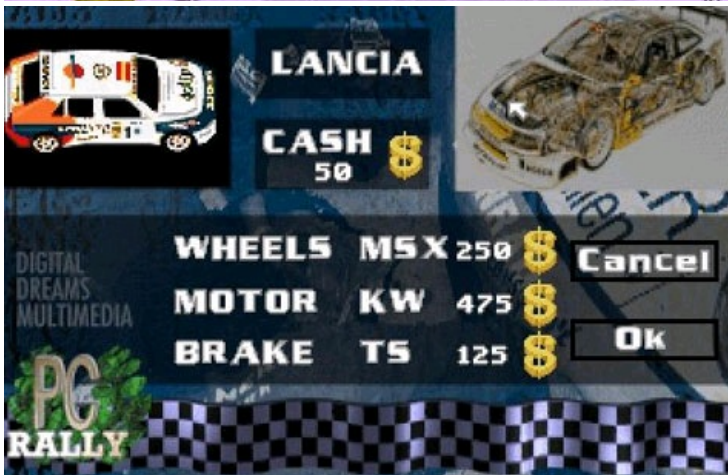
Nenea gamer-ul își va putea face de cap cu una din cele două mașini pe care le are la dispoziție, și anume Toyota Celica și Lancia Delta. Componentele mașinii alese (în număr de trei, pe numele lor: direcție, motor și frâne) pot fi upgrdate, dar degeaba, fiindcă sincer să fiu nu am simțit vreo diferență... atâta doar că banii virtuali pe care îi câștigam trebuia să îi investesc în ceva, și cum nu aveau de vânzare gogoși cu gem am zis că o să îi bag în cele trei chestii de mai sus. Și cum cifra trei e o chestie recurentă în acest simulator (?), există trei moduri principale de joc (mai bine îl făceau "fantasy rally sim", pe cuvântul meu): "Training", în care vom fi puși față în față la alegere cu obstacole, respectiv cu o groază de curbe, modul "Run Track", cu trei niveluri de dificultate... mă opresc puțin aici. Există câte zece track-uri pe fiecare nivel de dificultate, fiecare





### De la start la finis

Ca să îmi duc spovedania la bun sfârșit, menționez faptul că nu am umplut articolul în scopul de a desființa munca celor de la *Digital Dreams Multimedia*. Departe de mine acest gând. *PC Rally* este, cu toate onorurile, un joc sub medie, fad, plictisitor, cam fără cap și fără coadă ca să spun așa, dar eu îi voi da o notă peste medie, fiindcă reușește totuși să fie un arcade cu un factor "fun" ridicat, bun pentru îmbunătățirea reflexelor... ce mai, un adevărat deliciu pentru fanii genului. În rest, nu se compară cu jocuri precum *Death Rally*. Ba chiar ținând cont că a fost lansat în același an cu primul



nivel fiind în sine un campionat. Pe modul championship se poate concura în oricare din aceste campionate (ușor, nici prea-prea nici foarte-foarte, sau greu), contratimp, track-urile componente fiind de fapt succesiuni de curbe și obstacole. O misiune deloc ușoară pentru neînfricatul gamer.

### De-ale tehnicii

Aspectele tehnice ale jocului se prezintă într-un mod sublim. Sau poate că nu.

De fapt, *PC Rally* are o grafică

drăguță, frumos desenată, bidimensională, împachetată într-un view izometric, lucru extrem de rar într-un joc de curse, așa izometric cum nici în *Death Rally* sau *Ignition* nu se vede... exagerez, nu-i decât un top-down view mai răsărit. Sunetul și muzica lipsesc și ele cu desăvârșire (eu unul n-am reușit să le activez din meniul de configurare), iar în rest să-mi fie cu iertare, nu ar mai fi mare lucru de spus.

Vă las pe voi să judecați.



aproximativ 6MB vă așteaptă pe Abandonia. Altfel, eu unul prefer *Need for Speed*, bătrânul *Rally Championship* sau orice alt joc de racing mai răsărit.

Acestea fiind spuse, spaiul își încheie spovedania cea lungă și anevoioasă, își face cruce și vă urează mult succes în peripețiile cu mașini nervoase.

-- Spyked



Nota: 2.9 din 5

# Jesus Camp

## documentar

Că tot suntem atât de aproape de Crăciun (nu la fel de aproape ca la ultimul număr Smacketeria, dar destul de aproape) am zis să vă prezint și ceva legat destul de tare de religie. E vorba de un documentar ce prezintă eforturile pastorului Becky Fischer, organizatoarea unei tabere numite "Kids on Fire", unde copiii erau învățați să fie "armata lui Dumnezeu" și să trăiască în concordanță cu credința pentacostală (sau ce susțin ei că ar fi ea...). Argumentele aduse în favoarea acestei mișcări se referă la faptul că și islamii își "antrenează" încă de mici copiii să lupte pentru credința lor și că tinerii și mai ales cei mici au un cuvânt greu de spus în ceea ce privește viitorul. În paralel cu această tabără e pusă în lumină părerea realizatorului radio și a avocatului Mike Papantonio, susținută și de mulți alți oameni, că de fapt Becky Fischer ar face un lucru greșit și că mișcarea ar avea, de asemenea, conotații politice (de notat că de către tipii cu religia este susținut președintele George Bush și că se vorbește la un moment dat de puterea pe care o au conservatoriștii în alegeri), pentru ca la finalul documentarului să asistăm la o confruntare directă între cele două părți.

Realizatoarele filmului (Heidi Ewing și Rachel Grady) nu susțin, pe toată durata sa, nici un punct de vedere, noi aflându-ne în fața unei prezentări ce se vrea a fi neutră (deși pe IMDB puteți găsi ceva critici la acest capitol) și care ar trebui să ne facă să adoptăm noi înșine atitudinea care credem că se



cuvine. În fapt, "Jesus Camp" a stârnit nenumărate controverse și, în ciuda faptului că poate fi uneori amuzant, altelei înfricoșător și că se leagă exclusiv de situația din Statele Unite, așa zice că e destul de greu ca vreo persoană să nu aibă nimic de spus după ce îl vede. Mie cel puțin copiii care plâng în timp ce se roagă, poza lui Bush, rugăciunile pentru buna funcționare a prezentărilor Power Point (e pe bune), ori figura cu "science doesn't prove anything" și talentul ieșit din comun al lui Becky Fischer de a face propagandă îmi vor rămâne mult timp în cap. La fel ca și realizatorii filmului, îmi propun să nu mă alătur aici nici unei părți. Nu îmi rămâne decât să vă urez sărbători fericite și să vă recomand chestia asta. În rest judecați singuri...

-- BusterDBK

## JESUS CAMP

LOKI FILMS and A&E INDIEFILMS PRESENTS  
a film by HEIDI EWING and RACHEL GRADY  
cinematography MIRA CHANG and JENNA ROSSER  
editor ENAT SIDY



# GENI(t)AL

## Perkele cel pufos

I.

Începem! Umplem cupa cu tutun, paharul cu vin și ne pregătim pentru alte fenomene de tip hazard.

Aleatoriu și tectonic, urmează reliefuri cu lapte și clima umedă, subterană, stârnită de viituri. Nu mă interesează mortul poetic, cu nume potrivit.

Este România țară aseismică? Nu!!

De la leagănul de bebe la patul conjugal, totul se cutremură la frecvență medie. Potolim totul cu un fum. Daaar... Să fim foarte atenți la gap, fiindcă se acumulează energie. Curat hazard! Intensitate și frecvență. Jocul minții mă duce unde vreau eu, inegal, pe versant.

Karmic. Nu pot să spun că o duc prea bine. Discursul cu Siddharta m-a liniștit, dar oleacă de prudență nu strică, fiindcă Universul e în mișcare, iar pereții au urechi. Mda. Mai e până la următorul Shift, totuși aș vrea să ridic în atemporal. Climatic, ecologic totul se duce naibii, reducându-se la evoluția cuantelor contra curentului. Perkele lucrează, dând cu creștinul în turc pe strada lui Drăculea, adică fiu-său. Colegiul Național al vieții a deschis drum către învățământ superior, incantând și rugând către Marele Nimic, Stăpânul tuturor fotonilor. Avem aici un z-de-a dreptul complex și scârbos, unul din elementele dualității ecuației, dat de radical din discriminant. Totul se duce în peștera mă-siii!...

II.

Incantațiile lui Perkele se pare că au funcționat, dar se pare că a dat null pointer exception din cauza unei limbi uscate și al

vinulețului în exces. Nu-i nimic, avem fum! Puf-puf. Dar hai să fim prieteni! Pe tine cum te cheamă? Eu sunt un frate sinistru, am nevoie mereu de mai mult spațiu vital ca să văd soarele și luna. Hai să facem panoramă, să ne dăm cu parașuta. Sau de ce nu cu parapanta. Viituri apar pe tot parcursul anului, oricum. Să nu mai facem cercetări?! Dar cum, domnilor, nu mersi. Totul merge din ce în ce mai bine, am ajuns la stadiul B, suntem fum sub pielea ta. Nici nu realizezi, suntem trecuți mai departe fără ca tu să bagi măcar de seamă, embrioni ai zilelor cu soare negru...

I wish I got laid too, Stan. Dar mortul are dreptate; parașutismul e plictisitor, așa că hai la aviație! Interstellar Overdrive, dar de data asta nu avem brichetă. Cărbunele e de ajuns. Hai să ne culcăm. Vrei o pătură? Stai. S-a auzit ceva. Las' c-o stingem noi... Petroliști ne facem. Din secretele radiației. Hai euronoroc!

III.

În uie, viața este tristă, mă țugurlane, mă... Bă, bă, bă, băăă! Știi exact ce are, dă și mie, ia și tu, nu mersi bă nu joc bine einșânt. Da' mă gândeam că dacă eu aleg podeaua, în capul meu cade tavanul. Îu! Bine că nu se ia prostia! Mai citeț vă rog, alooo! Nu! Niște fetițe au participat colectiv la buza revistei, luptând cu inerția unui simbol masonic. Unde am rămas? Ah, stai că îți dau una de uiți și tu, apoi îți iau resursele și dau la radio că eu vreau înghețată și la munteee. Ce faci bre spânzuratule? Roșia controversată a montanei vulcanice din Maramureș se găsește de fapt prin Banat. Motiv pentru care imperialiștii europeni ne dau cu grafitul în țeastă, fără să știm că... Revin la Budă. Nenea spune că stăm prost conspirațional, fiindcă mingea e în curtea adversă. Știe ea ce știe! Și s-a făcut lumină, și era bine. Iar gutuile erupeau, strâpungând firewall-ul crucii ursului bălan, dar



îngrozind și țeapa bălțată și ursul polar de apă clocită. Pirydele în schimb au făcut minunăția minunățiilor. Au sulfurat cu pușca, producând căței gălbejiți de calcarul stătut la veveriță. Marmură frate! Da' tu nuuuu! Faianță! Faianță! Pe lângă utilizarea ei la industrii grele pentru viitori, când e lustruită arată frumos. Căulinel calcaros e format din două unități foarte bune. De producție mică dar a naibii. Roacă cheală, i se atrase atenția. Poți susține că acu' vezi?... Ce-i bre moldovene, zace petrolul în tine și vrea să urce la deal? Eu nu-l ajut. Eu mă duc la geți să le vând vin. Vii?

Vin...uleț roșu și bun, la crama din Drăgășani. Animalul asocial și alter ego-ul său zâmbesc în fața zeității deprimare, ștergând praful de pe cunoștințele Vaticanului și ale Babilonului. Marele Noroc e că nu-i. A dispărut în infinitul vid. Euro-norocul a aruncat cu focurile vii după tine dacă mă mai carbonizezi la creieri. Sunt lihnit după independență energetică. Vin aștia să citească repartitoarele metălului ce zace-n chitară.

Mie îmi vine să precipit. Au. Paradoxal, se modifică și tot ăia ne înjură tot pe noi. Îmi scriu pentru bloc, ai auzit? Hai să nu sărăm. Mulțumesc.

\*Aveți probleme, bă, bă, bă, băă...  
\*Viituri în ianuarie? Din suflet: fără de Căciulata îți spun că în loc să-mi iei o bere îți pui praguri la Opă. Acum, dacă vinzi Snagovul îți iei și încheiere de discurs. Du-te-n Timișoara! Cabron! Da' pe jos în timp record.

Pumnii mei minte nu are. Maimuța, când s-a dat jos din pom a pus faianță, după care a început să importe metan de la Borat. Apoi Panpa saved the day, dar a venit rândul lui să fie salvat. Problema e că NU sare, în ciuda costurilor mici de producție



din lumea a treia. Eu o caut deja pe cea de-a patra, unde bosonii umblă liberi prin păduri. Din nefericire, Moceanu nu mai alcătuiește cosoare, ci familii. Le ține jos, în beci. Avem însă destule femei din soia pe piață. Vezi că vin peste tine.

**\*Ion logged out (buda și pauza la șeptică)**

IV.

**\*Ion logged in. Last session was tomorrow. (m-am întors bă hahalerelor)**

Mersi, Panpa! Fapta cea faină în ajutorul organelor dubioase nu va fi uitată! Veșnicăăă pomeniire. Vai de capul meu. Nu consemnez nimic. Și eu mă gândeam la fel. mai departe, evoluții. Dar întâi trebuie să definim un concept de putoare cu un specific aparte - euro-sconxul. E de mirare încă să vezi ceva viu, dar cineva bate cu pumnul în masă. Cred că știe, adică are în cap că a noastră cultură a dat ieri primele cepe sanitare industriale. Un peștișor fără pretenții a beneficiat de un constant acces la litoral și a devenit Recain mutant mănăcător de unicși. Da' l-a papa Perkele.

Puii mei!

Și ai lui Beelzebub, mare-i curtea sa. Văr mai mic de-al lui Lucifer, olteanu nostru intră în Banat prin Strehăia, unde locuiesc verii gitanilor jazz-iști. Adun spre exterior și spre interior și împing în echilibru, de tipul JeRe. În sfârșit, numărul șase. Fără să fie de talia limitei arealului slab ce nu strălucește, ocolind pe la nord ca să scoată cea mai puternică industrială, laborios și cu pui mici, vâscoși. Suferă. Și enoriași în călduri, că oricum vin cu altă atitudine aici. Oh, dear Stan... They didn't get laid either. :( . sAd! Cică de atunci în coace se tot reduc în absolut, până îi apucă negativismul și ajung să ne demonstreze prin inducție că statistica ne bate cu biciu'. Aau! Nu, pe bune. 18 ani am nenea. Nu îmi da kick de la S3X->5HØP. 'Ai mă nenea! Promit că nu mai fac typo...

Bă, Bă, Bă, Bă, Bă, ... Prea multă abundență. O, da! Mai aveam câteva lucruri foarte spirituale de transmis de la Siddharta, dar știi tu... 6,6% spectaculos bulibășit. Deci... Ding!

-- BusterDBK & Spyked