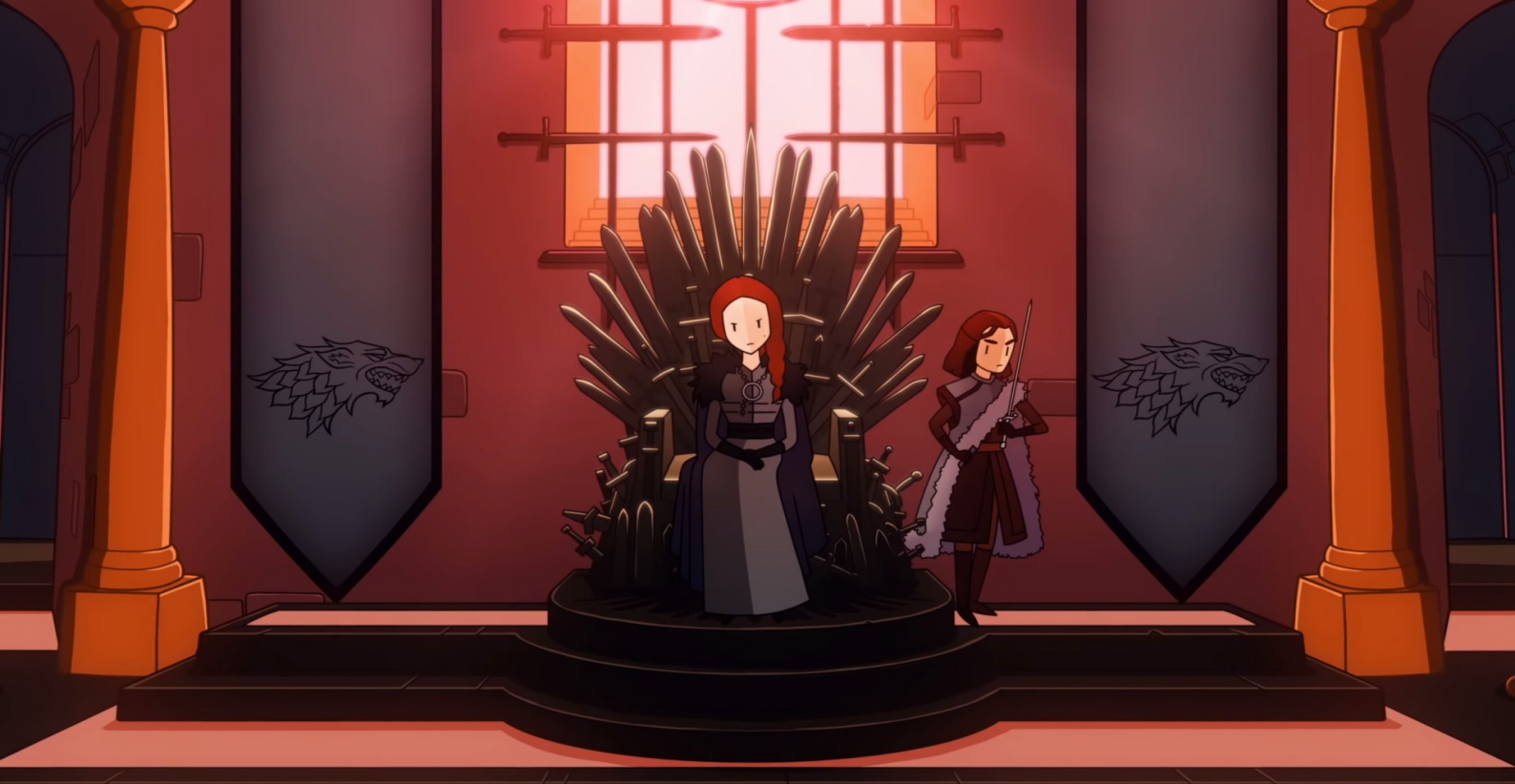


TRIHLAV





Rls list október 2018

- 1.10. Howard Phillips Lovecar
- 2.10. Russian Subway Dogs
- 3.10. Vigilantes
- 4.10. To Leave
- 8.10. Hinterhalt 2
- 9.10. Mark of the Ninja remaster
- 9.10. Crashbots
- 9.10. XCOM 2: Tactical Pack
- 10.10. Rogue Bit
- 11.10. Farm Together
- 11.10. Helium Rain
- 12.10. Mini Thief
- 13.10. The Masked Mage
- 15.10. Siralim 3
- 16.10. The Hex
- 16.10. Cultist Sim: The Dancer
- 17.10. RimWorld
- 18.10. Kingdom Rush Origins
- 18.10. Reigns: Game of Thrones
- 18.10. Heliophobia
- 22.10. Exapunks
- 22.10. Skeletal Dance Party
- 22.10. Kontrakt
- 23.10. Cities: Skylines - Industries
- 24.10. Citadale: Ancestral Strain
- 28.10. Citrouille
- 30.10. Project Hospital
- 31.10. ADAPTR

Steam Top10 október 2018

#	skóre	názov	steam
1.	9,6	RimWorld	97% 23613
2.	0,82	Farm Together	89% 2202
3.	0,21	Kingdom Rush Origins	92% 546
4.	0,17	Project Hospital (cz)	84% 484
5.	0,14	Siralim 3	96% 339
6.	0,1	Exapunks	96% 239
7.	0,081	Reigns: GoT	81% 238
8.	0,079	Mini Thief	79% 239
9.	0,042	The Hex	97% 103
10.	0,04	Helium Rain	87% 109

Príhovor .6

Keď z Early Accessu vyjde hra ako RimWorld, tie ostatné si moc nepísknu. Matematika nepustí: Podľa čísel bol v októbri RimWorld hodnotený takmer desaťkrát lepšie, ako zvyšok Top10 dohromady. Zo zvedavosti som si ho kúpil aj ja a z Trihlavu sa takmer stal dvojmesačník. K peru som sa kvôli nemu dostal až v polovici novembra, a kým som intenzívne kolonizoval, na linuxovej scéne sa diali hrozné veci.

Najprv Snapshot (pod vedením Juliana Gollopa, pôvodného autora Chaosu, Laser Squadu a X-comu) zrušil linuxovú verziu Phoenix Pointu, a o dva dni neskôr MicroSoft kúpil inXile a Obsidian Entertainment (Wasteland, Bard's Tale, Pillars of Eternity...).

Linuxovej scéne tak opäť neostáva nič iné, ako si oprášiť ramená a ešte tvrdsie obhajovať tých pár zostávajúcich verných teamov, čo nám zostalo.



"ION MAIDEN" BY 3D REALMS AND VOIDPOINT

This article has been written on a request. When I started Trihlav, I decided I won't write in english, I won't write previews, and I won't cover public betas (early access), but anyway - it seems you can change my mind in less than ten seconds. Feel free to ask for more (Linux) coverage.

Ion Maiden (public beta) VoidPoint / 3D Realms

3D Realms is the kind of immortal proto-indie company that will outlive us all. Surely you remember Duke Nukem 3D - back from 1996, when a shareware could steal magazine covers from the biggest blockbusters. 3D Realms have been through a lot since. They lost Duke to the "big guys" (Gearbox - who failed to build on its legacy), sold a few more IPs to various small studios, sold the company itself... And now they are back again, baby, hail to the 1996, because Ion Maiden is using Build engine in full force.

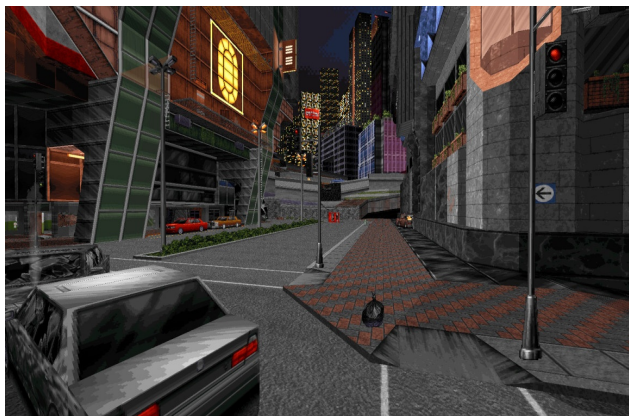
Duke has been replaced by Shelly "Bombshell" Harrison, a bomb disposal expert working for Global Defense Force - but no worries, she's as tempered as her big brother. A horde of cyborg soldiers have swarmed Neo D.C and Bombshell is here to clean the mess; it's time to stop defusing pipes and start blowing shit up

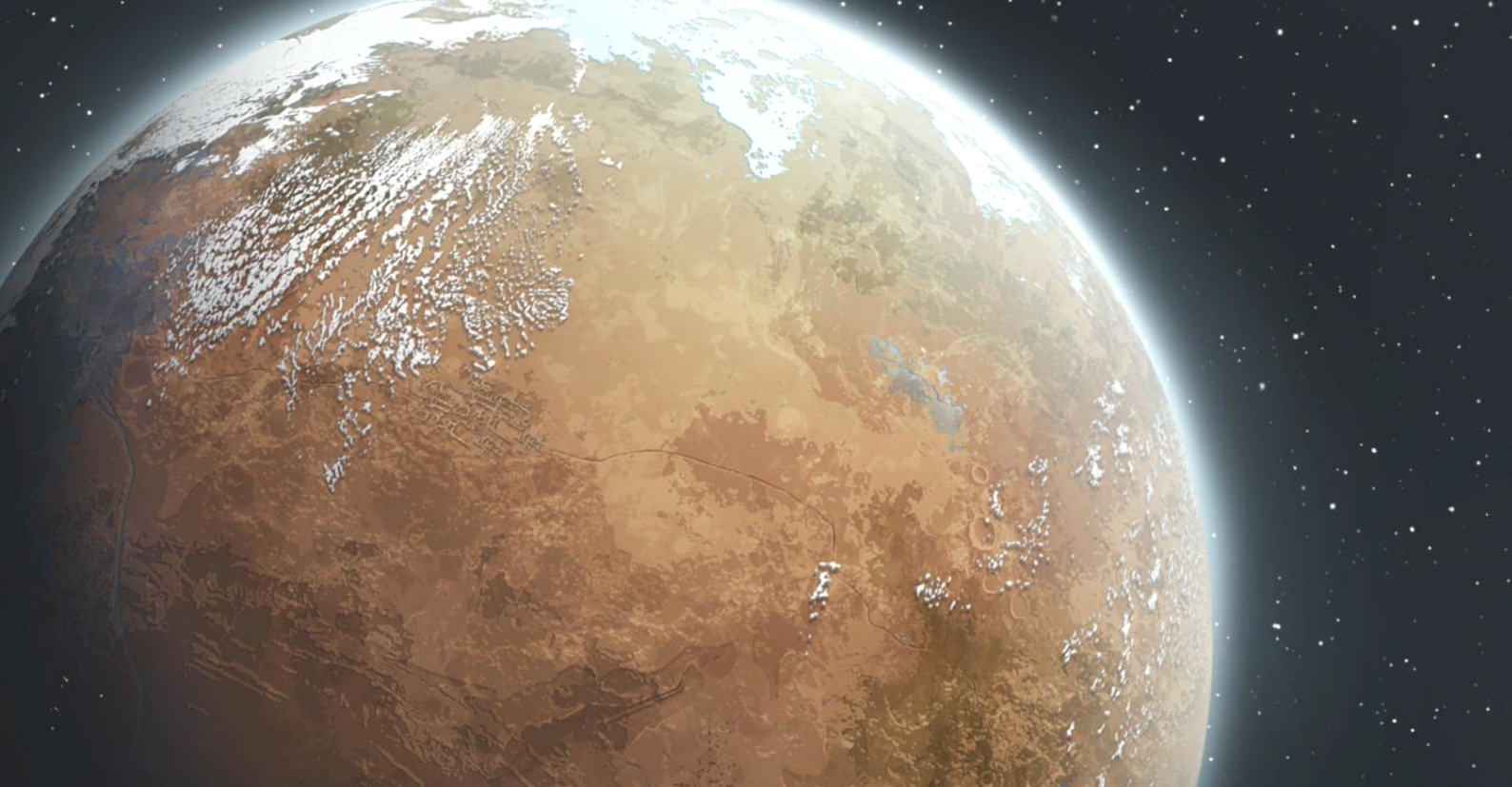
like it's New Years after-party. Long time ago, Scott Miller (founder of 3DR) prouded himself that he has an eye for startup talent. A few debacles later, Ion Maiden might prove him right again. Californian VoidPoint is making excelent job bringing Build engine back into life: Ion Storm looks ancient, but it feels as *the game* made for 2019.

Yeah, it's *old-school* by every standard. The gameplay is fast as hell. No check-points, no health-regen, no duck&cover in streight corridors. You have to run and gun, hunt for pick-ups and find your way through the labyrinth of burning city.

And still... The sensible level design, environment interactions, or the small scripted in-game events - FPS has been deprived of them for so long, they feel like ingenious re/invention today.

or.





RimWorld

Ludeon Studios, 17.10.2018

Poučený skúsenosťami z vývoja, ku "Early Accessu" (open bete) pristupujem skôr s odstupom a veľa "noviniek" preto objavím až po rokoch.

Kým dnešní vysokoškoláci vnímajú RimWorld ako "tú prkotinu, čo som paril ešte na základnej", ja s ním začínam až teraz, pri verzii 1.0.

A že to teda bol začiatok.

Víkendový maratón, čisté psycho -- "ešte jeden deň a naozaj končím" -- akým ma za

Drahé deti! Bud'te bez obáv, pristála som päť kilometrov od kolónie, a je tu rajsky! Som zdravá a v poriadku! Pôda je úrodná, a to počasie! Bývam kúsok od rieky. Postavila som si drevený domček pri malej jaskynke. Myslím na Vás!

s láskou, Vaša stará mama

Z moddera milionár: Ludeon Studios je kanadský "one-man team" z Ottawy založený Tynanom Sylvestrom, dizajnérom, programátorom a publicistom v jednej osobe. Mr. Sylverster svoju kariéru začal ako pätnásťročný modder pre Unreal Tournament. Po vysokej škole na štyri roky zakorenil v Irrational Games, kde spolupracoval na Bioshocku a Bioshock: Infinite. Z Irrationalu odišiel niekoľko rokov pred vydaním Infinite, aby svoje šťastie skúsil sólo. Na ceste k RimWorldu (a k miliónom predaných kópií) vydal jednu knihu ("Designing Games", O'Reilly Media 2012) a niekoľko menej úspešných prototypov. RimWorld sa z počiatku profiloval ako hybrid medzi FTL a Dwarf Fortress - "Starship Architect: postav si svoju vesmírnu loď". Stačilo hru preniesť na povrch planéty - a o niekoľko prebdených nocí neskôr, keď sa Tynan namotal na svoju vlastnú drogu, hitovica bola na svete.





mladi morili jedine "epické" Civilizácie.

Vôbec, RimWorld má so starou Civilizáciou veľa spoločné. Je to (pravda) budovateľská real-timeovka, v ktorej ovládame malú skupinku kolonistov, ale vo svojom jadre búši na rovnaké pudy: Hráč začína od nuly, s nožikom a puškou; ledva si dokáže postaviť domček s kuchyňou; a k záveru si už vyrába guľomety a morduje cyborgov. RimWorld je zároveň generátorom príbehov - sandboxom - má presne to, čo moderným Civ6 / Xcom2 chýba. Kludne sa môže stať, že Trihlav sa kvôli nemu vyvinie (dospeje) na súbor

Drahé deti! Ďakujem za prania k sedemdesiatke. Je mi ľúto, že som neodpovala skôr. Stále na Vás myslím! Mala som incident a dlho som sa zotavovala. Jedno ráno sa u mňa zastavil chlapec, vychudnutý na kosť. Od hladu bol celý zlý a... Dieťa nešťastné, je teraz mŕtve.

poviedok, "Skazky z RimWorldu". Je to šialená hra, ktorá síce vyžaduje nekresťansky veľa času, ale (prinajmenšom na mesiac) plní hlavu zápletkami, aké človek skrátka nevymyslí.

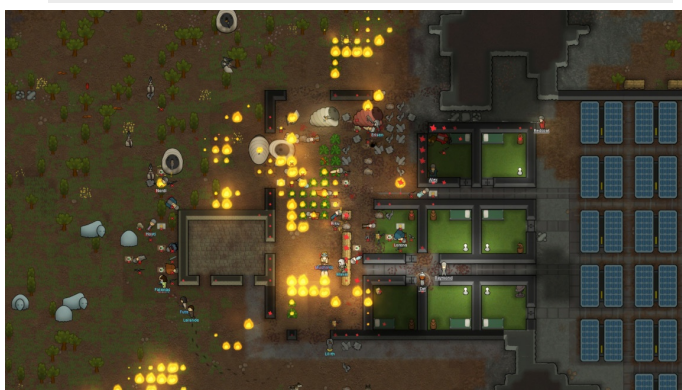
RimWorld má na Steame 97% a niekoľko desiatok tisíc recenzií. Za päť rokov predal vyše milión kusov. Možno nie je najlacnejší... A vizuálne patrí ku tým chudobnejším... Rozhodne by si zaslúžil viac lásky, viac obsahu, viac všetkého...

Ale to vám už nepíšem ako kritik.

To hovorím ako závislák. *Chcem viac.*

or.

Drahé deti! Nie je pravda, čo o mne píšete. Tá chamrad' z Tábora ma napadla. Áno, stiahla som ich z kože. Vyvarila som z nich luciférium. A potom som si šla po ďalších. Ale stále som to ja! Ja! **JA** som teraz ich **pastier**, a oni sú moje **ovce!** Ako že to nevidíte? Som vaša stará mama!





XCOM 2: Tactical Legacy Pack

Firaxis, 9.10.2018

Bývali časy, a bolo to naozaj dávno, keď skupinka Hrdinov Herného Dizajnu zaklincovala PC scénu ako definitívne nadradenú konzolám. Sid Meier, Bruce Shelley, Brian Reynolds, Julian Gollop... Zoznam ľudí z MicroProse je na celý článok.

Dnes sú výraznejšie aktívni už len Julian Gollop (pôvodný autor Laser Squad a X-Comov) a Sid Meier - a aj oni sa ku PC stavajú skôr ako ku "dojnej krave".

Pri všetkej ťucte.

Tactical Legacy Pack je ad-on pre ad-on pre X-com 2. Prišiel ako nečakaný darček "pre vernostných", prvý mesiac bol zadarmo - a rozhodne patrí medzi našich dnešných favoritov. "Lebo Linux", "lebo Sid Meier", "lebo first-day release". Z toho spojenia a z tej podpory Linuxu sa mi stále točí hlava; Firaxis skrátka vie, ako na fanúšikov, na každého jedného z nás.

Ale Firaxis takisto opäť raz dokazuje, že ich byznys je predovšetkým o vysávaní bankoviek a až potom o kvalitných hrách.

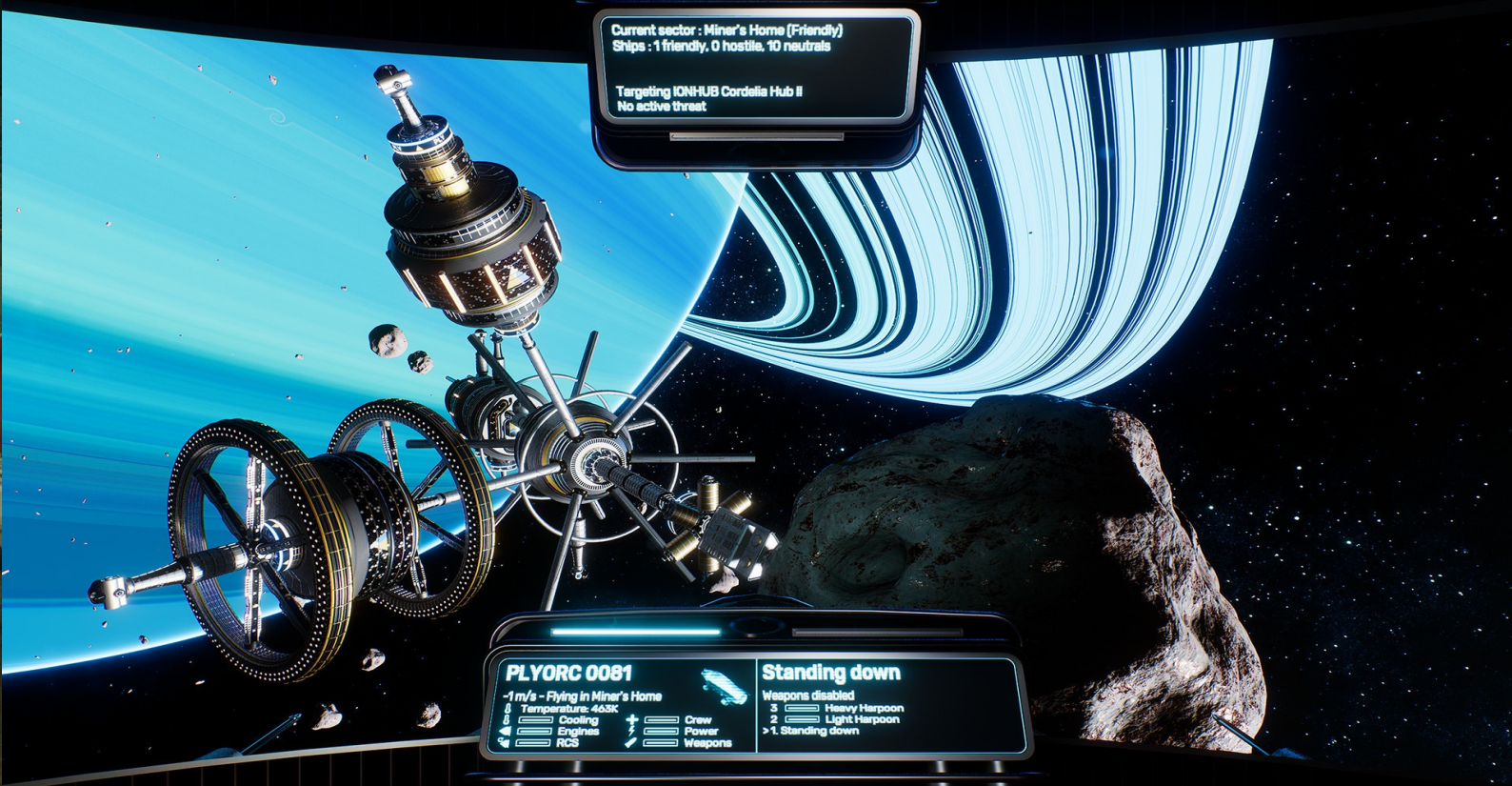
Legacy ešte viac tlačí dizajn Xcomu smerom ku tabletovkám; vzdáva sa dokonca aj strategickej časti, a prináša len sériu misií pozliepaných skostnatelým príbehom. Hráč sa vracia na počiatok rebélie, keď sa odboj proti emzákom stále len formuje, a neexistuje centrálna HQ.

Pôvodný X-Com2 bol sám o sebe (čo do komplexity) okresaný na hrubé minimum. Podobne ako u Civ6, Firaxis z neho vytvoril lineárnu hru, "arkádovú ťahovku", v ktorej ku koncu apaticky odklikávate jednu udalosť za druhou a nechávate sa tlačiť vpred silným dizajnom.

Tactical Pack túto tabletoidnú hrôzu privádza do krajnosti. Nepíše sa to ľahko, chcel by som Firaxis radšej hájiť... Ale tak to skrátka je. Týmto smerom prosím nie.

or.





Helium Rain

Deimos Games, 11.10.2018

Od vydania Elite ubehlo 34 rokov, a je milé vidieť jej komunitu stále živú a plnú energie. Moja jediná intenzívnejšia skúsenosť s vesmírnym truckovaním bohužiaľ prišla (a pošla) začiatkom 90-tych rokov. Možno preto mám z Helium Rain zmiešané dojmy.

Helium Rain sa drží starej šablóny o zlatom sne. Začínate ako tuctový vesmírny taxikár - beriete zakázky, prepravujete ľudí / tovar, snažíte sa nikoho nenasrať, nevyvolať vojnu, a predovšetkým zarábať.

Po úvodnej taxikárčine začnete svoju flotilu rozširovať o nové lode; krok za krokom sa pod vašimi rukami bude formovať nové impérium, postavíte vlastné stanice, doky... A popritom sledujete tenkú dejovú líniu, sériu príbehových úloh.

Helium Rain sa prezentuje ako realistický sim s newtonovským modelom fyziky. Do určitej miery sa (na ľudí s mojím vkusom) snaží zapôsobiť aj grafikou: Niektoré lode a stanice (pravdepodobne) vyzerajú tak, ako si ich predstavujú hlavy z NASA, ESA a Roskozmosu, a nie absolventi VŠVÚ. No do Vesmírnej odysey má ďaleko. Je to hra skôr pre obchodníkov ako pre matfyzákov.

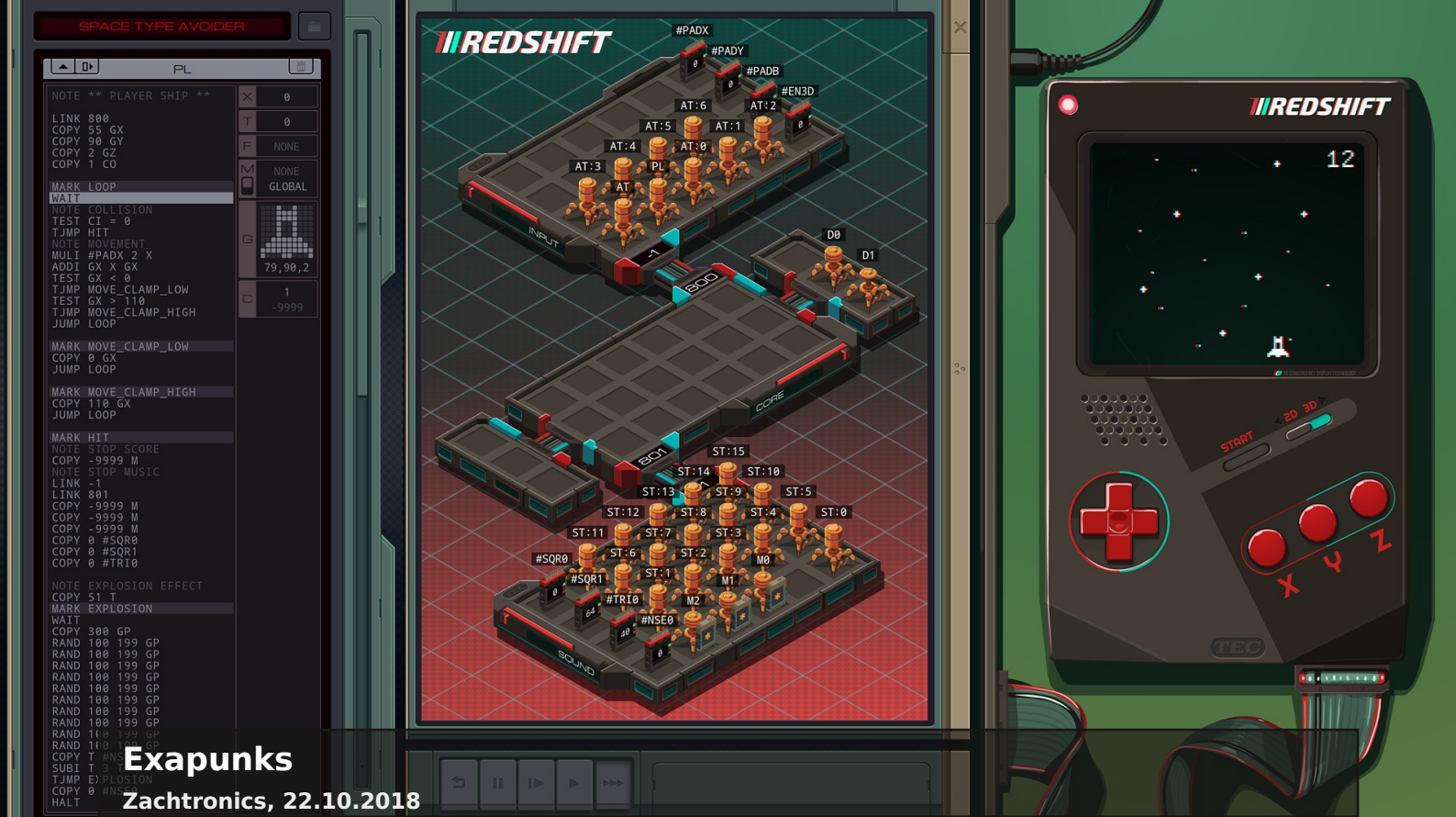
or.



src: <https://github.com/arbonagw/HeliumRain>

Helium Rain sa na Steame predáva za +/- 15eur. Je to tak komerčná parba, ako sa len dá - ale patrí medzi to málo unikátnych exkluzíviek, čo vám ku hre pribalí aj zdrojový kód. Helium Rain je postavený na Unreal Engine 4. Ak vám nestačia bežné tutorialy, alebo chcete začať moddovať, na prvom riadku vidíte link na github. Veselé crackovanie!





Exapunks sme si už mali tú česť okrajovo spomenúť v septembrovom článku o 7 Bilion Humans, nenápadnej logickej hračke pre mladých nádejných programátorov.

Exapunks je samorejme z trochu inej ligy; je to pravdaže hra o programovaní a hackovaní, ale určite nie pre začiatčníkov. Musíte sa vedieť učiť, musíte vedieť čítať manuály, a musíte predovšetkým vedieť správnym spôsobom rozmýšľať. Ak je vrcholom vašej programátorskej kariéry "while (hungry) do { eat(food); }", nebude to hra pre vás.

Príbeh Exapunks sa vracia do alternatívneho roku 1997. Populáciu decimuje Phage, mor ako z cyberpunkových hororov. Chytil ho aj hlavný hrdina Moss, a ak chce prežiť, musí začať pirátiť pre "slečnu Ember" - "*Emulated Multi-branch Emotional Reasoning*" - AI utrnutú z reťazí. Len tak si zarobí na lieky.

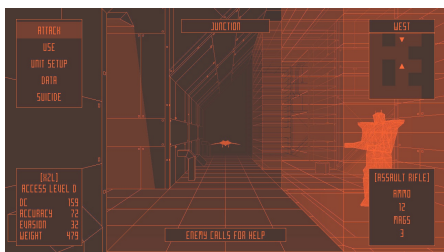
Moss svoje ciele hackuje prostredníctvom EXAs, softvérových agentov ovládaných cez akýsi proto-assembly. Každý agent má k dispozícii dva vlastné registre, jeden zdieľaný register a jeden otvorený súbor, z ktorého sosa (alebo v ktorom upravuje) dáta. Bližšie podrobnosti hráč musí vyčítať z hackerských zinov, ktoré mu behom hry dodávajú jeho človekoidné kontakty... A tým to uzavrieme.

Pravý coder si zvyšok našprtá sám!

or.

Zachtronics založil Zach Barth, talentovaný programátor, ktorého flashovka *Infiniminer* svojho času inšpirovala fenomén zvaný Minecraft. Po prvotnom komerčnom úspechu s "Humble hitom" *SpaceChem* (marec 2011) Zach vyskúšal šťastie s priemernou kartičkovou stratégiou *Ironclad Tactics* (september 2013). Správne usúdil, že tade jeho kariéra nevedie, a vrátil sa ku puzzle: Nasledovala *Infinifactory* (jún 2015) a *TIS-100* (júl 2015), obe bestsellermi. Po vydaní TIS-100 si šiel Mr. Barth na rok oddýchnuť do Valve. Tam dostal ponuku **P** od spoločnosti Alliance Media Holdings na predaj Zachtronicsu a Valve bola obratom minulosťou. Mr. Barth sa odvtedy sústreďuje výlučne na vývoj vlastných hier (Schenzen I/O, 11.2016; Opus Magnus, 12.2017) a AMH ho zastupuje ako vydavateľstvo.





Das Geisterschiff

Romanus Surt

2072. Stará zelená Zemička je mŕtva. Zostali nám po nej len skaly a púšte, púšte a skaly. Elita dávno uletela ku krajším planétam a zvyšky človečenstva sa zliezli do podzemia.

Od malička do mňa tŕkli, že "zrovna ja" (eh) "mám na to": Prásknem jackpot a odletím z tejto diery preč. Stačí sa ku zlatu prestrieľať.

Začalo to rodičmi.

Vraj aký som borec. Aký som silák. Poslali ma na vojenskú akadémiu, skasli za mňa šek a viac som ich nevidel.

Potom do mňa šesť rokov hučal pán čatár, môj "lepší otec". Po škole ma predal do Brigh Corp, zhrabol šek rýchlejšie než bio otec a viac som nevidel ani jeho.

A teraz som tu.

A píšem si závet.

Brigh Corp sú mäsiari. Väčšinu gruntov berú do RCS - "robotického čosi sosi"... So slovíčkami to neviem. RCS je naša kraksňa, ktorú vyfasujeme pred vstupnou jazdou.

Jak sa na ňu pozriete, hneď je jasné, že žiadny výlet ku hviezdám vás viac nečaká.

Za tri hodiny ma do tej bedne zazvárajú a von sa zasa dostanem len zväračkou. Budem v tom plechu žiť, spať a srať, kým si neodrobím svoju cenu - a potom

ešte pár misií navyše, ak si chcem zarobiť aj na trip.

Bright Corp nemá suportákov. Ak sa mi niečo poserie, zostane to pokazené do konca služby. Počul som o chlapíkovi, čo počas výcviku šliapol na mínu. Odpadla mu polovica panciera, a aj tak ho zhodili do terénu.

Pošiel pri prvom kontakte.

RCS nemá ani výzor.

Vo vnútry je nekvalitný displej, ktorý nám všecoko ukazuje ako čiarky a štvorčeky.

Tak je to teda.

Rodina ma predala, mám sedemnášť rokov, a pred sebou vstupný test s ostrou paľbou.

Kľudne si na mňa pripite.

--

Das Geisterschiff a jeho demo nájdete na itch.io; je to jednoduchý dungeon s wireframovou grafikou, bez inventára a intenzívneho RPG. Skôr oddychová arkádka. Príbeh som si z časti vymyslel.



Farm Together

Milkstone, 11.10.2018

Farm Together je vo svojej podstate stará farmárska fejsbookovka s krajšou (3D) grafikou, s multiplayerom a bez mikro-tranzakcií.

Tak málo stačí, aby ste na Steame nazbierali tisíce pozitívnych recenzií a skóre 89%.

Pre presvedčených grindero-rov je Farm Together jednou z najlepších "casual" hier na Steame a na Linuxe.



Project Hospital

Oxymoron Games, 30.10.2018

Project Hospital od českých Oxymoron games je po rokoch ticha hneď druhým manažerom nemocnice. Narozdiel od minulomesačného Two Point Hospital sa snaží hrať na "serióznu" simuláciu, no podľa reakcií hráčov trpí nedotiahnutým dizajnom za premrštenú cenu 25eu.



The Hex

Daniel Mullins, 16.10.2018

Daniel Mullins svojou prvotinou Pony Island doslova prevalcoval indie scénu. Čo bežným hráčom muselo pripadať ako hovno v konzerve, pre vývojárov (bývalých aj aktívnych) sa stalo manifestom ich dennej otročiny.

Ako nakoniec aj sám Mr. Mullins tvrdí, úspech svojho debutu pravdepodobne tak skoro neprekoná - tak načo to siliť. The Hex nie je "anti-hrou" ako Pony Island. Opäť sa jedná o meta-žánrový "komentár", no tento raz sa Mr. Mullins pokúša o "reflexiu" herného dizajnu ako takého.

Tak ako Pony Island chápali iba programátori, The Hex asi pochopia len dizajnéri.

or.

Priamo na prestupišti mhd-čky, kúsok pred starým podchodom, stojí Patrónska Čajovňa. Kedysi to býval ľudový výčap, kým ho nekúpila „bývalá známa“, jedna vychrtlá talianska Fúria.

Keď ju pár rokov dozadu vyrazili z IBM-ky, kamarát Marco mi ju na skúšku doporučil medzi našich Chytrákov. Onedlho na to si ho Fúria uviazala do stavu manželského, a jak sme sa jej obratom vo firme zbavili, stiahla ho so sebou preč. Marco teraz robí okienkového bufetára - priamo tu neďaleko, pár krokov od manželkinej čajovne. V búdeke ukrytej za

podchodom.

Kedysi bol šéfom našich Čističov. Riešil *spory*. Dnes predáva pizzu, pastu, coca-colu. Fúria pritom s jeho peniazmi vyletela na nový level, hotová hviezdička spoločnosti. Ak nie si zazobaný expat, nečakaj, že ťa v čajovni obslúži. Jej klient

ela musí mať úroveň.

Napľul som jej na sklo poriadny, krvou premastený chrchel, a pomaly sa začal šúrať k Marcovej kantínke s podpultovým vínom.

Marca som spoznal v Trieste. Po škole mi preplo v hlave a chcel som ísť robiť do Talianska, čo najbližšie k moru, ale skončil som v sklade s lacnými handrami, kde sa Marco hral na predavača. Číňania ho objavili v ktorejosi kravskej maštali z okolia Udine - síce sprostý ako poleno, ledva dokázal odkódovať dvere, ale najlacnejší biely Talian v krajine. Nie že by sme my ostatní bývali od neho lepší... Ja, Janja zo Sežany, jej brat... Každý piatok, hneď ako odbila druhá poobede, Marco vytiahol tri fľaše s domácim červeným a narobil z nás úplne iných my-friendov.

Na moje rozčarovanie mal teraz domček zatvorený.

Bleskovo som pozrel mobil, či som vari cestou neuletel zo štvrtka do nedele - ale nie. Stále som mal štvrtok ráno. A celé mesto si povedalo, že dnes nepracuje.

Po troch dňoch na samotke som *potreboval* vidieť známu tvár. Hocikoho. Ale čakať sa mi nechcelo.

Zotavovačku je lepšie si odbehnúť hneď, presne podľa direktív z ozdravovne. S protokolom sa človek nechce zahrávať. Treba to svinstvo zo seba vypotiť. Aj keby som celou cestou na Kamzík grcal krv.

K Marcovi sa môžem vrátiť neskôr.

Zrezka som vyrazil k úzkej uličke za búdou, že prejdem na cestu do mestských lešiek, keď ma bokom od oka zarazila slečna z autobusu. Nebola úplne v poriadku. Prebehla

sa trochu ďalej, minula medzimestskú zastávku, a skončila až niekde úplne vzadu, pri križovatke. Vyzerala trochu rozkývaná, krútila sa dokola a každú chvíľu sa chystala zložiť na zem.

„Ty!“ zvolala, keď ma zbadala, a ako vykrikla, ázijci razom zmizli: Jedného som myslím videl na streche zastávky, ďalší sa štveral na nebohú dvoj-metrovú slivku a tretí brúsil bradou asfalt cesty, schovával sa za obrubník. Evidentne mali novšie správy, než ja.

Dievčina ma mala zafixovaného a celého len pre seba.

Vyrazila na mňa ako besom kusnutá, a ja som tam len stál, primrazený k chodníku, a obzeral si ju ako divú mačku na dvore.

Na zdrogovanú mátohu vyzerala hororovo čarovne, v dobrom zmysle: Malé atletické kĺbko zúrivosti, stále detsky lúživé, ale o to strašidelnejšie - letný vánok ňou hádže zo strany na stranu, temné vlasy sú rozpustené do exorcistickej aury; ruky rozhodené, akoby chcela naraz objať celý svet.

Sajrajt z Kaviarne ju musel trhať kašu. Nalagala sa ho dosť, aby predávkovanie trávila až do smrti. Nikdy sa z toho už nevylieči.

Mohli sme byť od seba sto, možno stopäťdesiat metrov, a v polovici vzdialenosti úplne stratila dych. Po každom treťom kroku zakopla, podlomili sa jej kolená a takmer by sa tam rozpláskla, no na poslednú chvíľu vždy zamávala rukami, vyrovnala balanc a nabrala novú rýchlosť: Perleťové zuby vycerené vo víťaznom šklábe, pena prská na všetky strany, pohľad pevne zarezaný na cieľ.

Ako sa blížila, pod vrstvou lepkavých sadzí som začínal rozlišovať detaily tváre. Vyzerala povedome, možno z televízie, možno z ktorejosi zábavy, možno z práce. Netrúfal som si tipnúť jej vek. Mohla byť roztomilým prskajúcim mačiatkom, alebo posadnutou dospelou vlčicou.

V duchu som sa pripravil na našu kolíziu. Netušil som, čo mám robiť, neovládal som žiadne vychýrené kung-fu hmaty, ktorými sa rozbehnutá zombia schmatne, podkopne a prehodí cez rameno. A rozhodne som nemienil takú drobnú bytosť fackovať. Napriahol som pred seba ruky, že ju snád zľahka odsotím...

A dievčina sa na dva kroky odo mňa sama zlomila.

Sandále mi ogrcala.

pokračovanie nabudúce
or.



Audrie & Kate

Babymetal je fenomén, ktorému som nikdy nedokázal prísť na chuť. Pán producent vybral v konkurze štyri roztomilé deti, armádou právnikov si ich uviazal na motúzik, a drsnou japonskou šikanou z nich vyrobil maličké hviezdičky - päť rokov ich bude žmýkať, a keď vyhasnú, nahradí ich novým mäsom.

Nepochybujem, že slečny si na svojom výslní vypapajú davy slintajúcich bradatých-pupkatých pánov do sýta. Dajte ale bokom sladké pózy a zistíte - chudery nemajú s metalom nič spoločné. Do smrti ho budú brať ako prácu; nevyhnutné zlo, čo im zarobilo na vysokú školu.

Audrey a Kate sú úplne iná káva.

Audrie hráva na gitare Rocksmith, mladšia Kate spieva karaoke alebo zahrá support na base. Nemajú žiadne pompézne show v sexy sukničkách a v "metalových" kostýmoch. Sú to dve "obyčajné" deti z ulice, čo streamujú z garáže... A metal milujú do posledného dychu :)

Prvýkrát mi popli do browseru pred mesiacom (+/-), keď si s coverom Slayeru (Raining Blood) vybojovali krátku notisku v niekoľkých západniarskych časopisoch.

Bolo to meh a rýchlo som ich vypustil z hlavy: Dve japonské decká sa jašia pred kamerou; staršia zo sestier drtí gitaru, mladšia nahrubo growluje slová pripomínajúce angličtinu.

Je tam toho.

Dnes už chrčí každý kotkodák. Prepol som ich radšej na mačiatka a myšičky.

V októbri sa mi ale opäť dostali do youtubového výberu (Enter Sandman od Metallici) a tento raz to bola čistá koncentrovaná zúrivosť - na pravej strane sedí technická Laurie a vychutnáva si svoju mágiu so strunami, naľavo skáče a kričí Kate; prvú polovicu sa rozohrieva, a potom sa do toho oprie naplno, úplné zviera, a človek chce cez youtube head-bangovať s ňou. Za Metallicou nasledoval v playliste Rage Against (Killing in the Name) a Judas (Painkiller) a je to jedna bomba za druhou, dievčatá do toho vždy idú na doraz.

"Sú to stále decká", samozrejme, to "ťažké" majú ešte pred sebou. Zatiaľ sa len zabávajú s karaoke a s video-hrami... Ale keď majú dobrý deň, bez debaty robia sakra lepšiu show ako 90% klubových / festivalových kapiel. Väčšina streamov sa im možno nepodarí, ale je tam toho. O tom je diy. Že nie každé video má milión zhliadnutí... Pché. Holka si radšej zabrnká Satrianiho. Odzadu. Ľavačkou.

O hudbe už teraz vedia tieto sestry viac, než sa väčšina headbangerov naučí do smrti.

or.

<https://youtu.be/NPHGFpwsd3Y>



Max a Igor Cavalerovci na comebackovom turné východnou Európou. Po minuloročnom fiasku s Back to the Roots sme ich už odpísali, ale s výdatnou pomocou vyhodňarov ich "Return Beneath Arise" vrátil do plnej sily. Odporúčam yt z Minsku aj z Piteru (október 2018).

Trihlav .7

Bližšie informácie o nasledujúcom čísle (ak bude) nájdete na stránke

<https://trihlav.com/>



Archív je dostupný on-line v pdf formáte. Papierový výtlačok si musíte rezervovať cez formulár (nevyžaduje registráciu).

Feedback môžete písať na "fórum" - náš ticket systém. Ticket systém je moderovaný a vyžaduje registráciu.

