

TRIH LAV





Rls list november 2018

- 1.11. Dungeon League
- 2.11. oOo: Ascension
- 4.11. Citrouille
- 5.11. Vilmonic
- 7.11. Holy Potatoes! A Spy Story?!
- 7.11. Fluffy Horde
- 8.11. Despotism 3k
- 8.11. Don't Starve: Hamlet
- 8.11. Varion
- 12.11. Dead Dungeon
- 13.11. Crusader Kings 2: Holy Fury
- 14.11. TWoM Stories: Episode 2
- 15.11. Surviving Mars: Space Race
- 15.11. Robo Puzzle Smash
- 15.11. Where The Water Tastes Like Wine: Fireside Chats
- 20.11. Total War: Warhammer 2
- 22.11. MXGP3
- 23.11. Equilinox
- 23.11. Heart Chain Kitty
- 23.11. Maia
- 24.11. Das Geisterschiff
- 27.11. Battletech
- 27.11. The Crown of Leaves
- 27.11. Battletech Flashpoint
- 28.11. Artifact
- 29.11. Parkitect
- 30.11. ETS 2: Beyond Baltic Sea

Steam Top10 november 2018

#	skóre	názov	steam
1.	3,7	Total War: Warhammer 2	87% 12692
2.	2,3	Artifact	58% 11843
3.	1,5	Battletech	72% 6155
4.	0,3	Parkitect	89% 1101
5.	0,22	ETS 2: Beyond the Baltic Sea	95% 696
6.	0,21	Equilinox	97% 665
7.	0,18	Don't Starve: Hamlet	88% 587
8.	0,14	Crusader Kings 2: Holy Fury	94% 447
9.	0,11	Maia	46% 700
10.	0,06	MXGP3	77% 243

Príhovor .7

Každý experiment nevyhnutne speje ku svojmu koncu a Trihlav nie je výnimkou: Nastal čas sa spokojne rozvaliť v kresle a namiesto letsplayu si pustiť skutočnú hru. *"My job is done here."* Je to už osem mesiacov, čo som pri sťahovaní do nového bytu objavil staré Excalibury a Bajty. Váľal som sa na koberci v prázdnom byte a žrala ma závyš' - po tomto desaťročí nám žiadna tlačaná spomienka nezostane. Level? Score? Rock Hard? Nerozumiem biz-talku, do smetí s nimi. Kronika sveta musí byť písaná jazykom štrnásťročných, diy komunitou. Ak si ju nenapišem a nevytlačím sám, za dvadsať rokov nám nezostane spomienka ani na ten Randal, Gothoom alebo Steam. Lenže každá večerná kratochvíľa sa časom zvrhne na rutinu, prácu, nedajbože záväzok, a koľko žvästov musím napísať, koľko šuffíkov zaplniť, koľko je *dosť*, aby naše budúce dôchodcovské *ja* nepošlo od nudy? Do to-do listu sa medzitým nakopili nové výzvy, nové experimenty, ktoré prosia o pozornosť, a pre plátok viac nielo času ni priestoru.

or.



Total War: Warhammer 2

Creative Assembly / Feral, 20.11.2018

Creative Assembly vrhá Total Warovky ako na páse. Na Linux prichádzajú s ročným oneskorením, ale je ich toľko, že laik si ich odklad ani nevšimne - Len toľ nedávno, v júlovom čísle, sme mali na obálke Total War: Britannia; dnes sa na nás z prvej stránky škeria chobonožce z "nového" (pre Linux) Warhammera, a za pár mesiacov je tu Three Kingdoms.

Pre Total War ságu je Warhammer (zatiaľ) jediným výletom do fantasy žánru, ale -- čo do popularity -- je ich najsilnejším hitom za ostatných x rokov. Warhammer 2 sa aj po roku stále drží v top 30 najhranejších hier na Steame a (neoficiálne) sa ho na PC predalo do dvoch miliónov kusov.

Hra pokračuje v zabehnutej tradícii série. O svoju ríšu sa staráte v ťahovom móde, do bitky idete v masívnom realtimovom skirmiši. Ovládanie je (pre Total Warových odporcov) ako vždy podivné, GUI-čko mäťúce, správa ríše nevybalancovaná, a na bojovom poli si na zdivočelú kameru zvyknú len extra náruživí taktici.

Skrátka starý dobrý Total War.

Pre podivínov, čo sa radi hrajú na blondaté princezničky, má hra na úvod generické kampane za "dobrych elfov" a

"temných elfov", ale neskôr si pridáte aj na kvalitu: Jašterkových lizardmenov, chobotnicoidné krabo-žaby (vyžaduje DLC) alebo nasrstených skavenov.

Rasy konečne hrdé, hodné pozornosti.

Hoci... Opäť raz (samozrejme, ako inak) sú vykreslené ako blatošľapi, luhári a zlovoľníci. Ale nevádi. Je to predsa hra od navoňaných / napudrovaných angľanov, a čo viac môžete od takej narcistickej zberby čakať. Podstatné je, že konečne aj čel'ad' hľadavá má na fantasy bojisku svoje miesto, a nakope tým našponovaným opiciam rite, zamorí ich mestá, rozoseje vši, a keď tí uprdení nemytí holokožci podochnú na mor - potom ešte len prídu hody, potom príde zúčtovanie - proletár dobije ulice, súdruh sa chopí moci, a na žrdi zavljajú farby slobody a rovnosti.

A myš ovládne svet.

or.



Smog

(pokračovanie z čísla 6 / 11.2018)

Pozerám na ocákané nohy. Dívam sa na vzlikajúce, híkajúce dievča, a štrbavé kolieska pod strapatou lebkou bolestivo vrzgajú, hrkajú, proti všetkej vôli sa snažia niečo naznačiť:

Táketo skraty sa teraz dejú po celom meste.

Koľko ľudí sa mohlo požiarom v Kaviarni otráviť? Okolie Krížnej muselo byť úplne zamorené. Keď raz prestanem zízať na poblúznenu príšerku predou mnou, mohol by som zapnúť mobil a kuknúť správy.

Zhlboka som si povzdychol a vytiahol z ruksaku vitamínovú žbrndu.

„Malinovka,“ ponúkol som dievčaťu.

Vyčerpane sa opierala o kolená a pokúšala sa z nosa vyfúkať zvyšné hlien. Zamietavo zdvihla ľavačku, že je v pohode. Natlačil som jej flašu do natiahnutej dlane a začal ju postrkovať smerom k zastávke.

„Len si upi,“ presviedčal som. „Niečo mi ale nechaj.“

Posadil som ju na lavičku a keď si jeden hlt predsa odpila, opláchol som si sladkou vodou nohy.

„Lepšie?“ spýtal som sa.

Zamietavo pokrútila hlavou: Nie je mi lepšie, do rite, vyzerám, že je mi lepšie? Scvrkla sa do seba, oprela lakte o stehná a tvár ukryla v dlaniach.

„Nemám volať sanitku? Alebo niekoho?“

Daj mi minútku. Nechaj ma! - zasa len pokrútila hlavou.

„Sprav mi trochu miesto.“

Zosunul som sa k nej na lavičku a porozliahal sa po investoroch. Medzičasom povyliezali z úkrytov; teraz krúžili po zastávke, len pár krokov od nás, a živo na seba čvirikali. Hádali sa, evidentne, ale

tým svojským východo-ázijským spôsobom. Neskákali si do reči, po každej vete sa úctivo uklonili - a napriek tomu medzi nimi hustla temnota.

Jednému, zrejme alfe, sa po dlhšom monológovi začali viditeľne triasť paprčky. Tlstá mramorová tvár sa navonok usmievala, ale pravá ruka si už v dlani skúšala váhu neviditeľného sekáčika. V jednom momente sa mi zazdalo, že z rukávu vyťahuje tehlu, zdvíha ju hore, a naozaj sa s ňou chystá kolegovi oplieskať hlavu, ale bol to len mobil. Hodvábná hračka zložená úhladne ako vreckovka.

Kým alfa do aparátu z chuti a nahlas básnil, jeho spoločníci sa zdvorilo stiahli bokom. Začínali sa klátiť. Ten opticky najmladší si neprestával utierať čelo. Celý sa klepal, chytal dych.

„Ide tvoj bus,“ drgol som do slečny. „Práve je na križovatke.“

Dievča zasa len zavrtelo hlavou. Nikam nejdem. Chod' preč.

„Ja ešte počkám čo vymyslia títo traja, a potom odchádzam. Si fakt v pohode?“

„Hmpf.“

Aziati medzitým na nástupišti vytvorili vzornú radu. Šéf zhúžval telefón naspäť do rukáva a so zle skrývaným zadostučinením spustil súvislú kanonádu nadávok: Sľúbovaný odvoz bez zastavenia preletel semaformi, križovatkou, minul zastávku, a bol preč. Zostala po ňom len spomienka na vydesené tváre nalepené na sklách; niektoré stratené vo vlastných svetoch, iné práve prehrávali boj s rozbúreným žalúdkom a ďalšie už stihli svoje raňajky vyvrátiť.

Šoférovi chránila tvár plynová maska. Nesledoval dianie za chrbtom a nezaujímali ho ani ľudia na chodníkoch. Pedál držal na podlahe, čumák nalepený na prednom

skle, ruky krčovito zvierali volant. Za chvíľu si to sekne na diaľnicu a o pätnásť minút svoj náklad vysype v Stupave. Toľko snád' jeho zverenci vydržia, než si navzájom rozdriapu hrdlá.

Na Patrónku sa vrátilo hrobové ticho.

Stíchol aj alfa aziat.

Žiadne ďalšie autá neprešli.

Kde sa skrývajú - všetci? Kde trčí Marco? Kde je jeho Fúria?

Nemali by z Bratislavy utekať? Evakuovať?

V bežnom americkom meste by teraz nastal koniec sveta: Svalnatí veteráni hromžia puškami, skáču po strechách opustených pick-upov; tlupy narkomanov rabujú patrónske výklady; šoférujúce mamičky roztraseným hysterickým hláskom traumatizujú rozospaté dietky na zadných sedadlách: Všetko bude v poriadku, všetko bude v poriadku, hlavne budte silné, musíte byť silné! Na križovatke naberie šialeného motorkára kamión, cestu zaplavujú plamene a cez ne hrdinsky prelieta zavýjajúca ambulancia - len aby nabehla na odstavenú odťahovku a dychvyrážajúcim saltom sa prevrátila na bok.

A u nás, na Slovensku - v Bratislave... Všetci sú zavretí doma.

„... 停...“ zašepkal otrasený omega aziat a bezradne natiahol za strateným autobusom ruku. Tam odišli jeho nádeje, zaplakal, a potom mu na hlavu dopadla taška s notebookom.

„白痴!“ zareval mu šéf do ksichtu a mladý oligarcha len nešťastne zahabkal. Po druhej facke prišla tretia, na hlavu mu znova padol notebook, a junior pod ním odovzdane klesol na kolená.

„Sleduj,“ pošťuchal som dievčinu, „to si ty,“ ukázal som na aziatov.

„Pred pár minútami.“

Kráska sa odvážila zdvihnúť zrak a znova ju naplo, vydávala aj ten malý hlt malinovky.

Omega sa zviezol na zem. Pokúšal sa skrčiť do fetálnej polohy, chrániť si krk, no druhý kolega ho schmatol za vlasy a ťahal naspäť na nohy, kým šéf ho neprestával kopať a fackovať. Lavička sa zachvela novým záchvatom zúrivosti. Príšerka dostala ďalší skrat. Vrhla by sa s aziatmi do bitky, ale chýbali jej sily, ledva dýchala. Káva ju minútu po minúte obracala na ruby. Ak to vôbec bola káva, a nie odpad z výroby.

Omega zatiaľ stratil vedomie a zrútil sa na kolegu za sebou.

Na nohách zostal stáť len alfa. Zízal na svoje päste, v tej ľavej drtil pokrčený mobil, v pravej obitý notebook, a neprestával recitovať orientálne zvuky.

Od Lafranconi zatiaľ v úplnej tichosti prisvišťala biela Tec-la do dávka a za ňou v závese blikajúca policajná Kia. Ledva zabrzdlili a z Tec-li vyskočili štyria vyobliekaní mužíci v čiernom: Úslužne pomohli vyhorenej alfej nastúpiť, naložili omráčených kolegov, a práskli za sebou dverami. Šofér bez rozpakov stočil dodávku do protismeru, provokatívne lízol policajtov, a odbzučal nám z dohľadu. Presne za šesť minút budú na čínskom velvyslanectve.

„Pozdrav domov,“ zamával som za nás oboch do policajnej kamery.

Slečna si bezradne oprela čelo o kolená a hlavu schovala medzi lakte.

Chytil som ju za rameno, že idem, ale nevraživo sa vytrhla - „pusti ma ty úchyl, nechaj ma.“

So smiechom som vstal, kývol jej na pozdrav a vyrazil do lesa.

Kde sú moje tri dni na samotke...

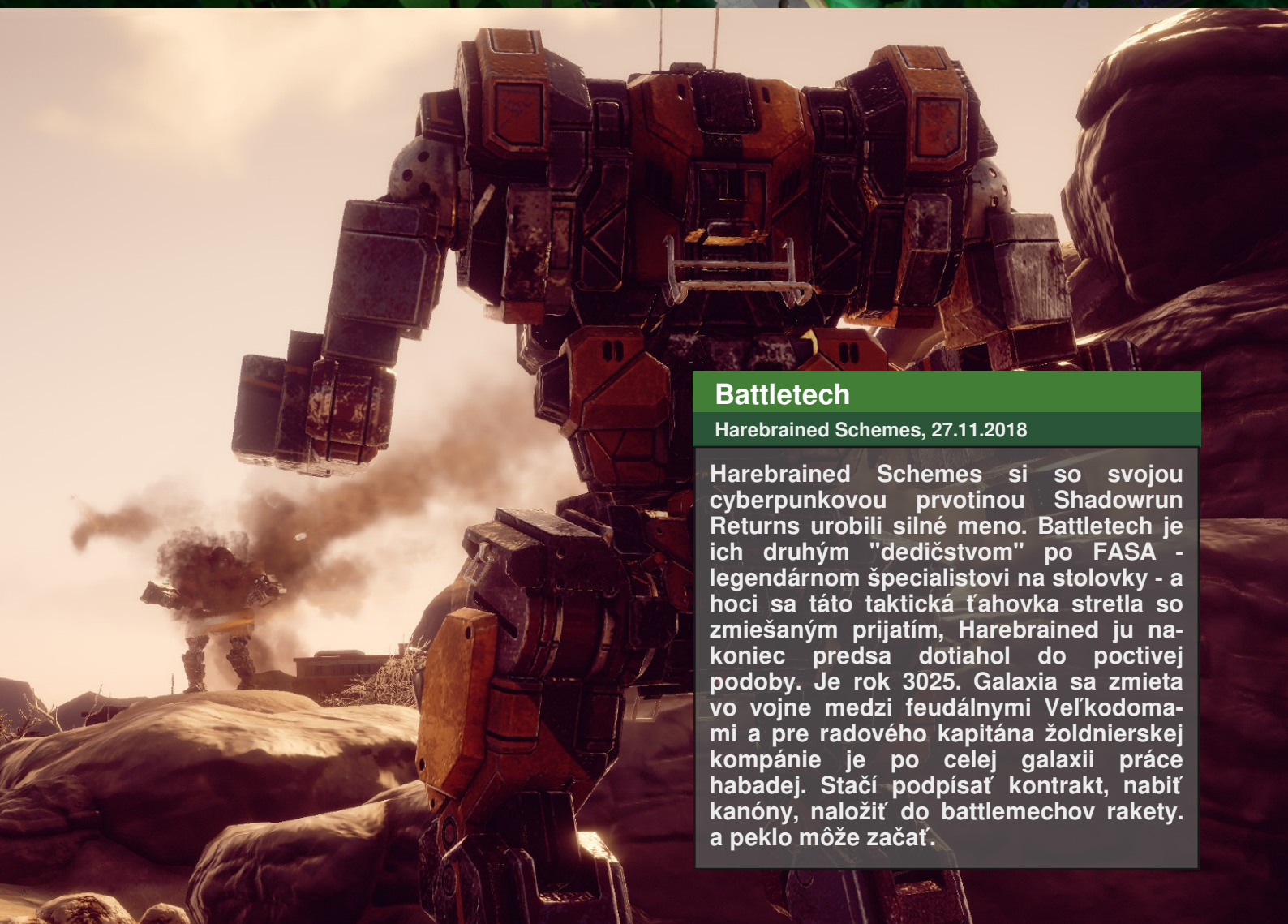
or.



Parkitect

Texel Raptor, 29.11.2018

Parkitect je kdekým označovaný za prvého dôstojného nástupcu druhého Rollercoaster Tycoonu - simulátoru zábavného parku. V auguste 2014 prešiel úspešným Kickstarterom, o dva roky neskôr spustil na Steame Early Access, a dnes (po štyroch rokoch vývoja) sa teší pomaly až kultovej popularite.



Battletech

Harebrained Schemes, 27.11.2018

Harebrained Schemes si so svojou cyberpunkovou prvotinou Shadowrun Returns urobili silné meno. Battletech je ich druhým "dedičstvom" po FASA - legendárnom špecialistovi na stolovky - a hoci sa táto taktická ťahovka stretla so zmiešaným prijatím, Harebrained ju nakoniec predsa dotiahol do poctivej podoby. Je rok 3025. Galaxia sa zmieta vo vojne medzi feudálnymi Veľkodomami a pre radového kapitána žoldnierskej kompane je po celej galaxii práce habadej. Stačí podpísať kontrakt, nabiť kanóny, naložiť do battlemechov rakety, a peklo môže začať.



Loria

Loria Team, 27.11.2018

Slovenských hier nie je nikdy dosť, preto prvý (a posledný) krát urobíme výnimku a venujeme kúsok strany aj tomuto windows-only tributu pre Warcraft 2. Dve kampane (za Poriadok a za Chaos) po ôsmich misiách, šesť levelovateľných hrdinov, jednoduchá a prehľadná 2D grafika. Cena 15eu. Nadšencov pre neziskové diy určite poteší, že Loria vznikla s pomocou Fondu na podporu umenia.



ETS2: Beyond the Baltic Sea

SCS Software, 30.11.2018

Aby sa nám domácej produkcie nemáilo, dajme si do záznamu aj najnovšie dlc ku česko-slovenskému Euro Truck Sim dvojke: Beyond the Baltic Sea. Po niekoľkých DLC-čkach ku Ameri Truck Simu sa kamionistický špecialisti vracajú do Európy a rozširujú sieť ciest o pobaltské krajiny a Fínsko.



Orkrist, Achsar, Peorth, 22.12.2018

Orkrist sa po 14 rokoch vracia na Bratislavské pódium. Je to ich druhý živý koncert v novej forme a má ešte svoje drobné chybičky, ale v publiku sme boli aj tak vytešení ako slniečka. Skvelú show a poctivú robotu odvedli aj predkapely. Škoda len, že Orkrist znova vystúpi až na Gothoome.



Trihlav .7 je posledným číslom. Ďalšie nie je v príprave. V prípade "extrémneho záujmu" môžete nájsť najnovšie info na stránke



www.trihlav.com

QR kód na pravej strane
ukazuje na rss feed



Archív je dostupný on-line v pdf formáte. Papierový výtlačok si môžete vypýtať cez formulár (link je na úvodnej stránke). Formulár nevyžaduje registráciu.

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