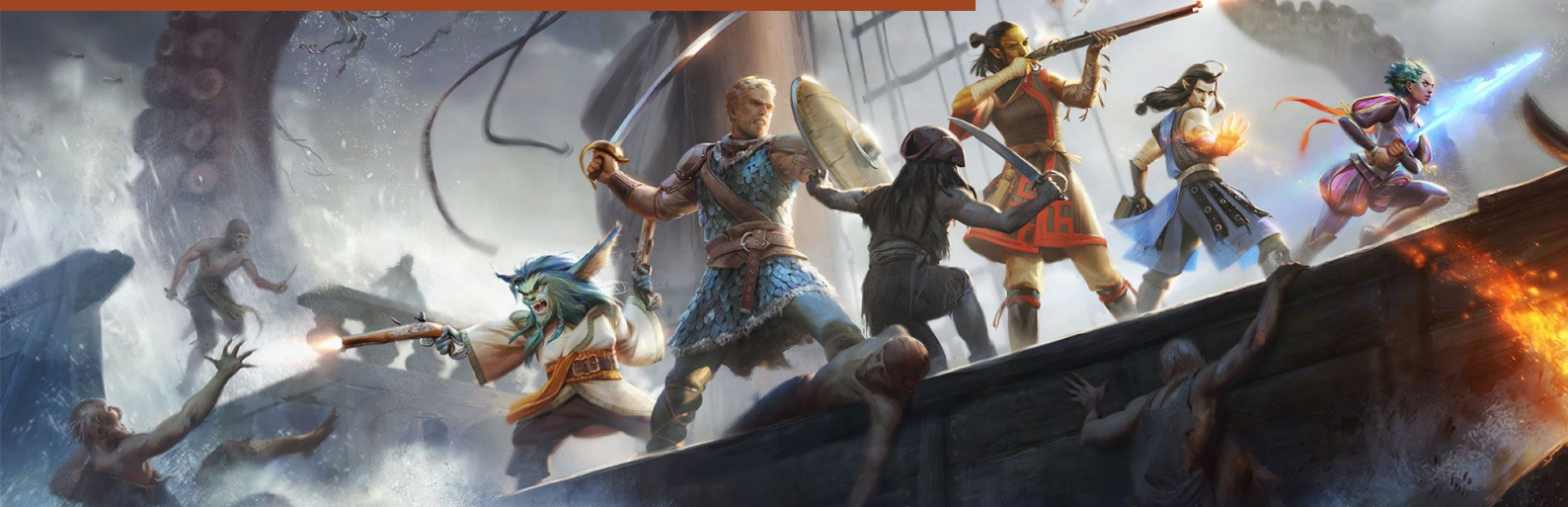


TRIHLAV



Príhovor / .1

Ahoj linuxoví pariči, čaute hračičke! Času, miesta málo, tak prejdime rovno k veci: Linux je neraz označovaný za najväčšie komunitné veľdielo v histórii všehovšetkého. Pritom popiera všetky výmysly a nezmysly modernej organizovanej doby. Linuxovej komunite chýba zmysel pre plánovanie, poriadok, či cit pre potreby ostatných Linuxákov. Sme spoločenskou anomáliou. Spolupracujeme skôr náhodne, málokto sa osobne stretáva, a nakoniec aj tak ideme vlastnými cestami. Berieme si len tolko, čo potrebujeme a ak nám niečo chýba, spravíme to sami, impulzívne, bez špekulovania; amatérsky, na kolene, často anonymne. A presne o tom je aj tento plátok. Nikto ho nepotrebuje. Nikto si ho nepýtal... Ale ak sa niečo dá, niekto z nás to nakoniec skúsi - lebo môže, lebo chce, lebo ho to žere.

Pillars of Eternity 2: DeadFire

Obsidian Entertainment, 8.5.2018

VOLBA MESIACA

Žánrovo "klasické" RPG-čko *Pillars of Eternity* si pamätníci radia za neoficiálne pokračovanie kultových "Black-Islandoviek" *Baldur's Gate* a *Icwind Dale*.

Tak ako prvá časť, aj *PoE2: DeadFire* bol na svojom prapočiatku masívnym kickstartnutým hitom.

Hráč sa v ňom vracia do role Pozorovateľa Caed Nua, importovateľnej postavičky z jednotky. Prihodilo sa, že kýsi vzkriesený bôžik Eothas mu na začiatku hry zrušil hrad i čmajzol časť duše a odkvačil s ňou na súostrovie Deathfire.

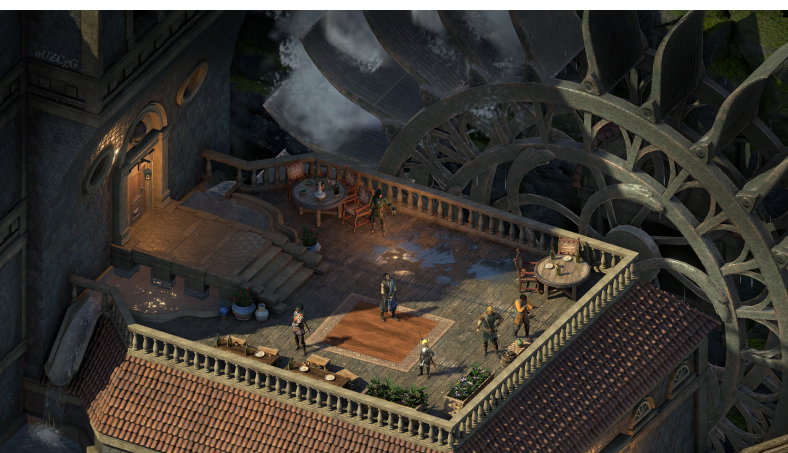
Neborákovi hrdinovi nezostalo nič iné, len opäť nazuť bojové sandále a vyraziť v ústrety cudzích krajov, hasiť konflikty a rozpletať intrigy.

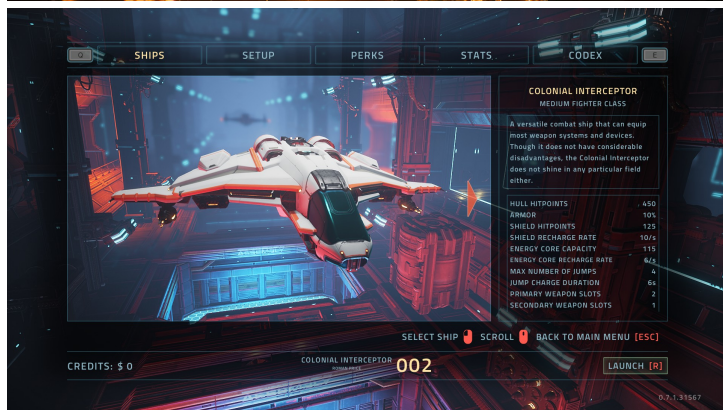
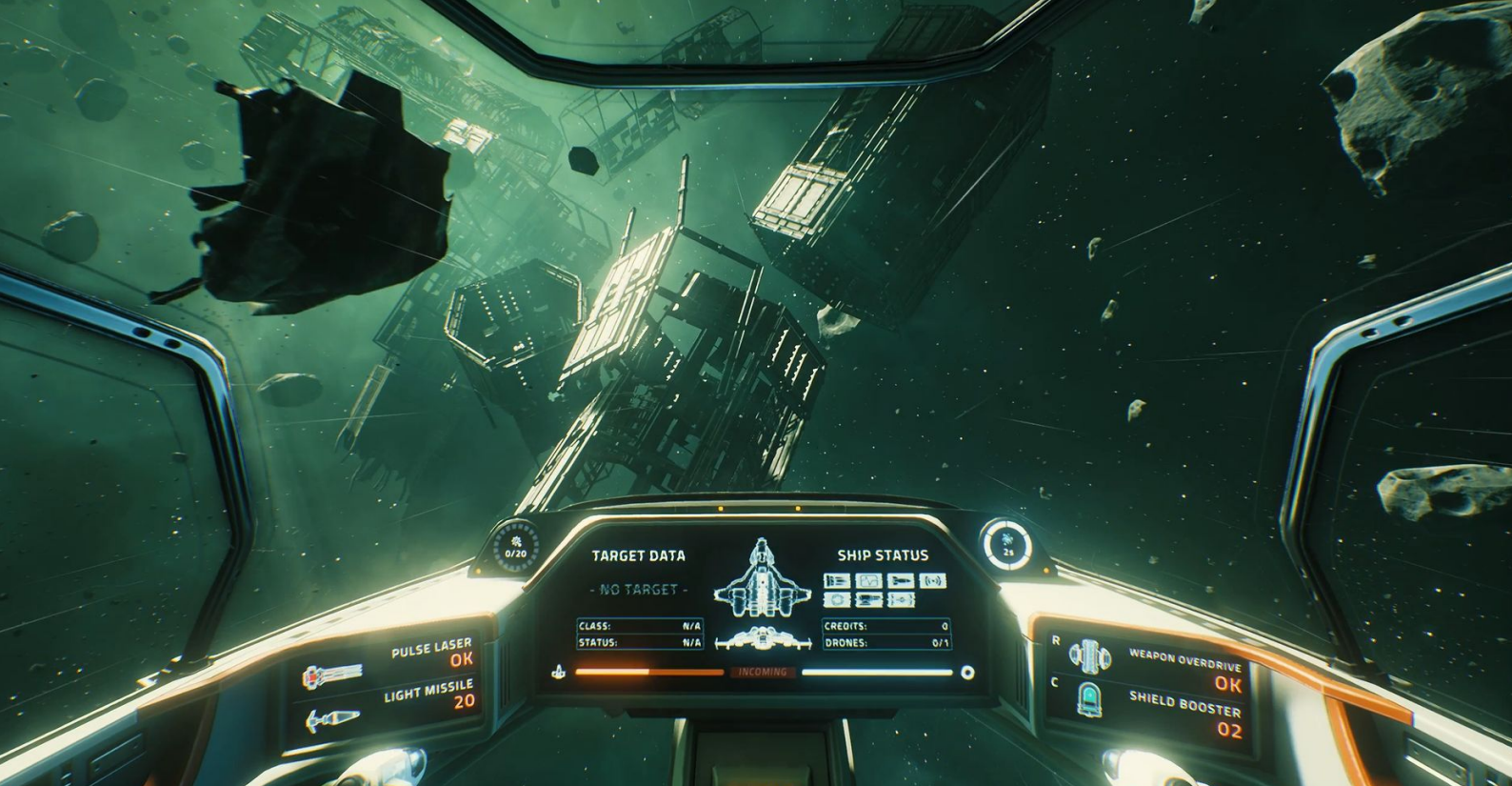
PoE2 je (podobne ako prvý diel alebo *Tyranny*) skôr počtou pre fanúšikov Balduru, než triumfálny mainstreamový návrat starej RPG školy.

Nie všetci sa zhodnú na ich kvalitách, no napriek tomu je *DeadFire* tento rok stále kráľom linuxových "epických" RPG.

Obsidian sú skrátka borci, vždy boli borci, a zaslúžia si to slovko chváli.

PoE2 je pre Linux dostupný na Steame aj na Gogu (bez DRM) od prvého dňa vydania.





Everspace

Rockfish Games, 9.5.2018

Everspace je vesmírnou strielačkou - skôr arkádovkou ako newtonovským simom - od nemeckých Rockfish Games. Rockfish s ňou na Windowsoch debutoval v máji 2017. Na jeseň prišiel s Linuxovou betou a v máji 2018 ho vydal oficiálne.

Everspace je modelovou hrou "moderného" nemeckého dizajnu: Vývojár zoberie osvedčený koncept (v tomto prípade dog-fighting), oreže ho na holú kosť a začne na ňu nabáľovať prvky typické skôr pre grindovačky. Namiesto tradičnej sólo kampane v otvorenom vesmíre sa tu tak stretnete s "náhodne" generovanými levelmi, so zdĺhavým harvestovaním lootu, s craftovaním, a hlavne s honbou za palivom. Ak vám palivo dôjde, alebo vás zostrelia, alebo nestihnete z levelu odletieť včas, končíte. Kampaň začína od nuly.

Medzi "smrťami" si za nazbierané peniaze môžete upnúť vlastnosti alebo dokúpiť z dvoch ďalších modelov raketiek - stealth alebo tank. Prečo tak nemôžete robiť medzi levelmi, to navždy zostane záhadou.

Napriek chybičkám Everspace napodiv funguje. Pripomína atmosféru arkádových kabinetov; prinajmenšom niekoľko prvých dní je to návyková prdel... Lenže to nestačí. Linux potrebuje poriadny vesmírny sim a tento príliš smrdí grindom. Má požehnané statšov a levelovačiek, ale chýba mu charakter, život, viac voľnosti - otvorenosti.



Wizard of Legend

Contingent99, 15.5.2018

Steam je diablovinami a sekačkami tak presýtený, že človek je z toho celý dopletený - má pocit, akoby nová "rogue lajtká" vychádzala každý druhý týždeň... Ale pocity stranou, niektoré diablovky stále dokážu spraviť dierku do sveta.

Wizard of Legend si prešiel slušným Kick-starterom a na Steame patrí medzi tie olúbenejšie hry - je ku nemu zopár tisíc recenzií a takmer deväťdesiatkový rating.

S trochou nadsádzky by sa jeho opis mohol dať copy-pasťovať z obkekov ku staručkej Magice: Hráč ovláda čarodeja (alebo čarodejku), čarodej ovláda hromadu kúziel, kúzla ovláda aj kadejaká zloba, zlobu treba už z princípu riadne vytrestať - nech si tak zlostne nevyskakuje.

Kde-tu natrafíte na NPC-čko, ale o zmysluplnom príbehu sa asi nepobavíme. Wizard of Legend je v prvom rade spell'n'slash, akčná rúbanica s peknými maľovanými efektami - vyzerá úžasne a ovláda sa ešte lepšie, než vyzerá; behom niekoľkých minút ste v ňom a odídete až za pár hodín. Keby som mal desať rokov a nevedel čo so sebou, toto je hra, s ktorou by som chcel začať pariť. Nechýba jej ani lokálny co-op. Čo viac treba ku šťastiu.

Wizard of Legend je dostupný na Steame aj na gog.com za 15€. Soundtrack je za extra osem. Jeden - dva tracky sú ok.





S adventom app-storu v Brazílii doslova explodovala scéna s indie vývojármi. Ich hry sú väčšinou lacné sračky, ale kde nie sú peniaze, cení sa predovšetkým snaha.

Zrovna v máji dva nezávislé brazílske tímy vydali dva retro závody - na PC možno prvé za dvadsať rokov - a oba si našli svoju malú skupinku priaznivcov.

Horizon Chase Turbo

Aquiris Game Studio, 15.5.2018

Horizon Chase Turbo od Aquiris je pre tých menej konzervatívnych. Sprajty nahradili 3D modely, zmizli prekážky na ceste, zato pribudli (eh, ako inak) zlatky a pick-upy.

Napodiv HCT je celkom ovládateľný, nie je to epileptický mor, a do jazdy hrá fajná počúvateľná hudba.

Hre nechýba ani split-screen pre štyroch hráčov. Bez neho by HCT pravdepodobne stratil pointu.



Slipstream ansdor, 21.5.2018

Slipstream je narozdiel od Horizon Chase Turbo retro až príliš. Na svedomí ho má jediný človek, čo sa cení, ale nie za desať eu. Slipstream sa vizuálne snaží imitovať Chase HQ (Outrun), a hoci to nie je až taká katastrofa, akou by dnes boli jeho predlo-

hy, stále je to des horší od šablónových mobiloviek. Z biedy ho nevytiahne ani lacná hudba a driftovacie efekty; do piatich minút z nich má migrénu celý barák. Takéto veru nebrať ani zadarmo. Rovno si v emulátore pustite Pole Position.



Overload

Revival Studio, 31.5.2018

Mladši ich poznajú vďaka Saint's Row 3 a jeho vložnejším pokračovaniám, ale než sa borci z Volitionu preslávili dildometmi, dali svetu zo dve-tri serióznejšie hitovky.

Na sharewarovku Descent si dnes spomenie len zopár štyridsiatnikov. Vyšla v období, keď každých pár mesiacov nejaká doomovica prevrátila celý FPS žánrer naruby - Descent sa tak vo svojej ére ťahal za hromadou kultovejších System Shockov, Duke Nukemov a Dark Forces.

Nebola to jednoduchá hra na strávenie: FPSka šmacnúťá dokopy s vesmírnou strieľačkou. Hráč sa síce nachádzal v kokpíte stíhačky, ale tá sa pohybovala v bezťažkových koridoroch; nie v otvorenom vesmíre, ale v podzemných tuneloch, v mesačných baniach.

Kto mal pár rokov pred ním problém zorientovať sa vo Wolfensteine, v labyrinte Descentu sa stratil behom minúty. Descent bol ako výcvik v Enderovej Hre: Vyžadoval perfektnú 3D orientáciu, priestorovú pamäť a cit pre pohyb bez gravitácie.

Overload od Revivalu je jeho revivalom v každom ohľade; pôvodný team sa dal znova dokopy a úplne svoju prvotinu zaklincoval.

Skvelý dizajn levelov, výborná hudba, nechýba ani podpora pre VR. Na svoje si prídu speedrunneri aj hľadači tajných miestností.

K úplnej radosi chýba snáď len kúsok deja - a či skôr kvapka šialenosti z éry Volitionu. Tento team už dokázal, že vie písať, že vie zabávať, a nemal by sa šetriť.



1993 - 2018: od Descenta k Overloadu

80-te roky: Matt Toschlog a Mike Kulas pracujú na leteckých simulátoroch

1993, Champaign, Illinois: Matt Toschlog a Mike Kulas zakladajú Parallax Interactive

december 1994: Parallax debutuje so sharewarovkou Descent; celosvetovo sa o distribúciu postará InterPlay

marec 1996: Vychádza Descent 2; InterPlay vydáva Descent 1 na Playstation

november 1996: Parallax sa rozpadáva na Volition (Mike Kulas) a Outrage Games (Matt Toschlog)

1998: Volition vydáva vesmírny simulátor Descent: Freespace

jún 1999: Outrage cez Interplay vydáva dlho očakávaný Descent 3; hra prepadáva komerčne aj u kritikov

1999: Volition vydáva kultové pokračovanie Freespace 2

2000: THQ kupuje Volition

2002: THQ kupuje Outrage

2004: Štúdio Outrage sa zatvára

2013: THQ krachuje, Koch Media kupuje Volition

2014: Matt Toschlog a Mike Kulas zakladajú Revival Games

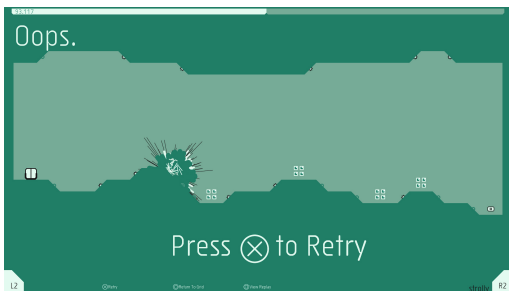
október 2015: Sigtrap Games vydáva Sublevel Zero, tribute pre Descent

október 2015: Descendent Studios vypúšťajú cez Early Access Descent Underground; hra je v roku 2017 stiahnutá zo Steamu

február 2016: Revival Games spúšťa pre Overload úspešnú kampaň na Kickstarteri

marec 2017: Overload vychádza cez Early Access

31.5.2018: do predaja prichádza finálna verzia Overloadu



Rls list máj 2018

- 6.5. Tiny Bubbles
- 8.5. Pillars of Eternity 2
- 9.5. EverSpace
- 11.5. Hyper Sentinel
- 14.5. Hyperspace Dogfights
- 15.5. Wizard of Legend
- 15.5. Fibrillation HD
- 15.5. Horizon Chase Turbo
- 21.5. Slipstream
- 22.5. Stellaris: Distant Stars
- 24.5. Cisties: Skylines Parklife
- 28.5. Battle Chasers: Nightwar
- 28.5. Cultist Simulator
- 29.5. Postal Redux
- 31.5. N++
- 31.5. Overload



Battle Chasers: Nightwar

Airship Syndicate, 28.5.2018

Názov "Battle Chasers" môže v roku 2018 evokovať skôr klon Pokemonov, než komics. Možno preto texaskí hoši Airship Syndicate (pôvodne z Vigil Games, autorov Darksiders) vyrobili podľa americkej predlohy japonské RPG.

Joe Madureira, autor pôvodných komiksov, pred tromi rokmi vrátil Battle Chasers do života cez kickstarter. Po úspešnej kampani sa upísal vydavateľstvu Thq Nordic a Nightwar vydáva o dva roky neskôr, v novembri 2017; na linuxový port sme si museli počkať ďalších šesť mesiacov.

Nightwar je podľa oficiálneho popisu "kontinuálnym pokračovaním pôvodných príbehov". Zrejme je reč hlavne o postavič-

kách - o dievčatku a jeho robotovi, o prerastenom gerojovi ritierovi, o deduškovi čarodejovi atď. Zvyšok hry... Ťažko uveriť, že by v komikse hrdinovia trávili väčšinu času mordovaním zeleného slizu, besných netopierov alebo generických bossov.

Lebo presne o tom Nightwar je. Na pohľad vyzerá krásne.

Pán Madureira je bezpochyby úžasný talent, Nightwar je vizuálna pastva pre oči. Hlavná časť hry vám pripomenie Bastion, súboje zasa "Final Fantasy po americky".

Problém je, že jadro tvoria bitky, nie "adventúrna" časť, a jRPG combat sa vie opozerať sakramentsky rýchlo.



Kto ma pozna, asi neuverí, ale hry som nikdy moc neparil. Skôr som chcel príbehy vytvárať, ako konzumovať - ved' prečo nie, keď (narozdiel od filmu) dokážem jednoduchú arkádku alebo textovku spraviť dokonca aj ja.

Neskôr som ako pravý teoretik začal o parbách písať, a ešte neskôr som sa pustil aj do vývoja, ale za celý svoj život som takmer nič neprešiel.

Prirodzene, že 98% tohoto nezmyselného plátku je preto zosmoleného podľa youtubových lets-playov. Len tie zvyšné 2% nájdete tu, na poslednej strane.

Nech už je to lacná arkádka alebo intelektuálna onania - donútil som sa to kúpiť, donútil som sa to sossnúť, donútil som sa to spustiť, a prisambohu aspoň tých dvadsať minút som to čudo "hral". Alebo sa o hranie aspoň pokúšal.

Hyper Sentinel / Uridium

V máji, akož minulý mesiac, som zo všetkých novinkových skvostov nakoniec vybral retro arkádovku Hyper Sentinel.

Z youtubov mi prišla akási povedomá; pripomínala čosi staré a mrte dobré, čo som kedysi u bratranca hrával na Atari XL: Lodička ide zľava doprava, držím auto-fire, všetko predo mnou praská a vybuchuje a ja mám z toho prdel - prinajmenšom po druhý level, kde ma vždy čaká game-over.

Dnes - o víkend neskôr - už samozrejme viem, že nič ako Hyper Sentinel na Atari nikdy nebolo, ja som to nikdy nehral a hru poznám jedine tak z čiernobielych obrázkov ktoréhoosi 8-bit plátku.

Hyper Sentinel je klonom inej gamesky, Uridium, a tá vyšla len pre komodoristov a sinkléristov.

Pre "nich" bývalo Uridium hotoým prevratom: Nielenže lodička išla zľava doprava, ale mohla sa aj otočiť a ísť nazad na začiatok. Tá hra búrala všetky piliere poctivého shmupu.

A ku tomu celé riadky príbehu: *"Slnečná sústava je pod útokom! Nepriateľské superkrížniky na orbite všetkých pätnástich planét! Sosajú nám naše mineráli! Misia je jasná. Najprv odprásknuť ich hliadky, zrušiť*

vonkajšiu obranu krížnika, nakoniec odpáliť tú hromadu šrotu do pekla. Zajatcov nebrať!"

Hyper Sentinel sa so žiadnym príbehom nesere (nemá krabicu, na ktorú by sa dal vytlačiť). no aj bez obkecov musí byť pre komodoristov sentimentálnou bombou. Parádna hudba. Obtiažnosť jak má byť. Povedomá grafika...

Ale pre mňa, "zaujatého" ataristu... Všetko z toho má aj druhú stránku.

Vizuálne je Hyper Sentinel viac retro hip než môj starý kockatý ksicht - na úrovni freewaru a browseroviek.

OST je naozaj kvalitka, pätnásť minút SID-oviek - za ktoré musíte dať extra päť libier, ak ich chcete. Hra je za 10eu.

A ovládanie... Obtiažnosť...

Ako som napísal vedľa, ja nie som kráľ hi-score. Nechce sa mi so sprajtami cvičiť finesy, nechce sa mi memorovať leveli, scrolling čo sa mihá bliká pred očami ma nerobí slintajúcim zvieratkom.

Zvládol som prvých šesť levelov a tam som skončil. Hyper Sentinel nie je pre mňa. Stačila hodinka a už začal hloďať červ: Zasa mrhám svojim časom; keby som to robil ja, spravil by som to pomalšie, ľahšie, krajšie, pre nás dôchodcov, a vôbec, dosť tech kecú, vypni Steam a hybaj von!

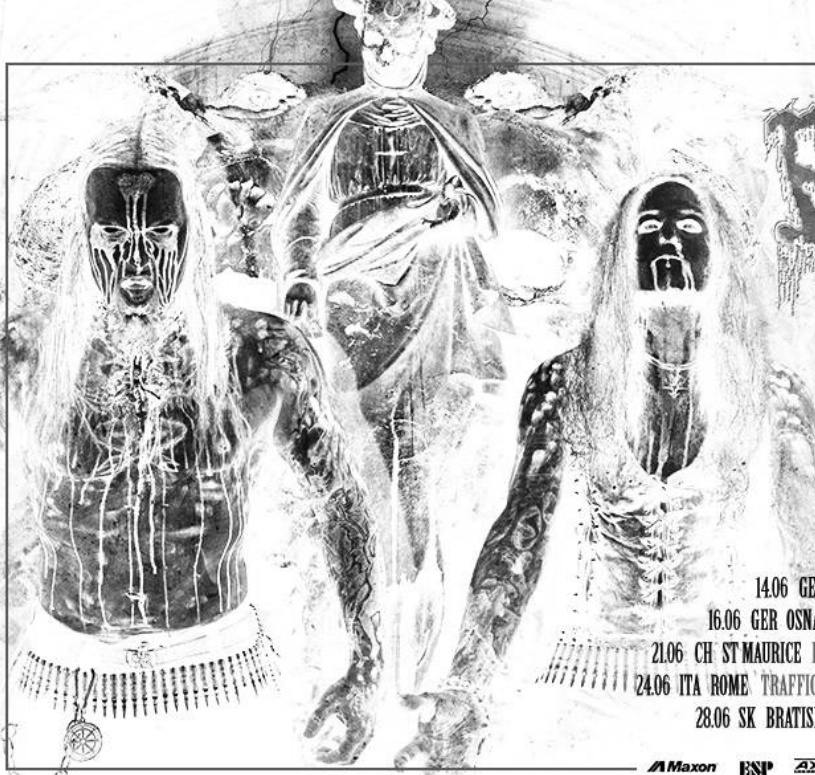
Uridium vytvoril v roku 1986 Angličan Andrew Braybrook. V C64 a ZX komunite býval Braybrook známym menom - v rovnakom roku získal ocenenie Golden Joystick Awards a len rok predtým debutoval hrou Paradroid, retrospektívne hodnotenou ako "to najlepšie" na C64. Po úvodných úspechoch

firmička, pre ktorú Braybrook pracoval - Graftgold - začala strácať dych. Braybrookov nasledujúci titul Morpheus síce naďalej získaval hodnotenia nad 90%, ale jeho 8-bitová hviezda pomaly bledla.

Do popredia v Británii začala nastupovať nová Amigácka generácia, Bitmap Bros, Team17,

Sensi Soft, Bullfrog. V brutálnej konkurencii Braybrookove 16-bitovky (Fire & Ice, Realms, Uridium 2) už nikdy nedosiahli rovnaký "kultový" úspech.

S úpadkom herných počítačov a so vzostupom PC sa Andrew Braybrook nakoniec z herného vývoja úplne stiahol.



DEATHBOON

MELECFESH

+ guests

SUMMER TOTENRITUAL CRUSADE 2018

14.06 GER GRÄFENHAINICHEN WITH FULL FORCE* 15.06 HOL GRONINGEN VERA
 16.06 GER OSNABRÜCK BASTARD 17.06 HOL AMSTELVEEN P60 18.06 UK LONDON THE DOME
 21.06 CH ST MAURICE LE MANOIR 22.06 CH WINTERTHUR GASWERK 23.06 ITA SAN DONA DI PIAVE REVOLVER
 24.06 ITA ROME TRAFFIC 25.06 ITA PADERNO DUGNANO (MD) SLAUGHTER CLUB 27.06 HUN BUDAPEST BLUE HELL
 28.06 SK BRATISLAVA RANDAL 29.06 POL KATOWICE MEGACLUB 30.06 POL POZNAN U BAZYLA

AMaxon BNP AXIS EMS Jackson NUCLEO BLAST M&M PAISE V&V D'Addario

* BELIEFSON ONLY



gothoom.com czarciekopyto.com kotylak.pl blackstarcult.net

GOTHOOM

Cult metal festival in Slovakia



EXODUS

RADEGAST SEPTICFLESH solstafir

ENTRAILS ⊗ DARKENED NOCTURN SLAUGHTERCULT
 ROOT ⊗ DEFEATED SANITY ⊗ SCHAMMASCH
 SVARTIDAUDI ⊗ ZHRINE ⊗ OBSCURE SPHINX
 DYSANGELIUM ⊗ INFERNO ⊗ CLOUDS ⊗ DARKFALL
 DOOMAS ⊗ BLAZE OF PERDITION ⊗ MAAT ⊗ CTULU
 PHANTASMA ⊗ TORTHARRY ⊗ DEMENTOR ⊗ BRUTE
 PROCH ⊗ ZHI REN ⊗ JUST BEFORE DAWN
 MELANCHOLY PESSIMISM ⊗ PERVERSITY ⊗ ELYSIUM
 RAMCHAT ⊗ ACID FORCE ⊗ LUNATIC GODS ⊗ ASGARD
 SHODAN ⊗ DIVINE CHAOS ⊗ DEADFREIGHT OF SOUL
 MORD'A'STIGMATA ⊗ IN TWILIGHT'S EMBRACE
 SODOMIZED CADAVER ⊗ RUST2DUST ⊗ SOOTHSAYER

Slovakia / Revištské Podzámčie , 05. - 07. july 2018

3 Days - 42 bands - Metal Market - Horror cinema
 Tickets: 55€ www.gothoomshop.com **PREDPREDAJ .sk**

www.gothoom.com/festival