

TRIHLAV



Príhovor / .2

Ahoj linuxoví pariči, čaute hračice! Letné mesiace, júnom počnúc, sa na PC-čkách tradične nesú v znamení výpredajov a marketingových masáží. Prvý vždy príde s hromadnými zľavami gog a za pár eur nám pribalí extra dve/tri hry zadarmo. Keď s nami skončia Poliaci, na niekoľko dní nastupuje humble, a po ňom Steam Summer Sale. Hráčom slabej vôle sa zaraz scucnú wishlisty a do knižníc pribudnú ďalšie tituly, ktoré nikdy v živote ani nenainštalujú, nieto ich ešte hrať. Kvalitných noviniek je v tomto období poskromne a každým rokom je ich stále menej. Správam okrem zliav dominujú pózeri z E3 a plač starnúcich novinárov - vyčerpaní, nešťastní a sklamaní, opäť raz musia z hromady reklamných kydov pozliepať tony vášnivých článkov. Konzolové firmy im prácu nijak neulahčujú. Zasa nás raz nakrmili ako stádo sprostuckých prasiatok, v prvom rade konzumentov, a až potom komunitu.



strana 3

strana 2



strana 6





Total War Saga: Thrones of Britannia

Creative Assembly, 7.6.2018



Thrones of Britannia je v poradí dvanástou Total Warovkou. Creative Assembly ju tentokrát zasadil do Británie deviatego storočia.

Kráľ Dánov a Vikingov Ragnarr Loðbrók je mŕtvý; posiel kdesi na Britských ostrovoch, zakutý do želez v plesnivom žalári toho anglického psa Ælla Northumbriského. Kým na západe ostrovov sa mordujú Welšania s Angličanmi a na juhu Galovia so Sasmi, synovia vikingského kráľa sa v roku 865 vylodujú vo Východnej Anglii. Po stáročiach nájzdov a drancovačiek tu zjednotení Nordi, Dáni a Švédi zakladajú prvé osady.

V Trónoch Británie je na výber z desiatich hrateľných kráľovstiev: Západní Sasy, Anglická Mercia, dve Waleské kniežatstvá, dve Galské kniežatstvá, dve vetvy Veľkej vinkingskej armády a dvaja vikingský námorní králi. Hra je postavená na rovnakom engine a rovnakých mechanikách, ako predchádzajúci Atilla. Líši sa len prostredím.

O linuxový port Trónov sa opäť postaral úžasný Feral; je to ich siedmi port zo série Total Warov.





AntVentor

Loopy Mood, 21.6.2018

VOLBA MESIACA

AntVentor je prvou časťou z trilógie o dobrodružstvách mravca Florantina, Ferdovho vzdialeného príbuzného z Ukrajiny.

Florantin je vynálezca a dobrodruh. Celú mladosť prežil vo svojom kútiku mraveniska, deň za dňom drel / bdel ako každý správny ukrajinský mravec, a o svete za hranicami mohol len snívať.

Kým som sa neobjavil ja.

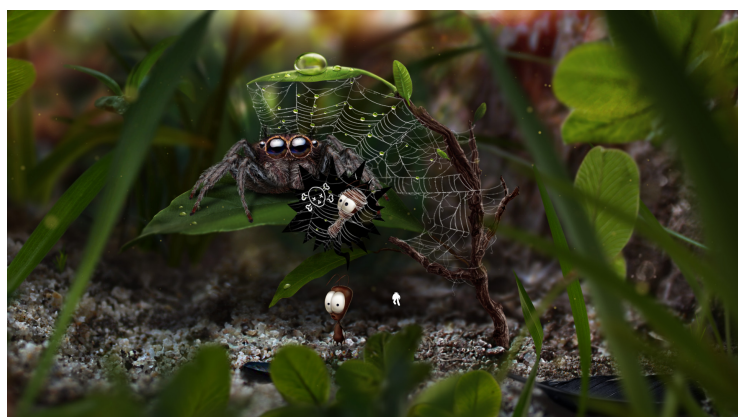
A nerozbil som mu Dril.

Či sa mu to ľúbilo alebo nie, Florantin musel vytlačiť svoju mravčiu prdel na povrch zeme. Spoločnými silami sa nám nakoniec podarilo nájsť náhradu za pokazené koliesko, lenže to si strážila mrcha straka. Neostávalo nič iné, len straku uspať tabletkami na spanie, a s ňou aj stovku ďalších vtákov na strome...

"Neverhoodovky" sa objavujú skôr sporadicky, s veľkými odstupmi, ale "medzi svojimi" na seba vždy dokážu upozorniť.

AntVentor je z tých kratších, epizodických, za päť euro. Dospelý ho prejde do dvoch hodín, ale táto adventúrka nie je pre dospelých, že áno.

LoopyMood je štvorčlenný kyjevský tím pod vedením grafičky Nadine Moody. AntVentor je ich prvotinou. Našincovi neunikne ich podobnosť s moravákmi Amanita Design (Samorost, Machinarium, Botanicula); majú rovnaký charakteristický stredo/východo Európsky štýl, ktorý v záplave šablónových "diznyjoviek" a "JRPG" okamžite vynikne do popredia.





Fobia

Tapteek, 20.6.2018

Fobia je krátka (15-minútová!) hopsačka / adventúrka v štýle Limba: Ručne kreslené prostredie, ručne maľované animácie, minimalistický dizajn. Namiesto strelby a sekania si vo Fóbii zaskáčete s vystresovanou červe-

nou čiapočkou (čiapnikom?) a potrápíte hlavy jednoduchými "iPhone-friendly" hádankami - ak si hru radšej nezoženiete rovno na mobil.

Fobia vás vyjde na 5 eu, za polovičnú cenu oproti Limbu alebo Another World.

Prime Mover

4bit Games, 18.6.2018

Pre Nórsky 4bit Games je Prime Mover už druhým titulom. Po hot-seat multi-playerovke Orbit to tento raz skúša s "programátorským" logickým rýchlikom: Prime Mover je o skladaní obvodových dosiek a riešení algoritmických problémov - "Zach-like puzzle", ak tak smiem napísať. Prime Mover je inšpirovaný hrami od Zachtronics. Prime Mover je trochu drahší, ale starší páni čo sa radi učia a radi rozmýšľajú si ho môžu dovoliť. Je z tých lepších puzzle pre Linux.



Soda Girls

Bomber Studio, 8.6.2018

Bomber Studio možno našinca zarazí svojím názvom, keďže je z prevažne moslimskej Indonézie, ale nech, kým sú hrdinkami sporo odeté super-slečny, môžeme sa nad seba-vedomím vývojárov len udivene pousmiať.

Soda Girls je tradič-

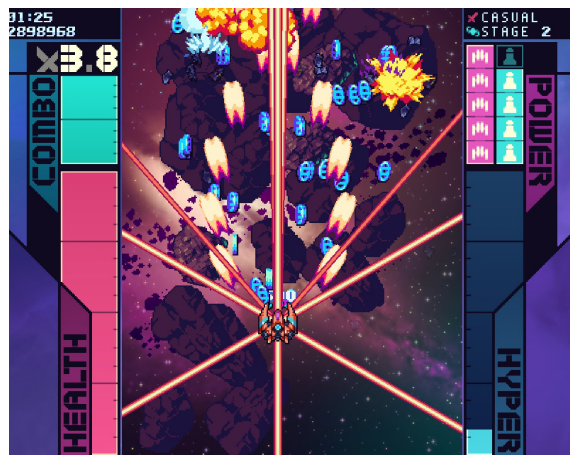
ná beat'em'up zombie márovačka, akých už v Ázii naklonovali celé kontajnery. Na Steame má slušné hodnotenia a pre milovníkov žánru môže byť zaujímavým spestrením, ale nás ostatných asi rýchlo omrzí. Nesrší zrovna nápadmi.

Super Galaxy Squadron EX Turbo

Synset, 21.6.2018

Od Prvej Ceti Vojny ubehlo len jedenásť rokov a Spojená Medzihviezda Federácia je s ještirkami z Tau Ceti znova na nože. I zaťal Federát hrozivo päsťe, i vyslal svojich sedem-nástich najlepších pilotov, aby nadchádzajúcu Druhú

Ceti Vojnu svojpomocne vyhrali. A tak sa aj v tomto vertikálnom shmupe stane. Ještirky možno vedieť spraviť krásny bullet-hell, možno dokážu zaplniť celú obrazovku projektilmi, ale pilotov Federácie to ani nespomalí.





Turok

Nightdive Studio, 21.6.2018

Turok: Dinosaur Hunter je prastará dvadsať-ročná FPS-ka z roku pána 1997.

Hráč v nej hrá za náčelníka Turoka, indiánskeho komiksového hrdinu.

Zlovolný zloduch "Campaigner" sa s pomocou Tajomnej Starovekej Zbrane pokúša dobyť Vesmír, a jedine Turok ho dokáže zastaviť.

Z jeho domovského sveta vedú portály do siedmich džunglí časo-priestoru. V každom leveli sa nachádza kľúč od hlavného portálu.

Turok musí všetky džungle vystrieľať od cyborg-jašteričej hávede, zozbie-

rať kľúče, a nakoniec zrušiť aj Vesmírnu Zlobu.

Turok: Dinosaur Hunter bol pre PC-čkárov skôr priemernou bokovkou.

Vo svojej dobe si určite našiel štamgastov aj medzi nami, ale kým "my" sme "vtedy" parili Half-Life a Unreal, Turok sa tešil obľube hlavne na Nintende. Pre N64 a jeho 8-megové kartridže to bol technologický zázrak.

Na Steame má Turok utešené 95% hodnotenie, ale skôr kvôli davu prehnane nostalgických Nintendistov, než vďaka svojim kvalitám.

Acclaim zažil svoju zlatú éru za čias 16-bitov a "poslednej" generácie amerických arkád. V 90-tych rokoch vďaka úspechu niekoľkých arkádových portov (Mortal Kombat, NBA Jam) agresívne expandoval. V roku 1996 zamestnával už takmer 1000 ľudí - ktorí na seba ani náhodou nedokázali zarobiť.

Acclaim bol vydavateľstvom "starej školy", modelovo veľmi podobný hudobným nakladateľstvám. Peniaze tlačil hlavne do marketingu, produkt bol až na druhom mieste. Krach Acclaimu počas éry Playstation 2 znamenal koniec jedného z najväčších a najhorších trolov herného priemyslu. Pre všetkých bol veľkou úľavou.

30.3.1987, New York: Greg Fischbach zakladá Acclaim.

1989: Acclaim vydáva WWF Wrestlemania od Rare.

1993: Acclaim portuje Mortal Kombat od Midway pre konzoly, Amigu a PC.

1994: Acclaim kupuje Valiant Comics za 65mil dolárov.

1994: Acclaim portuje NBA Jam od Midwayu pre 16-bitové konzoly.

1994: Acclaim portuje Mortal Kombat 2 na všetky konzoly, Amigu a PC.

1994: Greg Fischbach spolu-zakladá ESRB, ratingovú agentúru pre hry.

1995: Acclaim kupuje štúdiá Iguana, Optimus, Probe a Sculptured. Rastie na 950 zamestnancov.

1997: Acclaim má finančné problémy, prepúšťa 10% zamestnancov.

1997: Vychádza Turok od Iguana.

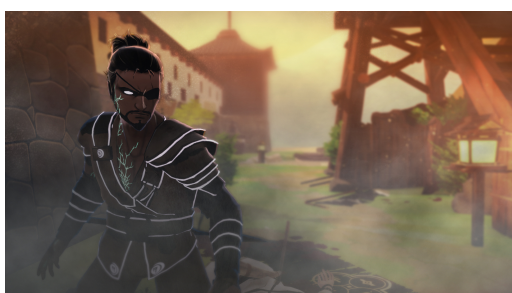
1999: Vychádza Shadow Man.

1999: Acclaim stráca licenciu na WWE

2002: Vychádzajú prepadáky Turok: Evolution, Shadowman 2 a BMX XXX, preslávené skôr reklamnou kampaňou hodnou psychiatrického vyšetrenia.

August 2004: Acclaim sa likviduje. 600 ľudí prichádza o prácu.





Rls list jún 2018

- 5.6. Aragami: Nightfall
- 7.6. Thrones of Britannia
- 8.6. Soda Girls
- 8.6. CometStriker
- 8.6. Railway Empire: Mexico
- 12.6. Timbertales
- 13.6. Spreadstorm
- 14.6. Queen of Seas 2
- 15.6. Ding Dong XL
- 18.6. Prime Mover
- 20.6. Fobia
- 21.6. Harvest Life
- 21.6. Super Galaxy Squadron EX
- 21.6. AntVentor
- 24.6. Turok
- 28.6. I Hate Running Backwards



I Hate Running Backwards

Binx Interactive, 28.6.2018

I Hate Running Backwards ("neznášam utekať dozadu") je end-less runner - v ktorom utekáte dozadu. A neznášate to.

Serious Sam sa zatúlal z Croteamu do spriatelého chorvátskeho tímu, a tam ho zmrda strčili do role zo starého Commanda: Pohľad z vtáčej perspektívy, hra ide plynulo stále hore, kamsi k neznámemu cieľu, a ešte aj grafika je kockatá, voxelová.

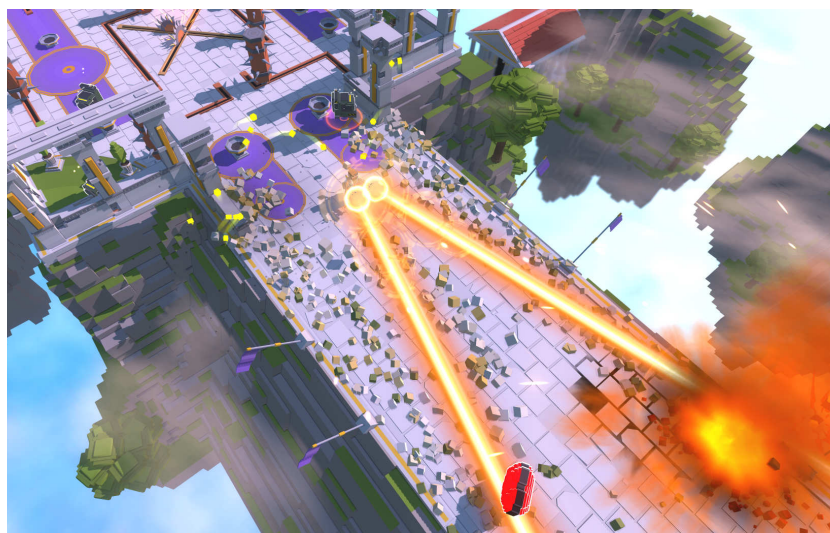
Lenže... Serious Sam je pomalý a vždy v precíslení.

Bomberi, múmie, pavúky a všetka tá háveď ho furt dobiehajú, a tak musí Sam neustále ustupovať, cúvať a strieľať ku spodnému kraju obrazovky.

Naveky a stále dokola.

Až kým sa mu neminú životy. Preto sa to volá endless-runner.

IHRB má celkom pestrú škálu tradičných prostredí (džungle, púšte...), zbraní, vehíkov aj bossov. Jeho najväčšia slabina: Stojí 15eu. Endlessovky zvyknú byť skôr... zadarmo.



\$ Steam Spy Saga \$

Už dlhšiu dobu sa v rôznych médiách pravidelne objavujú komentáre na Valve - raz sa sťažujú na "zavádzajúce" užívateľské recenzie na Steame, inokedy zasa na cenzúru hier, prípadne nedostatok cenzúry - a v ostatnej dobe (približne od apríla) sa zas riešia útoky na SteamSpy a data minerov.

Pritom celý povyk okolo SteamSpy (portálu s prehľadom predajnosti) sa dá zhrnúť do dvoch detinských viet:

"Valve si chce nechať všetky dáta výlučne pre seba."

"Keby sa info o predajnosti zverejňovalo, profitoval by z toho celý herný priemysel."

A tak to naozaj aj je, druhá veta nemôže byť pravdivejšia.

Lenže - a to si práve biznis novinári odmietajú pripustiť - Valve v skutočnosti nič "nevlastní". Valve od svojich partnerov nemá oprávnenie zozbierané dáta zdieľať s verejnosťou. Obdobne banka nevlastní históriu našich transakcií; finančná inštitúcia nemôže svojvoľne zverejniť, že Jožko M. minulý mesiac dostal 40 platieb z USA, 400 platieb z Francúzska a 4000 z Ruska.

SteamSpy - kým fungoval po starom - som miloval do pos-

ledného bitu. Ako každý, kto chcel mať o trhu "štatisticky objektívny" prehľad. Lenže tadiaľto skrátka cesta nevedie.

Vôľa zdieľať dáta musí prísť od hráčov, nie od Valve; a jedinou legálnou alternatívou ku "miningu" polo-verejných / polo-súkromných dát sú recenzie hráčov.

Narozdiel od achievementov alebo knižníc na našich účtoch, recenzie nie sú chránenými osobnými údajmi. Akonáhle hráč svoj názor odošle na server, potvrdí tým, že hru vlastní a že jeho hodnotenie je založené na x hodinách hrania.

Nástroje na vytváranie prieskumov máme dávno pripravené, a je len na nás, na hráčoch, či sa na nich chceme spolupodieľať. Ak Valve dokáže komunitu motivovať, aby svoje kúpené hry aj hodnotili, starý SteamSpy nám späťne príde ako neohrabaná podivnosť.

Samotné názory a obsah recenzií sú pritom štatisticky irelevantné. Lajkol / disol si Farty Fart alebo Goat Party? A čo, youtube vie na teba horšie veci. Podstatné sú údaje "pod čiarou": Počet hlasov; priemerná hracia doba; koľko hráčov si hru kúpilo a koľko hlasov bolo kúpených.

Viac naozaj nepotrebujeme.

Záver / .2

Minulý mesiac som slúbil hustopekelný a prudko nesplniteľný záväzok, že prinajmenšom jednu z nových hier so všetkou vážnosťou zaparím (aspoň chvíľu) a až potom o nej napíšem.

V júli padol žreb na ďalšie retro - bullet-hell márovačku CometStriker - no nakoniec som sa nepremohol a tých 10eu som rozhádzal na koncerty a dekade. Holt, život. Tak či tak by sa hre ušla len krátka notiska.

Podobne ako Hyper Sentinel minulý mesiac, aj CometStriker mi hneď prvým screenshotom zabrnkal na ataristickú strunu. Modré pozadie, postavička (?) v skafandri, mord v úzkych tuneloch...Veď to je *Captain Beeble!* Modernejší, japonskejší, akčnejší a pravdepodobne miestami aj hrateľný, ale nevedí, *to chcem!*

Captain Beeble bola pecka. Nikdy som síce neprešiel prvý level, tak ale - sakra - tie zvuky, tie zvuky! Čistý orgazmus.

Pri ňom som sa znova cítil na štyri roky (hrával som ho +/- v ôsmich) - bol som nazad v špinavej upotenej smradľavej maringotke a závistlivo pozeral na všetky tie zakázané arkády nado mnou. Hrať som nemohol, ale sral to pes, tá atmosféra... Duso, rev, závisláci nalepení na obrazovky; v každej ruke joystick, medzi dľaňami nezničiteľné buttony; kabinety vypeckované naplno, márne sa snažia navzájom prehučať; a je to *su-per!* Až mi ten hluk vlasy odfukuje, a ja tam stojím, slinka mi steká z rozdávených úst, a ani dvaja nástroční cigáni ma nedokážu vyhodiť von. Tam a vtedy mi v mozgu vyhorel hlavný obvod.

Toš. CometStriker. Tá notiska:

Motáš sa poskakuješ dekade po 2D tuneloch, najskôr asi pozliepaných v gamemakeri, všade lietajú loptičky a guľičky a sprajtky a veru lepšie sa im vyhnúť, inak game over.

That's it, ďalšie číslo o mesiac!

Nasledujúce číslo už chytá obrysy a hoci ešte nie je ani polka júla, všetkých 12 (!) strán máme rezervovaných.

"Téma" tejto "záverečnej" bude Unity 2018.2, nová verzia herného enginu.

Ak sa zadarí, do polky augusta k nej snád' zvládam zbúchať aspoň maličkú sprievodnú hru... A či hračku, aspoň... Nech už je to klon Space Invaders alebo Pexeso, na tom nezáleží. Robiť samotný fanzin je

málo. Sme predsa Linuxáci, "this is Linux", treba aj kódovať, nie len kecať.

Či to dám, to nesľubujem. Popri dvoch robotách a nejakej tej dovolenke to môže byť fuška. A kto vie, možno podľahnem tlaku a rozohrám si budúcu "volbu mesiaca" - W40k: Gladius.

V takom prípade ne že nebude sprievodná hra, ale nevznikne ani ďalšie číslo. Na "ťahové civilizácie" mám skrátka terminálnu slabosť :/



Stoneshard: Prologue

Ink Stains Games, 5.6.2018

DEMO PREVIEW

Aaah, pre pána, bolesť... Hlava moja, hlavička úbohá, kde som to, kde som sa to ja neborák zobudil... Ej, čerta... A veru... Zasa vo väzení? Zasa vo väzení. Do diery ma bastardi hodili. Hej - ty! Pán strážnik! Nože podte...! Eh, to je mi robota. Veď on sa zakántril, kameň zo stropu zletel a namojdušu, pána strážnika tam na mieste zadržal. No nič, sedieť tu ďalej nebudem, okovy musia z nôh dole, tunak spoluväzňovi poberieme jedla, vody, a hybaj von z cely, potichúčky. Pán strážnik už meč ni štít potrebovať nebude, berieme čo sa dá, a von, von, bežíme von...

Prásk.

Príliš rýchlo.

Game over.

Stone Shard je brutálna hra. Tvári sa ako ďalší "rogue-like", ale v skutočnosti je to nemilosrdný simulátor zomierania. Priamo z Ruska. Tí vedia o morde všetko - smrť hladom, smrť smädom, otrava liekmi, vykrvácanie, nezahojené zlomeniny, smrť napichnutím na koly, smrť v plameňoch, smrť v kusadlách prerastenej krysy, alebo jednoducho - smrť v boji, mečom či palcátom. V tomto demičku som prešiel všetkým a to som sa ani nevymotal z väzenia. Úžasná hra. "Role playing" v pravom zmysle.

"Prologue" si na Steame môže každý vyskúšať zadarmo, plná verzia bude v auguste. A veru tešíme sa. Stoneshard je pecka.

