

TRIH LAV



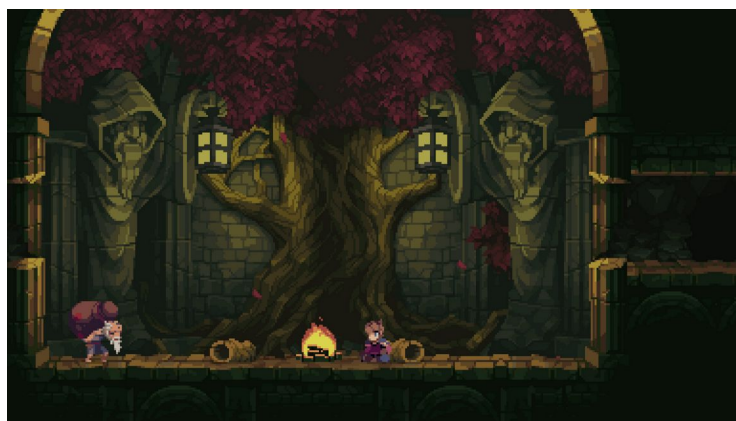
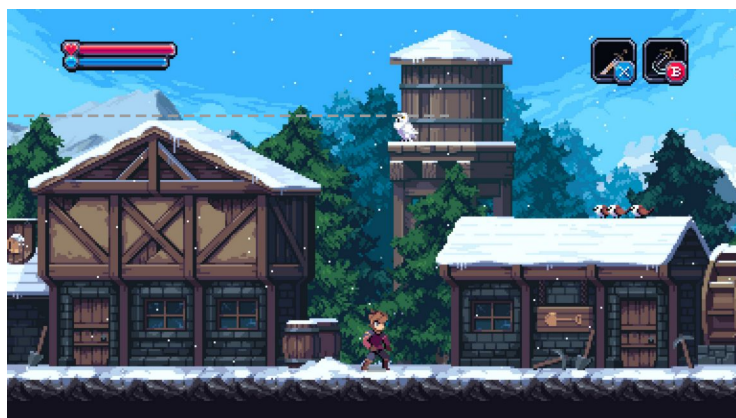
Príhovor / .3

Zdravas, drahí druzia! *Júl*. júl je mesiacom festivalov, hudby, dovoleníek. Sú prázdniny; radový našinec sa potrebuje ponoriť do mora, preplávať jazero, zdolať ten hlúpy kopec. Sú i takí, čo na zájazd nemajú: Cez deň trčí v robote, brigáduje, poobede behá za loptou a podvečer sa na kúpalisku hodí do bazéna. Tak vyzerá náš moderný slovenský život, a v takom duchu sa nesie aj júlové číslo. Pribudli štyri strany, z nich dve sú pozliepané z fotiek z festivalíku Gothoom, a tá posledná

je venovaná úžasnému Loud Farm Festu na Myjave... No, áno, metal, priatelia, skazená kultúra. Ale raz určite dozreje čas aj pre pohanský Trihlav a z úcty k staroslovienským bohom zaplníme stránky plátku malebnými fotkami prírody, básňami, zvestami písanými lúbezným slovom, a národo-buditelskými výzvami do zveľebovania nášho mrzkého duchovna. Dovtedy bude Trihlav przenený globalizmom, linuxovým konzumom z každého kúta sveta, či prapodivnou hudbou popierajúcou akýkoľvek vkus pre krásu a jemnú melódiu. A aj tie hry, povedz-

me si na rovinu, tento mesiac za veľa nestáli. Ďalšia hopsačka Chasm. Priemerná ťahovka Gladius. Vlažný obsah snád' z biedy zachráni aspoň dvojstránka o "novom" Atari, alebo krátka úvaha o ich pripravovanej konzole VSC - téma pre štyridsiatnikov, oteckov v zrelom veku, čo namiesto motoriek, kníh, alebo zbraní zbierajú staré videohry. *Júl*. Tento rok bol tak žhavý, že ani ja som nestihol doklepať tú sprostúckú gamesku slúbenú v minulom čísle. Ale... Úprimne. Kto by dnes hral port z rannej éry Sinclairov a Didaktikov?





Chasm

Bit Kid, 31.7.2018

Kedysi, keď sme na vydanie hry čakali dlhšie než prváci na maturitu, novinári okolo toho zvykli robiť veľké haló. "Čo im na *Half-Life* dvojke môže tak dlho trvať?" Dnes... Dnes sa päť rokov vyrába hociktorá indie plošinovka.

Napríklad Chasm.

Z časti jRPG, z časti hopsačka, Chasm je podivný úkaz. Hlavnou postavou je zelenáč vo vojsku Guildského kráľovstva. Veliteľ s ním, ako inak, nestráca čas a poslať ho rovno do bane pod neďalekou dedinkou: "Miznú tam ľudia, hybaj to prešetriť." Nováčik je síce neskúsený, horšie animovaný, ťažšie sa ovláda, ale nik lepší po ruke nie je. Hráč sa ho teda na verím ujíma a začína sa ďalšie náhodne generované dobrodružstvo - miestami obohraté, možno trochu frustrujúce, ale prinajlepšom krásne malované; art-work hry je navskutku špičkový, vypiplaný pixel-art.

V animáciách Chasm už zaostáva a pri hopsaní a rúbaní to cítiť. Adventúrnou časťou je hra tiež skôr statická, bez myšlienky, ale celkovo je Chasm podarené dielko.

Element

Flightless, 27.7.2018

Element je "vesmírna arkádová RTSka pre ľudí, ktorí na RTSky nemajú čas". Slniečna sústava kolabuje a prežívajúce klany bojujú o suroviny potrebné na únik... Zachrániť sa môže len jeden.

Novo-zélandské štúdio Flightless vsadilo na bleskové herné mechaniky. Levely sú kratšie a rýchlejšie; vyhráva hráč zbehlejší vo zbesilom klikaní. Grafika je obdobne minimalistická. Síce jednoduchá, ale "vkusne low poly".



Gladius: Relics of War

Proxy Studios, 12.7.2018

VOLBA MESIACA

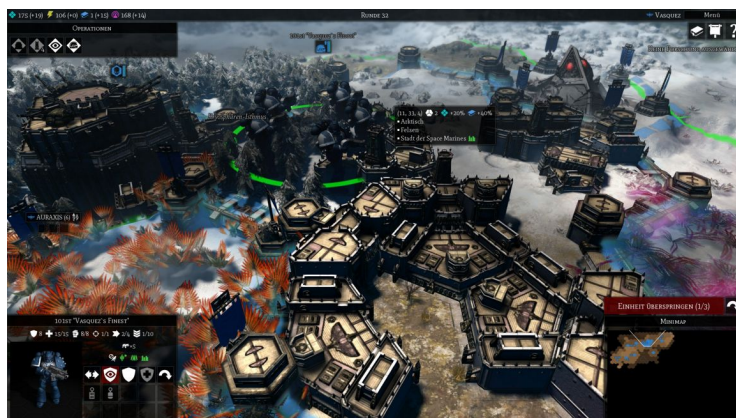
4x ťahovky po vzore Civilizácie sa nezvyknú objavovať každý rok. Rozporuplnú Civ6 som ledva stihol rozdupať a spopolniť, a napodiv tu už máme ďalšiu.

Gladius znie ako kombo z pekla. Warhammer 40k a 4x stratégia v jednom.

Štyri frakcie (Astra, Mariňáci, Orkovia a Necrons). Každá s vlastnými pravidlami. Žiadna diplomacia. Len vojna, dobýjanie, kolonizácia. Cieľom je obsadiť a vyplieniť nepriateľské hlavné sídla, lenže všetko, každý jeden hex je po zuby vyzbrojený. Útoky, protiútoky, ústupy sa striedajú takmer bez prestávky. Medzitým treba investovať do výskumu, do nových zbraní a do rozvoja kolónií.

Oproti iným ťahovkám Gladius trpí nižšou replayabilitou; podobne ako Firaxis, aj Proxy sa tlačí smerom do "počítačových stolných hier" - do presného opaku sandboxu. Je to skôr na škodu.

Gladius: Relics of War je druhým pokusom od Proxy Studios o 4x stratégiu. Pandora z roku 2014 - imitácia Alpha Centaury - mala na hitovku fajne našliapnuté. Od Beyond Earth nás vtedy delilo ešte pol roka a 15-ročný hlad po sci-fičkovej "kolonizácii" bol nesmierny. Pandora sa bohužiaľ ukázala skôr ako nepodarený / nedoladený / frustrujúci skin pre Civ5, než evolúcia jednej z najlepších ťahoviek vôbec.





Richy's Nightmares

Unreal Gaming, 10.7.2018

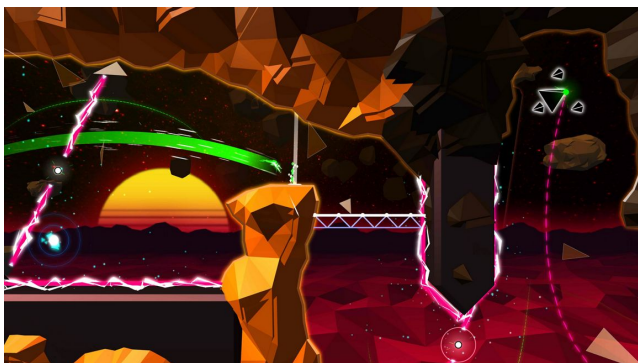
Chlapec Riči má nočnú moru - to Zakerák Tom sa mu votrel do snov a núti ho skackať zľava doprava, od jednej 2D hádanky ku druhej. Jeho trápenie našťastie nemá viac než tri hodinky, potom sa toto peklíčko končí: Grafika sa opozerala už po prvej hodine, a ten zvyšok... Eh. Ani vizuálni fajnšmekri sa neprenesú cez ťažkopádne ovládanie. V Ričiho zlom sne mal zrejme hlavné slovo grafik a samotná hra bola až na druhom mieste.



Guts and Glory

HakJak Productions, 19.7.2018

"Vážne? Toto dostalo priestor a tá druhá hra nie?" Jo. Guts and Glory je sandbox s tou najprimitívnejšou možnou pointou: Dojdi živý do cieľa. Hráč si zvolí medzi bicyklom, štvorkolkou, jetpacom - na akúkoľvek smrť má práve náladu - a potom už len meria metre do prvej kolízie: Tunak nám odkväkli končatiny, tu sme stratili črevá, tam hľa odletela hlava, a tak. Neodmysliteľnú časť G&G tvorí integrovaný editor a zdieľanie levelov cez Steamworks.



Rifter

IMakeGames, 12.7.2018

Rifter je speed-runnerová 2D platformovka s grappling hookom, priskakovaním, priťahovaním, a s tempom vyžadujúcim nadľudsky bleskové reflexy. Low-poly grafika, neónové farby, desný synth-popový sound-track... Rifter v sebe dusí všetky desy 80-tych rokov. Má dokonca príbeh, príliš zložitý na môj unavený mozog, len s tou variabilitou je na tom trochu horšie - tam akosi zaostáva. Chcelo by to viac než len štvorčeky a guľičky v rôznych farebných odtieňoch.



Grand Pigeon's Duty

WolfgangIs, 3.7.2018

Veliká Holubia Povinnosť vyšla na iných OS presne pred dvomi rokmi. Nie je to žiadna novinka, ale my nevzdelanci si ju predsa pripomeňme: Ľudia viac nepotrebujú jesť lepek; potravinárstvo je v ruinách; hladujúce holuby organizujú vzdor - hromadné bombardovanie, perpetuálny shitstorm - ktorým chcú upozorniť na strádanie pekární. Za tri eu im v tom môžeš pomôcť aj ty, ale - áno - je to presne taká kravina, za akú ju máš. Výborný sound-track, inak.



Prototype Mansion - Used No Cover

Jupiter Lighthouse, 13.7.2018

Prototype Mansion je ortodoxná lovecraftovka zachytávajúca "tú pravú" "old-schoolovú" atmosféru Resident Evilov a Alone in the Darkov. Minimálne dve tretiny z hrôzy zažijete pre nízke rozlíšenie (k radosti všetkých, čo už prešli na 4K monitory) a pre kameru orientovanú predovšetkým na vašu postavu - až potom na zombie mor pred ňou. Prvá epizódku je asi hodinku dlhá, a jasné, že sa neberie vážne. Prototype Mansion je paródia, aká môže vzniknúť len na itch.io. Autori ju vraj našli zastrčenú zabudnutú v ktoromsi šuflíku a vydali ju len z dlhej chvíle.



Hero-U: Rogue to Redemption

Transolar Games, 9.7.2018

Kickstarterový ošial spred piatich rokov nám dnes už príde len ako zašlá spomienka, ale aj po polovičke dekády sa ešte občas objaví "pompézny comeback" ktorejsi slávnej relikvie - adventúry z 90-tych rokov.

Hero-U od manželov Colesovcov je jednou z nich.

História ich dielka sa ťahá ako sopol až do roku 2012. Odtedy vybojoval nie jeden, ale hneď dva úspešné kickstartery.

Hero-U sleduje dobrodružstvá žiakov z "Hero University" - vysokej školy hrdinských umení.

Náš hero v zácviaku, Shawn O'Conner, má plán. Chce sa stať Grázlom Roka - alebo - povedzme - zbojníkom - nech nevyzerá ako úplný hňup. Shawn je predsa hrdina. Rogue invisibilus. Kým jeho kolegovia si vystačia s okrádaním stareniek na trhu, Shawn dovidí ďalej. Shawn má na viac. Oveľa viac. Hneď, ako končí vyučovanie, zakráda sa von, plniť questy, čistiť sklípky od krýs, a vôbec, hrdinovať sa.

Manželia Colesovci sa v Hero-U držia konceptu svojich prastarých Quest for Glory. Adventúrka má menej point & klikania a výraznejšie prvky RPG, viac súbojov a mikro-menežmentu.

Ako každý správny školákdobrodruh, Shawn vo svojom príbehu spoznáva kopec priateľov, poštvie si dvoch-troch nepriateľov, a príležitostne im nakope rite. Reputácia musí byť, tvorí podstatnú súčasť hry.

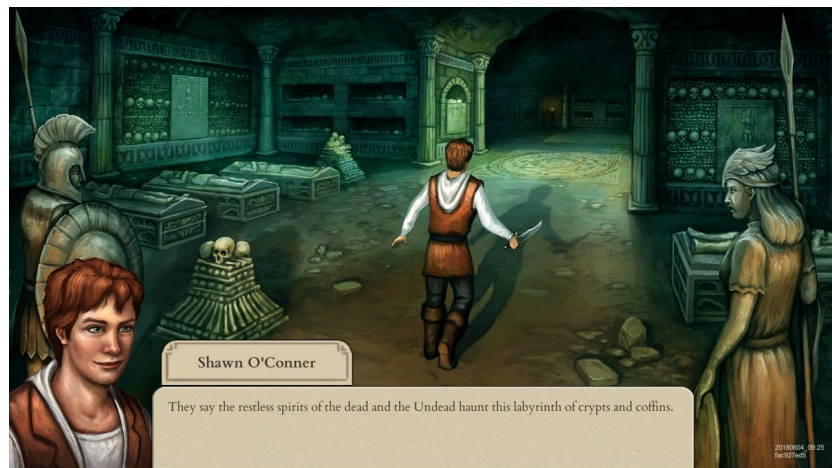
Popritom musí pravidelne levelovať. Veľkú časť dňa trávi behaním po univerzite, v knižnici, v telocvični...

Umývaním riadu.

Deratizáciou.

Po grafickej stránke je Hero-U taký-aj-taký. Kým nie je v pohybe, ručne malované prostredia sú príjemné pre oko, dobre sa na ne pozerá. Ale akonáhle sa hlavný hrdina začne hýbať, dojmy idú dole kanálom.

Hero-U je celkovo sklamaním. Nie je to Sierrovina, ako si ich pamätáme.



Shawn O'Conner

They say the restless spirits of the dead and the Undead haunt this labyrinth of crypts and coffins.

The Coles

Corey Cole a Lori Ann Colová - manželia Colesovci - prežili zlatú eru svojej kariéry v Siere počiatkom 90-tych rokov. Corey Cole začínal ako programátor na Space Queste 3 a o rok neskôr sa so svojou budúcou manželkou vrhol na Hero's Quest (remastrovaný ako Quest for Glory). Počas najväčšieho úpadku Sierry v 1996 sa Colesovci pre nehody s manažmentom stiahli do ústrania, ale o dva roky neskôr ešte predsa pomáhajú s vydaním záverečného QfG 5. Za desať rokov v Siere pomohli vytvoriť úctyhodnú zbierku klasických titulov:

1989 Space Quest III: The Pirates of Pestulon - Atari ST port

1989 Hero's Quest (dizajn)

1989 King's Quest I (remake)

1990 Quest for Glory II (dizajn)

1990 King's Quest V

1990 Conquests of Camelot

1991 Space Quest IV

1991 Mother Goose (dizajn)

1991 Jones in the Fast Lane (dizajn)

1991 Conquests of the Longbow

1991 Castle of Dr. Brain

1992 Quest for Glory I (remake)

1992 Quest for Glory III (dizajn)

1993 Quest for Glory IV (dizajn)

1993 Hoyle's Classic Card Games

1995 Shannara (dizajn)

1998 Quest for Glory V

2000 Hoyle Casino

2018 Hero-U: Rogue to Redemption

Hero-U mal prvý úspešný Kickstarter v roku 2012, keď od sponzorov zozbieral vyše \$400k. Tie sa do troch rokov minuli a Colesovci museli vyzbierať ďalších \$100k. Vývoj sa potom tiahol ešte ďalšie tri roky.



Atari

Atari. Párkrát som ho už spomínal, a ešte sa k nemu znova vrátim. Za čias 8-bitov, za sovietskej normalizácie, bolo Atari mojim alma pater: Únik z rádioaktívneho pekla hnijúcich PP06-kových čriev našich škôl a krúžkov; kúsok šťastia vo svete desivého PMD85.

Tak tomu bývalo. Herné počítače odvtedy vymreli. Atari krachlo, vymenilo vlastníka, zadusilo vlastníka, pochovalo ho, našlo si novú obeť a celý cyklus niekoľkokrát zopakovalo.

Dnes sa výnimočne (určite nie naposledy) budeme baviť o Atari z poslednej päťročnice. Predstavíme si jeho terajšieho majiteľa a pár viet padne aj o nadchádzajúcej "VCS" konzole.

Frederic Chesnais

V roku 2013 Atari oznámila zatiaľ svoj posledný bankrot. Predali sa stoličky, vidličky i ten navlhnutý toaletný papier a 200 ľudí prišlo o prácu. Čo zostalo, vydražil istý finančník Frédéric Chesnais.

Cena: 400eu.

Frederik v Atari pôsobil počas celej "Bonnellovej" éry, najprv ako hnidopich (2001-2004), potom ako šéf pobočky Atari Interactive (2004-2007).

Atari Interactive (v 90-tych rokoch Hasbro Int) zastrešovalo portfólio starých klasík. Vydávali re-edície, retro-konzoly, porty pre mobily. Žili z licencií. Nemali vlastný vývoj.

V roku 2007 bol hlavný šéf spoločnosti Bruno Bonnell zo svojej firmy vyhodенý a s ním musel odísť aj Frederic. Atari sa dostalo do správy finančného domu Bluebay.

Počas nasledujúcich šiestich rokov Atari prežralo minimálne dvesto miliónov dolárov. Väčšinou cudzie peniaze.

Keď sa ho Bluebay nedokázal zbaviť ani v konkurze, Fred ho dostal prakticky do daru. Hlavne, nech vysporiada všetky dlhy.

Firma sa scucla na desať zamestnancov a (opäť) začala takmer od "nuly", +/- milión, dva.

Frederik, školený finančník s hlavou nafúknutou od biz-talku, vtedy staval budúcnosť na online gambling. Atari tak popri obchode s licenciami spúšťa internetové "Atari Casino".

Na jeho smolu, bublina s webovkami bola práve natlakovaná na maximum. Trh bol presýtený F2P sračkami a Facebook pravidelne zavádzal nové obmedzenia. Do troch rokov po Kasíne zostala len notiska: "Atari má rado gamblerov, hazard je fajn!"

Atari sa muselo silnejšie sústrediť na rekvizity z archívu a vyžmýkať z nich posledný cent.

Najväčší úspech u kritikov získala *Atari Vault* (Code Mystics, 2016) s +/- 30000 predanými kópiami na Steame.

A očividne to stačí.

Podľa finančných novín Atari vytvoril za rok 2017 obrat 17mil euro s 1,4mil ziskom.

Atari Flashback 2017

V novembri 2017 tajvanský AtGames vydáva Atari Flashback 8, ďalšiu z nekonečnej rady identických retro-konzol.

Okrem licenčných poplatkov AtGames nemá s Atari nič spoločné, ale predsa si o nich povedzme pár slov, než prejdeme k hlavnej téme: Retro-konzoly sú brak cielený na pomýlených geriatrických podivínov; sú to vianočné darčeky darované za trest. Nenávidia ich decká a nenávidia rodičia. Bez možnosti doinštalovať ďalšie hry, retro-boxy (vrátane SNES-mini) majú menšiu hodnotu, ako ich praveké predlohy.

Flashback 8 nie je žiadna výnimka. Jeho najväčšími fahákmi sú H.E.R.O., River Raid a Pitfall - nesporne skvelé hry - čo patria do retro-pi archívu.

Nie do obchodov.

Atari VCS

A čo to všetko má s VCS?

Nie každému trtne, že VCS nie je retro-konzola. Nie je to ďalší Flashback.

Fred Chesnais sa okolo retra už nejaký ten rok motá. Možno by predchádzajúcu kapitolku neštylizoval mojimi slovami, ale asi by sme sa v názoroch zhodli.

Ak sa VCS nevyparí ako vaporware, mohlo by ísť o celkom zaujímavú hračku. A vyzerá to tak, že sa naozaj nevyparí.

Napriek pretrvávajúcej skepse nás Atari nepravidelne zásobuje reportami, mockupmi a videami joystickov a gamepadov.

Ich kampaň na jar vyvrcholila úspešným IndieGoGo crowdfundingom, ktorý postrčil konzolku o \$3 mega bližšie k realite. Firma má popritom (podľa verejných správ) stabilný príjem a spláca dlhy.

Všetko nasvedčuje tomu, že "Fredove Atari" po niekoľkých desaťročiach skutočne začne vyrábať okyptené počítače.

Lenže...

Stačí to? Kto je vlastne ich cieľová skupina? Američania? Americký konzolista? Uf.

Lebo - stále je to len konzola.

Atari XL

Pre Európu VCS nepredstavuje "to naše" ("tramielovské") Atari. Ísť tak s týmto 30 rokov dozadu do hádky, Commodoristi nás roztrhajú jak nakazené kurence.

Nie veru.

Atari nie je konzolová firma.

Žila z arkád a žila z počítačov. Všetko ostatné s plnou pompéznosťou dosrala, na celej čiare.

Preto je lepšie zostať voči VCS stranou. Nech si je to vaporware alebo nie - ku kráske dole na obrázku má ďaleko.

Atari sa musí aktívnejšie zamerať na "skalných", na scenarov, modderov, na mladých coderov. Nie na tie tri patetické roky "Kassarovho" 2600, ale na 30 rokov loajálnych PC-čkárov. Ak si človek na takejto mašinke nedokáže napísať vlastnú gamesku (a je jedno, či v basicu, js, v pythone alebo v ansi c), to sa rovno môže ísť zabávať s krabicou od topánok.

Rob Wyatt, systémový architekt pre VCS, v "najnovšom" blogu (15.7.18) dokonca tvdí:

"The biggest thing I took away from [his time at the X-box team] [...] that the game console

is not 'a PC under your TV.'" Pri dizajnovaní x-boxu sa poučil, že konzola nesmie byť "počítačom pod televízorom".

Rob hneď druhým dychom dodáva, že VCS stále môžeme používať aj ako Linuxový comp, dokonca dev-kit.. Ale len cez dual-boot. Nie cez AtariOS.

Pre mňa, Európana, to nedáva absolútne žiadny zmysel.

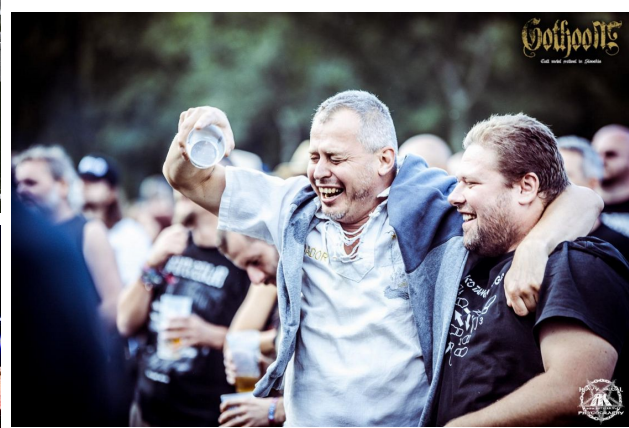
Ak sa chcem hrať s dedikovaným herným počítačom, prečo nie cez dedikovaný herný OS? AtariOS? Prečo cez Ubuntu, chronickú zlátaninu pre "office dwellerov"?

Ak pre AtariOS budú dostupné SDK-čky (Rob Wyatt tvrdí, že áno), prečo ich nespriístupniť priamo z hlavného menu?

Prečo sa neurvať z reťaze - tak ako Unity3D prevalcovalo trh s hernými enginmi, tak ako itch.io sto-násobne prerástlo 8bit komunitu, prečo Atari neskúsi to isté? Okrem hier môžu zarábať na obchode s asetmi, s grafikou, so zvukmi, s hudbou...

Atari stavilo svoj osud na fosílie. Tempest 4k (jediný ohlásený titul) na Steame prepadol. Ak má VCS prežiť len z tupých hier... Vela šťastia.







Gothoom 2018 - "tradične rodinný" fest metalovej hudby - sa po druhý rok odohrával v Revišskom Podzámčí, kúsok od rýchlostnej cesty za Žarnovicou.

Obrázkovo malebné prostredie v povodí Hronu bez námahy tromfne aj Metal Days pri Soči. Priateľskí nekomfliktní ľudia, perfektné kapelky - Gothoom je doslova dovolenkový fest, kam si človek ide v prvom rade oddýchnuť. Nehrozí, že by ste po návrate potrebovali ďalší týždeň voľna.

Na vymenovanie highlightov nieto dosť strán, toš spomeňme do pamätníka aspoň veľké mená: Big Bossa z blackového štvrťku, piatkovú temnotu Septic Flash, thrashistov Exodus, alebo sobotňajších hc-čkárov Brujeriu.



Desperados

Spellbound / THQ Nordic, 5.7.2018

Desperados je z časti taktickým puzzle a z časti adventúrkou. Odohráva sa kdesi kedysi na divokom západe, za čias čističa Johna Coopera (vychýreného pástiaru a vrhača nožov) a jeho krvavého honu na vlakových banditov. John ale na lov nebol sám. Aby pre \$15000 zlatiek utopil kraj v jatkách, dal dokopy bandu vlastných grázlov...

Desperados je pôvodne z roku 2001. Re-release dostal (okrem Linuxu) novú, aktualizovanú grafiku; stále je to izometrické 2D, animácie sú kostrbaté a rozhovory trochu pribrzdené, ale milovníci špagety westernov si určite prídu na svoje.



Rls list júl 2018

- 3.7. Grand Pigeon's Duty
- 9.7. Hero-U
- 10.7. HellMaze
- 10.7. Richy's Nightmares
- 12.7. The Free Ones
- 12.7. W40k: Gladius
- 12.7. Rifter
- 13.7. Prototype Mansion
- 15.7. Battle High 2 A+
- 16.7. Don't Bite Me Bro! +
- 16.7. RC Simulation 2.0
- 17.7. Chicken Assassin
- 19.7. A Rite from the Stars
- 19.7. Guts and Glory
- 19.7. KO Mech
- 27.7. Element
- 31.7. Chasm
- 31.7. This is the Police 2
- 31.7. Forsaken Remastered



The Free Ones

Farsky Interactive, 12.7.2018

Už je to nejaký piatok, čo speed-runneroviek je ich speed-running prenikol z youtubových lets-playov do srdíc športovcov. Odvtedy pozvnikali (a pozanikali) turnaje, prišli a odišli celebrity, a zopár nadšencov sa pre runnerov pokúsilo vytvoriť aj dedikovaný FPS podžáner.

The Free Ones patrí práve do neho - je ďalším z rady "grappling" skákačiek, kde sa musíte v najkratšom možnom čase prehopsať z A do B.

Hlavnou postavou je Theo, otrok na úteku z baníckeho tábora. Dobře živěný, s úctyhodnou kondičkou a spoľahlivým vystrelovacím hákom, teraz ho už ťažko niekto lapí.

Chybičkou v koncepte

speed-runneroviek je ich speed-running prenikol z youtubových lets-playov do srdíc športovcov.

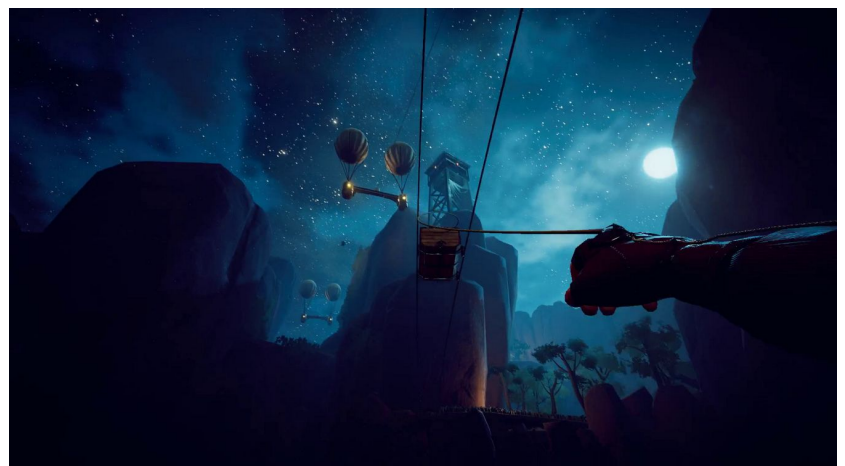
Kým profilk zvládne (napríklad) Half-Life do hodinky, nám to trvá týždeň. Lenže - The Free Ones dáme aj my za jedno popoludnie.

Je krátky, nevyladený a častokrát frustrujúci.

Levely zívajú prázdnotou, sú statické, bez života, navrhnuté len pre poskakovanie. Hre chýba akákoľvek pointa; dôvod, prečo by s ňou človek mal tráviť čas.

Dokonca ani hudba, existenčne dôležitá v takýchto hrách, nie je veškerá žiadna.

Akoby The Free Ones bolo robené na mieru pre emo / screamo youtuberov.



§ Unity3D §

V minulom čísle sme si slúbili sprievodnú mini-hru v Unity3D, ale pre prudký nával letnej lenivosti som ju dokončil ani do 15.8. a dočasne musela ísť do šuflíku.

Kedže septembrový plátok je opäť beznádejne napráskaný, hra dostane priestor najskôr až v októbri - pravdepodobne (bez záruky) v sprievode krátkych tutorialov.

U Unity3D dnes ale stále zostávame. Vo vedľajšom stĺpiku venovanému Epic Games sa spomína, ako U3D zosadilo z trónu Unreal Engine - lenže nie všetky jeho "zlozvyky" dokázalo odstrániť. Skôr naopak. Na linuxových weboch sa pravidelne dočítate, ako ten alebo onen vývojár musel pre problémy s middlewarom svoj Linuxový projekt pozastaviť. *Nám - skúseným profíkom - je vtedy (v diskusii pod článkom) príčina zakaždým "jasná"...*

("...vývojár je lenivý zmrd...")

...ak predsa kliknutím *jediného tlačítka* spravíte verziu pre desktop, browser, droida, alebo niektorú z konzol, tak asi "chyba bude vo vývojároch", nie? :) U3D má dokonca na Linuxe editor. Je v bete, ale dá sa s ním pracovať!

Tak kde majú problém?

Problém je, že Unity je *len* uzavretý middleware. Narozdiel od UE4 (a pred ním idTech alebo Renderware), vývojár stavil osud svojej firmy do rúk

tretej strany, a tretia strana nedokáže vždy zaručiť kvalitu svojho softu.

S tým sa treba v reálnom živote skrátka vyrovať, inak to nebude.

Jedna verzia U3D funguje podľa vašich predstáv, a v tej ďalšej odrazu [v Linuxe] nejde prepnúť (napríklad) fullscreen mód. Zo začiatku vývojár len pokrčí ramenami a ide ďalej. Vytvorí pre projekt dve "vetvy", jednu pracovnú, druhú pre Linux. Keď vyjde opravené U3D, obe skúsi zlúčiť dokopy...

Len aby potom zistil, že na Linuxe nefungujú (povedzme) fonty. A do hlavy už stúpa krv.

Chlapík strávil pol dňa "merdžovaním", a čo z toho, keď má doprdele ďalší bloker. A *jaký* bloker. Nové U3D obsahuje "featuru", ktorú "že kurva chce". Extra vetva len pre Linux? Pre žiadnu inú platformu? Neprichádza do úvahy. Zabudnite, linuxové davy. Ne-e.

Čo teda ďalej?

Čo povedať hráčom, "profíkom", keď to slávne Tlačítko funguje raz za tri mesiace?

Linux musí jednoducho počkať. Najprv sa dokončí finálny build hry pre Win, a až potom sa bude portovať.

Možno to bude trvať deň, možno mesiac, možno pol roka.

Vývojár v tomto momente Linux vzdal a berie ho len ako marketingovú rozcvičku.

Ak raz bude export fungovať, a o hru bude záujem, *potom* Tlačítko použije.

§ Epic Games §

Epic Games (Unreal Tournament, Gears of War, Fortnite...), má v našich srdciach svoje nezmazateľné miestečko. Vždy, keď uvidia rysujúci sa monopol, vrhnú sa pohľave do boja a vytvoria prinajmenšom solídnu konkurenciu: UT nakoopal do prdele Quake Arena, Unreal Engine vymazal z existencie RenderWare, Gears of War na xbox360 zatienil aj Halo ságu.

Dnes, keď Unreal Engine hrá druhé husle za Unity3D, Epic sosá miliardy z Fortnite - inšpirovaným battle royalovkou PUBG.

Podľa analýzy od Bloombergu zarobí Fortnite denne dva milióny len na mobiloch. Za rok 2018 by mal otočiť dve miliardy (desatinu rozpočtu SR). Ak sa do čísiel zaráta aj UE4, celková hodnota Epicu sa odhaduje na \$5-\$8 miliárd.

Pre porovnanie, čo dokáže jediný novodobý hit, v roku 2012 bola cena Epicu \$825mil.

40% firmy vtedy kúpil čínsky Tencent - a že sa to pre oboch vyplátilo. Značnú časť zisku má Fortnite práve z Číny.

Ak sú čísla Bloombergu presné, z väčšinového vlastníka Tima Sweeneyho tým robia miliardára.

Mr. Sweeney je z tých, čo si úspech naozaj vydreli. Radí sa do rovnakej generácie ako John Carmack, Will Wright alebo Dough Church: Programátori, ktorí sa na vrchol dostali šprtaním, odriekaním, tvrdou drinou. Desať rokov dozadu, na počiatku éry UE3, ste na "miliardového šéfa" Sweeneyho mohli pravidelne natrafiť na dev grupách, kde osobne odpovedal na otázky (bez ohľadu na vaše postavenie alebo krajinu pôvodu), zametal bug-reporty a vôbec - staral sa.

Takto sa zarába, priatelia.

Bakalár

MORČATA NA ÚTĚKU
MORČATA NA ÚTĚKU - AGGRO-JAZZ (CZ)

BeeRock
FESTIVAL ROCKOVÝCH KAPIEL

BRATISLAVSKÉ DEVCÁTA
BRATISLAVSKÉ DEVCÁTA - PUNK-ROCK

DECILITR RŮMU
DECILITR RŮMU - PIVNÝ METAL

BADIANZ
BADIANZ - ROCK

BRANJO MOJSEJ
Špeciálny hosť

VISION DAYS
VISION DAYS - PUNK (CZ)

22/9 2018
OD 17:00

RANDAL CLUB
LIVE & WILD ROCK 'N' ROLL
MUSIC CLUB BRATISLAVA

PREDPREDAJ **9€** listoccheck
WWW.LISTOCHECK.SK

WWW.BEEROCK.SK WWW.PIVOKAKALAR.CZ WWW.PIVNYBEH.SK

LOUD FARM FEST 2018

CYTOTOXIN

CYTOTOXIN (DE)

Noctem

NOCTEM (ES)

SKILAND - STARÁ MYJAVA

27.-28.7.2018



Nenechajte sa pomýliť uťahaným, vyjašeným psíkom na fotke, Loud Farm Fest veru nie je pre rozmazané domáce zvieratká. A nech vás neodradia ani youtuby s boratkovým kráľom sviň v hlavnej roli :) Dúhové páriky tam tiež nenájdete. Na Hlučnej farme sa stretávajú fandovia tej najextrémnejšej, najagresívnejšej a najzvrhlejšej hudby, akú človek zatiaľ dokázal vytvoriť: Death metal, grind, thrash, kvapka blacku, na Myjave bolo všehochuť, a aj ľudí prišlo tak akurát, do dvoch stoviek - starí, mladí, i krpatých grindkorčiat by ste našli za dve hrsti. Na záver túto gárden-párty zaklincoval parádnu šou rádioaktívny mord Cytotoxín - a verte, nič tak spontánne a živé na veľkých akciách nezažijete.

