

TRIH LAV

Príhovor / .4

Priatelia! Spoluobčania! Je tu nové číslo Trihlavu! Nový papier, opäť raz viac strán! No narozdiel od predchádzajúcich vydaní, štvorka prešla turbulentným vývojom. Obsah sa zväčšoval, zmenšoval a veľa materiálu, fotiek a článkov nakoniec skončilo v šuflíku. Je radosť vidieť to množstvo hier, kníh, hudby a filmov, čo sa na nás valí z každej strany, ale ak chcem v experimente pokračovať, musí sa ustáliť na menšom formáte. Uprostred plátku tento mesiac nájdete mini-bonus, prvú časť prostonárodnej programátorskej poviedky. Tak, ako celý zine, ide len o pokus - experiment - "alfa verziu". Pri jej písaní som si fajne oddýchol, ale či sa dá aj čítať...

or.



This is the Police 2

Weappy Studio, 31.7.2018

Včera za susedom prišli fyzli. Práve som raňajkoval (v rádiu hlásili siedmu), keď spustili na celý barák: "Otvorte! Tu polícia!"

Náš dom je taká kartónová buda. Vždy, keď pánovi Huovi zatrieskali na dvere, párky mi nasrdene odskočili od vidličky. A do toho susedov tenučký, ázijský hlások: "Nikdo ne dóm! Hodte preč!"

"Otvorte! Vieme, že ste tam! V mene zákona! Otvorte!"

"Ježiš marjá!" nedal sa sused, "ja nié dóm, už pohop! Mam veľka opicá, prid' zajtrá!"

A búchanie nato stíchlo.

"Potrebujem pivo, hneď," zavrčal kýsi pes.

"Počul si ho," odpovedal akčnejší policajt. "Nie je doma."

"Hm."

"Nech pre neho zajtra príde Sančézová."

"A nezdrhne?"

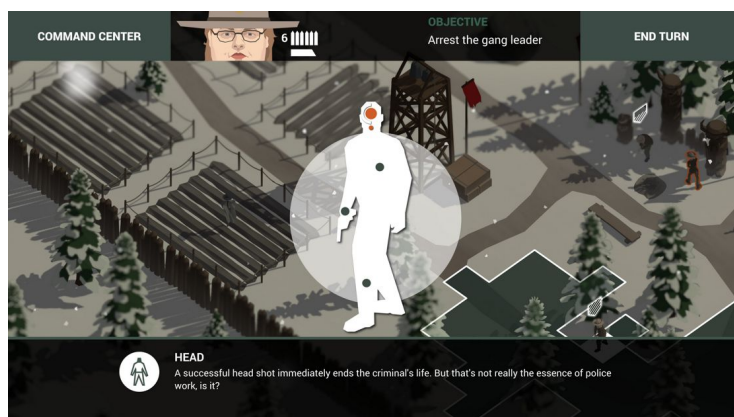
"Sančézová? Tá nie. Alebo myslíš tohoto?"

Život policajta bol v Sharpwoode peklom. Šerifka je neschopná krava a jej nový zástupca bol šikan. Nikomu sa nechcelo robiť. Kto začal vymýšľať, dal ho dole náš miestny gang. Sančézová dnes ráno za pánom Huom nakoniec neprišla. Večer schytala jednu gulku do nohy a jednu do obličky.

Zo stanice mi volala sestra, že pred hodinou ku šerifke naklusalo FBI. Jej zástupca je vraj bývalý tajný, alebo poliš na úteku, nikto nevie. Zobrali ho a odvtedy je v meste ticho.

Život sa hádam začne vracat do normálu.

Fyzli sa vrátia ku chlastu, feťáci k fetovaniu, a ľudia sa prestanú navzájom strieľať.



or.



Overcooked! 2

Ghost Town / Team17, 7.8.2018

"Servírovacie" hry majú svoju tradíciu od skorých osemdesiatych rokov, keď v krčmách a puboch všehomíru zakorenili arkádový Tapper. Servírovačky odvtedy získali svoje špecifické obývačkové čaro. Podobne ako Bomberman alebo Sensi Soccer, single je skôr tréningový mód, a tá hlavná mela začína pri hot-seate. Nie sú to zrovna parby, ktoré by človek vedome vyhľadával ("nazdar chalan, zaparíme večer pizzamaker?"), ale keď na ne náhodou narazí, a nas-tane tá správna chvíľa, neurazia.

Overcooked je presne taký. Jednoduchý nápad, skvelé prevedenie, na pár večerov ok zábavka pre celú rodinu, keď sa ocko s ma-mičkou potužia fľašou vína.

Celá hra sa odohráva v "kuchyni"; každý hráč ovláda jedného kuchtíka, a úlohou je naservírovať toľko objednávok, čo v časovom limite stíhajú. Kuchyňa je v tomto prípade všetko možné od dungeonu po karavan (na diaľnici) alebo vzducholod'.

Kuchtíci sa musia naučiť, ako si v chaose bleskovo rozdelovať úlohy: Jeden musí krájať, druhý variť, tretí servírovať, štvrtý umývať riady, a robota musí fičať jak na páse, zákazníci nepočkajú. Nie vždy sa to dá, ale od toho má mama poruke panvicu. Keď sa Katka s Ferkom začnú flákať, ťahať za vlasy, šmác im jednu, riady sa samé neumyjú, suši sa nenakrája, hi-score musí byť.

or.





DEAD & CELLS

Dead Cells

Motion Twin, 7.8.2018

Má fialové líčka, v tme mu žiaria oči, zotne každú stvoru, čo mu pod nôž skočí. Zabi ho a príde znova, nové telo obsadí si, vezme kyj a hen tú kušu, s každou pascou poradí si. Kto je? Nevie. Väzeň azda, keď putá nosí; a kráľ či snád', keď všetkých kosí.

Sú to dead cells, dead cells sú to. Rôsol - nemá hmota v mŕtvom tele, za hrdinu pokladá sa - bojovník, a pritom zmar; padne raz, a padne znova; klesne ku dnu; a zas sa štvorá; do človečiny prediera sa.

tip mesiaca

V našom plátku je to tak, že pred roztahanými kecami dávame prednosť obrázkom. Zaberajú menej času, í-čkari tolko nepin-

dajú na pravopis, a tí ostatní aj tak zabudli čítať. Ku Dead Cells si dnes ale predsa povieme pár slov navyše. Je to jeden zo súverénnych kandidátov na hru roka. Na Steame nazbieral jedno z najlepších skóre; získal si kritikov, získal si hráčov, a nakoniec ten fialový nedomrd zlomil aj mňa.

jeu d'excellence

Francúzom to s platformovkami vždy šlo. Od Infogramesoviek, cez Another World až po Raymana alebo BG&E, je to ich národný žáner.

Dead Cells má do klasiky síce ďaleko, ale z povedomia sa tak skoro nestratí. Je to závisláčina. Dajte mu päť minút, rozfaklite prvých troch hniliakov, a ste v prdeli, prinajmenšom do polnoci. Je jedno, či ste borec alebo mrož ako ja. Hra - ovládanie hry - je k hráčovi príjemne benevolenté,

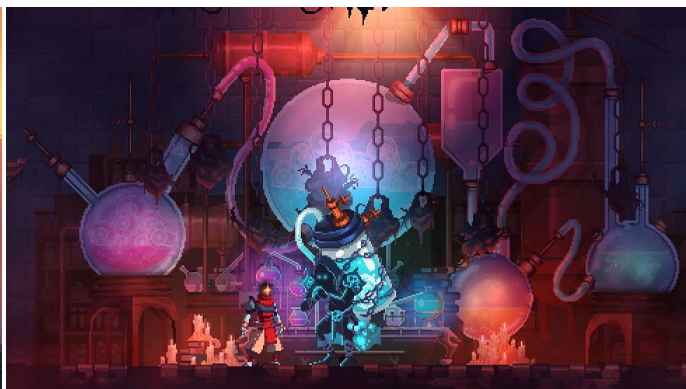
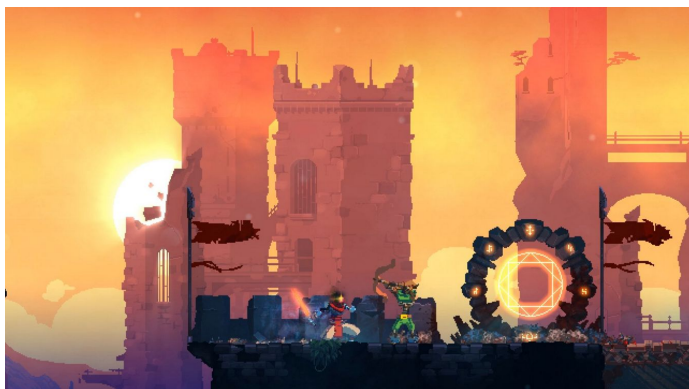
stačí skočiť približným smerom a postavička si ďalej pomôže sama. Pritom na každý pokyn reaguje prakticky okamžite, s takmer nulovou latenciou.

Motion Twin odporúčajú Dead Cell hrať s gamepadom, ale to sú kecy konzolistov. Po hodinke vám príde aj klávesnica rovnako dobrá. Mať tak ešte starý dobrý arkádový joystick...

načopríbeh

Dead Cells nie je zrovna príbehová hra. Hral som ho x-krát, a stále netuším, o čo v ňom ide. Moc na tom ani nezáleží. Dej vnímate cez samotné prostredie: "utekám z katakomb, mám ísť radšej stokou, alebo na hradby?" Nakoniec samozrejme vyskúšate všetky cesty a všetkých bosov.

Hra nemá checkpointy ani sejvy. Po každej smrti začítane úplne od začiatku, a po každej





smrti si poviete: "Sakra, ešte jeden posledný pokus. Teraz to dám do konca."

Nové tretky (zbrane, predmety, perky) vám po game-overi zostávajú odomknuté, ale zakaždým strácate inventár. Dead Cells vás takto núti striedať zbrane a taktiku boja.

Keď náhodou dáte dole zatiaľ neporazeného bosa, sprístupnia sa vám po ďalšom štarte nové cesty (leveli). Smrť tu nie je žiadnou tragédiou, Dead Cells nie je grindovačka - keď po troch hodinách prídete o progres, nerozmlátite klávesnicou monitor.

Práveže naopak.

Spokojne sa zvalíte do kresla, otrieťe si pot či sople, vymeníte spodáre, a prekvapený sám sebou sa schuti pochváľite - "no tēbūh, teraz som to fakt dobre zahral." Potom pokrčíte ramenami a začnete nový beh.

atmosféra

Ku grafike si veľa nemusíme hovoriť. Dead Cell je francúzska hra. Vo Francúzsku stačí vyjsť na ulicu, kopnúť prvého bezdäka, strčiť mu do ruky štetec, a máte svojho veleslávného majstra - za bagetu a kúsok syra vám nakreslí hru a ako bonus po stropoch vymaluje fresky. Posledné levely možno zaváňajú stereotypom (keď sa víno míňa...), ale kto ho vie, chyba môže byť aj v prstoduchosti hry. Okrem sekania a skákania v nej nenájdete žiadne puzzle, zmysluplné NPC alebo aspoň kúsok adventúry.

V každom prípade perfektnú melancholickú náladu dokresľuje aj hudba - správne ťažká, smutná, a pritom vás stále ťenie dopredu.

Dávať za soundtrack extra 5eu by som neodporúčal, ale do hry

sa trafila. Robí prinajmenšom pätinu z hratelnosti.

čísla

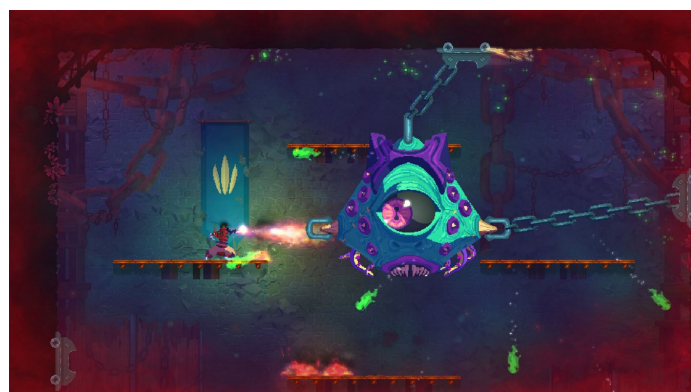
Dead Cells má na svedomí dvanásť-členný tím z Bordeaux.

V čase písania tohoto článku mal na Steame okolo 17000 recenzií a 94% hodnotenie. Na gog.com má 270 hlasov a priemerné skóre 4.5.

Jeho plná cena sa pohybuje okolo 25eu. Doteraz sa pravdepodobne predalo niekde medzi pol miliónom a miliónom kusov.

Bez ohľadu na moje chválospevy, podľa čísel patrí Dead Cells medzi najlepšie single-playerovky vydané tento rok. Nie je to zrovna megalomanský epos s 20-miliónovým rozpočtom, Dead Cells je len hlúpa sekačka, ale zato sakra dobrá. Odporúčajú traja z piatich Orzynov.

or.





Hatred

Destructive Creations, 1.8.2018

Pre ultra-violence raz možno venujeme celé číslo - dáme si guts & gore s Kulhánkom a Kopřivom, pustíme k nim chrochtanice od Cannibalů a Six Feet Under, a každú štvrtú stranu vymalujeme posterom na náhodnú japonskú anime vyvražďovačku.

Krv a vychrstlé črevá my veru radi, mäsiariny sú u nás vítané s otvorenou náručou; chceme ich veľa a chceme ich bez cenzúry. Moralistické kecy preto môžeme s prehľadom preskočiť a narovinu si povedzme:

Hatred je kravina.

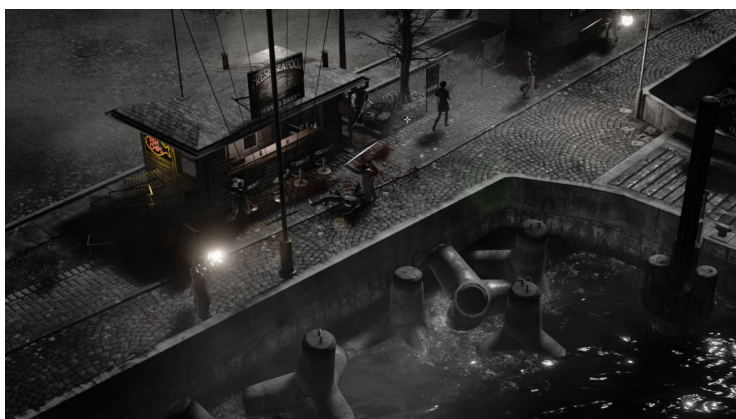
"Si chorý a unavený vypatlanou ľudskou spoločnosťou. Najlepšou kamarátkou je ti tvoja puška, a tá vraví: Musíš túto zem vyčistiť od človečiny. Nikto nesmie ujsť. Kto prežije guľku alebo granát, tomu rozflákaš hlavu čižmou... A nezastavíš sa, kým nevyhodíš do ľufu najbližší atómový reaktor."

Hatred je typická nedovarená rýchlokvaska postavená na "šok-efekte", na marketingovej kampani s nálepkou "tu nájdete násilie". Hra sa ovláda ako bežná top-down strieľačka, akurát že väčšina cieľov nešprintuje ku hráčovi, ale od neho. Kým sa neprivalí polícia a armáda, hráč sa musí "baviť" (nemá na výber) lovom na bezbranné tetky a ujčekov.

S trochou snahy mohol Hatred dozrieť do dobrej hry, ale snaha nebola. Hra je taká - s anti-hrdinom bez charizmy, bez charakteru.

Pritom "mainstreamové gore" má v hrách tragicky nevyužitý potenciál. Inšpirácií je dosť a dosť, od filmov, komiksov, po knihy a hudbu. Stačí si vybrať.

or.



Smog

V jeden horúci augustový pondelok ma hneď zrána čakal v kancelárii Sakra Problém.

Chytráci ma nenechali ani pozrieť maily. Hodinu sme na seba hystericky revali a potom ma začali strkať preč, „*Domov*“.

Musel som si zbaliť veci a ísť.

Tak to u nás vo Vývoji chodí: Keď sme po kolená v sračkách, protokol nariadi FHO, Firemný homofice. Menežéri nás pozatvárajú na izolačky, *Domov*, a tam šprintujeme, kým systém nefixneme.

V ten deň sa mi podarilo zahrať Veľkého Pána a pred šprintom som si u Chytrákov vydupal extra desať minút voľna.

Bleskovo som zbehol na prízemie do auto-billy, schmatol toaleták, a všetky vačky si napchal proteínovými keksíkmi. Dvaja borci mi po celý čas stáli za chrbtom; keď v budove zazvonila deviata hodina, so všetkou ctou ma chytili pod pazuchy a šmarili do diery. Zámok ticho zabzučal a moje jsoucno, čili bytí, prestalo pre zvyšok sveta existovať.

FHO v tých časoch ešte nebývalo za trest. Samotka nám na prácu vyhovovala. Mal som pripojenie na web, a dozeral na mňa Keke, môj zdravotník. Raz za hodinku ma pozrel cez kameru, nalial do mňa *kávu*, a keď bolo zle, poriadne ma švacol obuškom.

Staral sa, kamarát.

Zo zákona sme mohli šprintovať najviac päť dní. Tentokrát sme s fixovaním skončili vo štvrtok nad ránom.

Z kamrlíku ma vytiahli zbitého jak koňa po vojne. Že som Klikáč s Titulom, mal som počas šprintu privilégiá - vetraný záchod, kuchynku... Sprchu s vlastnou (!) čistou vodou. Po šichte som nesmrdel zle zrecyklovanými štinami, v ktorých sa čvachtajú junióri.

Ale nebol som ani frešo.

Tri dni na *káve* spraví zombiu aj z atléta.

Káva je náš veľký ukrajinský zázrak, elixír staminy, „víťazstvo mysle nad telom“. Ukrajinskí podnikavci ju k nám priniesli z vybielených dungeonov bieloruského „Národného

Útvaru pre Spravodajskú Kontra-rozvedku“. Keď treba, udrží programátora v plnom chode dva týždne a (ako vraví Keke) vyjdeme z toho „krajší než predtým“.

V to štvrtkové ráno som z izolačky odchádzal s hubou plnou speneného, krvavého sajrajtu (ďasná som mal chytené z každej strany) a namiesto očí sa mi v očných jamkách váľali dve rozžeravené liatinové gule. Na augustovom slnku som si nedovidel na tenisky.

Ledva som sa dotackal na zastávku a tričko som mal prepotené po prdel.

Hanbil som sa ako pes, ale stále bolo len pol šiestej: Nikde žiadne nasrdené tetky; žiadne sekretárky s katalógovými tváričkami, ktorým by môj vyžitý ksicht vyrúbil vrásku nad líčkom. Firma mi podľa protokolu nariadila deň na zotavenie a v hlave mi búšila jediná myšlienka: „Domov - hneď“. Doknísať sa do bytu, do môjho vlastného pelechu, a to okamžite, pred špičkou.

Na pár minút zavrieť oči, než začne peklo... Trochu si pred rehabom zdriemnuť. Aspoň na pol hodinku.

Z cestovného limba ma prebrali správy v rádiu. *Niečo sa deje* - hlásili - asi ako každé ráno. Váľal som sa pritom v kuchyni pod stolom a džgal sivo huby celé kusy vianočky. Nemal som okno, len prvý malý skrat.

Po ľadovej sprche som z chladničky vyjedol zvyšok nakrájaného syra s uhorkou a paprikou a na hodinku si ľahol.

V byte som spravil ľahký prievan, všetky okná dokorán. Chcel som si nakradnúť čo najviac chladu, kým asfaltové ulice rozpália vzduch nad štyridsať. Ako sa blížila ôsma hodina, dýchalo sa mi stále ťažšie; v hrdle mi hvízdalo ako v komíne.

Býval som pri Račku a na dusno z ulice som bol zvyknutý. Občas sa zadrhla stoka, zavoňalo Figaro, alebo popustil Slovaft - ale dnes som vo vzduchu cítil inú novotu. Škrtila a dusila a škrabala ako vaporizovaný šmirgel.

Mohla to byť Kaviareň, napadlo ma, náš Новий Штейн - resurektované ostatky historického pivovaru, ktoré si

Ukrajinci prerobili na „kuchyňu novej doby“. Z ulice od neho tiahol smrad, že im tam snád' buchol kotol. Celá fabrika musela byť v plameňoch. Náš hlavný zdroj stimulantov – *horel* – až ma od tolkej hrôzy prevalilo na pravý bok.

Havárie a výpadky sa v Štajne stávali bežne, nebol dôvod ich brať vážne. Ukrajinci areál prestavali na masívnu hermetickú pevnosť, mali veci pod kontrolou. Inak by ich náš kartel zožral.

Na hodinkách mi zapípal firemný alarm. „*Prihláste sa ozdravovni. Nastavte si plán rehabilitácie.*“ Moja hodinka na oddych skončila.

Vstal som teda a pozatváral okná. Horúci mazľavý spad už stihol pokryť kus bytu. Lepil sa mi na kožu – dráždil beztak zapálené oči. Mal silnú *príchut'* kávy, ale prepálenej, špinavej, premiešanej prachom a sadzou. Po dotyku sa menil na olejovú kašu; a nedal sa vyplúť, nedokázal som ho zoškrabať z jazyka. Znova som musel vliezť do sprchy, inak by ma zadrhlo. Nastavil som horúcu vodu, a kým som sa brúsil jak majster od lepidla, vrzgajúci mozog sa znova začal nedobrovoľne rozbiehať:

Kto má vlastne vo firme prehľad o našich rezervách kávy? Keke?

Vydržíme bez Štajnu aspoň dva veľké šprinty? Keď sa zásoby minú a na IT-čko prídu mdloby... Zvládneme nadčasovať nasucho?

Fuj. Nie.

Do októbra musí byť na trhu nový tovar. Je jedno, ako si to Ukrajinci zariadia. Skrátka musí.

Zbalil som do batohu čisté trenky, tričko, uterák, schmatol dvoj-litrovku vitamínovej žbrndy (na ten môj nešťastný skorbut), nazul sa do sandálov, a hybaj ho von, na zotavovačku.

Obyčajne som po šprintoch chodieval s kolegami plávať: štyri dĺžky tam-a-nazad, potom sauna, pauza a ďalšie štyri dĺžky, s prestávkami celý deň. Na FHO neexistuje lepší liek.

Hovorí to Keke - zdravotník - a vravím to aj ja, Klikáč - no tento raz som si na ozdravovni nahlásil trip lesom. Netušil som, že z mesta treba utekať preč. Bol to impulzívny nápad: „Ak nevládzeš dýchať, do bazéna nelez, vyval' sa ty na lúke“. Potreboval som kyslík. Celý les kyslíku. V Bratislave máme z každej strany zo tri kopce a na niektorých dokonca stromy; tam mi bude fajn, a cestou možno pozdravím aj jedného kamaráta. Nakúpim u neho pár škatúl' vína.

Expres na Patrónku mi stál takmer pred bránou. Šofér prikvačil, akoby čakal len na mňa; ledva som stihol naskočiť, a už fičal, pedál na zemi, križovatky neriešil, zákruty bral kotrmelcom.

Podľa hodín mala byť špička, ale v autobuse postávala len vydesená, začmudená bruneta v prepotenom bežeckom prádle, a skupinka vykrmených ázijských investorov. Mračili sme sa na seba ako ťažkí gangstri kdesi z Chicaga: Tváre zahalené temnými priliehavými maskami, na očiach letné bríle, na hlavách hlboké šiltovky. Len dievčina bola celá umazaná, zalepená, bez ochrany. Každú chvíľu jej mala káva presiaknuť z pľúc do krvi a potom chudera buď exploduje alebo objaví substanciu všehomíru.

Na Patrónke sa všetci štyria zborne rozbehli na zastávku do Stupavy. Slečna ďaleko vpredu, naši tlstí overlordi hneď v závese. Tašky od notebookov za aziatmi plántali, že im na ramenách sotva držali, krátke prasačie nožičky kmitali akoby ich sama smrť hnala, a ja za nimi len zíval.

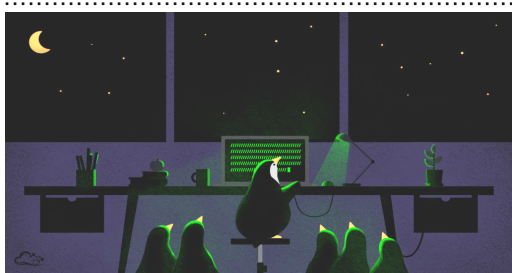
Patrónka je v ostatných rokoch jedným z hlavných zdrojov smogu v meste, ale dnes tu bol vzduch sladučký, priam navoňaný. S úľavou som si dal masku dole a zhlboka sa rozdýchal.

Po Kaviarni som necítil ani stopy.

A to ticho... Niekedy sa svet vie zavďačiť.

Na šesťprúdovke nebolo jediné auto. Križovatka s cestou na Kramáre bola úplne prázdna. Bol som ako v sne...

pokračovanie v ďalšom čísle,
or.



Rls list august 2018

- 1.8. Star Traders: Frontiers
- 1.8. Regular Human Basketball
- 1.8. Hatred
- 2.8. PoE 2: Beast of Winter
- 7.8. Dead Cells
- 7.8. Overcooked! 2
- 8.8. Bad Pad
- 10.8. TerraTech
- 14.8. Nantucket
- 14.8. Tanglewood
- 15.8. State of Mind
- 16.8. Graveyard Keeper
- 16.8. Evergarden
- 16.8. Airships: Conquer the Skies
- 16.8. Moonlighter
- 17.8. Polygod
- 22.8. Lazy Galaxy: Rebel Story
- 23.8. 7 Billion Humans
- 28.8. Molecats
- 30.8. Two Point Hospital

SteamPlay

Počas Gamescomu sa diali veci: Valve v tichosti rozšírilo Steam o Steam Play ("Windows compatibility layer" pre Linux) a behom jednej noci tak na Linuxe vyrašilo tridsať "plne funkčných" windows-only gamesiek. Väčšinou sa jednalo o staré chujoviny, ale našiel sa medzi nimi aj nejaký-ten Stalker do krásy. Čo nás nebojácnych zaujímalo viac, bol skrytý zoznam "nie celkom funkčných" windows-only hier: Stačilo kliknúť na tlačítko "neser, zobraz všetko", a bum, odrazu sa nám na Linuxe odomkla komplet celá Windowsová knižnica.

Meno mojej drogy je už desaťročia Civ; nad prvým testom Steam Playu som vôbec nerozmýšľal, do pol hodiny bola na boxe nainštalovaná Civ4, pekne o-modovaná, a nachystaná na Velký Závislácky Relaps.

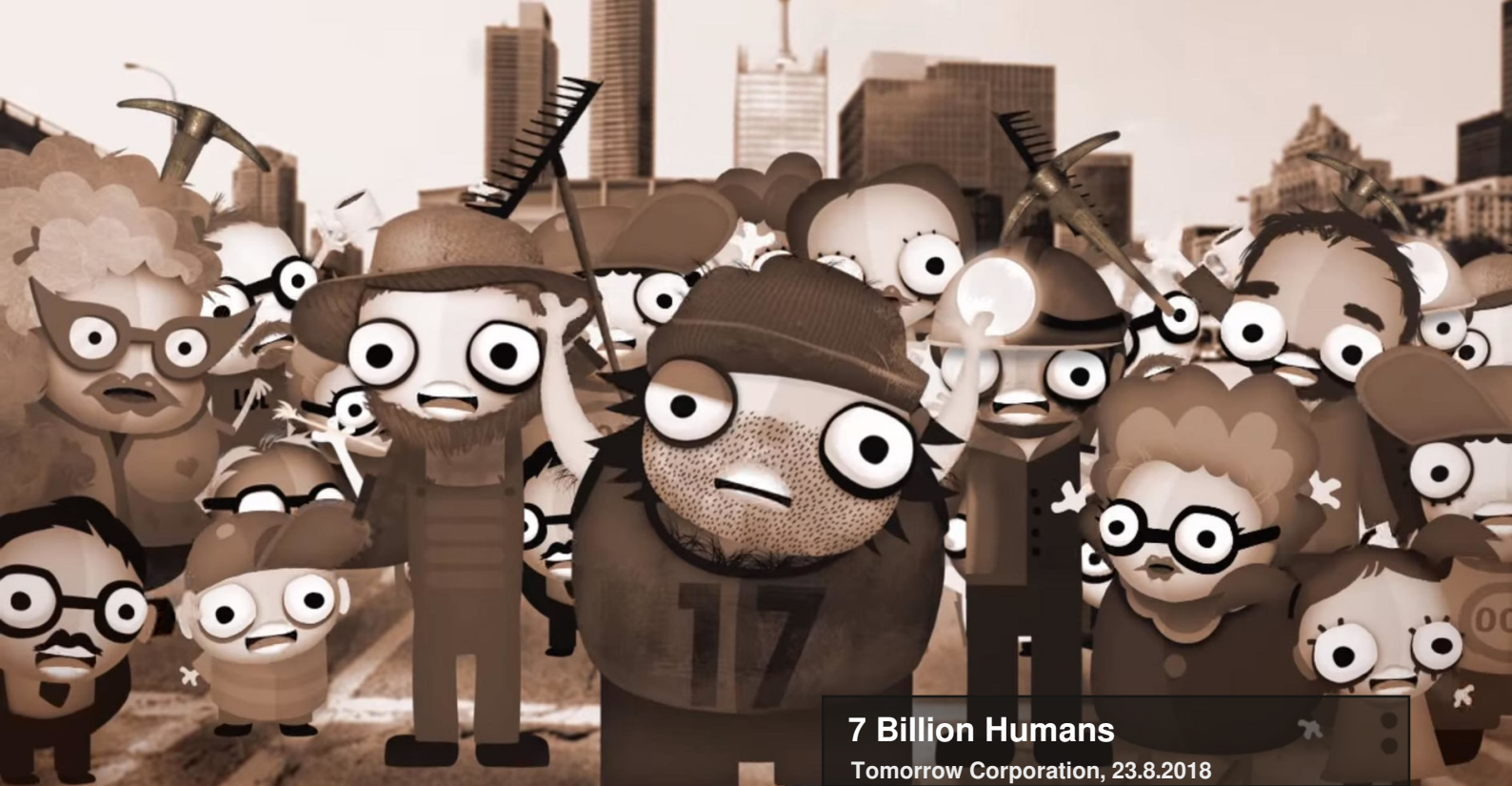
Civ4 sa cez Steam Play krásne spustila, nechala sa ponastavovať, mod sa tiež loadol bez problémov, a po prvých kolách som sa už viezol ako na kolotoči - "ešte jedno kolo a koniec".

Ťažko povedať, či vinou compatibility-módu alebo nestabilitou modu, Civ4 našťastie nakoniec padla, a po reštarte kresla druhýkrát, tretíkrát aj štvrtýkrát.

Nasledujúci test som skúsil na Stalkerovi. Dal som mu +/- dvadsať minút, a funguje, viac vedieť netreba. Nepadá, FPS je v norme (CPU je osem rokov starý Intel a GPU low-cost nv960), ale bez ruského dabingu a bez českých titulkov mi prišiel akýsi tuctový, toš pošiel hneď z disku het, windowsová pliaga.

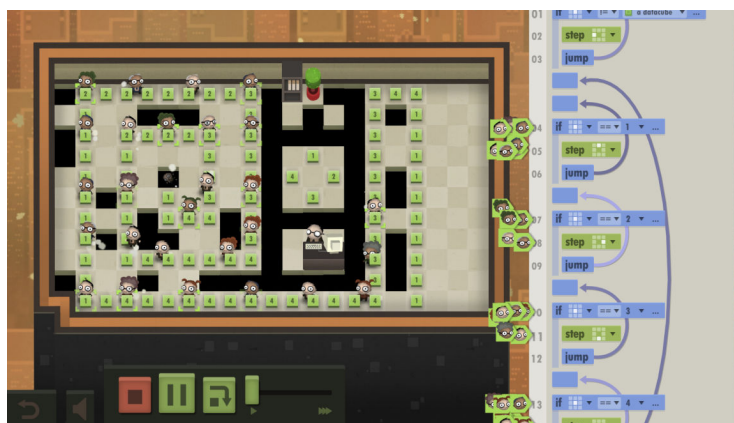
Podstatné je, že rýchly test prešiel a Steam Play funguje. Nie je to len marketingový fabul. Cez Steam sa na Linuxe naozaj dajú hrať aj Windowsové hry.

je to samozrejme téma na pokračovanie. Mám viac názorov, z rôznych uhlov pohľadu, ale necháme si ich na neskôr: Povieme si niečo o Protone, o Wine a o wrapovaní; spomenieme developerov, ktorí sa nechcú vzdať natívneho Linuxu, a aj tých, ktorí ho už vzdali. SteamPlay je vďačný objekt na vyplnenie bieleho miesta.

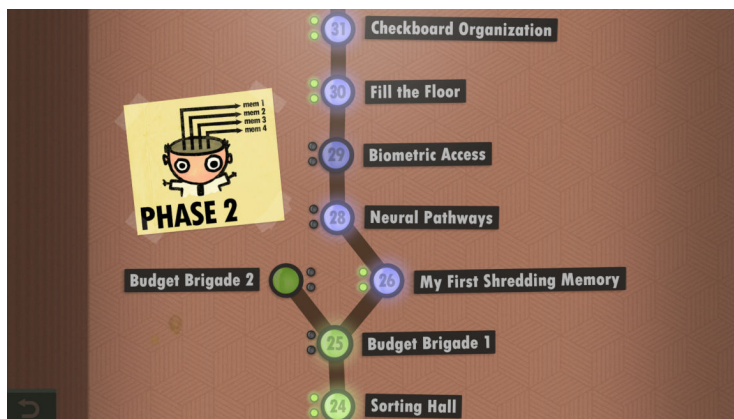


7 Billion Humans

Tomorrow Corporation, 23.8.2018



Nedostatkom algoritmických ("programátorských") puzzle hier vďaka firmičmám ako Zachtronics určite netrpíme - ved' len teraz začiatkom augusta vydali úplne čerstvú prvú betu pre Exapunks ("read zines, write viruses, hack everything"). "Hackeroviny" sa predávajú ako keksíky, ale stále nechávajú jednu skupinu hráčov úplne na suchu. Základoškolákov.



Predstavte si, že technokratická utópia sa stane skutočnosťou. Nie je viac treba ťažko pracovať, nepotrebujeme farmárov, stavbárov, všetko za nás vybaví stroje. Lenže... Čo ďalej? Čo má človek prostoduchý robiť, keď sám si prácu nájsť nedokáže?

A tak roboty vymysleli robotu aj ľuďom, a nahnali ich všetkých do jednej robotovne. Pre každého sa tam nájde miesto, i pre tesára, i pre baníka, a k úžitku bude aj ten mudrlant so štátnicou z francúzskej básne.

7BH je Robot Karol naruby. Namiesto robota komandujeme človečička, úradníka, a nie jedného, ale celý dav.



7 Billion Humans od Tomorrow Corp (Little Inferno, World of Goo) sa dá najľahšie popísať ako "úvod do Basicu pre piatakov". Alebo, ak chcete, "gamifikovaná Žofka / Logo". Naučí decko čo je to "if", "loop", ako môže svoj program odkrokovat', a potom ho zabije stále ťažšími a ťažšími príkladmi / levelmi. Ale nič to. Ak sa váš detvák tvári ako rozmýšľadlo, 7BH mu určite čo-to do budúcnosti dá.

or.



Two Point Hospital

Two Point Studios, 9.7.2018

Tento mesiac si spravíme nostalgický trip do Guildfordu v Anglicku, kde počas deväťdesiatych rokov varil svoju žabaciu mágiu veleslávnym Bullfrog Productions.

Theme Hospital bol jeho posledný úspešný titul, zlatý klinec do rakvy. Štyri milióny predaných kusov a štúdio tak napráškané samolúbim talentom, že ešte aj ten pokazený hriankovač si zbalil omrvinky a rozbehol vlastný podnik.

Od jeho vydania ubehlo dvadsať rokov a Theme Hospital stále patrí medzi najpredávanejšie "klasiky" na gog.com a Origine - je preto iróniou, že "revival" neprihádza od EA (ktorý na originál vlastní všetky práva), ale od Segy. Dá sa to *pochopiť*, tiež by som do Two Point

Hospital nešiel, no i tak to o EA čosi vypovedá.

Pre pamätníkov Theme Hospitalu musí byť TPH zjavením. Rovnaký humor, rovnakí vývojári, identický gameplay. TPH je presne taký, ako si ho pamätajú. Navyše v modernej grafike.

TPH má svoje infantilné čaro, má svoj nemocničný vtip, a už teraz za ním stoja státisíce fanúšikov - zďaleka nie milióny, ako kedysi - ale stále malá armáda.

Len keby... tá hra nebola taká suchá. Pôvodne som ju chcel dať na stránku #14: Pustite mi jej youtube a do piatich minút spím ko drevo.

Možno - tipujem - možno bude TPH viac pre dievčatá, ako pre chalanov.

OT.



BULLFROG-LIONHEAD

Two Point Studios založili 26 júla 2016 Ben Hymers (Rare, Creative Assembly, Lionhead), Mark Webley (Bullfrog, Lionhead) a Gary Carr (Bullfrog, Mucky Foot, Lionhead). Webley a Gary Carr dosiahli vrchol svojej kreatívnej kariéry s bullfrogovkami Theme Park a Theme Hospital, ale s trochou snahy nájdete v starých časákoch aj pár odkazov na Barbarianov. V novom miléniu sa obaja venovali viac šéfovaniu a profily si leštili skôr vďaka zlatým pádom.

Gary Carr

1987 - 1989 - Pallace Software (Barbarian: The Ultimate Warrior, Barbarian II: The Dungeon of Drax)

1989 - Nastupuje do Bullfrogu

1991 - PowerMonger (grafika)

1991 - Populous II (grafika)

1995 - Hi-Octane (grafika)

1996 - The Chaos Engine 2

3.1997 - Theme Hospital (grafika)

1998 - Carr odchádza z Bullfrogu

do Mucky Foot Productions

1999 - Urban Chaos

2001 - Startopia

2003 - 2015 - Lionhead Studios

26.7.2016 - Two Point Studios

Mark Webley

1992 - Mark Webley prichádza do Bullfrogu ako programátor

1993 - Syndicate (Amiga port)

1994 - Theme Park (kód)

3.1997 - Theme Hospital (kód)

7.1997 - Webley a Molyneux

spoluzakladajú Lionhead

2001 - Black&White (kód)

2004 - Fable (dizajn)

2005 - The Movies (dizajn)

26.7.2016 - Two Point Studios

Ben Hymers

2002 - 2012 - Rare Ltd

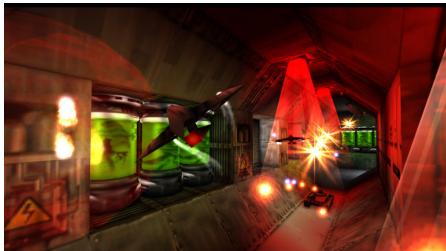
2010 - Kinect Sports

2012 - 2014 - Creative Assembly

2014 - Alien Isolation

2014 - 2015 - Lionhead Studios

26.7.2016 - Two Point Studios

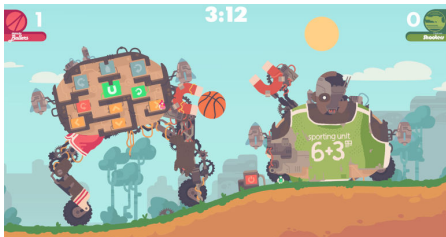


Forsaken Remastered

Probe / Nightdive, 31.7.2018

Mrchožrúti z celej galaxie sa zliezli na mŕtvu Zemľu, aby ju ošklbali o posledné zvyšky technológií. Hráč je jedným z nich: Poletuje si v podzemných tuneloch, zbiera zbrane, muníciu, body, a cestou čistí všetko, čo sa hýbe.

Forsaken je starý klon Descenta (ktorého sme si predstavili v prvom čísle) od tímov Probe / Iguana - tým sme zas venovali stránku v druhom čísle. Dvadsať rokov po vydaní sa o jeho remastering (vyššie rozlíšenie, lepšie textúry) postarali špecialisti na re-releasy Nightdive a portovací guru maniak Ryan "Icculus" Gordon.



Regular Human Basketball

Powerhoof, 1.8.2018

Odkedy existuje tento plátok, ešte nebol mesiac, kedy by mi jedna z noviniek neodpálila mozog: "takú kravinu fakt nevy-myslíš." Minule to bola vzbura holubov. Teraz - Regular Human Basketball.

Je to, samozrejme, hra na net-party. V RHB máme dva tímy, dva roboty, jednu basketbalovú loptu. Každý hráč ovláda postavku, s ktorou pobehuje medzi kontrolkami robota (kludne aj súperovho) a zapína / vypína pohyb nôh, rúk, strelbu na kôš. Tím, ktorý dá viac košov, vyhŕáva. RHB stojí okolo štyroch eu, tak akurát za jedno popo-ludnie.

Skóre 10/10, 1600 recenzií na



Airships: Conquer the Skies

David Stark, 16.8.2018

Steame, a napriek tomu o tejto hre nikde ani zmienka; žiadna recenzia na Metacritics; na blogoch len krátke správičky. Ako-by sa všetci na Steame zošaleli. Airships je "one-man" projekt od švajčiara Davida Starka. Podľa jeho vlastného popisu: "Navrhni si vlastné steampunkové vzducholode, vzlietni s nimi do boja, dobi celú oblohu!"

Kto má chuť na žďibec



State of Mind

Daedalic, 15.8.2018

intelektuálnej onanie? State of Mind je (citujem Steam) "futu-ristický thriller zabrdávajúci do transhumanismu; hra skúma témy separácie a spätnej unifi-kácie vo svete rozpoltenom medzi dystopickou materiálnou realitou a virtuálnou utópiou."

A celé to má osem hodín.

Ale vážne.

State of Mind je (rečou, ktorej rozumieme) blade runnerovina - adventúrka (z väčšej časti inter-aktívny filmeček) silne inšpirovaná knihami Philipa K. Dicka.

Predovšetkým prvá polovica hry / filmu silne zarezonuje u staromódnych sci-fičkárov.

Je rok 2048. Berlín. Richard Nolan, uznávaný konzervatívny novinár (držiteľ pulitzerovej ceny) sa po autohavárii zobúdzva v nemocnici. Je otrasený a pamät sa mu vracia len po malých frag-mentoch. Keď prichádza domov, zisťuje, že manželka ("jak sa len

volá") mu aj so synom zmizli, z roboty ho vyhodili, a v byte sa mu usadil ukecaný android.

Richard Nolan neznáša an-droidov. Richard Nolan by dal všetkých androidov zlysovať.

Prvá polovica State of Mind ma svojou kvalitou dokonale zarazila. Je to Nemecká "hra" - samozrejme - chýba jej Dickov nevtieravý suchý humor, ale skript s prehľadom trhne všetku filmovú produkciu posledných rokov. Altered Carbon, Blade Runner 2, vyberte si.

Hlavná postava je radový chuj a rozhodne nie žiadny búchač. Na ulici mu naložia hned' pri prvej príležitosti. Nemá priateľov a kolegovia ho neznášajú. Svoju detváku nevie prísť na meno, žene zahýba, a milenka si o ňom tiež myslí svoje. Ona je to vlastne dievča na telefón.

Okamžite sme si porozumeli.

Po štyroch hodinách hry sú bohužiaľ všetky karty vyložené, postavy máme prečítané, a dej začína drhnúť. Dickovka sa zvrháva na netflixovinu.

Na jednej strane máme morál-ny výkvet ľudskej spoločnosti (novinár a prostitútka; pracu-júca trieda), na strane druhej generické zlo. Genetickí bio-inžinieri, robotici, informatici. Všetka tá bezcitná háved', čo nás v mene anarcho/kapitalizmu oberá o svaté rodinné hodnoty: "kto má technické vzdelanie je od prirodzenia hajzel, terorista alebo kryptofašista". Novinár sa pri pátraní po synovi ocitá medzi dvomi technokratickými mlynmi (hackeri verzus establiš-ment) a obidva sú tak pre-expo-nované, šablónovité a povrchné, až sa chce človeku kričať.

Aj druhá polovica hry má svoje vzácne momenty, ale k záveru sú stále zdriedkavešie.

Úprimne je mi ľúto, že State of Mind Daedalicu nevyšiel úplne ideálne. Ich adventúrky si držia slušný štandard a State of Mind nie je výnimkou. Zaslúžil si lepšie prijatie, a my si zaslú-žime viac podobných hier.

"Graveyard Keeper je ten naj-



Graveyard Keeper

Lazy Bear Games, 16.8.2018

nevierihodnejší simulátor stredovekého cintorína medzi videohrami." Znie to zaujímavo? Ak ste na farmárske simy, ak ste strávili päť rokov života grindovaním vo webových / mobilných farmvilloch, potom asi áno. Stredoveký funebrák môže byť pre vás.

Začiatkom augusta Obsidian



PoE II: Beast of Winter

Obsidian, 2.8.2018

vydal prvý z rady adonov pre Pillars of Eternity 2: Beast of Winter:

Ďaleko na najjužnejších končínach súostrovia Deadfire sa šíri zakliaty mráz a pokrýva krajinu závojom smrti. Obyvatelia ostrova, vyznavači boha Rymrganda, ťa vyzývajú, ó pracho-vravca, ó zvestovateľ konca, príď a naplň svoj osud. Spoj svoje sily s Vatnirom, Rymrgandovim kňazom, aby ste zviedli bitku so starovekým drakom bez mena, strašným bohobijcom. Len ty, ó Svatý Čumil, dokážeš odvrátiť nadchádzajúcu skazu; len ty (a tvoja grupa desných podivínov) dokážeš znova nastoliť poriadok.

Na druhú polovicu septembra má už Obsidian pripravený ďalší, druhý adon ku PoE2: *Deadfire Seeker, Slayer, Survivor*. Keďže sa zameriava predovšetkým na súboje, nebudeme mu venovať extra pozornosť.

Pre diváckych hráčov, čo hry



Star Traders: Frontiers

Trese Brothers, 1.8.2018

paria fast-forwardom cez youtube, patrí Star Traders medzi najsilnejšie uspávdľá. O deviatej večer, o deviatej ráno, o druhej poobede, na jeho stream je vždy 100% spoľah, zloží vás lepšie ako basa pív.

Predstavte si, napríklad, Elite. Hráte za vesmírenho obchodníka - pašeráka, piráta, žoldniera... Čokoľvek si vyberiete. Presúvate sa hore dole medzi svetmi, nakupujete, predávate; staráte sa o posádku, ak vám ešte nejaká zostala.

Plníte misie.

Tak. Teraz si z Elite odmyslite akčnú časť. Žiadne poletovanie 3D vesmírom. Žiadne lomcovanie veselou pákou, zúfale manévry a hromženie na monitory.

Máte? Super. Lebo stále ste vedľa. Star Traders je hybrid medzi megalomanskou stolnou hrou a RPG. Nekonečné riavy textu a rozhovorov, desiatky postavičiek, ktoré musíte mikromanažovať, riešiť ich výbavu, výplatu, náladu, level-upy; ďalšie more statsov ku lodi, ku vašej vlastnej postave, a to je stále len prvých 30 minút hry.

Junáci, čo prezentujú ku Star Traders lets playe, sú z tejto hry celý bez seba. Dvadsať minút dokážu rozprávať o rôznych čídielkach, z ich hlasov neprestajne srší nefalšovaný zápal pre vec (ja už dávno chrápem, na čele vypálené červené qwerty od klávesnice) a oni sa stále len zahrievajú. "Veď už len chvíľu, ujo, a možno ukážeme aj súboj!" Lenže ujo to vzdal, keď mladík neprestával vysvetľovať čosi o akejsi hracej kocke. Ujo ledva ledva zmaturoval a takéto číselkové hry on nezvláda.

Moonlighter od španielskych



Moonlighter

Digital Sun, 16.8.2018

Digital Sun je na iných platformách už od mája, a celkom sa mu za ten čas darilo.

Rynoka je malé, mladé mestečko. Zjavilo sa, keď tu v širom kraji majstri archeológovia objavili brány do iných dimenzií.

Žije z dobroduhov, ktorí na "druhej strane" skúšajú šťastie; keď sa taký Ivan vráti s lupom, hneď sa vovalí do obchodu, dokúpiť potión a či lepšiu sekeru...

Nu a hráč hrá presne toho židáka, čo ho za groš už vo dvore víta, vo všetkom pomôže, inventár doplní a mešce vyprázdni. Zárobok potom investuje naspäť do mesta, do kováča, do alchymistu (...) a keď sa mu stále máli, večer sám osve vyráža rabovať dungeony.

Mať tak viac času, zneužil by som Moonlighter na krátku fan fiction. Nech si je to hra dobrá, zlá, priemerná, "Stalkeroviny" si mikro-povedky vyložene pýtajú: "Jak u máti v chlífkú fčil dzúra do hryzoby vyrašila a Kubo Pagáč se v ní i s mječhem s plechem ucpal". Snáď nabudúce.

Evergarden je "záhradnícka



Evergarden

Flippfly, 16.8.2018

evergreen puzzle" zasadená do "výpravnej adventúry". Hráč kombinuje rastliny na hracej ploche do nových foriem a snaží sa (v rámci každého ťahu) svoju záhradu čo najviac rozšíriť.



ASSEMBLY Summer 2018

Assembly je (po nórskom The Gatheringu) najstaršia aktívna demo/net party na svete. Prvé Assembly prebehlo v júly 1992 kdesi na periférii Helsínk. Zberba siedmich stoviek nezletilých fínskych scenerov ("rozhľadný" novinár by ich nazval hackermi) sa tam vtedy zabarikadovala v miestnej škole a k zdeseniu miestnych občanov vysosala všetok proviant v širšom okolí.

Behom nasledujúcich rokov sa Assembly vypracovala na jednu z najprestížnejších akcií na kontinentálnej Európe. Nehrala sa na konzumnú trade show (Invex, ECTS, E3 a podobné prežitky); Assembly, Gathering alebo Dreamhack bývali spontánnymi ("ľudovými") predchodcami korporátnych QuakeConov, BlizzConov, Internationalov a kdejakých facebookových hackatronov.

S rozmachom esportov začiatkom tisícročia sa kreatívna časť Assembly začala z "mainstreamu" vytrácať; držala sa hlavne vďaka vytrvalosti organizátorov a

podpore domácich firiem (Remedy, Futuremark, BugBear..) pozakladaných chalanmi z Future Crew.

Ako ubiehali roky, veľké mená demoscény sa stále viac sústredili na Revision v Nemecku. Revision sa profilovala ako "travel-friendly" celosvetová akcia, kým Assembly žila skôr silnou Fínskou komunitou. Event vďaka esportom naďalej rástol, ale starých sponzorov postupne vytlačali esportové Asusy, Delly a Red Bully.

Tento rok -- z pohľadu laika -- Assembly zažilo čo do kvality comeback. Prinajmenšom CNC/D/Fairlight predviedli obstočné víťazné demo... A zostáva iba dúfať, že sa nejedná len o posledné kopnutie zdochýňajúceho koňa.

Kým demoscéna bola kedysi synonymom pre programátorskú elitu, dnes je situácia kdesi inde. Súťaž by sa mala otvoriť aj middlewarom a posunúť real-time demo o malý krok dopredu.

or.

