

TRIH LAV



22. ročník



Pivný beh Bratislavou



info@pivnybeh.sk

22.9.2018

0903 837 613

Randal Club
live & wild rock 'n' roll music club

www.pivnybeh.sk

1454
Bakalář
Dobré pivo.



"Pivný beh Bratislavou je nosnou kultúrno-spoločenskou akciou športového charakteru organizovanou Veleslavným klubom Rychlé pípy." Za ostatných 21 rokov sa ho zúčastnilo takmer 900 tímov (oboch pohlaví a 18+ vekových kategórií), ktoré napospol vypili 5200 litrov piva a obehli 58 krčiem. Pivný Beh Bratislavou je svojim charakterom akcia menšia, no rodenému Bratislavčanovi srdcom i žalúdkom bližšia. Nezaštituje ju primátor, predseda, prezident, pred názvom nenesie názov cudzokrajnej banky, a predsa stále rastie - do šírky i do hĺbky - a šíri medzi omladinou aj veteránmi nefalšovanú radosť z rýdzo ľudového športu.



#	Meno	Čas	+/-
1.	2xpič	0:52:32	(noví)
2.	Skaping	0:53:16	+0
3.	Pokojni tatovia	0:53:47	-2
4.	Alko žirafky	0:57:46	(noví)
5.	Pivo dela hezka tela	0:58:14	+1
6.	M*A*K Áčko	1:01:52	(noví)
7.	Nepiči	1:04:39	+18
8.	Vysráči	1:04:51	+16
9.	Notoreros	1:05:28	-5
10.	Turisti	1:06:26	(noví)



Rls list september 2018

- 10.9. Akane
- 12.9. Turok 2 Remastered
- 13.9. Liftoff: FPV Drone Racing
- 13.9. Lamplight City
- 13.9. Megaquarium
- 13.9. Colina
- 13.9. LiS: Before the Storm
- 13.9. BFF or Die
- 14.9. Victory at Sea: Pacific
- 14.9. Axis Football 2018
- 18.9. Distance
- 20.9. Trash Squad
- 20.9. The Gardens Between
- 24.9. Gift of Parthax
- 25.9. PoE 2: Adon #2
- 25.9. Pathfinder: Kingmaker
- 25.9. Little Bug
- 25.9. Timespinner
- 26.9. Circle Empires
- 26.9. Deep Sky Derelicts
- 26.9. CrossCode
- 26.9. Niffelheim
- 27.9. Depth of Extinction
- 27.9. Blade Symphony
- 27.9. Mana Spark
- 27.9. Pig Eat Ball
- 28.9. Rumu

Steam Top10 september 2018

#	skóre	názov	steam
1.	5,9	LiS: Before the Storm	93% 13000
2.	1,51	CrossCode	94% 3300
3.	1,41	Distance	93% 3100
4.	0,95	Blade Symphony	72% 2700
5.	0,91	Pathfinder: Kingmaker	69% 2700
6.	0,42	Turok 2 (remastered)	95% 900
7.	0,35	Liftoff: FPV Drone Racing	85% 850
8.	0,23	Niffelheim	79% 610
9.	0,17	Circle Empires	85% 420
10.	0,12	Akane	98% 250

Vysvetlivky

Po štyroch Trihlavoch ľud konečne prehovoril, a ľud (v počte jedného človeka) povedal: "Chceme čísla!" Veď ak slovám v tomto plátku častokrát nerozumie ani sám autor, slová musia ustúpiť matematike - Každá hra sa musí dať ohodnotiť, opečiatkovať známku, zoradiť do poradia. Lenže... Aj keby pisateľ opisované hry hrával, robí tak len sporadicky, a nemá ako ich navzájom porovnávať. Spider Solitairu dá Áčko, Assassin's Creed Odyssey dostane Céčko. Prečo? Lebo sa tak zobudil, a hlavne je to zmrd. Zodpovednosť teda padla na Steam a masy jeho hráčov. Do excelu som nahádzal všetky (relevantné) hry vydané v septembri a jednoduchým "nie-vždy-férovým" vzorcom vypočítal skóre. Výsledok môžete vidieť vyššie. Čísla v poslednom stĺpci vyjadrujú hodnotenie hráčov na Steame a počet recenzií.



svetový pohár v športovovom lezení Kranj 2018

Povedzme si narovinu - bežný IT robotník má k pohybu zvyšnému vzťah čisto negatívny. Polovica z nás je tak vychrtlá, že svaly sme spoznali až z učebnice biológie, a tí druhí sú tlstí až rebríky pod nimi praskajú.

Vrchol mojej osobnej lezeckej kariéry sa zavŕšil na základnej škole. Pán telocvikár zavelil: "vylez na tú tyč!" a ja som poslušne, pomaličky vyliezol. Pán učiteľ si potom päť minút hundral, zapisoval, ja som stále vysel na tyči, pozeral mu na pleš, a bolo nám oboj fajne - kým ho zrazu niečo neštíplo a znenazdajky zrukol plný hnevu: "A čo si tam na vajkách sedíš? Zlez dole!"

A ja som teda zliezol.

Šplh bol šport veru podivný, plný emócií, strachu, a predsa nudný, všednejší než dvanásť-minútový poklus okolo futbalového ihriska. Vôbec sa mi nelúbil.

Mimo školy je lezenie, samozrejme, nekonečne zábavnejšie. Šplhali sme na stromy, na balkóny, na múry, na kolotoče, a dávalo to zmysel, kým do cesty neprišli [strhnuté nechty, vykĺbené / rozmliaždené prsty...] rodičovsky akceptovateľnejšie loptové aktivity. Ale nevadí! Narozdiel od 99% iných športov je na moderné lezenie

radosť pozeráť aj v televízii. Je to úžasná - hypnotická - súťaž, najčerstvejšia olympijská disciplína. Vyžaduje 100% fyzickú aj mentálnu pripravenosť; atléti musia disponovať hrubou silou (od končekov prstov po achylovku), bleskovou koordináciou pohybov a samozrejme dokonalou pamäťou. Na medajlu treba zapnúť mozog a dobre si rozanalyzovať trasu - "tunak sa dá oddýchnuť, na henten dzindzík treba liezť zľava, a časť síl si treba odložiť aj na záverečný skok do cieľa."

Na Slovensku má/malo tradíciu predovšetkým štvoranie sa na skaly, skalky, pajštúny a opustené kameňolomy. Súťaže sa organizovali od sedemdesiatych rokov, ale skôr v uzavretej spoločnosti, bez pozornosti médií. Slováci sa holt neradi otrčajú pred kamerou, a tak ako v každom športe, štafetu prebrali Česi a Moraváci. Radosť im teraz určite robí hlavne Adam Ondra, strieborný na majstrovstvách sveta v kombinovanej disciplíne a šestnásty vo svetovom rebríčku.

Slovensko od leta zastupuje aspoň mladučká 16-ročná Vanda Michaluková, ktorej len o jedno miesto unikla kvalifikácia na -- jej vôbec prvý -- svetový pohár v slovinskom Kranji.

or.



September býva [pre linux] skôr oddychovým. Už tradične jeden veľký release prinesie portovací veľko-dom Feral, ktorý ani tento rok nezaváhal a vydal konverziu emo adventúry Life is Strange: Before the Storm (Deck Nine / Square Enix, 8.2017).

Life is Strange: Prequel

Deck Nine, 13.9.2018

Before the Storm je trojdielna predhra k rovnomennému seriálu z roku 2015. Namiesto pôvodného francúzskeho teamu Dontnod (vtedy plne vyťaženého Vampyrom a Life is Strange 2) sa o jeho vývoj postaralo -- PC-čkárom neznáme -- kolorádske štúdio Deck Nine.

Before the Storm sa odohráva tri roky pred Life is Strange. Hráčovou postavou je šestnásťročná punkáčka Chloe Priceová, stredoškoláčka z mestečka Arcadia Bay v Oregone. Jedno ťažké ráno po koncerte si zmyslí, že školy bolo dosť, a spolu s "kamarátkou" Rachel si dajú blic. Veci sa začnú diať, jedna náhoda vedie k druhej a čochvíľa sa dozvedáme, že každý je každému (a nikto nie je nikomu) biologickým otcom / matkou, kto nechľastá a nehulí tak nežije, a vôbec, bude to drsné, bude to temné, a nakoniec vyroníme slzu smútku.

or.





"Indie scéna" sa po silnej augustovej nádielke opäť vrátila do hlbšieho undergroundu. Celému mesiacu dominovalo ťažké niche, a štyri "best-sellery" na vrchu zoznamu nie sú výnimkou: Šermovačka *Blade Symphony* od Puny Human, VR závody *Distance* (Refract Studio), "klasické" RPG-čko *Pathfinder: Kingmaker* a fenomenálne hodnotený cross-over (jrpg / top-down márovačka) *CrossCode* od Nemcov Radical Fish.

Pathfinder: Kingmaker

Owlcat Games, 25.9.2018

Pathfinder je tradičné baldurovské RPG-čko postavené na pravidlách rovnomennej stolovky - klonu Dungeons & Dragons 3.5. Ovládame partičku generic-kých fantasy hrdinov; pohľad je z vtáčej perspektívy; súboje sú v reálnom čase s "pause" tlačítkom. Textu je v ňom tak akurát, aby si radový konzolista vyškrí-

bal oči, a množstvo / komplexita súbojov by zas mala odplašiť hordy učítaných vizual-novelistov. Pathfinder je skrátka fajn. Tak ako všetky nové CRPG-čka, má za sebou úspešný kickstarter, z ktorého vyzbieral takmer milión dolárov. Pre autorov (moskovský Owlcat Games) je debutom, ale stoja za ním silné mená ruskej scény (Alexander Mishulin, Viktor Surkov...). Ich *Silent Storm* a *Heroes of M&M5* aj dnes trhnú väčšinu nových ťahoviek. O scenár sa postaral samotný RPG guru Chris Avellon, a naozaj len boh vie, ako to ten maniak všetko stíha.

V našich končinách sa Pathfinder moc neosvedčil. Neostal nám nikto, kto by o náhodných CRPG chcel písať; každá hra musí najprv prejsť sitom západných blogov. Na Steame bohužiaľ Pathfinder pre nezvládnuté patche vybuchol a reputáciu si už asi nenapraví.

or.





CrossCode

Radical Fish Games, 26.9.2018

Odkedy sa Steam stal "otvorenou platformou", japonské "snesové JRPG" devalvovalo na šablónový shovelware tej najnižšej triedy: Na každého aziata (vrátane Indie) dnes pripadá jedna jrpg hra. S Áziou je to ale tak - zoberte z nich jednu stotinu promile, a stále máte dosť géniov, aby zaľudnili celé mesto.

CrossCode je presne tým "jedným z milióna". Navyše made in Germany.

94% hodnotenie na Steame, 82% hodnotenie na Opencritics.

Statické obrázky mu veľkú česť nerobia, ale v pohybe je CrossCode solídna old-schoolová parba premiešaná hutným množstvom puzzle. Keď si raz zvyknete na tuctový pixelart, hrateľnosťou je to hra skôr zo starej európskej školy; v "malých podstatných detailoch" je nám bližšia ako 16-bitové Zeldy.



TRIHĽAV

Hráčovou postavou je Lea, ťažká MMO závisláčka.

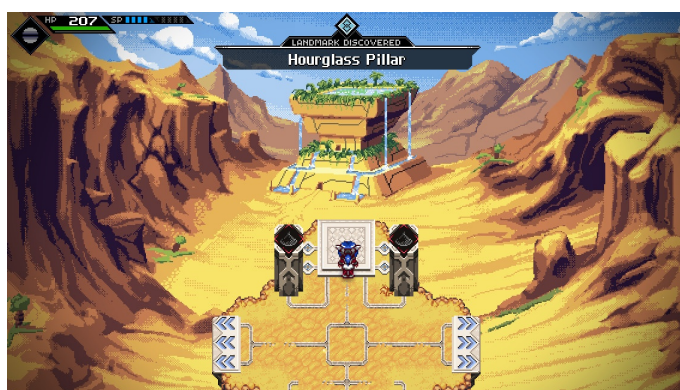
V "skutočnom" svete je nemá ako pole, no keď sa raz logne do hry, do CrossWorlds, je z nej odrazu nezastaviteľná mašina... Ktorej, ako sa už stáva, hra nedopatrením resetla pamäť. Aby sa Lea dala znova dokopy, musí preliezť celý virtuálny svet, pozbierať fragmenty stratených spomienok (rozmrdať zástupy bosov) a cestou opäť spoznať starých aj nových priateľov.

Hra sa ovláda ako klasické JRPG (vtáčia 3/4 perspektíva), ale mieša v sebe celý zoznam podžánrov: Mordovačku, bullet-hell, adventúru, fyzické aj logické puzzle... Skrátka škola ako od Thalionu.


Na to, že je hra spravená v HTML5 engine, beží prekvapivo svižne; ovládanie je naozaj príjemné, sadne do ruky.

Na Steame si môžete zahrať aj demo.

or.



6

The image shows the title screen for the game 'Hero of the Kingdom III'. The title is centered and rendered in a stylized, golden font with a 3D effect. 'HERO OF THE KINGDOM' is in gold, and 'III' is in red. The background is a top-down view of a medieval-style settlement with wooden buildings, stone walls, and green trees. There are some small icons and markers on the ground, like a yellow circle and a green cross.

HERO OF THE KINGDOM III

Hero of the Kingdom III

Lonely Troops, 30.8.2018

V jednoduchosti je krása. Väčšina z nás je rozmaznaná bombastickými veľkými hrami a jednoduchosť nedokážeme oceniť; osvietenie príde, až keď Hero of the Kingdom pustíte manželke, sestre alebo dcéri. Je to klikačka orezaná na najzákladnejšie minimum - má len tolko, aby ju zvládol dokončiť malý dvoj-členný team z okolia Lučenca. Na pohľad je HotK klonom Heroes of Might & Magic, ale na ťahovku je príliš primitívny. Na druhý pohľad je HotK zo škatulky "hidden object". Klikáte na malé sprajtky rozhádzané po celej obrazovke, kým všetko nevyklikáte, a potom sa presuniete do susednej scény... No na "hidden object" je hra zasa príliš zložitá. Plníte questy, čistíte jaskyne, dungeony, level-upuje postavu, hráte sa s inventárom. Musíte čítať (ugh) texty - rovnako jednoduché, ako celá hra. "Strýko ťa vychoval ako polovníka, ale tvoj pokojný život skončil s príchodom Zla. Musíš zachrániť kráľovstvo, the end." Popolvár je proti tomu Odysejou, a pritom... Svete div sa... *Funguje to.*

Lonely Troops je dvojčlenné štúdio bratov Jaroslava a Tomáša Kurčíkovcov zo slovenskej Halíče pri Lučenci. Do hier sa pustili v roku 2004 a odvtedy si vo svojej "cenovej kategórii" vybudovali slušné zázemie - séria Hero of the Kingdom si na Steame drží stabilne výborné hodnotenia.

09.2006 - War on Folvos
05.2008 - Empire of the Gods
10.2008 - Townopolis
03.2009 - Romopolis
09.2010 - Megapolis
12.2012 - Hero of the Kingdom
02.2015 - Hero of the Kingdom 2
08.2018 - Hero of the Kingdom 3

Češi majú Deliverance: Kingdom Come a my len... toto?

Slovensko má dlhodobý problém s chorobnou sebakritikou. Že "tí druhí" sú lepší, že "bez tých druhých" nič nedokážeme, o tom sme denno-denne bombardovaní z médií a aj v krčmových debatách. V každej partii sa nájdú zo dvaja neinformovaní diškutéri, ktorí sa do vlastnej národnosti oprú s chuťou priam až vášnivou. "Češi majú Kingdom Come a my ani

prd." Kolkokrát ste to od iného Slováka počuli? Kolkokrát ste si to sami pomysleli?

Je to naša schizma.

Hryzie nás akási - nevôľa. Nestačí, keď malý indie team urobí dierku do sveta. Málo! Nestačí, že v Prahe (v Nemecu, v Škandinávii, v Anglicku...) zarezáva celá légia talentovaných borcov, proti ktorým sú nám Hamšíkovia na hanbu.

Nepodstatné! Sú to zradcovia! Nedovidíme si za nos.

Slovensko potrebuje malých živnostníkov ako soľ. Môžeme na páse vyrábať Ass Creedy (ako Kyjev alebo Bukurešť), alebo môžeme vydávať vlastné malé hry. Veľké štúdio by bolo "slovenské" len na papiery. Tak ako Češi a Poliaci, "našich" by verbovalo na východe.

or.



The Gardens Between

The Voxel Agents, 20.9.2018

Niekedy môžeme pánom umelcom vyložene čítať myšlienky: "Musíme byť iní. Musíme zaujať, naša hra musí svojim vzhľadom vystúpiť z radu!" Kolkokrát som to už počul? :) Pritom The Gardens Between je zo žánru, ktorý sám o sebe žiadne power-pointové "pitch pointy" nepotrebuje.

Puzzle adventúrky s viacerými posta-

vičkami sú už z definície radostou v živote každého hráča. Prinajmenšom z éry 8/16-bitov spomíname na Goonies, Goblins alebo The Lost Vikings. Stačí trochu charakteru, humoru, a je vybavené.

The Gardens Between chýba práve ten kúsok osobnosti. O čom hra vlastne je? O dvoch deťoch, čo (sú na tripe?) riešia hádanky v "snovom svete". Asi. Zrejme. Je to trochu zlátanina.

or.



Interface 0.2.0

Nová verzia poviedky je dostupná na web-stránke pod názvom *iii*.



Bratislavské pamäti

Na fotke vpravo vidíte jednu z posledných momentiek bratislavskej Autobusovej Stanice Nivy, s výhľadom na zastávku MDH, stánky s občerstvením a na poštu. Na prvom zo spodných obrázkov je stanica po demolícií (2017). Druhý obrázok zachytáva stav stavby v septembri 2018. Nová autobusová stanica by mala byť dokončená v roku 2020. Nad nástupišťom sa bude nachádzať šesť poschodí obchodov a úradov.





pamätihodné koncerty september 2018

- 22.9. Pivný beh bratislavou 22
- 27.9. Silent Stream of Godless Elegy
- 30.9. Arkona, Acharar, Ramchat

nasledujúce číslo

Informácie o nasledujúcom čísle (ak bude) nájdete na stránke <https://trihlav.com/>
Archív je dostupný on-line v pdf formáte.
Výtlačok si musíte rezervovať cez formulár.

RETRO.GIGS
promotion



KIM WILDE

HERE COME THE ALIENS

21:00 hod. **20.10.2018**
IVIVO
MAJESTIC MUSIC CLUB
BRATISLAVA

afterparty:
dj **RALF**

VSTUPENKY:
PREDPREDAJ .sk

Zoznam.sk rtv: RÁDIO SLOVENSKO