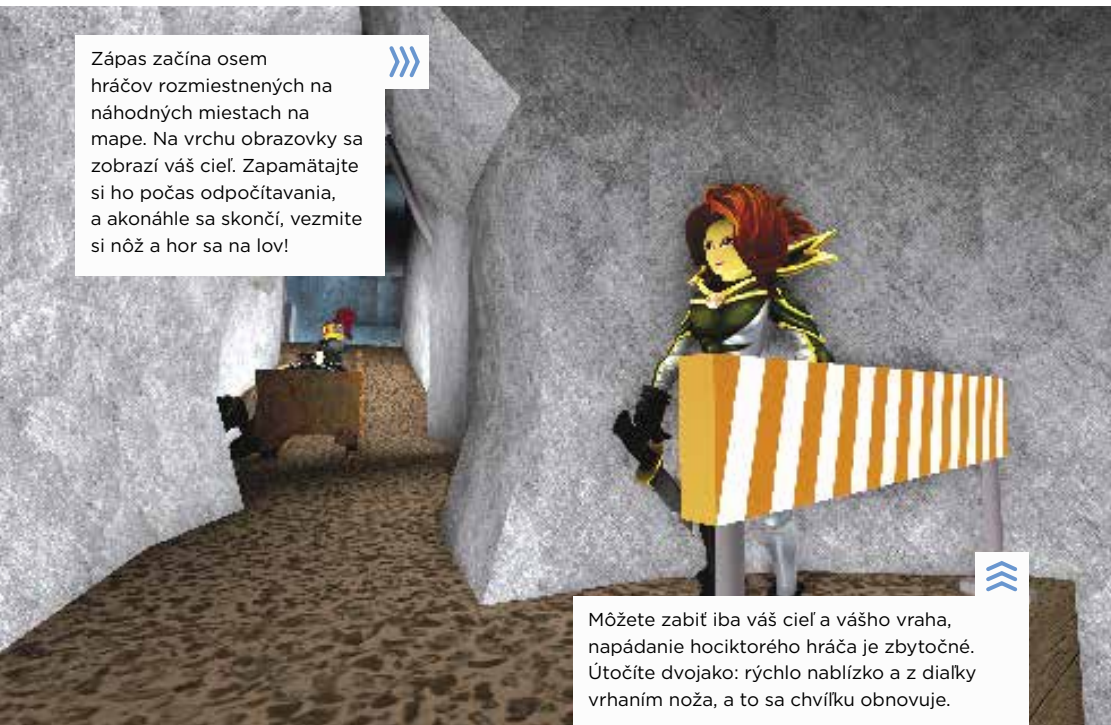


# ASSASSIN!

V tejto bleskovej hre na mačku a myš musí osem hráčov zavraždiť svoj cieľ, pričom sami nesmú byť zavraždení. Máte k dispozícii iba nôž, preto je hra Assassin! o starostlivom plánovaní a skúsenej hre, pretože všetci súťažia o to, kto ostane na mape ako posledný.

»» Zápas začína osem hráčov rozmiestnených na náhodných miestach na mape. Na vrchu obrazovky sa zobrazí váš cieľ. Zapamätajte si ho počas odpočítavania, a akonáhle sa skončí, vezmite si nôž a hor sa na lov!



»» Môžete zabiť iba váš cieľ a vášho vraha, napádanie hociktorého hráča je zbytočné. Útočíte dvojako: rýchlo nablízko a z diaľky vrhaním noža, a to sa chvíľku obnovuje.



Za každé zabitie získavate XP a tokeny, za ktoré si môžete kúpiť zvieratká, efekty a debny s nožmi, z ktorých získate zbrane rôznej vzácnosti. Využite systém výroby a vytvorte si tie najjagavejšie čepele!

## HERNÉ INFO

**VÝVOJÁR:** prisman  
**SUBŽÁNRE:** bojová, záhady  
**NÁVŠTEVNOSŤ:**   
**OBLÚBENOSŤ:**

## MALÉ TIPY



### PLÁN ÚTOKU

Lokalizujte si cieľ čo najskôr. Strážte si okolie, aby vás nikto nesledoval, nasmerujte si hod a odstráňte cieľ. Opakujte to a vydržíte na mape až do konca.



### KRADMO DO TOHO

Nepodozrievavý cieľ sa ľahšie ničí ako taký, ktorý je nervózny a menej nebezpečný! Ak netrafíte, je to pozvánka smrti, preto sa uistite, že svoj cieľ dostanete.



### PACIFISTA

Nemusíte neustále bojovať. Ak si vyberiete súboje starostlivo, nemusíte toľko zabíjať. Síce nezískate veľa XP ani tokenov, no budete dlhšie v úkryte a dokážete vyhrať viac zápasov.



### ŠPECIÁLNE KOLO

Každých pár kôl si môžete zahrať špeciálne typy hier, napr. Infection, kde má jeden hráč 60 sekúnd na to, aby nakazil čo najviac hráčov, alebo Free For All, kde bojuje každý s každým!



## PRISMAN

Či už ide o kreslenie nápadov na papier, alebo vydanie konečnej hry, prisman si je vedomý, čo všetko si tvorba hry vyžaduje! Nižšie objasňuje výzvy vývoja a dal vám niekoľko tipov na efektívne zničenie cieľa.

### O ZRUČNOSTIACH

Tvorba hier má viacero častí, od tvorby umenia až po napísanie kódu. Pre prisma je práve toto najťažšie na tvorbe hry. „Ak pracujete sami alebo v malom tíme, potrebujete veľa schopností: kódovanie, textúrovanie, 3D modelovanie, písanie príbehu a podobne. Tvorba hier si vyžaduje oveľa viac zručností, ako sa na prvý pohľad zdá.“

### O ÚSPECHU

Assassin! bol jeden z prvých veľkých prismanových projektov na Roblox, ale

nevyzerá to tak. „Bol som prekvapený, ako dobre bola hra prijatá. Dost mi trvalo dostať ju tam, kde je dnes, ale stálo to zato.“ Určite mu dá za pravdu aj 400 miliónov návštevníkov!

### O HLUČNOSTI

Vývojára prisma prekvapila rôznorodosť stratégií, ktoré hráči využívajú pri hraní hry Assassin!. „Keď som ju vytvoril, myslel som si, že najefektívnejšie bude hrať opatrne,“ vraví. „Je to fajn prístup, no niektorí z najlepších hráčov behajú hore-dolu a hrajú riskantne!“