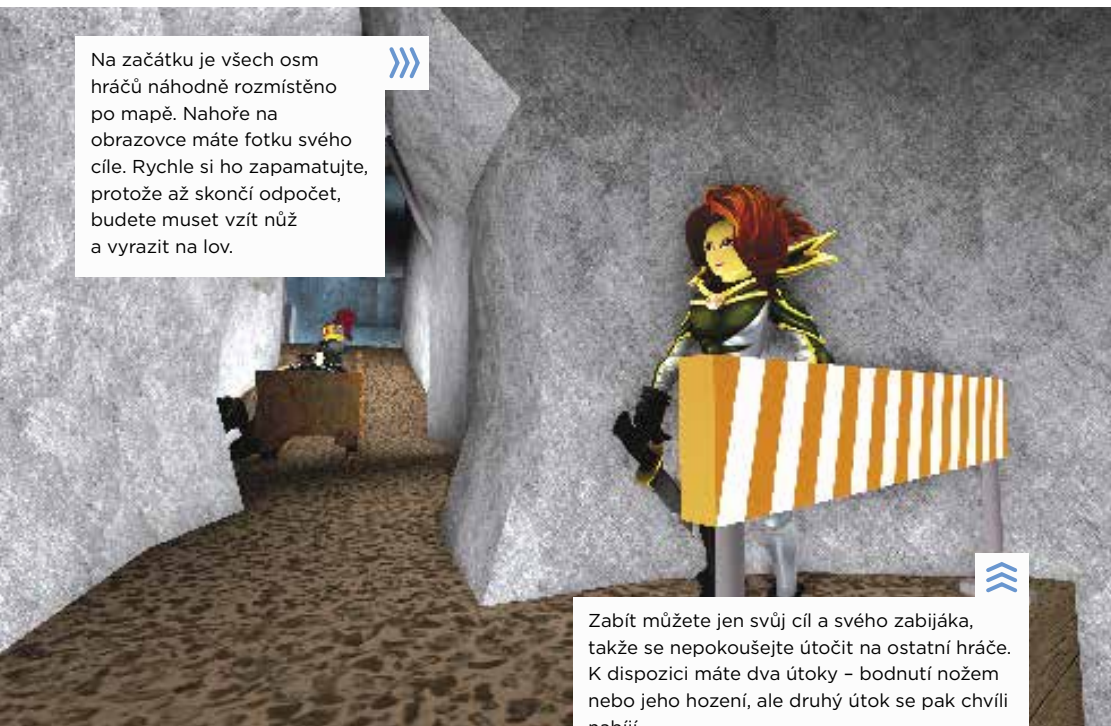


ASSASSIN!

V rychlé hře na kočku a myš se osm hráčů pokouší zavraždit své cíle, než budou sami zavražděni. V Assassin! máte k dispozici jen nůž, a proto vše závisí na vašich dovednostech a pečlivém plánování, protože každý hráč chce být tím posledním zabijákem, který zůstane naživu.

Na začátku je všech osm hráčů náhodně rozmístěno po mapě. Nahoře na obrazovce máte fotku svého cíle. Rychle si ho zapamatujte, protože až skončí odpočet, budete muset vzít nůž a vyrazit na lov.



Zabít můžete jen svůj cíl a svého zabijáka, takže se nepokoušejte útočit na ostatní hráče. K dispozici máte dva útoky – bodnutí nožem nebo jeho hození, ale druhý útok se pak chvíli nabíjí.



Za každé zabití budete odměněni zkušenostmi a žetony, za které si budete moci nakupovat mazlíčky, efekty a pouzdra na nože, ve kterých se skrývají různé vzácné zbraně. Nebo si svůj nejlepší nůž vyrobte sami!

HERNÍ INFORMACE

VÝVOJÁŘ: prisman
SUBŽÁNRY: Bojová, Mystery
NÁVŠTĚVY: 
OBLÍBENOST: 

RYCHLÉ TIPY



PLÁN ÚTOKU

Svůj první cíl najděte co nejrychleji. Dávejte pozor na své okolí, jestli vás někdo nesleduje, připravte se na svůj hod a zneškodněte cíl. Celý postup pak opakujte, dokud nezůstanete jen vy.



CO OČI NEVIDÍ

Nic netušící cíl dostanete snáz než ten nervózní a bude to méně nebezpečné! Když ho však hozený nůž netrefí, většinou to znamená váš konec, takže pořádně mířte.



PACIFISTA

Nemusíte pořád bojovat. Když si budete souboje pečlivě vybírat, sice zneškodníte méně soupeřů a dostanete méně zkušeností a žetonů, ale zůstanete déle schovaní a vyhrajete víc zápasů.



ZVLÁŠTNÍ KOLO

Každých pár kol můžete odehrát jedno speciální. V Infection se budete během 60 sekund snažit nakazit co nejvíc lidí a ve Free For All budete moci bojovat každý s každým!



PRISMAN

Vývojář prisman dobře ví, jak náročná vede cesta od nakreslení prvních nápadů na papír k dokončené hře. Nyní vám něco poví o výzvách, které přináší vývoj her, a dá vám pár tipů na rychlou likvidaci nepřátel.

O DOVEDNOSTECH

Tvorba her má mnoho součástí, od uměleckého stylu po psaní programů. Právě to podle prisma ztěžuje jejich vývoj. „Když pracujete sami nebo v malém týmu, potřebujete ovládat spoustu věcí – programování, tvorbu textur, 3D modelování, psaní příběhů a tak dále. Vývoj her si toho žádá mnohem víc, než se na první pohled zdá.“

O ÚSPĚCHU

Assassin! byl jedním z prvních prismanových velkých projektů v Robloxu, ale vidět to na něm

není. „Překvapilo mě, jak dobře hru přijali. Na hře se muselo hodně pracovat, aby vypadala tak, jak vypadá dnes, ale vyplatilo se to.“ Více jak 400 milionů návštěvníků s ním souhlasí!

O HLASITOSTI

Autora hry Assassin! překvapilo, kolik různých strategií hráči během hraní Assassin! vymysleli. „Když jsem hru vytvořil, považoval jsem za nejlepší přístup nenápadnost. Je to dobrý přístup, ale někteří nejlepší hráči raději pobíhají kolem a riskují!“