

TRIH LAV

február 2021



Ahojte pariči, ahojte hračice!

Po ročnej prestávke je tu nové číslo Trtihlavu! Ja sám tomu stále neverím, netuším kedy-ako-čo sa vlastne prihodilo. Jedno víkendové ráno som sa zobudil, hodil na web krátky udpate, a už to išlo.

Ruky samé začali búšiť do stroja.

Trihlav 2.2021 je regulérna paranská edícia, nie poviedkový špeciál. Pôvodne som plánoval len krátky šesť-stranový plátok, ale nasekal som do neho aj januárové články - a hneď sa naplnilo zo desať strán.

Nech sa teda ľúbi!

orzo



Catie in Meowmeowland

ARTillery

Raz tak z rána pobehuje Catie po zelenej záhrade, naháňa sa ta s čudesnou Bielou Mačkou, keď tu -- drb, šmyk, džuch -- Catie prepadne dole králičou norou! A padá... Padá, drúzga sa a kobíľa, až to s ňou šmarí hen do mačacieho sveta.

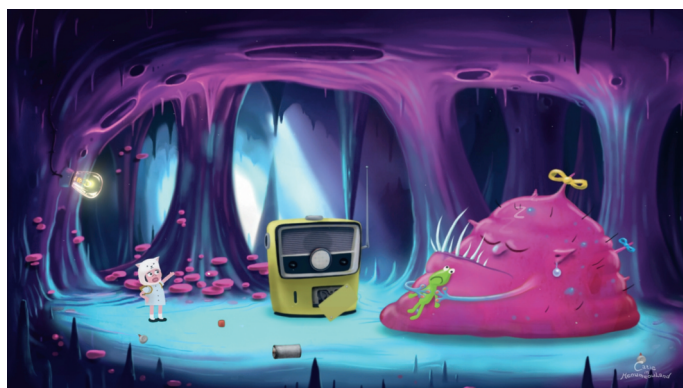
Catie je slečna rúča, múdra a odvážna; žiadna princeznička, ale smelý dobrodruh. Opráší si lakte i kolená a hneď vyrazí hľadať cestu domov, durch krížom cez +/- 24 levelov. A vykročí zrezka, nech je nazad ešte pred obedom, inak beda - lebo mater ju zlíska, že kde sa zas' zatúl'ala!

Catie je debutový projekt Bratislavského mikroštúdia ARTillery: Maľovaný, hypnotický príbeh o dievčatku stratenom v krajine mačiek, ktorý vás očarí svojou Samorostovskou jednoduchosťou a bezbariérovým prístupom.

Nedávno som sa do jeho teamu pridružil aj ja - svorne, s veľkou ctou a poctou, akoš stážista na vývojárskom dôchodku :)

Keď sa zadarí, hra by mohla byť hotová do jari. Dovtedy si ju dobrí ľudia môžete whishlistnúť na Steame, nech jej trochu povyskočí rating.

Veľa veľa wishov by pomohlo Catie pretlačiť medzi populárne hry, a možno aj kamsi do zahraničných webov.





Vaporum: Lockdown

Fatbot Games

Keď v októbri minulého roku -- tri mesiace dozadu? -- na Linuxoch vyšiel Vaporum: Lockdown, kúpil som ho síce hneď a bez váhania, ale skôr zo solidarity ako z chťiča:

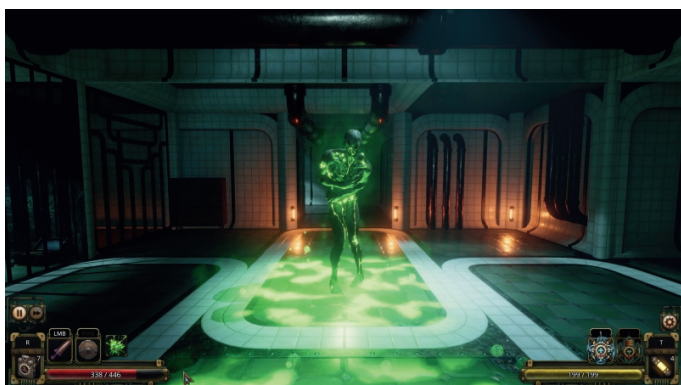
"Nový dungeon!" -
veď takú Udalosť máme raz tri roky!

"A je to hard-core sci-fi-čkový dungeon" -
no, tých je naozaj len pár!

A že je vyrobený na Slovensku.
V Bratislave.

Tak také sa prihodilo druhýkrát za celú
históriu štátu.

Neexistuje, že by som rodákov nepodporil.



No ale odvtedy od onoho októbrového dňa ubehli týždne, mesiace, a nový dungeoník mi na disku zapadal prachom ako ďalšia zberateľská relikvia.

Prapôvodný Vaporum, ku ktorému je Lockdown prequel, bol bez debaty skvelý, ale "len tak akurát". Pripomienka časov minulých, časov výborných, z ktorých sme už dávno nadobro vyrástli.

Od prequelu som očakával "viac toho istého". Nehrnul som sa do neho. V duchu som si predstavoval ďalší slovenský tím v núdzi, čo z recyklovaných modelov / textúr zbesilo vyklikal desať šablónových levelov - len preboha aby sa hra stihla zmestiť do rozpočtu.

Ale keď som ho nakoniec spustil...

Pane jo.

To bol maratón. K záveru som Lockdown mastil do piatej do rána.

Perfektný mix exploračie, výpravnej adventúry, hlavolamov, a správnej štipky old-schoolového role-playingu.

Lockdown mi sadol hneď od prvého levelu, po každej stránke, už z úvodu. Na moju radosť sme preskočili generovanie postavy a šli rovno hopsať do hry; charakter som si profiloval až s progre-



som, tak ako mi vlastnosti najlepšie sedeli ku gameplayu.

Dominantná časť hry pritom závisí na skille hráča, nie od grindu a excelovských tabuliek.

S každým ďalším levelom hrateľnosť (od slova *hrať*, boha jeho) graduje, progres sa strieda s tuhými zákysmi, ktoré zas dopĺňa príležitostný mord na zmutovanú pakáž. Hávedi na zabitie je samozrejme dosť a všade, ale vrámci miery. Kombat je "neintruzívny" - nevtieravý - citlivo vybalancovaný, aby sa z hry nestal stereotypný klik-fest.

Obrovským skokom vpred oproti prvému Vaporum je variabilita prostredia, kontrastné zmeny v grafike; alebo plynulé prechody od steam-punku do hororu a zasa nazad. Celý dungeon je navrhnutý s citom a rozumom - *dáva zmysel*, pokiaľ to len žáner dovoľuje. Lockdown sa snaží brať príklad zo System-shockovín, Bioshockovín, Prey-ovín -- ale úplne inak, plíživými prískokmi :) -- priebeh hry prekladá mikro-úlohami, denníkmi, notíškami, komentármi, z ktorých si hráč môže (nemusí) vyskladať príbeh.

Pravda, ak mu čítanie nie je na príťaž.

Niektoré texty sú dlhšie, ťažšie na strávenie, a spočiatku som mal v postavách chaos. Napokon ma ale do seba celkom vtiahli... Hoc, ako je to i pri horevedených parbách, radšej by som brojil za tú "zlú" "nepriateľskú" "vedecko-bádateľskú" stranu. Lebo *ja som technokrat* :)

Ale o tom inokedy. Čo je podstatné a hlavné - k finálnemu bosovi som prišiel s uceleným prehľadom kto komu čo ako a čo ja s tým. Keď som hru dorazil, desať minút som ešte zílal na monitor (ruky sa triasli, brneli od zákysov v poslednom leveli) a v hlave šumelo: *To bola paráda*.

Tak je to veru... Prvé Vaporum som doparil z povinnosti.

Ale Lockdown, tak ten som dohral lebo som *chcel*.





Skul: The Hero Slayer

SouthPAW Games

Bol-nebol raz...

Bol-nebol raz kdesi za horami jeden hrad a na tom hrade žil-nežil Kráľ Démonov. Kráľ to bol všemŕtvý, mocne tuhý, hustopekelný, a bolo mu tam hej i s jeho družinou kostlivcov, bezbožníkov, transdimenzionálnych odkundesov a všakovakej inej post-humánnej chamrade.

Aby kráľovi clivo neprišlo, chodila mu na návštevy aj háved' humánna, pred-smrtná; každú chvíľu sa mu tie nafučané pytle tuku vrhali na hradby a zásobili ho novými umrlčími kamarátmi.

Lenže - čo sa raz nestalo!

Starý kráľ pekelník musel v ktorejś temnej kobke zaspáť, zachrápal medzi netopiermi kdesi pod trónom!

Ľudská slota razom naložila na vagóny Prastarú Mágiu, ako víchor sa vrhli vpred a hradbami sa mu prevalili rovno do hradu; kráľa udolali, a všetku jeho pekelnú splodinu do žalárov nahnali.

Zostal len Skul, kostlivčí chlapec, taký ten malý špunt. Trochu obitý, trochu dolámaný, okúsaný časom, ale inak stále

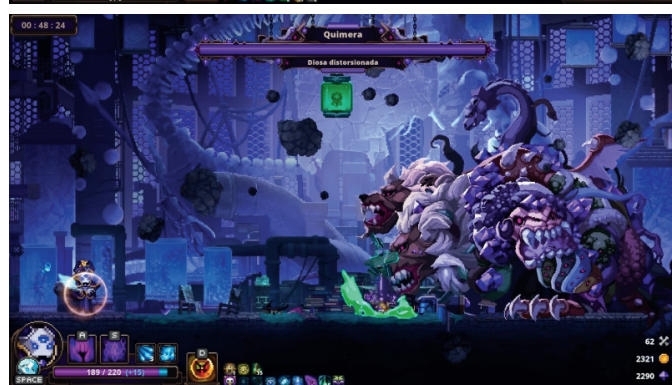
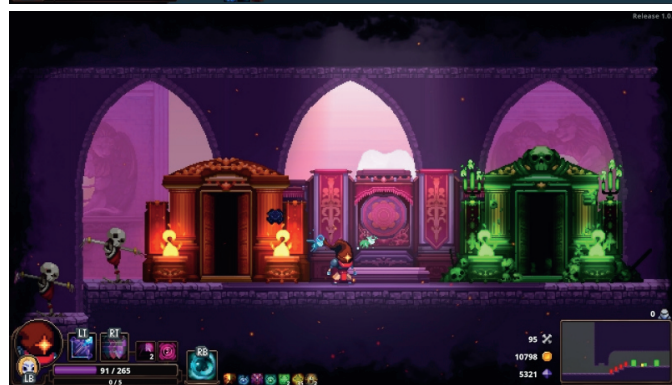
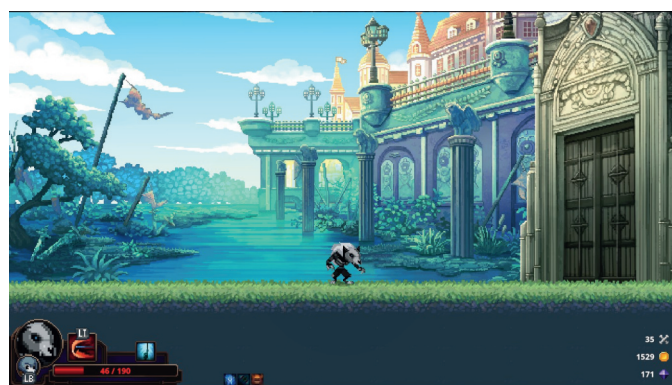


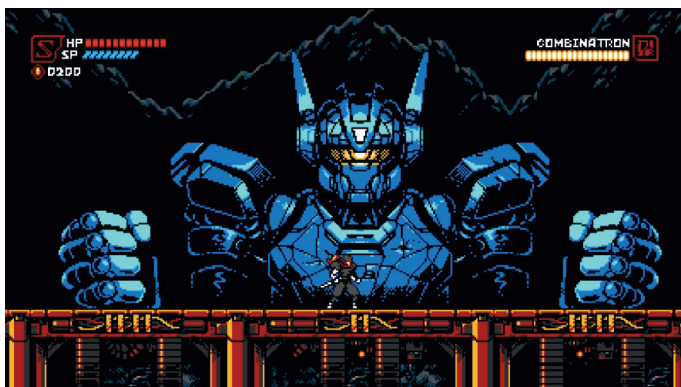
dieťa... A teraz už sirota. Pozviechal sa neborák spráchnively zo zeme, z jedného kolegu chopil do rúk kosť od stehna, od druhého si na krk narazil fajnovejšiu lebku, a hybaj ho teda do sveta, mlátiť človečinu po gebuliach.

...tak sa zrodil sa hiro slajer...

Hero Slayer od kórejských SouthPAW Games je na pohľad tendenčná kórejská/čínska grindovačka, akých majú v kontinentálnej ázii stovky alebo tisíce.

Na pohľad druhý - Skul môže byť celkom podareným príprastkom do rastúcej rodiny rogue-lite: Dead Cells, Hades, Children of Morta... Je ich už celý zoznam, a každý pritom iný. Hoci... Povedzme, že Skul má predovšetkým s Dead Cells niektoré podobnosti až okaté. Asi ako keď sa RTSky "inšpirujú" jedna od druhej. To podstatné - gameplay - ide u oboch hier svojou cestou. Nepomíľte si ich. Skul je viac - Kórejský. Dlho-dlho rúbete celé hordy malých nudných zmrdov, a potom nastúpi veľký ultra-ťažký uj, ktorý vás behom nanosekundy sfúkne ako sviečku. Milovníci ázijského grindu si určite prídu na svoje.





Cyber Shadow

Yacht Club Games

Po Skulovi je druhou rúbačkou v poradí Cyber Shadow: fínska cyber-punková ninja platformovka zasadená do ruín technokratického Mekacity. Opäť - obtiažnosť je ladená predovšetkým pre otrlích arkádových štamgastov, ale tento raz skôr pre tých starších, pamätníkov 8/16-bitov.

Niekomu vraj Cyber Shadow pripomína Ninja Gaiden, mne skôr takého dumifikovaného First/Second Samurai. Ak vás láka poskakovanie po plošinách, uskakovanie pred pomalými projektilmi, alebo mordovačky s bossmi, Cyber Shadow je pre vás - stávka na istotu.



Dead Cells: Fatal Falls

Motion Twin

Do tretice (aby snád' skákačiek nebolo niekomu málo) vyšiel v januári datadisk ku hore spomínanému Dead Cells: Po Kórejcoch a Fínoch sa predviedli aj Francúzi z Bordeaux. Za päť euro (obed v táckarni) dostanete tri nové leveli, zbrane, nového bossa.

Dead Cells bol témou Trihlavu 9.2018, venoval som mu tam celú dvojstránku - patrí medzi tie "ľudovejšie" arkádové auto-tortúry, ktoré si bez stresov zapará aj moja kategória hráčov.

Hrá sa - v dobrom zmysle - ako solitér.

Pustíte hru, za pol sekundy ste dnu, a do pol hodiny je po všetkom. Aj keď zhebnete hanebnou a trápnu smrťou, nič sa ne deje. Tak to má skrátka byť; váš smrtihlav povstane z mŕtvych a ide sa odznova - nové kolo. Dead Cells je ukázkovou arkádovkou.

Ku jeho životnosti bez pochyby prispelo aj nespočetné množstvo väčších / menších gratisových updatov, tweakov, úprav, a jedného free datadisku.

Fatal Falls je po dvoch rokoch druhé DLC, za ktorý si Francúzi pýtajú peniaze.

Motion Twin sa za svoj support stal nepísaným miláčikom celej arkádovej scény (mňa nevynímajúc). Takto kedysi dávno v praveku fungoval Blizzard.

A rozhodne sa im to vypláca.

Dead Cells doteraz na všetkých platformách predal niekde medzi 3.5 - 4 miliónmi kópiami.

Väčšina plošinoviek od "malých neznámych tímov" končí pri štyroch tisíckach.



Skellboy Refracted

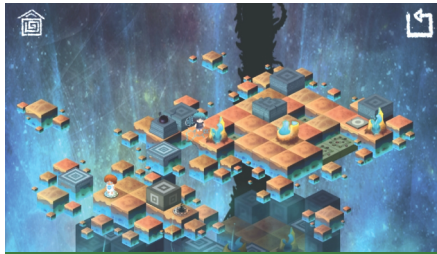
UmaikiGames

Skippy, the Square musí zachrániť svet, než ho žiaľom pobláznený mág celkom zničí! Lenže Skippy je kostlivec, presne tak ako jeho kolega Skul hore zo štvrtej strany. Človečina ho moc nemá rada. Človečina sa ho štíti. Skippy teda musí zatnúť zuby a rúbať a púzzliť s dvojnásobnou vervou.

O 3D platformovkách som stratil prehľad kedysi okolo prvých Lego Star Wars. Nikdy som sa ich nenaučil hrať: S postavičkou beháte po klaustrofobickej 3D scéne, ledva že dovidíte na tri kroky, a rúbate všetko v dosahu - krabice, truhlice, haraburdy, hlavne nech to vydá srdco alebo inú tretku. Ťažko k tomuto žánru hľadám pekné slová - "Skellboy má svoje... Čaro." Svojim spôsobom, áno. Ak vám spľacatý minecraft vyráža dych, určite. Skippi je navyše modder, podobne ako Skul. Cestou za slávou si môže meniť hlavu, nohy, ruky, jak je po chuti... holt - Lego a 3D plošinovky, jedno bez druhého už asi nebude :) Kde-tu sa popri poskakovaní mihne aj vtip a rozhodne to nie je na škodu; Skellboy by snád' i mohol zapôsobiť na nejaké posadnuté minecraftíča.

Ale na nás ostatných... Nie.

Príliš neprehľadné. Ťažké.



Persephone

Momo-pi

Persefona sa snaží dostať do pekla, kde sa má proti vôli matičky Deméter stretnúť so svojim milovaným Hádesom. Že vám to nedáva zmysel? Aj vy poznáte túto grécku báj trochu inak? Nevadí, nech. Persefona je v tejto hre iná stvora: Cestu za Hádesom si doslova dláždi vlastnými hnijúcimi ostatkami. Ak chce prejsť ostnatou jamou, jednoducho sa do nej hodí. Po smrti sa reinkarnuje o dve políčka ďalej a pri ďalšom pokuse môže pohodlne preskakať po nahromadených mŕtvolách.



ENCODYA

Chaosmonger Studio

Neo Berlín 2062: Špinavý a do tmy ponorený megapolis ovládaný korporáciami.

Tina.

Deväť ročná sirota, čo živorí vo svojom úkryte na streche mrakodrapu.

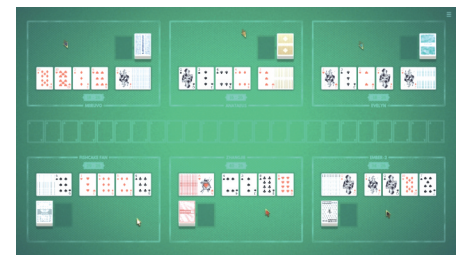
Tina v Neo Berlíne nemá ľahký život. Keď má dobrý deň, vyjedá kontajnerové zvyšky, alebo šmejdí po smetiskách.

O Tinku sa stará SAM-32,

veľký ťažkopádny strážny robot, ktorý jej bol pridelený po narodení.

Jedného dňa malá Tina zistí, že po otcovi zdedila dôležitú misiu: Musí zachrániť svet pred (eh) šedostou!

Keďže Tina je už veľká deväťročná slečna, neváha a vydáva sa na "úžasnú point & cick dobrodružstvo plné divných robotických kreatúr a groteskných ľudí".



NERTS! Online

Zachtronics

V súťaži herných oxymorónov by "multiplayerový solitaire" mohol kandidovať na hlavnú cenu. A predsa je tu, medzi nami. NERTS! je vedľajším produktom korony; chalani a devy zo Zachtronics si povedali "dosť" a homofisové solitérové maratóny nahradili solitérmi teambuildingovými.

Chcel by som mať ich Silu!

Spider ma doma požiera zaživa. Je to homofisový mor.



Plague Inc: The Cure

Ndemic Creations

Dokázali by ste zastaviť globálnu pandémiu?

Pochybujem.

Ale skúsiť môžete.



Sword of the Necromancer

Grimorio of Games

Legenda vraví, že pred stáročiami žil v Lesoch kacír - heretik - ktorý sa vzoprel bohom a vytvoril nástroj večného života. Legenda takisto vraví, že tento nástroj je zároveň zbraň.

Nekromancerov meč.

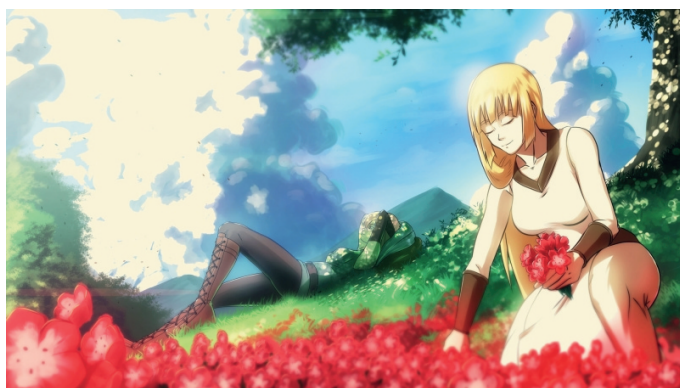
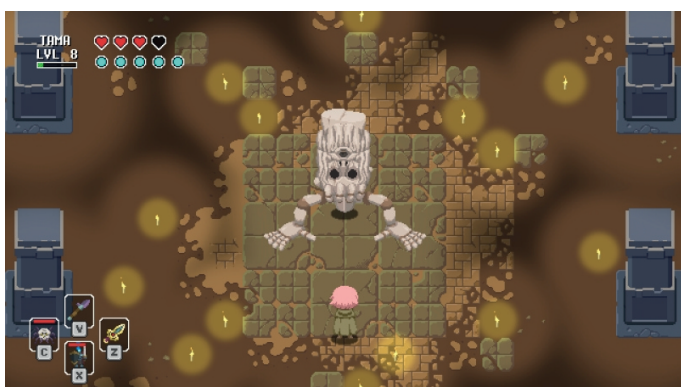
Kto ho ovláda, môže s ním život brať - a môže ho aj vzkriesiť. Ak na to má silu.

Hráčova postavička tú silu nemá.

Musí preto expovať, grindovať, mordaovať, a až potom (po hodinách a dňoch dungeonovania) sa dostane na Úroveň - keď bude môcť vrátiť svojej milovanej princeznej život. AK ho dovedy nepoloží predramatizovaný, ukecaný rozprávač.

Sword of the Necromancer je zeldovina a tie máme radi, lenže SotN sa (aj na Linuxe) ľahko stratí v brutálnej konkurencii. CrossCode alebo Children of Morta nasavili latku extrémne vysoko.

A SotN na ňu nemá.



Blue Max patrí medzi klasiky, ktoré si človek *pamätá*, ale ani za boha si nevybaví ich názov. Nie je to zrovna River Raid alebo Raid over Moscow alebo Desert Strike. Chvil'ku trvalo, kým som ho vyhrabal z inetových archívov. Ale nakoniec sa podarilo. Spomenul



som si. A musím povedať, že stále vyzerá lepšie, ako jeho "tribute": Lone Wolf: World War 2.

Redman Games samozrejme za snahu chválime, každý pokus sa cení :) Len škoda, že za freewarovku pýtajú peniaze.





Metalový rok 2021 začal celou rievou nových albumov, ale v mojom srdci patrí čestné miesto death metalovým veteránom Asphyx - starým charizmatickým nezmarom, ktorí sa kedysi v praveku zrodili v jednej várke s Bolt Throwerom, Pestilence, Benediction alebo s Gorefestom.

V poradí desiaty album vydali na svoje 30-te výročie; s veľkou pompou a jubilejným online koncertom, ktorý Martin von Drunen s prehľadom (aj bez publika) odpálil ako smršť - van Drunen je holt Pán, dokáže rozbúriť krv aj ťahavou baladou o masovom vymieraní.

Necroceros -- po piatom vypočutí vinylu -- je aj nie je, čo som čakal. Ale kritiku prenechám kritikom. Asphyx hrá zmesku zbesilého kotlového deathu a pomalého, hnijúceho doomu, a Necroceros nie je výnimkou. Hneď z úvodu vypáli agresívnou peckou, pekne nás nažhaví - a potom zareže chorobným plačlivým vytím, presne ako to máme radi. Kto si ich poriadne nenapočúva, neskôr na koncerte bude stratení: Keď zrovna skočí do kotla, ostatní zastavia a začnú víriť vlasmi. Kým sa s nimi rozhobluje, kamaráti si už utierajú doomové slzy a vrhajú sa dole z pódia.

