

# TRIH LAV

august 2023

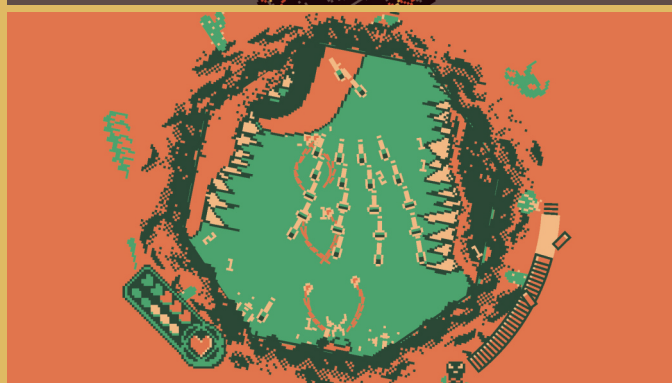
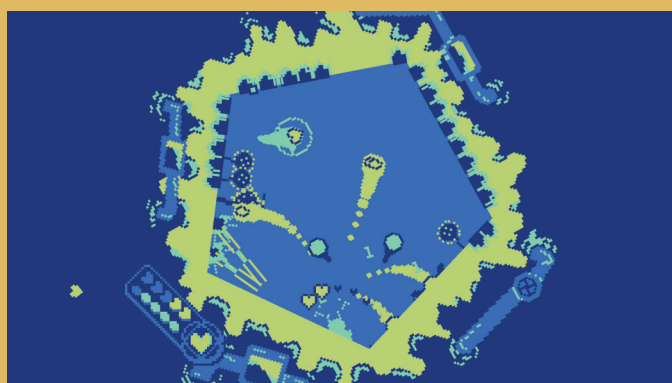
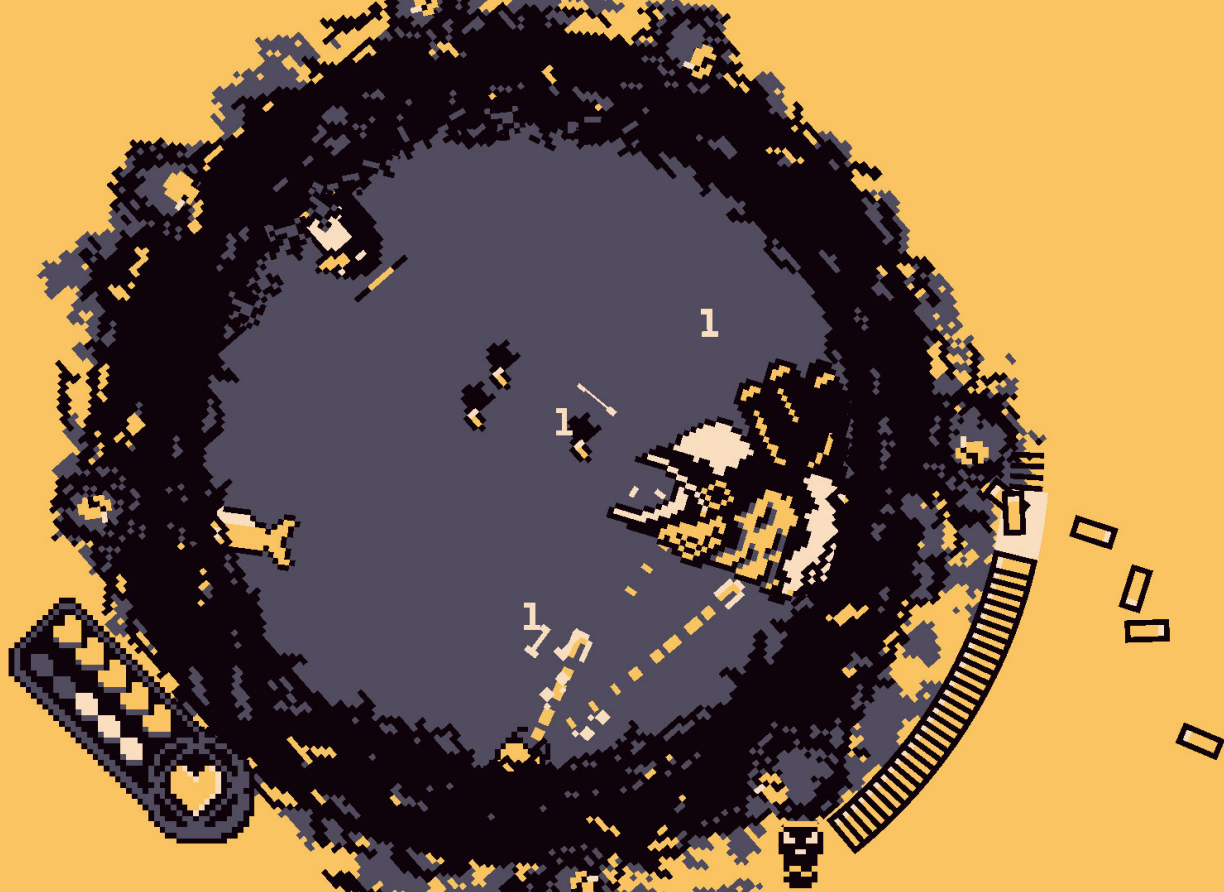


## TRTIHLAVNÍK

Po minulom (impulzívnom) Trtihlave som už ďalší neplánoval, ale úplnou zhodou okolností v júly vyšla hra, na ktorú som sa strašne (ale strašne) tešil -- Full Void -- a ktorá ma po všetkých stránkach nesklamala.

Ešte raz som teda oprášil klávesnicu, srkol si z ľahodného nápoja, zaťal zuby, a pustil sa do roboty... A stálo to za, podarilo sa. Až na jednu výnimku je tento raz Trtihlav plný natívnych linuxoviek.

orzo



## Roto Force

Accidently Awesome - 18.7.2023

Zrovna začiatkom júla som dostal chuť na Gyrus (znova som pri Atari emulátore premrhal hodiny života) a akoby ma pri tom Steam špehoval - chvíľu na to sa na ňom objavilo Roto Force od Rakúskeho Accidently Awesome.

Roto Force je twin stick arkádovka. Podobne ako v Gyruze sa hráčova (eh) entita motá po kraji obrazovky a šúpe guľovice po zmrdoch v aréne, lenže tu sa loďka nehýbe po celom okraji zdola až nahor; rotuje sa celá scéna.

Roto Force je oproti staručkému Gyruzu komplexnejší, nestačí mu len jedna páka a tlačítko. Je to bullet-hell. Treba sa pri ňom naučiť mieriť, poskakovať medzi stenami a kmitať prstami jak virtuóz na klavíry. Pre menšie decká a starších pánov je príliš... Vyžaduje skill, tak ale primerane, aby bol hrateľný aj na mobiloch.

Trochu zamrzí vlašná, nevýrazná hudba. Mala by dávať gamese poriadny arkádový šmrnc. Malo by to dunieť a búšiť, nech sa trasie celý byt. Ale Roto Force si len tak poprdkáva, o nič sa nesnaží.



## Full Void

OutOfTheBit, 18.7.2023

Demo pre Full Void som prehlásil za to suverénne najlepšie, čo sa prezentovalo na tohtoročnom februárovom Steam Next Feste. Po technickej stránke asi nikoho neohúrilo (plná hra nemá po nainštalovaní viac ako 50 mega), ale ja som si ho napriek tomu úplne zamiloval.

Full Void je poctou pre Another World, a to jednou z tých najautentickejších - "cinematic 2D platformer" od intra až po záver, so všetkým zlým aj dobrým, čo k tomu patrí. Veľa pasáží sa musí hráč namemorovať. Level dizajn je hodne o pokusoch / omyloch. Hlavná postava (chlapec, tínedžer bez mena) bude zomierať, a to často, furt a

stále, bez ohľadu na hráčove schopnosti: Keď zle zabočí; skočí na nesprávnu stranu; alebo stačí dlho zaváhať... A potom drb, jeb, ďalší naskriptovaný game over.

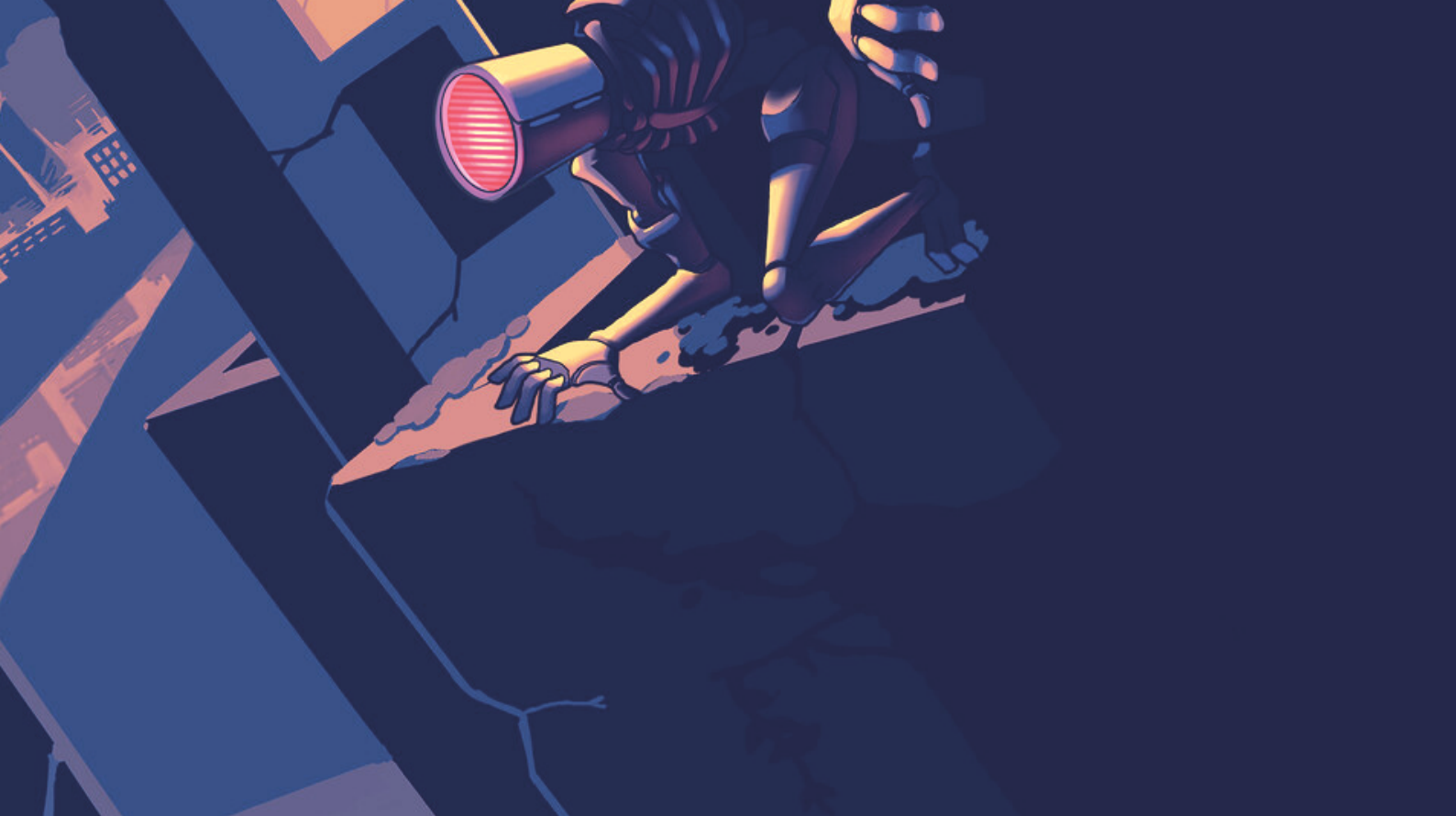
A ak ste ako ja, častokrát vám chalan zomrie lebo ste skrátka lemra. Padne zo strechy. Utopí sa v stoke. Skočí do plameňa. Alebo sa holt debil zrube z rebríka.

Sami autori tvrdia, že chlapec symbolizuje "traumatizovanú covidovú generáciu", a môžeme len smutne prikyvovať. Decko je to tak krehké, že človek má strach či sa nenapichne na krík, zakúsne ho mačka, alebo sa utopí v daždi.

Ale... Som ku nemu nefér, úplne zbytočne.

Niektoré smrte sú komicky hlúpe, ale Full Void tým nijak vážne netrpí. Chalan je v pohode, žiadny emo prípad na anti-depresívach. Aj bez dialógov má charakter. Hra neobsahuje žiadne rádoby-filozofické





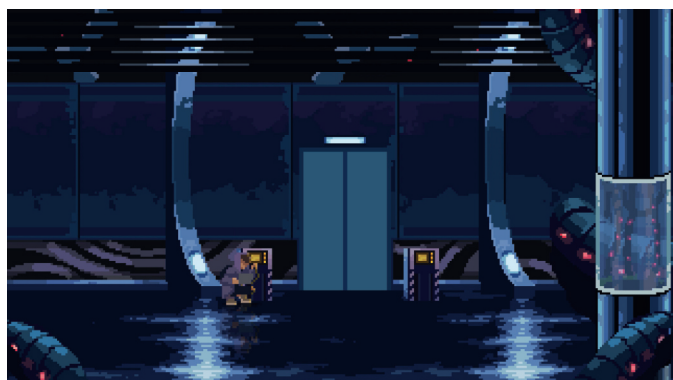
nezmysli plné samo-lútosti - sústredí sa na to jediné podstatné: Nezastavovať, nevzdávať sa, utekať ďalej, za slobodou a za víťazstvom. Proti chlapcovi stojí pojašená AI, ktorá ovládla svet dospelákov a teraz tyranizuje všetky deti. Drží ich v labákoch, múti im mozgy, núti ich robiť kadejaké oplzlosti, testy. Určite im zakazuje mobily a youtube. Je len na chalanovi, aby túto zlobu porazil, rozložil, rozvrátil, a aby vypustil svojich súkmeňovcov späť do širého kraja.

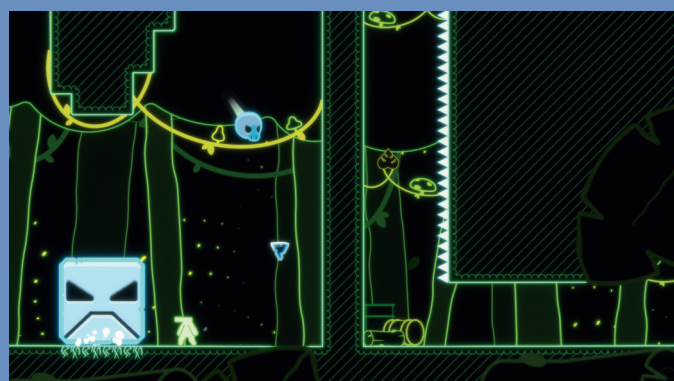
Chlapcov 2D príbeh môže trochu evokovať Limbo alebo Inside, a čiastočne tam asi bude vzdialená podobnosť. Full Void má (po ich vzore) výrazne nižšiu obtiažnosť, je lineárnejší. Hra neobsahuje zbrane ani prestrelky (chvalabohu, v Another World som strácal nervy); väčšina "hádaniek" nepresahuje jednu alebo dve obrazovky. Ale tam podobnosť s modernými side-scrollovkami

končí.

Gameplay hry je postavený hlavne na memorovaní a na načasovaní. Žiadna fyzika, žiadne hlbšie hlavolamy. Hráč musí byť navyknutý (vedome alebo podvedome) počítať frejmy v animácii, musí sa naučiť pracovať s latenciou, musí vedieť z hlavy odrátať sekundy. Full Void je naozaj staromódny. A ja som si jeho staromódnosť vychutnal úplne až do mrte, bavil som sa ako starý pes so zabudnutou kosťou. Ovládanie je navrhnuté skôr pre staré joysticky, než pre gamepady - páka, dve tlačítka, a to je všetko. Niekomu môže pripadať ťažkopádne, neohrabané, frustrujúce, ale je to len o zvyku. Ja som sa vo Full Void vyžíval.

Len dúfam, že OutOfTheBit pri ňom neplánujú skončiť... Bral by som od nich viac podobných perličiek.





## Mr. Run and Jump

Graphite Lab / Atari, 25.7.2023

*Och Atari... Atari... Prečo nám to robia, prečo to robia ataristom...*

*Mr. Run and Jump 2600 vydalo Atari (akože) pred dvomi rokmi pre (akože) Atari 2600 - "exkluzívka" predávaná na originálnych cartridgeoch, za ľudových \$60. Našou rečou: "hovno v alobale skoro ako zadarmo". Na stránke mu stále svieti "coming soon", ale fajn. Mr. Run teraz vychádza aj na Steame, pre Linuxy, a je výrazne krajší, hrateľnejší, lacnejší a menej "zberateľský", len za 25e. Minimalistický "precision platformer" v štýle vvvv, Meat Boya a rôznych "You Have to Win This Game"; o čosi bohatší na pixely, ale stále v prostých farbách na čiernom pozadí. Grafika veru moc neľadí s premisou hry - "velkolepé dobrodružstvo Ríšami Farieb". Mr. Run vyzerá skôr ako 25-eurová neónová minihra do Cyberpunku. Nevyzerá zle, ale podobných parieb máme (zadarmo) nazbieraných celý kýbel'.*

# ABALON



## Abalon

D20Studios - 10.7.2023

Kým som si na demo Abalonu našiel čas, sušil som ho na disku celú večnosť. Ale nakoniec som sa ku nemu dostal a na hodinku som sa celkom zabavil.

Abalon sa dá zaradiť medzi tie old-schoolovejšie top-down dungeony - Hero Questy. Skôr než RPG-čko je to viac taká kartičková stolná hra. Hráč po políčkach posúva postavičku, s ktorou prechádza rad radom všetky miestnosti dungeonu, kdekade zbiera kartičky s kúzlami, a tými potom šmáca po kostlivcoch. Prípadne si na pomoc vyvoláva zvieratká. Alebo, keď sa zadarí, raz za čas narazí na žoldniera a za pár zlatých ho najme do party.

That's it.

Nekonečná séria ťahových súbojov.

Hra nemá veškerý žiadny príbeh, je to doslova stolovka s náhodne generovanými dungeonmi. V pohybe vyzerá krásne (nenechajte sa oklamať statickými obrázkami), len škoda že hre chýba hĺbka; príbeh, charakter, čokoľvek by ju povznieslo nad úroveň solitairu.

Demo určite stojí za vyskúšanie.





## Ratchet and Clank Rift Apart

Insomniac, 25.7.2023

Ratchet and Clank je jedinou proto-novkou, ktorá sa do tohto Trtihlavu pretlačila cez náklad natívnych portov. Na Windowsoch sa síce gamesám od Sony zatiaľ / asi / skôr / nedarí (Windowsáci furt na čosi pindajú), ale na Linuxoch každú jednu konverziu vítame s otvorenou náručou. Čo na tom, že bežia cez compatibility layer. Hlavne, že bežia. My ich vždy nakoniec rozchodíme - lebo my sme tí PC-čkári zo starej školy, čo držia poslednú líniu DIY.

Ratchet and Clank, teda. Séria, ktorá pred vyše dvadsiatimi rokmi začala na PS2, pár rokov dozadu dostala vlastný animák, a pred dvomi rokmi otvorila sezónu na PS5 best-sellerovým Rift Apart.

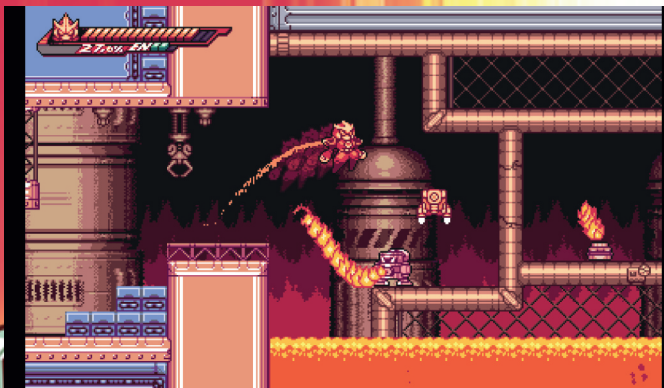
A ten teraz prichádza na Steam Deck.

A na PC-čká.

Ale predovšetkým na Steam Deck.

Ratchet and Clank je tradičná family-friendly 3D poskakovačka, ktorá má svoju cieľovú skupinu, a povedzme si otvorene: Páni plešatejúci za svojimi monitormi to nebudú.





## Gravity Circuit

Domesticated Ant Games, 13.7.2023

Každý mesiac vyjde na Steame minimálne jedna luxusná 2D platformovka, cielená na maniakov čo žijú speedrunmi, precíznym načasovaním, poskakovaním, preskakovaním a uskakovaním - s reakčnými časmi stopovanými v milisekundách.

V júly bol ich najnovším miláčikom Gravity Circuit. 97% hodnotenie na Steame. Takmer 600 recenzií.

Pokiaľ som dokázal vypátrať, Gravity Circuit je debutový sólo projekt z fínskeho Oulu - produkt jednotlivca, profesionálneho poskakovača, cielené vyrobený pre ostatných spriaznených poskako-

vačov; z rýdzej lásky ku platformovkám, a to bez štipky irónie.

Keď som si pozrel vývojárov krátky playthrough, ako so svojim prťavým 2D pandrlákom kmitá medzi lasermi, pascami, ploškami, ako hore-dole rúbe posadnutých robotov, a medzitým všetko na obrazovke vybuchuje, a medzi výbuchmi si ešte upravuje setup pandrláka...

Len som si tak sťažka povzdychol. Takto vyzerá naozajstná hra. Pre naozajstných hráčov. Ja sa môžem len ticho učiť - bez závidi - a teda učiť sa je naozaj čo. Gravity Circuit vyzerá fakt neskutočne, každý frejm, každá animácia, prelínačka alebo čudlík.



# Catie in Meowmeowland



