

JAZBINA

št. 1

6,90€





Spider-Man: Miles Morales – ščemenje čuta za zabavo

Preljubi Spider-Man je najbolj prijeten Marvelov superjunak, morda celo sploh. "Prijazni pajkec iz soseščine" z gledno skrbi za razburkano velemesto New York, pri čemer ne ugonobi nobenega zločinca, temveč jih zgolj ovija v zapredke ali pošlje na ravnanje nosov ter kosti. Pozitivo širi tudi izven delovnega časa, čisto drugače od zajedljivega Iron Mana, pokvarjenega Deadpoola in zmedenega Ant-Mana. Spider-Man je kakor sončni žarek skozi dostikrat temne oblake resnobne stripovske akcije; že v okviru Marvela, kaj šele v primerjavi s kakšnim DC-jem. Njegov nižjeslojni dom v Queensu je pribežališče za iskalce preprostega in neobremenjujočega, a obenem ne trapastega in poniglavega.

Dobra, udarna zabava z moralnimi sporočili o pomembnosti družine, prijateljev, skupnosti ter osebne rasti – to so Pajkčevi stripi, filmi in videoigre. Slednjih je bilo na ducate, običajno poravnanih s celuloidom. Sprva časovno, nakar vedno bolj tudi izvedbeno. S filmskim vzdušjem so se začeli Spideyji spogledovati že na PS2, Miles Morales pa to plat potisne do skrajnosti, saj se v njem nemalokrat počutiš, kot da sodeluješ v visokoproračunskem filmu. Dostikrat gre to na rovaš globine, vendar slednjo Spidey rade volje žrtvuje na tnalu široke dostopnosti in praktično nenehnega vznichenja. Z Demon's Souls tvori dvoje plati istega kovanca in PlayStation 5 zakoliči kot sistem, ki z najsodobnejšo tehnologijo vsakomur omogoča doživetje obrtniško perfektnega spoja igralnega in filmskega. Visokoleteče besede, vem, kakor Pajkomož pri akrobatskem šviganju med stolpnici. Toda upravičene.

Ay ay ay, Puerto Rico!

Miles Morales je nadaljevanje udarnega Insomniacovega Spider-Mana izpred dveh let, ki je postal ena najbolj prodajanih iger za PS4. V njem je Peter Parker reševal Manhattan pred šefom kriminalnega podzemlja Martinom Lijem, ki je hotel New York prežeti s smrtonosnim virusom. Kako preroško! Vmes se je Parker spoprijateljil z mladeničem portoriškega rodu Milesom Moralesom, ki je po pajčjem piku dobil slične moči kot on. Miles je taisti kot v filmu Into the Spider-verse, le da mu v igri glas in stas posodi drug igralec.

Leto dni po dogodkih v Spideyjevem špilu je Miles razumno izurjen Pajkomož, ki po spletu okoliščin v velemestu ostane sam. Ker nesreča ne počiva, pride navzkriž tako z bogato energetske korporacije Roxxon ("Ej Roxxon! Roxx-off!") kot s skupino nepridipravov, ki uporablja visoko tehnologijo in jo aktivistično nastrojeno vodja Tinkerer peha v križarski pohod proti Roxxonu. Čaka ga obračun s sprtima stranema, ki ju, zaslepljenih z denarjem in maščevanjem, ne zanima usoda običajnega človeka. Edini zaščitnik nemočnega newyorškega prebivalstva ostane Spider-Man ...





Po hollywoodskih regelcih spisana zgodba vsekakor vleče, zlasti če si vajen superherojskih filmov. Dogodki se odvijajo s svetlobno hitrostjo in če si ne privoščiš predaha z opravljanjem stranskih misij, malodane ne prideš do sape, saj ti jo že jemlje naslednji preobrat. Vpleteni so Milesova prijateljica iz mladosti Phin, njegova mama, ki dela politično kariero, stric Aaron in hekerski prijatelj Ganke. Izmed vseh je, kot se spodobi, najbolj simpatičen sam Miles, za katerega so našli odličnega igralca in govorca.

Je pa res, da pripoved veliko povzema po Raimijevi filmski trilogiji izpred osemnajstih let, kjer je bil Pajkomož še Tobey Maguire. Osredotoča se na enako travmo, kot jo je doživel Petrov prijatelj Harry Osborn in se na podlagi storjenih mu krivic prelevil v Zeleneega goblina, ter na preizkušnje, na katere je postavljeno prijateljstvo glavnega lika. Nabirka supernegativcev je skromnejša kot v prejšnjem Spideyju, kjer smo srečali Electra, Vulture, Scorpiona in Rhina. Od starih mogočnikov se pojavi le slednji, nov pa je en sam, Tinkerer, ki bi lahko s svojo tehnologijo roko na srce storil več. Gre pač za nekoliko krajšo in cenejšo avanturo, ki je v razmerju do Spider-Mana z letnico 2018 kakor Uncharted: Lost Legacy proti štirici. Kar pa ne pomeni, da ni vredna igranja!

Potrebovali bi pips

Morales je v bistvu velikopoteznosti, a tudi špeha obrezan Spider-Man. Če je na eni strani tehtnice manj superkanalj, so se na drugi poslovala tečna skrivanja s švohotnim človečkom, ki so prej kazila tempo. Na nekaj področjih je igra nadgrajena in popiljena, na drugih pa skorajda enaka, da se značilni pajkomoževski DNK ne razprši.


Da si padel v polnadaljevanje, da hitro vedeti splošni občutek. Kakor pred dvema letoma veselo švigamo med visokimi stavbami Manhattna, tako da s stiskanjem desnega petelina vanje izstreljujemo lepljive niti in na njih nihihihaamooooo!, pročelja pa niso nikakršna ovira, saj po njih zlahka tekamo. Veliko jabolko je tokrat zasneženo, kar je prijetna sprememba in prispeva dosti grafične krasote. Brzinsko in adrenalinsko dosežemo vročo točko nekje v mestu, kjer opravimo glavno ali stransko misijo. Včasih je treba v njih rešiti kakšno rutinsko ugančico s premikanjem objektov ali preusmerjanjem elektrike, ki je vdolana bolj zaradi spremembe tempa kot resnega miselnega izziva, med zgradbami brzinsko zasledovati drveče vozilo ali



slediti vonjem, ki visijo v zraku ali na tleh. Povsod s pridom uporabljamo slovti "spidey sense", pajkovski čut, ki ob pritisku na desno gobico preskenira okolico in nam sporoči, kaj je v njej pozornosti vrednega.

Največkrat pride tarantelin občutek prav pri spopadih s pripadniki tehnološke sekte in Roxxonovo soldatesko. Tako kot v prejšnjem Pajku je treba na omejenih območjih prešteti rebra vsem falotom, kar lahko storimo prikrito, neposredno ali v kombinaciji obojega. Pri obojem se Miles Morales kakor predhodnik napaja iz Rocksteadyjevih Batmanov. Če se gremo nindžo, se akrobatsko prestavljamo med kandelabri, stebri, napušči in drugimi visokimi pozicijami ter čakamo, da kak barabin ostane sam. Tedaj ga s pritiskom na gumb potegnemo k sebi, ga samodejno zapredemo v kokon in ubožca momljajočega nemočno pustimo viseti. Lahko se tudi od zgoraj poženemo nadenj in ga pošljemo v deželo Pančole, vendar tvegamo, da nas opazijo. Tedaj ali pač kadarkoli se moremo zaplesti v boj ali jo podurhati in čakati na novo priložnost, pri čemer nadvse koristita hitrost prestavljanja po prizorišču in novost, časovno omejena kamuflaža. Ta pomaga pri nindžarjenju; pravzaprav ga

 **Zvrst:** akcijska pustolovščina

 **Avtorji:** Insomniac

 **Založnik:** Sony

 **Izid:** 19. 11. 2020

 **Sistema:** PS4, PS5

naredi že kar preveč učinkovitega, ampak igralčeva izbira je tu najpomembnejša. Kakor Šišmiš ima tudi Pajkomož na razpolago nekaj tehnološke priprave, na primer daljinsko aktivirano mino za uspavanje tečnob.

Preštevanje reber temelji na Batmanovem enogumbnem sistemu. Z razbijanjem po gumbu s kvadratom Morales brca in udarja kot za stavo, kar pa ne deluje vedno, sploh ne pri poznejših nasprotnikih, ki znajo blokirati in se zakriti s ščitom. Vsaj enako pomembna sta izmikanje z vzdušno upočasnitvijo ob premiku v zadnjem trenutku in izstreljevanje pajkovskih niti. Z eno varianto se poženemo k sovražniku, ga potegnemo k sebi v luft, mu iz rok iztrgamo orožje ali zahakljamo kako kanto, vrata ali celo topniško kupolo, nakar prilaščeno zabrišemo gnidi v ksiht. Z drugo rabo niti pa zoprneža pribijemo na zid ali tla oziroma ga vsaj upočasnimo. Suhljato rit nam venomer rešuje ščemenje pajkovskega čuta, zaradi katerega lahko tretjeosebna kamera gleda proč od grožnje, pa se je bomo vseeno zavedali.

Prihodnost štroma

V boju se Morales od Petra Parkerja najbolj loči po *venom powers*, ki kljub nazivu nimajo dosti skupnega s strupom. Dejansko gre za udar biološke elektrike (lej, stripi, okej?), ki udarja iz Milesa. Njeno sproščanje pomaga pri reševanju ugank, kjer kurlbamo generatorje in onesposabljammo omrežja, v boju pa prispeva nesramno spektakularne udarce. Navadne sovražnike z njimi takoj pošljejo v deželo sanj, medtem ko čvrstejši po njih postanejo ranljivi. Prasketanje in šviganje bioelektrike je vizualno fantastično, mogota z njo podprtih sunkov pa prispeva k vtisu, da dejansko igramo kot nov Spider-Man. Tako pri njih kot pri finišejih, s katerimi instantno obračunamo z načetimi razbojniki, kamera v upočasnjeni animaciji sladokusno zaokroži okrog Spideyja in namlatene žrtve, pri čemer ji namera le redko spodleti.

Boji imajo tako značilen ritem, od tiholaznega začetka prek običajnega štetja reber in mehčanja trdodučnežev do serijskega izvajanja zaključnih udarcev in deljenja bioelektričnih zaušnic. Sovražnikov je kar nekaj vrst, od uličnih barab prek strelcev do okleplencev, vendar se Spideyju celo na najvišji težavnosti stežka postavlja po robu. Sčasoma pridobijo možnost visokih skokov in razkrivanja kamuflaže, vendar opreme ne izkoristijo in kljub



Nakupne kaprice

Kakor še nekaj iger, ki sedijo okobal stare in nove generacije, je Miles Morales na razpolago v dveh inačicah, tisti za PS4 in oni za PS5. Če nabaviš ono za PS4, brezplačno dobiš verzijo za novo konzolo, ki ubija z ray-tracingom, 4K, 3D-zvokom in podporo dualsensu. Verjemi, da si jo želiš izkusiti. A tu je še delitev na navadno in ultimativno edicijo, pri čemer ima navadna le Moralesa, Ultimate pa grafično obogatenega navadnega Spider-Mana z vsemi tremi DLC-dodatki. Ako navadneža že poseduješ, pa lahko olepšanca, ki ni na razpolago za samostojni nakup, dokupiš za dvajsetaka.



medsebojnemu komuniciranju venomer ostajajo precej zabiti. Kajpak z namenom, saj bi teženje s smrtni razblinilo fantazijo in okrnilo zabavnost, hitrost odvijanja ter filmski občutek, kar Miles Morales po vrsti uspešno doseže.

Pridi me pogledat, Peter!

Morales je kokičasta zabava, od katere ne gre pričakovati poglobljene transcendence v slogu *Demon's Souls*. Ob tem s kakšnimi desetimi urami za štorijo in štirimi za opravljanje stranskih nalog, kot so zločini, štabi ter skrita roba, ni prav dolg. Še en pomislek: če imaš Pajkomoža do vrh glave dovolj oziroma terjaš kaj podobno izvirnega, kot je bil Spider-Verse, z njim ne boš najbolj zadovoljen, saj smo velik del njegovih dejanj v pajkastih igrah že počeli.

Seveda pa nikdar ne na tako udarni in spiljeni ravni. Igra je na malodane vseh področjih zloščena kot kraljevsko žezlo princa z Beverly Hillsa in iz trenutka v trenutek streže s pašo za oči, ki je kul že na PS4, kaj šele na PS5 v 4K z vključenim ray-tracingom, trideset sličic namesto šestdesetih gor ali dol. Ko brezšivno preideš iz sapojemajoče celuloidne sekvence, ki je bila še včeraj domena kinodvoran, naravnost v igranje, in se na srebrnikastih nitih ob spremljavi hip-hopa zavihtiš visoko med nebotačnike, hkrati pa doumeš, kako spretno je postranska vsebina ovita okrog pripovedne rdeče niti in koliko robe so razvijalci prihranili za new game + ... Hja, tedaj se ozreš na svoj PlayStation, vedoč, da se tvoj čut ni motil. In da se velika moč ni izneverila veliki odgovornosti.

OCENA
8/10



Sergej "Sneti" Hvala



Hvala za
podporo!

Naslednja bo
še boljša!

JOZBINA