

Magazín všech počítačových hráčů

LEVEL

Level na Internetu!
<http://www.vogel.cz/level/>

Leden 1997 • číslo 1 • III. ročník • cena: 39 Kč / 49 Sk • cena s CD: 108 Kč / 134 Sk

116 stran
za
stejnou cenu

Master of Orion II

Válka v Antaresu

Realms of the Haunting

Hororová akční adventure

Privateer 2: The Darkening

Ještě lepší než WC IV?

NBA Live '97

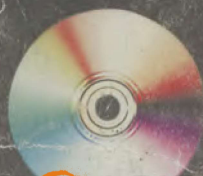
Nejlepší basketbal

Hardcore 4x4 a X2

Exklusivně na PlayStation!

Command & Conquer: **RED ALERT**

*Realms of the Haunting,
Fragile Allegiance, F22 Lightning II,
Blood & Magic, Destruction Derby 2*



TOMB
RAIDER
czech & slovakia



Tento článek byl do archivu umístěn s
laskavým svolením redakce časopisu

LEVEL

archiv slouží pouze pro účely udržení povědomí o historii série Tomb
Raider, nikoliv ke komerčním účelům.

Kompletní práva patří vydavatelství a redakci časopisu LEVEL



Tomb Raider

Hrám, které kopírují DooMa, říkáme doomovky

Konzole

Sony PSX

Jak ale budeme říkat hrám, které budou kopírovat Tomb Raidera? A že se takových hodně vyrobí! tomb-raiderovky? Moc dlouhé. Tombovky nebo Raiderovky? Pitomé. Tak jak jim budeme říkat? Vážně netuším a rozhoduji se (pokolikáté už dneska?), že to ani není příliš důležité. Revolučních her, které přináší něco nového, vychází velice málo a vždy se najdou lidé, kteří se pokusí jejich úspěch zopakovat s vlastní verzí. Nechci si tady hrát na vědnu a odhadovat, kolik jich bude. Koneckonců ani to není nijak důležité. Tomb Raider je totiž tady a pokud jste pozorně četli minulý Level, tak víte, že to je Nářez. V minulém čísle ale byla recenzována PC verze a na PSX se dostalo až v tomto čísle. A protože vím, že drtivá většina čtenářů se stejně před čtením recenze podívá na tabulku hod-

Myslím, že hodnocení i recenze mluví za sebe. Co bych k tomu ještě měl dodávat? Že je to jedna z nejlepších her, které jsem poslední dobou hrál? Opravdu je to nutné?

větví průmyslu a oblast her není výjimkou. Takže místo ostříleného hrdiny se setkáte se sličnou hrdinkou, která se více či méně dobrovolně dostává do trablů. Lara Croftová, jak se tato slečna jmenuje, nepochází z chudé rodiny a nemusí si přivydělávat honěním uprchlých zločinců či jinými pokoutními způsoby. Lara je z velice dobré rodiny, ale má dobrodružnou povahu a tak cestuje po celém světě a navštěvuje archeologické památky. Někdy z vlastní vůle, někdy ji tam někdo pošle. Třeba jako do Himálaje na začátku Tomb Rai-

dera. Jenže taková cesta má svá rizika a nebyla by to hra, kdyby se Lara nedostala do průšvihů. Takže už je to jasné. Lara je v průšvihů a stojí před jeskyní, vyzbrojená dvěma pistolemi a nějakými zásobami. A v tu chvíli začíná hra.

To, co se před vámi objeví, nemá zatím obdoby. Jistě znáte DooMa. Kdo by ho neznal, že. Tam se pohybuje v 3D prostředí, ale kromě chůze nebo nanejvýš skákání či shýbání (a samozřejmě střelení) nemůžete nic jiného dělat. Není divu, vzhledem ke způsobu zobrazení (vlastním pohledem) by to bylo neúnostně složité a obtížné. Ale programátoři Core Design se nedali zastrašit a napadla je zajímavá myšlenka: Co takhle použít klasické doomovské 3D prostředí, které ale nevidíte vlastníma očima, ale před sebou budete mít hlavního hrdinu, který bude moci dělat mnohem zajímavější věci než vy? Jak říkli, tak udělali a za nějaký ten pátek už byla hotova pracovní verze. Hlavní hrdina mohl běžet, mohl vytahovat zbraně a střílet, mohl skákat dopředu i dozadu, mohl se chytat okrajů a šplhat, mohl dělat tolik věcí, že se toho sami autoři lekli. Co s tím? Vrhli se tedy na vymýšlení příběhu a hlav-

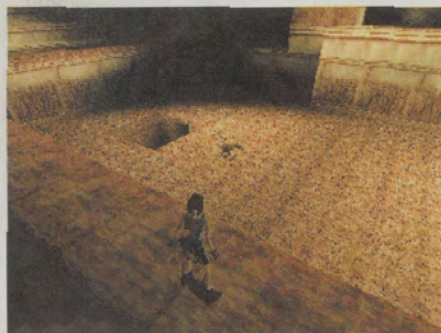


ního hrdiny a všechno to dopadlo tak, jak vidíte na této dvoustránce – hlavní hrdinka je Lara a v dokonalém 3D prostředí může provádět tolik věcí, že se jakákoliv obyčejná hra doom může jít zahrabat! Lara je neuvěřitelně obratná, a také to bude potřebovat. Potká totiž hodně nepřátelských stvoření – od obyčejných netopýrů, které sundá několika výstřely pistole, přes vlky, opice, lvy, medvědy až k protivníkům nejtvrdějším, lidem. A to jsem se ještě nezmiňoval o specialitách, jako je obrovský prehistorický ještěr... Tak to by bylo 3D prostředí, ale to je jen jedna stránka věci. Druhá stránka je provedení tohoto 3D prostředí. A to je třetí revoluce.

Takže revoluce č. 3: Takhle zpracované 3D prostředí jste ještě určitě neviděli. Jak nádherně všechno vypadá – krásně zpracované a detailní textury, promyšlená architektura všech levelů... Asi by bylo na místě uvést nějaký příklad, ale příklady se mi perou na jazyku o to, který mám uvést jako první, a díky tomu opravdu nevím, čím vás ohromit. Perfektně zpracovaná voda, vodopády, nestabilní podlahami nebo čímkoliv jiným? Prostředí je opravdu věrohodné a neuvěřitelně přispívá k atmosféře, čímž se pomalu a nenápadně předsází další revoluci.

souvám k

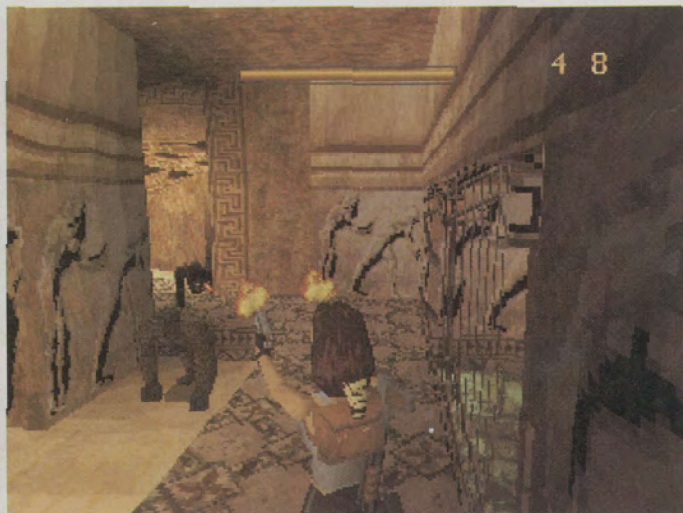
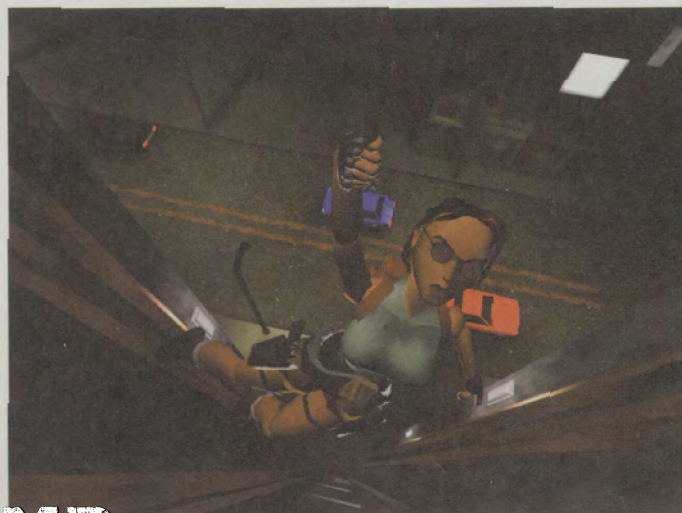
Takže Velká revoluce č. 4: Rejménem Atmosféra. všech největší. Pokud o nějaké hře napsal, že má dobrou atmosféru, bylo to proto, že jsem ještě nehrál Tomb Raidera. Váš vy si na mne vzpomenete, až budete v zatemnělém pokoji prolézat opuštěné jeskyně a hledat kudy dál! Váš vy mi dáte za

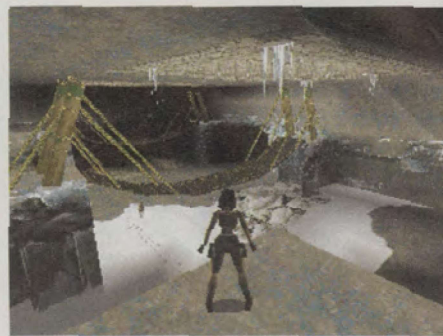


nocení, řeknu hned, že ode mne dostává Tomb Raider také Nářez. A bez jakýchkoliv cavyků!

Tomb Raider je revoluční hned v několika ohledech. Takže začneme revolucí č. 1: Ta byla v roce 1948 a byla při ní fůra randy. Měnil se totiž systém, takže se musely zbuchnout všechny rozeběhnuté programy (včetně Windows a textových procesorů) a začít znova.

Revoluce č. 2: Sice ne úplně poprvé, ale přece jen je v Tomb Raiderovi hlavním hrdinou žena. Jak je vidět, feminismus prostupuje všechna od-





pravdu, až budete plavat v zatopených prostorech, kyslík bude kvapem ubývat a vy stále ne a ne ten spínač najít... Budete si říkat „ten Lachtan měl zase jednou recht“ a vrhnete se na smečku vlků nebo medvěda samotáře, který hlídá vstup do chrámu. Ve chvíli, kdy budete bloudit opuštěnými prostory a nebudete vědět kudy kam, poznáte, co to je atmosféra. Atmosféra je u téhle hry totiž všudypřítomná, díky zpracová-



ní prostředí, díky výjimečně dobré ovladatelnosti Lary, díky neustálému pocitu, že se něco děje, díky napětí, díky, díky díky... A taky díky hudbě.

A máme tady revoluci č. 5: Hudba je totiž u téhle hry všude a nikde. Na rozdíl od jiných her u Tomb Raidera funguje jako prvek gradující napětí. Ve chvíli, kdy vstupujete do komplexu, v němž jste ještě nebyli a kde i bez jakýchkoliv nápověd očekáváte nebezpečí, se vám najednou z reprobeden rozezvoucí perfektní a hlavně napínavá melodie, která vám fuká do uší a říká „Hele, tady se něco stane. Něco tady bude a navíc tě to asi sežere...“ A vy jí samozřejmě slepě věříte a při každém vrznutí nadskočíte metr dva-

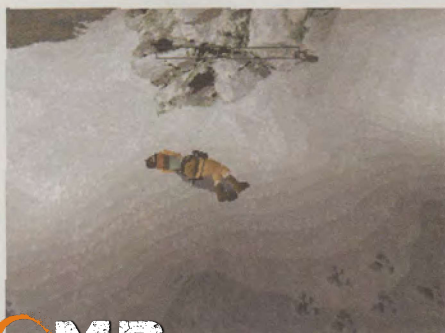
cet a začnete bezhlavě střílet kolem sebe. Hudba je opravdu povedená a jediné, co bych mohl vytknout, je melodie u menu, která mi bůhvíproč připomíná Nemocnici na kraji města. Ale to nevadí.

Další revoluce je animace postavy, což je revoluce číslo 6: A rovnou mne napadá docela trefné přirovnání. Asi neexistuje nikdo, kdo by nehrál Prince of Persia. Tak si představte starého známého Prince, ale ne v 2D arkádě, ale v 3D. Přesně takhle totiž vypadá Tomb Raider, jen místo meče používá střílné zbraně. Vaše postava je nádherně animovaná a já už se letmo zmínil, co všechno může provádět, ale vzhledem k tomu, že to stojí za samostatný odstavec, trochu to rozvedu. Lara totiž umí nejenom běhat dopředu nebo dozadu. Lara dokáže i skákat, dělat salta vzad nebo do strany, dokáže chodit malinkými krůčky, dokáže se vyšplhat na jakoukoliv překážku v cestě, dokáže skočit a v poslední chvíli se chytout nějaké opory, dokáže plavat a potápět se, dokáže prostě tolik věcí, kolik snad žádná jiná počítačová postavička nikdy nedokázala. V menu máte pro jistotu i volbu Lařina domu, ve kterém si můžete v klídku

pobíhat a učit se všechny ty pohyby, protože je budete potřebovat, obzvláště jejich skloubení s používáním zbraní. Apropó, když už jsem u těch zbraní, začínáte sice jenom se dvěma pistolemi, ale později najdete i brokovnici a dokonce i UZI...

Celé toto povídání uzavřu osmou revolucí, revolucí jménem Tomb Raider. Jen čas od času se totiž povede opravdu originální hra, která se nedá k ničemu přirovnat. Tomb Raidera bychom možná mohli přirovnat k Fade to Black, ale přirovnání je to natolik nepřesné a zavádějící, že to nedělám. Tomb Raider je hra vpravdě revolučnější, a pokud ho ještě nemáte, nechápu, proč si kupujete tenhle časopis. Nemáte do čeho balit dárky???

Lachtan



LEVEL ROZVOJE

Výrobce Core Design
Distributor Eldos
Platformy PSX, Saturn, PC
Délka 1 CD
Typ hry Revoluční 3D

7/7

NÁŘEZ