

# Score

magazín počítačových her

**Heroes of the Might & Magic 2**

**C&C: Red Alert**

**Privateer 2**

**Tunnel B1**

**Master of Orion 2**

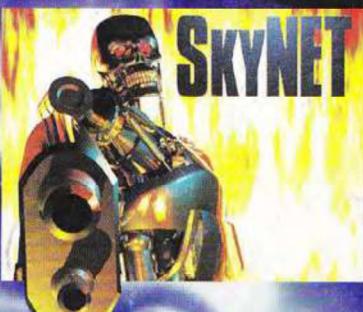
**Larry 7**

**Realms of the Haunting**

**FIFA 97**



**SkyNet**



CD 37 - Novoroční dárek

**City of Lost Children ■  
Blood & Magic ■ Daggerfall ■  
■ FIFA 97 ■ Realms of the  
Haunting ■ Mechwarrior 2 ■**

Tento článek byl do archivu umístěn s  
laskavým svolením redakce časopisu

# score

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

Kompletní práva patří vydavatelství a redakci časopisu SCORE



# Tomb Raider

**Že by si Indiana Jones nechal změnit pohlaví?**  
**Ne, to jenom na PSX dorazila nová hrdinka - Lara Croftová.**



◀◀ Lara plave, ale krokodýloví neuplaví.

◀ Mám vlcá!

**M**inulý měsíc jsem si stěžoval, že CRASH BANDICOOT sice vypadá nádherně trojrozměrně, ale o to více vadi, že máte jen velmi omezené možnosti pohybu. A moje touhy byly vyslyšeny! TOMB RAIDER je všechno to, co mohlo být CRASH BANDICOOT, a ještě mnohem více!

Hrdinkou hry je Lara Croftová, slavná archeoložka a dobrodružka (dobrodruhyně?), která má vždy pečlivě upravené vlasy, dvě pistole za útlým pasem, dokonale tvarované tělo... A abychom nechodili dlouho kolem horké kaše - stejně by na to dřív nebo

Z předchozího odstavce i z okolních obrázků jste asi už ted pochopili, že Lara Croftová toho má hodně společného s Indiana Jonesem. Má toho s ním společně dokonce i žalobu. Ve hře jsou použity snad všechny nástrahy a pasti, které se objevily ve filmech o Indiana Jonesovi, a některé „citace“ jsou opravdu doslovné. Například konec čtvrtého levelu: Lara projde místností, kde létaří ze zdi šípky, přijde k oltáři a sebere klešet. V tu chvíli začne padat strop, Lara musí utkat, ale za ní se valí obrovská kamenná koule. No řekněte, není vám to trochu povídome?

Nicméně dosti o originalitě a rychle ke hře. Dala by se přirovnat k PRINCE OF PERSIA. Lara prochází bludiště, skáče, leze, běhá, překonává pasti a občas zabije někoho, kdo ji stojí v cestě. Na rozdíl od PRINCE je ovšem TOMB RAIDER plně trojrozměrný. A tím nemyslím trojrozměrnost jako v ALONE IN THE DARK (kde děl snímán statickými kamery) nebo v CRASH BANDICOOTovi (kde kamera jela stále jedním směrem), ale plnou trojrozměrnost, při které se vaše postavička pohybuje naprostou volně a kamera ji sleduje v plynulém záběru (většinou je za Larou a trochu nad ní), přičemž se její vzdálenost a poloha automaticky mění, aby vše vypadalo co nejefektivněji a přitom přehledně. Většinou se jí to daří, pouze občas musíte použít „ruční“ rozhlížení, aby ste

**TOMB RAIDER je špičkový projekt a jistě se stane nehnoucí klasikou.**

**K absolutní dokonalosti mu chybí jen drobnosti.**

později přišla řeč - má obrovská řadra. Chodi zásadně v krátkých přiléhavých kalhotech a tenkém tričku (kupodivu i ve sněhové vánici) a je velmi „cool“ (nejen když zmrzne ve sněhové vánici, protože je málo oblečená). Jejím úkolem je prolézt několik obrovských podzemních komplexů v různých částech světa (celkem 15 pořádně velkých levelů) a získat tři části jakési tajuplného artefaktu dřív než konkurenční (samozřejmě zlí) archeologové. A netřeba snad dodávat, že spíše než krumpáč a štětec bude používat pistole a své rychlé nohy.

◀ Tomu říkám „deja vu“.

▼ Kolega archeolog tasí rychleji.



se podívali, co vás čeká v pasti, nebo jestli se něco neskrývá v stropu.

Ovládání je samozřejmě také plně trojrozměrné, ale přitom velmi podobné PRINCE OF PERSIA. Můžete skákat z místa i s rozbehlem, chytat se rukama a vytahovat se nahoru nebo ručkovat po římsách, stisknutím R1 aktivujete drobné krúžky, abyste se mohli precizně nastavit místo a můžete tasit pistole (později i brokovnicí). Pokud se objeví nepřítel (vlni, netopýři, krokodýli, obrovské krysy a množí další) a máte vytázené pistole, Lara automaticky zamíří na nejbližšího z nich, a pokud podržíte střelu, začne do něj pálit. Když nepříteli zlikvidujete, musíte tlačítko na okamžíku pustit, aby Lara zamířila dalšího nepříteli - jinak by totiž stále střílela do mrvoty toho prvního. Je to zajímavé řešení, které přináší do hry vitaný strategický element. Je totiž výhodné běhat s vytáženými pistolemi, protože Lara pak automaticky zamíří na nepřitele, i když ho ještě na vlastní oči nevidíte. Na druhou stranu, když Lara drží pistole, nemůžete ruce používat k ničemu jinému. Všechny druhé pohyby a střely je možno bez problémů kombinovat, takže po troše tréninku budete vytahovat zbraně uprostřed skoku, střílet při saltu atd. Užitečné je taky speciální tlačítko, kterým provedete kotoul dopředu a okamžitou otocíku o 180 stupňů - to přijde vhod obzvlášť tehdy, když je nepřítel za vašimi zády. A jako prémie je tu možnost plavání ve vodě a pod vodou. Máte energii, která vám ubývá při pádech z výšky



▲ V mnoha okamžicích oceníte možnost změny pohledu.

◀ Lara se do toho doveďe opřít.



(hodně velký pád vás zabije rovnou), při útocích nepřátele a při dalších zraněních. Můžete objevit lepší zbraně, střelivo pro ně (základní pistole je mají neomezený), lékarničky a další předměty, které používáte k řešení logických rébusů.

Tolik tedy k možnostem vaši hrdinky a teď už k tomu nejlepšímu, co TOMB RAIDER nabízí. Tahle hra má totiž nepřekonatelnou atmosféru. Budete si při ní opravdu připadat, jako byste sledovali dobrodržující film. Vím, že se s termínem „atmosféra“ často operuje, ale ve TOMB RAIDERovi je skutečně nepřekonatelná a podle mě značně lepší než v QUAKEovi. Malé chodbičky propojují obrovské podzemní sály, ve kterých se tyčí rozpadlé starověké chrámy. Zlatá září magickým světlem, voda modrozelené svítí a v temných koutech se skrývají strašlivá tajemství. Uprostřed podzemní jeskyně je malé zelené údolí se stromy a vodopády, kterým se prohánějí živoucí dinosaurové. Statické obrázky z CRASH Bandicoota sice možná vypadají lépe než statické obrázky z TOMB RAIDERa, ale stačí několik minut hry, abyste pochopili, co je pozlátka co je ryzí zlato.

Zvukové efekty jsou bezchybné. Dokonce ani vzdychání hlavní hrdinky při náročných atletických výkonech nezačne působit stereotypně. Navíc hraje zvuk velmi důležitou roli - musíte mít nastražené uši a věnovat pozornost každému splochnutí vody nebo mávnutí krokodýlova ocasu. Hudba nazná pouze nárovné, v okamžicích extrémního napětí, majestátnosti nebo akce. Je sice funkční, ale neobsahuje žádné zajímavé melodické motivy a je poznat, že je hrána na syntetizátorech. Navíc je přehrávána jako audiotopy z CDčka, takže dochází k typickému problému, že akční hudba hřímá dál, i když akční scéna už skončila.

Kvůli prohloubení atmosféry je hra proložena animovanými sekvencemi dvojitého typu - jednak klasic-

kými FMV filmy (které nejsou dobré a postavičky jsou v nich evidentně hranaté a neanatomické), jednak scénami, kdy přestanete Laru ovládat a ona sama od sebe „hraje“ a vede dialog s někým jiným. Dlužno podotknout, že hlasy, vybrané pro hrdiny, nejsou dobré vybrané a „namluvučí“ vám začnou brzy jít na nervy. Obzvlášť jeden z nich, který se pořád snaží o slang.

TOMB RAIDER je velice rozsáhlá hra a snažit se ji projít bez paměťové karty se rovná šílenství. Hru není možno uložit kdykoliv, ale pouze v modrého kryštalu, kterých je v každém levelu několik. Jsou rozmníštěny velmi férové - tak, abyste přibližně každých deset minut narazili na jeden. Nechápu ovšem, že i když pozice zabere pouze jeden paměťový blok, na jedné paměťové kartě můžete mít uloženo pouze jednu pozici! Po zabití se tedy můžete vrátit bud na posledně uloženou pozici, nebo úplně na začátek levelu (nebo na začátek kteréhokoliv předchozího levelu). Pokud chcete vidět konec některého levelu, musíte ho celý znovu projít (někdy práce i na hodinu). Proč mi autoři odpříli možnost pokochat se znovu scenériemi, které už jsem jednou prošel???

Tato spíše kosmetická vada se ovšem mění v pěkně nepřijemnou botu v pokročilejších levelech, ve kterých můžete občas něco natolik splést, že je dokončení levelu nemožné. A pokud něco takhle popletejte a potom uložíte pozici, nezbývá vám než hrát celý level od začátku!

Ale nebojte se, TOMB RAIDER rozhodně není adventure. Pokud se v něm nejake logické problémy vyskytují, je jejich řešení většinou nasnadě (v soukoli chybí tři ozubená kola, takže je jasné, že je musíte najít). A pokud se někdy zaseknete ve „slepé uličce“, není to zlomyslností autorů, ale tím, že při volnosti, kterou TOMB RAIDER hráci poskytuje, prostě nemohli počítat se vším.

Nabízí se ještě srovnání s verzí pro PC. TOMB RAIDER na PSX má lepší grafiky než VGA, ale horší než SVGA. Z důvodu větší rychlosti byl omezen počet barev (rekord byl, že asi na 32) a pro vytvoření odstínů je použito šrafuvání. Také mám dojem, že nejákým způsobem zjednodušeny 3D rutiny, protože na PSX častěji než na PC dochází k tomu, že hrdinka má kus těla „vrostlý“ v kamene, při souhře určitých okolností vidíte skrz zdi atd... Byla to zřejmě změna potřebná, protože je díky tomu hra na PSX stejně svížná jako na nejrychlejších Pentech v SVGA a pouze velice sporadicky se zpomalí pod plynulých 25 FPS.

TOMB RAIDER je spíškový projekt a jistě se stane nehyboucí klasikou. K absolutní dokonalosti mu chybí jen drobnosti: Nepříliš výběrné FMV sekvence, hudba, která je pouze standardní, trochu podivný systém nahrávání pozic a občasné drobné poruchy grafiky (Z-buffering, pohyby kamery), se kterými se asi nic dělat nedalo, pokud hra neměla být několikrát pomalejší. Pomohlo by také angažovat lepší herce na ozvučení a vymyslet trochu originálnější námět (nikoliv rozložení chodeb a rébusů, ale celkový příběh hry). Osobně bych povídala za úplně nejoptimálnější řešení, kdyby se Eidos dohodl s Lucasfilmem, který by dodal námět, herce, filmové sekvence, hudbu Johna Williamse a povolení, aby se místo divně prsařat ženské na obrazovce objevil ten pravý archeolog s kloboukem a bíčem. Přesto má TOMB RAIDER k dokonalosti opravdu hodně blízko a je škoda, že musíme hodnotit celým číslem. Když totiž pan ředitele povolil desetinná místa, TOMB RAIDER by měl asi 9,499 z deseti...

František Fuka

## TOMB RAIDER

Výrobce:	Eidos
Distributor:	Core
Systém:	Sony PlayStation
Paměťová karta:	I blok
Multiplayer:	Ne.

**VERDIKT:** PRINCE OF PERSIA kombinovan se SUPER MARIEM 64. Neuvěřitelná volnost pohybu a fantastická atmosféra. Tohle si představují pod pojmem „interaktivní film“!

**SCORE** 9/10



▲ Vzhůru za další části amuletu.

◀ Opice naštěsi neumějí otvírat dveře.

