

score®

časopis počítačových her

z rubrik

Rozhovor s T. Pratchettem

■ Doom, Quake a spol. ■

z recenzí

Wing Commander:
Prophecy ■ F22 ADF ■
Sub Culture ■ Spellcross
■ Actua Soccer 2 ■ Tomb
Raider 2 ■ Lords of Magic

hit čísla

Quake II

SCORE CD

Actua Soccer 2

■ Golgotha ■ TOCA ■

Links LS '98 ■ Sonic 3D

Blast ■ Virtua Squad 2

TOMB
RAIDER
czech & slovakia

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



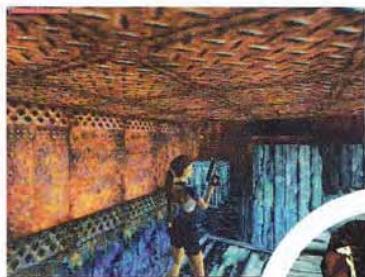
Tomb Raider 2

To, že se Lara Croft dostala mezi padesát nejznámějších osobností digitálního světa, mi připadá ještě o něco málo šílenější než muzeum Sherlocka Holmese v Londýně, ale budíz.



▲ Je potřeba přeskákat přes zbytky rozpadajících se střech. Nervozita hraje svou roli.

► Takhle nějak to vypadá v Titaniku dneska.



Koneckonců taková virtuální hvězda má své nesporné výhody. Není nepošluná, nemá přehnané nároky na honoráře, je vždy tam, kde ji potřebujete, nestárne (když nechcete) a taky vám nevhodně neotěhotní. Celkem není důvod neudělat s ní další hru, zvláště když se první díl prodával tak dobře.

Když se minulý rok objevila téměř nečekaně hra *Tomb Raider* od tehdy neznámého týmu Core Design, vydávajícího pod začínajícím Eidosem, zřejmě jen málodočekal, jaký hit se z ní a z její hlavní hrdinky brzy stane. Tehdy *Tomb Raider*, první hra s atmosférou filmu, odstartoval novou éru akčních adventur. Nijak převratný, ale vyborně použity engine, skvělá volba hlavní hrdinky a hlavně to, že na její postavu bylo po celou hru vidět, osvědčený Indiana-Jonesovský námet, umožňující provést hráče po nejrůznějších exotických místech, a také nezanedbatelný sexuální náboj již zmiňované hlavní hrdinky, to vše vykoplo *Tomb Raidera* do čela většiny hitparád a udělalo z něj nelepší hru roku 1996. Vzhledem k tomu, že se druhý díl objevil relativně brzy po prvním, vyvstala nutně otázka, bude to jen: „Běhej, skákej a střílej Laro, jen at to sype!“, nebo se dočkáme něčeho nového?

Děj se točí okolo tajemné dýky Xianu, o které legenda říká, že kdo ji ponoří do svého srdece, získá silu draka. Po dlouhá staletí vlastnil tuto dračí rybičku čínský císař a s její silou i svými armádami odrážel nepřátele od hranic své rozlehlé říše. Ale jak se říká: „Všechno do času, Dallas na věky,“ a jednoho dne se proti císaři postavili tibetští mniši, kteří mocnému čínskému vládci dýku ze srdce vymuli, ten tak ztratil svou sílu a zemřel. Mniši dýku opět ukryli na její původní místo kdesi v čínské zdi a celá věc by tím mohla docela dobře skončit. Neskončila.

Druhý díl se opravdu pohybuje jen v intencích vymezencích prvním dílem, což je celkem pochopitelné, uvědomíme-li si, že hlavním cílem této hry je zopakovat

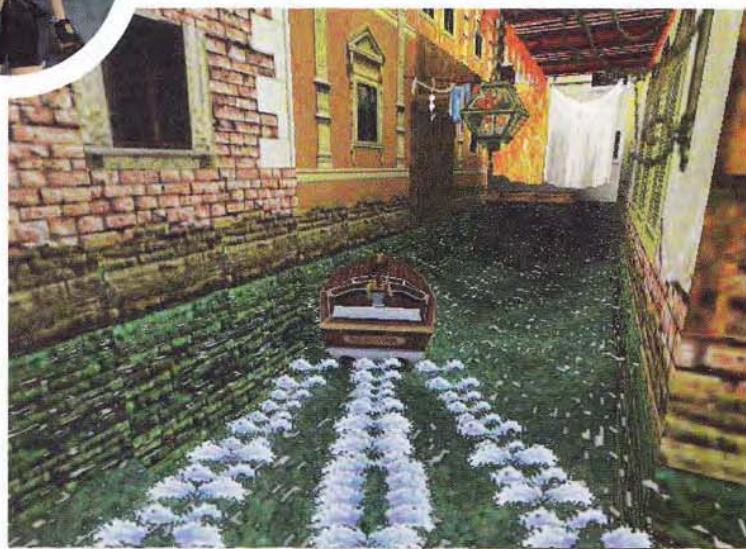
přednosti patřící zooblil. Na žádost hráčů se Lara naučila splhat po stěnách, dostala nové zbraně a také světlíky, kterými si může v temných prostorách svítit. Vůbec se spousta vylepšení týká hlavně sesbíránych přání a komentářů od hráčů, což je myslím jedině dobré.

Další, a vlastně jediný opravdu výrazný prvek hry se částečně odvíjí od výše uvedené základní dějové line. Dýka Xianu



Eidosu předešly obrovský úspěch, ale i tak je pojetí dvojky výrazně jiné. Určitých změn se můžeme dopátrat už jen na hlavní představitelce. Lara si nechala narůst culík, který se ji pak ve větru rozkošně vlní, prošla plastickou operací řáder, při které dostala nejen silikonové implantáty, ale zručný programátor od Core její

samozřejmě neláká jen Xenu (chci říct Laru), ale i další dvě strany, jejichž totožnost odhalíte ož během hry. Právě tyto další strany zavedou Laru i mimo dálno opuštěné chrámy, kobky nebo tunely plné smrtících pastí, které chrání nejrůznější poklady světa, a ve kterých potkáte čas od času jen zatoulaná zvířata, ale i mezi obývaná místa, což má za následek mnohem více lidských protivníků. I to je překvapivé jedno z přání hráčů, i když já osobně jsem byl s minulými nepřáteli docela spokojen.



Abyste mi dobře rozuměli, i ve dvojce se budete občas pohybovat po dávno ztracených městech, chrámech a jeskyních, ale dominantou jsou zde prostory, ve kterých se mohou vyskytovat lidé. V tolik populárních Benátkách, mořských a podmořských komplexech nebo na horách budete zápolit s mnoha akčně-logickými problémy, jejichž hustota a provedení je téměř vrazené. Většina problémů se sice týká otázky: „Jak se dostanu támhle?“, ale budte si jistí, že to stačí. Protože to „támhle“ je většinou na druhém konci propasti, za těžkými vruty nebo jinou překážkou a snad nikdy nastačí jen skočit nebo zatáhnout za nějakou páku. Navíc se pod vám neučítá něco propadá, ve směru, kam skáčete, se zrovna houpají těžké ocelové háky, ze strany se pohybují stěny s hřebými, a když už náhodou skočíte dobré, skočili jste pravděpodobně do nějakého ohně nebo kyseliny. Jednou jsem se dokonce probral hluboko na mořském dně, takže vyplavat se nedalo, všude tma jako vite kde, nikde možnost záchrany a navíc kolem plaval hladový žralok, který na mě nevrál přátelsky ploutví, jak jsem se zpočátku naivně domníval.



to bezvadný nápad, když Lara skočí do ohně a začne hořet, ale ona začíná hořet i když je v takové vzdálenosti, ve které bych se za normálních okolností ani neohřál (hoří i v případech, kdy zrovna vylezla z vody).

Rovněž nepřátelé, kteří mimo hodem mnoho inteligence nepobrali, se objevují nejradiji na uzavřených místech, která jste právě vystříleni a naprostě nepřichází

jejichž druhý okraj se původně zdál tak blízko.

Už první díl podporoval, díky dodatečnému patchi, 3D akcelerátory. Ve dvojce je podpora standardně implementována do hry. Samotný engine pak od prvního dílu doznal také několik změn. Tak především byl trochu vylepšen pohyb kamery. Nemělo by se stávat, že vám Lařino tělo zakryje celý výhled, ale na druhou stranu ještě stále nucení skákat na místa a z míst,

Tomb Raider II je dělaný s velkou dávkou invence, ale s malou dávkou logiky.

v úvahu, že by se tam kolem vás mohli někudy dostat. Navíc mám velmi silný pocit, že kromě případu, kdy je program nasazuje až po té co se otočíte zadý, se začínají hýbat teprve v momentě, kdy na ně vidíme. Naštěstí nevývojáři živí protivníci přičinou vašeho úmrtí, protože jich ve hře mnoho není a navíc, jak už jsem řekl, jsou v podstatě dost hloupí. Mnohem častěji najdete svou smrt na dně propasti,

která díky tomu, že kamera zabírá především vás, vůbec nevidíte (což se pochopitelně dá dobře vyřešit rozhlízením, které ale zase trochu zdržuje). Rovněž už se nemusíte pohybovat jen po svých, ale máte k dispozici nejrůznější vozítka (motorový člun, skútr). Byly přidány stěny, po kterých lze šplhat. Byl vylepšen pobyt pod vodou. Na druhou stranu se autorům nepodařilo odstranit ty nejhorší chyby, jakými jsou vypadávání polygonů. Někdy to zašlo tak daleko, že jsem si nebyl jist, zda je přede mnou opravdu propast nebo jen vypadl polygon. Také otexturování polygonů vypadá na první pohled výborně, ale při bližším ohledání zjistíte, že na sebe textury pořádně nenavazují. Kromě toho i perspektiva je v této hře poněkud slabší (o to víc, že je díky neustálým skokům odněkud někam potřebnější).

I když je engine jako celek dobrý, rozehně nemá nic společného s precizností Quaka.

Závěrem lze říci jen tolik. Tomb Raider II je důstojným nástupcem předchozího dílu a pokud mu promínete těch několik chyb, z nichž nejméně polovinu jste promíjeli už minule, bude pro vás dobrou zábavou.

Jindřich Rohlík

8/10
score

konfigurace

Výrobce	Core Design
Distributör	EIDOS
Systém	Win95
CPU	P90 (3Dfx dop.)
Paměť	16 MB
Harddisk	10 MB
Multiplayer	ne

verdict

Výborně, ale ne dokonale pokračování.

Cheaty

VŠECHNY ZBRANĚ A PLNÁ MUNICE

Vezmi si do ruky zapálenou světlíci, pak udělej krok dopředu a krok dozadu (se SHIFTem), otoč se třikrát dokola a skoč dozadu (s ALTem).

DALŠÍ LEVEL

Vezmi si do ruky zapálenou světlíci, pak udělej krok dopředu a krok dozadu, otoč se třikrát dokola a skoč dopředu.