

Magazín všech počítačových hráčů

Soutěž o 5 her
Overboard!

LEVEL

Cena: 44 Kč / 55 Sk • Cena s CD: 124 Kč / 152 Sk

11/1997 • III. ročník

TOMB RAIDER II

... a opět s Larou Croft



Worms 2

Červí války pokračují

Dreams

...sny se stávají realitou

Abe's Oddysey

Herní novum ve starém kabátě

FIFA '98

Jak vypadá na první pohled?

Plakáty Worms 2 a Dreams to reality

TOMB
RAIDER
czech & slovakia



9 771211 068004

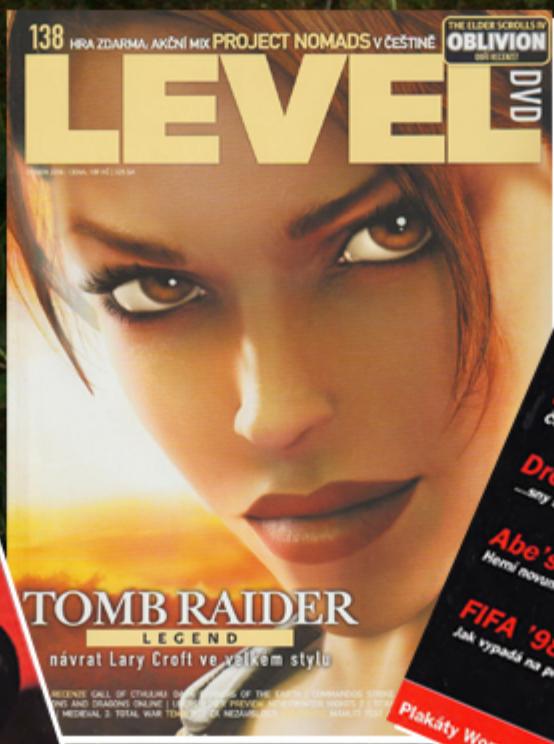
11

**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

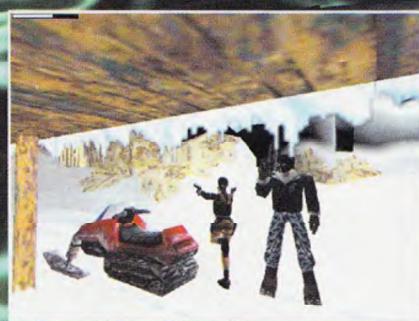




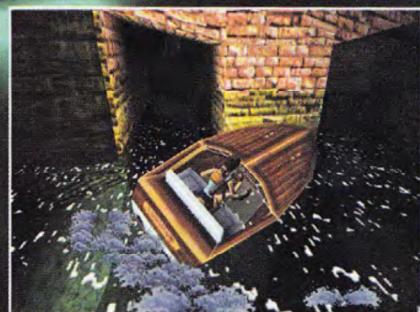
TOMB RAIDER II



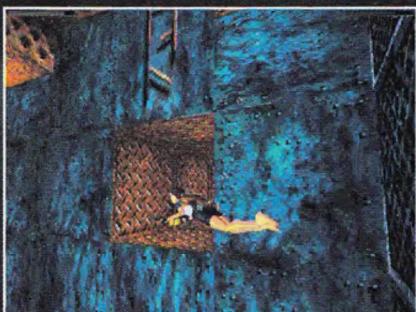
Pokračování jedné z nejúspěšnějších her v historii – Tomb Raider s Larou Croft v hlavní roli. Na první pohled se vám bude zřejmě zdát, že druhý díl je naprosto stejný jako první. Nenechte se ale ničím a nikým zvinkat. Tomb Raider II je opět naprosto famózní hra, u které se nebude nudit. Má jen jedinou chybu – Laře se netresou... vždyť na to jsme všichni čekali jako na smilování boží!



Ukázka toho, co všechno zvládá grafický engine Tomb Raider II podpořený dobrým grafickým 3D akcelerátorem. Nelíbí? Pak už ale opravdu nevíme, co byste chtěli.



V Tomb Raiderovi II přibyli noví nepřátelé...



...a precizní podmořský svět i s podmořskými souboji.

Tak to, už se nemůžete dočkat nějakých informací? Prohlédli jste si obálku a vás zaujme jako zraky všech ostatních chlapů a kluků, koučí na jednom jediném místě? Dvě nezkrutné, obrubské... ehm, prrr... jé, jak to tak nějak... zábavit... o Laře Croft. Jo, tak ty už se staly velkou legendou, podpořenou navíc fantastickým marketingovým tahem firmy Core Design – objevením „skutečné“ Lary Croft, která si v inkriminovaných partiích s kreslenou (nebo modelovanou) předlohou v ničem nezadá. Celá tahle akce má dočela zajímavou historii. Všechno to začalo zhruba před rokem vydáním prvního Tomb Raidera, který se okamžitě stal (díky naprostu novému pojedí) adeptem na nejlepší hru roku. To, že se jí potom hra skutečně v mnoha státech stala, necháme zatím stranou. Fakt, že byla hlavní hrdinkou hry žena, nikomu ani v nejmenším nevadil, spíše naopak. A aby Core Design zájem o hru ještě něčím podpořila, našla modelku podobnou postavě Lary ze hry. Měsíc na to se ale našla modelka nová, o něco málo ještě podobnější. A další měsíc znova a příští zas. Skutečně poslední a doopravdy identická (celá redakce to může odpřísáhnout, na ECTS jsme ji všichni viděli na vlastní oči, které už vypadaly z dálků) modelka, která se teď živí jenom tím, že je Larou Croft – hrdinkou počítačové hry (kam ten svět spěje? Hurá!). Také to byl jeden z důvodů, proč se poprvé v historii objevil motiv z



počítačové hry na obálce časopisu, který s hrami nemá vůbec nic společného. Ale tím už odbíhám od recenze Tomb Raidera II, pro vás teď zřejmě daleko důležitější.

Zpět ke hře. Stejně jako v prvním díle, i ve dvojce je hlavní hrdinkou ona – přírodu velice štědře obdařená Lara Croft a příběh hry není prachsprostá nastavovaná kaše, ale velice zajímavá zápletka. Vše se točí okolo legendy čínské dračí dýky z Xianu, symbolu obrovské sily. Kdo ovládá dýku z Xianu, ovládá i obrovskou ničivou dračí sílu schopnou ničit celé armády. Proto vždy byla a je středem zájmu mocíchivých císařů, králů, rytířů a dokonce i úplně obyčejných lidí. Proto je smrtící síla střežena řádem tibetských mnichů na bezpečném místě v blízkosti Velké čínské zdi. Ale je tohle místo opravdu bezpečné? O získání dýky z Xianu usilují tři strany. Lara je jednou z nich. A kdo jsou ty dvě zbývající? Možná je potkáte v Benátkách, Tibetu nebo ve vraku lodi na dně mořském. Nebojte, to poznáte sami. A už-brzy, velice brzy.

Když jsem Tomb II poprvé viděl a hrál na ECTS, byl jsem trochu zklamán. Na úplně první pohled hra nepřináší nic nového. Grafický engine zůstává plus minus stejný a 3D akcelerátory podporovaly jedničku taky. Takže? Trocha zklamání. Ano, hra vypadala fantasticky, ale to dnes už nic neznamená. Že by ale Core Design odlinkla takový titul, jakým je Tomb Raider? To se mi nenechalo věřit. Proto jsem se hodně těšil na to, až si budu moci Tomb II zahrát v klidu v redakci (nebo spíš doma, v redakci nikdy toho klidu moc nemá) a ponorit se tak naplno do její atmosféry. Ted'je to asi tři hodinky od chvíle, kdy jsem Tomb Raidera II dohrál, a chci vám něco napsat o pocitech a dojmech, které na mě hra udělala. Jak už jsem jednou říkal, na první pohled se Tomb II od jedničky moc neliší, ale je to opravdu jenom ten první a ještě k tomu velice letný pohled, protože hned první level – hledání onoho „bezpečného“ místa odpočinku dýky z Xianu, je tak těžký, zábavný a dynamický, že jsem ho hrál přes hodinu a půl. Napoprvé samozřejmě. Ted' už by to nebyl žádný problém. A změny nebo (chcete-li) vylepšení? Tak zaprve je to grafický engine, který zaznamenal velké změny (na první pohled přehlédnutelné, ale jinak velice efektní a potřebné) jako stínování a hra světla, rozmanitější a detailnější textury, větší rozsah barev a především vylepšené přepínání úhlu zabírajících kamery. Podle slov hlavního programátora projektu Gavina Rummeryho to byla jedna z nejnáročnějších věcí a i když si s speciálně tohle vylepšení hned neuvědomujete, neuvěřitelně to hře přidá na dynamiku. Věřte mi. Další vylepšení, která se mohou počítat mezi vylepšení grafická, je stínování a využití světelních zdrojů. To dává hře a designérům levelů opět mnoho dalších možností, kdy mohou, a pochopte mě to i udělali, vytvořit levele nebo jenom jejich části, v nichž je naprostá tma. Svitit můžete jenom světicemi nebo trochu nešťastně i střelbou z pistole, ale při tom opravdu nic nevidíte. Světlici, která vydří asi dvě minuty, můžete svítit pod vodou, lze ji vhodit například



Řekněte, kdo by se neleklo?

do černé jámy, o které nevíte, jestli obsahuje smrťici ostny, nebo klíč potřebný k otevření dalších z mnoha dveří. Do grafických vylepšení spadají i přidané polygony použité na Lařinu postavu a textury jejího oblečení, takže v zimě má slušivý kožich do pasu a v podvodním levelu je oblečena do kevlarové vesty. A málem bych zapomněl na copánka. Lara si nechala narušit dlouhé vlasy a aby jí nepřekážely při jejích dobrodružstvích, spletla si je do copánku, který za ní teď poletuje a ve vodě plave.

Když už jsme u postavy hlavní hrdinky hry, nebylo by od věci seznámit vás s tím, co je nového v pohybech a ovládání. Takže. Lařa má navíc hned několik pohybů – šplhání po zdech, růžkování po zdech se sítí, po knihovnách, po žebřících nahoru a dolů (ne pouze po římsách) a boje pod vodou, kde máte k dispozici harpunu. Pistolkou toho ve vodě opravdu moc nepostřílete. Díky většimu počtu polygonů, ze kterých je Lařa složena, a většemu počtu animačních fází je fantastické i ovládání samotné. Lařiny pohyby jsou konečně daleko realističtější a hlavně zaplatípnbů i přesnější. Mezi nové pohyby by se dala možná počítat i zájimavá novinka, a to jízda v motorovém člunu a na sněžném skútru. Opět věci, díky kterým je hra bohatší a rozmanitější. Jeden malý příklad. Hned na začátku v Benátkách (však víte, to je takové to město, kde je víc vodních kanálů než silnic) se musíte jedním člunem rozjet přímo proti vodním minám před obrovskými vraty a za jízdy z něho vyskočit. Člun pak najede na minu, ty vybuchou a uvolní vám cestu. Zatím ale jenom k závěřeným dveřím. Ty musíte ještě na druhém konci levelu otevřít. Bohužel jste limitováni časem, takže musíte naskočit co nejrychleji do druhého člunu, tam se rozjet na plný plyn proti mírnému svahu vedoucímu do proskleného můstku. Efektně jím proskočit, proklikovat benátskými zákoutími a vítězně přejet do dalšího levelu. V Tibetu můžete sněžným skútrém na jízdět do lidí, ale nebojte, Carmageddon to není. Nové jsou ve hře i některé druhy zbraní, takže vedle klasické brokovni-





ce a uži je to právě harpuna, s tou můžete střílet a bojovat i pod vodou.

Secrets – tedy tajné chodby byste v Tomb Raiderovi II hledali těžko. Zde jsou řešení jinak, a to třem soškami draka v každém levelu, kamenným, jadeitovým a zlatým. Jestliže se vám podaří najít všechny tři, přidají vám na konci levelu nějaké střelivo. Vcelku užitečná věc, protože základní pistolkou moc neublívujete a do ostatních zbraní jsou potřeba náboje.

Všechno, co komu vadilo na prvním Tomb Raiderovi, autoři „odstranili“. Nejvíce lidí si stěžovalo na malou rozmanitost nepřátele, zvláště pak nepřátele lidských, nezvěřecích, potom na přílišnou uzavřenosť prostoru a v poslední řadě pak na „hluchá“ místa, kdy hráč s Larou běžel spoustou chodeb a nic se nedělo. Larini nepřátele v Tomb Raiderovi II jsou převážně lidé, a to s vylepšenou inteligencí. Neženou se na vás zběsile dlouhou chodbou, kde máte dostatek času je zastrčit, ale hezky si na vás počkají. Na nedostatek nepřátele si rozhodně nikdo stěžovat nebude,



Pro všechny, kdo mají touhy masakovat lidí a drtit je skútem – tady ho máte.

Svalovci s brokovnicí nebo žraloci, ti vám dokážou zlepší život! Uzavřenosť prostoru je odstraňena velkým množstvím exteriérů – procházíte volnou přírodou, musíte splhat po střechách domů nebo dokonce i obrovské benátské opery.

A teď se dostáváme k tomu nejdůležitějšímu. Hratelnost – alfa a omega všech počtačových her. Struktura hry Tomb Raider II se od prvního dílu v nicem neliší. I nadále je hra založena na vyhledávání, puzzlech a soubojích. Co jiného byste také chtěli nebo čekali? Když je něco skvělé, tak proč to měnit. Čím se ale Tomb II liší od prvního Tomb Raidera více než všechna grafická a jiná vylepšení dohromady, to je hratelnost. Dodávám, že naprostot famózní hratelnost. Spojením lepšího ovládání, přepínání úhlů pohledů, grafikou a hlavně designem levelů se autorům podařilo vytvořit hru, která ani tak nekopíruje svou předchůdkyni, ale dovádí ji k naprosté dokonalosti. Tomb Raider II je opravdu hra, u které se nebude nudit. Přestože jde „pouze“ o druhý díl, zaslouží si velice vysoké hodnocení. Určitě se najde někdo, kdo se mnou nebudé souhlasit, ale v tom případě hrál Tomb Raidera

II maximálně půl hodiny a díky své neschopnosti dostat se dál ho to přestalo bavit.

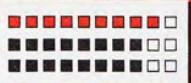
Jan Herodes

LEVEL VERDIKT

Tomb Raider II

Výrobce:	Core Design
Distributor:	EIDOS
Hardware:	P100, 16MB (dop. P166, 32MB)
3D karty:	Direct3D
Multiplayer:	1 / Ne
Platformy:	Win95, PSX
Typ hry:	Akcní adventure

1. Tomb Raider II
2. Dreams
3. Tomb Raider



9 /10

NÁŘEZ

