

TENTO MĚSÍC REKORDNÍ POČET STRAN VĚNOVANÝCH RECENZÍM!

nejprodávanější magazín her s CD

LEVEL

cena: 49 Kč • 62 Sk | cena s CD: 135 Kč • 172 Sk | 10 • 1998 | IV. ročník

TOMB RAIDER III

EXKLUSIVNÍ PREVIEW TŘETÍHO POKRAČOVÁNÍ KOMERČNĚ NEJÚSPĚŠNĚJŠÍ SÉRIE VŠECH DOB

ODDWORLD: ABE'S EXODDUS

ROZSÁHLÁ RECENZE REVOLUČNÍ PLOŠINOVKY

HALF-LIFE

PRVNÍ DOJMY ZE ZŘEJMĚ NEJLEPŠÍ 3D AKCE ROKU

9 771211 098004

10

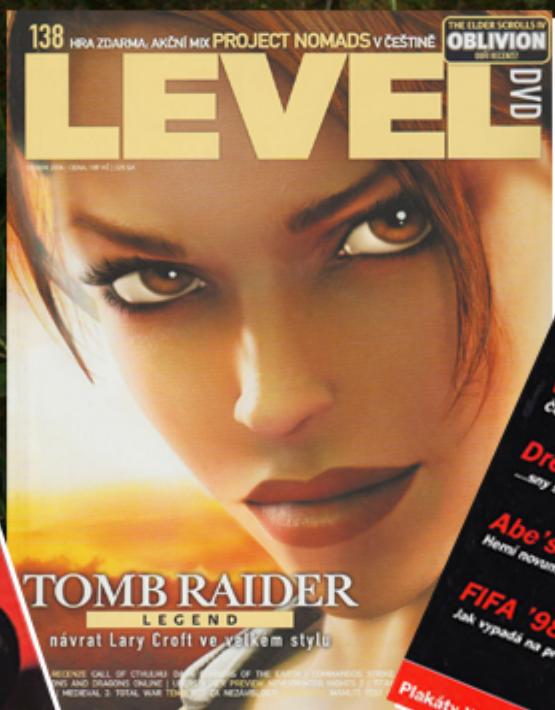
 TOMB
RAIDER
czech & slovakia

Tento článek byl do archívu 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
czech & slovakia

www.level.cz

Tomb raider III

adventures of lara croft

Tomáš Smolík



Další článek věnovaný Tomb Raiderovi. To asi nesvědčí o tom, že k dalším Lařiným dobrodružstvím přistupujeme stále opatrněji. Jenže takhle známou herní sérii prostě ignorovat nemůžeme, zvláště když jsme na ECTS viděli pokročilejší verzi TR3 a jedna taková preview verze nám spolu se spoustou nových obrázků dorazila do redakce.

A říkám to skoro nerad, ale po zahrání si

oněch verzí se s takovým despektem na třetího Tomb Raidera nedívám. S konečným

soudem samozřejmě počkáme na finální

verzi, ale již teď se s vánoci o průběžné

názory a pocity ze hry můžeme podělit.

Náš hlavní argument, který používáme

proti zarytým masám fandů

Tomb Raiderů, je to, že třetí díl

bude o tom samém. Taktéž jsme

se dívali sice i na dodělávání

druhého dílu, ale ten přinesl

hned několik podstatných novinek,

jako bylo používání různých

dopravních prostředků, engine,

jenž už rovnou počítal

s možnostmi 3D akcelerátorů,

nové pohyby, nové zbraně atd.

Proto by se dalo čekat, že i pro třetí

díl vymyslí autoři spoustu novotí,

jenže to už by musely být závažné

zásahy do hry, jako třeba více ad-

venture prvků, interaktivních roz-

hovorů (tedy ne jen filmeček), vú-

bec více interaktivní prostředí, vý-

voj postavy apod. To by se ale asi

nemuselo líbit početné základné

lidí, kteří Lařinu dobrodružství znají

nazepaměť a už se netrpělivě těší na

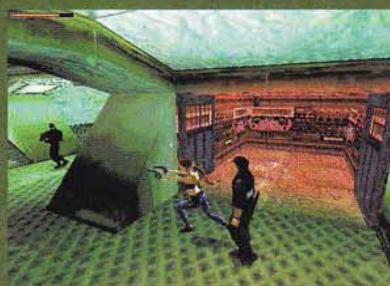
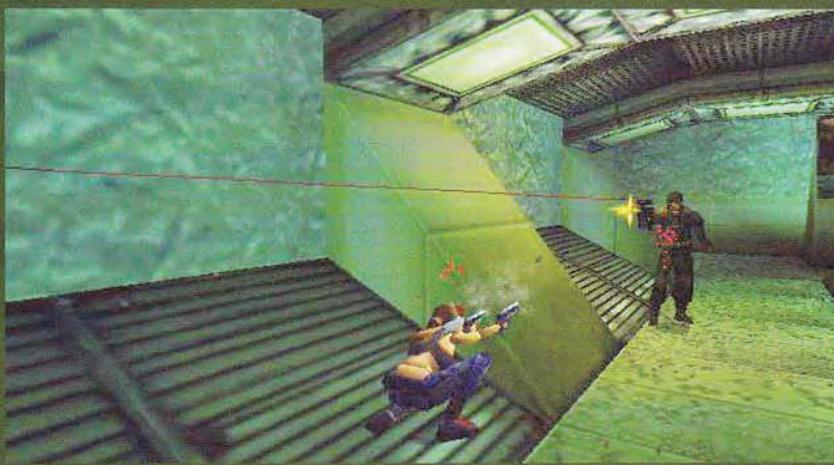
další. Abych to zkrátil, Core Design

se pokouší vyhovět oběma skupinám,

i když překvapivě na své věrné bude

přívětivější. Trochu jinou tvář by TR3





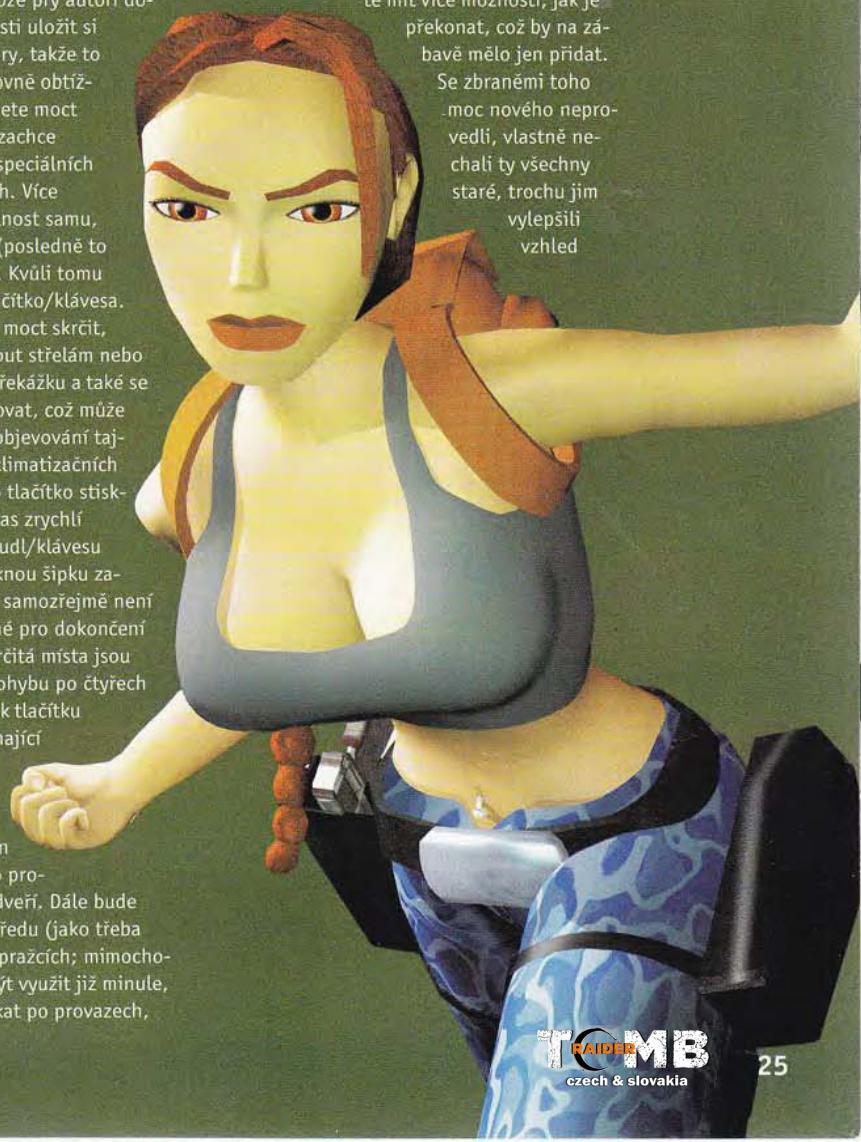
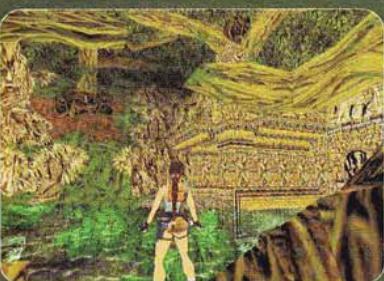
měl dát Core Design například tím, že se o jeho vývoj stará úplně nových tým lidí (a k tomu jen 2 konzultanti z týmu TR1 a TR2). Důvodem proto není jen snaha o novou tvář, ale také fakt, že několik lidí z TR týmu odešlo a založili si společnost Confounding Factor (o jejich prvnině Galileon se dočtete v novinkách). Nicméně i nový tým si pochopitelně Tomb Raidery pořádně nastudoval, našel na nich určité chyby a svého Tomb Raidera chtějí udělat jako mix těch předchozích, tedy z jedničky prevezmou atmosféru, prozkoumávání rozsáhlých lokací a řešení puzzlů a z dvojky akce a využívání rozmanitých vozidel. Důležitější je, co chtějí svého a nového do hry přinést. Začali enginem, se kterým si po hráli, abyste opět jen valili oči (hodně si dali záležet i na PSX verzi, která poběží v Hi-Resu 512x240). Takže klasicky se to týká světelních efektů a stínování, vyšších detailů, 16-bitové grafiky (místo starých 256 barev, vylepšené vodní efekty, vyšší počet polygonů, Jenž umožní mimojiné nadherné chrámy s bohatou výzdobou), vylepšené umělé inteligence, zrychlení atd. Po zahrání si několika levelů z trojky musím uznat, že to vypadá fakt hezky, ony světelné efekty jsou sice působivé, zvláště při použití světlíků, ale to už mi dneska přijde docela normální. Zajímavější jsou variabilní podnebné podmínky, kdy ve hře prší, sněží, je mlha, fouká vítr, někdy leťají ptáci, což všechno dohromady dělá jednotlivé lokace živější. Zanechávání stop ve sněhu | píska jejen kosmetickou změnou, stejně jako nové Lařiny obleky pro jednotlivé levele (i když ten pacificky se oblekem ani nazvat nedá). S umělou inteligencí to je taky klasika, tedy občas vás překvapí uhýbáním, utíkáním či kooperaci a jindy zas střílíte po

jednom vojákově a jeho kolega o pár metrů dál v klidu stojí, kouká jinam, prostě piánek. Jsme také zdědili, jak to bude vyřešeno s ukládáním pozic, protože práv autoři dosáli stížnosti na možnost uložit si pozici kdykoliv během hry, takže to zatím vypadá na dvě úrovně obtížnosti, kdy v té lehčí budete moci „sejvnout“, když se vám zachce a v té obtížnější jen na speciálních k tomu určených místech. Více změn, hlavně pro hratelnost samu, se týká nových pohybů (posledně to bylo lezení po stěnách). Kvůli tomu přibylo i jedno akční tlačítko/klávesa. Díky němu se Lara bude moci skrčit, a tak se například vyhnout střelám nebo se schovat za nějakou překážku a také se může po čtyřech pohybovat, což může sloužit opět ke krytí, k objevování tajných lokací, prolézání klimatizačních systémů apod. Pokud to tlačítko stisknete při běhu, Lara na čas zrychlí a pokud pak stisknete čidl/klávesu ke skoku, Lara skočí pěknou šípkou zakončenou kotoulem. To samozřejmě není bezúčelné, ale podstatné pro dokončení některých levelů, kdy určitá místa jsou přístupná jen pomocí pohybu po čtyřech (nebo se tak dostanete k tlačítku otevírající dveře | vypínající nějakou obranu atd.).

Rychlejší běh využijete hlavně v pasti | puzzlu založených na čase a ten následný skok třeba pro proskočení zavírajících se dveří. Dále bude moct Lara ručkovat dopředu (jako třeba zespoda po kolejových pražcích; mimořádem tento pohyb měl být využit již minule, ale nestihlo se to), skákat po provazech,

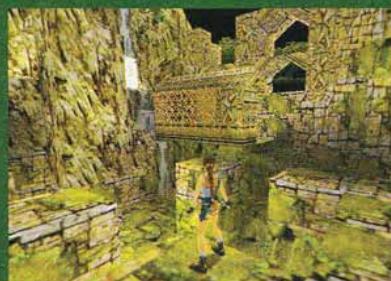
vykopnout staré dveře a dělat při plavání úkroky (!?). Díky tomu mohou autoři přidat do hry více typů pastí a překážek a vy budeš mít více možností, jak je překonat, což by na zábavě mělo jen přidat.

Se zbraněmi toho moc nového neprovedli, vlastně nechal ty všechny staré, trochu jim vylepšili vzhled

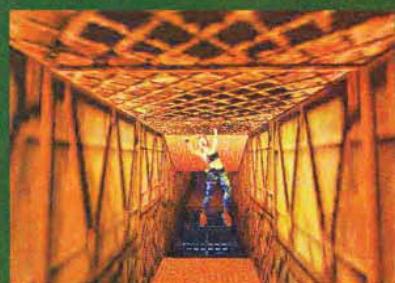
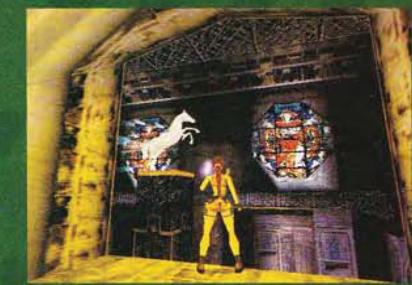




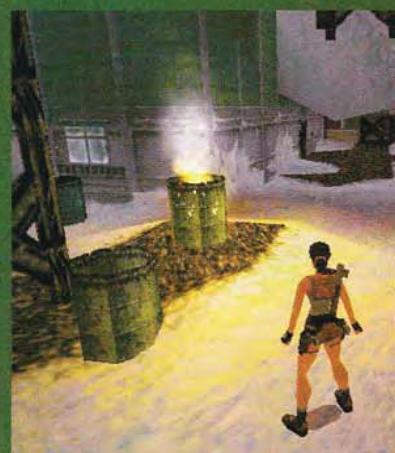
(plus odlétávající patrony) a tím to hasne, nechtěl jsem po nich BFG9000, ale třeba nějaká sečná či vrahací zbraň by bodla. Naopak si vzali příklad z velmi kladného ohlasu na ve dvojce používaný motorový člun a skútr, takže nyní vás bude čekat nějaké vozidlo v každé úrovni a projedete se v terénní čtyřkolce, kánoi, motorce, ponorce a využití byste měli najít i pro padák. I rozmanitost vozidel určitě přispěje k větší zábavě. Ale stále to nejsou žádné převratné změny, u kterých byste řekli „týo“, „točumim“ či „toseztohopo...“. Ani příběh točící se kolem čtyř artefaktů, ztracených před stoletími, jež mohou znamenat revoluci v genetice, asi nebude nějak převratný, i když animované sekvence budou opět parádní. Takže opravdovým triumfem, záchranou a důvodem, proč byste si měli kupit i třetího Tomb Raidera, je design levelů. John Romero vyzdvihuje design nad vše ostatní a i nová TR parta tomu musí věnovat maximum. V jedničce bylo několik hluchých míst, ve dvojce se to povedlo na jedničku a zde budou muset být ještě lepší. O to se chtějí postarat několika způsoby. Jednak to je ta slibovaná nelineárnost, kdy po absolvování první části budete ty tři následující moct projít v libovolném pořadí a pak se vše vyréší v páté poslední části. To ale není nic

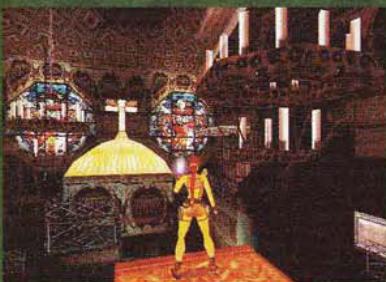


extra, důležitější je, že chtějí každou z těch částí pojmut jako samostatné komplexní dobrodružství, které bude každé takovým malým dílem Tomb Raidera. Lara začne své putování v Indii, kde bude pátrat po prvním z artefaktů, seskočí do džungle a prostřílí se skrz bengálské tygry, obří kobry či pirany. Pak je tedy pořád libovolné, zvolím třeba Londýn. Zde se hodí ten vyšší počet polygonů, díky čemuž budou budovy reálně i z hlediska architektonického a historického a zároveň samozřejmě budou nádherné na pohled, takže při návštěvě katedrály sv. Pavla budete ohromeni jako ve skutečnosti, nejedno překvapení vám po skyne muzeum voskových figurín, zavítáte i do národního přírodopisného muzea a při častém cestování po střechách londýnských



budov vás čekají i další „kulturní“ zážitky, jako třeba podzemka a kanalizace, takže mimo ochranky na Laru čekají i krysy a zombíci. V Nevadě navštívíte hlavně známou Areu 51, ovšem ne dobrovolně, neboť tam budete uvězněni, ale až po napínávě





automobilové honičce po poušti. Takže prvním úkolem bude najít zbraň a až pak vězení plné sledovacích kamer, silových polí, automatických kulometů či laserových plotů prozkoumáte. A když se povede zlikvidovat početné stráže a vypustíte raketu, dostanete se na povrch, který ale také není zrovna přívětivý, i když Lara právě bude moct ukrást i Stealth Bomber. Jen chvílkového oddychu se dočkáte v jižním Pacifiku, kde je sice krásná exotická džungle, která ale skrývá spoustu divochů a nebezpečné zvěře v čele s navrátivšími se dinosaury, takže se těšte na další střety s T-Rexem a akční sekvenci v divoké vodě. Následující skok je sice malý vzdálenostně, ale zato významný teplotně, neboť ze slunného Pacifiku se přesunete do mrazivé Antarktidy, kde bude všechno ovlivněno radiačí z meteoritu (z něhož pocházejí ony artefakty) a kde se vaše, resp. Lařino nové dobrodružství završí. Taktto tu kvalitu designu asi moc neoceníte, ale věřte mi, že vypadá velmi nadějně a že i finální verze potvrdí to samé. Potom by to byl od Core Designu výborný protiargument na naše stížnosti na nastavovanou kaši. I když nás na jednu stranu štve, že to je obyčejná komerce, tak přeci jen Tomb Raider udělal jméno nejen sobě, Core a Eidosu (i když tomu především), ale počítačovým hrám vůbec, takže si přeci jen přejí, aby Tomb Raider III nebyl jen třetím dobrodružstvím Lary Croft, ale stále výbornou hrou po všech stránkách (aby Honza nebyl naštvaný, že na něj opět padne recenze). A jestli nás zkáme, tak přestaneme nosit cop.

LEVEL

Tomb Raider III

Výrobce: Core

Distribuce: Eidos | Bohemia Int.

Typ hry: akční adventure

Datum vydání: listopad 1998

