

2 CD ZA STEJNOU CENU A PLNÁ HRA **GABRIEL KNIGHT**

nejprodávanejší magazín her s cd

LEVEL

cena: 49 Kč · 65 Sk | cena s 2CD: 135 Kč · 175 Sk | 12 · 1998 | IV. ročník

HERETIC II

STŘEDOVĚKÁ AKČNÍ RPG VE STYLU TOMB RAIDER

KING'S QUEST VIII

ROBERTA WILLIAMS OPĚT OŽIVUJE
SVOU SÉRII FANTASY ADVENTUR

THIEF: DARK PROJECT

ZLODĚJSKÁ AKCE
VE SKVĚLÉM 3D ENGINU

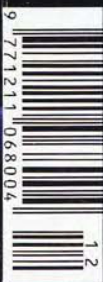
RECENZE:

BLOOD 2

FIFA '99

CARMAGEDDON 2

TOMB RAIDER III



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
czech & slovakia

www.level.cz

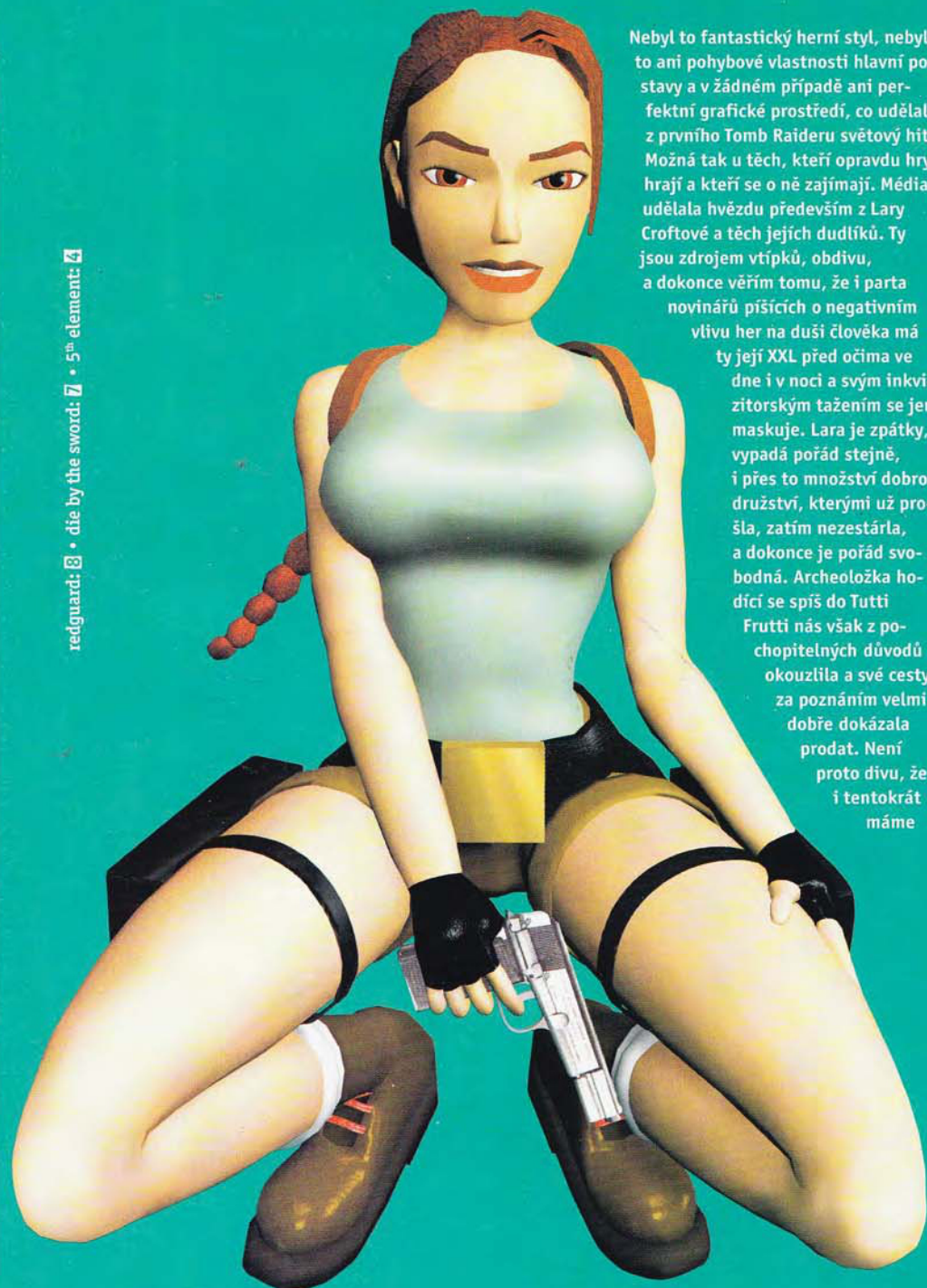
tomb raider III

demo na cd 12. 98

Karel Drda

Převratné a revoluční hry jsou vzorem pro ostatní tvůrce a stávají se velkým hitem. Od pokračování převratných a revolučních her se však čekají další a další zázraky. Nejhorší je, když nepřicházejí...

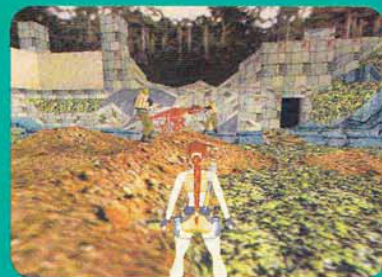
redguard: 8 • díle by the sword: 7 • 5th element: 4



Nebyl to fantastický herní styl, nebyly to ani pohybové vlastnosti hlavní postavy a v žádném případě ani perfektní grafické prostředí, co udělalo z prvního Tomb Raideru světový hit. Možná tak u těch, kteří opravdu hry hrají a kteří se o ně zajímají. Média udělala hvězdu především z Lary Croftové a těch jejích dudlíků. Ty jsou zdrojem vtípků, obdivu, a dokonce věřím tomu, že i parta novinářů píšících o negativním

vlivu her na duši člověka má ty její XXL před očima ve dne i v noci a svým inkvizitorským tažením se jen maskuje. Lara je zpátky, vypadá pořád stejně, i přes to množství dobrodružství, kterými už prošla, zatím nezestárla, a dokonce je pořád svobodná. Archeoložka hodící se spíš do Tutti Frutti nás však z pochopitelných důvodů okouzila a své cesty za poznáním velmi dobře dokázala prodat. Není proto divu, že i tentokrát máme

možnost všechna ta úskalí a útrapy opět prožít. Zatím to vypadá, že jsem hodně sarkastický, ale nebojte, i já jsem v řadě čekatelů na rande s Larou a její strnou kariéru s chutí pozoruji. Od třetího pokračování Tomb Raideru čeká každý množství vylepšení, a ono jich zase tolik není. Výměna vývojového týmu tak měla asi přinést nejen nové síly, ale především i pohled nezkažený předchozími dvěma

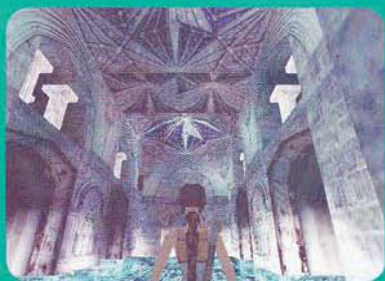
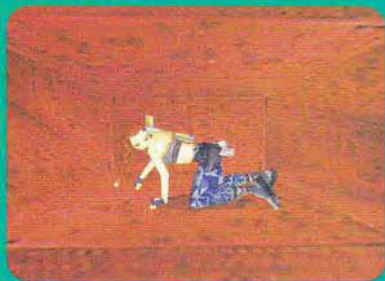


díly. Tomb Raider tak mohl dostat mnoho čerstvých sil do dalšího života. Po dohrání si však právě tímhle nejsem jistý a vlastně ani nevím. Prostředí, v němž se Lara pohybuje, není zase tak nové, opět to jsou pralesy, jezírka a řeky a samozřejmě polorozpadlé chrámy a ruiny. Na první pohled tak vypadá všechno stejně, ale zde musím konstatovat, že nějaké to vylepšeníčko by se našlo. Laňiny stopy v písku a na cestách považují už za docela běžnou věc, která mne zrovna ze židle nezdvihne – je to však příjemné a přispívá to k celkové atmosféře. Můj mnohem větší obdiv získal design všech úrovní. Textury na všech budovách jsou parádní a opravdu

detailní. Jenže tohle už bylo ve dvojce! Čeho si nešlo nevšimnout, jsou světelné efekty a stíny... ale to už tady také bylo, říkáte. Ano, ale vypadá to moc pěkně. Tvůrci si dali záležet na tom, aby trojka dostala do vínku větší dávku realismu-

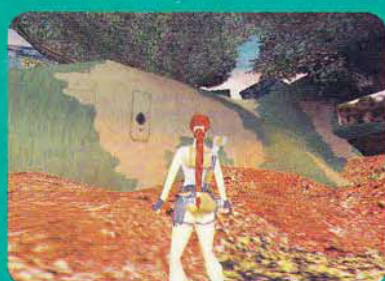
solutně všemu, co vás při hraní čeká. Po krátkém tréninku a nacvičení všech jejích pohybů jsem s postavou Lary splynul, dokonce jsem cítil, že mám i ty její... Celkem sympatický pohyb, který ukazuje, že bylo myšleno skutečně na všechno, je i fakt, že Lara se může, no nazval bych to poloplazením po čtyřech. Když jsem na tenhle pohyb přišel, kochal jsem se hezkou postavičkou a zároveň se těšil, jak budu moci prozkoumat neprozkoumatelné. To sice jde, a dokonce tohoto pohybu využijete někdy na 100 %, avšak v okamžiku, kdy jsem strávil v chodbách opět kdesi v nějakém pralesním chrámu asi dvě a půl hodiny a můj jediný postup kupředu byl možný jen díky neustálému podlézání a lezení v malých tunelech, za-

narazit na běsnící živel, to je trochu přitažené za vlasy. Hodně se mluvilo a psalo o vylepšené umělé inteligenci protivníků. Zde je patrný razantní posun především u různých havětí. Tygři, leguáni (takové to zelené s divně šišatou hlavou) a spousta další pralesní indické zvířeny převyšuje v Tomb Raiderovi o tisíc procent inteligenci lidí. Pokud vás totiž napadne nějaké to zvířátko, začnete logicky podnikat úhybné manévry (k nimž díky přidáním pohybům využijete všechny čudlíky na joypadu) a střelbou se ho budete snažit zneškodnit. Jenže, není to nijak jednoduché – zvířet totiž většinou podniká výpady, rychle se stahuje a opět útočí. Jejich obratnost je také o dost lepší. Vlci z jedničky jsou proti nim přestárle trosky na inva-

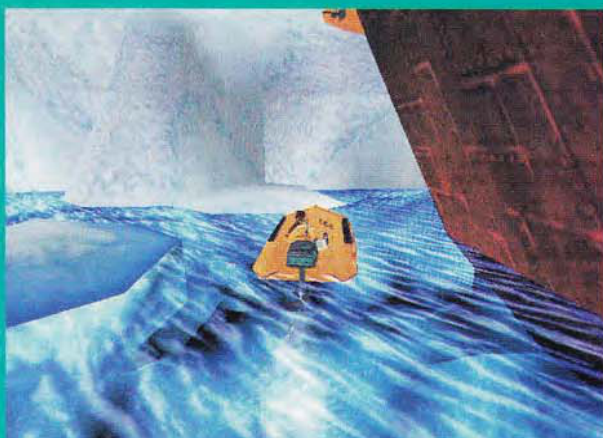
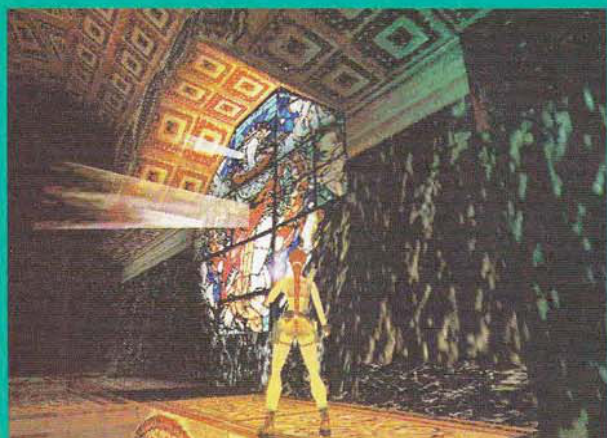


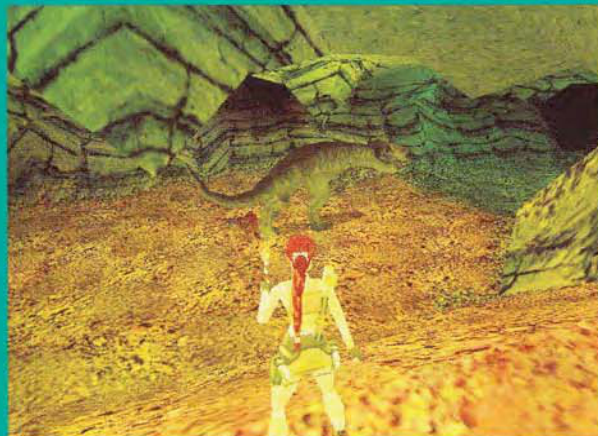
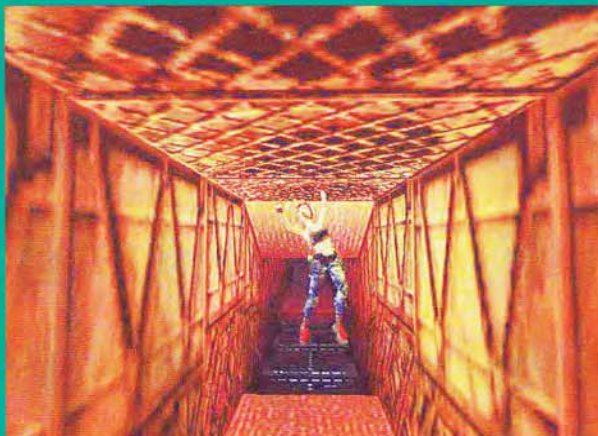
ti – co do pohybů hlavní hrdinky a samozřejmě i prostředí, v němž se pohybuje. Krajina je mnohem lépe a detailněji vymodelována, voda dělá fantastické vlny. Pokud se s Larou dostanete někde na mělčinu a musíte s ní nějaký ten kus cesty ve vodě ujít, všimnete si, že svým tělem rozráží vodu úplně stejně jako vy v letních měsících někde na přehradě, když si jdete zaplavat. Efektivně se totiž od jejího těla dělají vlny – nejen kruhy, ale i vlny, měnící se podle směru, kterým Lara jde. Další detail, který ukazuje, že tvůrci skutečně pracovali! Pohyby naší hrdinky jsou precizně dotaženy a nyní si již můžete být jisti, že díky její neohrabanosti zůstanete někde ve štýchu. Lara samozřejmě opět běhá, chodí, skáče, sedá si do podřepu a dělá takový zvláštní úhybný přemet, který zvládnou jen herci v hongkongských akčních filmech. Ano, konečně můžete postavu přizpůsobit ab-

čala mne z té její zadnice bolet pěkně hlava. Parádní jsou její výkony na lanech a při ručkování v různých výškách. Poměrně zajímavé je i realistické chování Lary ve vodě. Je škoda, že stále umí pořádně plavat jen pod vodou, a to i ve chvílích, kdy musí pouze přeplavat obyčejné jezírko. Ztrácí tak zbytečně něco málo ze své energie, a pokud přehlédnete ukazatel, může i zhebnout. Na druhou stranu její koordinace rukou, nohou a celého těla vůbec mne připadala opět o něco lepší. Co mne totálně našťvalo, byly podvodní proudy. Takhle to musí asi fakt vypadat i ve skutečnosti. Pokud jsem se do nějakého takového dostal, bylo téměř nemožné ho zdolat a můj vztek pramenil z toho, že jsem zde zahynul. Proudů pod hladinou však nebylo možné vůbec nějak vizuálně rozpoznat, a tak mne jejich přítomnost vždycky o to víc rozzlobila. Navíc pohled na klidnou hladinu jezírka a po ponoření



lidním vozíku. Střelbou lze agresora zstrašit, ten změní svoji útočnou strategii a není jednoduché ho zabít. U lidí? Sakra, co tohle má být za umělou inteligenci, když jejich jediný projev většinou spočívá v pohybu směrem k Laře. Například likvidace domorodců v jednom z indických chrámů vypadá následovně: Lara stojí v dostatečné vzdálenosti, střílí a domorodec se kouká. Za okamžik padá mrtev

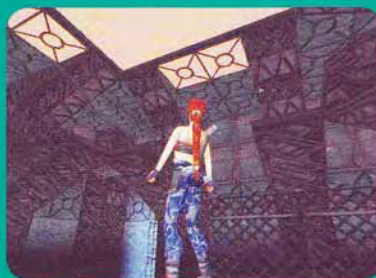
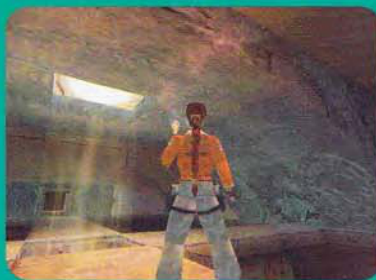




Příběh je standardní a není nijak originální, je však udělán tak, aby toho Lara musela procestovat opravdu hodně a abychom se dostali do končin, kam nejezdí ani Fischer. Na zem spadne meteorit – nádherně vyvedené intro, kdy tlaková vlna a požár likvidují vše živé – následně objeví cosi vědci v péřovkách na Antarktidě. Lara začne hledat artefakty, které v kompletním stavu pomohou zlepšit situaci lidstva – znáte to, medicína, geneti-

k zemí. Dobré, ne? Poněkud záluďnější jsou profesionální vojáci-padouši. Ti se alespoň rozhoupou k nějakému pohybu, ale není to žádná láva. Jo, a bacha na louče! Šel jsem chodbou (na tom není nic zvláštního) a proti mně se vynořil obtloustlý voják s pochodní v ruce. Sunul se k Laře takovou zvláštní kolébavou chůzí, což mne (Laru) na okamžik zmátlo, takže jsem netasil a nechal si ho přiblížit až k tělu. Z tloušťka se rázem stal velmi nepříjemný šmejď, pochodeň už nepoužil k osvětlování prostor, ale bez nějakých skrupulí mi moji hrdinku podpálil. Už jste někdy viděli hořet Laru Croftovou? Pokud není hned někde na doskok voda, je to absolutní konec!

Řešení hádanek samozřejmě spočívá především v přepínání – i zde jsem však zaznamenal zlepšení. Ohromná rozsáhlost všech levelů zaručovala, že najít ten správný čudlík a páku dá opravdu zabrat. Přesto, hlava vám z toho neupadne.



potemněnými uličkami a prolezete všechny důležité objekty a kanály. Zavítáte do muzea, kde na vás bude číhat takové množství pastiček, že i domorodec v pralese by se zastyděl.

Volný výběr levelů pak dává hráči i mnohem větší volnost při samotném hraní. Je jedno, kam se vypravíte nejdřív, ale závěrečné vyřešení všeho za polárním kruhem bude možné teprve tehdy, až všechno hezky zakončíte.

Opětovné používání všelijakých dopravních prostředků, jako je kajak, motorka a minidžipek, to je už normální, ale zlepšení přišlo v podobě ovládní. Proboha, tahle ženská musí mít problémy s chlapci...mne by tedy štvalo, kdyby partnerka jezdila v autě, na motorce (nemám řidičák), skákala a šplhala (byl jsem osvobozen z tělocviku) a střílela (nevíte, jak se nabíjí pistole?). Je to holt univerzální žena, kterou by díky jejím schopnostem viděl každý chlap raději za pultem v la-



ka, meliorace, atomové inženýrství. Prostě taková archa! Podíváte se do všech možných končin světa – zabrousíte do indických pralesů a chrámů, kde na vás bude útočit nejen havěť, ale budou vás ničit i přírodní pastičky – smrt v bažině, která není na první pohled nijak rozpoznatelná, to není zrovna hezká věc. Prolezete Pacifik a zakotvíte i v americké Nevadě. Asi nejzajímavější a nejlepší z celé trojky jsem získal pocit, když mne osud zavál až do Londýna. Po dlouhém a únavném putování v pralesích, kdy se dostavovala únava ze stereotypu, mne tohle zdvihlo opět ze židle. S Larou tak dáte sbohem všudypřítomné zelené a soustředíte se na precizní skoky a úhyby na střechách londýnských domů, budete utíkat

hůdkách – nikdo nemusí snižovat naše libido, že? Pokud čekáte lepší zbraně, zklamání vás, a jestli si myslíte, že to je větší akce, odpověď je stejná. Pokud však máte chuť sednout si k počítači a zahrát si nový Tomb Raider, tak jak ho znáte, paráda. Osobně mne chytla mnohem více atmosféra dvojky, ale ani trojka není k zahazení a ani v nejmenším nemám pocit, že bych se na okamžik nudil. Tak vám nevím, zda jsem to pochválil, nebo sepsul. Revoluce se nekoná, ale tradiční zábava, kterou Tomb Raider přináší, je opět tady. Hra i přes velmi slušné detaily a rozlišení chodí na Voodoo2 a 200MHz Pentiu více než plynule, takže už nám nic v té zimě nemůže chybět. Užijte si s Larou stejně jako jsem si užil i já. **LEVEL**

Tomb Raider III 8

Výrobce: Core Design

Distribuce: Eidos | Bohemia Int.

Min. hardware: P166, 16 MB RAM

Dop. hardware: P266, 64 MB RAM

3D karty: 3Dfx, Direct 3D

Multiplayer: ne

Platformy: Windows 95|98, PSX

Typ hry: 3D akční adventura

