

148 stran za stejnou cenu

číslo 60 ■ prosinec 1998 ■ ročník 5. ■ cena 60 Kč ■ cena s CD 150 Kč

score

Nejprodávanejší časopis o PC hrách

Tomb Raider 3
Heavy Gear II
Trespasser
Settlers 3
Uprising 2
Wargasm

score CD

TOMB
RAIDER
czech & slovakia

výročí
5
naroznění
let score

Quake 3
Diablo 2

exkluzivní recenze

FIFA 99
Blood 2
Trespasser

exkluzivně

exkluzivně

Half-life
Tomb Raider 3

50

nejlepších her všech dob!

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
czech & slovakia

www.score.cz

Tomb Raider 3

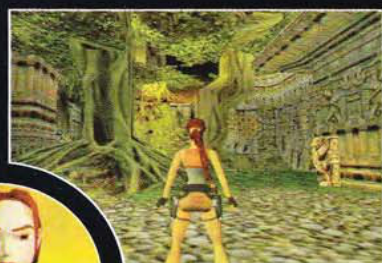
Jak to bylo ve skutečnosti aneb interview s Larou.



s příslibem, že mi pošle článek. A rok na to najednou vidím a nevěřím svým očím. *Tomb Raider*, hlavní role Lara Croftová. Všechno, co jsem mu vyslepičila, až na to, že žádný článek, ale imbecilní hra s ženskou, která by spíš pasovala do Lotos Klubu než do takovýhle bryndy. Oni si prostě z toho

povyprávět o svém posledním dobrodružství, které samo o sobě strčí všechny předchozí do kapsy. Taký jsem několikrát málem přišla o život, na to jsem nebyla zvyklá. Ale jedno upozornění hned na začátek - jenom jedno písmenko tam překroutíte a to, co s vámi provedu, nezapomenete do konce svého života. Chtěl byste, aby vás tahle noha kopla? Že ne?! To vám věřím...

Jenže v době, kdy ten *Tomb Raider* vyšel (ze zbytků mých zážitků, které se jim nevešly do prvního dílu dokonce udělali i pokračování, ale to už mi ukázat nepřišel, asi si moc dobře pamatoval, jak letěl ze schodů) jsem já měla úplně jinou práci. Aniž bych věděla, jak jsem se opět (pokolikrát už!) ocitla ve vleku událostí. Při průzkumu jednoho



Ano, vážně jsem to já, Lara Croftová. Nekoukejte se na mne tak podezřívavě, co jste čekal? To jste si snad myslel, že vypadám tak, jak mne ti pitomci nako- nec udělali? To si myslíte, že bych s takovou podvábou mohla někde pře- žít dýl jak několik dnů? S hárem jako z doby hippie, aby se mi všude zamo- talo? Teda já vám řeknu, když jsem dávala svolení s tímhle rozhovorem, pořádně jsem si vás proklepla. Já mám špatný zkušenosti s pisálkami a ještě horší s těma, co se za ně jenom vydávají. Ale chtěla jsem, aby se

konečně vědělo, jak to bylo s tím *Tomb Raiderem*. To byl totiž podraz, na který se zmůžou opravdu jenom lidi. Teda řeknu vám, zažila jsem věci, z kterých by ostatním stály vlasy hrůzou celé roky a odmítaly by lehnout kvůli zbytečné námaze. Ale lidi, ty to všechno předčí. Přišel za mnou, stejně jako vy, že by se rád dozvěděl, co všechno se mi nestalo, a pak o tom napsal nějaký článek nebo co. Já husa pitomá! Nechala jsem se strhnout tím, že se konečně taky někdo doví, co všechno se kolem nás skrývá. Žádná Akta X nebo něco takového, syrová realita. Tak jsem mu to všechno vylo- pila. On si všechno napsal, radostně pokyvoval hlavou, až mu ofinka padala do čela, a pak odsko- tačil



▲▲ Na to že to je virtuální, vypadá Londýn až moc schopně.

▲▲ Bujná vegetace proroste i bytelnými chrámy našich předků, co teprve až bude pro- růstat paneláky.

▲ Lařino krásné sídlo si nezádá se středově- kým hradem.

► Vzpínající se kůň shodil svatého Václava ze zad a čeká na svou Laru velitelku.



všeho, kde jsem mohla přijít o život, udělali nějakou hru, která to všechno staví do úplně jiného světla! On mi to přišel strašně pyšně ukázat, že místo článku raději udělali tohle, že je to lepší. Kdybyste viděl, jak jsem ho pro- kopla dveřmi, dával byste si moc velký pozor na to, co o mně někde napíšete. Jenže já o vás vím dost, abych měla jistotu. Vaše SCORE bude mít mnohem větší užitek z mé pravdivé výpovědi než z nějakých překroucených bácho- rek. Jsem sice ženská, ale tohle mi doteklo. Proto vám chci pěkně zatepla

prastarého indického chrámu jsem našla hodně zvláštní kamínky. Měl v sobě takovou zvláštní sílu, nebála bych se možná použít i slovo cha- risma, ale on nebyl živý, tak charisma nepoužiju. Sebrala jsem ho pro pozdější prozkoumání, a pak už šlo všechno ráz na ráz. Přítel, který mi čas od času obstarává informace (taký jeden z jeho mála legálních kšeftů, ale on je vážně dobrý, to byste nevěřili, co všechno dokáže zjistit. Však mi vás taky proklepl...!) dorazil s očima navrch hlavy a to, co mi začal vyprá-

CLASSIC
score
HIT



vět, bych normálně považovala za nesmysl, ale po tom, co už jsem zažila, nelze nic brát na lehkou váhu. Vyprávěl mi dlouhý příběh o tom, která meteorit na Zemi spadl a jeho záření sice podporovalo všemožné bujení fauny a flóry, ale s lidmi dělalo nekalé věci. To však domorodci, kteří po strastiplné mořeplavbě ztroskotali poblíž, rozhodně nemohli vědět, a tak samozřejmě nepřišli na nic jiného než ho začít uctívat a v jeho blízkosti plodit děti. Účinek se dal předpovědět na obyčejném dětském počítačle. Po několika generacích už to nebyli domorodci a kdysi tak šťastný a veselý kmen pomalu vymřel. Zůstaly po nich jen obrovské sochy.

Jakýsi Charles Darwin (podobnost jmen je dle mého jen čistě náhodná, ale za nic nemůžu ručit) po dlouhém časovém úseku, během kterého zatím vše zapadlo sněhem, našel zbytky této zmutované civilizace a jako památku si odnesl čtyři úlomky zvláštního kamene, který tam našel. Charlesova výprava však zanedlouho za blíže neurčených okolností pomřela a cesty kamenů se rozdělily. To už jsem začínala tušit, že to, co jsem našla v Indii, je pravděpodobně jeden z nich. Ale nejenom já začala pátrat po zbylých třech. Výprava, která mezitím v Antarktidě narazila na stopy po předchozích výpravách, si spočítala dvě a dvě a na vlastní pěst se vydali po stopách kamenů.

Já si zatím pohrávala s kamínkem a přemýšlela kam dál. Z určitých indicií (neptejte se mne, jak jsem na ně přišla, jsem přece ženská a mám nejen svou inteligenci - ať si Lachtan říká, co chce - ale i intuici) jsem věděla, že lze pátrat v Londýně, Nevadě anebo se vydat na jeden ostrov v jižním Pacifiku. Volba padla na Londýn, protože jsem už potřebovala trochu oddechu a civilizace. Jak jsem si naběhla, mi došlo až mnohem, mnohem později... V indickém chrámu jsem si připadla jako doma, všechno bylo takové podobné těm předchozím dobrodružstvím a jenom občas se stalo něco, co mi tak obvyklé nepřišlo - zjistila jsem například, že na některých stěnách chrámu



se dá výborně šplhat! Spousta hádank a rébusů, které se od starých vychytralých tvůrců daly očekávat, valící se kameny a otrávené šipky... Všechno už jednou viděné a prožité, jen náhlost a nenadálálost většiny událostí mne docela iritovala - takřka jsem neměla šanci na náhlé nebezpečí zareagovat, a to potom nezbylo nic jiného než Load. No, nebudu zabíhat do podrobností, ještě bych vám prozradila, jak to dělám, že jsem po tom všem ještě živá. Na konci chrámu čekalo jedno hodně ošklivé indické božstvo, které se pravděpodobně ráno podívalo do zrcadla a když si uvědomilo, jak moc velkou ostudu si udělalo tím, že vůbec vylezlo z podzemí na povrch, pořádně se naštvalo. A kdo jiné si to mohl odskákat než já! Naštěstí už jsem neměla na obranu jenom obyčejné pistole nebo brokárnu, ale našla jsem po předchozích dobrodružích nějaké lepší zbraně, takže božstvo už mělo za chvíli úplně jiné starosti než se trápit tím, jak hnusně vypadá. No, a co to má vlastně všechno společného s Londýnem?

Trvní díl vzbudil po celém světě hotovou senzaci. Z Lary se stává takřka uctíváný sex symbol (i když myslím, že zhola zbytečně). Tisíce a jeden designér her se od té doby pokouší zopakovat úspěch s podobnou hrou, po půl roce je vidět vliv Tomb Raidera takřka u každé akční hry. Bohužel, 99% z nich se nedá k dobrodružstvím Lary Nesmrtelné ani přirovnat. Výborný mix akční hry, výtečné podívané, dobrého příběhu prolínajícího se celým dějem a spousty hádank, které se však jako hádanky ani netváří. Není divu, že se Tomb Raider vyšvihl mezi nejprodávanější hry vůbec.



▲▲ Jízda na podvodním skútru v katakombách kanálů pod Londýnem.

▲ Tak o tomhle jsem mluvila jako o virtuální rubikově kostce.

◀ A raketometem do ní.

Víc než byste čekali. Po takovém skoro domovském pocitu z Indie mi atmosféra a dění v Londýně přišlo jak pořádná kudla do zad. Neuvěřitelně spleť labyrintů chodeb a plošin, v kterých se dalo jen s největším sebezapřením orientovat. Teda řeknu vám, tu jednu plošinku hned na začátku, kterou jsem zpočátku samozřejmě přehlédla, tu mi byl čert dlužný! To by snad ani nikoho normálního nenapadlo, že se tam dá skočit. Okolní scenerie sice fantastická, spousta detailů a být nedělní odpoledne, bylo by to výborné místo na sluncem prohřátý piknik, ale neděle nebyla a piknik už vůbec ne. No abych tu plošinku zbytečně nepřetvářila, bylo to možná až zbytečně těžké místo, ale už je to za mnou, tak to tak nevímám. Nejdřív jsem prošmejdila nějaké tovární komplexy, které možná už jenom ze zvyku hlídali najatí bouchači, kteří si mysleli, bůhvíjak nejsou namakaný do té doby, než potkali mně. Pak jsem si zaskákala po



▲ Idyllická příroda v jižním Pacifiku. Za bukem čeká dinosaur.

▲ Kolik ji může být - dvacet nebo třicet.

◀ S kajákem v klidných vodách.



konfigurace	
Výrobce	Core Design
Distributor	Eidos/Bohemia Int.
Systém	W95, W98, DX 6.0
CPU	P166 MHz
Paměť	16RAM
Harddisk	3 MB
Multiplayer	ne
3D	všechny karty
verdict	
Nejen nejlepší z Tomb Raiderů, ale možná nejlepší akční hra vůbec	

plusy	minusy
• neuvěřitelný design úrovní • hodný profesionálního architekta • iluze světočného světa, v kterém žijete • spousta postranních úkolů • fantastická komplexnost úrovní	• občas nelze zareagovat dřív, než zemřete • nutná prostoro-rová představitelost • Lara nemá nic v hlavě



▲ Auvaj jauvajs, do ruky jsi teda neměla.

► Já vím, že jsem si nekoupila lístek, ale ty zase nemáš odznak...

►► Úděl starých staveb, které nás přežijí.

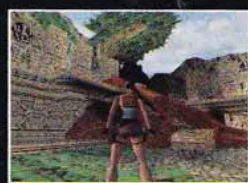
střechách a byla moc a moc šťastná, že nepatřím k té nezanedbatelné části lidstva, která trpí závratí. To bys sebou žuchla dolů natotata. A ze střech rovnou do podzemí! V zatopených kanálech mi nebylo zrovinka moc do smíchu, ale já už jsem ženská zvyklá na ledascos, tak jsem si ani moc nestěžovala. A navíc, na jednom místě někdo z údržbářů (budiž mu žaludek krokodýla, kterýho sežral, lehký) nechal podvodní skútr, na kterém jsem si bezva zajezdila a ušetřilo mi to spoustu času. Vylezu ven a koukám jako Rybka na Saharu, protože jsem v tunelu a přímo na kolejkách. Než se stačím rozkoukat, už cítím tlakovou vlnu vlaku, který se na mne řítí a jen taktak uskakuju před metrem do výklenku. To bylo vážně o fous! Po chvilce hledání jsem se nakonec dostala do dalšího podzemního labyrintu, který k mému překvapení propojoval několik zcela zapomenutých komplexů. Kdyby jedna velice známá banka věděla, že se dá tak lehce dostat k jejím podzemním sejfům, asi by dost nadávala. Ale to ještě nebyl všem překvapením konec, to tedy ani náhodou ne. Podzemí totiž mělo takové dost divné obyvatelé, původně jsem myslela že to jsou jenom bezdomovci, ale oni byli dost organizovaní a neměli mne

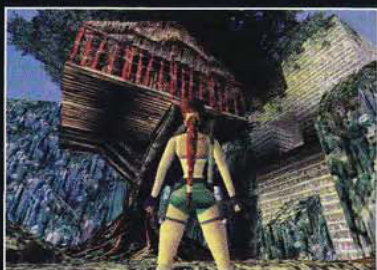
zrovna moc v lásce. Nakonec mne dokonce i přemohli a dovedli ke svému králi, jestli se to tak dá říci. Ten mi slíbil poradit, jak pokračovat dál, ale jenom pokud mu přinesu nějaký lektvar z doby starého Egypta. Jasně, že mi to přišlo vrcholně šílené, jak bych se dostala do Egypta, že. Jenže on měl na mysli národopisné muzeum. Tak jsem se tam vydala, rozlouskla takovou dost zvláštní virtuální rubikovu kostku a našla elixír. Pak už to nebylo nic tak zvláštního, král mne poslal do jednoho mrakodrapu, v kterém si taková fíflena myslela, že se jí povede vyrobit elixír mládí. Proto ty trosky dole! Výsledky jejich pokusů. Kráva - dělá si elixír a epileace a mužský to odskáčou a chodí kanálama. Sice látku, která ji omlazovala měla, ale bohužel jí nedošlo, že čím je hezčí a mladší, tím je blbější. Tak jsem se s ní chvilku honila po střeše mrakodrapu, a pak do ní pustila dvěstědvacet. To už teda nerozchodila, mládí nemládí. A já pádila dál, do jižního Pacifiku.

Zpočátku to (vlastně jako obvykle) vypadalo na brnkačku. Přijdu, seberu kámen a odejdu. Jenže ono to trochu přitvrdilo. Nejdříve jsem se prokousala přes několik domorodých vesniček a skončila, no kde jinde než v chrámu. Namlsaná tou nádhernou scénérií, kterou mi ten Andrejem (rozuměj Bohem!) zapomenutý ostrov nabídnul - bujná vegetace, jezírka a spousta skal, na které by byla radost si jen tak rekreacně vylézt... Jenže na to nebyl čas. Tak jsem se vnořila do nitra chrámu a začala se zase věnovat své práci. Tenhle patřil k těm menším, nechala jsem se tedy unést svým rychlým postupem a málem se mi to nevyplatilo. Na konci byl totiž pěkný



chyták, jen náhodou jsem to přežila. Vypadla jsem z chrámu až mi za patama hořelo a dostala se k prázvláštní vesnici na stro-mech. Nechtělo se mi chodit v nějakých domorodých výka-lech, tak jsem se vydala přes takou-ovou krásně prosluněnou louku... a na poslední chvíli zjistila, že to je past. Bažina tak hnusná a hluboká, že mi vlasy v zátylku stály samy od sebe. Nevěda, co dál, jsem se tedy přeci jen vydala do vesnice. Jaké bylo mé překvapení, když jsem v jedné chatce narazila na vojáka s ukousnou- tou nohou! Mou nabídku, že mu vyřežu dřevěné kopyto, aby mohl strážit malá domorodčata s díky odmítl a na oplátku mi daroval mapu. Chvilí jsem ji se zanicením studovala, pak mne jemně upozornil na to, že ji držím vzhůru nohama. Měl si něco ne zrovna lichotivého na adresu nás něž-ných poloviček, ale to jsem mu ráda odpustila, protože už jsem věděla, že vím, jak projít bažinou. Ani nevěděl, jak moc mi pomohl. Proskákala jsem bažinou a po hlavě se vrhla do dalších prostor. Mé překvapení bylo opravdu velké - čekaly na mne totiž trasky velkého vojenského letounu a jeho rozzu- řená posádka. No, nedívám se jím, spadnout já do týhle džungle, taky mi jebne. Zvlášť, když se všude okolo motají dinosauři. Ale ty už jsem znala z dřívějšíka, tak jsem se nenechala vyvést z míry a když nakonec znovu vyběhnul pěkně vypasenej Rexík, scho- vala se do díry ve skále a granátama ho rozstřílela na kaši. Uvnitř letadla nic moc zajímavého nebylo, takže jsem si skočila do jezírka poblíž, abych tolik nesmrděla a jen hodně málo chybělo k tomu, aby mne pirané v něm nese- žraly. Stihla jsem si všimnout páky, ale jak jí použít, když mne mezitím rozkou- šou? Nakonec jsem vyšplhala po stro- mech nad jezírko a dolů shodila jednoho Dino Saura. A pak zase chrám, to už byla brnkačka, zajezdila





jsem si konečně na kajaku, jak jsem si už tak dlouhou dobu přála a jenom starý šaman na konci mi dal trochu kapky. Využíval v pořadí už třetí šutr z kosmíru a nebyť mřel vrozené mrštnosti a inteligence, určitě by mne dostal. Nakonec se v efektním výbuchu zhroutil sám do sebe a já pokračovala do Nevady.

To jsem si mohla myslet, že v něčem tak velkém nemůžou chybět amici. Jasně, že si jeden z těch butýrků ulili pro sebe a v jejich supertajném komplexu, kam se prý nikdo nedostane, ho začali zkoumat. Jenže já nejsem nikdo. Trošku jsem se přepočítala, takže mne chytili a zavřeli. Toho bohdá nebude, aby Lara v cele dřepěla, řekla jsem si a utekla. Větrací šachta s hlídacím lasery mne dopravila až na základnu, jenže tam čekaly strážné s pořádně vymakanejmá zaměřovačema. Asi zase laser. Beze zbraně se ale moc dělat nedá, takže jsem se raději stále někde plížila a hledala, jak z toho překru ven. Nakonec se na mne přeci jen usmálo štěstí a já našla zbraň. To je hned o něco lepší. Během zbesílého úprku, kdy jsem nekoukala nalevo napravo, mne náhoda zavedla do skladu nejmodernějších utajených raket. Jasně, že to všechny okolo našťvalo jako psy. Ale to mne akorát podnítilo k lepším výkonům, proto mi nedalo žádnou velkou námahu jim zmizet a nakonec i najít ten poslední, čtvrtý kámen. Musela jsem si ho vzít silou, velitel mi ho jen tak za nic dát nechtěl, tak jsem ho vyměnila za jeho život. Aspoň už mám jistotu, jestli jsou pravda ty báchorky o mimozemšťanech v týchle lokaci. Jediný, co mne opravdu pobavilo na celém tomhle dobrodružství, byl únik v džípu, to byla legrace na druhou, ale skončilo to bohužel dřív než jsem se stačila rozkoukat.

Čtyři kameny jsem měla, tak co proba dál? Musela jsem ke kořenům, tam kde to všechno začalo. Pořádně jsem se tedy nabalila a hurá do země věčného ledu. Bohužel, přistání se moc nepovedlo a pilot při něm zařval (ne dost silně, aby přežil), ale já šla vyskočit. Bez vybavení a zásob, ale na to už jsem zvyklá. Přímou přede mnou se tyčil mohutný zamrzlý vrak ledoborce,

tam nějaké zásoby najdu, řekla jsem si a vydala se dovnitř. Probloudila a občas s pořádnou dávkou štěstí přezila všechny jeho nástrahy a pokračovala k antarktické chatrči, kde na mne čekal jeden z členů poslední výpravy. Průřvou jsem se spustila do starého města a v kostech cítila, že se konec blíží. Bohužel mi ani nadošlo, jak doslova lze tato slova brát. Ve chvíli, kdy se totiž čtyři kameny umístily na speciální podstavce, vyřítel se ze tmy poslední domorodec. Tedy, že by se mu muselo říkat domorodec, to tedy ne, ale ten dostatečně šílený výraz mluvil za všechno. Já se mu nedivím, mít šest nohou a všechny je koordinovat tak, aby jeden nezakopl, to se z toho taky zblázním. Proti mým zbraním však neměl šanci, a to prosím taky vládl silami nevypočitatelnými. Co bylo dál, si však, s prominutím, nechám pro sebe, protože není radno prozrazovat vše, obzvláště když jde o něco tak mimořádného. Víte, já se po nových stopách chci vydat tentokrát vážně sama a nemám zájem vykecat zase všem ostatním dobrodruhům, kam by se mohli vydat.

Tak to byl autentický záznam rozhovoru, který nám Lara poskytla jakožto „best magu, který jsem viděla“ (ironií osudu je, že SCORE je jediný mag o hrách, který kdy viděla...). To bylo asi tak před půl rokem. Její roztrpčení jste mohli sami vypořádat a redaktor, který s ní ten rozhovor dělal, bohužel touto dobou chodí kanálama, protože jakýmsi nedopatřením byl odprodán firmě CORE, která na jeho motivy dokončila již třetí pokračování kasovního trháku *Tomb Raider*. Ani se mu nedivím, protože být nakopnut takovou sloní nohou, jakou Lara má ve skutečnosti, bez virtuálních příkras, to opravdu nebude nic příjemného. A to prosím ještě nezjistila, jaké nevyvinuté dvojnice se SCORE pokusilo vydávat za její dvojnice. To bude kanálama chodit celá redakce, včetně vydavatele. Ale já jsem v tom nevině. Jakožto neutrální mám také výsadu to všechno zaznamenat a vysvětlit, protože já nic, já muzikální Lachtan.

Lachtan Kalivoda

score

9/10

Není divu, že když to vyšlo jednou, musí to vyjít i podruhé. Ať už tlačili hráči nebo tlačil marketing fy Eidos, druhý díl spatřil světlo světa velice záhy po prvním a pokoušel se o trochu jiný styl hraní, aby se vlk nažral a koza zůstala celá - rozuměj, aby lidé měli svůj druhý díl a recenzenti nemohli plkat, že to je úplně to samé. Druhý díl je mnohem akčnější než první a nebudu zbytečně pindat, když prozradím, že právě to spoustu hráčů zklamalo. Ale abych byl objektivní, tak velkou spoustu taky potěšilo. Nikdy se nedá zavděčit všem.

TOMB
RAIDER
czech & slovakia

ZIMA SOFTWARE
uvádí



detektivně komediální parodii

P O L D A

aneb

s poctivostí nejdřív pojdeš

V hlavní roli

Luděk Sobotka

dalších více než 30 postav

Jiří Lábus

Petr Nárožný

a další

- velký počet postav
- neobvyklé množství dialogů
- detailní animace
- logické zápletky (žádný systém všechno na všechno)
- propracovaný příběh se svérázným humorem
- SVGA grafika
- 10 hudebních skladeb
- více než 250 kvalitních zvuků

Vydejte se po stopách tajemného únosu v obci Lupany. Máte uniformu i zbraň, nejste zrovna svatoušek, a proto vezměte zákon do vlastních rukou. Od 1. prosince zakoupíte v prodejnách JRC pouze za cenu



JRC



599,- Kč

V České republice vydává ZIMA SOFTWARE. Zásilková služba: 02 - 581 15 98.