

# GameStar



## CD zdarma

Pro předplatitele

2x CD-ROM příloha

45 Kč

Plná verze: Wing Commander: Secret OPS

## Tomb Raider III

Exkluzivní preview



GameStar 0/98

**Plná verze**

**1. CD** Wing Commander: Secret OPS  
Datadisk k výtečné Prophecy

**2. CD**

**Demoverze:**

- Baldur's Gate, Carmageddon 2, Caesar 3, Jagged Alliance 2, Diablo II Video, F-16 Multirole Fighter Hardwar, Israeli Air Force, Civilisation 3 Video, Microsoft Motocross Madness, The Need for Speed 3, Tom Clancy's Rainbow Six, Rage of Mages, Railroad Tycoon II, Speed Busters, a další.

**Best of QUAKE + QUAKE II**

- Quake 1: Shareware version 1.06, QuakeWorld 2.3, Beyond Belief; Prodigy: Special Edition; Zerstoror: Testament of the Destroyer, Blahballetous movie, Quake Done 100%, Quick Quake Done Quick, Threewave, Capture the Flag, Quake-Rally, Future vs., a jiné.

**RailRoad Tycoon 2**  
**Heretic 2**

**Indiana Jones 3D**  
**Carmageddon 2**

**Baldur's Gate**  
**Rainbow Six**

**Need For Speed III**

# Tomb Raider 3

## Lara nikdy nevyhyne

Stalo se to už mnohokrát – vyšel Doom a záhy se objevily desítky povětšinou ostudných kopií. Vyšel Myst a stalo se totéž. Třetím příkladem budiž Command & Conquer či Warcraft II – hry, které strhly lavinu real-time strategií. Další na řadě jsou nyní logicky „third-per-

Raideru, 3D verzi Indiana Jonese od LucasArts a druhému dílu Hereticu od Raven Software.

Ani samotný Eidos nehodlá ponechat bez pozornosti svou největší a nejvýnosnější sérii a vydáním třetího dílu hodlá ukousnout největší část koláče zisku z prodeje tohoto typu her.

li, že by to vzhledem k silící konkurenci potřeby nemuselo vyjít a rozhodli se engine z 80% přepracovat, což je na jeden jediný rok pořádná honička. Nově se dočkáme dynamického a barevného stínování, vylepšené umělé inteligence, reálnější vody i všech pevných povrchů, ale například i deště, mlhy či šera. Itak je však otázkou, nakolik bude konkurenceschopný, tím spíše když dodám další (naštěstí poslední) špatnou zprávu – multiplayer opět nebude.

Dost však vyjmenování nepodstatných vychytávek v technologii, daleko důležitější je kvalita samotné hry. Třetí díl bude někde mezi oběma předchůdci a spojí atmosféru, kouzlo objevování a řešení hádanek z dílu prvního s akcí dí-



lu druhého. Přesto se očekává pokračování námětově bližší jedničky – bude tedy rapidně zvýšen počet hádanek a pastí na úkor ak-



Je tomu již hezkých pár měsíců, kdy Lara poprvé ohromila herní veřejnost nejen svým šarmem, ale i hratelností a technologií. Ta byla v takřka nezměněné podobě použita i v pokračování a přestože zde oproti konkurenci byly znatelné jisté grafické mezery, úspěch za-

son“ 3D akce, vždyť kdo jiný by měl v producentech vyvolat větší finanční naděje než série Tomb Raider a miliónová Lara Croft. A tak se na nás valí desítky více či méně zajímavých projektů, z nichž jsme se rozhodli věnovat cenné místo v premiérovém čísle GameStaru třetímu Tomb



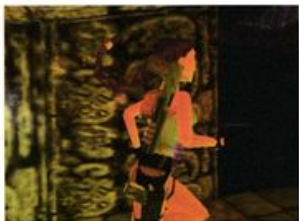
znamenalo opět obrovský. Eidos či samotní autoři Core Design si však uvědomi-

## Neill McAndrew

**zaměstnání:** modelka  
**datum narození:** 6. listopadu 1975  
**znamení:** Štír  
**míry:** 87D-60-88  
**barva vlasů:** hnědá  
**barva očí:** zelená  
**oblíbené jídlo:** jakékoliv italské  
**oblíbený nápoj:** červené víno

Fenomén Lary Croft, často označované za Jamese Bonda devadesátých let, je vskutku nekonečný. Do připravovaného filmu se volí mezi Demi Moore, Sandrou Bullock a Diane Lane, žádná z nich však není tak podobná originálu, jako pohledná modelka Neill McAndrew, která je již čtvrtou „oficiální“ Larou, poprvé představenou publiku letos v květnu na E3. Pravda, i ty předchozí mají něco do sebe, v Neill jako by však skutečně byl kousek Lary Croft.

ce a střelení, přesně tak, jak si to přáli respondenti rozsáhlého průzkumu Core Design, jenž měl odhalit



optimální vzhled dobrodružství Lary. Díky grafickým vylepšením bude prostředí daleko temnější a tedy i mnohem atmosférič-

ta vede přes nejrůznější lokace – navštívíme Indickou džungli, Londýnské podsvětí, ostrov v Pacifiku a dokonce i Nevadskou Area 51. Celkem se chystá 5 rozsáhlých epizod, které nebudou nijak lineární a lze je tedy hrát v jakémkoliv pořadí – s výhodami i nevýhodami, které různé cesty a pořadí skýtají.

Fandy Tomb Raidera rozhodně potěší množství protivníků i jejich umělá inteligence. Obyčejný žoldák může být nejen nepříjemným soupeřem, ale v určité



pohybů. V každém z levelů je navíc jeden motorizovaný dopravní prostředek

ketomet či poslední model Uzi.

Takže na závěr. Sliby jsou celkem zajímavé, uvidíme, zda jde autorům jen o vánoční tržby, o naše libido či o obojí. I když však



(sněžný skútr, kánoe, ale i obyčejný jeep), nemluvě o variabilitě arzenálu – nově tu bude ruční granát, ra-

## Tomb Raider 3

Žánr: 3D akční

Dokončení: listopad 1998

Vyvíjí: Core Design

První dojem: Dobry

tější, tma bude hrát navíc velkou roli v mnoha hádankách. Příběh sám není z pochopitelných důvodů příliš komplikovaný a jeho hlavním smyslem je umožnění variability prostředí – Lara musí najít a sestavit čtyři části meteoritu, který před mnoha miliony let spadl na Antarktidu. Meteor má obrovskou moc a sílu a je tedy cílem mnoha padouchů. Strastiplná ces-



tém stádiu hry i možným spojencem. Zajímavé jsou i vlčí či tygří smečky, kde se dá celý boj podstatně urychlit likvidací vůdce – zbytek se pak sám stáhne do ústraní. Minimálně stejně dobře to vypadá i s interaktivitou, kde se vzhledem k novému prostředí dá očekávat řada nových

splní vše co si předsevzali, bude mít slečna Croftová co dělat, aby odrazila útok konkurenčních titulů. A mimochodem, již nyní se hovoří o čtvrtém dílu, jehož vydání bude pravděpodobně spojeno s filmem chystaným Paramountem na konec příštího roku.

Jan Modrák

