

Více her za méně peněz

časopis bez CD: 39 Kč  
komplet s CD: 99 Kč

# GameStar

IDG

## Recenze:

**Half-Life**  
**Sin**  
**Blood 2**  
**Tomb Raider III**  
**Settlers 3**  
**Populous 3**  
**FIFA 99**

**Časopis s CD  
jen za 99**

## CD pro všechny:

**české návody: Half-Life & Sin**

**Settlers III**  
**Klingon Honor Guard**  
**Tomb Raider III**  
**Polda**

**První videorecenze  
na**



## CD pro předplatitele:

**Plná verze  
Lost in Time**



**TOCMB**  
czech & slovakia



# TOMB RAIDER III

ADVENTURES OF LARA CROFT



**Rok se sešel s rokem a Lara Croft si opět sbalila svůj dobrodružný batoh a vyráží za dobrodružstvím za zrcadlem vašich monitorů. Nutno podotknout, že batoh je to známý, až se někdy zdá, že na něm můžeme rozpoznat všechny důvěrně známé trhliny a záplaty.**

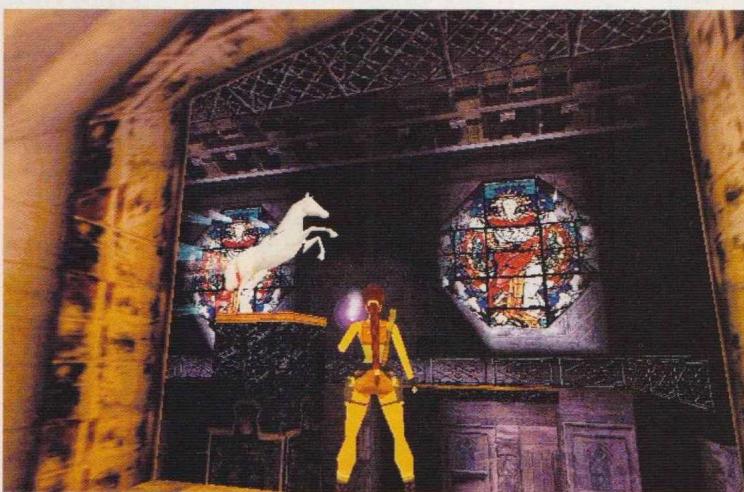
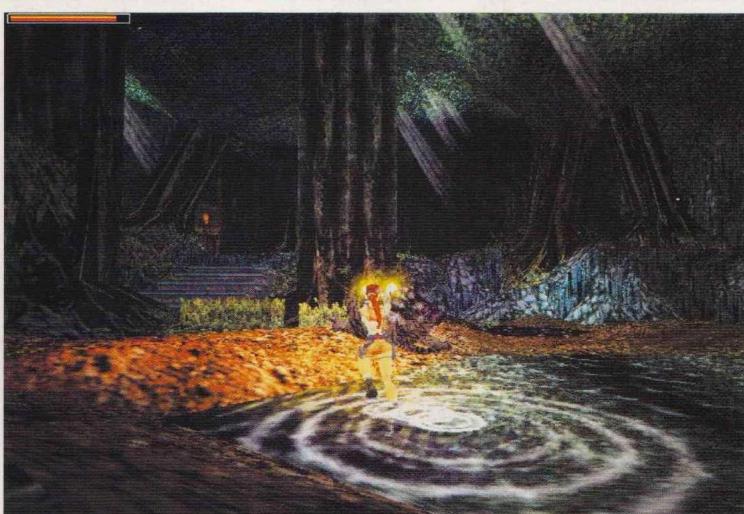
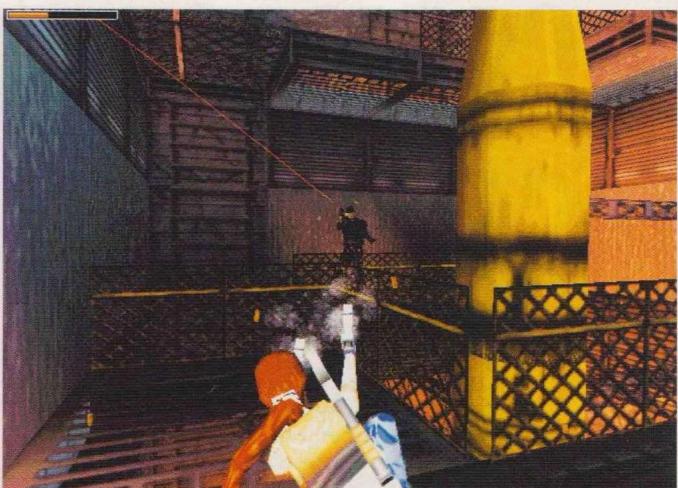
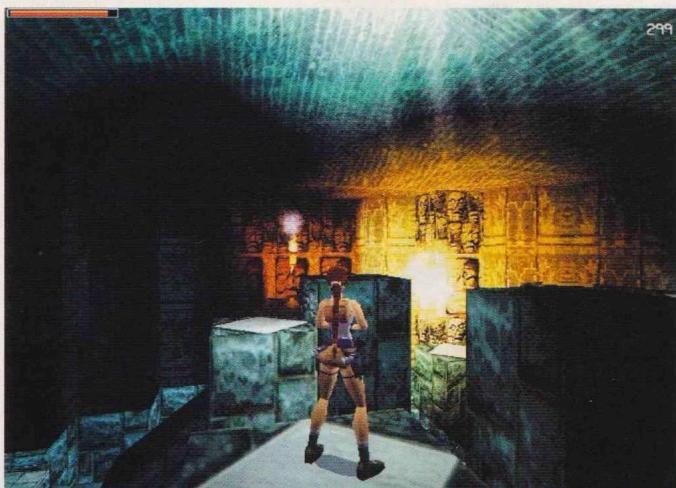
Přestože se v poslední době zdá, že originalita se opět navrací, v Core Design se patrně zastavil čas. Budete-li hru sledovat ze vzdálenosti cca tří metry od monitoru, asi jen těžko poznáte, zda se jedná o díl první, druhý či třetí. Ovšem na druhou stranu přiznávám, že s nosem na loket od obrázky lze poznat, že engine doznal určitých změn, i když předělání z 80%, o kterém se původně hovořilo, je poněkud diskutabilní. Konečně se objevila trojúhelníková polygonová síť, díky čemuž se Lara může pohybovat přeci jen plynuleji, než umožňoval starý systém skládající svět z kvádrů. Také voda, mlha, dešť a další efekty jsou zpracovány přeci jen lépe: na vodě se dělají kruhy, uprostřed deštěho pralesa uvidíte skrze vrstvu stromů prosvítat paprsky světla jako od Michelangella, vzduchové bublinky vypadají o něco lépe než dříve, hořící světlíky vytváří kourovou stopu a obzvlášť krvežízni-vé hráče určitě potěší krev střikající z vašich obětí ještě chvíli po smrti. Celý engine navíc vypadá jaksi přesněji – různé nepasující polygony a škvíry, kterými bylo v minulých dílech vidět tam, kam vidět být nemělo, jsou patrně už minulostí.

Co se děje týče, nečekajte žádné převratné změny. Zase je to staré, dobré „Lara jde tam a tam, hledá to



a to, brání jí v tom ti a ti, ale nakonec to najde a civilizace, tak jak ji známe, je zachráněna“. Tohle schéma fungovalo před dvěma roky a samozřejmě funguje i teď, ale přece jen – něco vody od té doby uplynulo, a očekávali bychom něco nového. Takhle nás čekají spletité chodby, tajemné jeskyně, opuštěné lodě a tajné vojenské základny. Stylově je třetí Lara bližší prvnímu dílu než druhému: méně střelby, více běhání a řešení logických (no, skoro logických) problémů.

Kam se všude podíváte? Celé dobrodružství začíná na skryté vědecké základně někde v indickém džungli, kde se Lara dozví příběh tajemného meteoritu, který před dávnými časy spadl na zem a evidentně to není jen tak nějaký obyčejný kus kamene. Pátrání po jeho dalších částech zavede Laru nejdříve zpět do civilizace: podíváte se totiž do Londýna, mimo jiné do katedrály svatého Pavla a do londýnské kanalizace. Pokračujeme do nejznámější tajné základny světa, totiž do nevadské Oblasti 51, potom



na ztracený ostrov kdesi v Pacifiku. Vyvrcholení nás čeká v mrazivých pustinách Antarktidy, kde najdete nejprve opuštěný ledoborec, nádherně se vyjímající v oslnivě bílých sněhových pustinách, a potom neméně opuštěné ztracené město. Pochopitelně, do každé oblasti si Lara oblékne nový obleček: staré dobré tričko a kraťasy a různé více či méně odvážné variace, neoprenový oblek nebo teploučkou bundu. A mochodem, když jsme u té odvážnosti: zdá se nám, že se Laře jaksi, hm, jak bysme to řekli, prostě, že má tak

trochu menší obvod hrudníku. Škoda. Bohatě si tuto ztrátu ovšem vynahradila novinkami ve výzbroji: pistole Desert Eagle, nová verze granátometu, samopal Heckler&Koch a další umožní Laře likvidovat nepřátele ještě efektivněji než dříve.

Ani nepřátele ovšem nespali na vavřinech (ostatně, žádné neměli). Jejich inteligence doznala mnoha vylepšení, některá zvítězí třeba dokází ve smečce útočit velmi koordinovaně (a tím nebezpečně), v některých úrovních budete muset proklouznout ne-

viděni kolem lidských hlídek – myslím, že to je velmi vítaná změna ve prospěch zábavnosti, přece jen, pořád zabíjet a zabíjet se za chvíli omrzí.

Co ještě dodat, *Tomb Raider III* je prostě pokračování série *Tomb Raider*, to je asi nejpřesnější, co o této hře lze říci. Eidos se prostě snaží dostat ze svého hitu každý potenciální dolar. Otázkou je, zda je to to, co si hráč žádá. Mám za to, že *Tomb Raider III* bude alespoň zpočátku dobře prodávaným titulem, Lara Croft bude jistě i tentokrát přitahovat koupěčtivé pařany, kteří od ní koneckonců očekávají přesně to, co dostali již dvakrát. Někteří z nich ale budou možná přeci jen trochu zklamáni určitou omšelostí herního námětu. Netvrďme, že mohl třetí díl *Tomb Raidera* vypadat o mnoho lépe, otázkou je, jestli je vůbec možné vyvinout 3D hopsačku viděnou z třetího pohledu, jejíž hlavní hrdinkou bude Lara Croft tak, aby se ve hře objevilo něco alespoň trochu inovativního. Nejspíše ne, pročež se spokojme s konstatováním, že *Tomb Raider III* je jistě zajímavou hrou pro milovníky a nadšence dílů předchozích, nicméně ti, kteří minulá dobrodružství prsaté vykračáčky hrobek pokládali za celkem nadprůměrnou záležitost, budou zklamáni a raději by měli zkoušet něco přeci jen originálnějšího.

Vladimír Mrázek

8 0044

## Tomb Raider III

Záhrn: third person 3D akce

Výrobce: Core Design

Vydavatel: Eidos Interactive

Systém: Win95/98

Jazyk: anglický

Multiplayer: ne

3D akcelerace: D3D

Minimální konfigurace:

P 90, 16 MB RAM,

HDD 100 MB, 2x CD

Optimální konfigurace:

P 200, 64 MB RAM,

HDD 200 MB, 8x CD, 3D karta

Hratelnost

Dobrá

Grafika

Velmi dobrá

Zvuk

Dobrý

Obtížnost

Průměrná

Celkem pěkná hra, bohužel už potřetí a v takřka stejně nezměněné podobě.

65