



10 EXKLUZIVNÍCH DEMO HER NA CD

TOMMI MÄKINEN, BLAST RADIUS, THEME HOSPITAL, CIRCUIT BREAKERS



LISTOPAD 1998 | 230 Kč | 270 SK | US \$6.95

Oficiální ČESKÝ

PlayStationTM

Magazín 7

SEZNAMTE SE

TOCA 2

- NA PLNÝ PLYN

Návrat závodního šampióna!

TOMB RAIDER 3
ABE'S EXODUS
ALIEN RESURRECTION
THRILL KILL

*Důvěrný pohled na nejžhavější
tituly herního podzimu*

NOVÝ TOP SECRET

*Rubrika cheatů, tipů a návodů v novém
a větší provedení s masivním
zakočením seriálu o FFVII*

VELKÁ SOUTĚŽ
ŠŤASTNÁ TŘINÁCTKA

*O skvělé hry: Resident Evil 2,
NBA Live 98 a Test Drive 4*

PLUS RECENZE! Ninja, Wild 9, Wild ARMs,
R-Types, C&C Red Alert: Retaliation

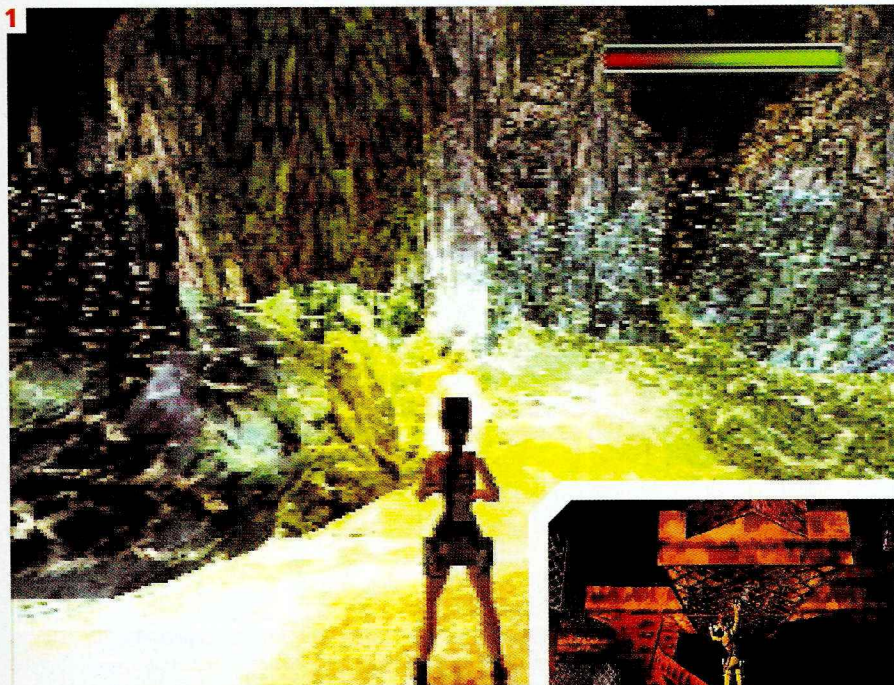
Nejprodávanejší PlayStation časopis na světě

BOS

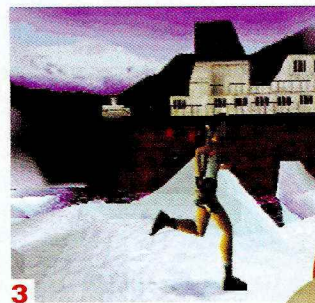
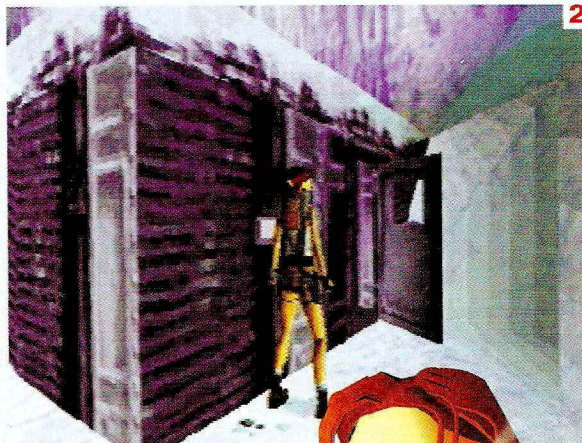
Vydává Art Consulting s.r.o., vydavatel časopisu

score

TOMB RAIDER
czech & slovakia



(1) Nové světelné efekty v plné parádě. **(2-3)** Nový engine umožňuje Laře zanechávat stopy ve sněhu,...
(3) ...šplhat a ručkovat.



TOMB RAIDER 3

Třetí akce Lary se zdá být nejlepší.



Troy Horton

■ Zaměstnání: producent

■ Popis práce: Objednávání pizzy, činy, ovoce atd., když tým pracuje do noci.

■ Vliv na tuto hru: Pochopitelně především předchozí dva tituly, ale hlavně první díl a také věci, které jsme viděli v jiných hrách, ale místo abychom je slepě kopirovali, snažili jsme se na nich postavit něco nového.

■ Oblíbená hra: Můj oblíbený playstationový titul je *Soul Blade*, stále se prostě musím dívat na ten úvodní videoklip. V současnosti se mi také hodně líbí *Circuit Breakers*, režim pro čtyři hráče, je to taková legrace.

Styl: 3D akční adventura

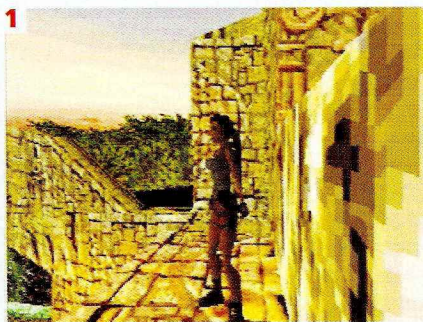
Distributor: Eldos

Výrobce: Core Design

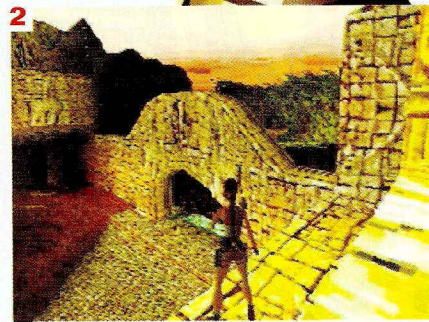
Datum vydání: konec listopadu

Věstit, co bude největším playstationovým hitem roku, je poměrně snadné: prostě napišete vedle sebe slova *Tomb Raider* a číslovku 3, přesně v tomto pořadí, a pak je přečtete. Lara běhá, skáče, poskakuje, plazí se a šplhá ve svém novém dobrodružství. Stejně jako v *Tomb Raider 2*? Ne tak úplně, říká producent Troy Horton...

Takže, co by jste řekl lidem, kteří si myslí, že *Tomb Raider 3* je další pokračování v zavedené řadě? Co se týče řady *Tomb Raider*, je tato hra hratelně a graficky zdaleka nejlepší. Předchozí tituly byly tak dobré, jak to jen tehdejší možnosti dovolovaly. Díky postu-



(1) Možná nevypadá odlišně, ale při hře tomu tak skutečně je. **(2)** Úrovně se otevírají do rozlehlých prostor, přičemž, ačkoli máte východ stále na očích, zdá se téměř nedosažitelný...



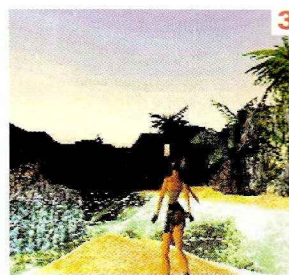
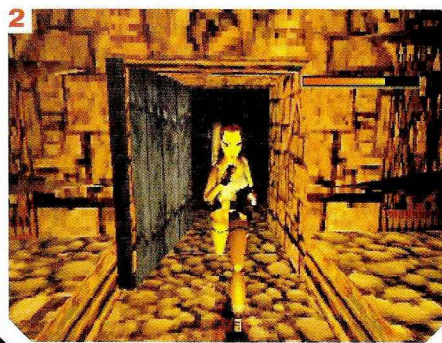
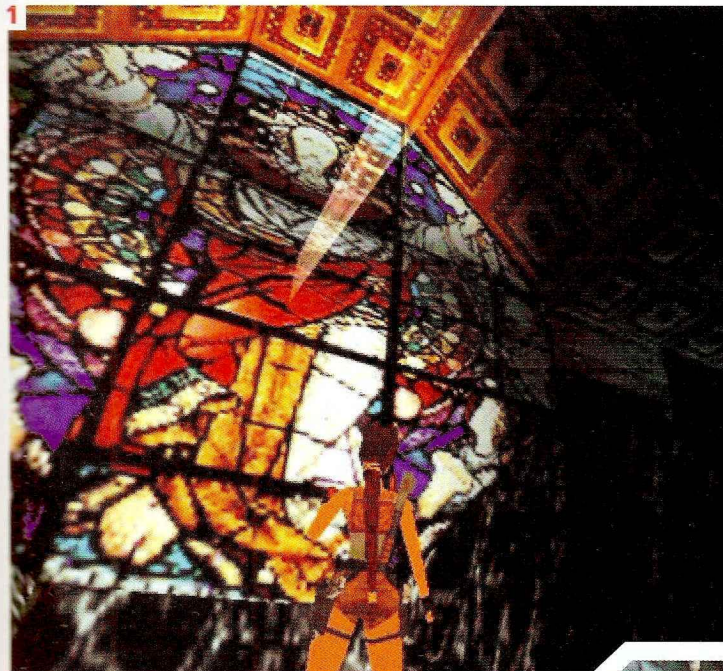
pujícímu vývoji technologie jsme byli schopni zdokonalit grafickou stránku ještě více. Playstationová verze poprvé běhá v hi-res, engine se dočkal optimalizace, takže chodí rychleji, a Lara vypadá díky nové animaci a modelování mnohem lépe. A také, což je možná vůbec nejdůležitější, značného zdokonalení se dočkala i umělá inteligence. Zaútočí-li Lara na

nějakého nepřítele, ten může utéct a přivolat si kumpány, kteří si na ni počíhají ze zálohy. Dále jí nějaká jiná postava může ukázat východ ven nebo se naopak může rozběhnout a východ uzavřít, takže si Lara bude muset hledat jiný východ.

Má tato hra něco, co předchozí hry nemají?

Playstationové rozlišení na našem posledním produktu je 512 na 240 pixelů na obrazovku. Obě předchozí hry byly 320 na 240. Jak vidíte, je to velký rozdíl, který okamžitě poznáte, když celou věc spatříte na vlastní oči. Zároveň se nám podařilo kombinovat používání prostředí s prvky umělé inteligence, což tu dříve také nebylo.

[1] Jedna z vitráží při pohledu zevnitř katedrály sv. Pavla v Londýně. **[2]** Před Larou se neschová ani komůrka - směle do toho! **[3]** Hezká pláž. **[4]** Studený sníh. **[5]** Halóóó! Je někdo doma?



O co tedy jde Laře tentokrát? Nechci toho prozrazovat příliš, ale v příběhu jde v podstatě o to, že před miliony let do země narážila komet a zapříčinila vyhynutí dinosaurů. Uprostřed této komety se nalézal vysoce radioaktivní kámen. Ten představoval téměř neomezený zdroj síly, ale stejně tak velice zvláště působil později na lidi, kteří s ním přišli do styku. Tuto skutečnost objevil před mnoha lety slavný dobrodruh a tématu se chytili i moderní vědci, a to tehdy, když jeho záznamy objevili v lodním vraku na oceánském dně. Laru najal její starý známý (jeden z oněch vědců), aby mu pomohla najít

všechny chybějící kousky kamene, které jsou v současné době roztroušené po celé zemi.

Kde se jednotlivé úrovně odehrávají?

Na každém místě se odehrávají různé úrovně. A místa jsou: Indie, Antarktida, Jižní Pacifik, Londýn a Nevada.

Kolik má hra úrovní? Obsahuje rovněž tréninkovou úroveň?

Celkem je zde 15 úrovní plus Lařin domov. Pro ten plánujeme speciální překvapení.

Povíte nám něco o nových vozidlech? Kde je máme hledat a co všechno Laře umožňují?

Tak v Jižním Pacifiku je například kajak, část úrovně se odehrává

v peřejích. V Indii má k dispozici kolo, na němž asi zažije pěknou honičku, pak ještě narazí na důlní vozík, no a v Londýně ji čeká něco na způsob malé ponorky...

A co takhle její nové schopnosti?

Disponuje nejrůznějšími novými chvaty a zbraněmi. Může šplhat jako opice, plazit se, potápět se, sprintovat, pochopitelně dokáže používat všechna vozidla i všechny chvaty z *Tomb Raidera 2*.

Jsou zde nějaké obzvláště pozoruhodné prvky týkající se hratelnosti, například nějak využívající nové Lařiny schopnosti? Nové prvky se týkají

hlavně interakce s prostředím, jejích nových chvatů a využití nově pojaté umělé inteligence. Při kombinování všech těchto prvků museli tvůrci jednotlivých úrovní přemýšlet o struktuře prostoru mnohem více než obvykle. Lidi patrně překvapí celá řada nových věcí.

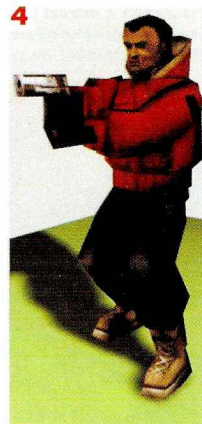
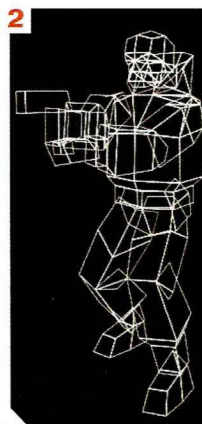
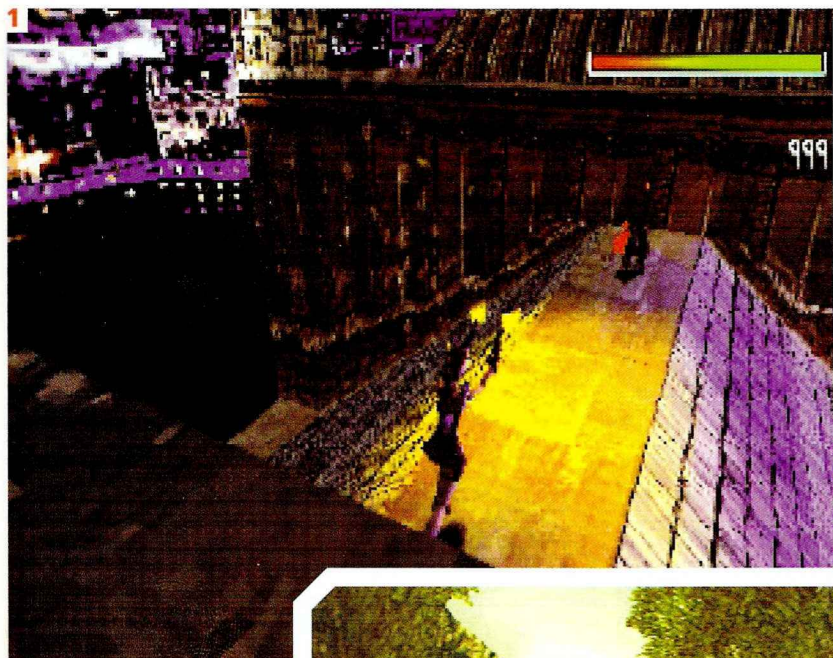
Je možné si hru kdekoliv uložit? Nepřišlo vám, že ji to činí příliš snadnou?

Ukládání hry bude tentokrát jiné, než tomu bylo u předchozích verzí. Máte pravdu, že v *Tomb Raiderovi 2* to bylo příliš jednoduché, na druhou stranu velké množství lidí s tím bylo naprosto spokojeno. U *Tomb Raidera 1* byl

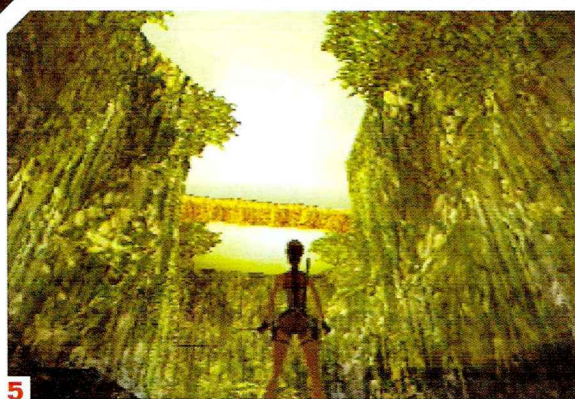


[1] Kolem Lary burácí pěníci peřeje. Kdyby tak měla kajak... **[2]** Lara si vychutnává večerní procházku.





[1] Šarvátká s pistolemi ozbrojení útočníky na střeše katedrály sv. Pavla. **[2-4]** Tentokrát jsou postavy propracované do detailu. A díky nové polygonové technologii již nevidíte výpadky. **[5]** Jak si teď myslíte, že se tam Lara dostane? **[6]** Počkejte, až uvidíte efekt tekoucí vody.



vydáte a pak si můžete při dalším hraní vyzkoušet další části hry - PSM.)

Která součást hry je nejlepší?
Je tam toho mnoho, každý se činil, jak nejlépe mohl. Nepovažuji žádnou součást hry za úplně nejlepší, ale pokud byste naléhali, pak bych si patrně vybral střílení s raketometem. No a také samozřejmě ona umělá inteligence, o které jsem toho tolik namluvil.

Proměnila se nějak Lara?
Je to nový model. Kromě zcela nových animací stojí za zmínku skutečnost, že její polygonový model je v TR3 mnohem vyšší. Obdivovatelé se mohou těšit také na novou garderobu. (A díky jemnější animaci a mnoha novým detailům vypadá velmi realisticky - PSM.)

Stojí za hrou nový tým, nebo je to stále ta stará parta?

Je to úplně nový tým, a talentovaná individua, které se v něm vyskytují, vytvořila z hry úchvatnou záležitost. S novou partou přichází nové nápady, a to má pak obrovský efekt na proces vývoje.

Která část vývoje hry vám způsobila nejvíce trápení?

Starý systém polygonů prostředí byl založen na krychlích, toto bylo změněno, takže v současnosti jsou úrovně kresleny trojúhelníkovitými nepravidelnými mnohostěny. To vytváří mnohem přirozenější a hladší vzhled. Nejobtížnější bylo zařídit, aby tyto trojúhelníky fungovaly organicky.

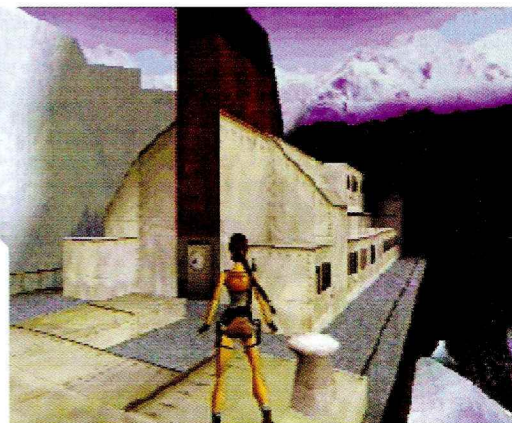
Core Design: hezké místo nebo peklo na zemi?
TO NEJLEPŠÍ!



systém ukládacích krystalů skvělý, neboť člověk musel mnohem více přemýšlet o tom, co udělá. Právě k tomuto prvku napětí se chceme vrátit, ale chystáme se to udělat přeci jen trochu jinak. (Mezitím jsme zjistili, že budou existovat dvě volby pro hraní hry: normální a snadná. V první z nich potřebujete krystaly (nebo jim podobné věci), ve druhé můžete hru uložit kdekoliv - PSM.)

Je pravda, že nová hra nabízí spíše návrat k starému průzkumnému ladění prvního dílu?
Copak se vám nelíbilo akční střílení ve druhém díle? Boje byly v Tomb Raiderovi z opravdu skvělé, ale asi nejsou tím, o čem tato hra má být. Tento prvek zůstal v určité míře zachován, ale tentokrát je zde přeci jen více

puzzlů. Atmosféra jednotlivých úrovní bude taková, že do sebe hráče přímo vtáhne a přivede jej k tomu, že bude chtít úroveň náležitě prozkoumat. Skrze jisté sekce povedou alternativní cesty, které budou celou záležitost ztěžovat či ulehčovat. Pochopitelně obtížnější cesty vám po jejich projití poskytnou větší uspokojení a je více než pravděpodobné, že získáte i větší odměnu. (Úrovně, místo toho aby kopírovaly lineární strukturu předchozích dílů, se spíše rozvětvují, takže si můžete vybrat, na kterou cestu se



[1] Jak se sem jenom dostala ta velická loď? **[2]** A co zlého číhá uvnitř? Raději si připravte bouchačky...