



10 EXKLUSIVNÍCH DEMO HER NA CD

TOMBI, TEST DRIVE, NINJA, G-DARIUS, S.C.A.R.S., CIRCUIT BREAKERS



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

Oficiální ČESKÝ

PlayStation™ Magazín 8

F1 98

EXKLUSIVNĚ - UVNITŘ ČASOPISU

Čerstvé pokračování
populární závodní
hry od Psygnosis
vyráží na trať!

TOMB

RAIDER 3

Velký PrePlay
k třetímu pokračování
nejslavnější herní série
na sklonku milénia

CHCETE
SE PORVAT?

Nejrozsáhlejší rubrika Top
Secret plná všelijakých tipů,
cheatů a podvûdků s důrazem
na bojové hry: *Tekken 3*, *Dead
Or Alive* a *MK 4*

NEJVÍCE RECENZÍ

Mimo jiné: *Duke Nukem: Time to Kill*,
Tenchu, *Bust A Groove*, *Medievil*, *Fifth
Element*, *Future Cop LAPD*

TOMB
RAIDER
czech & slovakia

Nejprodávanější PlayStation časopis na světě

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

score

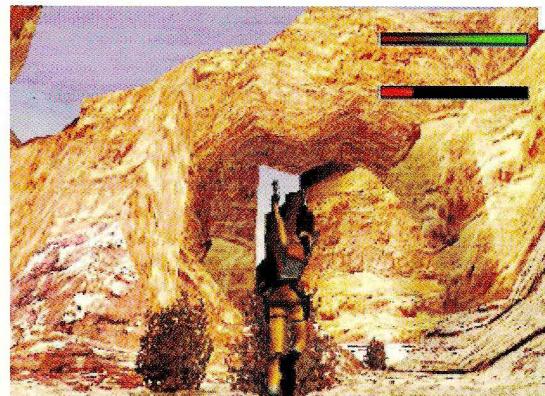


Větší a bezpochyby lepší, ale stále *Tomb Raider*, může být vždy jen dalším pokračováním též ideje, nemám pravdu? No nemám pravdu?

Už vás nenecháme na pochybách - ano, *Tomb Raider 3* bude absolutně skvělý. Bylo by velice jednoduché a laciné postavit se k této hře cynicky, k faktu, že jde o další pokračování bez nejakejšich obrovských revolučních změn. Lara opět cestuje X světy, rozdelenými do X úrovní a hledá X. Běhá, skáče a dělá různé věci. Pokud se vám hnusily *TR 1 a 2*, budete nenávidět i toto. Šmíráci, kteří zatím museli přivít při hrání oči a popustit uzdu své fantazii, budou tak muset činit inadále.

Otestovali jsme velký kus hry, Area 51, velmi významnou oblast hry, a stačilo nám prvních 30 sekund, abychom si uvědomili, jak zatraceně dobrý třetí díl *Tomb Raidera* je. Není správně se hře vysmát nebo ji zlehčovat, protože tato nejnovější epizoda naopak vůžně aspiruje na titul dosud nejlepšího *Raidera*.

Jako obvykle je hra velká, obrovitánská. S 15 úrovněmi rozprostřenými do pěti samostatných oblastí (tři úrovně na oblast). Tentokrát budeme provádět nepodobitelný larovský průzkum Indie,



[1] Jedna pěkná skalní formace pro vás. Jenom pozor na supy.
[2] Zabij, nebo budeš zabít.
[3] Polynesané nejsou přehnaně pohostinné.



Londýna, Nevady (prostředí Area 51), ostrova v jižním Pacifiku a Antarktidy.

Podle toho, co jsme dosud viděli, je každá úroveň skvěle ztvárněná. Ta bujnost a realismus jsou možné (jak bylo řečeno už v rozhovoru s producentem hry, Troyem Hortonem, v Primal Screen minulý měsíc) díky horizontálně dvojnásobně vyššímu rozlišení obrazu. Grafika *TR3* je ostrá jako brýlovka, její detailnost a krása designu tak díky daleko výkonnějšímu 3D algoritmu je prostě fenomenální. A také, ačkoliv to na první pohled možná každý nepostrehne, virtuální svět se nyní skládá z nepravidelných trojúhelníkovitých mnohostěnů, a nikoli z nepřirozených kvádrů, což, a toho si po pár minutách hraní už všimne každý, dává exteriéru mnohem organičtější vzhled, o další kousek blíže reálnemu světu. K tomu si přičtěte všechny nové reál-



nější efekty jako mlhu, paprsky světla a odrazy, a máte dosud zdaleka nejlépe vypadající hru řady *Tomb Raider*.

Značného pokroku samozřejmě dosáhl i samotná Lara, se svým zbrusu novým polygonovým modelem a s novou „vyhlazovací“ technikou, která ještě více zjemnila její



■ VÝROBCE:

Core Design

■ DISTRIBUTOR:

Eidos

■ DATUM VYDÁNÍ:

listopad

■ STYL:

Je to Tomb Raider!

■ ZEMĚ PŮVODU:

Velká Británie

■ POČET HRÁCŮ

1

AREA 1: INDIE

Tady najdete v džungli vědeckou základnu, kde se kvůli kamenu zbláznil jeden z výzkumníků a zabil své kolegy pomocí nově získaných telekinetických sil. Dr. Willard, tamní významný vědec, vysvětluje Laře příběh o kamene a dají za úkol, aby se poohlédla po ostatních třech a odevzdala mu je v Antarktidě.

CO BUDÉ MÍT NA SOBĚ?
Tradiční tyrkysové tilko a šortky.

JAK TO TAM VYPADÁ?
Odehrává se to hlavně venku

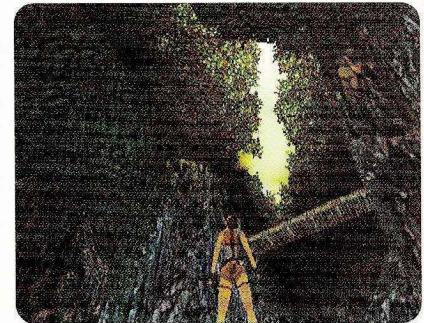
v horké a vlhké džungli, ale podrost je plný známků starých civilizací, jež se musí prozkoumat.

KOMO SE BUDEME BÁT?

Bengálského tygra, opici (které útočí ve skupinách a chtějí vám ukrásti zásoby a zbraně), pirána (které přebývají ve jezírkách), kober (ve skalách) a supů, kteří krouží nad hlavou. A pozor i na tekoucí písek.

ČÍM SE SVEZEME?

Na motorové čtyřkolce, aby se Lara mohla rychle přesouvat v drsném terénu.



AREA 2: LONDÝN

Po procházce po střechách se Lara spustí dolů u katedrály Svatého Pavla a pak ji čekají kanály a tunely místního metra. Od tutu najde přístup do mrakodrapu a do ustřední zločinecké společnosti, které vlastní druhý kámen.

CO BUDÉ MÍT NA SOBĚ?
Tilko a šortky jako předtím a později neoprenovou kombinézu.

JAK TO TAM VYPADÁ?
Noc, spousta budov, po kterých je třeba vyšplhat.

Podvodní sektory jsou přiměřeně temné a chmurné. Svatý Pavel sem vnáší gotickou atmosféru jako protiklad k diehardovskému pocitu z mrakodrapů.

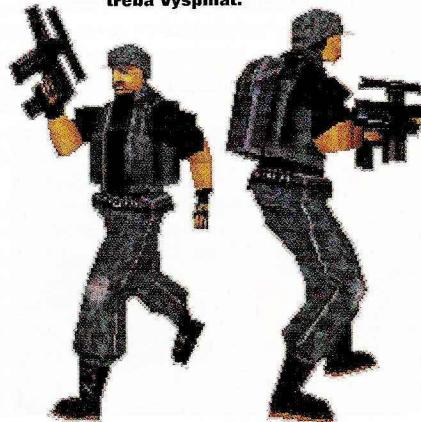


KOMO SE BUDEME BÁT?

Krys, netopýrů, krokodýlů, ženského bosse, stavebního dělníka, plovoucí mrtvoly, různých vojáků a strážců a několika zemřelých králů a královen z historie britské monarchie. OK, to zas ne.

ČÍM SE SVEZEME?

Osobní miniponorkou. Přesně to potřebuje Lara na rychlé přesuny systémem kanalizače.



[1] Hra je plná spínačů a dveří, ale je tu i spousta nových hlavolamů.

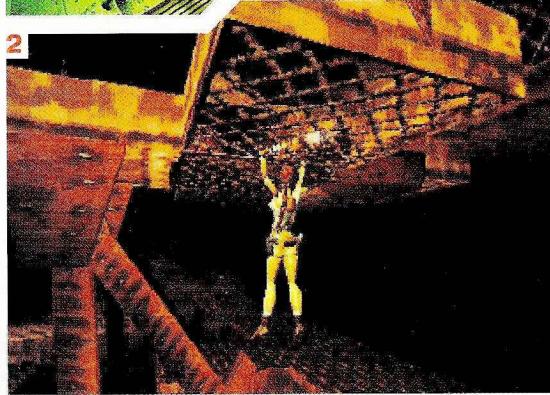
[2] Nikdy nejste daleko od nějakého světelného efektu. Některé scény díky nim vypadají téměř jako diskotéky osmdesátých let.

křivky a zakryla menší závady. Když prochází svým novým prostředím, nechává ve sněhu stopy, vlnky na vodní hladině a může vyplašit hejna ptáků, kteří vzlétnou k obloze. Lara se také zdá být, ale to je možná jen náš subjektivní dojem, „fyzicky zredukovaná“, což by ji jistě více přiblížilo módním trendům současnosti.

Hra začíná jako obvykle renderovaným intrem, které vypráví příběh o tom, jak před miliony let narazil do země obrovský asteroid. Vesmírné těleso, které zničilo část Antarktidy, způsobí odtržení části tohoto kontinentu, které obsahuje podivné minerály, jež podporují život druhů s listy, srstí a šupinami. Polyněští průzkumníci, kteří kříží Pacifikem, objeví tuto prapodivnou oázu ve sněhu a ledu a usadí se v ní. Objeví tam jádro asteroidu, které celou dobu visí nad jezerem magmatu odpuzováno svým obrovským magnetismem.



[1]



[1] Stejně jako dřív se Lara zaměří na nejbližší cíl i po jeho zničení. **[2]** Nová schopnost ručkovat v plné kráse.

PREPLAY

AREA 3: NEVADA

Oblast Nevady tvoří systém údolí a kopců, na které praží slunce. Supí krouží na nebi, když si Lara razí cestu na tajnou vojenskou základnu, ze které se nevyklubé nic jiného než prostulá Area 51, téměř mytologické místo údajného pádu létajícího talíře. Při útoku na pevnost se Lara střetne s dobré vyzbrojenou stráží a pozna prvně tajné nové vojenské technologie.

CO BUDĚ MÍT NA SOBĚ?
Tmavě šedé tříko s výstřihem a modré maskáčové kalhoty (mohla by z fleku do house-ového klubu).



JAK TO TAM VYPADÁ?

Prosluněné venkovní scény, pak západ slunce a temný téměř sci-fi interiér základny se spoustou zbraní, strážemi s laserovými zaměřovači, které prostopují tmu červenými paprsky.

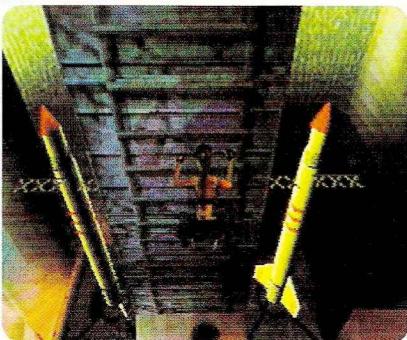
ČEHOM SE BUDEME BÁT?

Spousty bezpečnostních stráží a služebních psů, týmu SWAT, různých vědců a supů.



ČIM SE SVEZEME?

Ještě jednou čtyřkolka a možná přijde i vojenský džíp.



AREA 4: OSTROV V JIŽNÍM PACIFIKU

Nádherný pustý ostrov posety stinnými pasekami, bujnou vegetací a spoustou křišťálové průzračných jezírek, do kterých se můžete ponorit. Začnete na pláži, pak se prodíráte hustým podrostem v nitru ostrova. Jak se džungle zhuštěuje, okolí pomalu potemní, následuje obrovský vodopád a sít vodou zalitých komor je objevena.

CO BUDĚ MÍT NA SOBĚ?
Pro velký úspěch se opakujete tříko & šortky, ovšem v redukovanejší tropické podobě.



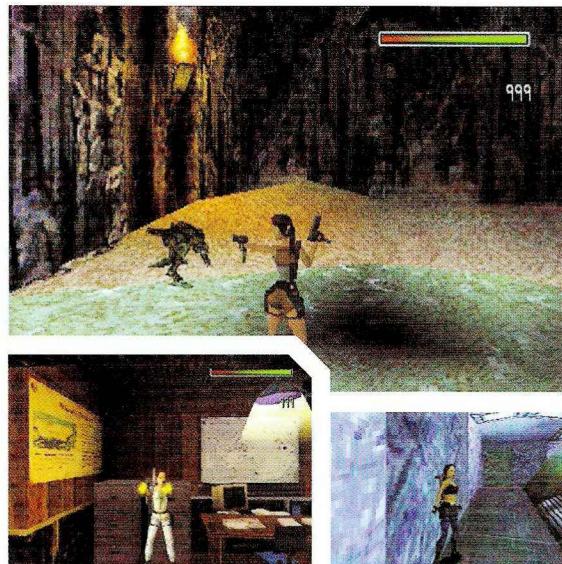
překonávat. Průzračná jezírka a přepadný vodopád jsou opravdu krásné a jízda na kajaku vám pěkně zdvihne krevní tlak.

ČEHOM SE BUDEME BÁT?

Nejdříve domorodců s vojáky v doprovodu. Medúzy a krokodýlové také potřebují uklidnit a na jednom místě se vynoří známí útočníci v podobě dravých raptorů a obrovského tyranosaura Gobiuda z Tomb Raidera 1. K prehistorickému páru se přidá navíc jeden pterodaktyl.

ČIM SE SVEZEME?

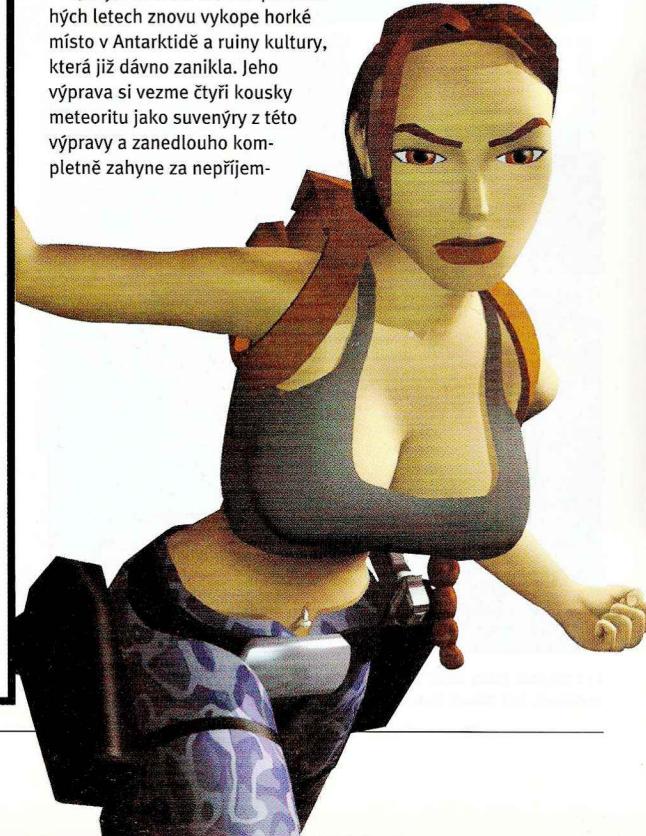
Na kajaku v peřejích. Jupí!!!



Jsou tu dvě možnosti ukládání, na krystalech nebo kdykoliv při nastavení nižší obtížnosti. Na začátku hry si můžete vybrat.

Domorodci, přirozeně krajně vystrašení, začnou tento kámen uctívat a s pomocí čtyř menších kousků ležících kolem zpracují jeho radioaktivní záření tak, že je mohou využívat. Nicméně, jak ví každé Dítě Země, radioaktivita způsobuje zhubné onemocnění a zohyzdění. Po několika stále deformovanějších generacích domorodců tu nakonec uvíznou nešťastní námořníci, když v jejich blízkosti ostrov exploduje.

Jakýsi Charles Darwin po dlouhých letech znova vykope horké místo v Antarktidě a ruiny kultury, která již dávno zanikla. Jeho výprava si vezme čtyři kousky meteoritu jako suvenýry z této výpravy a zanedlouho kompletě zahyne za nepříjem-



AREA 51: ANTARCTICA

Brrr. Nakonec vede cesta do zmrzlých pus-tin Antarktidy. Po prozkoumání základního tábora vás čeká velký opuštěný ledoborec, který musíte prozkoumat dřív, než se vydáte na cestu do smrtelně ledových krajin, kde budete hledat Scotta v jakési antarktické chatřci a také vchod do ztraceného města, kde se nachází meteorit a konec hry.

CO BUDÉ MÍT NA SOBĚ?

Pohodlnou převorou bundu a světle běžové vojenské kalhoty.

JAK TO TAM VYPADÁ?

Většinou bíle. Sněhem pokryté údolí, kde se skrývá lod, je impozantní.



V okolní oslepující záři se nakonec ukáže cesta do špinavých dolů a tunelů, které vedou do starodávného polynéského města.

ČEMO SE BUDEME BÁT?

Ropných dělníků a konkurenčních vědců, sněžných vojáků vyzbrojených M-16, tří velice podivných mutantů, polárních psů a [pozor!] velryby. A nakonec i dábského superbosse.

ČÍM SE SVEZEME?

Na jakémse sněžném skútru.



ných okolností při svém dalším dobrodružství.

Stříh do současnosti, kde zatím další průzkumníci najdou reliéf, který se sluní v teplém žáru meteoriitu. Najdou stopy Darwinovy návštěvy a deník, který popisuje sebrání magických kamenů. Z touhy po slávě a moci, které má zajistit opětovné shromáždění kamenů, po nich dobrodruzi začnou pátrat. Mezi tím v Indii jedna mladá dáma si už pohrává s jedním z těch kosmických oblázků. Jméno té dámky? Lara Croft. Ale proč se vlastně ptáte?

A tak hra začíná v Indii, ale až se přebrodíte přes močál a džungle, budete si moct vybrat, kam se vydáte dál. Způsob, jak postupujete, ovlivní události v dalších částech, dochází k nepatrnému posunu zápletky a některé části jsou pak lehčí, jiné zase těžší.

Je příjemné, že důraz se vrátí na prozkoumávání terénu a vzdáli se bezčílnému poskakování a střílení z legrace druhého dílu. Je tu spousta divoké přírody a mnoho otevřených oblastí, kde se můžete potulovat - nejste vlečení tunelem akční hratelnosti. Dál je tu větší důraz na nové typy problémů a jejich řešení. Mezi zvláště vydařené patří například házení granátů do vody plné běsnících piránů, abyste mohli přeplavat na

druhou stranu, a mapa, kterou musíte najít a která vám ukáže jedinou bezpečnou cestu přes bažinu. Designérslibují, že úroveň budou dvakrát tak velké jak v Tomb Raiderech 1 a 2 a podle našeho důkladného hraní úrovne Area 51 můžeme téměř s jistotou prohlásit, že je to pravda. Každá úroveň znamená celý den plný skvělého hraní od začátku do konce - za předpokladu, že nezakynete.

Lara se o zaměřování věštiny zbraní opět stará sama. Ale například granátomet zaměřte tak, že najdete cíl za použití tláčítka rozhlížení. Pak můžete granát vrhnout přesně tam, kam chcete. Znamená to, že můžete granát hodit přes zeď, odpálit ho za roh a zlikvidovat tak schované nepřátele stejně jako v Quakeovi. Granáty mají ničivý dosah, takže je možné minut cíl a přesto ho zlikvidovat, pokud se dostane do exploze.

Našlo by se tu takových prvků a šňavnatých detailů, které bychom mohli vyzradit, ale musíte si počkat do příštího měsíce, kdy vám o již dokončené hře přineseme první exkluzivní recenzi. Brzy se také dočkáte pěkného kousku nádherného hraní, které zažijete díky našemu exkluzivnímu hratelnému demu. Jaké to máte štěstí!

Daniel Griffiths



NÁZOR

PLUSY

- Lara vypadá lépe než kdy jindy.
- Nove bohy mění značně způsob hrátky.
- Úroveň jsou mnohem větší než dříve a bylo vynaloženo značné úsilí naplnit je skvělými puzzle.

MINUSY

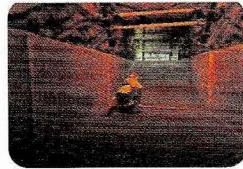
- Jen v případě, že se vám nelíbily předešlé díly.

PŘEDBĚŽNÉ UPOZORNĚNÍ

Také máme hru, která je větší a napojí různé prvky než její předchůdky. Nicméně jediné velmi důkladné prozkoumání jejich úrovní ukáže, že-li to opravdu dosud nejlepší Tomb Raider. Do příštího měsíce to určitě zjistíme.

AREA 51 PROZKOUMÁNA

Zahráli jsme si část hry Area 51. A zde vidíte, jak se rozvíjí děj. Obrázek po obrázku vám přinášíme reportáž z té části hry, kterou jsme osobně vyzkoušeli.



Všechno začíná v cele, ale Lara proklouzne strážim a odplíží se do laserem střízené větrací šachty.



Na druhé straně se dostane do základny, vyskočí ven, kde musí čelit strážim se zbraněmi s laserovým zamčováním.



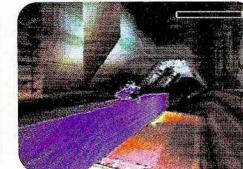
Temná šachta se zdá bezvýchodná dokud Lara nerozsvítí světlo. Ten blok před vami vypadá trochu podezřele.



Další stráže a plížení se pod laserovou sítí. Vezměte si zbraň a pak se snažte odtud co nejdříve vypadnout.



Další větrací šachta nabízí Laře cestu k útoku - vede k velkému skladu utajených moderních raket.



Nakonec najdete stanici jednokolejně dráhy - jo! Ale houpě se zabijete elektrickým proudem na trati - safra.