



11 EXKLUZIVNÍCH DEMO HER NA CD

ISS PRO '98, MEDIEVIL, ABE'S EXODDUS, FLUID, UNHOLY WARS, B-MOVIE



LEDEN 1999 | 230 Kč | 270 SK | US \$6.95

Oficiální ČESKÝ

PlayStation

Magazín 9 číslo

VÁNOČNÍ SPECIAL!
PRŮVODCE
PLAYSTATIONOVÝMI
DÁREČKY

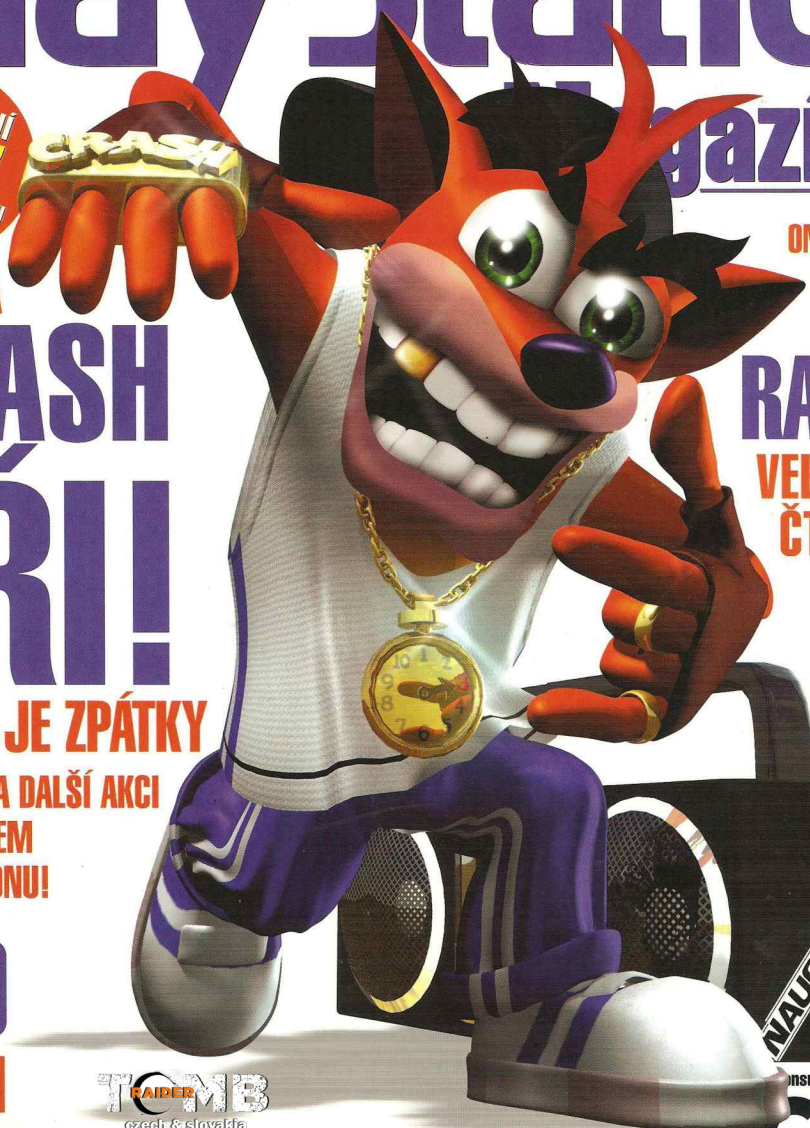
EXKLUZIVNĚ

CRASH TŘI!

CRASH JE ZPÁTKY

RECENZE NA DALŠÍ AKCI
S MASKOTEM
PLAYSTATIONU!

**100
STRAN**



**TOMB
RAIDER**
česky & slovensky

ONA JE TAKÉ ZPÁTKY...

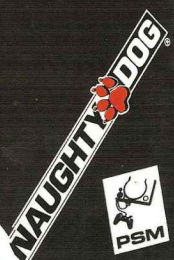
TOMB RAIDER 3

VELKÁ RECENZE
ČTĚTE UVNITŘ

PLUS!

COLONY WARS 2
COOL BOARDERS 3
ABE'S EXODDUS

FIFA '99
NHL '99
TOCA 2
SPYRO
ODT



consulting s.r.o., vydavatel časopisu

score

Nejprodávanější PlayStation časopis na světě

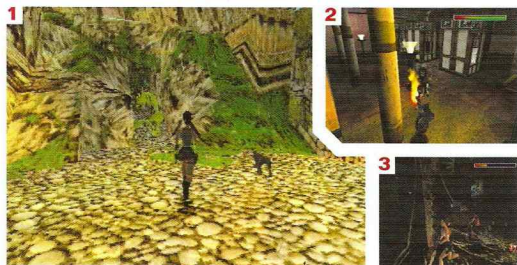


[1] Toto připomene *Tomb Raidera 1*. [2] Začátek úrovně odhrávající se při Temzi. [3] Zde číhá odporná past... [4] Intro úrovně odhrávající se v Antarktidě. [5] Vrchol první londýnské úrovně.

Tomb Raider 3

Je *Tomb Raider 3* jednou z vůbec graficky nejlepších playstationových her?

My se rozhodně domníváme, že ano. Ale vůbec nejlepší? No, je tomu blízko, opravdu velmi blízko...



[1] Opičák má medipack. [2] Problémy. [3] Raptor! Rychle schovat!

Pomineme-li fakt, že Lara Croft se běžně objevuje v časopisech životního stylu a módy, i to, že je často směšně ztotožňována s ideami nejružnějších emancipačních hnutí, a dokonce necháme-li stranou její řádra, pak je zde ještě jedna velice zásadní skutečnost: hry z řady *Tomb Raider* jsou totiž bez nejmenších pochybností jednoznačně skvělé a i přes nejružnější chmurné a cynické předpovědi není *Tomb Raider 3* výjimkou.

Proč? Je k tomu několik důvodů. Tím nejmateriatelnějším je vylepšení beztak již dobré vizuální stránky. *Tomb Raider* byl vždy, co se grafiky týče, úchvatný a udivujícím způsobem komplexní, přesto mnozí, možná oprávněně, tvrdili, že zastaralá engine způsobuje u *TR2* dojem strnulosti. Avšak tento třetí díl dokázal neuvěřitelným způsobem trochu jednoduchou strukturu svých předchůdců, založenou na masivních kvádrech virtuální hmoty, různými způsoby zamaskovat, a hra tak vypadá velmi přirozeně.

Dřívější verze této hry byly vybudovány z úrovní vystavěných z texturovaných velkých šestibokých cihel. To znamená, že prostředí hry bylo celé vytvořeno z jakéhosi téměř vždy pravouhlého Lego-systému. Oproti tomu *Tomb Raider 3* přichází s jehlanovými bloky, díky čemuž vypadá scénérie mnohem méně hranatá a působí detailnějším dojmem. Tuto skvělou scénérii ještě doplňují světlé efekty a mnoho dalších jednotlivých ad hoc vylepšení - například listoví indických úrovní nebo světlo probleskující okny v úrovních odehrávajících se v Londýně - a *TR3* rázem vypadá o sto procent příjemněji. V některých momentech je dokonce naprosto úchvatný.

Nicméně i ta nejlepší estetická úroveň by měla pramálo význam bez promyšleného designu jednotlivých úrovní. Bohudík, ten vás zklame jen zřídka. Je zajímavé si všimnat, jak určité úrovně vzdávají hold architektónickému stylu dřívějších Lařných dobrodružství. Tak například úroveň odehrávající se na náplávi Temže zahrnuje četné odkazy na letohrádek sv. Františka z prvního *Tomb Raidera*.

Lara v této verzi získala tři nové pohyby. Tzv. monkey swing jí umožnu-



[1] Úplně první okamžiky *TR2*. [2] Tak se číhá v Aldwychi. [3] Zvlášť roztomilý efekt. [4] „Tyže jasně plaveš...“ nebo snad že by „kulky z něj udělaly řošet“.



Eidos

15+

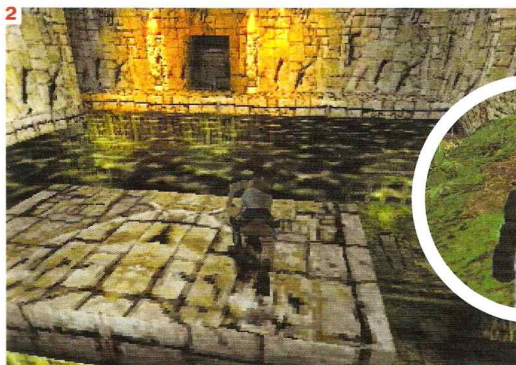
3D aventura



czech & slovakia

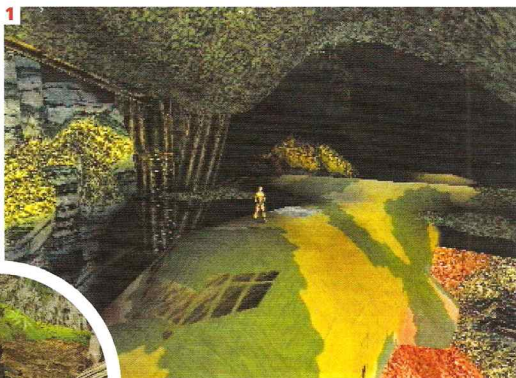
POHYBY

Tomb Raider 3 zavádí tři nové pohyby. Jsou to: plížení, tzv. monkey swing a sprint (napravo!). Budete překvapeni, jak skvěle lze využít tyto nové schopnosti. Nyní se budete muset vyhýbat težším pastím a vyhledávat lépe skryté secrety. A ovšemže Lara, když tyto pohyby vykonává, vypadá jako vždy skvěle...



TOMB RAIDER 3 PŘICHÁZÍ S JEHLA-NOVÝMI BLOKY, DÍKY ČEMUŽ VYPADÁ SCENÉRIE MNOHEM MĚNĚ HRANATÁ.

je zachytit se v jistých místech na stropě a ručkovat pomocí rukou. Mnohem častěji však použijete nové plížení, které se zvláště hodí v uzavřených tunelech, jimiž musí Lara prolézt a kam by se ve vzpřímeném postoji nevešla. A konečně může také používat rychlý sprint, který má zvláštní energy bar a vydrží tedy jen na pár desítek metrů. Zatímco sprintuje, může proskakovat uzavřenými prostory či zavíracími se dveřmi, což lze použít příležitostně, potřebujete-li se vypořádat s pastí nebo máte-li vyřešit nějaké puzzle, kde hraje významnou roli časové



[1] Pociť velikosti někdy ohromí. [2] Další věc v kapse. [uprostřed] Toto kolo se objevuje ve třetí indické úrovni. [3] Další dravec.



omezení. Tyto tři pohyby značným způsobem poznávaly design úrovní této verze a obohatly ji stejným způsobem, jakým šplhání po zdech obohatilo TR2.

Hra má své světlejší i méně světlé okamžiky, některé úrovně jsou úchvatnější a zajímavější než jiné. Každá herní sekce - Indie, Londýn, Arizona, ostrov v jižním Pacifiku a Antarktida (prostřední tři úrovně se hrají v pořadí, které si určuje hráč) - působí svými osobitými aspekty a vlastním stylem. Ale stejně jako v případě dvou předchozích her, ani zde není kvalita herních úrovní tak vyrovnaná a konzistentní, jak by být mohla. Například úroveň odehrávající se při Temži je unávaně přehnaně komplikovaným systémem plošinek, hodně se zde naběháte a budete ji mít plné zuby. Ale hned následující úroveň, Aldwych, kde Lara prozkoumává pusté kanály londýnského metra v noci, je naprosto úchvatná. Nicméně obecně lze říci, že úrovně jsou jako celek dobře vyvážené, skýtají mnohá překvapení a jsou zde i některé nové rysy, zejména v klíčových místech hry.

K nejrazantnějšímu rozchodu s Tomb Raiderem 1 a Tomb Raiderem 2 došlo se zavedením několika různých cest, jimiž lze úrovně procházet. Někdy vedou dvě různé cesty dokonce ke stejnému cíli. Jedna z nich je na první pohled jasná a také snaz-



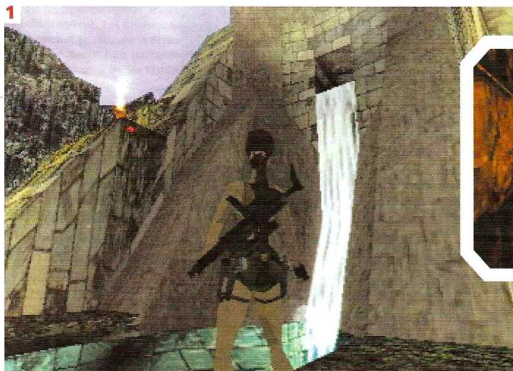
BOSSOVÉ

Ažkoliv v prvních dvou hrách vystupovaly také postavy bossů vždy na konci úrovně - ostatně, kdo by mohl zapomenout na The Abortion v prvním díle - ve verzi třetí si jejich přemožení vyžaduje přece jenom vyšší otáčky mozkových závitů. Jsou ozbrojeni až po zuby a tak silní, že Lara dokáže zabít pouhým máchnutím tlapy.

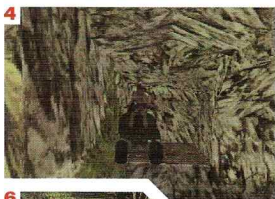
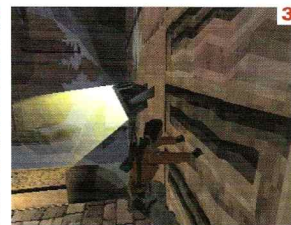
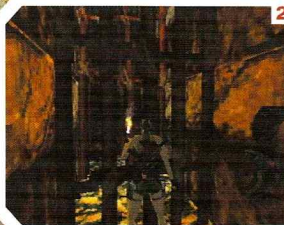


[1] Hm, duchové, a čeká na vás překvapení... [2] Je to divné, ale Lara nepíští: „Nesnáším hady.“ [3] Rok od roku lepší, fakt je... [4] Bacha na metro.

Tomb Raider 3



(1-3) Neuvěřitelně přitažlivá hra, čto vy důmajete? (4) Zrádný skok. (5) Bažina s pohyblivými pisky. (6) Ha, cesta není nijak osvětlená.



ši. Ta druhá pak obtížnější, ale tato obtížnost je vyvážena větším ziskem. Dobrým příkladem je první úroveň odehrávající se v jižním Pacifiku - zde hráč narazí na místnost se zamčenými dveřmi a cestu, která na chvíli vede přes jeskyni. Druhá možnost je ta jednodušší, zatímco první, zamčené dveře, je velice obtížná. Pokud se však hráč podaří objevit prostředky, jejichž pomocí by dokázal dveře odemknout, pak bude odměněn více než štědrě - objeví celou sérii dalších plošin a žebříků a hlavně munice, které velice výrazným způsobem zvýší hrátelnost.

Dle očekávání, úroveň Tomb Raidera 3 jsou plné nej-různějších zatahovacích pák, zámek bez klíčů a také souborů, patrně nejslabšího aspektu všech tombraiderovských her. Ale je zde několik prvků, které možná hodně hráči při prvním hraní přehlédnou. Tak například jsou zde sekce, kde Lara uspěje tím, že se propadne kolem strážní skrz určitou oblast. Dále jsou zde postavy, které nezaútočí, pokud

JSOU ZDE POSTAVY, KTERÉ NEZAÚTOČÍ, POKUD NA NĚ LARA NEVYSTŘELÍ PRVNÍ, A DOKONCE JÍ MOHOU POMOCI TAK, ŽE JI DOVEDOU DO TAJNÉ OBLASTI.

na ně Lara nevystřelí první, a dokonce jí mohou pomoci tak, že ji dovedou do tajné oblasti - nepřátelé se rovněž nechovají uniformě, nýbrž jejich jednání se velmi často liší. Tak například někteří před Larou utečou nebo budou vyhlašovat poplach či aktivovat nějaký knoflík. Kupříkladu v levelu Area 51 je jenom pár vojáků, ti však ovládají bezpečnostní systém, který dokáže Laře notně znepříjemnit život.

Pochopitelně bychom mohli o této hře hovořit téměř donekonečna, mohli bychom mluvit o vozidlech, která se zde vyskytují, o filmových sekvencích používajících herní engine, o nových zbraních a také o bossech na konci každé úrovně... ale nemůžeme vás přece připravit o všechna překvapení.

Co lze tedy říci nakonec? Tomb Raider 3 je posledním dílem pozoruhodné trilogie, která se může pyšnit tím, že každý z jejích dílů dostal v našem hodnocení plnou známku, to jest 10. Pochopitelně, že jako třetí díl se tato hra nemůže svým účinkem rovnat dílu prvnímu, ale svou dokonalou vyvážeností zastiňuje díl druhý. Nejsme si tak zcela jisti, zda je to hra, která dokáže zaujmout opravdu masové publikum, jak si na to činí nárok - zdá se nám totiž, že pro příležitostného hráče bude tato hra nepříjemně obtížná. Ale jinak je naprosto úžasná. Takže deset z deseti.

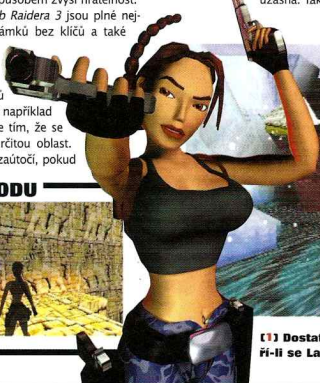
James Price

Alternativy...

Tomb Raider 3	10/10
Tomb Raider	10/10
Tomb Raider 2	10/10

SCHOVEJTE SI PRO STRÝČKA PŘÍHODU

Dalším klíčovým rozdílem Tomb Raidera 3 proti jeho předchůdci je znovuzavedení save-krystalů. Jsou vždy v klíčových místech - a občas jsou skryté jako sekrety, přičemž si je můžete schovat a použít, kdy se vám hodí. Použijete je hned, nebo si je necháte na později? Složitá to otázka.



(1) Dostat se na loď je velice obtížné. (2) Ať, to bude bolet, nepodaří-li se Laře zmizet. (3) A tohle bolet.



PlayStation
Magazin

VERDICT

- GRAFIKA: Úchvatná, zatím nejlepší ze všech Tomb Raiderů. 10
- HRÁTELNOST: Skvělá. Vynalézavější než TR2. 9
- ŽIVOTNOST: Velmi dlouhá. A navíc je zde jedna skrytá úroveň. 10

Neuvěřitelné. Jak se jenom lidem od Core podařilo udat tak lehké práce za jediný rok? Naprosto úžasná tečka za skvělou trilogií. Tuto hru budete hrát doslova celé měsíce.

10
Z DESETI