

THE TOMB RAIDER TIMES

online magazin



exkluzivně z odhalení

LONDÝN
MONTREAL

TOMB RAIDER

THE DARK ANGEL



coming 08.2018

SHADOW OF THE TOMB
RAIDER SE BLÍŽÍ!

VÁŽENÍ RAIDEŘI,



Informovali jsme Vás o tom, že díky Crystal Dynamics a Square Enix jsme dostali jedinečnou možnost se zúčastnit reveal eventu dalšího dílu Tomb Raider série **Shadow of the Tomb Raider**. Tato možnost nám samozřejmě udělala velikou radost, zároveň ale představovala velkou zodpovědnost vůči Vám, hráčům. Nevyrázili jsme si jen tak užít, vyrazili jsme Vás informovat a nasbírat co nejvíce střípků a dojmů.

Samozřejmě už víte, že eventy proběhly celkem tři, a to v Londýně, Los Angeles a v Montréalu. Svoje zastoupení jsme měli v Londýně, kam jsem vyrazil já, a v Montréalu, kde nesměl chybět Andrej (a taky tam nechyběl). Protože dojmů i materiálu z tohoto odhalení je více než dost, a protože nechceme vše podat pouhou zprávou ve formě novin-ky na webu, zvolili jsme si staro-
nový prostředek. Online maga-
zín, který vše jednoduše zkomple-
tuje, shrne a bude Vám k dispozi-
ci zdarma ke stažení. Spolu s čís-
lem tímto, které se věnuje **Sha-
dow**, jsme vydali i číslo nulté,
které vyšlo souběžně, v takovém
„duopacku“.

Nezáleží na tom, zda první budete
číst nulu a pak toto číslo, nebo
naopak, nebo... Nula je zde proto,

aby vysvětlila plány a
představy do budoucna,
co se týká webu Kronika
Tomb Raider i dalších
projektů, které máme v
plánu i v přípravě. Články
na sebe nejsou nijak
provázané, takže pokud
netrpělivě čekáte na info
o **Shadow**...

DEJTE SE UŽ DO TOHO!

Jirka



OBSAH ČÍSLA

JIŽ JSTE SE PRAVDĚPODOBNĚ PŘELOUSKALI ÚVODNÍKEM, TAKŽE VÁM NEUŠLO, ŽE TOTO ČÍSLO JE PLNĚ VĚNOVANÉ NADCHÁZEJÍCÍMU DÍLU *Shadow of the Tomb Raider*, jehož představení jsme se díky *Crystal Dynamics* a *Square Enix* mohli zúčastnit. Co Vás ale čeká napříč celým číslem konkrétně?

CESTOVNÍ DENÍK

6

Pár drobných postřehů z cest, třeba i inspirace pro ty, kdo zvažují kam se vydat na cesty....

REVEAL EVENT - LONDÝN

9

Jak probíhalo odhalení *Shadow* v Londýně

DEMOVERZE SHADOW OF THE TOMB RAIDER

14

První dojmy ze hry a rozbor demoverze od Jirkyk

EDICE HRY

22

Chystané edice hry

OBSAH ČÍSLA

THE TOMB RAIDER online magazin TIMES

GALERIE

28

Hra na vlastní oči

REVEAL EVENT - MONTRÉAL

35

Odhalení Shadow a dojmy z dema v Montréalu očima Andreje

V PŘÍŠTÍM ČÍSLE...

41

A co bude přístě?

KRONIKA TOMB RAIDER CZECH & SLOVAKIA © 2018 | PROJEKT THE TOMB RAIDER TIMES je fan projektem oficiální české fanstránky série Tomb Raider, byl vytvořen jako volně dostupný formát online PDF magazínu k volnému stažení pro všechny čtenáře, hráče i zvědavé objevitele. Vytvořeno výhradně k nekomerčním účelům.

Lara Croft and Tomb Raider are trademarks or registered trademarks of Square Enix Ltd.



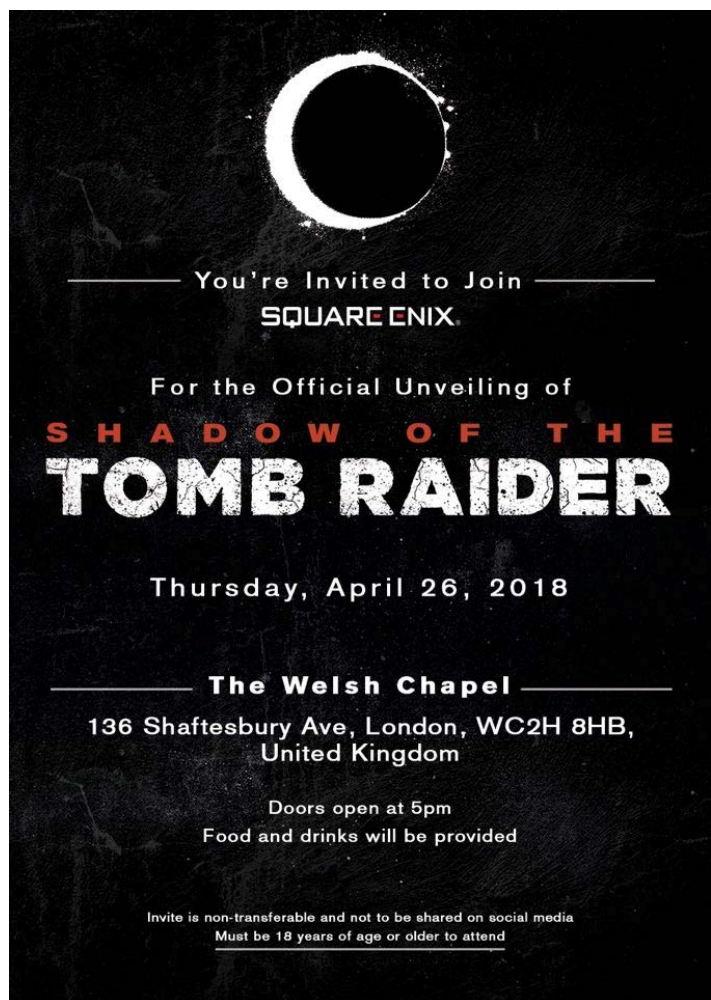
I wake up, glance at my phone with one still sleepy eye and all of a sudden I am all up! There is a new email in my inbox and holding my breath, I swipe it open. I have to read it at least five times, before I realise that my long time dream has finally came true. Crystal Dynamics' Community Manager, Meagan Marie, is informing me that I was selected as one of the ambassadors invited to London, to join the reveal event of Shadow of the Tomb Raider. Wow!

That's how my journey after Lara Croft's new adventure started. I have to apologize that I didn't share these wonderful news with you right away, but Crystal Dynamics were choosing the attendees individually, based on online questionnaires and we were asked to wait until the list gets completed. Understandingly, they had to fully dedicate themselves to the planning of the three major events and make sure everyone got where they were supposed to, without any complications and inconveniences. I was contacted immediately by Meagan Marie, who was coordinating the event in London, so we could discuss the details of the trip. I was joined by Constantine and Arakanga from LadyCroft.cz and Jirka Benda from Tomb Raider Wanderlust.

As the big day was slowly approaching, it was not only my excitement that was increasing, but also my obsession with having everything perfectly planned. Speaking about this, I need to apologize to my colleagues at LadyCroft for a constant flow on questions and comments and thank Constantine for not throwing me out of the window in the plane, when I approached him with yet another silly question. Pheew.

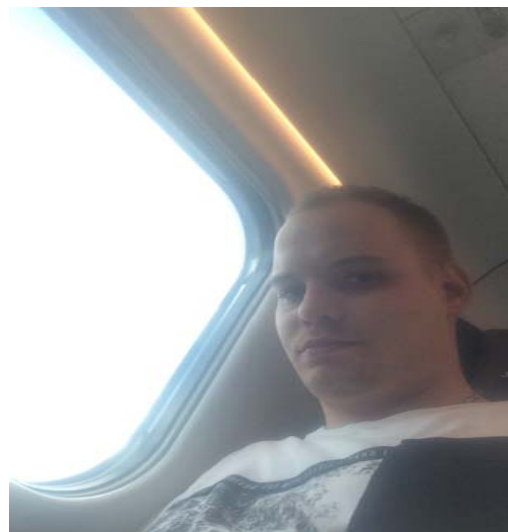
My excitement and joy reached new highs; when I found out that Andrej arranged everything on his end and went on to join the reveal event in Montreal, thus we had the opportunity to experience the reveal in two places at the same time (disregarding the time difference).

The time flew by so fast, even though it seemed like eternity at the beginning. Buying flight tickets, packing our stuff and just waiting, waiting, waiting...that all seemed like a short second when I was boarding my flight Prague – London.



FROM MY HOME TO PRAGUE AND BEYOND...

As I am one of those that live closer to Poland and Slovakia, than Prague, I embarked on the trip one day earlier, taking an afternoon train to Prague. The flight was scheduled for 7am from Prague to Stansted airport and I let you imagine how "wonderful" would a 400km long train ride be ahead of a flight to London. Thankfully, Jirka offered me to stay at his place. Even though I almost couldn't fall asleep due to all the excitement, at the end my eyes closed...only to be opened up again way too soon. You know this feeling too, right?



I wonder why I am always sleepy in the train... :-) ▲

WE ARE FLYING!

I still don't know why I got the Tomb Raider Legend intro cinematic playing in my head while getting on the plane...must be my natural optimism. Eh, never mind.

The regular check-in procedures were done in no time and we were good to board the plane. We met up with Ari and Constantine and all was ready for the take-off.

I have to confess, I was getting into the plane a little nervous, in fact, it was my first flight. But it went smooth and so did the landing. If you have never been to the British Isles and are considering doing so, I can only recommend flying there. Not only because of the speed, but seeing the land appearing in the window was pretty majestic on its own.

Our first sights of the UK lands ▼



Prague: **06:40 AM**

London - Stansted:
07:40 AM

VIVA LA BRITANNIA!

In the land of Girl Power, we were greeted by the opposite of what is considered to be the typical weather. .



◀ You cannot say anything else - this weather looks like vacations, right?

LONDON, NOBLE AND WONDERFUL

I won't spam you with any further details. If you haven't been to London yet, make sure to do so as soon as possible. You definitely won't regret it!

Thanks to Crystal Dynamics and Square Enix, we have the accommodation arranged at the Ibis Blackfriars hotel. Definitely recommended!

The hotel entrance hall - makes you feel welcomed instantly ➤

◀ Hanging around, when we were returning to the hotel, but we didn't go for a beer :-)



▲ The London symbols

Around The Tower castle by the coach ➤



◀ Some serious
Tomb Raider III
flashbacks:-)

COVERAGE

LONDON REVEAL EVENT

JIRKA



LONDON REVEAL EVENT

Londýnské odhalení *Shadow of the Tomb Raider* se konalo 26. dubna 2018 s oficiálním začátkem stanoveným na 17:00, administrátorům však byl vstup umožněn s předstihem již od 16 hodin. Místem akce byla The Welsh Chapel, jejíž přesnou adresu najdete po straně článku. Kaple je na první pohled poměrně nenápadná, je vklíněna mezi další dvě budovy, přesto už na pohled zaujme svou starobylostí a krásnou architekturou. Po vstupu do centrální části budovy se ocitnete v obklopení klasické anglické architektury s jejím typickým kouzlem, které všem fanouškům Tomb Raider série zaručeně připomene Croft Manor.

Pojďme ale k samotnému eventu:

Ještě před odjezdem na akci samotnou jsme byli informováni o povinnosti zachovat dočasné embargo až do uvolnění prvního traileru, který světlo světa spatřil o den později. Před vstupem proběhlo ověření, že patříme k pozvaným, a pak jsme již mohli vstoupit...

Místo konání eventu:

THE WELSH CHAPEL
136 Shaftesbury Ave
Londýn, WC2H 8HB

Ve vstupní části se s námi jednotlivě přivítala velmi přátelsky naladěná Meagan Marie, senior community manažerka Crystal Dynamics, a ještě jednou nám všem připomínala, abychom dodrželi pravidla, která se k účasti vážou.

VSTOUPILI JSME DO CENTRÁLNÍ MÍSTNOSTI KAPLE a s úžasem jsme zjistili, že jsme obklopeni životem—jako bychom vstoupili do kusu džungle uprostřed budovy. Atmosféru nádherně dokreslovala znějící hudba, která navozovala atmosféru akce i dobrodružství, něco mezi klasickými podkresy pro dobrodružnou akci, které byste od Tomb Raider určitě čekali, a rytmickou hudbou. Místnosti vévodila otáčející se pyramida z rostlin, která nádherně kontrastovala s kameny a cihlami zdí budovy. I osvětlení na mě působilo přirozeným dojmem jako ve volném prostředí. Prostě nádherná, jen se sami podívejte!



LONDÝNSKÝ REVEAL EVENT

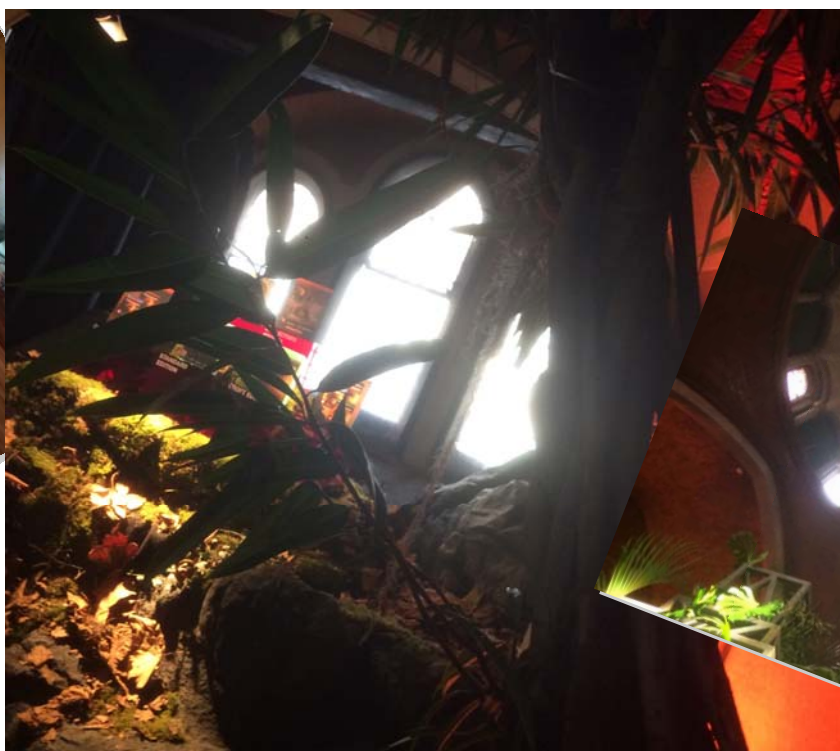
Poté, co jsme se shromáždili v centrální části, nás zaměstnanci odvedli o patro níž, kde jsme jako jedni z prvních zástupců Tomb Raider komunity mohli shlédnout oficiální první trailer nadcházející hry *Shadow of the Tomb Raider*. Sice nevěřím, že byste jej ještě sami neviděli, kdyby ale přece jen ne, navštivte náš YouTube nebo Vám stačí načíst si QR kód níže a můžete sledovat!



CO K TOMU DODAT?

Při sledování traileru mi běhal mráz po zádech a jen jsem sledoval s otevřenými ústy. Ano, sice se jedná pouze o CGI traller a nikoliv ukázkou přímo gameplaye, nicméně i tak je zcela patrné, že hra se vydala do obrovské hloubky, trailer dýchá akcí a napětím, lze vycítit, že se velmi pravděpodobně dočkáme té Lary Croft, kterou všichni známe, a že směr postupných proměn z nezkušené dívky v ostřílenou hrdinku bude v nové hře kulminovat. Co více by si fanoušci mohli přát? A že tento názor nesdílím sám, bylo patrné nejen z nadšení, které bylo přítomným vidět v očích, ale i z bezprostředního upřímného potlesku vývojářům.

Následoval další bod programu — prezentace vývojářů o připravované hře.



PREZENTACE



Jak jste nepochybně sami postřehli, dohady se potvrdily — na *Shadow of the Tomb Raider* pracuje EIDOS MONTRÉAL—ve spolupráci s Crystal Dynamics. Prezentační pro nás vedl také tým developerů z Eidos Montréal. Bohužel jsem si zvládl zapamatovat pouze to, že jeden z nich měl na starosti level design a další zvukové efekty a stránku hry; jména jsem bohužel nestihl zaznamenat, a byli jsme požádáni, abychom nepořizovali podrobné záznamy z prezentace.

A O CO ŠLO?

První částí byla retrospektiva rebootované série a její podstata: V roce 2013 se Lara stala přeživším pouze proto, že byla silná duchem a dokázala zatnout zuby a dostat se na samotné hranice toho, co je v lidských možnostech; byť nakonec vyspěla v odolnou tvrdou osobnost, musela se srovnávat sama se sebou, aby vůbec přežila nástrahy ostrova a šíleného kultu místních. Následovala první vlastní výprava Lary Croft, pro niž se již sama rozhodla, a to v roce 2015. Hnána touhou porozumět hluboké podstatě světa, který nás obklopuje a skrývá mnohem více, než jsme si ochotni připouštět, již zkušenější Lara sama ochotna a schopná vydat se až za hranici toho, co sama považovala za zvládnutelné. Je vyspělejší a schopnější, přesto svým způsobem stále vnímáte i něco, co Laru stále staví do podstaty křehké dívky kdesi hluboko uvnitř.

Poslední pak v této trilogii, která znamená zrod „typické Lary Croft z minulosti“, či jak jinak to charakterizovat, přichází *Shadow of the Tomb Raider* a autoři slibují prožitek zcela jiný, daleko více hodnější označení vykradačky hrobů. Pojdme si to tedy trochu víc rozebrat! Hra slibuje definující moment pro samotnou Laru Croft, která nejen že bude konat, ale poprvé také na vlastní oči uvidí (a na kůži pocítí) důsledky toho, co na své cestě musela učinit. Cílem této cesty je pro Laru označení „Tomb Raider“, ke kterému ušla dlouhou cestu napříč celou trilogií rebootu.

PODSTATA REBOOTU

Developeři následně pokračovali vysvětlením samotné podstaty myšlenky rebootu, nepočítáme-li všeobecně jasný fakt, že stejně jako se vyvíjí herní trh, se musí adaptovat a přetvářet i zavedené herní série...

PODSTATOU REBOOTU JSOU TŘI HLAVNÍ PRVKY, TVOŘÍCÍ ZÁKLADNÍ PILÍŘE:

LARA CROFT — pochopitelně, jde o centrální postavu série a její svět a vývoj; v retrospektivě jsme si prakticky shrnuli, jaká Lara byla v Rebootu a v Rise of the Tomb Raider. **Co ale nabídne Shadow?**

Lara se ve *Shadow of the Tomb Raider* opět posunula: je nyní mnohem vyspělejší, zkušenější a ještě více odhodlaná nenechat se zastavit. Vítanou změnou je fakt, že bychom se neměli dočkat toho, že by se Lara znova učila dovedností, které pochytala dříve, jako instinkty lovce, které mezi Rebootem a Rise nebyly nijak zvlášť obměněny, přesto se je hráč musel „naučit“ znova. Vrací se některé dříve známé prvky (o tom více v gameplay sekci), Lara může nyní komunikovat s postavami v okolí, které pro ní mají různé informace a výzvy, Lara je odvážnější a tvrdší než kdy dříve, i hra samotná bude toto odrážet a bude mnohem temnější... možná nejvíce z celé série.

TOMB RAIDING — v Rebootu zastoupen spíše formou odměny uza zvědavost hráče; V Rise of the Tomb Raider se jednalo o prvek výzvy, za který se hráči nedostalo jen odměny materiální, ale i vývoje dovedností Lary Croft a tyto hrobky byly v hlavní herní linii mnohem více zakomponovány; *Shadow of the Tomb Raider* hrobky představí přímo jako prvek linie cesty hráče, tentokrát se jimi však prolíná děsivost a strach—jak sami autoři říkali, **hrobky ve Shadow ukrývají mnohá tajemství a vědomosti, která mohou být odhalena jen těm, kdo jsou nejvíce hodni je znát, nevydají je však lehce: jsou koncipovány tak, aby byly smrtící a nemilosrdné. Už jen před vstupem máme očekávat varování, že udělat krok dál je smrtelná chyba....** Avšak nebyla by to Lara, aby tento krok přeci jen neudělala.

SURVIVAL— tentokrát nepůjde jen o lov potravy či sbírání zdrojů pro vylepšení (i když i toto samozřejmě ve *Shadow* nechybí. Lara nesmí jen přežít; musí žít v džungli, splynout s džunglí, stát se součástí džungle. Tentokrát, a opět budu parafrázovat autory, **je džungle druhou hratelnou postavou po boku Lary Croft. Mistrné zvládnutí dovedností, které Lara ve Shadow bude mít, má vyústit v to, že džungle Laru přijme. Nepřátelé tentokrát nebudou mít pocit, že čelí lidskému oponentovi, ale že je trestá sama džungle. Zmiňme například vračející se krytí ve stromech a liánách (snad, rozuměl-li jsem dobře, teď i vertikálně), maskování se blátem a další nové prvky. Zní to skvěle, vidíte?**

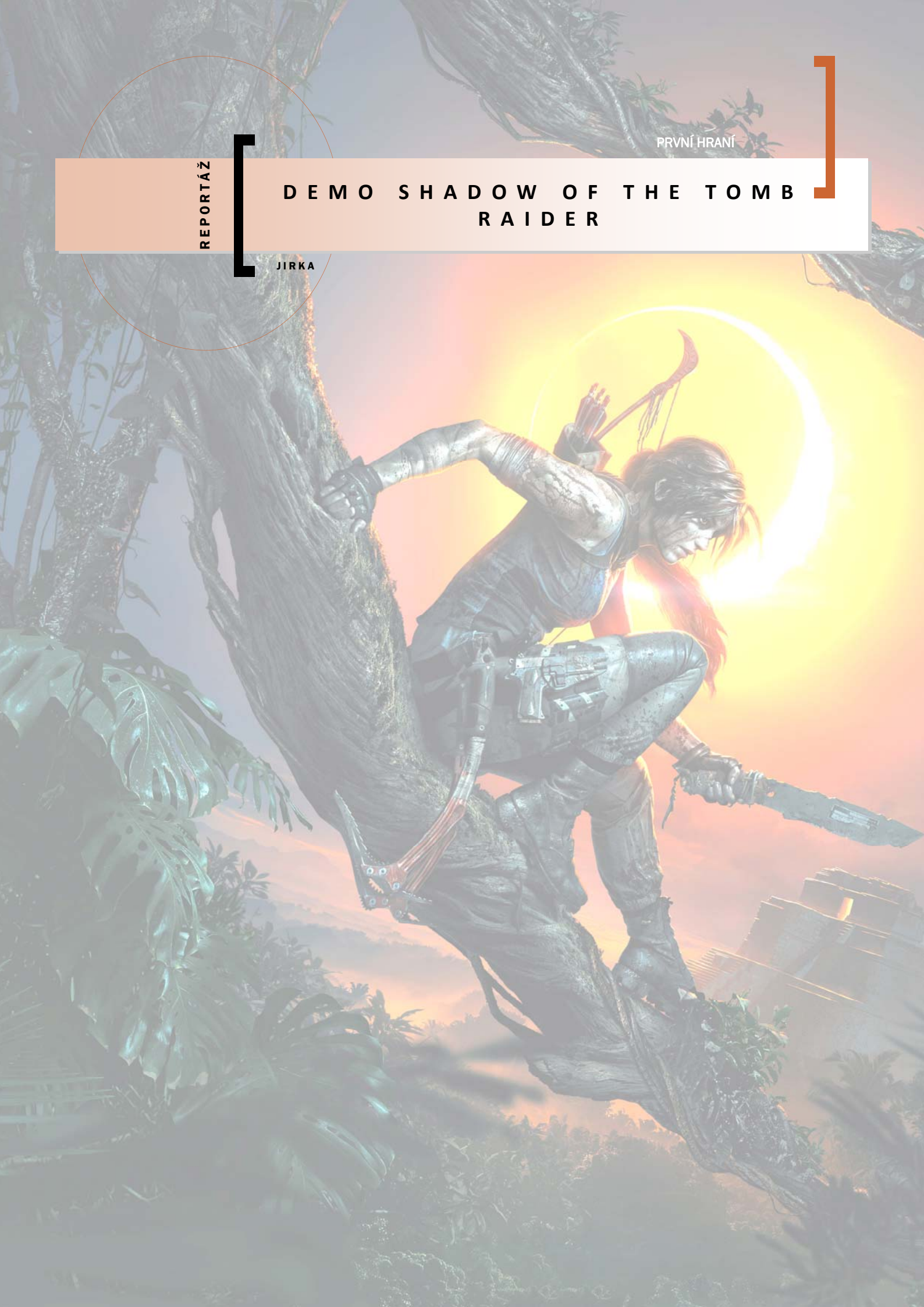


PRVNÍ HRANÍ

REPORTÁŽ

DEMO SHADOW OF THE TOMB RAIDER

JIRKA





NÁSLEDOVALA ASI NEJVÍCE OČEKÁVANÁ ČÁST PREZENTACE—HRATELNÁ DEMOVERZE.

POZOR—TENTO ÚSEK MŮŽE OBSAHOVAT DĚJOVÉ SPOILERY! CHCETE-LI SE JIM VYHNOUT, ROZBOR DEMOVERZE BEZ SPOILERŮ NAJDETE V ČLÁNKU Z MONTRÉALU!

V ÚŽASNÉM POJETÍ PROSTOR The Welsh Chapel jsem spatřoval pár rušivých prvků ve výzdobě, kterou jsem vnímal jako prostory zapomenuté hrobky v džungli (například neonové kříže—viz. galerie). Jak jsem se mýlil, mi ukázaly hned první okamžiky dema, které jsme měli možnost hrát. Proč?

Hra (tedy úsek, který jsme hráli, a který dle slov vývojářů patří na pozici velmi blízko startu celé hry) nás zavedla do Mexika, přímo na probíhající oslavy svátku zemřelých. Tam Lara v přestrojení (a ve společnosti Jonaha, který mi udělal velkou radost) pronásledovala muže, který měl mít informace o jakýchsi vykopávkách či objevech, které v okolí městečka řídila... ano, TRINITY. Jsou to oni, kteří jdou bezohledně po moci a, jak už od nás víte, je jim jedno, že u toho světa hrozí zánik v Mayi předpovězené apokalypse....

Ocenit lze jednoznačně musím možnost komunikovat s lidmi v davu—Lara si může popovídat s dítětem, které jí ukazuje obrázek, dostane vynadáno od přiopilého vlastníka stánku, do kterého jsem omylem zabloudil (hrajte na XBOXu, když máte doma PS4 :-)) a může dostat i radu, kudy dál. Prostě rozmanitost jako ve skutečnosti. Když se od sebe Lara s Jonahem oddělí, komunikace pokračuje vysílačkou. Nakonec se dostáváme k místu vykopávek, které jsou přísně hlídány. A ke slovu se dostává Jonah, který odláká pozornost, zatímco se Lara nakonec nepozorovaně dostává dovnitř.

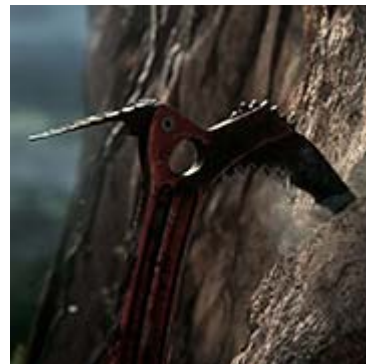
Pokračujeme sestupem do džungle, kde se Lara zbavuje svého maskování a objevuje se v outfitu, který má v sobě něco z Rebootu a něco z klasiky. Dlouhé kalhoty s černými prošívkami (řekl bych, že by se daly snadno odtrhnout tak, aby vznikly kraťasy) a modré tílko velmi připomínající klasiku. V této lokaci už končí omezení pohybů, které bylo nastaveno v městském davu, a Lara tak může zase běhat, skákat a podobně. Co mě potěšilo opravdu hodně je fakt, že k dispozici byl kromě luku i předchozí arzenál známý z Rise—pistole, brokovnice a samopal. Cepín také nechybí.

Máme před sebou první padouchy—jeden si přímo koleduje o to, aby zakusil útok ze stealthu—uškrtení lukem, nebo v případě mém, zaseknutí cepínem a doražení mačetou. Druhého padoucha umlčel šíp do hlavy—a cesta je volná. Zároveň s tímto prvním bojem hráče všim provádí šikovný tutoriál, aby nebyl zaskočen, co teď dělat, i když kdybych automaticky na modré tlačítko vlevo nemačkal pozici PS křížku dole, Lara by asi nezemřela už v té první potyčce.... No co, napodruhé už nikdo šanci neměl. A po likvidaci zlounů Lara dostala cenné informace od jimi zajatého archeologa, kterého právě zachránila před popravou: hrobka je v nedaleké jeskyni níže v útesu.

Jdeme tedy dál, po cestě narážíme ještě na pár vojáků se sítkami proti moskytům na obličejích. Zamaskovaná břečťanem je Lara v souboji nakonec porazí, systém soubojů se mi jeví velmi obdobný jako v Rise of the Tomb Raider. Umělá inteligence nepřátel má logiku, i když jsem u kolegů slyšel i jistou kritiku, ovšem práce je ještě v procesu, tak uvidíme, jak to ve výsledku nakonec bude vypadat... Od tvůrců také víme, že je opět třeba hledat a sbírat, ať už kvůli vylepšování zbraní či výrobě léčiv; tento prvek je dle jejich slov ve hře ještě mnohem podstatnější, než kdy doposud. Jsem ten typ hráče, který má sbírání v krvi, proto jsem postupoval obezřetně—a ono se to vyplácí. Klasické know-how Tomb Raidera ve smyslu „kdo hledá, najde“ je zde zastoupeno skvěle. To ať na to při hraní sami myslíte.

Šplháme džunglí ke skalám (Lara opět umírá kvůli pádu do hloubky—napůl proto, že jsem telátko, napůl proto, že jsem chtěl vidět efekt pádu do hlubin—musím uznat, že „dospělost Lary“ jsem určitým způsobem vnímal i tady—už to nebylo jen ustrašené vyjeknutí, ale výkřik člověka, který si uvědomuje chybu, která znamená neodvratnou zkázu. A je tu čas na sestup. Zdánlivě už není kam dál, když vtom se přihlašuje nový prvek: **NA KONCI SKALNÍ STĚNY SE LARA NYNÍ ZASEKLA CEPÍNEM A SPUSTILA SE DOLŮ PO LANĚ. V ČÁSTI, KDE JEŠTĚ BYLA OPORA PRO NOHY, JSME PO STĚNĚ PŘEBĚHLI (ano, návrat běhu po zdech s lanem) A PŘESKOČILI NA VEDLEJŠÍ STĚNU. ZNOVA SPUŠTĚNÍ NÍŽ, PAK NÁSLEDOVALO ROZHOU PÁNÍ, SKOK VE SPRÁVNÝ OKAMŽIK, PRASKAJÍCÍ SKÁLA...** a špatné tlačítko. Ehm....

Třikrát... :-D



Když jsem napočtvrté uspěl a potlačil vítězoslavné YES!, vstoupili jsme s Larou do jeskyně, o které ona sama prohlásila, že obvykle musí být pod vodní hladinou...

A jestli jste si po přečtení posledních vět řekli následující—“hurá, plavání” anebo „do prkýnka, zase voda...“, pak ano, máte pravdu. Voda následovala. Lara se musela do hrobky dostat zatopenými tunely, klikatými, matoucími prostorami, kde by nebyla nouze o to se ztratit a zahynout. **K plavání ve *Shadow*— má daleko větší význam, než při svém návratu v *Rise*. Pamatujete na ty frustrující, dlouhé, tunely pod vodou, plné záhybů, kliček a jiných naschválů v klasických Tomb Raider hrách? Tak něco takového se ve *Shadow* opět vrací. Souboj s časem, protože tentokrát není žádný ukazatel, který by se dal sledovat, kradmé nádechy ve vzduchových kapsách, které víceméně poznáte pouze podle slabých paprsků světla v hlubinách, nebo skála, která se zrovna nad Larou uvolní, ubere jí životodárný kyslík a vám nezbývá, než zběsile mačkat, aby se Lara vyprostila z pasti... aaaano, tohle všechno (a určitě ještě více) zastupuje voda v nadcházející hře.**

I když Lara, jak už to tak bývá, smrti unikla tak tak, nakonec jsme vodě společně nakopali hladinu. Tady ještě musím vyzdvihnout jednu věc—dabing. Mě osobně k rebootované Laře Camilla Luddington sedí a u Rebootu mi ani moc nevadila taková ta forma vystrašeného, plačtivého projevu—kdybych byl na místě Lary, nedám ani prvních pět minut. I když se to v *Rise* poměrně zlepšilo, byly už i při mém přístupu k věci místa, kdy jsem si říkal „tak to by už ale i stačilo, Laro!“ No a vypadá to tak, že vývojáři naslouchají, co říkáme. Lara se sice taktak dostala z vodní pasti, logicky zalapala po dechu a zakašlala, ale tím to skončilo. Už žádné přidružení přes míru, žádné „oh God“.... Prostě Lara vypěla a pravděpodobně se to vztahuje i na fakt, že více bere v potaz smrtelná rizika svých výprav. Snad to tak zůstane.

A jsme v tolik očekávané hrobce. A je vidět první potvrzení slov autorů—žádná cesta, na kterou zabočíte omylem—postup hrobkou je součástí postupu úrovně, pěkně logicky a plynule.

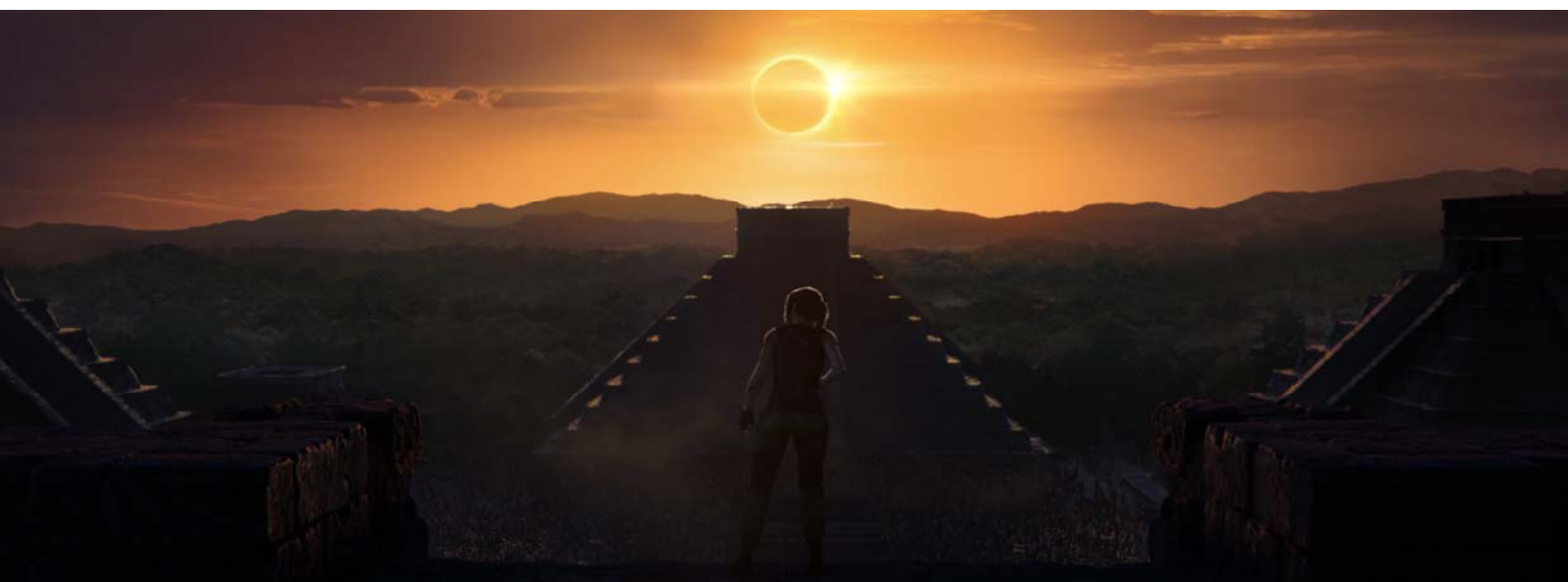
A DO PRRRR.... Proletělo mi hlavou, když Laru po pár krocích proklály dřevěné bodáky s takovou razancí, až na nich zůstala viset... po které už to zemřela? Pronesl jsem nevědomky nahlas poznámku, že jsem si měl zaznamenávat, kolikrát už chudák holka... a jelikož spolu s námi v sektoru, kde se demo hrálo, byli přítomní i zaměstnanci Eidosu, následoval smích. Těm se to směje, když ty pasti tvořili sami.

Napodruhé jsem si všiml detailu, který mi ušel, byl však klíčový: to lano na zemi. Zkusil jsem nůž (ten má Lara sebou taky) - a ejhle, bodáky měly tentokrát pech a Lara pod nimi přikrčená prošla dál.



Tahle novinka je fajn—myslím, že pokud jste takový typ hráče jako já, ten opatrný našlapovač co kouká po všech rozích, mine vás nejedna smrt a nejedna frustrace. I když určitě budou pasti, kde to jinak než reflexy a bystrostí nepůjde. To ale bylo přivítání...

Lara se ocitá v obrovské podzemní prostoře, které dominují tři věci: temnota, propast přes celou podlahu a pyramida na vzdáleném konci, kam je třeba se nepochybně dostat pro cestu dál.



Vezměme to tedy postupně. S temnotou si Lara ví rady díky automatické svítilně (styl Legend a Underworld). Takže jsme aspoň trochu viděli, kudy kam. Jak ale přes propast? Pátření po okolí znamenalo pár pádů do hlubin. Použili jsme tedy instinkty a cesta se vyrýsovala, pouze přitlumeně, nikoli přehnané rozsvícení objektů přes čtvrt obrazovky. Skrze plošiny zavěšené na provazech nad propastí. Záhy se však ukazuje, že to až taková leg Randa nebude: plošinky reagují na Lařinu váhu a klesají dříve, než se stihneme přesunout... Tak to vezmeme ještě jednou. Hmmm.... Provaz, vozík nad závažím, cesta zablokovaná spadlými trámy a vegetací. A lanové šípky automaticky ve výbavě... to bude ono. Lara mlčky koná, co po ní chci, jen v bodě, kdy je evidentní, že tudy cesta dál nepovede, to okomentuje. Daleko méně hráči „kecá“ do postupu. Prvek, který pečlivý hledač a tombraiderista může velmi pozitivně ocenit.

V popisu detailů z hrobky již dále pokračovat nebudu, to podstatné je—atmosféra, která vezme dech, mimochodem skvěle podpořená zvukovými podkresy a hudebním motivem, detaily, které nejsou jasně patrné hned napoprvé, ale otevrou cestu dál, napětí a akce, a i ony respekt vzbuzující okamžiky. To vše ve skvělém koktejlu představila už ta první námi viděná hrobka. Kdo ví, co všechno jsme ještě neviděli a co je v záloze.

Cesta vzhůru po pyramidě byla správně odvozená jako cesta dál. Pokračovat nebudu ani v popisu toho, co bylo dál, stačí snad, když řeknu, že Lara musí uniknout z náručí smrti na poslední chvíli.

SHRNUTÍ

Podle toho, co jsme viděli a s Larou zažili v demoverzi *Shadow of the Tomb Raider*, máme příslib dobrodružství s tou pravou esencí Tomb Raiderů, kterou všichni milujeme, říznou moderním pojetím. Lara je odhodlaná, daleko vyspělejší, tvrdší a vyrovnanější, myslím, že od Rise se rozhodně posunula o řádný kus blíže k vyrovnanosti Lary Croft z klasických her.

Co se hry jako takové týká, je už z demoverze zřetelná jistá větší temnota pojetí, dospělost a dynamika. Pokud bych snad měl srovnat *Shadow* s předchozími díly... asi to ani tak jednoznačně nejde. Základní systémy hry zůstaly v intencích dvou předchůdkyň, přesto je to vše přepracované a dovedené o mnoho výše. Je vidět, že pokud tvůrci od začátku na reboot pomýšleli jako na trilogii, řídili se heslem TO NEJLEŠPÍ NA KONCI.

A protože o ději dema toho zaznělo už dost, nebudu pokračovat, však se jistě sami brzy dočkáte gameplaye části, kterou jsme si mohli zahrát. Jen taková malá perlička na závěr—máte rádi Tomb Raider: The Last Revelation? Pokud ano, jistě Vás potěší obrovská poklona tomuto dobrodružství, kterou *Shadow of the Tomb Raider* skrývá... zkuste jí sami postřehnout, až se video dostane ven!

KOMUNITA NA ODHALENÍ SHADOW

Po odehrání demoverze **Shadow** jsme prakticky vzato měli zcela volný program. Proto stálo určitě za to projít prostory kaple. Při průzkumu jsme narazili na vystavené edice hry, které jsou překrásné a žádnému sběrateli by neměly chybět. Podrobnosti najdete hned v další části!

Potkávali jsme jednotlivě i ve skupinkách nadšené fanoušky, kteří klábosili o všem možném. Neodolali jsme, protože kdo ví, kdy se zase sejdem v takovém počtu, a nejednoho jsme se zeptali na dojmy. A všichni do jednoho jsme je sdíleli—**Shadow** jde rozhodně správným směrem a bude stát za to.

Na eventu jsme dokonce narazili na pár cosplayerek v různých kostýmech Lary Croft—od upravené Lary před samotnou výpravou až po Laru špinavou a zablácenou. Bohužel se mi z neznámých příčin nedaří je nalézt, proto děkuji kolegům z LadyCroft, kteří mi zapůjčili své zdroje, abyste o tuto podívanou nebyli ochuzeni. Svě vlastní zdroje přidám hned jakmile se přestanou schovávat.

Samozřejmě jsme také narazili na mnohá jména ve světě Tomb Raider proslulá—**nechyběli mezi nimi již zmíněná Meagan Marie, Ash a Tina z webu Tomb of Ash, Roli z Raiding the Globe & TombRaider.hu nebo představitelka Lary v době Tomb Raider Underworld, Alison Carroll (první představitelka Lary, která poskytla motion capturing pro hru).**



**Lara Croft ve
Shadow of
the Tomb
Raider**

**Úžasných
cosplayerek
na eventu bylo
více**

Na eventu také nechybělo stylově podávané občerstvení ve formě lehce pálivých brambor a tacos, obojí zcela delikátní. Event také skýtal překvapení—napadlo by Vás jeden z barů hledat za dekorací lebky, kterou projdete v pokleku až po čtyřech? Mě málem ani ne, kdybych nezahlédl jiného dobrodruha, že právě odtamtud vychází :-)

Nechyběly ani lahodné drinky, třeba Largerita nebo Margarita, kterou jsem si nádherně vyledovanou opravdu užil :-)

Nebudu tady ale básnit o jídle, máme toho před sebou ještě dost— reveal v Londýně byl zkrátka a dobře jedinečným zážitkem jak pro fanouška očekávajícího novou hru uvnitř mě, tak pro nadšeného člena komunity, který se setkal s mnoha přáteli, některými i poprvé v životě. Doufám, že díky Crystal a Square v budoucnu zase dostanu možnost se účastnit podobné akce!

JEŠTĚ CHVILKU V OBRAZECH...



▲ Dostanu chuť pokaždé,
když vidím tuhle fotku

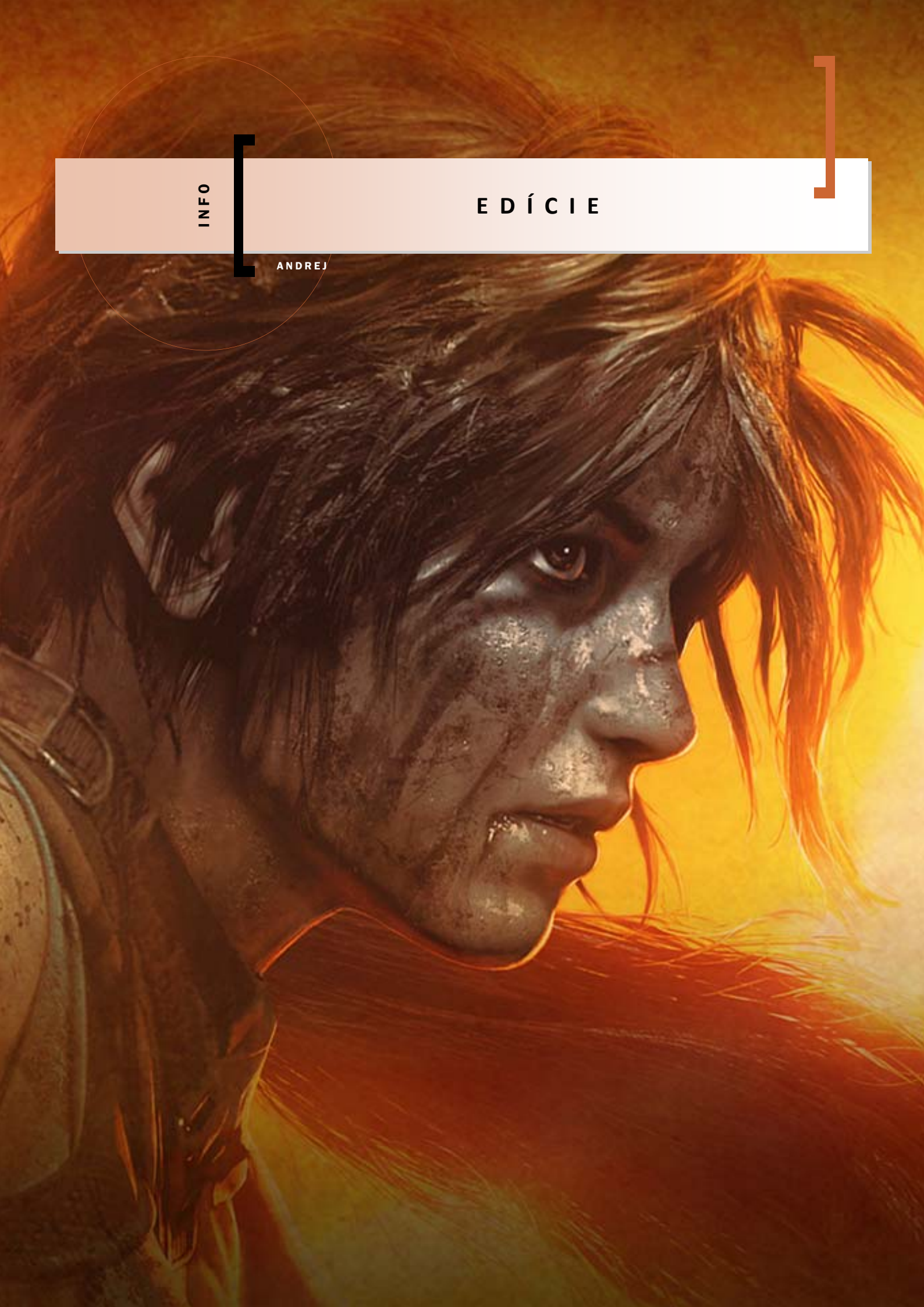


Spolu s Meagan Marie (nahore), Rolim (dole) Ashem, Tinou a
Alison (vlevo nahore)

▲ Výzdoba kaple ve stylu Slavnosti zemřelých
▼ Na eventu bylo rušno!



A NYNÍ MRKNĚME NA GALERIE ZE HRY A NA CHYSTANÉ EDICE!



INFO

EDÍCIE

ANDREJ

EDÍCIE

Šialenstvo začína! Tak ako je tomu už dnes zvykom, aj Shadow of the Tomb Raider sa dostane na trh v mnohých edíciách s rozličnými bonusmi. My sme si na jednotlivé verzie posvietili!

SHADOW OF THE TOMB RAIDER

Ultimate
Collector's
Edition

Obsahuje:

- Základnú hru so Season Pass
- Sošku Lary vyťahujúcej svoju mačetu
- Otvárač na fľaše v tvare Larinej ikonickej sekerky
- Larinu baterku
- Oficiálny soundtrack (pradepodobne digitálna verzia)
- 3 bonusové zbrane a outfity
- prístup k hre 48 hodín skôr ako oficiálny dátum vydania

Táto edícia je dostupná na oficiálnom e-shope
Square Enix.

SHADOW OF THE TOMB RAIDER

ULTIMATE EDITION

INCLUDES SEASON PASS

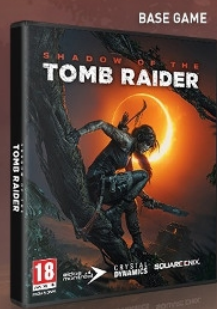
A NEW ADVENTURE
EVERY MONTH

7 CHALLENGE TOMBS
WITH NARRATIVE SIDE MISSIONS

7x WEAPONS

7x OUTFITS

7x SKILLS



BASE GAME

STATUE*
LARA CROFT READS HER TRUSTY MACHETE
BEFORE ENTERING A DEADLY TOMB.



BOTTLE OPENER*
LARA'S CLIMBING AXE IS A MULTI-PURPOSE TOOL,
WHICH ALSO FUNCTIONS AS A BOTTLE OPENER.



FLASHLIGHT*
BRING LARA'S FLASHLIGHT WITH YOU
ON ANY ADVENTURE YOU EMBARK UPON.



ORIGINAL GAME
SOUNDTRACK



3 ADDITIONAL
WEAPONS / OUTFITS

AVAILABLE SEPTEMBER 14

18
www.pegi.info
PROVISIONAL

XBOX ONE

PS4

PC

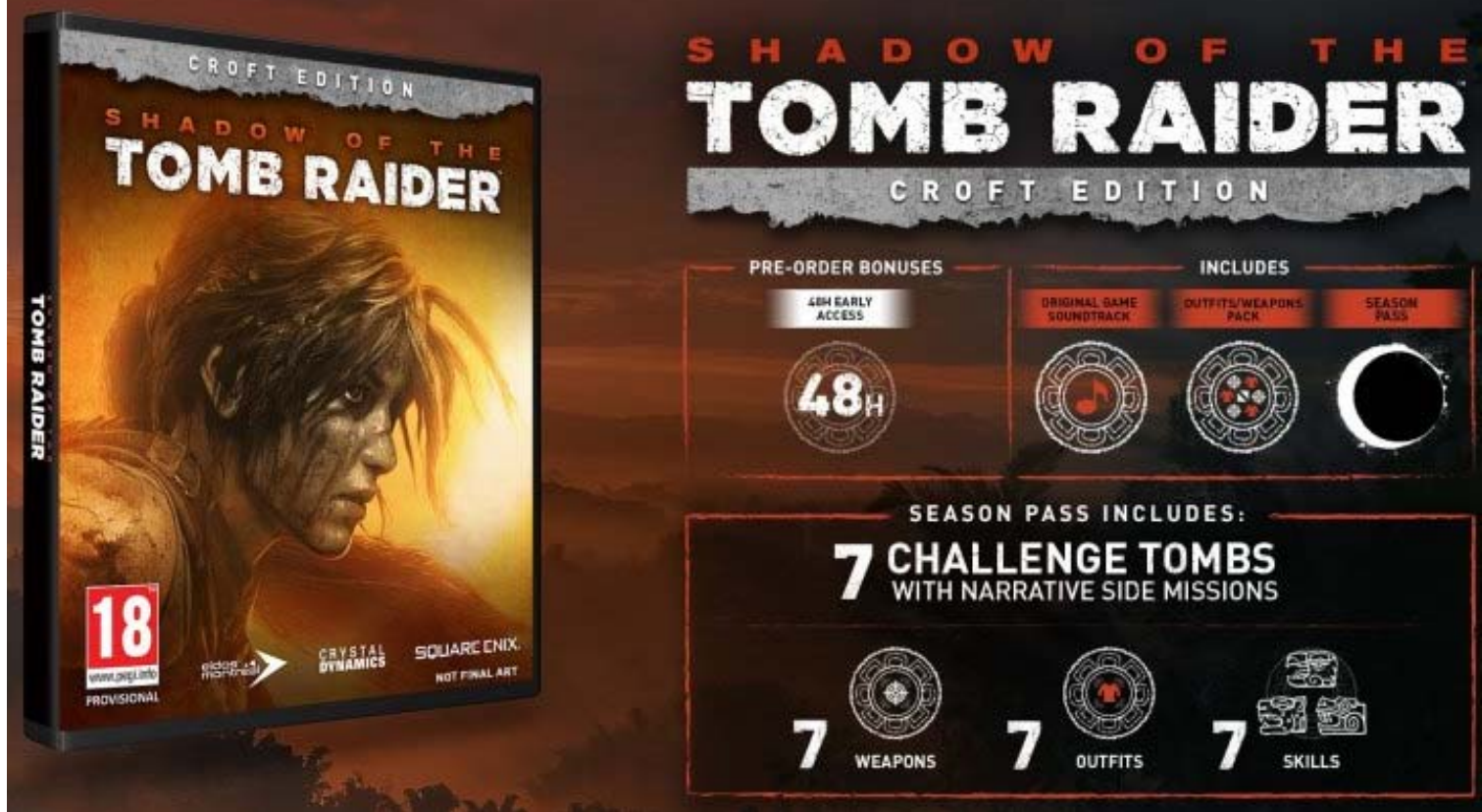
eidos montreal

CRYSTAL DYNAMICS

SQUARE ENIX

SHADOW OF THE TOMB RAIDER © 2013 SQUARE ENIX LIMITED. DEVELOPED BY EIDOS INTERACTIVE CORPORATION. ALL RIGHTS RESERVED. SHADOW OF THE TOMB RAIDER, TOMB RAIDER, CRYSTAL DYNAMICS, THE CRYSTAL DYNAMICS LOGO, LEOSS-MONTREAL, THE LEOSS-MONTREAL LOGO, AND LARA CROFT ARE REGISTERED TRADEMARKS OR TRADEMARKS OF SQUARE ENIX LIMITED, SQUARE ENIX AND THE SQUARE ENIX LOGO ARE REGISTERED TRADEMARKS OR TRADEMARKS OF SQUARE ENIX HOLDINGS CO., LTD. XBOX, XBOX ONE, THE GAMES FOR WINDOWS LOGO AND XBOX LOGO ARE REGISTERED TRADEMARKS OR TRADEMARKS OF THE MICROSOFT GROUP OF COMPANIES AND ARE USED UNDER LICENSE. "PS4" AND "PLAYSTATION 4" ARE REGISTERED TRADEMARKS OF SONY INTERACTIVE ENTERTAINMENT INC. "PS3" IS A TRADEMARK OF THE SAME COMPANY. ALL OTHER TRADEMARKS ARE THE PROPERTY OF THEIR RESPECTIVE OWNERS.

*MAY NOT BE REPRESENTATIVE OF FINAL PRODUCTS



Obsahuje:

- Hru a Season pass, ktorý ponúkne:
- 7 bonusových hrobiek s príbehom
- 7 nových zbraní
- 7 nových oblečení
- 7 nových zručností

Edícia tiež obsahuje soundtrack, 3 extra zbrane a outfity a 48 hodinový pred-prístup k hre.

Croft Edition



Steelbook edition

Obsahuje:

-základnú hru a balenie v steelbooku.

Túto verziu, spolu s exkluzívnymi bonusmi, je možné si predobjednať na Slovensku v Brlohu a v Čechách cez JRC Gamescentrum.



Obsah digitálnych edícií nájdete na porovnanie v
tabuľke na protiľahlej strane

Digital editions

SHADOW OF THE TOMB RAIDER

CHOOSE YOUR EDITION ON PS4™

	STANDARD	DIGITAL DELUXE	CROFT EDITION
LIMITED TIME OFFERS			
48 HOUR EARLY ACCESS TO THE FULL GAME		●	●
ADDITIONAL SKILLS BOOSTER PACK	●	●	●
PS4™ EXCLUSIVE DYNAMIC THEME	●	●	●
LAUNCH DAY RELEASES			
SHADOW OF THE TOMB RAIDER BASE GAME	●	●	●
ORIGINAL GAME SOUNDTRACK		●	●
ADDITIONAL WEAPON / OUTFIT #1		●	●
ADDITIONAL WEAPON / OUTFIT #2			●
ADDITIONAL WEAPON / OUTFIT #3			●
SEASON PASS			
7 CHALLENGE TOMBS			●
7 WEAPONS, OUTFITS, AND SKILLS			●
MULTIPLE NARRATIVE SIDE MISSIONS			●

SHADOW OF THE TOMB RAIDER © 2018 Square Enix Limited. Developed by Eidos Interactive Corporation. All rights reserved. SHADOW OF THE TOMB RAIDER, TOMB RAIDER, CRYSTAL DYNAMICS, the CD DYNAMICS logo, EIDOS MONTREAL, and EIDOS MONTREAL logo and LARA CROFT are registered trademarks or trademarks of Square Enix Limited. SQUARE ENIX and the SQUARE ENIX logo are registered trademarks or trademarks of Square Enix Holdings Co., Ltd. "Xbox" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc. "PS4" is a trademark of the name company trademarks are the property of their respective owners.

Edice hry na infografice:



Plán vydávání v podrobné infografice: (může se změnit)

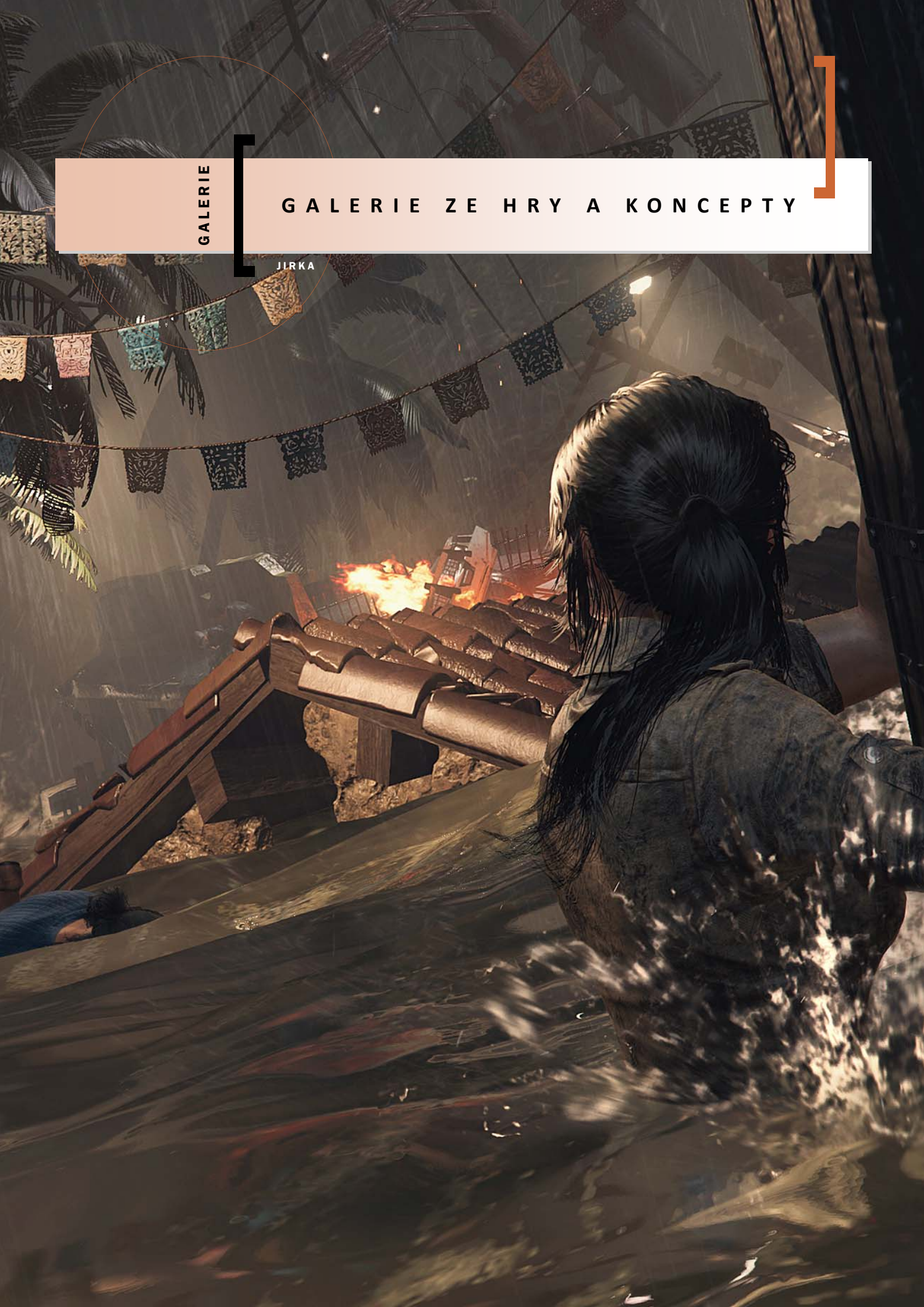


*DLC CONTENT AND LAUNCH DATES SUBJECT TO CHANGE.

GALERIE

GALERIE ZE HRY A KONCEPTY

JIRKA



GALERIE

Hra na vlastní oči—KONCEPTY



SHADOW OF THE TOMB RAIDER™





Hra na vlastní oči—SCREENSHOTY



Všechny obrazové materiály ze hry jsou vlastněny vydavateli

Shadow of the Tomb Raider





Hra na vlastní oči—SCREENSHOTY

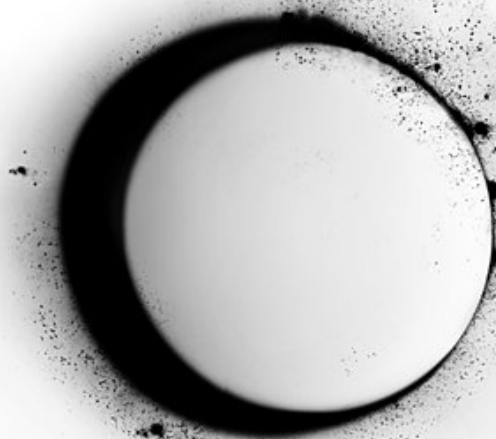




REPORTÁŽ

REVEAL EVENT MONTRÉAL

ANDREJ



REVEAL EVENT MONTRÉAL

Je to tu, radujme sa! Konečne sme sa dočkali odhalenia nového dobrodružstva v sérii Tomb Raider. Redakcia Kroniky dostala vďaka komunity tímu v Crystal Dynamics jedinečnú príležitosť zúčastniť sa vo štvrtok na sprievodných večierkoch, ktoré odhalili hru predstaviteľom videohernej tlače, oficiálneho programu fan stránok a niekoľkým šťastlivcom z radov fanúšikov.

Na týchto večierkoch, ktoré sa konali v Londýne, Montreali a Los Angeles, sme mali možnosť zhliaďnuť v predpremiére CGI trailer, prezentáciu o tom, čo táto hra znamená pre reboot trilógiu a to najlepšie na záver, zahrať si vcelku rozsiahle demo. V článku si môžete v detailoch prečítať o celkových dojmach Andreja, ktorý sa zúčastnil akcii v Montreali.

Podme na to ale pekne po poriadku. Kanadský event sa konal, ako sme už spomenuli v Montreali, sídle štúdia Edios Montreal, sesterského štúdia Crystal Dynamics. Eidos Montreal sa podieľal na vývoji TR 2013 i Rise, no so Shadow ich účasť stúpila až tak, že Crystal Dynamics hru vytvárajú už len 'v spolupráci'. Akcia sa konala v priestoroch haly New City Gas, ktorá bola vyzdobená živými rastlinami, maketami mayských pyramíd a nespočetným množstvom Lara banerov. Event manažéri si dali naozaj záležať a z miesta bolo cítiť pravú atmosféru džungle.

Miesto konania eventu:

NEW CITY GAS
950 Rue Ottawa
Montréal, QC
H3C 1S4

Hneď po vstupe do haly nás lákali vystavené rozličné edície hry a ich popis, takže peňaženka už je v mojom prípade zúfalo prázdna. Edíciám sa venujem v samostatnom článku, no je z čoho vyberať. To, že sa na mieste podávalo skvelé jedlo a drinky, na mexický štýl samozrejme, hovoriť nemusíme, keďže kvôli tomu článok asi nečítate.

Čo vás však istotne bude zaujímať je Announcement trailer, ktorý ako sme z teaseru mali možnosť vidieť, bol v CGI. Ten je nabitý akciou, emóciami a Larou, ktorá má v sebe iskru ako už dávno nie. Ba možno iskrí až príliš, podľa slov, ktoré Camilla Luddington rozpráva a záverečných scénach traileru. Čo sa stalo z nevinného dievčaťa, ktoré pokúšalo svoj osud, lebo chcelo vystúpiť z tieňa svojho priezviska? Čo sa stalo z dievčaťa, ktoré sa len snažilo zachrániť svojich priateľov a očistiť meno svojej rodiny? Práve na to nám Shadow ponúkne odpoveď. Prešla si peklom a tým sa stala peklom samotným.



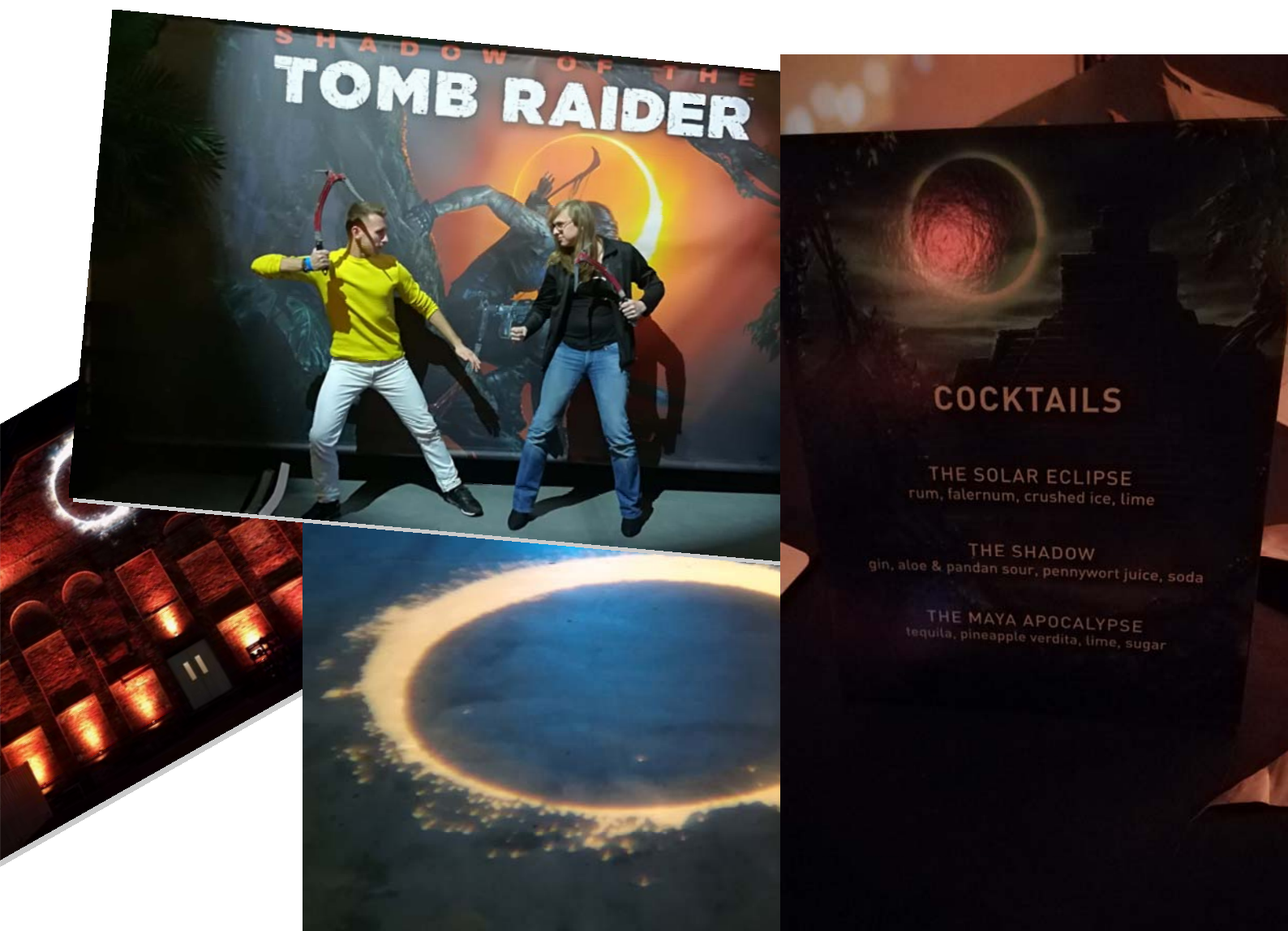
PREZENTÁCIA

Podľa slov Morigan, senior komunity manažérky, je GCI trailer reprezentatívny v mnohých aspektoch samotnej hry. O tom sme sa presvedčili i v samotnom deme, vylepšené možnosti šplhania a boja, pohyb a využívanie džungle vo svoj prospech, skúmanie zaplavených jaskýň a ruín, ba dokonca i ten záhadný tieň, ktorý Laru prenasleduje v hrobke s pyramídou.

Po tom, ako sa trailer skončil, a to za hlasného potlesku a ovácií, sme na pódiu privítali Game directora Daniela Bissona. Ten pracoval na reboote, Rise a teraz vedie vývoj Shadow. Po krátkom pripomenutí o čom boli predchádzajúce dve hry (predovšetkým pre ľudí z médií), sa pustil do rozprávania o tom, aké má Shadow miesto v tejto trilógii. Ako už vieme, predstavuje vyvrcholenie príbehu o tom ako sa Lara stala hrdinkou, ktorú všetci poznáme a milujeme. Avšak v predchádzajúcich dvoch hrách Lara len reagovala na to, čo pred ňu osud a svet postavil. Tento krát, v Shadow má kontrolu v rukách ona, no to však ešte neznamená, že všetko pôjde ako po masle. Lara sa bude musieť postaviť zoči-voči tomu, čím sa stala a čo jej činy spustili.

Už v príbehoch posledných komiksov je vidieť, že Lara, nech ju akokoľvek milujeme, to nemá úplne pohromade. Niet sa čomu diviť, po tom čím si prešla je to normálne, avšak doteraz sme ju vždy videli robiť tú správnu vec. Teraz tomu ale bude inak a ak si spomenieme na výrok z Rebooot "Nemôžeš zachrániť všetkých", zdá sa že to Lara konečne akceptovala a jej posadnutosť s Trinity a artefaktom, ktorý obe strany hľadajú, vyhrala.

Vývojom však neprešla len Lara, ale aj druhá hlavná postava – svet. V reboot bol Lariným nepriateľom, v Rise ho konečne ovládla a teraz s ním splynie v jedno, aby získala výhodu oproti Trinity a ktovie komu alebo čomu ešte.



Ďalším prvkom, ktorý prešiel zmenou sú hrobky. Kým v Rise boli nádherné, impozantné a ohromujúce, v Shadow budú hrôzostrašné a smrteľné. A to nielen samotné hrobky, no i cesta k nim. Podľa slov Daniela a Morrigan, bude výzvou sa do hrobky samotnej čo i len dostať, a smrteľnými môžu byť aj chyby v riešení ich hlavolamov. Hrobky sa budú nachádzať predovšetkým pod zemou, čo v spojení s Maymi dáva zmysel. Vďaka tomu došlo k prepracovaniu mechaník plávania a skúmania sveta pod hladinou, ktoré má teraz veľmi dôležitú úlohu. Inšpiráciu tím našiel vo fakte, že jedinými neprebádanými miestami na svete sú práve podvodné systémy jaskýň. A kto iný by ich preskúmal ak nie naša Lara.

Prostredie džungle je v Shadow Lariným priateľom aj nepriateľom zároveň. Ako sme už spomenuli, to že ho bude využívať vo svoj prospech v boji voči Trinity ešte neznamená, že sa ju prestane pokúšať zabiť – Lara istotne nebude jediným predátorom na mieste. Čo všetko nás stretne je ešte skoro hovoriť, no z krátko game play traileru, ktorý sme mali možnosť zhladnúť sme postrehli jaguára, vodné úhory a to je pravdepodobne len začiatok.

MINOR SPOILERS

Aby sme zhrnuli Danielovu prezentáciu, Shadow začína tým ako Lara prenasleduje Trinity, aby si s touto záhadnou organizáciou konečne raz a navždy vybavila účty. To ju privedie na stopu mužovi menom Dominguez, ktorý vedie misiu na získanie Mayského artefaktu. A ako najlepšie vybabrať s Trinity, než dostať sa k tomu artefaktu ako prvá? To sa Lare aj podarí, no od toho momentu veci prestanú ísť tak hladko ako by si želala a mi máme po prvý krát možnosť vidieť aký dopad môžu mať na svet Larine niekedy až sebecké činy.

KONIEC SPOILEROV

Tým sa dostávame k demu samotnému, pravdepodobne čerešničke večera (vynímajúc drinky zdarma :-)). Segment hry, vcelku rozsiahli je situovaný približne 15 minút po začiatku hry samotnej, takže predpokladáme, že predchádzať mu budú intro videá a možno krátky game play, ak sa bude jednať o flashback ako v prípade Rise. Vo všeobecnosti išlo o skvelý mix príbehu, stealth akcie, šplhania, skúmania hrobky, riešenia hlavolamu, klasického boja a akčnej sekvencie s emotívnym vyvrcholením.

MINOR SPOILERS

Demo začalo videom s Lariným starým známym, Jonahom, ktorý opäť schudol a vrátil sa k svojmu predchádzajúcemu účesu z Rebootu. Larin model je veľmi podobný tomu z Rise, avšak jej črty tváre sa mi badali ostrejšie a vlasy boli menej nafúknuté. Animácie boli skvelé a grafika porovnateľná s Rise, no mnoho efektov z finálneho produktu ešte v deme nebolo, aspoň si tak myslíme. Po tak nádhernej hre ako bol Rise si však z grafiky starosť nerobíme, finálny produkt nás určite ohúri.

Čo však bolo badateľne vylepšené, je výkon Camilly Luddington. Preč je tá udychčaná a večne prekvapená Lara. Tento krát máme česť s Larou sebavedomou a odhodlanou. Tón, akým Jonahovi predniesla výsledky svojho výskumu nám vykúzlil úsmev na tvári a taktiež nasledujúce videosekvencie boli skvele zahraté.

Po krátkej prechádzke s Jonahom sa rozdelia a mi konečne dostaneme do rúk plnú kontrolu a prvý pohľad na Larin outfit a postavu. Už z prvého pohľadu je jasné, že tréning, ktorý sme videli v komiksoch sa vyplatil a Larine ruky sú o poznanie silnejšie ako boli v Rise. I my jej tie tricepsy závidíme. Čo sa týka outfitu, tak ten bol totožný s obálkou hry, avšak vo finálnej verzii predpokladáme v tejto časti hry blúzku, ktorú sme videli na screenoch. **Bez toho, aby sme prezradili akékoľvek spoilery príbehu,** rozoberieme si demo nasledovne:



LARIN POHYB A SCHOPNOSTI

Tak ako Larin sebavedomý hlas, je sebavedomý i jej pohyb. Hýbe sa s istotou a je jasné, že tentokrát prišla pripravená. Od prvého momentu je k dispozícii nôž, lano, luk a samozrejme ikonická sekerka. Šplhanie je veľmi podobné predchádzajúcim hrám, no pôsobí viac profesionálne a Lara sa dokáže tento raz na lane spustiť a húpať do akéhokoľvek smeru, a taktiež sa vrátiť i beh po stene, ktorý sme videli v CGI traileri. Čo sa týka schopností a zručností, zdá sa že mnohé z nich sa už učiť znovu nebudeme musieť, prvé zabitie z úkrytu bolo priamo nožom.

Učenie sa jazykov sa vracia vo forme študovania zvyklostí mayskej civilizácie z nástenných malieb a rytín.

STEALTH

Ako sme spomenuli vyššie, primárny útok z úkrytu je priamo nožom a neskôr sa pravdepodobne nahradí mačetou. Návrat sa dostal aj prikrádanie vo vysokej tráve, ktoré sa doslova rozrástlo do prikrádania sa popri zarastených stenách. Lara sa taktiež dokáže zamaskovať bahnom a tak znížiť svoju viditeľnosť voči nepriateľom. Nevie sa dočkať, čo majú pre nás pripravené v samotnej džungli.

ŠPLHANIE

Napriek tomu, že repertoár a animácie Lariných pohybov sú veľmi povedomé, jej novonadobudnutá istota je vítanou zmenou. Určite si kladiete otázku, či sa biela farba a zvýraznené časti prostredia po ktorých sa dá šplhať vrátili a odpoveď je áno...ale, v menšej miere. Taktiež treba podotknúť, že zvýraznené sú len hlavné trasy a bočné cesty nájdete až keď sa poriadne rozhlíadnete, alebo preskúmate svoje okolie. A keďže sme hrali takmer začiatok hry, ktovie či sa to ešte neskôr nezmení i na tých hlavných trasách.

BOJ

K dispozícii sme mali luk, sekerky, nôž a na konci sa nám pod roky dostal aj samopal. Podľa mapy ovládania by sa mali vrátiť všetky zbrane z Rise. Ovládanie je prakticky rovnaké ako v predošlých hrách, takže si naň veľmi rýchlo zvyknete. Otvorený boj sa zatiaľ nijak badateľne nezmenil, ale Lara však (aspoň na začiatku) veľa rán neznesie. Uzdravovanie je spojené s obviazaním si rán ako tomu bolo už aj v Rise. Zápalné fľaše či kanistre sa taktiež dajú použiť a netreba so to učiť znovu.

PLÁVANIE

Skúmanie sveta pod hladinou bude hrať v Shadow veľkú rolu a tak teda i plávanie muselo prejsť podstatnou zmenou. Pod hladinou sa dá plávať akýmkoľvek smerom, tak ako kedysi a Lara svoj dych dokáže zadržať na dosť dlhú dobu. Keď už jej začne dochádzať, tak musí nájsť vzduchovú bublinu. Tie však môžu byť zradné a po ponorení sa späť do vody môže byť perspektíva prostredia zmenená. Steny a tunely spolu splyvajú a často sú ťažko viditeľné, takže nájsť správnu cestu dá niekedy zaberať. V jednom momente na nás dokonca zaútočil obrovský vodný úhor a my sme to doplávali nad hladinu len veľmi tesne. Pod vodou sa budú nachádzať aj tajomstvá a iné veci na zbieranie.

HLAVOLAMY

V hrobke, ktorá bola súčasťou hlavnej príbehovej línie, sme riešili klasický hlavolam založený na fyzikálnych zákonoch a sile, tak ako sme na to už v Reboot trilógii zvyknutí. Obtiažnosť príliš náročná nebola, no ak predpokladáme, že to bol prvý hlavolam, tak je to celkom v poriadku. Čo však bolo prekvapivé je ďalší hlavolam, tento krát klasické puzzle s otáčajúcimi sa diskami, ktorý však Lara vyriešila vo videu...Zvláštne, snáď sa nám túto sekvenciu len snažili zatajiť.

ZBIERANIE VEČÍ A POKLADOV

Počas nášho času s hrou sme narazili na niekoľko povedomých vecí, ktoré sa dajú zozbierať ako napríklad bobule, huby, bedne so šrotom či inými materiálmi, krabice s bodmi skúseností, atď. Novinku však predstavujú riasy, či...a teraz pozor...pavúky a chrobáky. Áno, čítate správne, natrafili sme na prechádzajúcu sa tarantulu a Lara si ju s radosťou strčila do vaku. Ich jed sa pravdepodobne bude dať použiť na výrobu šípov.

Vracajú sa aj Survival caches, mapy, dokumenty, a rozličné challenges ako napríklad zostrelenie 5 zavesených totemov.

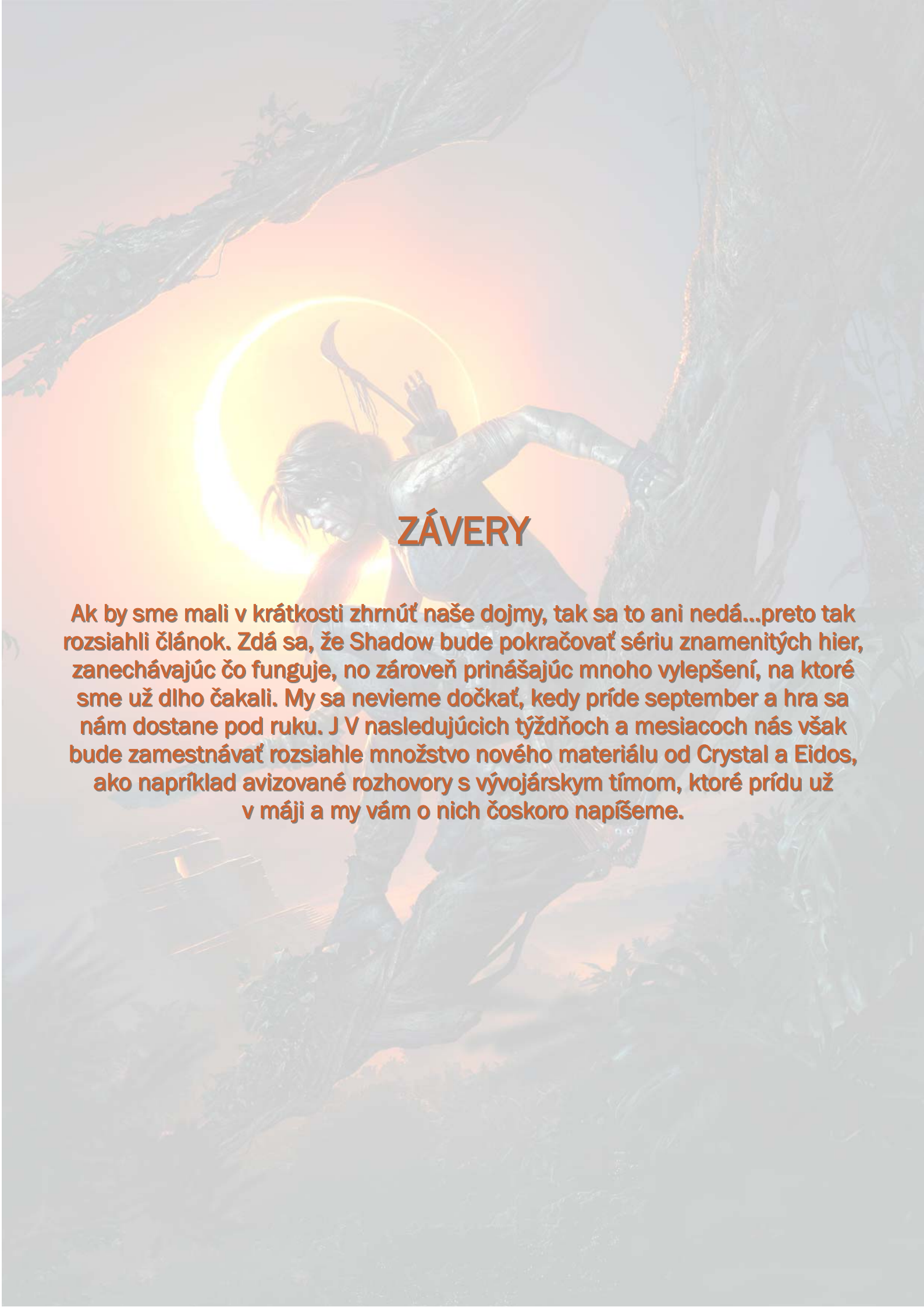
AKCIA

Na základe toho, čo bolo odhalené vo videách, nebude o akciu nabitá sekvencie núdza. Už len v deme boli časti plné adrenalínu a všetko to vyvrcholilo veľkolepým finále, ktoré má veľký emotívny dopad na všetkých. Hráča aj postavy v hre, takže sa je na čo tešiť. Predovšetkým jedna scéna, ktorá sa odohrala ku koncu nášho času s Larou sa v hrách či filmoch len tak nevidí a treba pogratulovať, že sa do toho tvorcovia Shadow pustili.

PROSTREDIE A HERNÝ SVET

Počas nášho času s hrou sme prešli cez slušný počet rôznych prostredí. Začali sme v mexickej dedine plnej oslavujúcich ľudí, cintorínom sme sa dostali až ku chráneným vykopávkam zarastenými džungľou, na ktorých sa už Trinity snažila dostať z danému artefaktu. Nasledovali skalnaté útesy nad rozbúreným morom, jaskyne, zatopené tunely, hrobka s mayskou pyramídou, návrat k vykopávkam a do dediny. Všetko bolo krásne detailne spracované s množstvom zákutí na preskúmanie.

Ak sa vrátíme k Danielovej prezentácii, tak nám avizoval Stratené mesto, ktoré bude doposiaľ najväčším prostredím v trilógii a jeho časť a obyvateľov je pravdepodobne možné vidieť v traileri. Daniel sa o ňom vyjadril ako o Living History.



ZÁVERY

Ak by sme mali v krátkosti zhrnúť naše dojmy, tak sa to ani nedá...preto tak rozsiahli článok. Zdá sa, že Shadow bude pokračovať sériu znamenitých hier, zanechávajúc čo funguje, no zároveň prinášajúc mnoho vylepšení, na ktoré sme už dlho čakali. My sa nevieme dočkať, kedy príde september a hra sa nám dostane pod ruku. J V nasledujúcich týždňoch a mesiacoch nás však bude zamestnávať rozsiahle množstvo nového materiálu od Crystal a Eidos, ako napríklad avizované rozhovory s vývojárskym tímom, ktoré prídu už v máji a my vám o nich čoskoro napíšeme.

Použité obrazové materiály:

Fotografie z londýnského eventu:

Jirka Zamarski

Ash Kapriélov (společná fotografie)

Tým Lady Croft (cosplayerky)

Fotografie z montréalského eventu:

Andrej Puček

Ostatní obrazové materiály:

Majetek Square Enix,

Eidos Montréal či Crystal Dynamics,
není-li uvedeno jinak

- reportáž od fanouška: Londýn
a The Tomb Raider Suite
- novinky o *Shadow of the Tomb Raider*
- Q&A s vývojáři
- Rertrospektiva: *Tomb Raider I*
v kostce
- Rozhovor: Roli / Raiding The
Globe & TombRaider.hu
- Novinky o fanouškovských
hrách ve vývoji
- ...a další...

THE
TOMB RAIDER
online magazín
TIMES

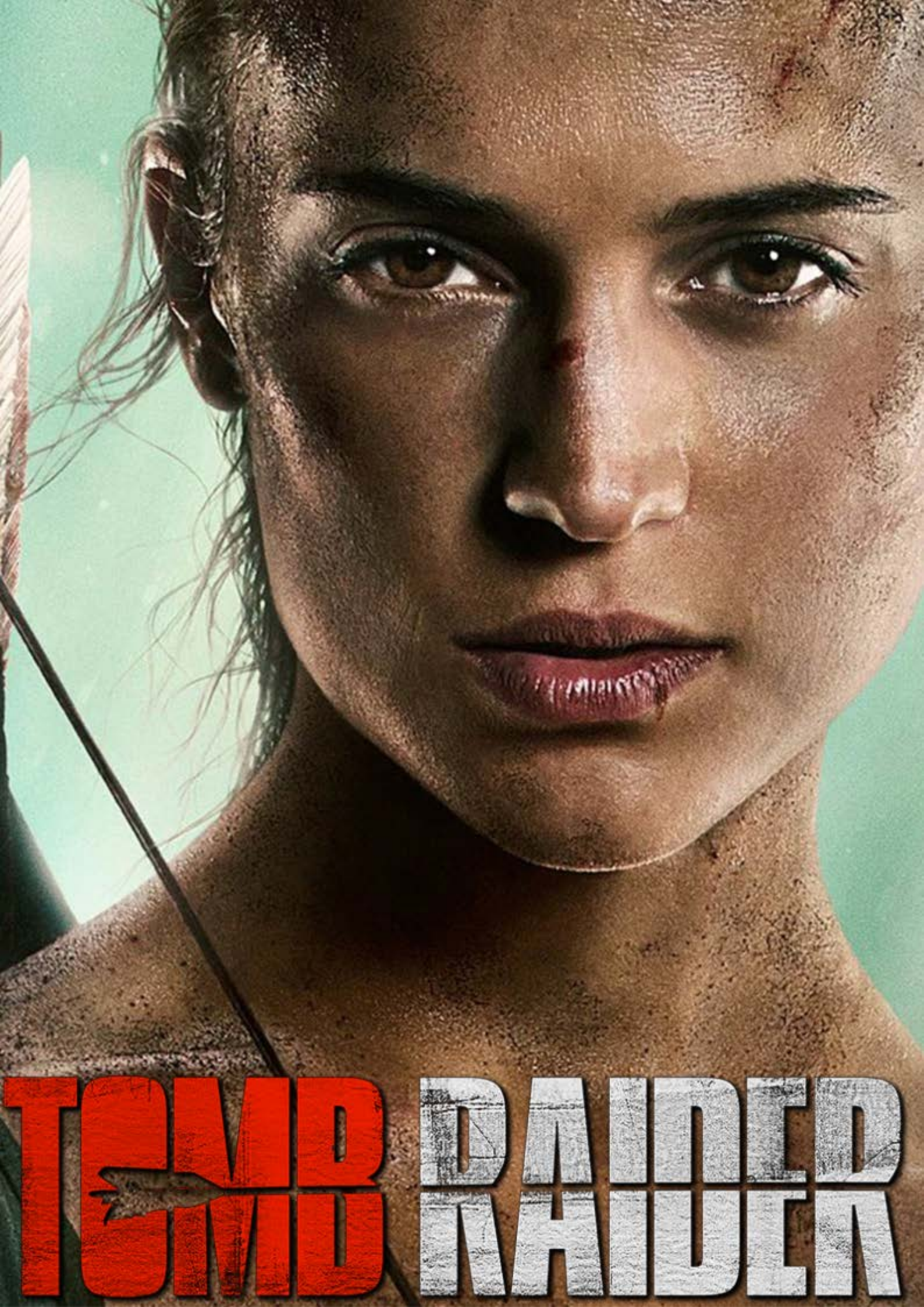
**PŘÍŠTÍ ČÍSLO VYJDE NA
PŘELOMU ČERVNA /
ČERVENCE 2018**

THE TOMB RAIDER TIMES

online magazin



Yumpu



TEARD-DRAINED RAIDER

SHADOW OF THE TOMB RAIDER

SEPTEMBER 14, 2018

EXPERIENCE THE FULL REVEAL AT TOMBRAIDER.COM

WATCH
"THE END OF THE BEGINNING"
TRAILER



SEE THE FIRST SCREENSHOTS
AND CONCEPT ART



DISCOVER ALL EDITIONS,
SEASON PASS, AND PRE-ORDER
BONUS DETAILS!



BECOME THE **TOMB RAIDER**

VISIT WWW.TOMBRAIDER.COM FOR MORE INFO

[f](#) [i](#) [y](#) /TombRaider

[t](#) @TombRaider

XBOX ONE

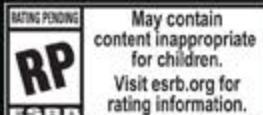
PS4

STEAM

eidos montreal

CRYSTAL DYNAMICS

SQUARE ENIX



SHADOW OF THE TOMB RAIDER © 2018 Square Enix Limited. Developed by Eidos Interactive Corporation. All rights reserved. SHADOW OF THE TOMB RAIDER, TOMB RAIDER, CRYSTAL DYNAMICS, the CRYSTAL DYNAMICS logo, EIDOS MONTREAL, the EIDOS MONTREAL logo, and LARA CROFT are registered trademarks or trademarks of Square Enix Limited. SQUARE ENIX and the SQUARE ENIX logo are registered trademarks or trademarks of Square Enix Holdings Co., Ltd. XBOX, XBOX ONE, the Games for Windows logo and Xbox logos are registered trademarks or trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license. "PlayStation" and the "PS" family logo are registered trademarks and "PS4" is a trademark of Sony Interactive Entertainment Inc. The PlayStation Network Logo is a service mark of Sony Interactive Entertainment Inc. ©2018 Valve Corporation. Steamworks and the Steamworks logo are trademarks and/or registered trademarks of Valve Corporation. All other trademarks are the property of their respective owners.