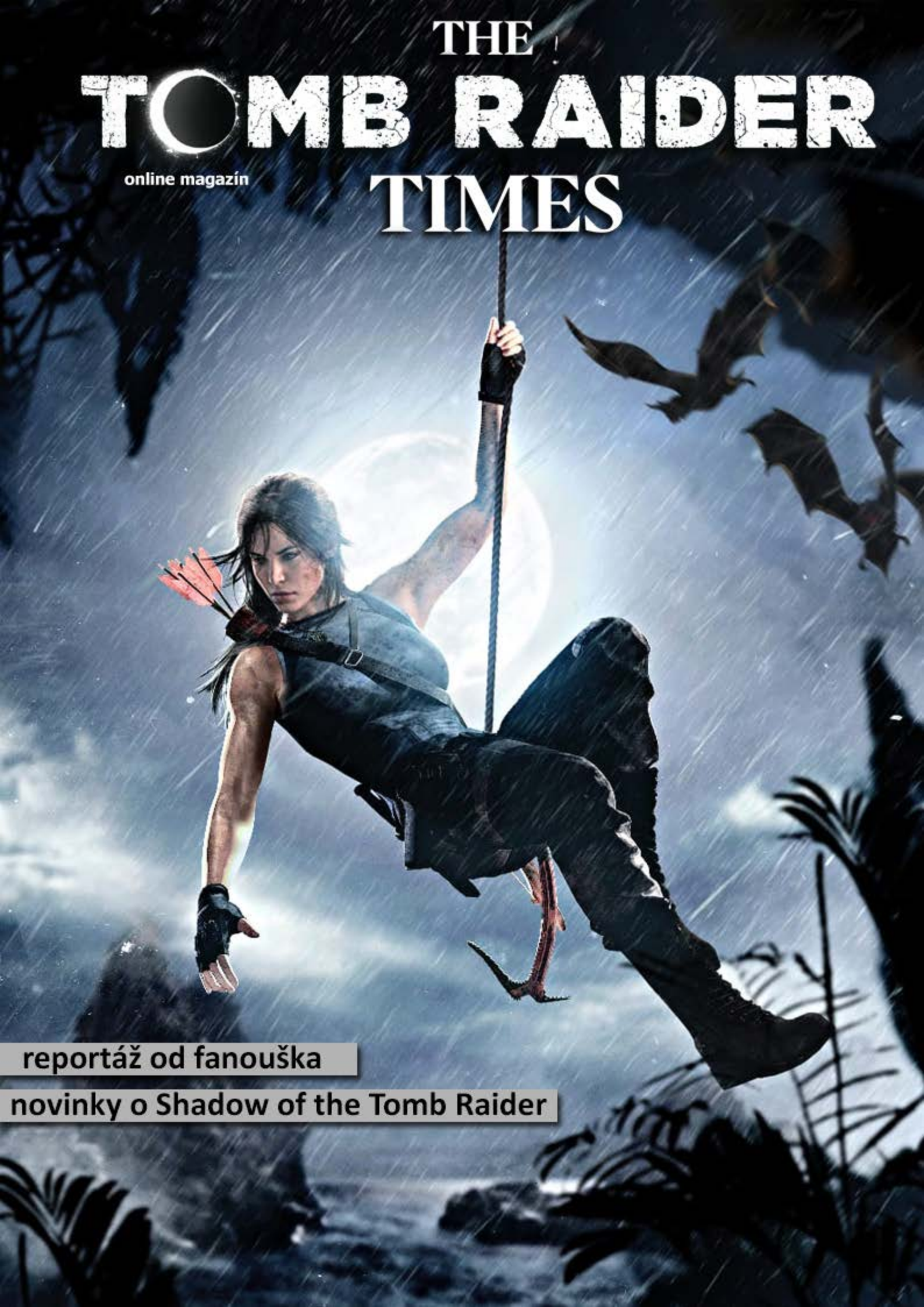
THE TOMB RAIDER TIMES

online magazín



reportáž od fanouška

novinky o Shadow of the Tomb Raider

SENBLA AND EDEN FILMS
PRESENTS

TOMB RAIDER

LIVE IN CONCERT

MUSIC FROM THE ORIGINAL EPIC GAMES
TOMB RAIDER, TOMB RAIDER II AND TOMB RAIDER III
WITH LIVE ORCHESTRA AND CHOIR

COMPOSER: NATHAN McCREE

MONDAY 17 SEPTEMBER

ROYAL FESTIVAL HALL

SOUTHBANKCENTRE.CO.UK / 0844 847 9910
TICKETMASTER.CO.UK / 0844 844 0444

SQUARE ENIX.

THE TOMB RAIDER SUITE

EDEN films

TOMB RAIDER PARK KVÍZ

KDE:
PRAHA
KDY:
BUDE UPŘESNĚNO

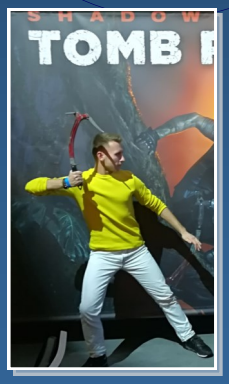
Scan me

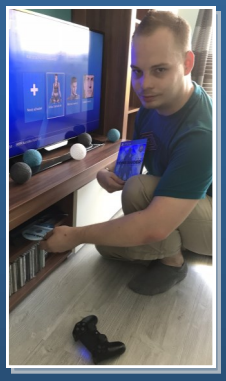
VÍCE INFORMACÍ NA:

FACEBOOK.COM/EVENTS/411898479289117

ÚVODNÍK

JSME TADY ZAS!





Zdravíme všechny Croftomily!

Páni, to je fofr! Taky Vám to tak rychle letí? Přijde mi to pomalu jako včera, co jsme se vraceli z odhalení Shadow, a ono už to je více než měsíc. A to znamená, že je čas Vám zase přinést něco nového. Než se do toho ale pustíme, chtěli bychom Vám poděkovat za podporu, kterou jsme od Vás k našemu projektu dostali. Moc si jí vážíme a je to skvělá motivace v práci pokračovat!

Vy jste ale jistě zvědaví, co Vás čeká v tomto čísle. Tak tedy: samozřejmostí je mix informací o Shadow of the Tomb Raider, který se nám zase o něco přibližuje a byl v minulých dnech odhalen na E3. Jak napovídá samotná obálka, můžete se těšit na reportáž od jednoho z Vás, fanoušků—Karolína se s námi podělila o zážitky z The Tomb Raider Suite Composser Buffetu z Londýna. Díky!
V dalších článcích trochu zavzpomínáme, přečtete si rozhovor s jedním z našich webových kolegů administrátorů, nebo se spolu s námi můžete zamyslet—více ale najdete v obsahu čísla, přece Vám neprásknu všechno hned v úvodníku!

Dáme se do toho už za moment, já však nejdříve mám ještě jednu milou povinnost—přivítat na palubě naší novou posilu, kolegyni Dominiku alias NeverSay! I ona se Vám v tomto čísle tak trochu představí!

No a to by pro úvod snad i stačilo, co říkáte?

Vaši

Andrej, Dominika a Jirka

OBSAH ČÍSLA

CO NAJDETE UVNITŘ TENTOKRÁT?

SHADOW OF THE TOMB RAIDER NOVINKY 7

Co nového se objevilo, co víme...

SHADOW OF THE TOMB RAIDER KNIHY A KOMIKSY 24

Nejde jen o hru - připravte se taky číst!

PŘEDSTAVUJE SE POSILA! 26

Máme na palubě novou tvář

RETRO: TOMB RAIDER (I) V KOSTCE 27

Jak se blíží nový díl, rozhodli jsme se i zavzpomínat, a jdeme zpětně rovnou od začátků

ASSASSIN'S CREED CZ/SK NOC 58

Bleskové shrnutí akce, kterou spolupořádala Dominika

OBSAH ČÍSLA

THE TOMB RAIDER TIMES

online magazín

ROZHOVOR: ROLI 61

Vyzpovídali jsme kolegu administrátora

VAŠE REPORTÁŽ — TR SUITE 67

Píšeme my, píšete i Vy — Karolína v Londýně na Composer Buffetu k TR Suite

STOJÍ ZA TO… 74

Komunita fandů Tomb Raidera prostě umí! Co byste neměli přehlédnout?

„OPRAVDOVÝ“ VS. „NEOPRAVDOVÝ“ 77

Zamyšlení se nad trpkostí v komunitě

V PŘÍŠTÍM ČÍSLE… 81

A co bude příště?

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 zvídavé objevitele. Vytvořeno výhradně k nekomerčním účelům.

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

OFFICIAL FANSITE TOMB RAIDER KRONIKA TOMB RAIDER CZ&SK EST. 2003

NOVINKY SHADOW OF THE TOMB RAIDER

JIRKA

Shadow of the Tomb Raider se opravdu mílovými kroky blíží ke svému vydání, v nedávné době debutoval na světově pravděpodobně nejproslulejší videoherní konferenci vůbec—v Los Angeles na E3 2018 fanoušci mohli poprvé spatřit gameplay trailer ze hry, sledovat konferenci vydavatele Square Enix nebo diskusi s představiteli hlavních postav Lary a Jonaha. Pojďme si tedy shrnout, co se vlastně o hře už ví, co jsme viděli a co jsme sesbírali my!

GAMEPLAY TRAILER

Debutový gameplay trailer spatřil poprvé světlo světa na XBOX tiskové konferenci na E3 2018. Obsahuje poměrně rychlý, ale slušný sestřih toho, co nás ve hře vlastně čeká.

Můžete si spustit video rovnou nebo načíst QR kód:

Scan me

O HŘE NA E3 2018

Seznam videí, který zahrnuje všechny nejdůležitější tiskové konference na E3 2018: rozhovor s vývojáři, rozhovor s dabéry Lary Croft a Jonaha, E3 Booth tour a Coliseum Panel

Můžete si spustit video rovnou nebo načíst QR kód:

Scan me

GAMEPLAYE (SPOILERS ALERT!)

Tento seznam videí obsahuje zatím uvolněné části gameplaye hry, s komentáři i bez. Pro ty, kdo si chtějí uchovat překvapení, nesledovat! **Jedná se nicméně o kusy dema popsané v předchozím čísle.**

Můžete si spustit video rovnou nebo načíst QR kód:

Scan me

SPOILER ALERT

POZNEJTE TÝM VÝVOJÁŘŮ

Seznam videí obsahující krátké medailonky z pozadí vývoje ***Shadow of the Tomb Raider*** a zároveň je představením jednotlivých členů týmu.

Můžete si spustit video rovnou nebo načíst QR kód:

Scan me

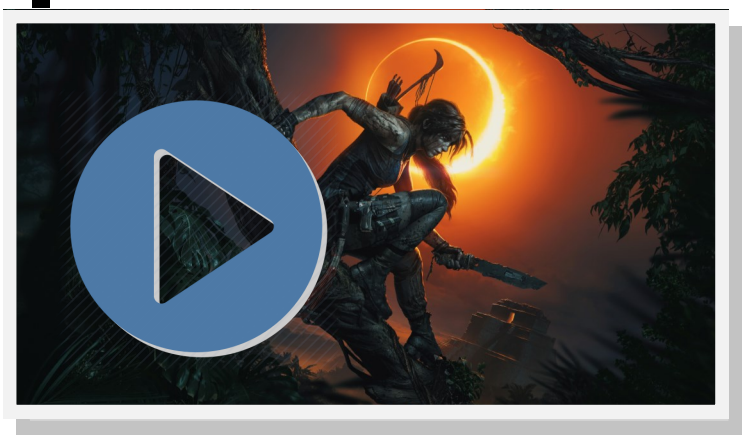
ROZHOVORY O SHADOW

Nejrůznější rozhovory s lidmi, co mají co do činění se ***Shadow of the Tomb Raider,*** které byste rozhodně mohli chtít vidět.

Můžete si spustit video rovnou nebo načíst QR kód:

Scan me

REPORTÁŽE



Průběžně se objevují mnohé reportáže z nejrůznějších zdrojů, které nás zaujaly a patří do těch, které byste podle nás měli určitě vidět.

Můžete si spustit video rovnou nebo načíst QR kód:

Scan me

Multimédia a odkazy jsou od tohoto čísla v magazínu aktivní, abychom Vám usnadnili přístup k obsahu. Klikem si prostě otevřete odkaz, seznam videí nebo galerii obrázků. Přehrávání a zobrazování obrázků Vás navede na naše vlastní sociální kanály. QR kódy jsme zachovali, přidali jsme však klasické odkazy.

Camilla Luddington pro Entertainment WEEKLY

EW: Kolik času uběhlo mezi Rise of the Tomb Raider a novým dobrodružstvím Lary Croft?
CL: Nebylo to bůhvíjak dlouho. V první hře byla zcela jednoznačně naivní dívkou. Ačkoli trpí pro ztrátu rodičů, vnímám to tak, že si sama vytvořila novou rodinu, ze které cítila podporu, a i tu ztratila na Yamatai – třeba jako Rotha; Sam sice nezemřela, ale Lara jí i tak vlastně ztratila. Ve druhé hře na ní jsou vidět klapky na očích a cíl – Trinity.
V tom pokračuje i v této hře, je tím ještě více posedlá. Dochází zde k obratu z kořisti na lovce. To je právě pro mě zajímavé, protože v této hře Lara ve své posedlosti ztrácí sebe sama. Dojde k momentu velmi tvrdého dopadu až na dno, takového, který upřímně v takové míře ještě neprožila. Myslím, že bude znovu muset najít sebe sama a znovu se v nitru dobrat odpovědi na otázky Kým je? O co vlastně stojí? Za co vlastně bojuje? To je něco z toho, co ve hře uvidíme.

EW: Znamená to, že teď překročí hranice, za které by v minulosti nešla?
CL: Ano. U této konkrétní hry je pro mě super zajímavé, že dojde na momenty, kde Laru uvidíme spíše jako záporáka, spíše než obvyklý obraz opaku – hrdinky. Ve hře je záporákovi a jeho motivaci téměř možné porozumět, pochopit, že by vlastně mohl být kladným hrdinou. Rozhodně překračuje pravidla a hranice, které nikdy překračovat nechtěla. Cítí se, jako by ztratila sebe sama. Pro mě je velmi zajímavé, když pracujete s postavou, která je hlavní hrdinkou hry, a začínáte se zamýšlet nad jejími motivy. Začínáte váhat, zda to, co dělá, nebo o co usiluje, je doopravdy ta správná věc.

EW: Bylo pro Vás v průběhu dabování těžké se smířit s některými Lařinými činy?
CL: Ano. Vždycky jsem mluvila o tom, jak tato postava ze všech postav je tou, kterou hraju nejdéle. Kdykoliv se do hry vracím, už má za sebou roky vývoje. Vnímám to tak, že spolu trávíme na jejich cestách dlouhou dobu, u kterékoli z her. V této hře jsou rozhodně takové momenty – jsem s Larou už natolik svázaná, že od Lary chci více, nebo jsem chtěla, aby Jonaha poslechla, aby neodporovala, a dala tomu chvíli. Samozřejmě, to ona neudělá. Myslím, občas, že možná je třeba tvrdě padnout na dno, aby jeden vyspěl, nebo se mohl podívat do zrcadla. Jakkoliv jsem tohle nenáviděla, je to realita, lidé dělají chyby. Myslím, že tohle potřebuje zastoupení i ve hře, aby došlo k nějakému posunu charakteru.

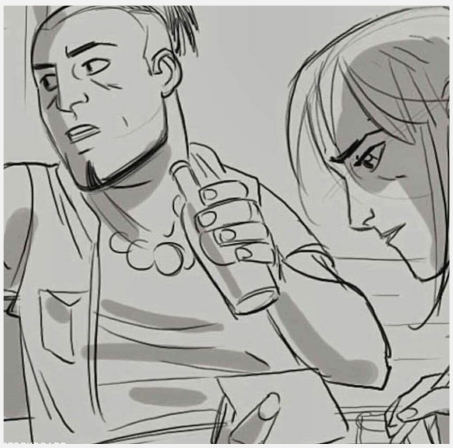
EW: Dozvíme se v této hře více informací o Lařině otci?
CL: Ano.

EW: Můžete nám něco málo prozradit?
[ticho]

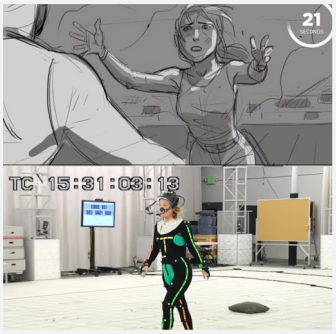
EW: Dobrá! Už jste hru hrála? A co Vás nejvíce překvapilo?
CL: Hru jsem ještě nehrála. Vlastně na ní stále ještě pracuji. Jakmile bude dokončeno, pak si k ní sednu. Určitě to byl nejeden okamžik. Myslím, že úplně nejvíc mě překvapil konec hry, když jsme jej zachytávali motion capturingem. Rozhodně je to ze všech her moje nejoblíbenější. Konec je, řekla bych, velmi silný. Pro mě se stal velmi osobním. Myslím, že se k tomu dostanu detailněji později, až hra bude venku a lidé pochopí, co ten konec znamená. Zakončení pro mě bylo asi nejúchvatnějším okamžikem celé hry. Je mi líto, že teď ještě musím tak mlžit.

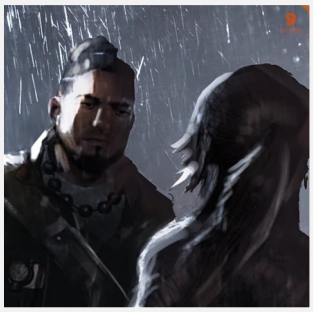
EW: Je tohle konec jejího příběhu?
CL: Jestli je to konec příběhu? Především jde i v propagaci o to, že se Lara stane vykradačkou hrobek. Je to konec té cesty za tím, stát se Tomb Raiderem. Ale nemyslím si, že by samotný Lařin příběh někdy skončil. Je to ale zajímavá otázka.

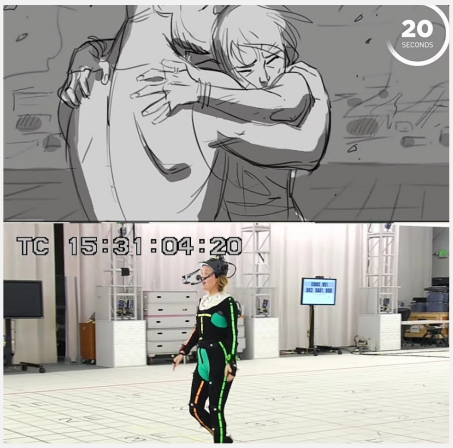
CONCEPT—ARTY



NOVINKY






20
SECONDS
TC 15:31:04:20

ČASTO KLADENÉ DOTAZY

Vývojáři Shadow of the Tomb Raider odpovídali na ty nejčastější otázky k připravované hře. Obsáhly jak vydávání hry, gameplay, tak Laru samotnou a rozhodně stojí za přečtení.

Ohlášení hry

Shadow of the Tomb Raider Ultimate edice je již vyprodaná. Budete doplňovat zásoby?
V současnosti neplánujeme doplnění zásob, zvažujeme však, že v budoucnu uděláme druhou vlnu prodeje.

Bude Shadow of the Tomb Raider Ultimate edice vydána i pro PC? Pokud ne, tak proč?
Většina PC hráčů preferuje digitální distribuci hry, proto běžně neprodáváme sběratelské edice pro PC. Zvažujeme ale možnost prodeje sběratelských předmětů zvlášť, po vydání hry.

Obsahuje Ultimate edice i Steelbook?
Po ohlasech od fanoušků jsme se rozhodli přidat steelbook do Ultimate edice, a to bez dodatečného zvýšení ceny.

Je soundtrack v Croft a Ultimate edici distribuován digitálně, nebo jako CD?
Soundtrack ke Shadow of the Tomb Raider je ve všech edicích hry distribuován digitálně.

Budou hrobky DLC důležité pro kompletní příběh, nebo skončí hlavní linka s koncem hry?
Po vyslechnutí ohlasů od fanoušků jsme se rozhodli, že hrobky budou součástí DLC. Příběhové prvky, které tyto hrobky obsahují, budou zapadat do světa Shadow of the Tomb Raider, ale byly vytvořeny nezávisle na hlavním příběhu hry.

Obecné informace

Pracuje Crystal Dynamics stále na vývoji Shadow of the Tomb Raider? Nebo je již vše v režii Eidos Montréal?
Hlavním vývojářem je Eidos Montreal, ve spolupráci s Crystal Dynamics. Byli součástí rebootu od roku 2013. Toto partnerství trvá již roky, a nemůžeme se dočkat, až všichni budou moct zažít Shadow of the Tomb Raider.

Na jaké platformy hra vyjde?
Hra bude vydána 14. září 2018 na Xbox One & One X, PS4 & PS4 Pro a PC.

Kdo je vydavatelem hry?
Vydavatelem je tradičně Square Enix.

Proč Shadow nevyjde na Xbox 360 a PlayStation 3?
Abychom zaručili hráčům nejlepší zážitek ze hry, soustředili jsme se především na vývoj na nejvýkonnějších dostupných platformách.

Vyjde Shadow také na Switch? Bude mít podporu VR?
V současnosti se soustředíme na vydání hry pro Xbox One, PlayStation 4 a PC. Prozatím nemáme žádná oznámení pro ostatní platformy.

Bude na PC verzi opět spolupracovat studio Nixxes?
Ano, jsme nadšení, že na PC verzi spolupracujeme s Nixxes.

Bude nějaká časová exkluzivita na konzole?
Ne, pro Shadow of the Tomb Raider nebude žádný obsah exkluzivně pro konzole.

Jaký je datum vydání Shadow of the Tomb Raider?
Hra vyjde celosvětově 14. září 2018.

Vyjde hra současně po celém světě?
Hra vyjde pro konzole o půlnoci 14. září lokálního času. PC download bude umožněn globálně ve stejný čas.

Jak lze získat předčasný přístup do hry?
Pokud si předobjednáte Digital Deluxe, Croft Edici nebo Ultimate Edici, získáte předběžný přístup 48 hodin před vydáním hry. Pro krabicové verze bude v boxu k dispozici voucher, který umožňuje hru stáhnout o 48 hodin dříve. Pro digitální předobjednávky se hra odemkne 48 hodin předem.

Jaká je věková známka hry?
Oficiální hodnocení ještě není přiděleno, ale předpokládáme stejné hodnocení jako u předchozích dvou dílů - M (Mature) / PEGI-18.

Kde lze Shadow předobjednat?
Hru můžete předobjednat u většiny lokálních prodejců a na webu tombraider.com.

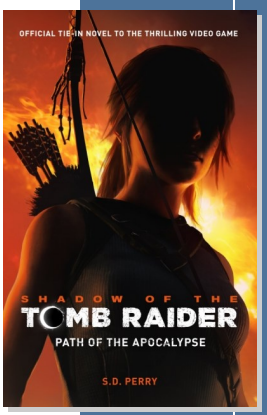
Kde zjistím více o speciálních nabídkách pro předobjednávky v mé oblasti?
Navštivte web tombraider.com a vyberte si požadovaný region.

Vrací se Camilla Luddington v roli Lary Croft? A co Earl Baylon jako Jonah?
Oba se vrátí jako dabéři svých rolí a herci motion capture.

Drobné novinky

Oficiální román ke Shadow of the Tomb Raider!

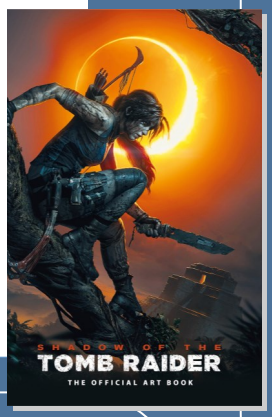
Kniha bude mať názov Path of the Apocalypse a je dielom autorky S.D. Perry, ktorá sa podpísala pod novely zo série Resident Evil. Dátum vydania zatiaľ nie je známy.



V tomto úplne novom príbehu sa Lara Croft musí vyhnúť agentom z radov Trinity a objaviť pritom staroveké tajomstvá. Keď jej záhadný neznámy podá pomocnú ruku pri odhaľovaní stopy, ktorá by jej mohla pomôcť dostať sa do vedenia, Lara sa vydá na expedíciu preskúmať systém jaskýň v Kolumbii. Avšak akonáhle sa Trinity dozvie o Lariných plánoch, nezastavia sa pred ničím, aby sa k cieľu dostali ako prvý. Trinity verí, že nad Larou dokážu vyhrať, no hlboké podzemné labyrinty jaskýň skrývajú hrôzy, ktoré ani jedna strana nečakala. 320 strán.

Art book ke Shadow rovněž oznámen!

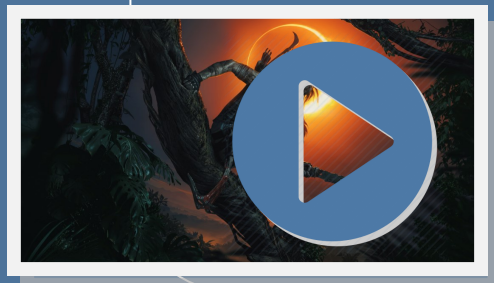
Shadow of the Tomb Raider: The Official Art Book je další oznámenou knihou do sbírky všech knihomolů, milujících Tomb Raider. Nebudou chybět concept-arty a rozhovory s vývojáři Lařina nového, definujícího dobrodružství. Autorství knihy patří Paulu Davisovi, který tvořil podobné kusy například pro sérii Assassin's Creed. Kniha bude k dostání na Amazonu, vydána by měla být v den vydání hry, tedy 14. září, v ceně 35,38 EUR, a těšit se můžeme rovnou na 192 stran!



Scan me

Nástupkyně oficiálního songu k Rise of the Tomb Raider?

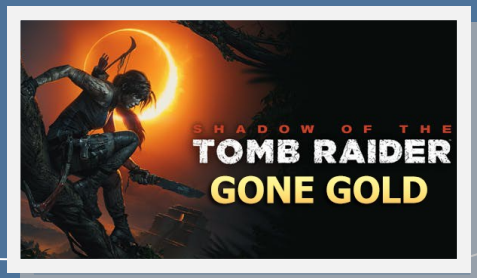
Pamatujete se ještě na Karen O., která pro Rise nazpívala oficiální singl „I shall rise"? Jak to tak vypadá, i Shadow of the Tomb Raider bude takový titulní kousek mít.



Jde o píseň SPEAK LOUD z dílny hudební skupiny TRILLS. Poslechněte si!

Shadow je GOLD!

Shadow of the Tomb Raider se podle oznámení ze dne 24. července dostal do GOLD fáze, hra je tedy plně dokončena a zbývá jen distribuce!



Eventy

Bude obsah z Shadow of the Tomb Raider představen na E3 2018?*
Ano, na E3 bude světová premiéra gameplay záznamů ze hry. Nemůžeme se dočkat, až uvidíte, na čem tým z Eidos Montreal tvrdě pracoval!

Bude Shadow of the Tomb Raider představen pouze na eventech vypsaných v Mayském kalendáři (na webu)?
Eventy vypsané v kalendáři jsou pouze hlavními eventy, kterých se zúčastníme. Hra bude zároveň představena v různých oblastech po celém světě skrze naše regionální studia a distribuční partnery. Více informací zveřejníme.

Příběh

Poukazuje název Shadow of the Tomb Raider na temnější příběh?
Lara je více než kdy dříve více odhodlaná a schopná. Ztratila ty, které milovala, a bude se snažit nestát se sama záporákem, proti kterým bojuje. Využije partyzánské způsoby boje, bude se maskovat blátem, pro boj s Trinity zapojí taktiku strachu. Vše je doplněno příběhem s Mayskou apokalypsou, a tyto linky Laru definují, až se stane vykradačkou hrobek, kterou je jí určeno být
.

Bude Shadow of the Tomb Raider posledním dílem trilogie a uzavře příběh s Trinity?
Shadow of the Tomb Raider značí konec příběhu o Lařiných počátcích, než se stala tou, kterou se stát má.

Jaký je význam zatmění na obalu Shadow of the Tomb Raider?
Zatmění jsou významná pro mnoho kultur, a zároveň má význam pro Lařinu cestu a definující okamžik.

Proč slogan hry zní "Staň se vykradačem hrobek?" Cožpak jí Lara už není?
I když se Lara v předchozích dílech hodně rozvíjela, nyní dosáhne svého maxima. V Shadow se stane vykradačkou hrobek, kterou se má stát.

Kde se odehrává děj Shadow of the Tomb Raider?
Demo představené na Reveal eventu nás zavedlo do městečka Cozumel v Mexiku. Zbytek hry se odehrává v Amazonii, konkrétně v Peru.

Jak dlouho po událostech Rise of the Tomb Raider začíná děj Shadow?
Děj Shadow začíná přibližně rok po událostech Rise.

Kdo napsal příběh Shadow of the Tomb Raider po odchodu Rhianny Pratchett?
Nový příběh je v rukou týmu, který vede Jason Dozois a Jill Murray, se vstupy od Crystal Dynamics. Rhianna byla základem při vytváření příběhu předchozích dvou her, a při tvorbě Lařina hlasu. Byly to základy, na kterých jsme schopni stavět a přinést vyprávění, které ukáže Lařinu temnou hodinu, její boj, a její definující moment.

Jaká je Jonahova role v Shadow of the Tomb Raider?
Jonah se vrací jako Lařin věrný přítel, aby jí pomohl. Je potřebnější, než kdy dříve - jedná jako Lařin morální kompas, jindy zpochybňuje Lařiny motivy. Lařiným přítelem je stále, nicméně jejich přátelství je napjatější než kdy předtím.

Vrátí se Sam a Reyesová?
Sam ani Reyesová se v Shadow of the Tomb Raider neobjeví.

Má být Shadow of the Tomb Raider historickým pohledem na mayskou civilizaci?
Civilizace a postavy v Shadow of the Tomb Raider jsou fiktivní. Tým vývojářů použil historické odkazy pro základy příběhu, zasazení děje. Spolupracovali jsme s historikem, abychom se ujistili, že obsah respektuje kulturu, jak jen to je možné.

* FAQ byl vydán před E3 2018.

Announcement trailer

Je trailer Shadow of the Tomb Raider tvořen v CGI?
Ano.

Je v traileru použit Lařin herní model?
Ano.

Proč jste pro reveal trailer zvolili název "Konec začátku"?
Jedná se o hru se slovy, která reprezentuje Lařin vývoj. Toto je pro ni definující moment za cestou stát se vykradačkou hrobek, a zároveň poslední kapitola v trilogii o jejích počátcích.

Proč vypadají Lařiny vlasy v traileru kratší než ve hře?
V traileru je použit Lařin model ze hry, délka vlasů je tedy stejná.

Proč je v traileru Lara pokrytá bahnem?
Lara se v Shadow of the Tomb Raider může v džungli pomocí bahna maskovat.

V traileru plave Lara pod vodou. Bude podvodní plavání i ve hře?
Ano, vámi fanoušky tolik chtěné podvodní plavání se vrací, a to smrtelně nevyzpytatelné. Hráči budou moci plně prozkoumávat podvodní lokace plné tunelů, zrádných škvír, výběžků a artefaktů. Podvodní přežití je o riskování proti odměně: čím více prozkoumáte, tím více můžete získat. Ale podvodní lokace jsou plné smrtících tvorů, a nikdy nevíte, kde naleznete další zdroje vzduchu.

V traileru Lara vystraší vojáka Trinity, který pak zastřelí svého kolegu. Je toto možné udělat i ve hře?
Ano. Lara se stává součástí džungle, kryje se, využívá taktiku a partyzánský boj, a pomocí strachu může Trinity porazit.

V traileru Lara pomocí lana a šípu vytáhne Trinity vojáka na strom. Je toto možné udělat i ve hře?
Ano.

V traileru Lara běží po zdi pomocí lana. Je toto možné udělat i ve hře?
Ano, Lara má více možností než doposud. . Její horolezecké schopnosti se zlepšily. Tyto nové pohyby dávají hráči více příležitostí prozkoumat okolí, vyřešit hádanky, a zároveň zvyšují obtížnost postupu v lokacích.

V traileru Lara šplhá na skalním převisu. Je toto možné udělat i ve hře?
Ano.

V traileru můžeme spatřit jaguára. Potkáme je i ve hře?
Jaguáři jsou jedním z hlavních predátorů v Amazonii, a budou tedy i v Shadow of the Tomb Raider. Podobně jako byli takovýmito strážci medvědi v Rise, budou i jaguáři v Shadow střežit tajemství džungle.

Lara v traileru vyjadřuje obavy z toho, čím se stane…?
Lařiny motivy jsou poháněny odhodláním,, které hraničí s posedlostí. Lara se snaží nestát se tím padouchem, proti kterým bojuje. Ptá se sama sebe, jakou vykradačkou hrobek se stane.

Lara Croft

Lara vypadá o hodně silnější. Stala se fyzicky schopnější?
Lara je zdatnější, než doposud byla, a to se odráží i na jejím modelu. Je nejsilnější a připravena udělat cokoliv, aby zastavila Trinity.

Zůstanou Laře všechny skilly, které získala v Rise of the Tomb Raider?
Lara bude už na začátku Shadow umět mnoho skillů, které získala v předchozích dobrodružstvích.

Co o Laře říká její outfit? Vypadá více bojový, jako by byla celkově více připravená.
Lara je na začátku Shadow mnohem připravenější. Má nejlepší vybavení pro přežití a její outfit to odráží.

Jaký je stav Lařiny mysli?
Toto je konec příběhu o Lařině zrodu. Je zkušenější a její odhodlání hraničí s posedlostí. Jak sama Lara, tak její přátelé, a občas i samotní

hráči budou nejednou zpochybňovat její motivy.

Bude mít na konci hry Lara dvě pistole?
Příběh předefinuje, co znamená být vykradačkou hrobek. To neznamená mít dvě pistole jako klasická Lara. Bude to reprezentovat nejschopnější verzi Lary Croft od dob rebootu.

Kolik je Laře na začátku Shadow of the Tomb Raider?
Laře je 23 let.

Gameplay

Jaká je herní doba?
Hra bude přibližně stejně dlouhá, jako předchozí dva díly.

Jaký engine vývojáři použili?
Jako základ slouží Foundation engine, který byl použit i v Rise of the Tomb Raider. Tým Eidos Montréal jej však velmi obohatili a vylepšil
.

Tisková zpráva u reveal eventu zmiňuje kooperativní hru. Která část bude mít co-op?
Máme připravené skvělé DLC s kooperativním modem. Více informací zveřejníme později.

Bude ve hře multiplayer?
Vždy naslouchám tomu, co by si fanoušci přáli. Proto jsme se rozhodli, že ve Shadow nebude soutěživý multiplayer. V budoucnu však odhalíme, jak dále rozšíříme zážitky z hraní.

Vrátí se Endurance mód?
Více informací zveřejníme později.

Jaké nové herní mechanismy budou v Shadow of the Tomb Raider?
Lara je nyní mnohem schopnější. Může prozkoumávat podvodní lokace, slaňovat, šplhat na skalní převisy nebo běhat po zdi. V novinkách vybavení najdete nůž, a Lara se nyní umí stát součástí džungle při boji s Trinity.

SOUHRN Z ČLÁNKU

MAGAZÍN PRO DOSPĚLÉ HRÁČE
GAMEBRO.CZ

Jak už to tak bývá, když se na něco hodně těšíte a je to ještě daleko, tak se snažíte hledat aspoň střípky informací, aby Vám čekání více uběhlo. Já narazil na jeden velmi zajímavý článek z magazínu Gamebro, který pro Vás tak trochu shrnu, abychom se vyhnuli opakování toho, co už víme z dřívějška.

ORIGINÁLNÍ ČLÁNEK SI PŘEČTĚTE TADY nebo přes QR kód:

SPOILER ALERT

Scan me

Článek shrnuje dojmy redakce na letošním E3, kde byl **Shadow of the Tomb Raider** jednoznačně jedním z nejambicióznějších titulů.

Redaktoři se s Larou vydali do mayských trosek, ve kterých pátrala po jakémsi artefaktu. Nakonec však Lara narazila na Paititi. Že vám toto jméno nic neříká? No, ono není moc divu, jedná se totiž o malé městečko, odlehlé a ukryté před vnějším světem už po celá staletí. Ve hře pak Paititi představuje jeden z hubů, tedy center a zároveň volně prozkoumatelných prostorů ve hře. Kdysi idylické městečko, které zachovává jinak již zapomenuté mayské tradice a kulturu, se však dostalo do područí kultu, který, jak jinak, pátrá po stejném artefaktu jako Lara, a v tomto pátrání neváhá používat i ty nejbrutálnější metody.
Samozřejmě že někteří místní obyvatelé se snaží z útlaku vymanit, a jsou to právě oni, se kterými se Lara proti kultu spojí. Dokonce, aby nebyla nápadná, získá místní tradiční oděv, ve kterém se o mnoho lépe ztratí v davu.

Paititi však v prvé řadě nemá být bojovou zónou, ale právě

místem k volnému průzkumu. Podobně jako například kolem sovětské základny v Rise i tady narazíte na usedlíky, kteří vám zadají nejeden úkol, mohou být obchodníky a podobně. Městečko má nejednu čtvrť, takže narazíte i na běžné denní činnosti takového rybáře, šátkaře nebo třeba kupce, Redakce zmínila i jeden ze zadaných úkolů, hledání kostek, které se ztratily místnímu dítěti. A také zde čekají zapomenutá tajemství, které nenajde jen tak ledajaký smrtelník a pro jejichž objevení, řekněme si to na rovinu, má předpoklady především jistá mladá archeoložka.

Shadow slibuje, jak jsme ostatně i my na revealu mohli vidět, mnohem více sociální interakce, to zahrnuje například i nákupní systémy funkční (určitě nejen) na místním tržišti. Lara může nakupovat a prodávat nejrůznější předměty; měnou jsou zlaťáky a možnosti nákupu by měly zahrnovat například i prastaré zbroje, které stačí pomocí vlastní šikovnosti opravit. Navíc každý z takových kousků má k sobě vázán příběh s ním spojený, takže se nebude jednat jen o další přírůstek do šatníku. S historií takové zbroje se dostáváme k dalšímu známému prvku, který se dočkal modifikací a vylepšení a ve hře se vrací—učení řečem, kultuře a dialektům. Jejich učením si Lara pak může přeložit různé stopy a nápovědy odkazující na zajímavá místa na mapě.

Lara se však do Paititi vydala kvůli artefaktu, který má ukrývat jakási hrobka nedaleko…. Což vede k tématu hrobek. Lara se vydává z poklidu do divočiny, která má být zastoupena rovněž rozsáhlým prostorem, kde se dá hledat, objevovat tajemství či už tradičně sbírat zdroje a lovit divokou zvěř, V této části článku se více méně autoři dostávají k nám již známým novým mechanismům, podvodnímu plavání, běhání po stěnách, slaňování a podobně. Co bych ovšem vypíchnul, je zmínka o tom, že hra nabídne i propracovaný vertikální prostor, proto není od věci mít oči na stopkách a hledat nejen cestu vpřed, ale i místa, kudy se dá šplhat výše a objevit tak nejedno místo, které by jinak uniklo hráčově pozornosti.

Samozřejmě že stejně tak jako pátrá Lara, pátrá i místní sekta, se kterou se Lařina cesta nakonec nevyhnutelně střetne. Lara se v džungli pravděpodobně kvůli už zmíněné nenápadnosti snad pohybuje vyzbrojená pouze

základním lukem a nožem. Je tedy jasné, že se po hlavě nedá do přestřelek, musí využít stealthové techniky. Možnosti úkrytu poskytne třeba nedaleký strom, odkud je navíc dobrý přehled o celé skupince padouchů pod Larou. Co asi provedou šípy s halucinogenním jedem? Ano, efekt strachu, kdy padouši střílí kolem sebe bezhlavě po všem, co se šustne—včetně vlastních řad. A když už je čas na sestup a zbavení se posledních vojáků, bahnitá kaluž nedaleko sice není nejvábnější, zato když se Lara potře bahnem, je k nerozeznání od kmenu stromu. A strach se dá ještě umocnit, když postupně začne vypovídat jedno světlo po druhém, kterými si skupinka těch zlounů svítila… mazané, že?

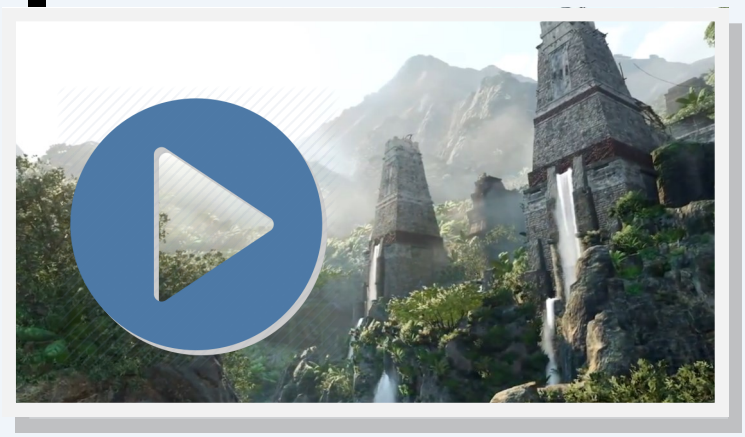
I zde pak redaktoři zmiňují, že když už se náhodou prozradí, nemá hráč zmatkovat a vběhnout do křížové palby, naopak je třeba si zachovat chladnou mysl a schovat se v některém z úkrytů, kterých okolní džungle a trosky v ní nabízí více než dost. Padouši sice po Laře pátrají dál, můžete se však ukrýt do doby, než se postupně vrátí k běžné hlídce, a pak s neslyšnou likvidací začít znova.

Shrnutím—Gamebro Shadow hodnotil už v názvu článku jako vůbec nejpovedenější dobrodružství Lary Croft. Hra podle nich působí vyspěle už nyní, Paititi zapadá do konceptu skvěle a vše dává smysl, a Lařiny nové dovednosti jsou třešničkou na dortu, které hráčům přinesou mnoho nových zážitků. Jinými slovy—hra jak má být.

Na závěr si dovolím dodatek v podobě citace z jiného Gamebro.cz článku o Shadow, týkajícího se obtížnosti hry: „Shadow of the Tomb Raider má být také po herní stránce tím nejobtížnějším v dosavadní historii série. Pokud se domníváte, že tuto větu autoři vztahují pouze na rebootovanou Laru Croft, (…) mýlíte se. Obtížnost prý překoná i původní Tomb Raidery, které místy skutečně nebyly procházkou růžovou zahradou.“

Pár dní před vydáním čísla autoři uvolnili vvideoklip právě z Paititi. Krása, viďte?

WELCOME TO PAITITI



Všemožné záběry z lokace Paititi včetně ukázky tržiště a krypty.

Můžete si spustit video rovnou nebo načíst QR kód:

Scan me

Vraťme se ještě na okamžik k poslednímu článku a zmiňované herní obtížnosti. Možná jste to už slyšeli, možná postřehli ve videu, ale: Shadow bude pravděpodobně vůbec nejvíce přizpůsobitelnou hrou v sérii. Nastavit obtížnost si totiž můžete hned ve třech faktorech—v soubojích, v průzkumu a v hádankách. Pokud si například nastavíte průzkum na snadný, vrátí se bílá barva značící cestu, na normálním bílá postupně zapadá v prostředí, takže není až tak patrná, a na těžkou obtížnost bílá prostě není. Super, viďte?

SHRNUTÍ ROZHOVORU O VÝVOJI

Daniel Chayer-Bisson, Senior Game Director ve studiu Eidos Montréal, si našel chvíli na prozrazení něčeho málo z vývoje hry pro komunitu fanoušků. My vám nyní shrneme to vůbec nejpodstatnější a na plný přepis tohoto rozhovoru se můžete vzhledem k jeho rozsahu těšit v některém z dalších čísel, spolu s dalšími!

Jedna z otázek zněla na hlavní změny Shadow, největší výzvy pro vývoj. Dle Danových slov hra prošla razantní změnou nasvětlovacích systémů, které nyní působí mnohem přirozeněji, stejně tak jako „živý svět“ - každá travička či lístek v džungli reagují, ať už na vítr, pohyb vojáků nebo Lary.

Otevřené prostory (huby) prošly také změnami, rozšířeny jsou nyní o vertikální prostory pod vodou i nad hladinou, a jsou až 1,5x větší než největší hub v Rise of the Tomb Raider.

Systém táborů se vrací. Na normál bude přidána změna—většina ohňů nebude hořet, i když pouze stačí je zapálit. Tak si snadno vytvoříte „cestu“ - víte, kde jste už byli a kde ještě ne. Nejeden tábor s vámi budou sdílet další lidé.

Ještě k efektům nastavení obtížností a k funkci Survival instinktu: Když řešíte puzzle, v Rise Lara komentuje stylem „teď je třeba abych udělala…“ Ve Shadow naproti tomu záleží na nastavení: na Snadný mód Lara bude radit také a další krok v hádance bude navíc svítit modře. U nastavení Normal bude rad méně a Instinkty budou svítit ve zlaté barvě kompletně, jako doposud. Při Hard nastavení Lara mlčí a Instinkty nesvítí. Podle nás skvělé!

Hra obsahuje nový systém outfitů - horní a spodní díly. Každá část ovlivňuje svými bonusy Laru jinak, a dává tak hráči možnost mít „přesně tu svou“ Laru — chcete-li bojovnici, průzkumnici nebo mistryni přežití, máte možnost. Každý podle vlastních preferencí.

Lara se ve Shadow vrací více ke své „klasické“ podstatě—nyní například vtipkuje, není smrtelně vážná. Stejně tak záměrně byl vytvořen základní outfit s modrým topem, který byl naprostou samozřejmostí u původní Lary. K této své verzi se Lara dostává ve Shadow postupně mnohem blíž, stejně jako sama hra—Dan slibuje nejednu chvíli, kdy si hráč řekne—“páni, tohle je jako klasický Tomb Raider!“

Za zmínku určitě stojí i systém jazyků—nyní zahrnuje i učení se kultuře a tradicím, a aby toho nebylo málo, hráč bude mít možnost nastavení i tady: chcete-li se nechat vtáhnout do příběhu, máte možnost si ve hře zapnout hovory místním jazykem a dialekty, s překladem nebo bez, jako ve skutečném světě.

V jednom z jiných článků jsem narazil na část, kde vývojáři říkají, že základní hra, byť bez celé grafiky a textur a podobně, byla dokončena před více než rokem a půl, kdy protoyp běžel již na 100%. Šikulové, viďte?

OFICIÁLNÍ SCREENSHOTY

Dojmy kolegů ambasadorů z E3 2018

Podobně jako my díky Crystal Dynamics dostali kolegové z ostatních webů možnost osobně se zúčastnit E3 a shrnuli pro nás své dojmy ze hry. Výběr toho nejlepšího v bodech:

- ***Lara je při šplhání mnohem obratnější, působí zkušeněji a šplhá rychleji***
- ***Podvodní plavání všemi je stejně tak jako v reálu patřičně náročné, rozhodně není tak snadné jako běžná chůze***
- ***Voda umí navodit klaustrofobické pocity, kdy se bojíte, o co se zaseknete***
- ***Akční prvky jsou přítomné v celé hře, hráč musí být neustále ve střehu***
- ***Hádanky jsou nápadité. Ne úplně těžké, ale zajímavé rozhodně*** *(pozn. Předpokládám, že se jedná o hádanky někdy ze startu hry, a také záleží na nastavené obtížnosti)*
- ***Hra nabízí hlubší levely s autentickými dialekty místních a mnohem více sociální interakce***
- ***Hráč má možnost si úplně zrušit nápovědy a čelit situacím podobně jako ve skutečnosti***
- ***Jako platební prostředek slouží zlato***
- ***Pod vodou na Laru čekají kromě už viděných balvanů a úhořů třeba piraně a nechybí i podvodní pasti***
- ***Lařiny emoce jsou jasně patrné a uvěřitelné, herci podali skvělý výkon***
- ***V průběhu hry se objevují Lařiny vzpomínky***
- ***Hrobky vs. Krypty—hrobky jsou ponurá, temná a opuštěná smrtící místa, která svá tajemství rozhodně nedají zadarmo. Krypty jsou „mírumilovnější“ - nesnaží se narušitele v prvé řadě zabít***
- ***Pod vodou je třeba sledovat Lařino chování, nečekejte ukazatel vzduchu—že ale kyslík dochází jednoznačně poznáte***

Tak a to by bylo protentokrát o Shadow of the Tomb Raider vše až do dalšího čísla. Nicméně v rámci našeho webu a sociálních médií toho o Shadow najdete postupně mnohem více tak, jak budou informace dále přibývat. Pojďme na další téma!

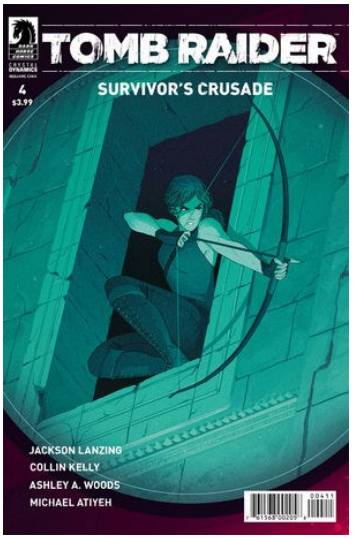
DARK HORSE COMICS

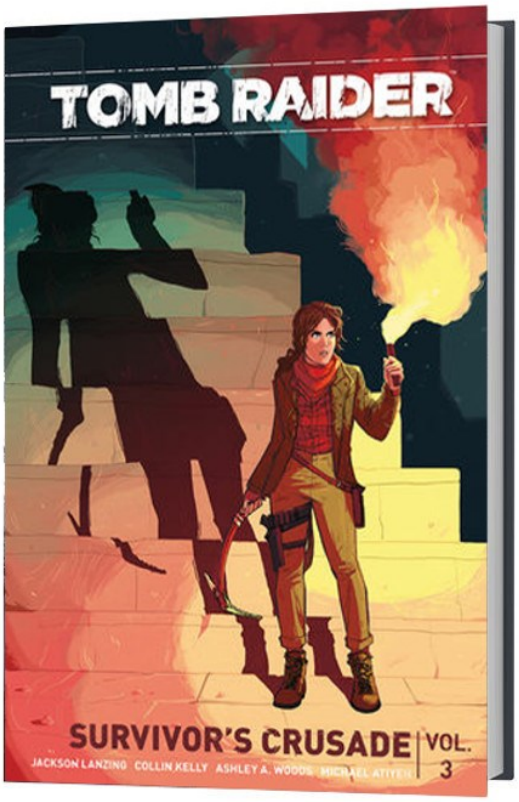
SURVIVOR´S CRUSADE

Napsali: Jackson Lanzing,
Collin Kelly

Kresba: Ashley A. Woods **Barva:** Mike Atiyeh

Písmo: Michael Heisler **Obálka:** Hannah Fisher



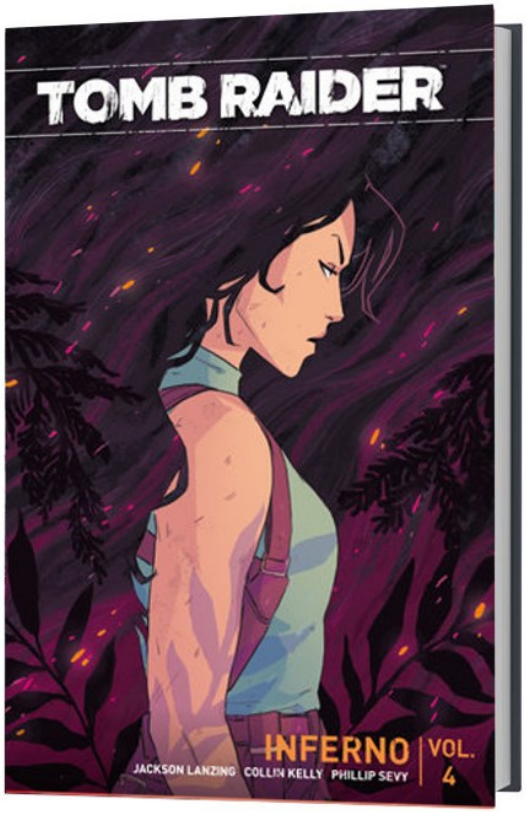


Hon Lary Croft za stopami tajemné náboženské organizace Trinity a jejich spojitost se smrtí jejího otce Laru zavede napříč všemi částmi světa: z Thajska, přes Itálii až do Pohoří Měsíce. Ale jedinečná rizika, které s sebou nese úděl býti Tomb Raiderem, jsou pro některé z Lařiných nejbližších přátel až příliš; izoluje se Lara ve své posedlosti při hledání odpovědí od těch, kteří jí mohou pomoci nejvíce?

Samostatné komiksy jsou již k dostání, souborné vydání všech čtyř částí na 104 stranách pak vyjde ***1. srpna.***

PROČTĚME SE AŽ K

SHADOW OF THE TOMB RAIDER



Lara úspěšně vystopuje Trinity na vzdálenou základnu na Antarktidě uprostřed chladu a temnoty zdánlivě izolované země. Při snaze odhalit záhadu uvnitř ledové hrobky dříve, než se k ní dostane Trinity, musí Lara čelit novému protivníkovi mazanějšímu a mnohem připravenějšímu než všichni, na které narazila v minulosti. Aby zastavila hrůzy, které se Trinity chystá vypustit, musí Lara čelit vlastnímu vnitřnímu konfliktu a rozhodnout se jednou provždy, jak daleko je až ochotna zajít a co vše přitom je ochotna ztratit.

Čísla 1 a 2 jsou nyní k dostání!

INFERNO

Napsali: Jackson Lanzing, Collin Kelly

Kresba: Phillip Sevy

Barva: Mike Atiyeh

Písmo: Michael Heisler

Obálka: Hannah Templer

REDAKCE

PŘEDSTAVUJE SE NOVÁ TVÁŘ

DOMINIKA

DOMINIKA

REDAKTORKA
ADMINISTRÁTORKA KRONIKY TOMB RAIDER
KOORDINÁTORKA SOCIÁLNÍCH MÉDIÍ

členkou od: 2018

Sledování novinek o TR, grafické práce, práce na sociálních médiích, komunikace s fanoušky, přípra va nových aktivit

VITALS

Nick na webu a v magazínu: NeverSay
Steam nick: _DaXi_
Oblíbený TR: Tomb Raider 2013
Mimo TR hraje: Zaklínač, Far Cry 3, Assassin's Creed
Hudba: Víceméně vše, nejvíc metal a novější rap

O MNE

Volám sa Dominika, mám 18. Z mojej slovenčiny ste zrejme usúdili, že bývam na Slovensku. :-) Vo voľnom čase sa venujem foteniu, hudbe, dejepisu, hraniu hier, cestovaniu a vo veľkej miere aj
grafike. Baví ma písať , je jedno či ide o príbehy, články, recenzie. Momentálne tiež "pracujem" ako administártor na stránke Assassin´s Creed CZ/SK.
Samozrejme mojou hlavnou hernou vášňou je Lara a Witcher.

Tomb Raider ma viac zaujíma práve v týchto novších častiach ,ktoré som prešla nespočetne krát a celkovo ma zaujal aj príbeh a spracovanie hry.

A okrem toho, veľmi rada robím s fanúšikmi rôzne aktivity a celkovo si rada čítam názory druhých. Mojim cieľom je preto rozvíjať stránku a zažiť s vami kopu zábavy.

TOMB RAIDER

RETRO

RETROSPEKTIVA

JIRKA & ANDREJ

SPOILER ALERT

Když se řekne Tomb Raider nebo Lara Croft, nepochybujeme o tom, že se chytí nejen fanoušci, protože tento fenomén je celosvětový a dobrodružství můžeme s Larou prožívat už neuvěřitelný dvaadvacátý rok. Když se nám tedy blíží nová hra, pojďme se vydat opačným směrem a zavzpomínejme si na všechno možné o prvním dílu!

CRUZ NEBO CROFT?

Pokud jste si snad mysleli, že se Lara Croft v podobě, v jaké jí z „jedničky“ známe, zjevila v hlavě jejího tvůrce Tobyho Garda hned od začátku, hluboce byste se zmýlili! Originální koncept Lary byl mnohem drsnější a brutální, téměř militaristický, s lehce narušenou psychikou. Toby bojoval proti tomu, aby se z Lary Croft stala ženská verze Indiana Jonese, očividně však bez úspěchu.... Tedy naštěstí. Práce na prvním **Tomb Raider**ovi začaly v roce 1993 a trvalo dlouhé tři roky, než se hra dostala na pulty obchodů. První kódy budoucí hry běžely na Sega Saturn.

Poměrně známý je fakt, že Lara Croft byla původně stvořena coby Laura Cruz s původem kdesi v jižní Americe. Nicméně jedním z požadavků kladených na projekt bylo více „britskosti“ - a tak změnila svou osobnost i národnost a vývojáři nakonec našli jméno Lara Croft v telefonním seznamu

Fakt daleko méně známý je ten, že celá hra se měla původně odvíjet zcela jinak. V těch opravdu nejranějších fázích měla dokonce mužského protagonistu, ne nepodobného Indiana Jonesovi. Naštěstí pro nás, fanoušky Tomb Raider, tento koncept byl zavrhnut vzápětí potom, co se začalo jasně ukazovat, že svět her potřebuje spíš svou první ženskou hrdinku.

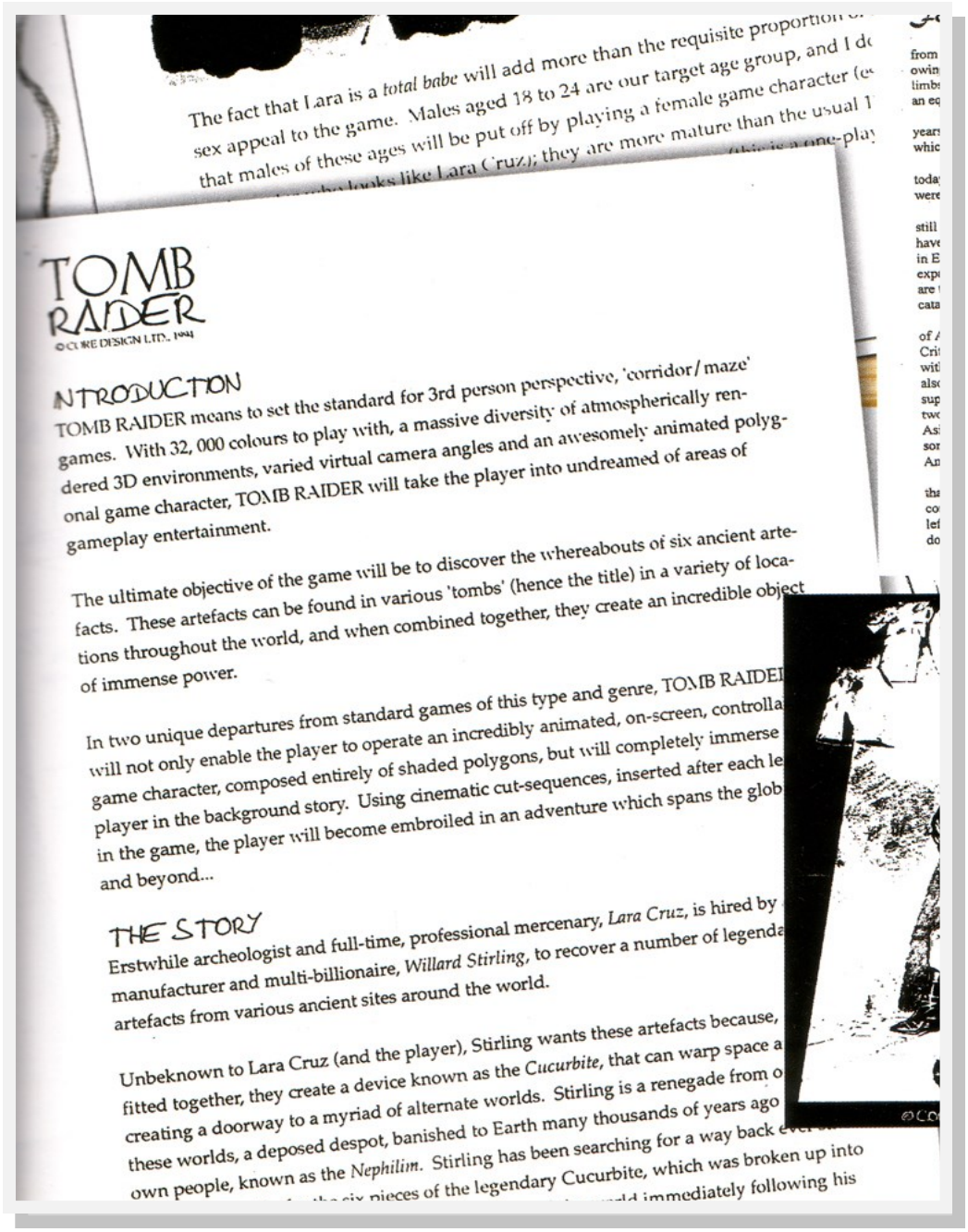
Jeden z původních konceptů ještě s mužským protagonistou

Kromě toho, že videohry doposud neměly hlavní ženskou postavu, dokud se na scéně neobjevila Lara, Tomb Raider bořil další stereotypy. Po změně jména a příběhu za její osobou, jakmile se z Lary stala uhlazená aristokratka ze Spojeného Království, ani v nejmenším nebyla jako ostatní videoherní hrdinové—žádná Američanka nakopávající zadky evropským padouchům. Lara to udělala přesně naopak—a ukázalo se, že šlo o vítanou změnu, kterou hra vybočovala mezi ostatními tituly.

VŠE MOHLO BÝT JINAK!

Na vůbec prvních archivovaných skriptech ke hře, kde se už setkáváme s Larou (stále ještě s příjmením Cruz), je zachycen příběh zcela jiný. Příběh, který se netočí kolem Scionu (či Potomka, chcete-li); místo toho Lara cestuje za šesti různými mystickými předměty ukrytými po celém světě. Lara Cruz, archeoložka a žoldák na plný úvazek, byla kontaktována multimilionářem a byznysmenem, Willardem Stirlingem, aby je pro něho našla.

Co však Laře a hráčům zůstává skryto jsou jeho ďábelské úmysly, ke kterým potřebuje sesbírat jednotlivé kusy a poskládat artefakt dohromady artefakt nazývaný Cucurbite, který otevírá brány do jiných, záhadných světů. (Nepřipomíná to i vám artefakty z Tomb Raider III? Dokonce i to jméno, Willard...) Nicméně, ten nejzajímavější kus tohoto konceptu scénáře je ten, ve kterém jsou informace o vyvrcholení celého příběhu.



The fact that Lara is a *total babe* will add more than the requisite proportion
sex appeal to the game. Males aged 18 to 24 are our target age group, and I d
that males of these ages will be put off by playing a female game character (e
looks like Lara Cruz); they are more mature than the usual 1
one-play

TOMB RAIDER
© CORE DESIGN LTD., 1994

INTRODUCTION

TOMB RAIDER means to set the standard for 3rd person perspective, 'corridor/maze' games. With 32, 000 colours to play with, a massive diversity of atmospherically rendered 3D environments, varied virtual camera angles and an awesomely animated polygonal game character, TOMB RAIDER will take the player into undreamed of areas of gameplay entertainment.

The ultimate objective of the game will be to discover the whereabouts of six ancient artefacts. These artefacts can be found in various 'tombs' (hence the title) in a variety of locations throughout the world, and when combined together, they create an incredible object of immense power.

In two unique departures from standard games of this type and genre, TOMB RAIDE will not only enable the player to operate an incredibly animated, on-screen, controlla game character, composed entirely of shaded polygons, but will completely immerse player in the background story. Using cinematic cut-sequences, inserted after each le in the game, the player will become embroiled in an adventure which spans the glob and beyond...

THE STORY

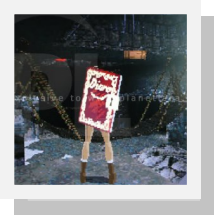
Erstwhile archeologist and full-time, professional mercenary, *Lara Cruz*, is hired by manufacturer and multi-billionaire, *Willard Stirling*, to recover a number of legenda artefacts from various ancient sites around the world.

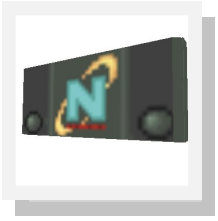
Unbeknown to Lara Cruz (and the player), Stirling wants these artefacts because, fitted together, they create a device known as the *Cucurbite*, that can warp space a creating a doorway to a myriad of alternate worlds. Stirling is a renegade from o these worlds, a deposed despot, banished to Earth many thousands of years ago own people, known as the *Nephilim*. Stirling has been searching for a way back e the six pieces of the legendary Cucurbite, which was broken up into immediately following his

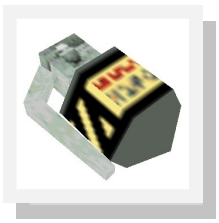
Stirling je odpadlíkem obyvatel těchto světů, byl vyloučen vlastními, aby přežíval v exilu na Zemi. Jméno tohoto jeho lidu bylo... a teď se připravte... NEPHILIM! / tombraideristům známé to jméno, viďte?/ Sterling zoufale hledá cestu zpět...

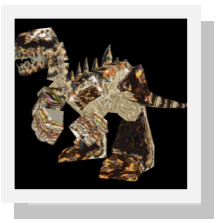
V průběhu vývoje se příběh postupně změnil na verzi, kterou známe dnes. Nicméně ve hře bylo mnoho dalších věcí, které se nakonec neobjevily:

- ***Lara měla umět mířit každou zbraní na jiného nepřítele současně***
- ***Lara měla umět používat dynamit***
- ***V inventáři měla být k dispozici mapa lokace ve formě notebooku s logem firmy Natla***
- ***Granáty***
- ***Baterka***
- ***Lařin typický cop byl původně i ve hře samotné, kladl na tehdejší možnosti vývojářů příliš vysoké nároky v počtu polygonů, a tak byl kromě FMV sekvencí ze hry vypuštěn***
- ***Volná manipulace s kamerou v pre-alpha verzi***
- ***V konceptech lze nalézt postavy Xolotla a Sebeka—možná předchůdců Tihocana a Qualopeca***
- ***Lara měla mít v inventáři deník—pravděpodobně na tipy k postupu a informace o lokaci***
- ***Atlantský ostrov byl v beta verzi domovem dalšího dinosaura***
- ***Lara měla v alpha stádiu na očích své sluneční brýle***
- ***Atlantida měla obsahovat i zmutované lvy, tygry, piraně a jiné útočné ryby***
- ***Ze hry také vypadla beta verze zcela odlišné intro sekvence***





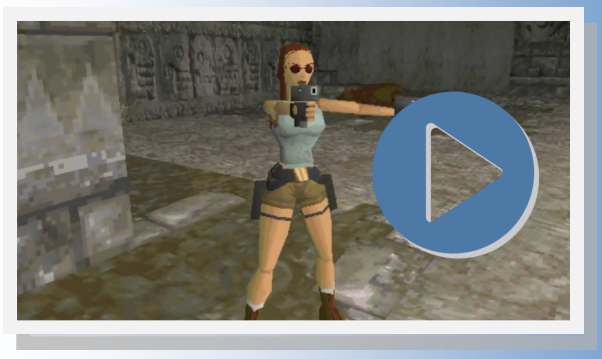




NEPOUŽITÉ INTRO

Scan me

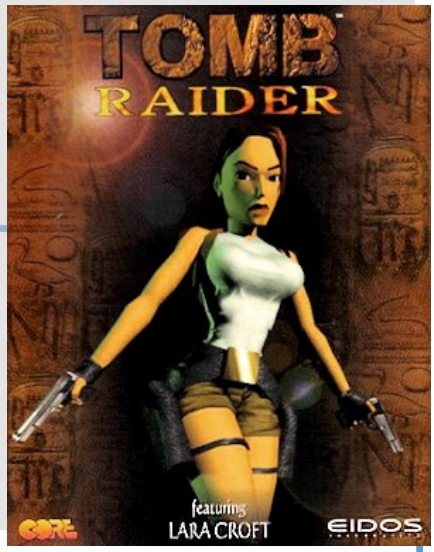
PRE-ALPHA ZÁBĚRY



Scan me

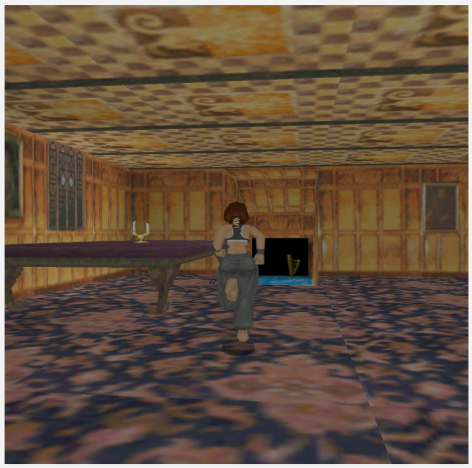
CÍLOVÁ ROVINKA

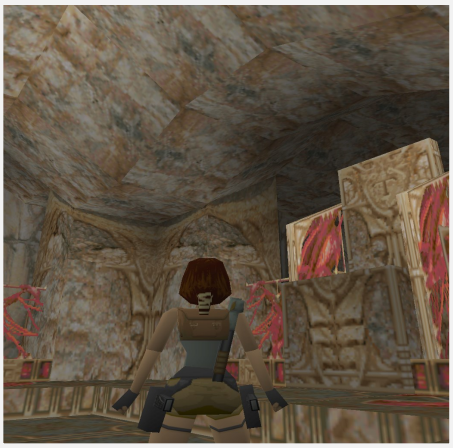
Jak vývoj hry pokračoval, vymkla se Lara tvůrcům zpod rukou a začal pořádný hukot. Prakticky vzato za vše mohl fakt, že se Lara dostala na obálku časopisu Financial Times (britské renomované finanční periodikum, když uvedli článek o prosperujícím vydavateli Eidos. Obálek přibývalo (The Face, The Sunday Telegraph…) a začaly následovat požadavky společností, které chtěly Laru ve svých reklamách. Tehdy do věci vstoupilo studio Core a vydalo jasná pravidla, podle kterých se mohly objevovat obrázky s Larou.
Fenomén Lary se však nedal ignorovat. Lara byla (a stále je) výjimečná svou lehkou identifikatelností, svým charakterem, sex-appealem, inteligencí, tvrdostí, ale i citlivostí. Vybroušený ideál nejen mužů- V Core Design se zrodila legenda.



Tomb Raider
Platformy: PC, PSX, SEGA Saturn
Vydání: listopad 1996
Průměrné hodnocení: 90% (PSX), 93,3% (PC)
Lařin hlas: Shelley Blond

Rok 1996, kdy vyšel první Tomb Raider, byl zlomový. Na trh nepřišla jen očekávaná hra, ale správně nakopla i žánr akčních adventur z pohledu třetí osoby. Lara zvedla všeobecný zájem o konzole (ani PC nezůstávalo v pozadí). Tomb Raider přinesl volnost pohybu v kompletně 3D prostředí a skvěle kombinoval akční složku s hádankami; Lara procestovala svět od Peru až po Egypt, zastavila se i ve ztracené Atlantis. Boje proti lidem, šelmám, zvířatům, efektní autozaměřování a volný pohyb při boji byly revoluční.
Po kreativních neshodách, které v týmu Core vznikly po vydání první hry (Lařina nadsexualita) odchází Toby Gard z týmu, aby se věnoval práci na svém projektu Galleon (přímá odpověď na Tomb Raider), projekt ale na delší dobu vypadal „mrtvý“. Nakonec hra vyšla na XBOXy v roce 2004. Toby se poté vrátil jako konzultant při práci na Tomb Raider Legend, také v r. 2004.

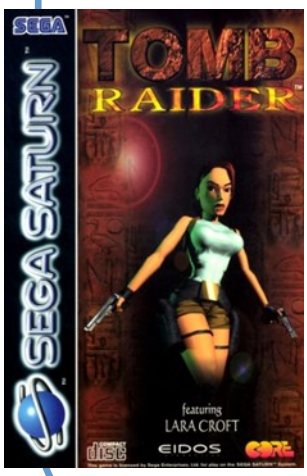




SPOILER ALERT

Všetci veľmi dobre vieme, že prvý Tomb Raider spustil revolúciu vo svete videohier. Pôvodne vydaný na platformách Sega Saturn, PlayStation a PC, prvý diel zaznamenal do dnešku mnoho ďalších verzií, a sme si istí, že ďalšie na nás ešte len čakajú. Na nasledujúcich stranách vám prinášame rozsiahleho sprievodcu svetom prvého Tomb Raider-a, s dátumami vydania, vývojármi, galériou obálok, balíkmi a rozdielmi, ktoré môžeme medzi jednotlivými verziami nájsť.

SEGA SATURN (SAT)



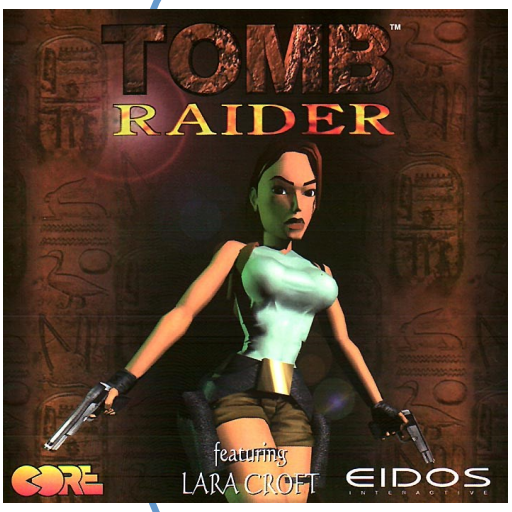
Dátum vydania: Európa – 25. október 1996
Severná Amerika – 14. november 1996
Japonsko – 24. január 1997

Kým hra dostala jednotný datum vydania na všetkých troch hlavných platformách v Severnej Amerike, a to tri týždne po vydaní v Európe, na starom kontinente si Sega zabezpečila mesačnú exkluzivitu predtým, ako hra dorazila na PlayStation a počítače. To robí Sega Saturn úplne prvou platformou, na ktorej bol Tomb Raider dostupný.

ZOZNAM ZBERATEĽA –

TOMB RAIDER SATURN Balík

Áno, konzolové balíky s hrami tu boli už vtedy, keď Lara ešte len začínala svoje dobrodružstvá a prekvapivo, ten prvý s Tomb Raider-om nebol od PlayStation. V skutočnosti, prvý Sony balík prišiel až po siedmych rokoch s Angel of Darkness. No Sega Saturn dostal do daru špeciálny kartónový obal zdobený Larou Croft samotnou, a to už v roku 1996.



PC

Dátum vydania: S. America – 14. november 1996

Európa – 22 november 1996

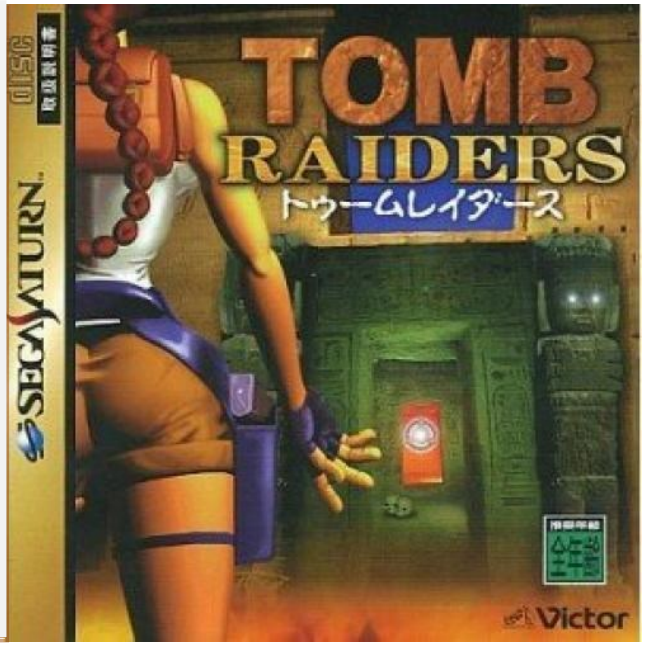
Steam (dig.) – 28 november 2012

Najodlišnejší prvok, ktorú úplne chýbal v konzolových verziách je systém ukladania hry. Nahradzujúc ukladacie kryštály, umožňoval hráčom uložiť svoj pokrok v hre kedykoľvek. Larine smrti, už beztak dosť brutálne, sa teda stali o trochu menej bolestné. Samozrejme, pokiaľ si hráč spomenul urobiť tak popri skúmaní toho nádherného a revolučného, herného sveta.

ZOZNAM ZBERATEĽA –

TOMB RAIDERS (Japonská edícia)

V Japonsku, Laraino debutové dobrodružstvo uzrelo svetlo sveta pod titulom TOMB RAIDERS. Hra bola preložená a obsahovala pár dodatkov, ako napríklad extra miestnosť v Qualopecovej hrobke, novú hodbnú skladbu na disku a predtým nevydaný obrázok Lary v záverečných titulkách. Tiež bola použitá nová obálka, zobrauzujúca Lara zo zadu, ako stojí pred vchodom do hrobky, v ktorej na ňu čaká Scion.



SONY PlayStation (PSX)

Dátum vydania: Severná Amerika – 14. november 1996

Európa – 25. november 1996

Japonsko – 14. február 1997

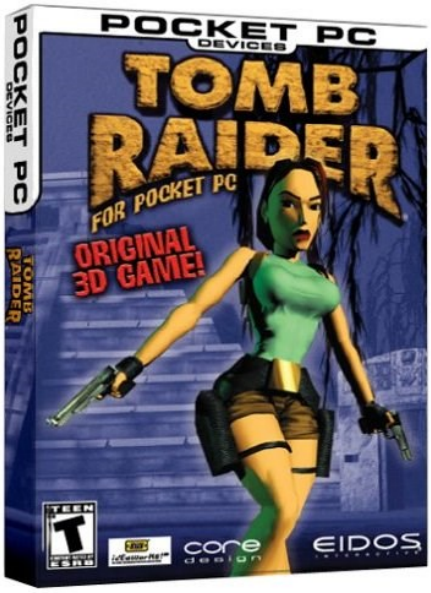
PS Store (dig.) – 2009 (SA), 2010 (EU)

Platforma, ktorá neskôr spravila Laru Croft jednu zo svojich najznámejších tvárí, privítala prvú hru v polovici novembra v Severnej Amerike. PS verzia bežala oveľa hladšie a ponúkla väčšiu paletu farieb, spolu s väčiou diaľkou vykreslovania. Najbadateľneším rozdielom je však použitie alfa textúr (priehladnosti), ktoré na Saturn chýbali, viac zvukových stop ako na počítači a vyššiu kvalitu CGI videí. Hra je dnes dostupná na PS Store pre PS3 a PS Vita.

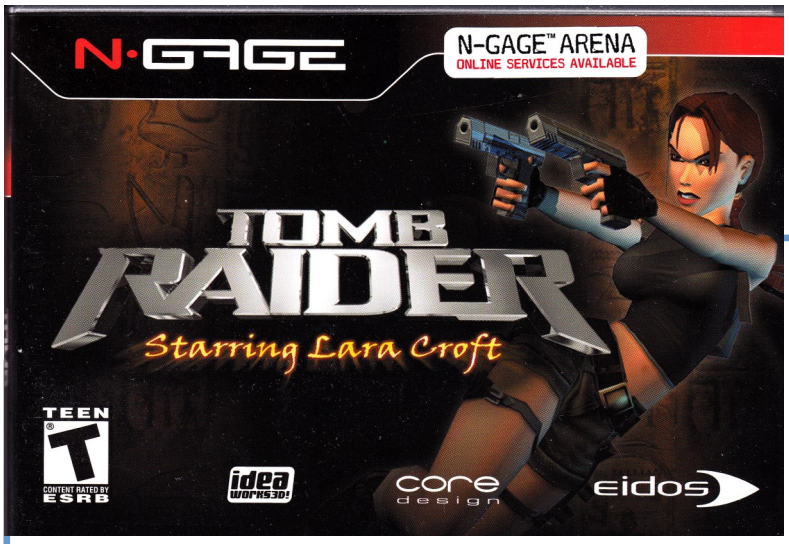
Pocket PC (PDA)

Dátum vydania: 9 december 2012

Vývojca: Ideaworks3D



Krátko pred Vianocami v roku 2002, si hráči mohli konečne zobrať Laru všade so sebou na Pocket PC. Vývoj bol licencovaný štúdiu Ideaworks3D. Ovládanie podstúpilo drastickú zmenu, aby sa využila dotyková obrazovka, no kvalita hry ostala nepoškodená. Bohužiaľ, hra bola dostupná len na 7 rozličných zariadeniach. Obálka taktiež dostala update vo forme nového pozadia, ktoré bolo použité z propagačného obrázku pre Tomb Raider 2.



Nokia N-Gage

Dátum vydania: 7 október 2003

Vývojca: Ideaworks3D

O rok neskôr, Ideaworks3D priniesli Larino prvé dobrodružstvo do sveta mobilného hrania. S príchodom na Nokia N-Gage, Lara rozšírila svoju vládu ešte viac. Oblečený mala svoj čierny outfit z Angel of Darkness, ktorý bol vydaní skoršie v tom roku, a tento Lara model bol použitý i na obálke hry. Pomer strán zobrazenia sa hry bol zmenený, aby využil obrazovku mobilného telefónu, čo v kombinácii s nepohodlným ovládaním spôsobilo nemalé ťažkosti pre hráčov. Úplnou novinkou bola podpora N-Gage Arény, ponúkajúcej podporu viacerých hráčov, ktorá umožnila bojovať proti sebe vo forme časoviek "shadow races".

iOS & Android smartfóny a tablety

Dátum vydania: 11 decembra 2013 (iOS)
1 apríl 2015 (Android)

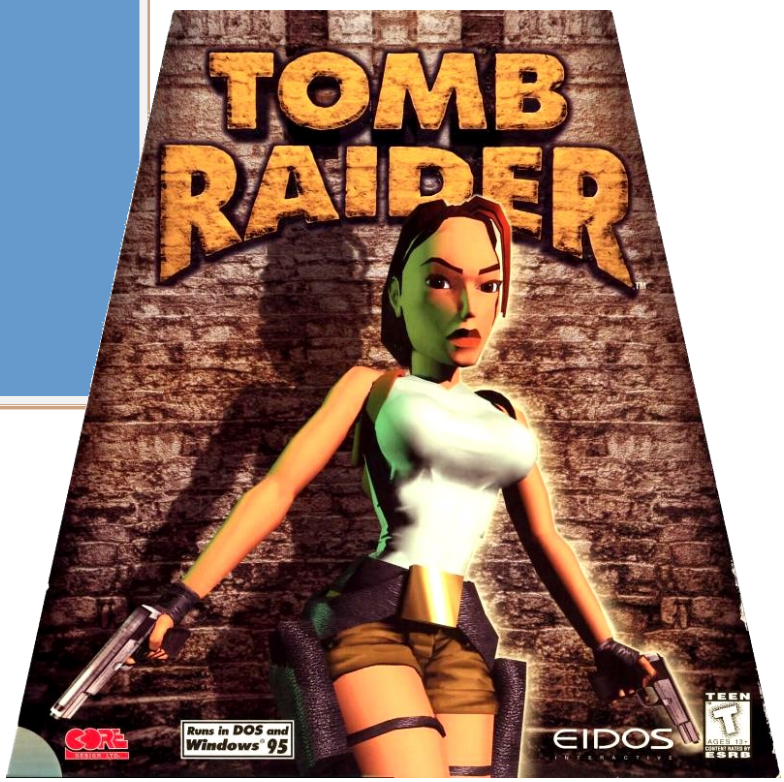
Vývojca: Realtech VR

Na konci roku, ktorý značil príchod reštartu celej série vo forme TR (Reboot), bolo pre milovníkov klasických hier pripravené prekvapenie. Prvá hra bola vydaná na iOS zariadenia, spolu so štyrmi levelmi, ktoré boli doposiaľ dostupné len na PC pod rozšírením Unfinished Business/Tomb Raider Gold. Ovládanie bolo formou dotykových tlačidiel s možnosťou vlastného rozmiestnenia na displeji aby sa vyhovelo každému, no napriek tomu by sme odporučili hranie s ovládačom. Hra dostala facelift vo forme nových textúr vo vysokom rozlíšení v Peru a Grécku a taktiež je prítomný systém ukladania kedykoľvek z PC verzie. Android verzia sa dostala na trh o rok a pol neskôr.

ZOZNAM ZBERATEĽA –

TOMB RAIDER Trojuholníková krabica

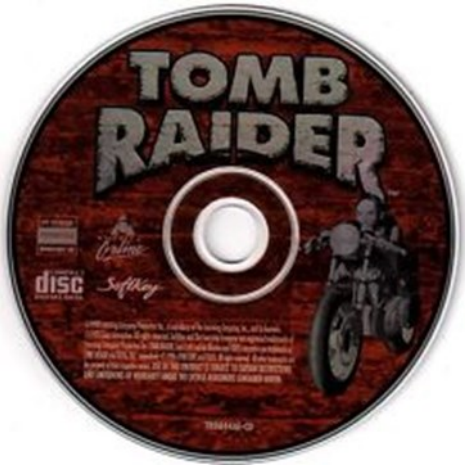
V Severnej Amerike okrem odlišného loga a obálky, ktorá vymenila pozadie s hieroglyfmi za tehly, dostala hra i špciálnu torjuholníkovú krabicu. Všetky nasledujúce hry až po *The Angel of Darkness*, spolu so svojimi zlatými rozšíreniami boli vydané i tejto edícii, čo z nich dnes robí cenný zberateľský predmet. Aj keď sa nejaká z času na čas objaví na eBay, skompletizovať celý set si vyžiada nemalé investovanie ako peňazí, tak i trpezlivosti.

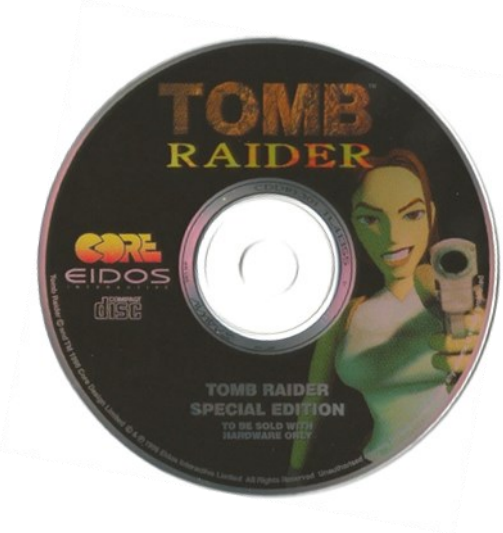


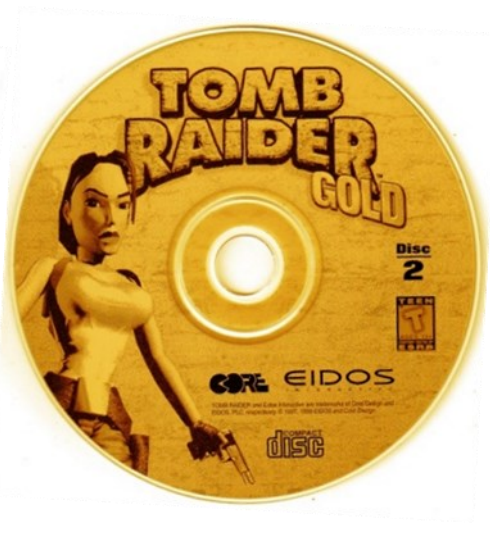
ZOZNAM ZBERATEĽA

TOMB RAIDER Gold Trojuholníková krabica

Hrdo nesúci titul Hra Roku, Tomb Raider Gold dostal v Severnej Amerike jagavý trojuholníkový obal. Exkluzívny obrázok Lary ukrytú vo vnútri pôvodnej verzie bol nahradený novším, použitým na propáciu Tomb Raider 3. Zobrazuje na sebe Laru oblečenú v čiernych spoločenských šatách, ležiacu na hodvábnom červenom pozadí. Táto verzia obsahovala dva zlaté disky, ktoré môžete vidieť nižšie, spolu s niektorými ďalšími potlačami diskov pre rôzne platformy a vydania prvej hry.

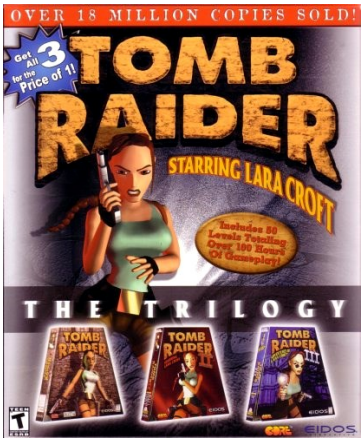




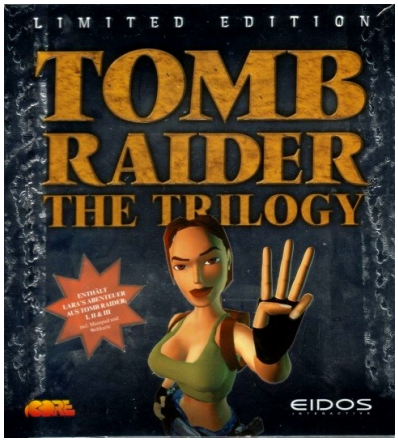


BALÍKY A KOLEKCIE

Počas 20 rokov svojej existencie, bola prvá Tomb Raider hra vydaná v nespočetných balíkoch a kolekciách. Tu vám prinášame výber z tých najzaujímavejších, spolu s krajinou pôvodu a rokom vydania.

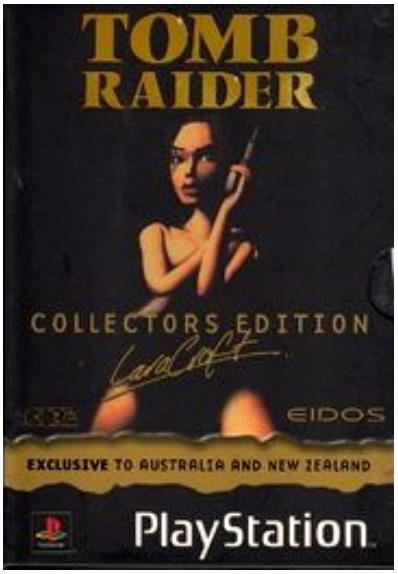


Tomb Raider - The Trilogy
(PC, USA, 2004)
TR1 – TR3

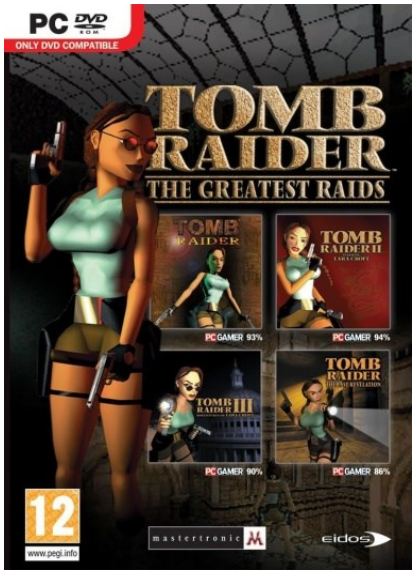


Tomb Raider - The Trilogy Limited Edition
(PC, Európa, 2000)
TR1 – TR3

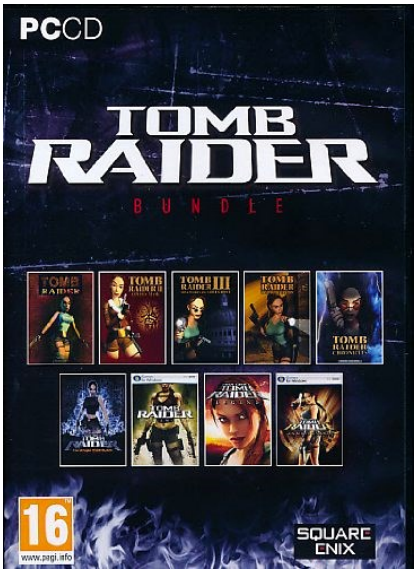
Tomb Raider Collector´s Edition
(PSX, USA, 2002)
TR1 – TR3



Tomb Raider Collector´s Edition
(PSX, AUS, NZ, 2002)

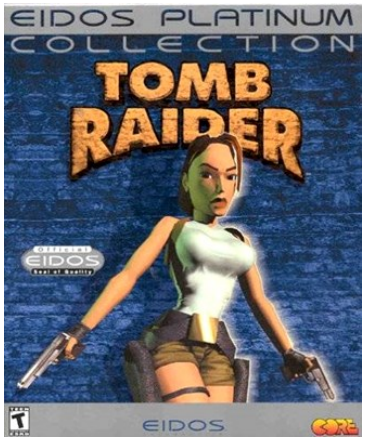


Tomb Raider: The Greatest Raids
(PC, Európa, 2009)
TR1 - TR4

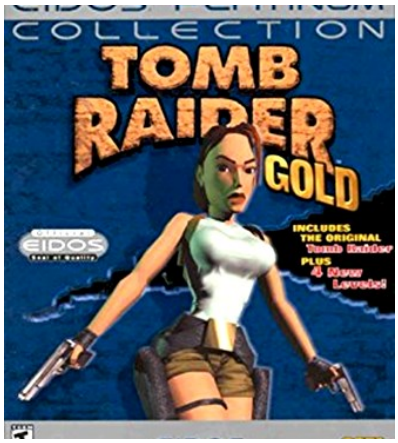


Tomb Raider Bundle
(PC, Európa, 2010)
TR1 – TR6, L.-A.-U.

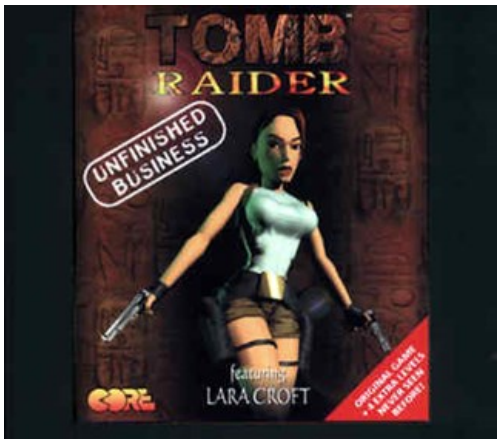
PREMIUM COLLECTIONS



Tomb Raider
Eidos Platinum Collection
(PC, USA, 2002)
TR1



Tomb Raider Gold
Eidos Platinum Collection
(PC, USA, 2002)
TR1, TRGold



Tomb Raider
Premier Collection
(PC, Európa, 1997)
TR1 & Unfinished Business

TOMB
RAIDER
UNFINISHED
BUSINESS

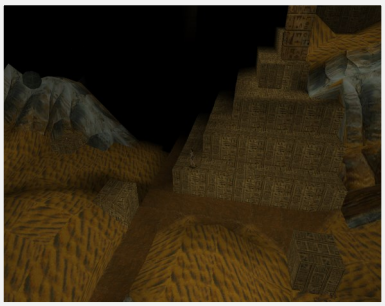
V roku 1998, po obrovskom úspechu Tomb Raider II, sa prvá hra dočkala na počítačoch nového vydania, čo začalo novú tradíciu. Nazvaný ako Tomb Raider Gold v Severnej Amerike a Tomb Raider: Unfinished Business (Nevybavené účty) vo zvyšku sveta, štyri nové levely boli pridané do pôvodnej hry, vytvorené tímom Eidos v San Franciscu. Phil Campbell, Rebecca Shearin a Gary LaRochelle stvorili dve kapitoly, každú s dvomi levelmi odohrávajúcimi sa po udalostiach príbehu Tomb Raider 1. Keďže bolo vydanie cielené špeciálne na fanúšikov, náročnosť úrovní značne narástla.

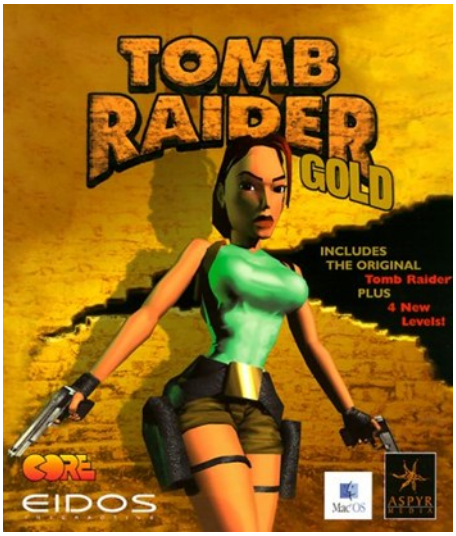
SHADOW OF THE CAT

V prvej kapitole, nazvanej Shadow of the Cat (Tieň mačky), sa Lara vracia do Egypta, konkrétne do Chrámu Khamoon. Počas dvoch levelov pomenovaných "Return to Egypt" (Návrat do Egypta) a "Temple of the Cat“ (Chrám mačky), Lara skúma sochu egyptskej bohyne Bastet. Vďaka tomu objaví celkom nový chrám zasvätení práve tejto mačacej bohyni, spolu s obrovskou zlatou sochou.

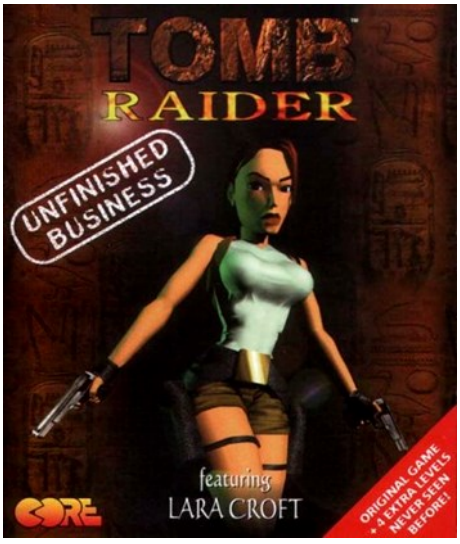
UNFINISHED BUSINESS

Druhá kapitola, s názvom Unfinished Business (Nevybavené účty), sa prekvapivo odohráva pred tou prvou. Začína hneď po udalostiach z prvej hry. Lara sa vracia na to isté miesto, odkiaľ sotva vyviazla živá – do strateného kráľovstva Atlantídy. Čo sa týka jej úlohy, tak názov vraví za všetko. Lara sa vydala zničiť posledné prežívajúce kúsky Natlinho vojska a konečne tak raz a navždy skoncovať s atlantídskou rasou. Alebo že by nie...?





A teraz sa môžete pokochať luxusným redizajnom obálky, ktorý táto rozšírená edícia dostala. Tomb Raider Gold taktiež značí i Larin debut na počítačovom systéme Mac.



Snažíme se, aby náš magazín přinášel nejen zábavu, ale aby i zachovával informace, které by jinak zapadly v zapomnění pod nánosem prachu, Jedním z takových kousků je i následující rozhovor z února 1998, a to s Phillipem Campbellem, designérem pro Tomb Raider Gold. Tento rozhovor původně poskytl serveru Next Generation Online, a my jsme na něj narazili jen díky internetovému archivu...

Next Generation Online vyzpovídalo designéra nových levelů, Phillipa Campbella, Designéra a Senior Producera v Eidosu. Campbell pracoval přes dvacet let jako architekt a designér a podílel se na designu EuroDisney, Legolandu ve Windsoru v Anglii a na jiných atrakcích. Aktuálně pracuje na dvou titulech Eidosu, jako producent u jednoho a lead art designér u druhého.

NGO: Prozraďte nám, odkud vzešla myšlenka na Tomb Raider Gold?

Campbell: Začalo to jako „práce z lásky"- projevili jsme zájem vytvořit více levelů pro Tomb Raider, se skrytými úrovněmi, alternativními konci ke hře a podobně… a z krátkého seznamu asi šesti návrhů se Core Deign rozhodlo pro dva. – Myslím, že teď jsme všichni rádi, že NEVYHRÁLO „Doupě opičího krále"!

NGO: Byl jste vůbec prvním člověkem mimo vývojářský tým z Core Design, kzrtý tvořil úrovně pro Tomb Raider, jaké specifické techniky jste měl podle přání vývojářů dodržovat?

Campbell: Logicky jsem se musel velmi těsně držet „ducha" originálu, a s „Unfinished Business" přišel nápad na vytvoření nového zakončení hry, zachování stejného vzhledu a pocitu z Atlantidy, a především vytvořit něco, co je možné brát za „levely pro experty", myšleno tak, aby byly hrány hned po dokončení Tomb Raider I – kde se předpokládá, že hráči JIŽ JSOU na úrovni experta! První nové dobrodružství jsem vytvářel v kancelářích Core Design, pod pečlivým a nápomocným dohledem originálních vývojářů. Technologie používaná k vývoji hry je tak stabilní a plynulá, že jsem se do toho dostal velmi brzy.

NGO: V balíčku Tomb Raider Gold jsou dva nové levely, jak jste dokázal vytvořit každou z nich tak, aby byla unikátní, a aby stála za dohrání těm hráčům, kteří se již prokousali Tomb Raiderem i přes Tomb Raider 2?

Campbell: Vlastně se jedná o dvě nová DOBRODRUŽSTVÍ – celkem o 4 nové úrovně, každou dlouhou zhruba jako ty nejdelší levely v jedničce. Především – obě nové výpravy musí zapadat do originálu, a „Shadow of the Cat" je vyvinut coby návrat do Khamoonu… Byl jsem snad jediný já fascinován tou kočičí sochou, kterou jste tam našli? Jako startovní můstek jsem použil nápad, že od Lařina odchodu byly původní trosky zaplaveny (díky všem těm otřesům a podobným v průběhu původní hry) – a hráč bude vnesen okamžitě do části místnosti se sfingou a kočičí sochou, obojím pozměněným mírnou (i větší) záplavou, než si najdou cestu do nových míst, nového designu a prozkoumávání stavěných na mytologii egyptských koček. Začal jsem s používáním původních texturových map, abych dosáhl stejného dojmu, a pak jsem aplikoval textury nové, vytvořené tady v San Franciscu naší Lead Artistkou, Rebeccou Shearin... zkoušeli jsme mnoho nových věcí, noční nebe, pohyblivé textury, podivné pouštní povrchy – ZAHRAJTE SI!!!

Pokud jde o Unfinished Business, snažil jsem se vytvořit uvěřitelnou a skutečnou architekturu (jsem architekt), aby si hráč musel být dobře vědom všech spojení a stylů jednotlivých míst – chytré a opatrné hraní, je, řekl bych, odměněno úspěchem – abyste měli opravdu ten největší možný zážitek coby expert, hrajte tyhle levely samostatně – pak vám dojde, jak cenné může stealth hraní s brokovnicí být!

NGO: S jakými nástroji jste navrhoval levely?

Campbell: Používal jsetytéž nástroje, se kterými Core vytvořili TR 1 – umíte si to představit, nákresy na papír dlouho do noci následované dlouhými dny budování světa v Editoru… Už jsem pracoval s mnoha 3d modelovacími programy, tohle je ale poprvé, co mám pocit, že „buduju prostor“ – tenhle engine je vytvořen, aby vytvářel místa opravdu jako živá… Ve stejném nástroji pak vkládáte textury, postavy a to nejdůležitější – aktivátory událostí… Designéři původních levelů, Heather a Neil, se se mnou podělil o mnoho technik, a Gavin Rummery, Ken Lockley a všichni testeři v Core mi dali mraky odezev z gameplaye!

NGO: Jsou v těchto levelech nějaké nové pohyby nebo herní prvky?

Campbell: Nové pohyby nejsou – myšlenka byla zůstat kompletně v rovině s originálním pojetím Tomb Raidera – ale narazíte na více než jednz příležitost, kdy budete muset použít pohyb „skok šipky“. Tentokrát není jen na parádu! Prvků, jedinečných a nových, do hry přibylo mnoho, opět se zřetelem na Tomb Raider 1. Klíčovým prvkem zůstává i dál prozkoumávání, aůe vytvořiil jsme novou dynamiku v rovnováze mezi „hledáním“, „bojem“ a „řešením hádanek“. Například byly rozšířeny strategie pro brokovnici, a hráč bude mít dostatek nábojů, aby se z této zbraně stala efektivní volba. Pokud jde o nepřátele – ti na vás nevyskočí jen tk ze vzduchu, za jejich výskytem je vždy logika a důvod – i když jsou chvíle, kdy může jít o pořádně tuhou výzvu! Vizuálně jsme vytvořili mnoho otevřených venkovních prostor a Rebečiny kočičí hieroglyfy, její hvězdnaté nebe a fresky, to je opravdová lahůdka!

NGO: Unfinished Business už je nějakou chvilku hotov, jak jsou na tom levely Shadow of the Cat?

Campbell: Když o tom tak mluvímr, už jsme před dokončením všech úrovní, minulý týden jsme dodávali hudbu. Až do vydání poběží testování. Pokud jde o koncept, nápady už nějakou chvilku byly, teprve teď jsme ale měli možnost dokončit herní elementy, akorát načas k vydání Tomb Raider Gold. Přišel ten pravý čas, když se znova vydává i Tomb Raider 1, jak se zdá.

NGO: Kdy bude balíček k zakoupení a za kolik asi?

Campbell: Vypadá to, že balíček vyjde dohromady s kupou bonusů a předměrů, na konci března – za cenu někde těsně pod 30 dolarů.

Věděli jste, že jméno Tomb Raider ještě před vydáním hry nesl komiksový prequel, který vycházel na pokračování v magazínu o Sega? Přeložili jsme Vám jej!

25 MEGADRIVE GAMES FOR A TENNER – SEE INSIDE!

MEAN MACHINES SEGA

SEGA CHANNEL

DecAthlete
MOVE OVER LINFORD!

16-BLITZ!

MEGADRIVE'S BACK
PRINCE OF PERSIA 2
WHIZZ ● WORMS
POWER PIGGS

HELLO BOYS...
TOMB RAIDER
3-D ADVENTURE OF A LIFETIME

$7.50
75.00 Asch
12,000 LIRE
AUGUST NO. 46
£2.75

1ST FOR SATURN
OLYMPIC SOCCER NIGHTS EXHUMED VIRTUA COP 2
VIRTUA FIGHTER KIDZ FIGHTING VIPERS STARFIGHTER

TOMB RAIDER
JAK TO VIDÍM *JÁ*, V DŽUNGLI NARAZÍTE JEN NA DVA TYPY CIZINCŮ:
TYP **JEDNA** VYRAZÍ S BATOHEM, PROHLÍDNE SI OPIČKY...
...PAK SPOKOJENĚ ZAHNÍZDÍ DO **MĚŠŤÁCKÉHO ŽIVOTA...**
A PAK JE TU **TYP DVA...**
HE HE HE
... "**ZAJÍMAVÝ** TYP"...
...KTERÝ **ZAVĚTŘÍ** KAŽDOU **VŮNI...**
SMAK!
NESMÁT SE!
... NA KAŽDÉ **STEZCE...**
...KAŽDÉHO BLÁZNA...
KRAK!

...KVŮLI **KLÍČI...**
NE - NE, TOHLE NECHCEŠ!
KLÍČI K DOBRODRUŽSTVÍ!
SNAP!!
OSOBNĚ SI **VOLÍM** JEN TY **DRUHÉ TYPY...**
NECHOĎ TAM **SÁM**, SYNU!
NEPŮJDE!
HA!
HA!!
KDO SAKRA...
NENÍ ČAS!
TIHLE **CVOCI** VÁS VŽDYCKY DOSTANOU TAM, KDE JSTE **JEŠTĚ NIKDY NEBYLI...**

TOMB RAIDER

DALEKO OD SLUNEČNÍHO SVĚTLA,
V NEHLUBŠÍ A NEJTEMNĚJŠÍ PROPASTI V AFRICE
SKUČÍ SILNÝ VÍTR...

POSLEDNÍ, PÁCHNOUCÍ NÁDECH KROKODÝLA
BYL NEMILOSRDNĚ UŤAT

LARA SE TEPRVE ROZEHŘÍVÁ...

NĚCO, NĚKDO SI MOŽNÁ
NEUVĚDOMIL ...

DOBREJ,
SHEILO!

KLIK

FWIP

SHEILO? ...

SHEILA JE
KDO?

VÁŽNĚ SI
MYSLÍM...

MĚLA BYCH
TI ŘÍCT,
NEŽ ZAČNEME ...

... JÁ JSEM LARA!

ER... JASNĚ... MAX

ZJISTILA JSEM, ŽE JE VŽDYCKY LEPŠÍ SI TYHLE VĚCI UJASNIT PŘEDEM...
ŘEKLA BYCH, ŽE BUDETE SOUHLASIT?
ROZHODNĚ BEZ VÝHRAD
SPLASH
VZTAHY ČASTO BÝVAJÍ DO URČITÉ...
POMOC!
CHIK CHAK
NECHCI DO NIČEHO STRKAT NOS - ... ALE TEN SMRAD JDE Z TEBE?
ZE MĚ? TO NA TOBĚ Z TÝ PUSY S KROKOUŠEM ZŮSTALO NĚCO SHNILÝHO!
MOŽNÁ BYCH TO I VZAL ZPÁTKY...
VYPADÁ TO, ŽE MÍSTNÍM USPOŘÁDÁVÁME KOLAUDAČNÍ PÁRTY
JISTĚŽE NE... POJĎME JE PŘIVÍTAT!
SNAD BYS TO JEJICH PŘÍBUZNÝM NECHTĚLA POKAZIT?

TOMB RAIDER
OBKLÍČENI.
NÁBOJE PROŘEZÁVALY VZDUCH A KRÁJELY SMRTÍCÍ ATMOSFÉRU...
DESÁTEJ ŠEL K ZEMI!
ALE TY S UŽ MRTVÝM MOZKEM NEZABIJETE TAK SNADNO...
VODPAL!!
AHH
HMMM?
NO TAK JO!!
A DO HÁJE!
AČKOLI ZA NORMÁLNÍCH OKOLNOSTÍ STAČÍ I MENŠÍ STUPEŇ INVALIDITY...
ZA SYROVA SE TO NEJÍ!

UHMMMM...
MÁTE HLAD?
JEN TO NA CHVILKU HODÍME DO TROUBY!
FWOOSH!
PUCH ZE SHNILÝCH TĚL VZPLÁL S VÝBUCHEM
FHOOM!
NEEE! PROSÍM PŘESTAŇTE - TO JSOU DVEŘE SMRTI!
SKVĚLE - BUDE MI POTĚŠENÍM!

OBŘADNĚ VLOŽENA DO KŘIŠŤÁLU JEHO LIDEM PO NEŠŤASTNÉ NEHODĚ S LOVCI LEBEK, JE LEBKA KRÁLE SIODA POVAŽOVÁNA ZA PROSTŘEDEK ODPOUŠTĚNÍ OMYLŮ V ÚSUDCÍCH...

NICMÉNĚ, PRO PŘESNÝ ÚSUDEK JE TŘEBA JÍ VYJMOUT...

TOMB RAIDER

ŘÍKÁ SE, ŽE SKLENĚNÉ ZDI TÉTO KOMNATY DRŽÍ JEN DÍKY PODPOŘE JEHO VĚDOMÍ.

S LEBKOU UPROSTŘED PŮSOBÍ NA VŠECHNY POVRCHY STEJNÉ SÍLY...

TO KVŮLI TOMUHLE JSTE TADY?

MÁ SE ZA TO, ŽE VLASTNIT JÍ ZNAMENÁ VĚČNOU OCHRANU... ZA TO BYCH DAL ŽIVOT.

FAJN!

TO JE JEŠTĚ VÍC, NEŽ BYCH ČEKALA!

NEMUSÍ TO ZAS BÝT TAKHLE DOSLOVA! NARUŠÍTE ROVNOVÁHU...

SIL?

A SAKRA!

STROP IMPLODUJE A PODLAHA SE...

PROPADNE!

AAAGH!

TYTO KOMIKSOVÉ STRIPY JSOU VLASTNĚNY SPOLEČNOSTÍ CRYSTAL DYNAMICS. BYLY POUŽITY S VĚDOMÍM A SVOLENÍM VLASTNÍKŮ.

scany poskytl Luke EARLE

PŘEKLAD BYL VYTVOŘEN PRO ÚČELY MAGAZÍNU THE TOMB RAIDER TIMES A OFICIÁLNÍ FAN STRÁNKY KRONIKA TOMB RAIDER CZ & SK

Zajímalo nás, jaké vzpomínky a dojmy po sobě v srdcích hráčů Tomb Raider I zanechal… tak jsme se jich zeptali :-) Tady jsou některé odpovědi:

„Tomb Raider 1 sice nebyl můj první díl TR, který jsem hrála, ale naprosto jsem si ho zamilovala. Zajímavé je, že jsem ho dlouho hrála naprosto bez zvuku, měla jsem tehdy Windows XP SP2 a osud (nebo nejspíš PC sestava) nedovolil, abych si mohla užívat zvuky a hudbu v TR1. Navíc to ztížil ještě tak, že jsem nemohla ani ukládat svoje pozice ve hře. Možná ale právě proto k němu mám tak silný vztah, protože se k němu pojí hodně vzpomínek. Kolik neúspěšných pokusů o zprovoznění hudby a zvuků než se mi to jednoho krásného dne povedlo a já byla hrozně šťastná. Dodnes zvuky v TR1 neberu jako samozřejmost a když vyjde nový Windows, tak se modlím, aby tam šel TR1 spustit.“

- LaraHCroft (Pavlína K.)

"Můj názor na Tomb Raider 1? No páni, tohle bude skvělé. Když mi bylo míň, vždycky mě u kamaráda bavilo hraní sledovat. I bez znalostí o postavách a příběhu, to mi nevadilo, Pak jednoho dne konečně byla hra doma. Levely ve hře, to byla láska na první pojled! A dech mi berou ještě dodnes, protože mě stále stejně baví procházet se a všechno pozorovat, než se vrhneme s Larou zpět do businessu vykradačky hrobek. Jednoznačně tato hra patří mezi moje favority. Miluju i postavy. Zvláště Jacqueline Natlu, Kdykoliv myxyslím na Tomb Raider 1, myslím na Natlu—podnikatelku z Atlantidy. Rozhodně zajímavá záporná postava. Úplně miluju její přístup. Snažila se splnit si svůj sen, a snažila se ze všech sil. Má šmrnc, a to se mi na ní opravdu líbí! A nezapomeňme na naši hrdinku alias Laru Croft! Ta je jedinečná!Ale na vzpomínání toho je daleko víc. Hudba, kterou složil Nathan McCree, je prostě nádherná, Jednou z mých favoritek je skladba Time To Run! Nezapomenutelné motivy a vzpomínky—to všechno najdete v Tomb Raider 1. A samozřejmě bychom neměli zapomenout poděkovat za to vše všem těm skvělým lidem z Core Design.“

- Fabi

„Můj nejpamátnější moment z TR1? Těžko vybrat jeden. Nalezení první lékárničky. První setkání s okouzlujícím T-Rexem. Co třeba útěk z Tomb of Qualopec? Hrály jsme se sestrou společně a než jsme se stačily rozkoukat na začátku St. Francis Folly, sežrala nám Laru smečka šelem. Jak jsme se ztratily v Cistern (a ztratíme se tam prakticky při každém hraní). Turbo proud v jednom tunelu, myslím, že to je na začátku Tomb of Tihocan. A samozřejmě ten okamžik, když se Torzo zastaví, roztřese a rozletí se do všech stran… TR 1 se dá hrát zas a znova, pořád dokola, a člověk stále naráží na nové a nové památné chvilky. Obzvlášť když je má s kým sdílet. A přestože už uplynula spousta let a podle počtu křížků už jsme dospělé, pořád na sebe občas vrčíme a zkoušíme napodobit ten úžasný zvuk, co vydávaly v Egyptě ty kočičí mumie…“

- Charlie (Petra K.)

„Když jsem hrála Tomb Raider 1 poprvé, bylo mi sedm let. Hrála jsem s kamarádem našeho souseda na jeho PlayStationu. Když začala hrát hudba a objevilo se menu, měla jsem husí kůži! Vnímala jsem to tak, že je to jiný svět, opravdové dobrodružství! Sice jsem moc nerozuměla příběhu, ale v sedmi letech máte skvělou představivost. Když jsem hrála já, dostala mě hudba, atmosféra, komplexnost úrovní. Měla jsem strach a vyděsilo mě, když se objevil nepřítel. Ale byla to zábava. Nejvíc mě ovlivnil asi Tomb Raider 1. S několika přáteli jsme si na dvorku za domem hrávali na Tomb Raidera (samozřejmě jáj sem byla Lara, možná občas Natla). Poschovávali jsme naše hračky a „Lara" je musela najít, a samozřejmě ukrást je chtěli nepřátelé jako „Larson", „Pierre" a „Natla". Teď, po 13 letech, Tomb Raider 1 stále občas hraju. A nikdy se u něho nenudím. I když už vím, jak vyřešit hádanku nebo se zbavit protivníka. Ale, abych byla upřímná, stále se občas vylekám, když se objeví nepřítel. To se nezmění nikdy. Core Design vytvořili opravdu překrásnou hru, tolik fantazie, dobrodružství a atmosféry v jediné hřem Core Design mi dali Laru, můj vzor. Silnou ženu, ke které vzhlížím."

- Michele

„Pamätám si, ako som si na diktafón nahral hudbu z The Cistern, ktorá bola taká mierne desivá, a kamarátovi čo je paf do paranormal to pustil a robil sa, že som to nahral v noci v lese - a on mi uveril :-) pamätám si ako som zo školy došiel domov a robil sa že mi je zle aby som mohol hrať :-) zlate to časy… Alebo keď som prvý kráť dohral hru a bolo to ako po jednom veľkom dobrodružstve. Proste...wow!

Dojmy sú len tie najlepšie, pretože... Je to skratka Tomb Raider v najčistejšej podobe a... Jedinečná hra, ktorú si vždy rad zahrám :-)"

- Dominik

„No, tak kdy jsme se ke hře dostali, v tu zimu, kdy vyšla na PC. Můj bratr s kamarádem hrávali každé odpoledne po škole a já se potloukala kolem, sledovala jsem je, jak hrají, a viděla jsem sexy a dobrodružnou ženu běhat a skákat. Jen jsem čekala na svou příležitost. A v jednom bodě se zasekli, někde v malé místnosti. Nevěděli už vůbec, kudy a jak dál, takže jsem se konečně dostala ke klávesnici, že jim zkusím pomoct. Protože jsem byla jenom malá sestřička, prostě jsem jen tak bouchla po tlačítkách a najednou udělala Lara pohyb, na který oni jen vytřeštili oči, držela kus zdi a zkoušela s ním pohnout. Samozřejmě se mě oba hned ptali „Jak jsi to udělala!?" a vzali mi klávesnici. Já jen tak praštila po tlačítách, tak jsem přesně nevěděla, ale vzaal jsem myslím manuál a našla jim přesně ten pohyb, no a kluci mohli pokračovat ve hře. Ten den jsem na sebe byla hrozně pyšná."

- Madenice (Nathalie)

„Na Tomb Raider 1 nemám vzpomínky z dětství, jako mají mnozí jiní. Ne protože by snad hra v mém dětství nevyšla, ale protože jsem o ní neměla ani tušení. A když už jsem TR poznala a hrála (počínaje TR3), nijak jsem nespěchala si TR1 pořídit, ač jsem o něm díky ostatní fanouškům věděla mnoho, včetně děje, lokací, některých zajímavých momentů (T-Rex, Midasova ruka...) a mnoho dalšího. V době, kdy jsem se ke hře, která nastartovala naši oblíbenou videoherní sérii, konečně dostala, měla jsem za sebou již i Anniversary.

Setkání to tedy nebylo s horkou novinkou, ale s dílem časem prověřeným a milovaným mnohými, výtvorem, o němž jsem slyšela a četla, ale který mi byl konečně na dosah ruky. Tak trochu jako konečně najít bájný artefakt. ;-) Hudba v menu v sobě nesla znělky mně již známé z pozdějších Tomb Raiderů, ale toto byl jejich původ, konečné dosažení pramene řeky. Intro jsem viděla již mnohokrát, ale sledovat ho s pocitem, že se chystám konečně i hrát, přinášelo mnohem více vzrušující pocit. Stát s Larou na cestě z vlčích stop, brána za jejími zády čerstvě zavřená, bylo vskutku jak prožívat dávnou historii, o které jsem doteď pouze slyšela.

Ale abych pořád jen nebásnila – napoprvé jsem se s bratrem hrou spíše „procheatovala“. Však jsem se tím jen těžko připravila o nějaké překvapení. Později jsem hrála počestně. A překvapivě, po krutostech TR3 a TR4 vlastně nebylo TR1 ani příliš těžké, snad jen starší grafika občas znesnadňovala navigaci. Nic mi ovšem nedokázalo zkazit zábavu. Obdivovala jsem se lokacím, děsila jsem se náhle vyskakujících nepřátel, hltala jsem děj jako bych se s ním setkala poprvé. A snad bych hru prožívala o dost jinak, kdybych ji hrála bez jakýchkoli předešlých vědomostí, ale přesto k ní mám velice vřelý vztah. Slečna Jacqueline Natla se navíc bez debat drží na špici mých oblíbených záporných postav v celé herní sérii. Too late for abortions now!“

-Potkanka (Eva H.)

Psal se školní rok 1997/98 a já chodil na druhý stupeň základní školy. Defakto od narození jsem miloval Terminátora, Robocopa, Predátora, Aliena a další všemožné stroje, potvory atp. Jednoho dne jsem přišel domů ze školy, odemkl dveře a uslyšel několik výstřelů, následně jsem uslyšel ženské drsňácké zahekání a zabručet medvěda. Říkal jsem si, vida brácha asi paří nějakou novou hru, šel jsem tedy do pokojíku a vytřeštil oči. WOW, byla moje reakce. 3D hra s naprosto nadupanou grafikou. Podíval jsem se na její krabičku. Byla velká respektive tlustá, na několik CD disku. Na titulním obrázku byla baba s obrovitýma melounama (jinak to nejde říct) a dvěma bouchačkama. Říkám si, no vida, to jsem už viděl, tuším na titulní stránce časopisu Level u jednoho ze spolužáků. Bylo mi jasné, že to je ten hit kde jste něco jako Indiana Jones či co, vzpomínám. Rozhodl jsem se, že se budu koukat jak brácha hraje. Byl jsem ohromený, baba v šortkách se dvěma bouchačkama běhala v jeskyni a zabíjela netopýry, vlky a medvědy. Tahala za páky, překonávala propasti a hledala cestu dál. Líbilo se mi že umí chodit dopředu, dozadu, do strany, skákat, dělat salta, kotouly, lézt na vše, na co doskočí. Ale to největší terno bylo že umí i plavat. Byl jsem fakt ohromen, tím co tahle 3D hra umí. Znal jsem hry Doom I a II, Life Force Tenka, Alien Trilogy, ale všude v těch hrách jste mohli chodit jen vpřed. Tohle byl naprosto nový rozměr. O hru jsem ihned jevil zájem. Jakmile se zbrusu nový šedý Playstation uvolnil, ihned jsem k němu usedl. Nádherná hudba v menu hry byla příslibem velkého dobrodružství. Následovalo Intro. Filmečky ve hrách jsem měl fakt rád, bylo to něco nového, na Mega Drive či Master Systému tohle chybělo, a tak jsem žasl na úvodní scénu s průvodcem zabitým vlky. Odehrál jsem již známé části hry a dostal se k obřímu vodopádu. Byl jsem naprosto v šoku, ihned jsem začal hledat cestu dál, a že zde nebyla jen jedna. Když jsem vyšplhal na obrovitou skálu a poté spadl do vody, myslel jsem že jsem KO, ale nebyl jsem, spadl jsem z obrovitého vodopádu do jezírka pod nim a šel dál, tentokrát jinudy, druhou cestou. A zde přišel moment, který mě naprosto ohromil. Neřekl jsem, že jsem milovník filmu Jurský Park, v kinech bylo zrovna pokračování s názvem Ztracený svět a já ho naprosto miloval. Ano měl naprostou dinománii. Zpět ke hře, nadšeně jsem s úžasem pozabíjel pár velociraptorů a šel velkým údolím, kde se otřásala země. Jen jsem křičel vzrušením "Ne, ne..., ne, ne, ne, ne, ne! On je tu T-Rex! On je tu T-Rex, skákal jsem radostí, šílel, křičel do všech stran, T-Rex je tady, je 3D, jako živý, slzy v očích jsem měl dojetím, když mě mezitím stačil uchopit mezi své zuby a zamáchat se mnou a já musel opakovat celý level, protože jsem neměl Memory Card. Tahle hra se stala tímto momentem mojí nejoblíbenější a já se opakovaně pokoušel dostat co nejdál, protože jsem neměl možnost hru ukládat. Ta touha vědět co se bude dít až vyluštím hlavolam s ozubenými koly (nebylo žádné youtube, žádné streamování), mě učinila přímo posedlým. Prvního Tomb Raidera jsem dohrál až o dost později, když už jsem si osahal i zbrusu nový druhý díl a měl paměťovou kartu. Byl jsem jen trochu zklamaný, že byl T-rex jen jeden, nicméně to brzy vystřídala ta skutečnost, že jste se v druhé hře potápěli k vraku. Dost mě berou potopené lodě jako je Lustiania, Titanic nebo Britannic. Možnost prozkoumat potopený zaoceánský parník Maria Doria, mě jen utvrdil v tom, že Tomb Raider je pro mě nej hra. A ano ta hudba, když jste nastartovali motorový člun v parádních Benátkách nebo sněžný skútr v Tibetu byla dost nářezová. Nejlepší okamžik z TR je pro mě jednoznačně údolí s T-Rexem, nejoblíbenějším dílem TR2 Dagger of Xian.

- Willy W.

REPORTÁŽ

ASSASSIN'S CREED CON

DOMINIKA

V júni sme v Trnave organizovali československý Assassin's Creed con, na jehoř prípravách som sa podieľala, a na ktorom som potom, samozrejme, nechýbala. V kratučké reportáži sa môžete mrknúť aj vy!

V príjemnnom prostredí Quest baru v Trnave sa 23.6.2018 uskutočnil prvý Assassin´s Creed CON. Fanúšikovia si mohli zahrať rôzne hry na konzolách, no najväčší úspech zožala najnovšia AC hra na Xbox One. Pre všetkýc boli prichystané zaujímavé drinky, mestská hra, tombola, kvíz a na osvieženie pizza a kofola. V mestskej hre sa súťažilo na stanovištiach, tie najlepšie tímy sa dostali až do pivnici kde museli ľúštiť zašifrovaný odkaz ,aby sa dostali k truhlici plnej pokladov. Všetci sa zabávali, odniesli si domov vecné ceny a zážitky.

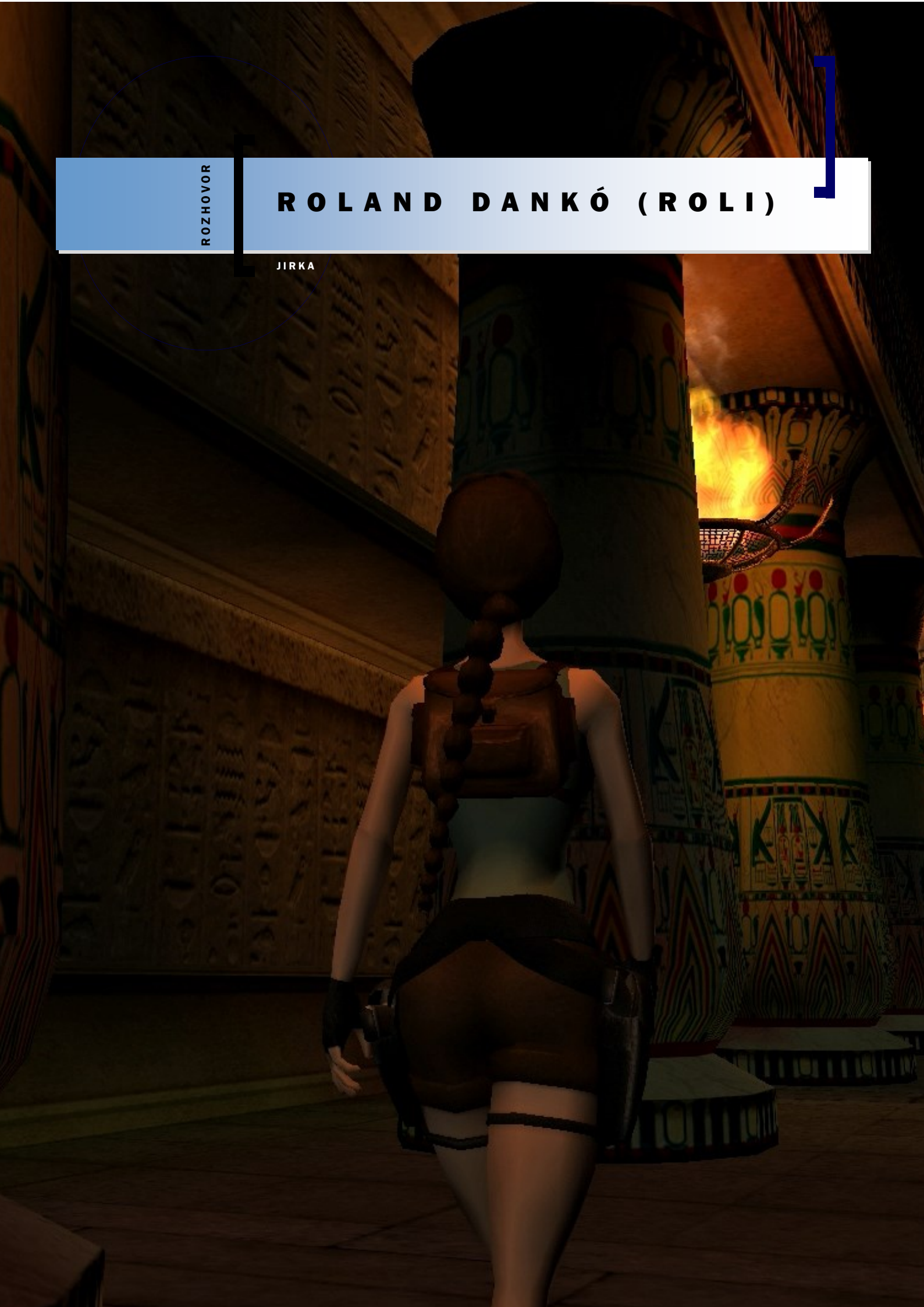
ASSASS

ASSASSINS
XBOX ONE
LY GRAM
LERY.CZ

ROZHOVOR

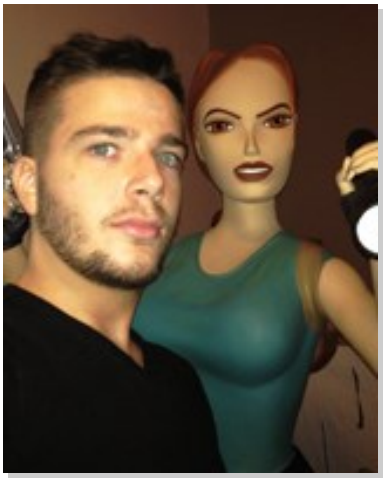
ROLAND DANKÓ (ROLI)

JIRKA



ROLAND DANKÓ (ROLI)

Využili jsme možnost poklábosit si s jedním z mých velmi dobrých přátel a kolegů webmasterů z komunity Tomb Raider fanoušků, který spravuje weby Raiding the Globe a TombRaider.hu. Roland Dankó známý jako Roli. Díky, že sis našel chvíli na rozhovor!



Začněme s celkem jednoduchou a předvídatelnou otázkou: jak ses dostal k Tomb Raiderovi, kdy to bylo a jaké pocity a vzpomínky si vybavíš ze svého období „nováčka v sérii"?

Zdravím Tě, Jirko, i všechny ostatní fanoušky! Díky moc za příležitost! Všechno to začalo ke konci roku 1998: v TV jsem narazil na rozhovor ohledně PlayStation her, a protože jsme tehdy měli konzoli čerstvě, přirozeně jsem se velmi zajímal o hry, které v pořadu ukazovali a doporučovali. Mezi nimi byla jedna hra se střílením a hledáním pokladů, která mě upoutala, protože protagonistkou byla krásná žena, a kromě střílení uměla mnoho různých akrobatických kousků, plus bylo při hraní potřeba používat hlavu. Samozřejmě že i v pořadu zmínili, že jde o hru pro opravdové hráče. Konečně potom oznámili jméno: byl to Tomb Raider III. Hned následující den jsme si jí sehnali přes místní obchod „StarGames" – a od té chvíle už nebylo cesty zpět… „Bojovali" jsme s ní, dokud jsme jí nedokončili: trvalo nám to napoprvé několik měsíců. Pak přišly na řadu TR 1 a 2, a v roce 1999 jsme sérii propadli, nemohli jsme se dočkat Tomb Raidera 4, a tak dále…

Lařin charakteristický vzhled mě okamžitě dostal, její styl, hra samotná (která tehdy už nemohla být lepší), zvuky, hudba - všechno. Je prostě perfektní tak, jak je.
Jak jsem vyrůstal, svět Tomb Raider mě dostával čím dál víc, a jednoho dne mi prostě došlo, že Tomb Raider je jedním z mých „důvodů života".

Kdy a jak jsi dostal nápad spustit sérii věnovanou webovou stránku? A jaký je „faktor", který Tě žene pokračovat a dál tvořit pro komunitu?

Zajímal jsem se o Tomb Raider komunitu a všechny stránky kolem Tomb Raidera už od dob, kdy jsem začal surfovat po internetu z místní knihovny. Bylo to asi kolem roku 2000, někdy kolem vydání Tomb Raider V: Chronicles. Už tehdy existovalo mnoho velmi, velmi kvalitních webů o Laře v cizích jazycích a já si jasně vybavuji, že jsem pro novinky a zajímavý obsah sledoval PlanetLara. Tady v Maďarsku existovalo také pár podobných stránek, a také jsem je opravdu rád navštěvoval, ale tak nějak jsem cítil, že se musím naučit, jak vytvořit stránku, aby byla podle mých představ. No, ten čas nastal kolem roku 2005, když se objevovaly první novinky o Legend. Když série přešla pod Crystal Dynamics, řekl jsem si, že nastala skvělá příležitost na začátek webové stránky s čerstvým obsahem. A tak jsem otevřel svou vůbec první fan stránku, nazvanou Tomb Raider Zone. Byl to poměrně neuspořádaný kus, ale dělal jsem to s nadšením, a řekl bych, že to je všechno, na čem tehdy sešlo. Byla to opravdu základní stránka, se základními informacemi a screeny z her navíc s novinkami kolem Tomb Raider: Legend. Díky téhle první stránce jsem se poznal s mnoha fanoušky. Díky nim a jejich přátelství jsem se cítil hodně motivovaný. Za několik let jsem spustil svou více „vážnou" webovou stránku nazvanou Tomb Raider Extra, která se v Maďarsku stala velmi známou, a spolu s několika mými přáteli jsme neustále posouvali hranice, aby byla ještě lepší a větší, takže jsme (i když nesnáším, že to říkám, ale je to tak…) vyrostli v nejoblíbenější stránku v naší zemi v poměrně krátké době, dokonce jsme měli svou vlastní komunitu díky vlastním fórum. S postupem času se toho dělo opravdu hodně a stránka rostla a rostla, až jsme si řekli, že bychom měli tohle vše někam posunout. Někdy v tom čase, kolem roku 2012, nás kontaktovalo Crystal Dynamics a nabídlo nám členství v oficiálním programu fan stránek. Díky jejich podpoře a našim velmi dobrým přátelům v komunitě jsme mohli

uspořádávat srazy a oficiální párty k vydávání her pro Maďarsko. To je pro nás nejdůležitější, zůstat v kontaktu s místní menší komunitou, protože to jejich láska nás posouvá dál.

Úplně Ti rozumím, tyhle postoje máme společné… Nicméně, nedávno do Vašeho portfolia web stránek přibyla i Raiding the Globe :-). Co vedlo k rozhodnutí vytvořit druhou stránku? Bylo to kvůli Vašemu těžkému rodnému jazyku, maďarštině?

Nerad bych se chvástal, nic takového, ale jsem na maďarský tým opravdu hrdý, protože je to skupina skvělých lidí se skvělými dovednostmi. Zaprvé (a to především), máme pro hry vášeň, známe je od A do Z. Pracujeme také ve Photoshopu a dalších renderovacích programech (jako Blender), v level editoru a podobně, takže chceme svou vášeň pro Laru především předat širšímu obecenstvu.
Jako rodilí Maďaři jsme s angličtinou občas měli drobná nedorozumění, ano, ale díky bohu máme velmi šikovné lidi na překlady!

A ještě jedna k tomu tématu celkem blízká otázka: jsi poměrně hodně známý coby tvůrce video návodů, které já osobně miluju – jak jsi přišel k téhle myšlence? Šlo „jen" o Tvůj gameplay, který se potom změnil v návody? Nebo jsi byl třeba nespokojený s dostupnými zdroji v době, kdy jsi začal?

Na začátek, mnohokrát děkuji a jsem rád, že se videa líbí! Upřímně jsem s natáčením začal, protože jsem se přes jedny lední prázdniny nudil. Všechno to začalo s The Angel of Darkness. Pak mi došlo, že lidé se zajímají o můj styl hraní, a to byla motivace pokračovat s videonávody. Protože nemusím hraní na PC (kromě amatérských levelů a her v žánru „point-and-click"), bylo pro mě nejdůležitější pořídit si záznamové zařízení, které bude spolupracovat s mou PS3. Která umí rozběhat klasiku TR 1-5 a také trilogii LAU. Jakmile byl přístroj doma, zmocnila se mě úplná posedlost s nahráváním videí. Opravdu jsem si to užíval a měl jsem radost, že i divákům se líbí, co jsem nahrál. A samo sebou jsem byl spokojený, protože jsem mohl nahrávat/odkazovat na vlastní videonávody na našich stránkách bez nutnosti žádat někoho o svolení.

Přejděme od návodů k více kreativním tématům. Jsi také známý coby kreativní člověk, vytvářející i kousky vlastní umělecké tvorby, přirozeně s tématikou Tomb Raidera. Máš v tomto oboru nějaký trénink? A kde při tvorbě čerpáš inspiraci?

Většina obrázků v dnešní době vzniká v XNALara, což bylo a je pro komunitu požehnáním. Tak jako většina lidí jsem začal svoje kousky tvořit v tomto programu. Hlavní obtíž pro mě byla v tom, že po poměrně krátké době nemůžete už přijít s ničím unikátním, kvůli grafickým limitům. Takže pak rendery musíte buď vylepšit přes Photoshop nebo za použití jiného 3D vytvářecího software. V mém případě jsem opravdu moc chtěl vytvořit něco hezčího, a bylo mi jedno jak. Takže díky Tomb Raider Forums a některým z jejich úžasných členů, kteří mi poskytli návody pro Blender, který je schopný renderovat modely exportované z XNALara. Díky tomu můžete aplikovat změny, jaké chcete, a vytvořit opravdu nádherné obrazy, Pořád se svým „uměním" nejsem spokojený, ale s několika doteky Photoshopu vypadá výsledek dobře. J Většinou inspiraci získávám při hraní specifické Tomb Raider hry, nebo podle nálady vytvořit něco určitého, nebo když se prostě nudím (smích). V těchto dnech však nemám moc volného času.

Další oblastí, kde jsi jako doma, je stavění levelů: jak ses dostal k tomuhle? Kdy jsi s tvorbou začal? A měl bys nějaké osobní favority, které bys ostatním raiderům doporučil k zahrání?

No, to všechno odstartovalo, když jsem dostal svůj první počítač na začátku éry 2000 (myslím kolem roku 2002). V Maďarsku existovala fan stránka věnovaná TRLE se screeny a podrobnými návody, a mě prostě ohromila ta spousta skvělých nápadů a možností přizpůsobování. Když jsem viděl první screeny z levelu, který používal (bohužel si už na jméno levelu nevzpomínám) unikátní textury a přetexturovanou Laru z TR 4 v obleku z The Angel of Darkness, řekl jsem si „sakra, já MUSÍM POSTAVIT svou vlastní hru, protože jsem opravdu žasl co všechno engine Tomb Raider 4 dokáže. No a zanedlouho jsem si na PC objednal Tomb Raider V: Chronicles, pročítal jsem návody a začal jsem „budovat" úplně první zmatené místnosti s mnoha špatnými nápady (smích). Díky bohu jedna maďarská tvůrkyně levelů (Emőke) si mě vzala do učení, vysvětlila mi mnoho věcí, které v manuálu nebyly moc pochopitelné, jako jal vytvářet vodní plochy nebo spojovat místnosti nad/pod sebou. Jsem jí moc vděčný za pomoc a za její trpělivost se mnou, nebýt jí, vzdám celé tvoření velmi brzy po startu. Po měsících, možná letech, jsem vydal svůj první level, v roce 2005. Tehdy mi bylo 14-15 let, a byl jsem opravdu nováčkem. Nějak jsem tomu nedával na TRLE.net více než pět bodů. Mnoho věcí by chtělo opravit ještě před vydáním, ale buď jsem prostě nemohl, nebo šlo o bugy, které jsem tehdy ještě opravit neuměl. No, ale nebudu to zbytečně přislazovat, dopadlo to tak, jak to dopadlo. :-) Dnes bych ho úplně předělal anebo bych ho nevydal vůbec (smích). Ale opravdu jsem to vytváření miloval, a myslím, že o to jediné jde!

Od té doby se toho událo tolik…

Hrál jsem mnoho fanoušky vytvořených her (přes 500) a z nich jsem se naučil mnoho věcí. Opravdu hodně jsem si jich většinu užil, ale vybral bych z nich jen jeden, protože tenhle projekt je nejblíž mému srdci. Jeden z posledních vydaných levelů, Tomb Raider: Afterlife (Part 1). /recenze v tomto čísle/ Vybudoval ho můj nejbližší, můj životní partner, a co je pro mě na něm tak speciálního je možnost vidět, jak se v několika měsících opravdu hodně dokázal zlepšit. Jsem na něj opravdu pyšný, i na to za čím si stojí svým jedinečným stylem.

Opravdu rád vidím lidi růst a vymaňovat se ze zóny vlastního pohodlí.

Když už jsme u tohoto tématu, nemůžeme opomenout ani jiný velký projekt, na kterém teď spolupracuješ – mluvím o remaku The Last Revelation. Je to obrovský projekt, to vím, ale mohl by ses prosím podělit o více informací pro ty, kdo se s ním ještě nesetkali? A máš nějaký update z poslední doby, o který by ses mohl podělit?

Tomb Raider IV: The Last Revelation HD umožní hráčům zakusit originální a nepřekonatelnou klasickou hru Core Design remasterovanou, s ostřejšími texturami, objekty ve vyšší kvalitě, zcela novými efekty (jako jsou dynamická mlha, plynulejší stíny a vylepše-

nými sprity), dodanými prvky gameplaye a podobně.

Jak říkáš, je to obrovský projekt, ale pořád se na něm pracuje, Pomalu, ale jistě docházíme do cíle. Navíc existují některé nově vydané nástroje, se kterými budeme moci úrovně vylepšit ještě více. Víme, že čekání je nanic, ale prosím vydržte to s námi!

Ještě ke hrám: oba jsme se potkali v Londýně, na reveal eventu chystaného Shadow of the Tomb Raider. Mohl bys nám shrnout své osobní dojmy z akce a sdělit nám, jak na Tebe zapůsobilo demo, které jsme měli šanci hrát?

Potkat se s ostatními webmastery a fanoušky hry byl celoživotní zážitek. Příležitost k nekonečným hovorům o naší vášni ke hrám. Bylo jasně patrné, že z dema Shadow of the Tomb Raider jsou všichni nadšení a že tato epizoda je brána jako ta očekávaná hra, na kterou čekají fanoušci už dlouho. Víc toho opravdu říct nemohu, jsem si skoro jistý, že všichni čtenáři už viděli gameplay videa z demoverze, kterou jsme tehdy v Londýně hráli :-)

Pojďme teď trochu k jinému tématu: nedávno tým z jedné z našich oblíbených fan stránek uvolnil podcast. Kde se věnují diskusi nad Tomb Raider komunitou a jak se změnila v průběhu vývoje série. Jak se na to díváš Ty osobně? Prochází komunita nějakými razantními proměnami od dob, kdy ses do ní zapojil?

Od mého vstupu do fanouškovské základny se toho změnilo hodně, to je zcela jisté. Většina nejoddanějších fanoušků klasiky se stále drží zaseknutá v čase a prostě nechce akceptovat změny. Buď sérii opustili po převzetí franšízy Crystal Dynamics, někteří, když začala éra rebootu. Vždycky je zlé vidět lidi odcházet, ale všem se prostě nezavděčíte.

Pokud jde o mě, vždycky jsem byl fanouškem klasické série. Dodneška preferuji retro videohry, ALE umím akceptovat změny. Prve jsem nebyl z her Crystalu moc nadšený, protože, například, byly moc krátké a jednoduché, když je srovnám s těmi od Core Design. Ale jak vyspívám, už vidím, kam mířili, jaké měli cíle.

Totéž platí pro rebootovanou sérii, a díky svému partnerovi teď získávám nové perspektivy, které mi pomáhají lépe pochopit vizi Crystal Dynamics. Musíte k tomu přistoupit s otevřenou myslí, to je vše.

Je tady ještě jedna věc, kterou bych s Tebou rád probral – ikonická poklona ke dvaceti letům Lary Croft a Tomb Raidera vytvořená vůbec prvním skladatelem jeho hudby – jde o The Tomb Raider Suite skladatele Nathana McCree. Jestli se nepletu, účastnil ses koncertu, který následoval hned po odhalení Shadow of the Tomb Raider v Londýně, a, pokud mě paměť neklame, byl jsi rovněž mezi šťastlivci na světové premiéře koncertu v roce 2016? Tak povídej – co pocity, když jsi poslouchal Suitu, coby dlouhodobý fanoušek? Vyvolaly se Ti nějaké vzpomínky? A máš ještě nějaké informace kolem, které by stály za zveřejnění?

Máš pravdu, účastnili jsme se obou událostí kolem The Tomb Raider Suite. Koncert pro mě osobně byl emocionální horskou dráhou, protože jsem na jedné straně byl tak nadšený z poslechu hudby z mého dětství, navíc ještě ze setkání s některými z legend, které se podílely na zrodu prvních tří Tomb Raiderů (Nathan McCree, Shelley Blond, Gavin Rummery, Heather Gibson, Peter Barnard), na druhé straně jsem ale byl velmi nervózní, protože produkční tým na projekci použil záběry z mých gameplayů, a já se nemohl úplně soustředit na hudbu…

Ve výsledku byla ale tahle událost naprosto dokonalá, téměř nikdo z nás to do konce nedotáhl bez slz. Není možné dostatečně poděkovat komunitě za to, že něco takového vůbec umožnila (díky Kickstarteru).

Recepce s bufetem byla také fantastická, měli jsme možnost slyšet dokončené album v Hatfield House, který je se sérií Tomb Raider spjat v tolika směrech, takže jsme vděčni, že jsme se mohli účastnit.

K budoucnosti - další živé vystoupení s orchestrem se chystá na 17. září v Londýně, v Royal Festival Hall. Nepropásněte!

Pro nás zvědavé: nějaké náznaky toho, co je do budoucna v plánu na vašich webovkách?

Aktuálně plánujeme nový design pro Raiding the Globe (dodáme více barev), a jisté úpravy v systémech galerií.

A pokud jde o ostatní hráče, kteří by se k Vám rádi připojili v multiplayeru nebo tak – na kterých platformách hraješ Ty a Tví kolegové, a může se tedy někdo přidat?

Na PS4 nás najdete prakticky kdykoliv, pravidelně v těchto dnech hrajeme multiplayer Tomb Raider: Definitive Edition J Pokud jde o uživatelská jména, prosím, kontaktujte nás! :-)

No a to by bylo všechno! Moc Ti děkuji za čas, který jsi nám věnoval, a snad se zase brzy setkáme při společné spolupráci na něčem novém!

REPORTÁŽ

THE TOMB RAIDER SUITE RECEPTION

KAROLÍNA VONÁŠKOVÁ

THE TOMB RAIDER SUITE RECEPTION

Úžasná a jedinečná událost pro každého Tomb Raider fanouška je možnost slyšet na vlastní uši mistrovskou poklonu ke dvaceti letům Lary Croft, kterou vytvořil skladatel Nathan McCree. Jednou z těchto šťastných osob je i Karolína, dlouholetá tombraideristka, která souhlasila s tím, že se s námi podělí o své dojmy!

POZVÁNKA OD LARY CROFT SE NEDÁ ODMÍTNOUT...

...samozřejmě, že se nedá odmítnout, kdo by si vůbec dovolil nepřijmout pozvání od světoznámé archeoložky? V malé schránce leží dopis, oznámení o Launch party, která se má uskutečnit v Londýně dne 28.4.2018 a to přímo v srdci Lařina sídla. Šetrně přejíždím prsty po skvostné pozvánce a nemůžu uvěřit, že se této události opravdu zúčastním.

Upřímně, vůbec by mě nenapadlo, že můj první článek bude zrovna v magazínu týkajícím se Tomb Raidera. Vlastně jsem netušila, že bych někdy opravdu nějaký článek napsala. Velmi si toho vážím, protože psaní - čehokoliv - je má obrovská vášeň. Ale zpět k tomu, co vás velmi zajímá. Composer Buffet Reception – The Tomb Raider Suite.

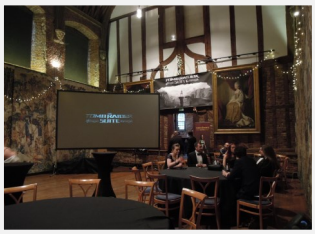
Psaní pocitů je mé nejoblíbenější, zajímavý stav, kdy se zamýšlíte nad svým nitrem a zkoumáte veškeré malichernosti, které s vámi bojují. V Londýně jsem byla (nyní) už dvakrát, ale poprvé jsem neměla šanci Hatfield House navštívit, a proto jsem byla plná očekávání. Písková cesta nebyla až tak dlouhá, ale s každým krokem hltám kousek přibližujícího se nadšení, které má každou chvilku vybafnout ze své hrobky a pokusit se mě zabít. Park, kterým se určitě proháněla Angelina Jolie při natáčení filmu je obyčejný, a přesto dost výjimečný. Jakmile jsem spatřila Hatfield House ve své plné kráse, jako bych se ocitla ve hře Tomb Raider a šla navštívit Laru Croft. A já opravdu šla.

Hned u vchodu na nás čekal Winston. Neuvěřitelný Winston se svými trhanými pohyby a zvuky, které ve mně probouzí pocit radosti, pohlazení po srdíčku. Odložím kabát, popadnu sklenku vína a ztratím se v útrobách Croft Manoru.

Nepopsatelný dojem prvního nádechu atmosféry. Okouzlující prostor s malým pódiem, stoly a především plakáty Lary Croft shromažďující se kolem mě. Malá holka uvnitř dechberoucího zážitku. V půl sedmé událost zahájil orchestr a místnost zahltil hlavním soundtrackem prvního dílu Tomb Raidera z roku 1996. Ohňostroj hudby vyplnil každičký moment, děvčata hrála bez chyb a já jsem vnímala linii atmosféry a snažila si ji vychutnat. Orchestr dohrál a se svým přítelem – moc si vážím, že se mnou výlet absolvoval – jdu prozkoumat útroby úchvatného paláce. Za dřevěnými dveřmi se nahází schodiště, které se táhne k záhadné místnosti. Podlahu zaplňuje červený koberec, u zdi se pyšní půvabná dřevěná skříň s výřezy a židle připomínající královský trůn. Z okna září Hatfield House se zahradou, kterou zdobí živý plot, cesty a fontána.

THE TOMB RAIDER SUITE RECEPTION

V hlavní hale se na plátně promítá mini film s Alison Carroll v roli Lary Croft. Nechyběl ani Winston se svým táckem a pronásledováním archeoložky. Video bylo úsměvné a mnoho hlasivek se třepetalo v harmonii radosti. Poté organizátor přivítal hvězdy večera. Otevřeli se dveře a světla osvítila Nathana McCree a Laru Croft - Alison Carroll v černých dlouhých šatech s rozparkem mezi kterými vykukují dvě pětačtyřicítky. Prochází uličkou mezi hosty – a mnou – až k malému podiu.



Nathan McCree nás pozdravil a vybídl, abychom nezapomněli jíst a především pít. Než začali číšníci nabízet saláty, polévky a poháry s jahodami, Alison Carroll byla zahlcena fotoaparáty. Focení s Larou Croft by si přeci nikdo nenechal ujít. Ve chvílích, kdy jsem své bříško plnila dobrotami, jsem doufala , že se mezi číšníky ocitne Winston. Ten se ale záhadně vypařil.

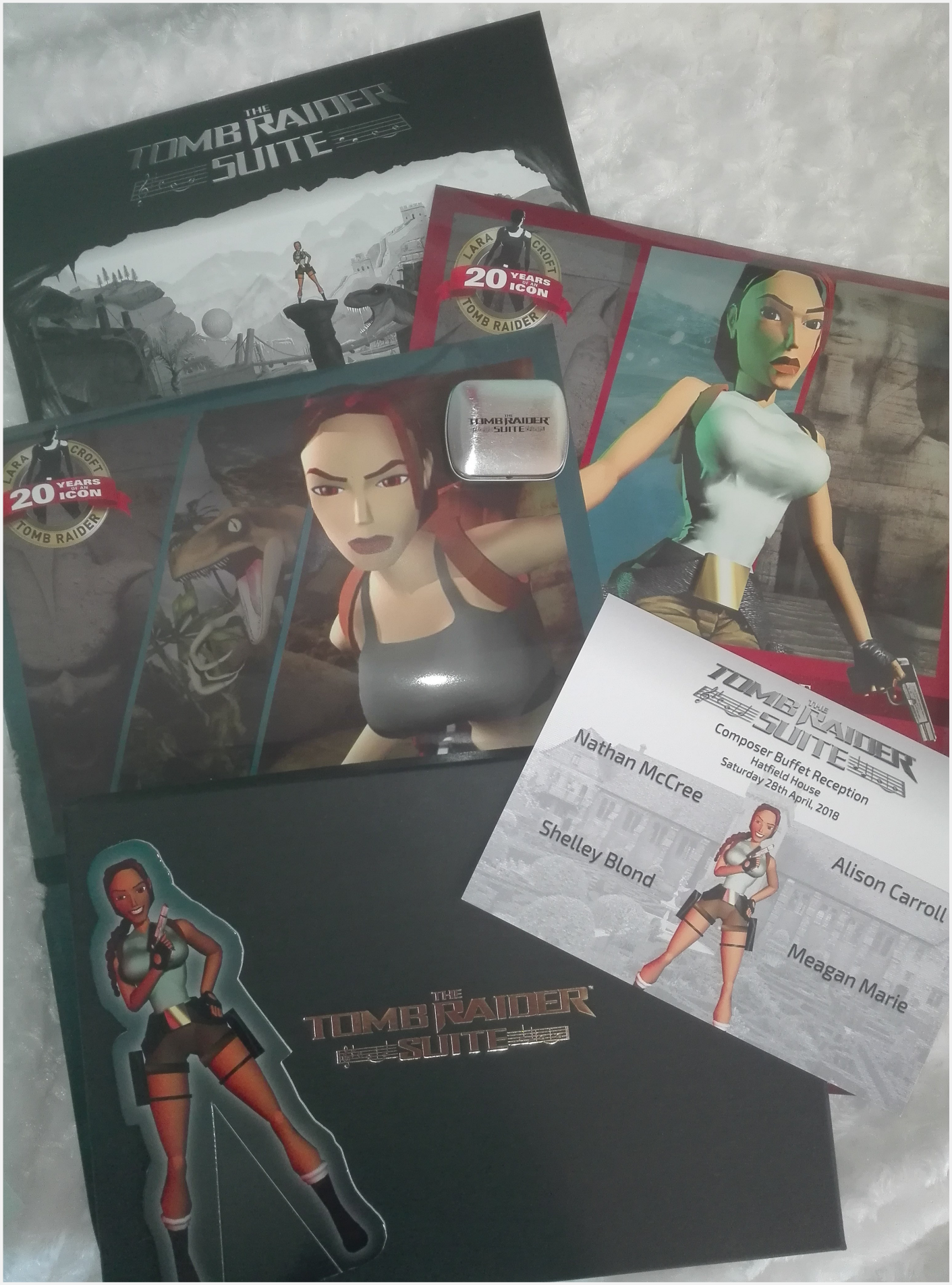
Máte podobný zážitek, o který byste se s ostatními rádi podělili? Tak jen do toho! Jakékoliv podobné příspěvky rádi zveřejníme! Stačí nás kontaktovat a doladíme společně podrobnosti!

Následovalo rozdávání čísel na loterii, kdy patnáct výherců čekala limitovaná zlatá edice – deska nahraného orchestru. Než proběhlo vyhlášení, halou se rozezněly soundtracky z druhé a třetího dílu v doprovodu obrázků a videí z her. Po slosování – nevyhrála jsem, na loterie mám vždy smůlu – Nathan McCree uvítal Shelley Blond, která nás přivítala ve svém domě. Další hvězda večera a spolu s ní nastává zničující chvíle.

Jedenáct hodin a my musíme odejít, protože náš hotel je daleko a chtěli bychom stihnout spoj. Loučení s tak příjemným prostředím a lidmi je opravdu těžké. Při odchodu ještě zastihneme Nathana McCree, který je plný radosti a seznamuje nás se svou ženou, protože je z České republiky jako my. Jakmile jsme už opravdu na odchodu a bereme si kabát, dostáváme krabici The Tomb Raider Suite, ve které je skryto překvapení. Opouštím Hatfield House a kouzelné místo se vzdaluje každým momentem.

Sedím na posteli – v Praze – a prohlížím si fotografie a podpisy, které jsem nasbírala. Zjišťuji, že jsem nějakým způsobem nezastihla Shelley Blond a Meagan Marie. Shelley se někam ztratila a Meagan jsem ani nezahlédla. Akce zanechala mnoho dojmů a já nestihla pořádně nic sledovat, vlastně si ani uvědomit, že tam jsem. Zorientovat se mezi něčím úžasným a uvědomit si, co mám vnímat jako první. Proto ty zmatky. Pokaždé, kdy zjistím, že z nějaké výjimečné události nemám dostatek fotografií a v tomto případě podpisů, začnu vyvádět. Pak ale přijde ta lepší část, kdy si uvědomím, že ty pravé vzpomínky a okamžiky nám zůstávají především v paměti. Byla jsem v Hatfield House na akci, která byla plná Lary Croft a Tomb Raidera. Plný sál lidí, kteří jsou strůjcem něčeho tak úžasného. Pocity a vzpomínky zůstávají vždy v srdci, ne na papíře a pokud někdo litujete, že jste se Composer Buffet Reception – The Tomb Raider Suite nezúčastnili, nelitujte toho. Byli jste třeba na jiných událostech, na kterých jsem zase nebyla já…

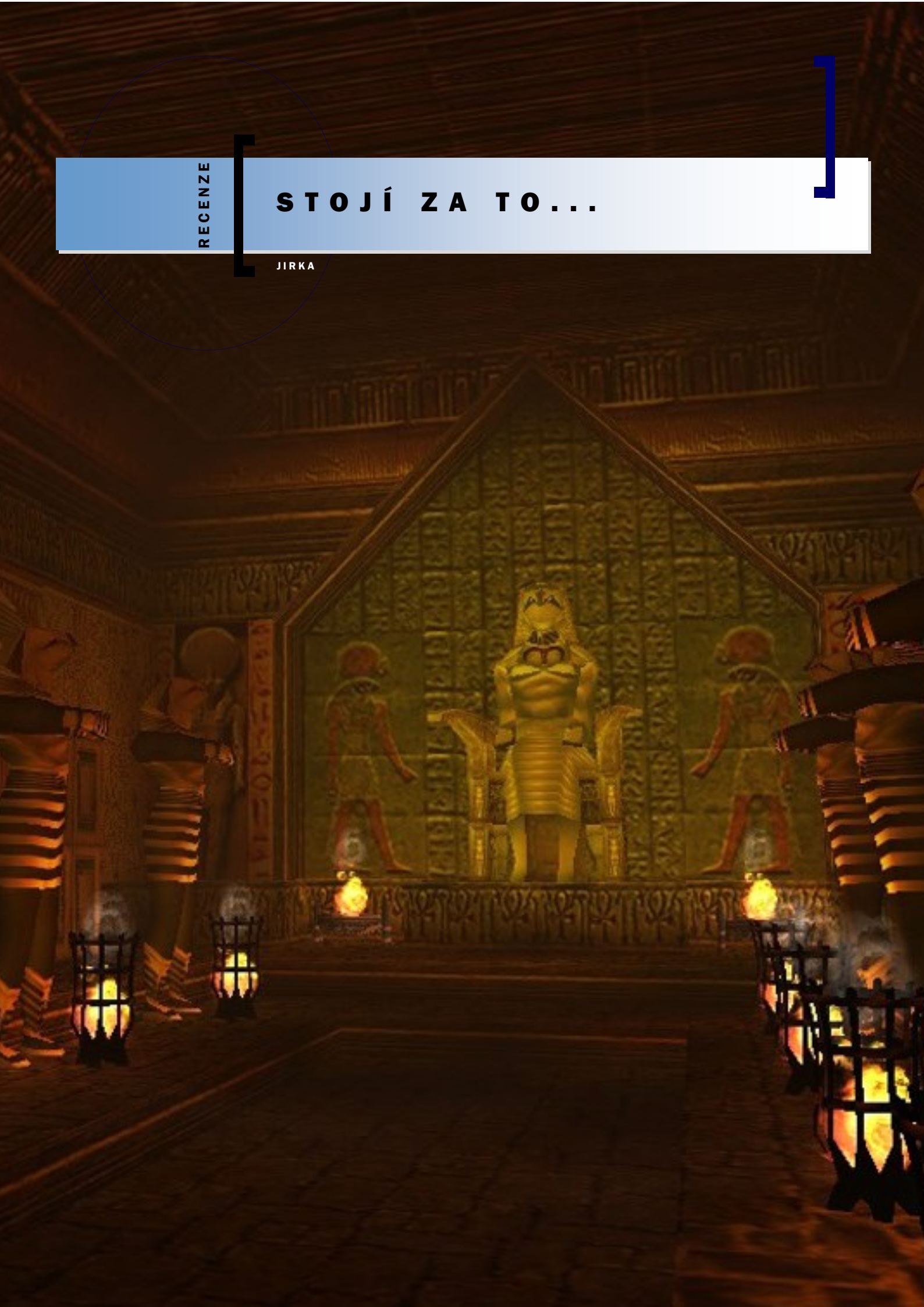
Karolína Vonášková


THE TOMB RAIDER SUITE
LARA CROFT
20 YEARS OF AN ICON
TOMB RAIDER
THE TOMB RAIDER SUITE
Composer Buffet Reception
Hatfield House
Saturday 28th April, 2018
Nathan McCree
Shelley Blond
Alison Carroll
Meagan Marie
THE TOMB RAIDER SUITE

RECENZE

STOJÍ ZA TO...

JIRKA



Komunita Tomb Raider fanoušků je velmi šikovná, zručná a nadaná, a to v mnoha různých směrech. Mezi jinými hraje velkou roli komunita tvůrců levelů, kteří sami tvoří neuvěřitelně propracovaná dobrodružství, které můžeme s Larou prožívat. Rozhodli jsme se zavést rubriku speciálně tomuto fenoménu věnovanou, kde se zaměříme na nové i osvědčené levely. Nechte se inspirovat!

TOMB RAIDER: AFTERLIFE (PART I)

Prvním z těchto počinů, na který se podíváme, je level Tomb Raider: Afterlife (part 1), na který jsem narazil díky upozornění Roliho, který je sám také autorem nejednoho díla. Tentokrát se však jedná o kousek z rukou Johnyho Ptacka. Tak pojďme na to:

Také je vám tak líto, že jsme se nikdy nedočkali pořádného vysvětlení toho, co se s Larou stalo po konci *The Last Revelation?* Tvůrci měli vysvětlení připraveno, ale vše dopadlo známo jak, a proto se vyrojilo vícero verzí, které se snažily podat svou vlastní verzi. Jedním z těchto počinů je i tento level.

Mohu za sebe říci, že i to byl jeden z důvodů, že jsem level instaloval s velkým očekáváním. V popisu levelu bylo naznačeno, že lze očekávat i záblesky z The Angel of Darkness. A už samotné menu to potvrzuje. Spouštím hru… A Lara se probírá v chodbě chrámu pod spadlým chrámem. Všude víří prach a vše mistrně doplňuje přitlumený svit ohňů pochodní. Sotva vyjdeme z první místnosti, Lara přímo zopakuje frázi ze začátku šestého dílu—srdce fanouška ve mně se potěšeně tetelí. Vtom si uvědomuji, že Lara nemá žádné zbraně, a hned se moje tombraideří smysly zostřují. Prohledáváme opatrně chodby kolem sebe, nacházíme postupně vícero nábojnic, což je příslibem toho, že situaci brzo změníme. A ještě ke sbírání—každý předmět při sebrání Lara okomentuje. **Na tomto místě bych rád podotknul, že jsem zatím asi nehrál klasicky stavěnou fanouškovskou hru, kde by Lara byla ukecanější — ovšem, vůbec mi to nevadí.**

Vstupuji do dalších dveří—a nadskakuji úlekem. Proti Laře se vynoří duch mladé dívky. Uskakuji, ale ne dostatečně rychle—duch projde přímo skrze Laru. Očekávám zranění nebo něco horšího, ale naštěstí se ukáže, že tentokrát bez újmy...

Procházíme do nádherně zachovalé centrální místnosti a schodištěm do sloupové haly plné netopýrů… zbraně stále nikde… až po tom, co Laru umořili a já si hru nahrál znova, si všímám pistole u sochy, která leží pod kostrou. Konečně! Říkám si, že po pár výstřelech mám vystaráno, ale chyba lávky: zdejší netopýři musí být snad transformovanými příbuznými hraběte Drákuly—jsou krvežízniví a neskutečně odolní. **Hra je jednoznačně stavěná jako opravdová výzva, už ze samotného začátku zcela jasně dává najevo, že vám bude umět pocuchat nervy a dát i pořádně zabrat.** Vstupujeme dál, do obrovské dvoupatrové haly plné soch osvětlených pouze ohněm.

STOJÍ ZA TO...

Majestátnost haly mi bere dech. Po prohledání spodní poloviny vystupujeme do patra, a Laře několikrát lámu vaz při neúspěšných pokusech o přeskočení na druhou stranu… i skoky jsou zde výzva. Zvažte každý jeden krok!

Dále v popisech lokace pokračovat nebudu, myslím, že na lehké nastínění atmosféry už řečené stačí. Zahrajte si sami, nebudete litovat!

Co se týká zpracování, čekejte dobře provedenou práci v klasickém stylu, hra běží na Next-Gen enginu. Atmosféra hry je namixovanou akcí, průzkumem i tajemnem. Milovníci klasiky se mohou těšit na nejednoho známého protivníka—zmiňme kromě netopýrů třeba mumie nebo obří štíry.
Pokud jde o chybičky ve hře—tento level hodnotím jen pozitivně. Hrál se mi dobře, nenarazil jsem na místo, kde by přehlédnutá chyba nebo nedodělávka bránila v postupu.

Unikátní je hra svým systémem léčení—samozřejmě i zde můžete najít porůznu schované lékárny, které mimochodem mají zhruba podobu těch z osmého dílu, léčit se ale můžete i vstoupením na podstavec Hórovy sochy. Systém sbírání nábojů omezených ve všech zbraních nejen že je také poklonou šestému dílu, zároveň hráče nutí dvakrát zvážit každý jeden výstřel. Ti, kdo hledají poctivě, budou brzy mít nábojů akorát na přežití všech nástrah. Kdo však chce jen bezhlavě střílet, brzy na to doplatí.

Vyplatilo se tedy dát na doporučení tohoto levelu, nebo se za slibným popisem skrývá jen pozlacená relikvie, kterou umístíme leda tak do muzea fanouškovské tvorby?

VERDIKT

Co se nám líbilo a nelíbilo

Ke hře nemám větší výtky. Rozhodně bych jí nedoporučoval začátečníkům, kteří se v Lařině světě teprve rozkoukávají. I mě coby zkušenému hráči se nejednou chtělo zařvat si vzteky. Graficky je hra zpracovaná velmi dobře, vtahuje svým vzhledem do děje. Hra se světlem a stíny se poměrně zdařile drží principů představených v originálních titulech. Rozhodně vyzdvihuji i prostředí, které ačkoli reprezentuje prakticky vzato jednu podzemní lokaci, je pestré a nestane se vám, že byste měli pocit jednotvárnosti bez nápadu.

Za lehký mínus bych možná považoval skoky. Sice je pravda, že jsem sám level označil za výzvu, ale přece jen—některé přeskakování na podvacáté by hráče méně trpělivé mohlo odradit. Ale pokud si zvyknete a najdete si ten správný systém, tento nedostatek se víceméně vytratí.

TAK JAK TEDY?

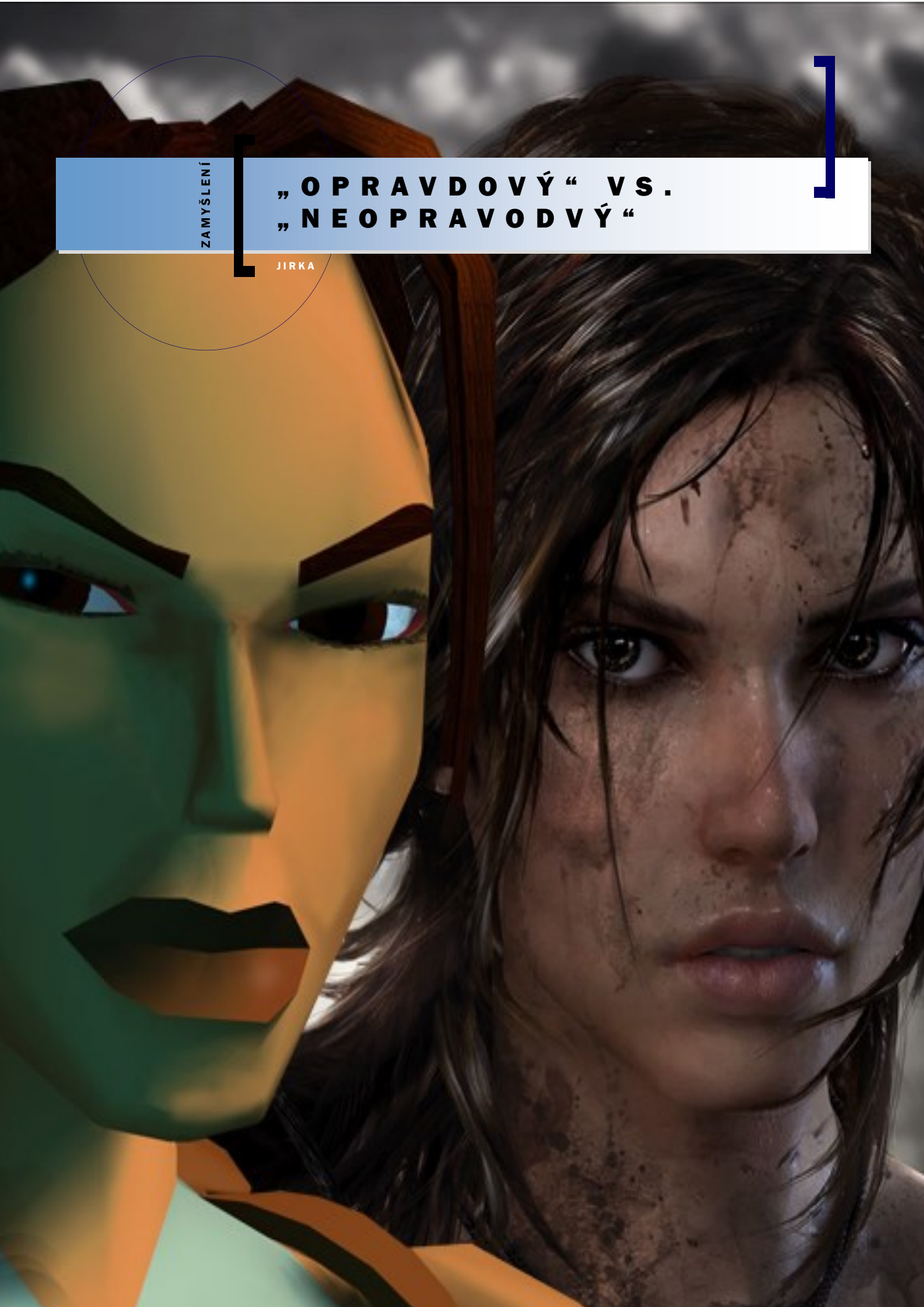
Johny jednoznačně odvedl kvalitní práci. Oceňuji odvahu, se kterou se pustil do tématu poměrně hodně citlivého mezi fanoušky klasiky. Mohu ovšem konstatovat, že mu jeho odvážný krok jednoznačně vyšel, alespoň tedy za mě. Level si určit s chutí střihnu znova—a už teď se těším na to, co přinese part II !

9/10

ZAMYŠLENÍ

„OPRAVDOVÝ“ VS. „NEOPRAVODVÝ“

JIRKA



„OPRAVDOVÝ“ VS. „NEOPRAVODVÝ“

Po zhodnocení fan levelu se ke komunitě vrátím v tomto článku ještě jednou, tentokrát ovšem z poněkud jiného úhlu pohledu. I z vlastní zkušenosti webmastera a fanouška stále více vnímám hořkost a vyostřenost v naší milované fanouškovské komunitě. Proč tomu tak je a co s tím? Můžeme společně něco změnit? Na tohle se v článku zaměřím...

SPOJME OPĚT KOMUNITU V CELEK!

Určitě jste na to už narazili i vy sami. Přijdete lidově řečeno „vyplivnutí“ z práce a chcete se trochu zrelaxovat, tak si řeknete, že mrknete na známé Tomb Raider stránky, co nového. Stačí sledovat novinky o Shadow a dříve nebo později se dostanete ke strašákovi komunity: REBOOT versus KLASIKA. A stačí pár vět, komentářů/příspěvků, aby vás přešla chuť číst nebo hledat další novinky. Nemluvím teď jen výlučně o našich místních stránkách, ale, nezavírejme oči, i česko-slovenských luhů a hájů se to týká…

Vrcholem a hlavním impulzem pro tento článek pro mě potom byl fakt, když jsem na Twitteru narazil na tweet, kde jednoho z nejznámějších mužských cosplayerů Lary Croft, který se věnuje opravdu všem etapám Tomb Raidera, nařknul u toho, že propaguje Reboot a není opravdový fanoušek, někdo, kdo v době originálního Tomb Raidera nemohl být ani na světě, a to jen proto, že tento tweet ukazoval radost cosplayera z dokončeného outfitu pro cosplay Lary ze Shadow. Nechci tím říct, že by někdo mladý neměl právo na svůj postoj, ale proč, proč útočit, když pořádně možná ani nevím, o koho jde a co tím, co posílá, chce vyjádřit? **Lidi, kamenujte mě, ale kam jsme se to my jako fanoušci dostali? Rád bych podotknul, že tímto článkem pouze vyjadřuji své postoje a nikoho k ničemu nelámu, veškerou kritiku přijímám tak, jak přijde.** Nedávno jsem rovněž sledoval podcast, ve kterém se členové fansite Survivor Reborn spolu se Stellou Lune, matadorkou komunity všech Tomb Raider hráčů, zamýšleli přesně nad tímto tématem. A shoduji se s nimi v nejednom…

Jistě, je tady ten krok restartu natvrdo, Prostě někdo přišel a řekl nám „zapomeňte, co bylo.“ Souhlasím, a to bez výhrad, že takovýto postup je, zejména po tímtéž týmem již třech vydaných titulech ne zrovna šťastný. Dobře, je to průšvih. Když už to tak mělo být, mělo to přijít hned potom, co nové studio nastoupilo. Jenže mnoho fanoušků zapomíná v tomto bodě na jedno. Ať už máme Laru rádi sebevíc, to, co se se sérií dělo mezi pátým a šestým, a zejména po vydání šestého dílu, srazilo Tomb Raider na dno. I mnoho tehdejších fandů od série odešlo. Aby Lara mohla přežít, potřebovala čerstvou krev. Já osobně docela chápu krok Crystal Dynamics, že po takovém fiasku nakonec radši nenavázali na Angel of Darkness a zvolili vlastní cestu.

Lara se díky nim vrátila na výsluní, dostala se zpět do srdcí hráčů. Ale sami lidé z Crystalu přiznali, že už v době po vydání Legend se začalo uvažovat o směru, kam se Lara má vydat dál. Přeci jen, nastupovalo mnoho obdobných titulů (například Uncharted) a technika šla kupředu, ale s tím i vývoj her a očekávání. Doby superžen s neomezenými zdroji a silami už pomalu končily, a tak i Laru čekala cesta jiným směrem.

I mě osobně trvalo, než jsem se dopracoval k pochopení toho, co chtěli tvůrci Rebootem dokázat: že Lara se nezrodila geniálně silná a ohebná jako had jen tak sama od sebe, že v jejím způsobu života rezonuje něco, co tomu všemu dává rámec a smysl. A že je Lara ve svých 21 letech jiná, než ta „starší verze z dřívějška“? Přirozeně. Copak vy jste se se svým vlastním dospíváním a vývojem neměnili v ty, kým jste dnes? Zkoušeli jste to vy sami uchopit také tak? Vždyť něco, co už z principu označíme za špatné, špatné logicky pro nás musí být.

Proč tolik lidí „kouše“ do tvůrců a do ostatních, kteří se ztotožňují s dnešními herními standarty, kteří se, ostatní prominou, nezasekli v minulosti a hrají i rebootovanou vlnu? Přemýšlel jsem nad tím, zda se snad touhle cestou dá něčeho docílit. A ano, dá. Když budeme nejednotná, hašteřící se a rozbitá formace lidí, ztratíme tím jednak právo si říkat komunita, ale ztratit můžeme mnohem více. Vždyť je to právě základna fanoušků, která drží v chodu takové giganty, jakým série Tomb Raider bezpochyby je. Pokud se nedokážeme sjednotit, ztratí časem tvůrci chuť a smysl tvořit dál—a budeme si za to moci sami. Chtělo by se vám tvořit v očekávání něčeho obdobného? Upřímně, mě asi ne.

Jak říká Stella ve zmíněném podcastu, komunita TR se vždy dokázala semknout a ukázat, jak neuvěřitelně pevná umí být—kolik přátel jste díky TR získali, kolik charit už hráči Tomb Raider svým hraním obohatili a věřím tomu, že tak změnili nejeden život? Kolik inspirace dala Lara všem z nás, kolik z nás nakopla tím, kým byla a je?

Nelpěme prosím na **KLASICE** versus **REBOOTU. Lpěme na hodnotách přátelství a soudružnosti fanoušků jedné herní série, která svým vývojem dospěla tam, kde je nyní, užívejme si hraní těch her, které milujeme, a respektujme se.**

Starší tituly nám už nikdy a nikdo nevezme, vždy tu jsou a budou. My sami Laru díky level editorům neustále máme možnost posílat do neznáma i takovou, jakou z klasiky. Tituly nové mohou přinést mnohé, tvůrcům do hlav nevidíme, tak je podporujme, a kdo ví, kam se Lara posune dál? Třeba ty tolik ikonické duálky už má ve zbrojnici v rekonstruovaném sídle a jen my o tom nevíme…

UKAŽME ZASE JEDNOU OSTATNÍM HRÁM A VÝVOJÁŘŮM, ŽE TOMB RAIDER MÁ KOMUNITU, KTEROU OSTATNÍ MOHOU ZÁVIDĚT!

INFO

INFORMUJEME VÁS

Tak, a jsme téměř na konci! Než číslo úplně završíme, máme pro vás ještě zásadní informaci k magazínu a webu, kterou Vám chceme sdělit:

Po vydání tohoto čísla magazínu se nyní budeme primárně zaměřovat na naše webové stránky, na kterých sice intenzivně pracujeme neustále, víceméně však skrytě a v pozadí. Chystané změny ovšem tentokrát jsou náročnější a jejich výsledek bude rozhodně patrný, a hlavně, jak věříme, bude stát za to.

PROTO DALŠÍ ČÍSLO MAGAZÍNU THE TOMB RAIDER TIMES VYDÁME V ZÁVISLOSTI NA RYCHLOSTI TĚCHTO PRACÍ.
TERMÍN VYDÁNÍ VÁM PŘEDEM OZNÁMÍME NA NAŠICH INFORMAČNÍCH KANÁLECH.

Děkujme za pochopení :-)

Baví—li Vás Tomb Raider, rádi byste se zapojili do činností pro komunitu, jste tvořiví a rádi píšete nebo sledujete dění na sociálních sítích, budeme rádi, pokud se k nám přidáte! Přivítáme do týmu kolegu/kolegyni, kteří se zapojí jak do práce na webu, tak do psaní našeho magazínu!

Zaujali jsme Vás? Napište nám něco o sobě na náš mail info@kronikatombraider.cz!

Kredity

PŘÍŠTĚ

A CO BUDE PŘÍŠTĚ?

- novinky a naše dojmy— *Shadow of the Tomb Raider*
- *Rertrospektiva: Tomb Raider II v kostce*
- *Rozhovor: Kate Sykes/ The Digger's Daughter*
- *Novinky o fanouškovských hrách ve vývoji*
- *...a další...*

Použité obrazové materiály:

Jirka Zamarski
Roland Dankó (materiály k rozhovoru a recenzi)
Andrej Puček
cover Art: FearEffect Inferno

SoTTR materiály: majetek Square Enix, Eidos Montréal či Crystal Dynamics, není-li uvedeno jinak

loga Entertainment Weekly, serveru Gamebro,a materiály ze hry Assassin's Creed patří výhradně jejich vlastníkům.

THE TOMB RAIDER TIMES
Online magazín

ENGLISH VERSION WILL FOLLOW

PŘÍŠTÍ ČÍSLO BUDE OZNÁMENO

www.kronikatombraider.cz

http://feareffectinferno.dev

THE TOMB RAIDER TIMES

online magazín

Yumpu

ASSASSIN'S CREED CZ | SK

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

/TombRaider @TombRaider

XBOX ONE PS4 STEAM eidos montreal CRYSTAL DYNAMICS SQUARE ENIX

RATING PENDING RP ESRB

May contain content inappropriate for children. Visit esrb.org for rating information.

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.