

THE

TOMB RAIDER

online magazín

TIMES



— ŠPECIÁL —

VÍTAME 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



LAUNCH

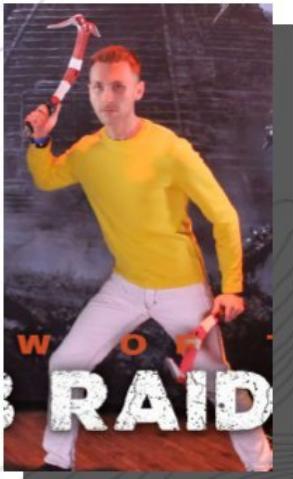
TRAILER



SHADOW OF THE TOMB RAIDER™

Tak a je to TU!

Shadow of the Tomb Raider je už o niekoľko dní vo vašich, určite nedočkavých, rukách a my vám prinášame špeciálne číslo The TOMB RAIDER Times aby sme túto dlho očakávanú chvíľu oslavili.



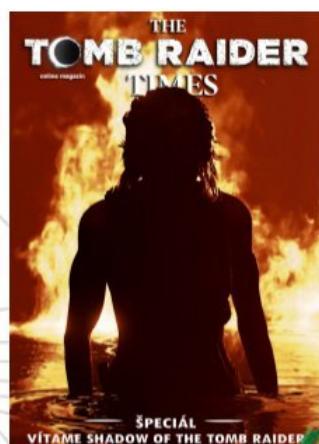
Vďaka Community programu sme mali možnosť celú hru otestovať a tak sa môžeme podeliť s našimi pocitmi v kompletnej recenzii hry, samozrejme bez spoilerov, aby ste si mohli hru naplno vychutnať aj vy sami! Embargo udelené na recenzie uplynulo práve dnes, takže toto číslo nášho magazínu k vám prichádza ešte za horúca.

Samozrejme, čo by sme to boli za sprievodcu, ak by sme k tomu neprihodili ešte šikovného sprievodcu všetkých nových produktov, ktoré sa k nám dostávajú ako spolu s novou hrou.

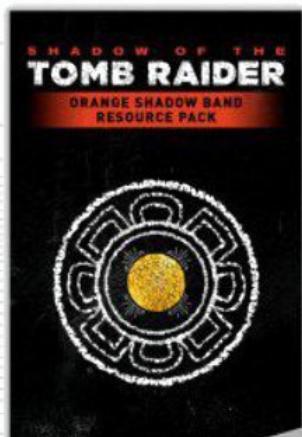
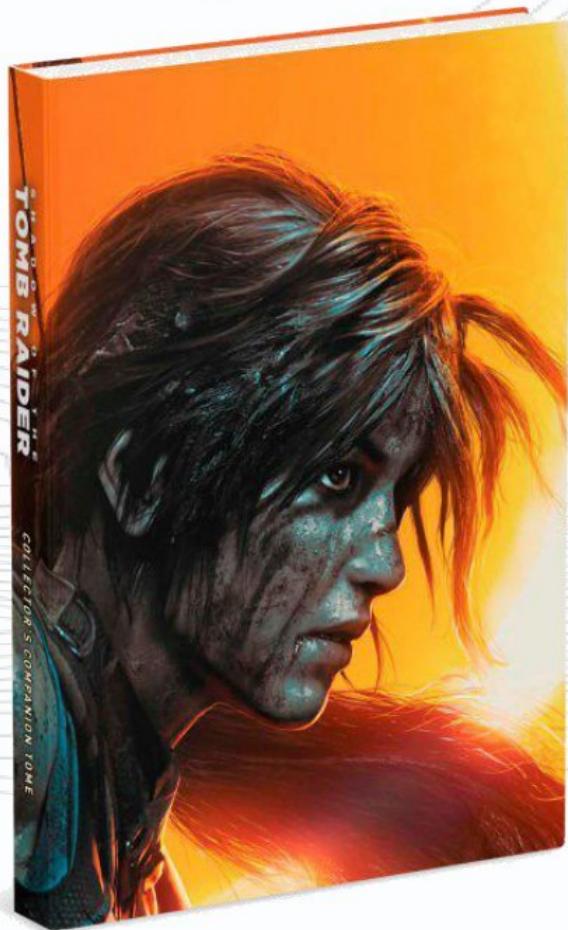
No a ako bonus, pripravili sme si pre vás novú platformu TR Times, ako interaktívneho online časopisu pomocou aplikácie CoverPage, vďaka ktorej je náš obsah prehľadnejší a prispôsobený digitálnym platformám. Keďže si však tento spôsob čítania vyžaduje stiahnutie našej aplikácie buď z AppStore alebo Play Store, čítať nás môžete nadálej v klasickej PDF forme.

Prajeme príjemne čítanie, priatelia!

- Dominika, Andrej, Jirka a Willy



SHADOW OF THE TOMB RAIDER



Shadow of the Tomb Raider — Official Collector's Companion Tome

(*Prima Games*, 336 strán, 12. september 2018)

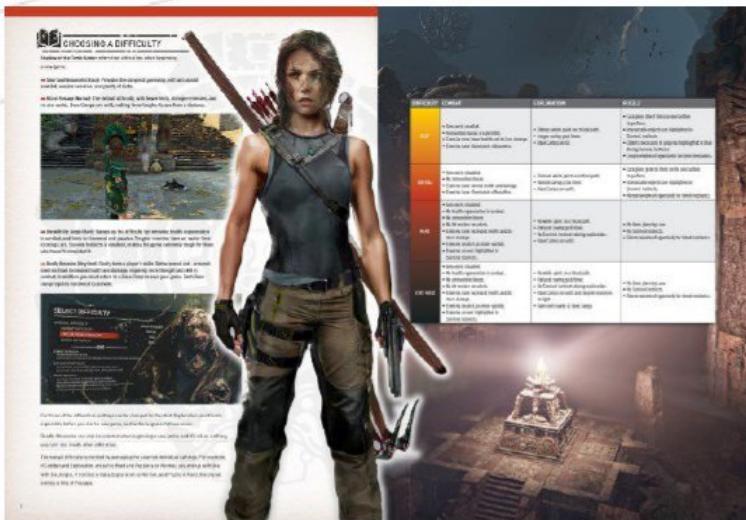
Viac ako len návod hrou— Ponorte sa do Larinho sveta s oficiálnom sprievodcom od Prima Games.

Jedinečné rozhovory a pohľad do zákulia vývoja hry— Talentovaní ľudia, ktorí stoja za tvorbou Shadow of the Tomb Raider sa s vám ponúknu zákulisné informácie. Kniha taktiež obsahuje ručne kreslené skice od dizajnéra hlavolamov.

Orange Shadow Band herný balíček: Ako digitálny bonus priamo v hre, vám kniha prinesie kód, ktorým odomknete 4 kusy zlata a 8 kusov nefritu, ktoré môžete použiť na nákup munície či iných predmetov v herných trhoviskách.

Skvostná galéria uměleckých kúskov od fanúšikov: Kniha obsahuje umělecké diela od zanietených fanúšikov série.

Lepiace poznámky: 30 lepiacich poznámkových papierov Post-It, s kľúčovým motívom hry — zatmením slnka.



Bonus komiks! Obsahuje prvé číslo *Tomb*

Raider: Inferno #1 od Dark Horse Comics.

Exkluzívny predstov z pera Gameplay direktora, Daniel Drapeau.

Premium tvrdá väzba: Nádherný, jedinečný dizajn, ktorý nesmie chýbať v žiadnej zbierke a nesie na sebe podpisy od celého vývojárskeho tímu.

Detailný návod hrou: Od začiatku až po koniec, pokrýva 100% dokončenie hry.

Detailné mapy: Exkluzívne mapy odhalia kľúčové miesta, podstatné predmety a skryté tajomstvá—nikdy sa nestratíte.

Digitálny bonus: Elektronická verzia návodu hry s interaktívnymi prvkami zadarmo. Dostupná kedykoľvek, online.



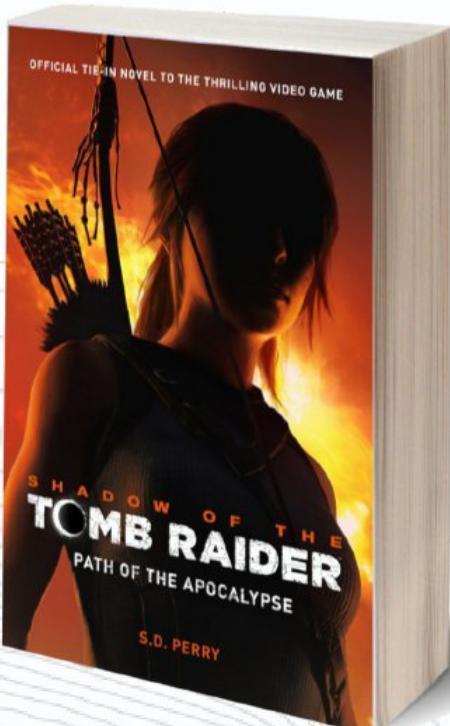
TITANBOOKS

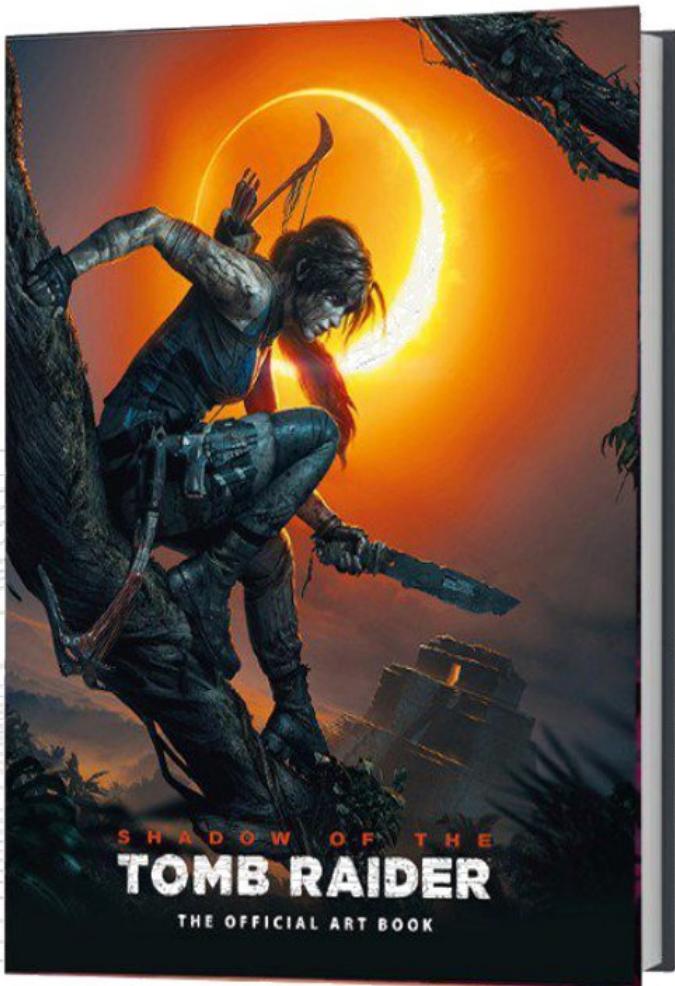
Path of the Apocalypse — sprievodný román

(S.D. Perry, 320 strán, 18. september 2018)

V tomto úplne novom príbehu sa Lara Croft musí vyhnúť agentom z radov Trinity a objaviť pritom staroveké tajomstvo.

Ked' 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 hlbké podzemné labirynty jaskýň skrývajú hrôzy, ktoré ani jedna strana nečakala.





The Official Art Book

(*Titan Books, 192 strán,
18. september 2018*)

Prežite definujúci okamžik Lary Croft, pri ktorom sa stane Tomb Raider-om.

V *Shadow of the Tomb Raider* sa Lara musí prebojovať smrteľnou džungľou, prekonať desivé hrobky a zvíťaziť nad svojou najtemnejšou chvíľou. Počas závodu pro-

ti času, snažiac sa zachrániť svet pred mayskou apokalypsou, Lara dokončí svoju transformáciu na ostrieľanú vykrádačku hrobiek, ktorou sa vždy mala stať. Oficiálna Art Book—*Shadow of The Tomb Raider* obsahuje exkluzívne koncepty a rozhovory s vývojármi, približujúce dramatický klimax príbehu o pôvode Lary Croft.





Herný portál IGN nám celý August prinášal nové informácie o SOTR. Jednu epizódu ich vlogu tak venovali aj rozbaleniu limitovanej Ultimate edície. My si tu v skrate pripomienime, čo v nej môžete nájsť,

ak ste teda boli dostatočne rýchli a objednali si svoju predtým ako sa vypredala. My sa už našej nevieme dočkať a o dojmy sa s vami podelíme už čoskoro.

SHADOW OF THE TOMB RAIDER
ULTIMATE EDITION

INCLUDES SEASON PASS

A NEW ADVENTURE
EVERY MONTH

7 CHALLENGE TOMBS
WITH NARRATIVE SIDE MISSIONS

7 X WEAPONS 7 X OUTFITS 7 X SKILLS

BASE GAME

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

ORIGINAL GAME SOUNDTRACK

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

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

AVAILABLE SEPTEMBER 14

RECENZIE

JIRKA - ANDREJ - DOMINIKA - WILLY







Boom! Je to tady a neklid dobrodruha, který pokaždé pohání vpřed Laru Croft, se probudil a začíná proudit i v mých žilách. S velkou nedočkovostí, napětím a především očekáváním propaluju očima obrazovku, na které se (ještě stále) zobrazuje key art Shadow. No taaaak...

Tak zhruba takhle nějak jsem prožil první okamžiky poté, co se na harddisku a v knihovně objevila položka „Shadow of the Tomb Raider“. Hra se načetla a už z úvodního menu je jasná jedna věc: Džungle. Raší z obrazovky neústupně, obklopuje všechno kolem sebe a už v menu dává velice jasně najevo, že bude v nové výpravě Lary Croft hrát prim. Ale pojďme reálně ke hře samotné. Než budete číst dál, jen vás informuji, že se pokusím své hodnocení napsat bez prozrazení děje, pokud se však přece jen něčemu takovému nepůjde vyhnout, upozorním na to předem.

Nová nastavení:

V prvé řadě jsem byl zvědav na novinky, které autoři slibovali v nastavení. Jednou z nich je možnost si hru a mluvené slovo v ní nastavit tak, že místní obyvatelé, se kterými budete komunikovat, nebudou dabováni do vámi zvoleného jazyka, ale uslyšíte jejich rodnou řeč a dialekty. Nastavení se dá změnit a já to v průběhu hry vyzkoušel na on i off. Jednoznačně vám za sebe tuto možnost doporučuju vyzkoušet – je to zážitek, slyšet místní vdovu hovořit o manželovi, jako byste se jen tak stavili se známou v Mexiku na ulici.



Obtížnosti:

Jednoznačně největší novinkou a nejvíce očekávaným nastavením pro mě byly varianty nastavení obtížnosti: to se dá upravit buďto celkově, nebo, a to je mnohem zajímavější, jednotlivě pro boj, průzkum a hádanky. U každé varianty máte i

popis, jak co které nastavení ve hře ovlivní – například průzkum na hard vypne bílou barvu ukažující kudy dál, ALE také ovlivní instinkty a musíte se opravdu spoléhat sami na sebe. Mohu-li, doporučil bych vám si před samotným hraním dát testovací úsek, kousek hry, kdy si opravdu ujasníte, zda zvolená varianta je to pravé. MŮŽETE si sice nastavení měnit i v průběhu hraní, ovšem to mi přijde tak nějak neúplně fér... to ovšem je jen můj osobní postoj, pokud vám tyhle úpravy nepřekáží, směle do toho. Ovšem, pokud si říkáte, jaká to bude na hard brnkačka, rovnou odmítavě vrtím hlavou – nebude. Myslel jsem si to taky, že po všech odehraných Tombech a Rebootu a Rise, kde se tyto principy objevují, budu hrou proplouvat, ale minout něco k sebrání s vypnutými instinkty nebo i škvíru, kudy se dá dostat do jinak nepřístupného místa s keškou, není, opravdu není problém. O to ovšem větší výzva a za tohle tvůrcům nejen že děkuji, ale rovnou smekám.



Hra:

Přejděme teď ovšem ke hře samotné. Úvodní intro většina z nás zná, pokud se spoilerům nevyhýbáte jako čert kříži a neignorovali jste všechny trailery, reportáže a dění na E3 a všude jinde, kde Shadow debutoval. Následuje začátek, kdy Laru přebírá hráč, a to, jak už tak nějak má holka ve zvyku, až po kolena v trablích. Je tedy na nás, abychom Laru dostali ven z průsvihu. **Interface hry** čili rady pro hráče, co a jak, má Shadow vyřešené velmi pěkně, nerušivě, jsou jakoby nalepené na místě, kterého se týkají. Lara pak poté, co se dostane z.... problému, pokračuje vzhůru za bledým světlem, jak se také jmenuje první úsek hry. Nechci prozrazovat, ale připravte své oči na návrat WOW pocitů jako u prvních Tomb Raiderů – tvůrci se sliby nepřeháněli, budete rozhodně spokojeni, na co koukat opravdu je. Lara se od minula mnohem více vypracovala – už v TR Times ze Shadow reveal eventu jsme se o novinkách zmínili, dře na sobě, holka, jen co je

pravda. Po úvodní sekvenci se opět shledáváme s Jonahem, věrným přítelem, rádcem i ochráncem. Je podle mého o dost podobnější sobě samému z Rebootu, což mi vyhovuje, přijde mi mnohem více.... uvěřitelnější než v Rise. Už v prvním rozhovoru ale jasně vidíte náznak toho, že nesouhlasí se vším, co Lara dělá, a na Laře, že je opravdu jako slepá v honbě za svým cílem, nekoukajíc vlevo vpravo... Následuje „stará známá sekce“ z revealu, tedy demo, které jsme hráli v Londýně a Montréalu, a které jsme popsali dost dopodrobna. Proto se zde nebudu opakovat. Co ovšem ještě řeknu, je, že hra se opravdu od tohoto dubnového eventu dočkala mnohého doladění.

Přeskočme nudný popis, ostatně nejedná se tady o návod, a vrhněme se po hlavě do džungle.

Prostředí džungle je ve Shadow dokonalé. Po páru krocích si připadám jako v Tomb Raider III... wow, každý TR má něco do sebe a svou neodolatelnou atmosféru má každý, ale asi se mi ještě





nestalo (tedy vyjma Anniversary), abych s úžasem koukal na doposud neznámé lokace a přitom si připadal, že jsem se vrátil v čase a do dětských let. Rostliny jsou rozmanité, reagují na Laru, mohou být sbírány... wow again. Samozřejmě, ve správné džungli **nesmí chybět voda**. Ta asi prošla největšími úpravami – je nádherně děsivě nostalgická. Z některých modrých lagun se tají dech a hned byste do ní skočili místo Lary. Voda je však nejen příjemným osvěžením, ale i smrtelně nebezpečným prostorem – špatně zahněte, nedostanete-li se včas do vzduchové kapsy, víte, co se stane. A aby toho nebylo málo, není problém se pod vodou špatně zorientovat a vplout třeba pod kořeny, no a vymotejte se...

Padouši se mají čeho bát, džungle v tomto ohledu Laře pomáhá: perfektní krytí v porostu Laře opravdu možní zaútočit bleskově jako predátor, který se vzápětí ztratí z dohledu... sliby tady opravdu nejsou chyby.

Predátoři ovšem naopak jsou ve výhodě oproti Laře – i když se před takovým jaguárem schováte na stromě, ta potvora vás zase shodí... a přežít takový útok je opravdu boj o holý život. **Ještě jednou džungle** – je jako živá i v ohledu, jak obrůstá

trosky chrámů a hrobek starodávných civilizací – zkrátka měte oči na stopkách, ve Shadow to je zapotřebí. **No a ty krypty a hrobky – to je teprve něco.**

Zdánlivě nevinná skalnatá plošina s puklinou skrývá zazděný vchod, ve kterém.... se skrývá chodba do krypty. Pozor! Bodáky. Bacha! Propadající se podlaha... skok na poslední chvíli – a dočkáte se odměny u hrobky, která skrývá nejen odměnu, ale i nápis, díky kterým se Lara naučí využít starodávný bylinný elixír a k tomu všemu ještě pochytí něco z místního jazyka. To vše v temné, klaustrofobické jeskyni, ze které se vzápětí vymotáte na zarostlý břeh dalšího líbezného jezírka... To by chtělo **fotografií...** - a k tomu má Shadow nový fotorežim pro dokonalé fotografie ze hry: nastavte si filtry, umístěte logo, úhel, světlo... jen ta Lara kdyby řekla SÝR... ahá, to vlastně jde taky. ☺



Hru jsem zatím z časových důvodů rozehrál a nedohrál, a to ani zdaleka, přesto však to, co jsem viděl, jednoznačně na hodnocení stačí. Až se budu řadit k těm, kdo hru dokončili, recenzi určitě updatuju a rozšířím. Recenze byla tvořena z review kopie hry s pár drobnými chybami, které ještě potřebovaly doladit, což, jak věřím, přijde, proto ne všude mohu hodnotit na 100%, přesto ale za mě bomba. Tak jdeme na to:

GRAFIKA: dočkala se vylepšení, hra světla a stínu má mnoho co do sebe, umí pomoci i zmást... **90%**

ATMOSFÉRA: neskutečná, vtahující, vracející se do Tomb Raidera ... **100%**

HRATELNOST: mám co dělat, abych, když už začnu, se odtrhnul a zvedl od hraní ... **100%**

INOVACE: Lara je daleko blíž neohrožené hrdince z minulosti, a zároveň slepě tvrdohlavá, hra se dočkala nových mechanik, které přitom vrací nostalgické pocity. Myslím si, že hra dostala svěžest, která se odráží nejen ve hrácké zkušenosti, ale i vizuálu a věřím, že i příběhu ... **100%**

VERDIKT:

Autoři nám slibovali, že Shadow of the Tomb Raider bude stát za to; že to bude definující moment Lařina zrodu coby vykradačky hrobek, a že se bude na co dívat. I když jsme hráli preview v demu v Londýně a tak jsem tak trochu tušil, co od hry očekávat, přesto mě celá překvapila. Je krásná, svěžná, zábavná, napínává... má prostě všechno, co jsem od ní čekal, a všechno, co jí dává právo říkat si Tomb Raider. Navíc to všechno prokládá momenty, které potěší všechny dlouhodobé fanoušky. Už teď se těším na to, co pro mě má do dokončení hra v zásobě, i na všechny dodatky a DLC, které autoři slibují přinést. Jako dlouhodobý tombraiderista velím všem – hurá ke strojům!

CELKOVĚ: 95% - ROZHODNĚ STOJÍ ZA TO





Moja cesta za *Shadow of the Tomb Raider* bola už od jej začiatku iná ako očakávanie predchádzajúcich dielov tejto súrie, ktorá je už viac ako desaťročie mojou najobľúbenejšou. Vďaka príležitosti vyskúšať si hru hned' pri jej odhalení v Montréali, som možno všetko súdil viac kriticky a každé jedno vylepšenie z trailerov som s potešením vital. Ako to teda nakoniec dopadlo, si z môjho pohľadu môžete prečítať na nasledujúcich stranách.

Hned' na úvod by som rád poznamenal, že hru som zatiaľ ešte nedohral na 100%, avšak verím že keďže som vyskúšal z každého rožku trošku a hlavný príbeh dokončil až do úplného finále. Priznám sa, že sa neviem dočkať momentu, kedy sa ku hre vrátim, spolu so všetkým obsahom digitálnych bonusov a Day One patch-u, ktorú hru zaiste dostane do najlepšej formy.

Týmto však nechcem povedať, že by hra nebola v dobrej forme, to zdôaleka nie je pravda. Počas môjho hracieho času som narazil len na pári chybičiek, ktoré však nijak závažne zážitok nepokazili a s najväčšou pravdepodobnosťou sa aj tieto eliminujú

pred vydaním hry do vašich rúk. Veľmi sa teším predovšetkým na Challenge tombs, ktoré som ešte všetky neprebádal a taktiež i krypty s tajomstvami. Začnime teda rad radom s pohľadom na základné piliere hry.

Herný svet je v *Shadow* rozmanitý, nikdy sa nestáva nudným a každé z herných prostredí je nádherné spracované a detailné. Džungľa či dediny sú plné života, pohybu a konečne, farieb. Môžeme si totiž tvrdiť, že sa jedná o najkrajšie a najprepracovanějšie lokácie, ktoré sme kedy v sérii mali možnosť preskúmať. Niektorí z vás si možno povedia, že džungľa musí vyzeráť stále rovnako, no





opak je pravdou. Vďaka špičkovej hre svetla a tieňov, ktoré sú ešte realisticejšie ako boli v Rise, každá lokalita jedinečne. Pripravte sa na idyllické zákutia plné jazierok a vodopádov, no i desivé jaskyne či cestičky, pri ktorých vám nebude behať mráz po chrbte pri pomyslení na to, čo by mohlo vyskočiť spoza rohu. Znie to povedome? Áno, presne tento pocit som mával i ja pri hrách zo starých čias.

Tým sa dostávame ku ďalšiemu pilieru, a tým sú **nepriateľia a boj**. Lara je ako ste už určite počuli z reklamnej kampane, na vrchole svojich schopností. Jej arzenál zbraní a všetky taktiky boja z úkrytu prinášajú rozmanité možnosti ako sa prebojovať hrou. Naopak, na zvýšených obťažnostiach Lara padá po pári zásahoch, a žiadny z „Upgrade Skills“ vám v tom výrazne nepomôže. Tento fakt ma teda prinútil vždy si premysliť koho sa zbaviť ako prvého a akým štýlom zahájiť

boj. Žiadna z bojových sekvencií ma však nepotrápila pridlho a dokonca by som povedal, že vďaka rôznym možnostiam útokov by som privítal viac nepriateľov.

Spomínajúc nepriateľov, pri nich ma napadajú dve veci, ktoré by som hre vytkol. Napriek tomu, že zvierat je v hre nespocetne, zvieracích nepriateľov je málo, predovšetkým v porovnaní s Rise. Rovnako ma mrzí i fakt, že Eidos Montreal nevyužili možnosť skombinovania ľudských a zvieracích protivníkov, čo by podľa mňa prinieslo osvieženie do „stealth akcie“, ktorá hre dominuje. Druhá vec, ktorá by si zaslúžila viac pozornosti, je umelá inteligencia vojakov. Zdá sa že Trinity si moc na rozum mužov vo svojich radoch nepotrpi. Čo sa týka zbraní, tak máme možnosť chopiť sa nových vylepšení zbraní, no nábojov, ktoré môžete nosiť je málo a tak sa v otvorenej palbe dosť ľažko používajú.

Ako som spomenul, hru som hral na ľažkej obťažnosti a to cez všetky tri možnosti - boj, hlavolamy a platforming (navigovanie priestorom). Táto kombinácia mi ponúkla uspokojivú náročnosť a hra nebola nikdy frustrujúca, či príliš ľahká. Zistíť kam sa vydať ďalej neboli zväčša problém, no niekedy to skončilo skokom do práz dna a za to som veľmi vďačný. Dúfam že vtácie výkaly a bielu farbu už nikdy v Tomb Raideroch nebudem musieť vidieť. Hlavolamy boli zväčša ľahko riešiteľné, po kiaľ poznáte princípy z predchádzajúcich dvoch dielov trilógie. V jednom prípade však boli interaktívne prvky tak nádhore zladené s prostredím, že keď som ich konečne zbadal, pocit víťazstva bol sladký ako už dlho nie. Návrat badajú i klasické prvky hlavolamov ako sú páky, či tlačidlá. Treba sa mať na pozore, keďže v prípade že hlavolam vyriešite nesprávne, to Lara nemusí prežiť. Napätie sa teda v mnohých chvíľach dá krájať.

Pasce sa v hrobkách nachádzajú častejšie, avšak ešte stále by, som privítal väčšiu paletu a vyššiu obťažnosť ich prekonania. Uvidíme ale, čo ma čaká v kryptách a hrobkách, ktoré som zatiaľ nenaštívil.

Ďalšou časťou hry ktorú som nestihol dokončiť pred napísaním tejto recenzie, sú bočné misie. Tých je viac, ako v Rise, sú dlhšie, prepracovanejšie a pomáhajú dokresliť dianie na pozadí hlavného príbehu. A podľme teda už k tomu hlavnému príbehu., ktorý konečne takmer stopercentne využíva svoj potenciál a len ľažko sa mi hľadajú návrhy na vylepšenie, ako tomu bolo pri predchá-

dzajúcich dvoch dieloch. Hlavná zápletka nie je predvídateľná, dočkáme sa mnohých zvratov a prekvapení a predovšetkým jedna scéna asi v dvoch tretinách hry, sa pravdepodobne stala mou najobľúbenejšou z celej série. Naozaj.

Koniec koncov, v istom zmysle som mal však lepší pocit pri dokončení Rise. Výprava, na ktorú som sa v ňom vydal s Larou sa mi zdala veľkolepejšia a aj napriek tomu že príbeh až taký skvelý neboli, celkový zážitok bol možno o niečo sinejší. Možno je to štýlom podania príbehu, ktorý bol v Rise viac okázalí. Obrovským vylepšením však prešiel dabing a herecké výkony všetkých hlavných hrdinov. Camilla Luddington dokázala , že je skvelou Larou Croft a ja osobne dúfam, že s nami ešte pár hier ostane.

Keď už porovnávam Shadow s Rise, tak by som rád spomenul ďalšiu vec, ktorú predchádzajúci diel dokázal lepšie a tou je grafika video-sekvencií. Nech sa snažím na to pozrieť akokoľvek, Lara a efekty na jej modely predsa len vyzerajú realistickejšie v Rise. Možno je to tým, že filtre a jemné rozostrenie obrazu sa v Shadow nenašádza. Obraz je ostrý, avšak na úkor celkového dojmu. Taktiež materiály oblečenia a Larina pokôžka mi vo videách prišli menej kvalitné.

Hra samotná má však grafiku vynikajúcu a určite predbehne Rise vo všetkých smeroch. Voda a podvodné sekvencie sú prekrásne, oheň a bahno realistické a lepšie spracovaný dym som snáď ešte ani nevidel. Na to koľko detailov sa v hre nachádza, je hra vskutku prekrásna.

Animácie sú však inou kapitolou. Či už na fórách alebo previews, veľa krát som číral, že animácie vyzerajú zastarane, keďže sa stále používajú tie z roku 2013, z Tomb Raider reboot. Je pravdou, že ak má byť Lara schopnejšia ako kedykoľvek predtým, jej pohyby by sa mali zmeniť, no na to si pravdepodobne počkáme až do ďalšej hry. Mne osobne však viac prekáža, že cepíky na lezenia, či mačeta, sa Lare v rukách zázračne zjavia vždy, keď ich je nutné použiť.

Animácie tvár sú na druhej strane skvostné. Plné detailov a realistické, Lara je proste nádherná a jej mimika tváre vás vtiahne do dej. Jedinú priponienku mám ku synchronizácii pier s dialógom. Bohužiaľ, v tomto smere Rise opäť ostáva neprekonaný a to nielen pri in-game videách. Technológia, ktorú v predošлом diely využili, či už ukradnutá alebo nie, bola jednoducho tým najlepším čo v dnešnej dobe môžeme vidieť.

Ako poslednému aspektu hry by som sa chcel venovať hudbe a zvukovému dizajnu. Hra má neprekonateľnú atmosféru a to predovšetkým vďaka zvukom. Hudba tento krát hrá druhé húle, čo je možno škoda. V hre mi chýbali akékoľvek zapamäteľné momenty, ktoré by ma prinutili si skladby pustiť opäť a spomínať na daný moment (ako napríklad lezenie na rádio vežu, či Rothova smrť z TReboot). Zvukový dizajn ale našťastie situáciu zachraňuje a týmto by som chcel pogratulovať tímu, ktorý ho mal pod palcom. Klobúk dolu.

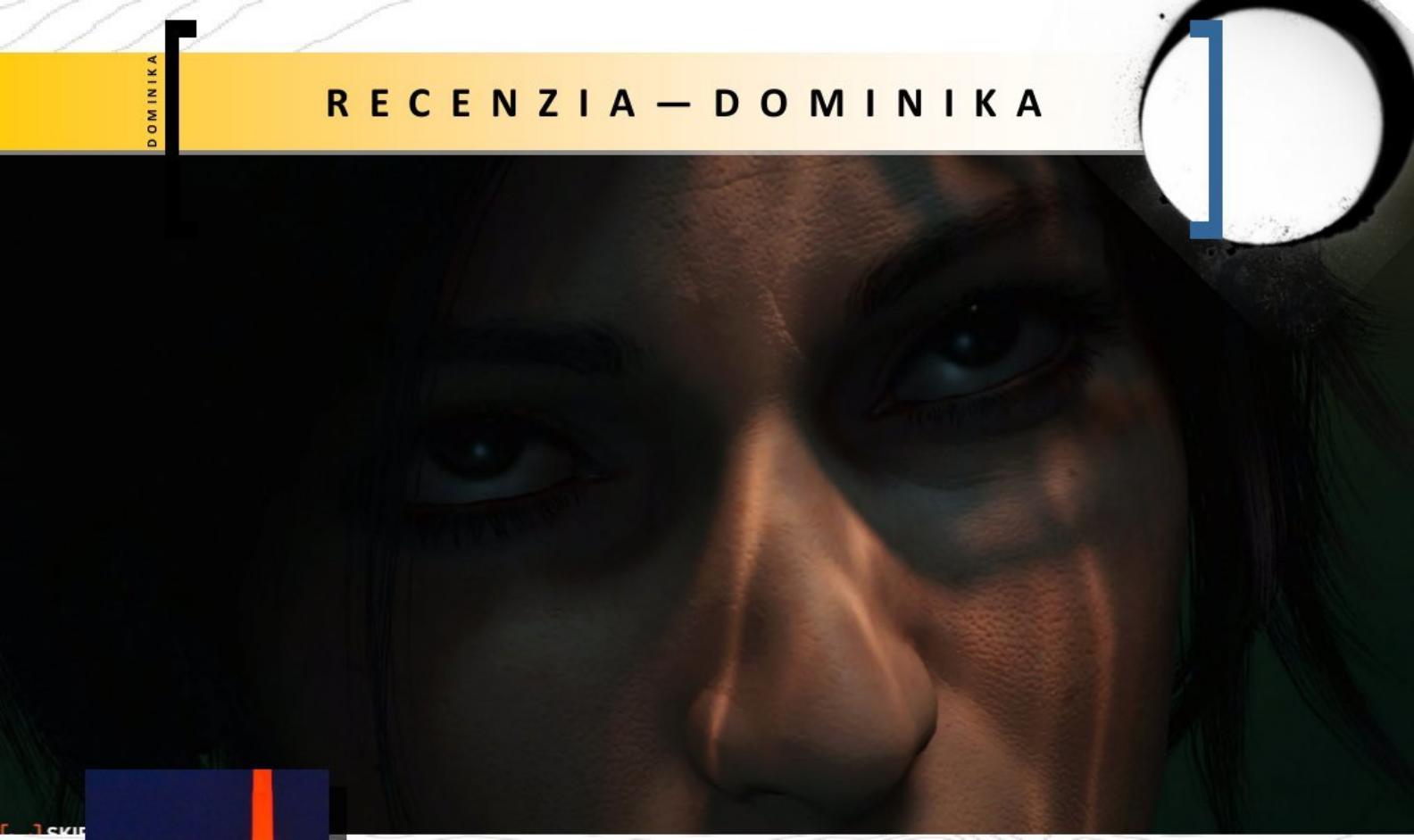
Shadow by som zhodnotil ako dôstojné finále trilógie, ktoré takmer všetky aspekty z predchádzajúcich hier dotiahlo do dokonalosti a zároveň prinieslo uspokojivé množstvo noviniek. Najviac ma však teší množstvo späťnej väzby od fanúšikov, ktoré sa do hry dostalo a tak sa Shadow rozhodne stal listom plným lásky od Crystal Dynamics a Eidos Montréal pre nás, fanúšikov.

Tak teda ostávam s jedným veľkým **ĎAKUJEM**.

Za mňa 9/10.







Ked' som po dlhom očakávaní konečne spustila *Shadow of the Tomb Raider*, ostala som príjemne prekvapená. Privítacia plocha ostala viacmenej rovnaká. Po zverejnených videách, gameplayoch a nových informáciach som od hry čakala celkom veľa. Zo začiatku som mala pocit ako keby som pozerala film.

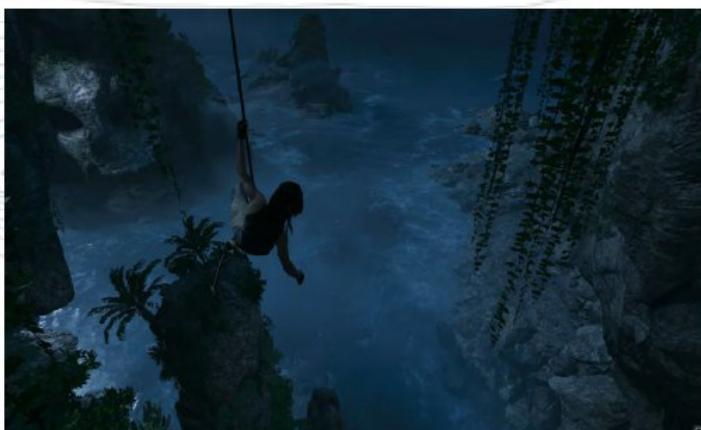
Atmosféra bola zo začiatku naozaj tajomná a konečne sa Lara vyobrazila presne taká, ako som si ju želala. Skúsená archeologička, ktorá si chce v dnešnom modernom svete nájdený artefakt aj odfotiť. Riešenie hádaniek mi prišlo viac zaujímavé, zvlášť keď na ne naša hlavná hrdinka prišla v priebehu príbehu. Celkovo nápad na hru a zasadenie deja do oblasti Peru a Mexika bol originálny. Zároveň sa dozvieme aj niečo viac o Jonahovi a samotné charaktery ukážu aj viac emócií ako v predošlých hrách. Nieje tak teda núdza o krik a hádky, ale ani o

plač. Zároveň ma ale trošku sklamalo taký ten klasický priebeh. Lara prišla niekde do divočiny, zažila súboj so zvieratom, zomrela dôležitejšia postava a vlastne je to stále to na čo sme zvyknutý. Nesmie chýbať ani niečo „nadprirodzené“. Ako sme mali v prvých dvoch dieloch niečo na spôsob „ninja zombies“, nezabudne sa na nich ani v najnovšej hre. Tento raz sa však ukážu ako domorodci so sklonom ku kanibalizmu. Jediný problém, ktorý som pri hraní spozorovala bol ten, že ľudia so slabším počítačom si hru určite neužijú.



Grafika je krásna a naozaj sa s ňou vyhrali, ale ak si hru chcete naozaj užiť na vysokých detailoch musíte rátať s tým, že potrebujete herný počítač. Naopak ma veľmi potešilo, že hra vyzerá byť dlhšia ako zvyčajne. Máme na výber množstvo misií, lov a vyrábanie zbraní. Trošku mi vadilo, že mapa nieje moc priehľadná, tým pádom sa v nej

tažšie orientuje. Veľkým plusom je aj to, že si sami na začiatku hry môžeme zvoliť akej obtiažnosti chceme mať boj, hádanky a podobne. Môžeme si tak namixovať obtiažnosť aká nám vyhovuje. Čo ma prekvapilo je aj množstvo stealth misií v hre. V tých musíte rozmýšľať kde sa postaviť, koho zabiť skôr a ako nepriateľa odlákať. Zaujímavé je aj použitie bahna ako maskovania. Celkovo je hra urobená o niečo inak ako predošlé dve. Nazrieme aj do Larinho detstva a na jednu z jej smutných spomienok. Máte sa určite na čo tešíť a určite si v hre každý nájde niečo čo sa mu bude páčiť.



+ prostredie

+ príbeh

+ dĺžka hernej kampane

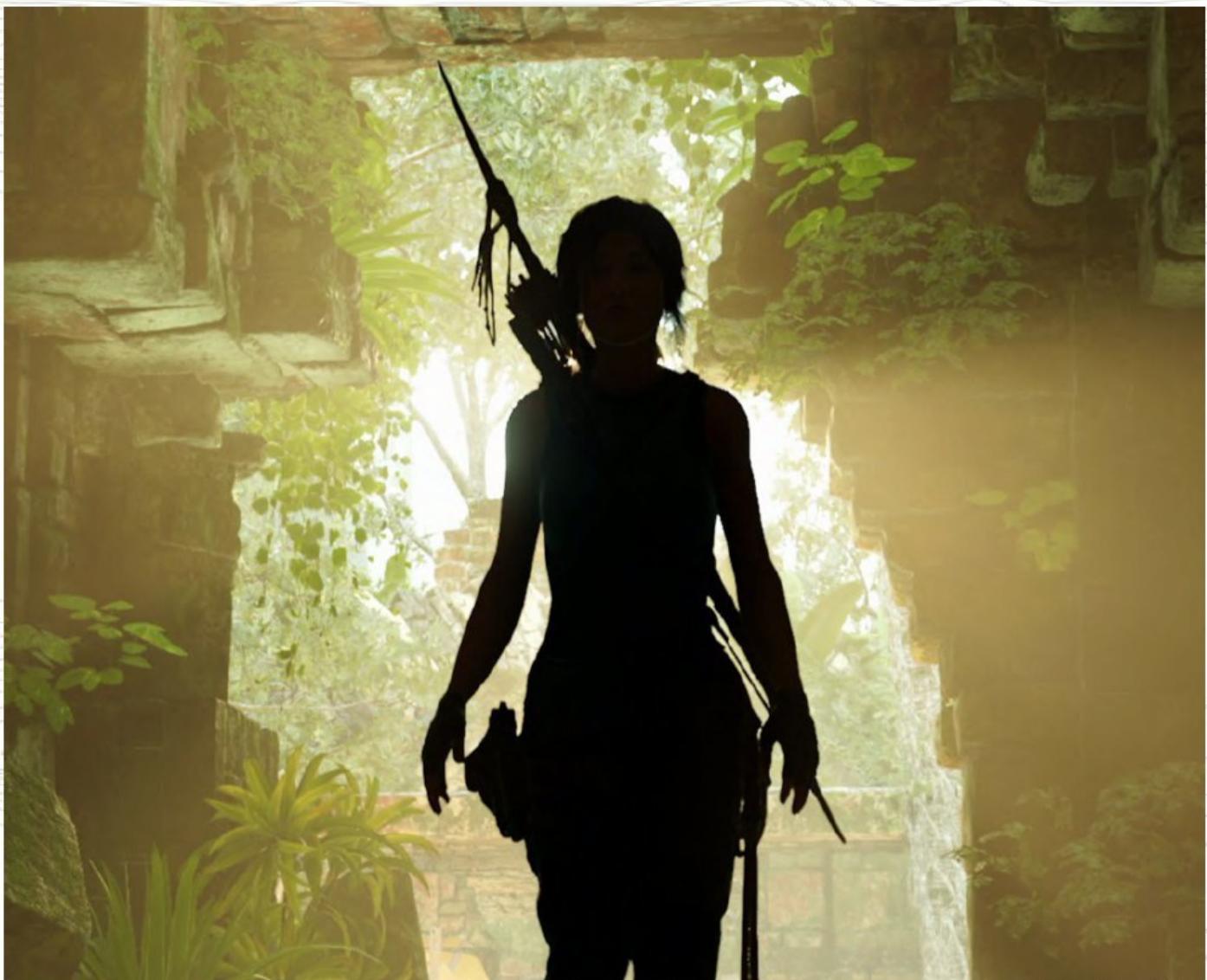
+ stealth

+ vylepšenia

- mierne predvídateľný príbeh

- nepriehľadná mapa

- náročnejšie na výkon PC





I naše nová posila, zkušený Tomb Raiderista Willy, neváhal se s Vámi podělit o své dojmy!

Shadow of The Tomb Raider je již třetí hrou z restartované série počátků Lary Croftové, ve které sličná archeoložka završí svůj přerod v onu dobře známou hrdinu. Finále série pochází z dílny studia Eidos Montreal, v čele se zkušeným vývojářem Danielem Bissonem, který už pracoval na předešlých dvou hrách.

Kanadské studio má za sebou velice známé a populární AAA hry jako je Deus Ex či Thief, se značkou Tomb Raider už má ale také několik zkušeností, stojí například za multiplayerem v první hře nebo některými DLC ve hře předešlé. Tým čítající 500 zaměstnanců se s využitím 100 milionového rozpočtu vrhl na vývoj hry před již třemi a půl lety, tedy ještě dříve, nežli byl dokončen druhý díl s názvem *Rise of The Tomb Raider*. Nyní už je třetí hra dokončena a čeká, až bude moci odvyprávět svůj příběh. Pojďme si tedy přečíst, zdali se finále série po-

vedlo, a stojí za to si ho zahrát. Ještě dodám, že recenzovaná verze hry je 1.0.

Nástin příběhu

Příběh navazuje přesně tam, kde v předešlé hře skončil. Lara se rok po událostech na Sibiři vydává na Mexický ostrov Cozumel, do mayských ruin, aby zjistila co má zde za luben zlověstná ancientní sekta Trinity. Vše nabírá na vážnosti, když Lara narazí na výzkumný tým doktora Domingueze, tedy lídra Trinity, a jeho najatou bandu pomocníků. Když Lara zjistí co hledá, začíná závod s časem. Závod o to, kdo z



nich se dostane do zdejší hrobky dříve. Není tam jemstvím, že to bude Lara, která jako první dorazí k cíli a najde zde artefakt, přesněji řečeno mayskou dýku. K velkému neštěstí i přes veškerá varování poblíž na nástěnné malbě jí sebere, čímž způsobí apokalypsu zdejšího městečka zaplavěním vlnou tsunami. To nejhorší ale nastane, když

se ona dýka, klíč k nedozírné moci dostane do rukou doktora Domingueze. Laře tedy nezbývá nic jiného, nežli se vydat po jeho stopách a pokusit se hrozbu apokalypy lidstva odvrátit. Hra vůbec poprvé ukazuje negativní dopad Lařiných záměrem "dobrých" činů na okolní prostředí.

Začínáme

Po krátkém prologu nebo spíše tutoriálu, který vás seznámí se základními mechanizmy hry se Lara ocítá v Peruánské džungli plné pradávných ruin. Nutno říct, že prostředí hry vypadá naprostě fenomenálně, o úžasné scenérie se stará pestrá paleta barev a světelných efektů, které si ještě rozvedeme později. Skaliska, vodopády, bahenní stezky, zatopené jeskyně, malebné zátoky a jezírka jsou skutečně pastvou pro oči. Nechybí zde ani tematičtí tvorové. Narazíte na exotické opice, ptactvo, lamy, ale i srnky, prasata a různé brouky. Jsou zde ale i predátoři, kteří na vás čihadí a nejsou příliš přátelští. Například takový jaguár nebo pirani vám ve svém teritoriu dokázou

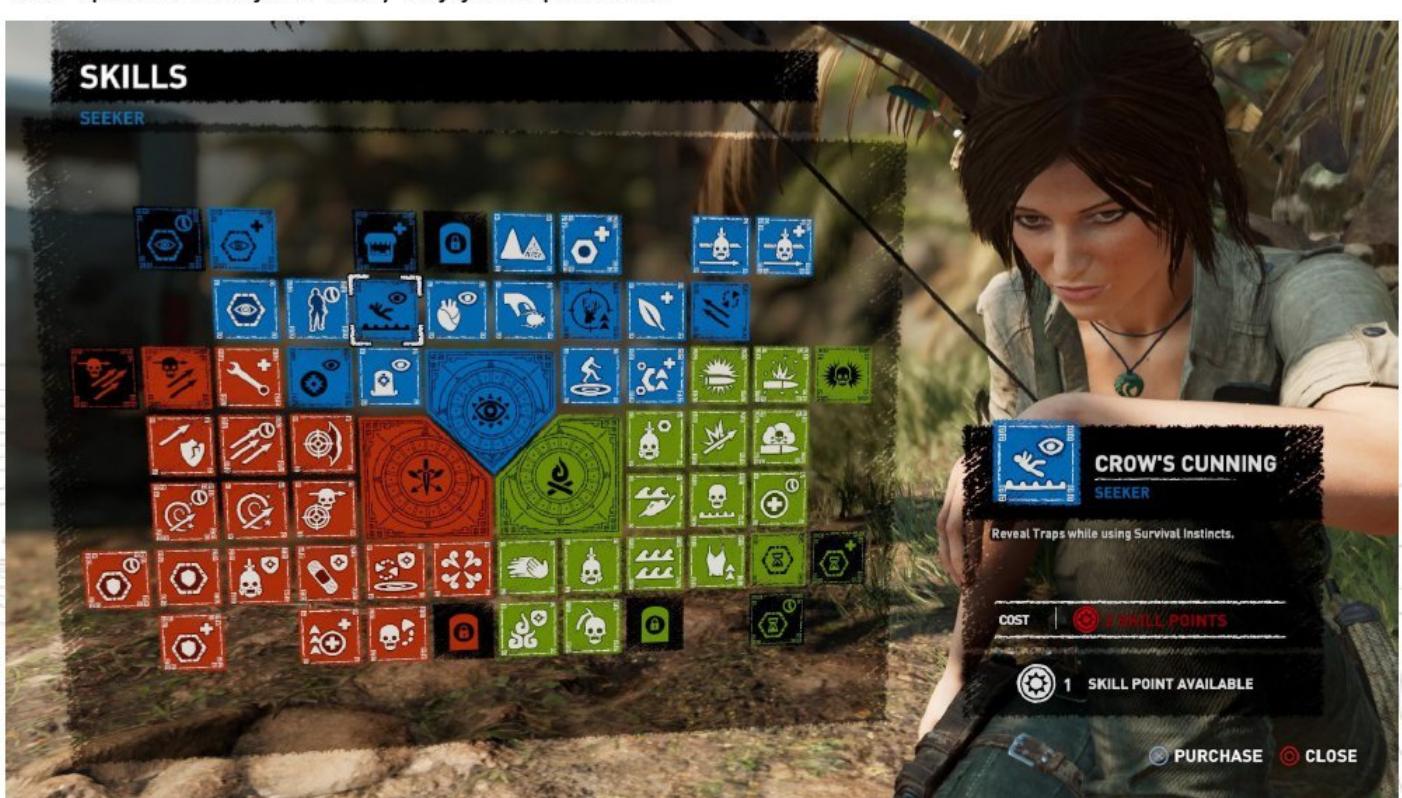


pořádně zatopit. Hra ale není situována jen do bohem zapomenutých ruin. Na své pouti narazíte na civilizace jako je vesnička či městečka ve kterých máte volný pohyb, lidé s vámi zde hovoří, vykonávají vlastní činnost, mají svůj příběh. V těchto destinacích naleznete například tržnice, bary, náměstíčka, kostely, prostě vše co se sem hodí. Není překvapením, že na vás čeká i učebnice dějepisu v podobě dávnověkého městečka Paititi, největšího rozbočovače, který byl kdy v sérii Tomb Raider vytvořen. Zde můžete nahlédnout jak asi tato pradávná kultura fungovala. Za povšimnutí stojí malebná zátoka kde se věnují místní domorodci rybolovu, sklízení a zpracování vypěstované úrody, projít si můžete i místa, kde tito lidé bydlí, jakou mají volnočasovou zábavu atp. Celý tento rozbočovač je složen z pěti částí, tedy obytné zóny, rybolovu, tržnice, dále pro běžné obyvatelé zakázané zóny a okolních zákoutí kde jsou hrobky a krypty. Hlavní příběh si (v této i mnoha dalších destinacích) můžete zpestřit vedlejšími úkoly za jejichž splnění zís-

káte například lepší vybavení nebo přístup k obchodníkovi s výbavou, oblečením, zbrojí atp. Pro aktivaci těchto misí stáčí jen pohovořit s nějakým z obyvatelů, který potřebuje pomoc a požádá vás o součinnost. Vedlejší úkoly tematicky zapadají do hry a většinou se týkají v civilizacích žijících lidí. Budete tak moci zachránit dítě před popravou rituálem, zprostít nebohou ženu obvinění z vraždy, osvobodit zajatce či najít nějaký ten poklad. Vždy se jedná o úkol, který prohloubí váš cit k onomu prostředí a lidem. A protože vedlejších misí není zas tolik, určitě se vyplatí je plnit.

Hrobky nebo raději akční přestřelky?

Hra má po akčním úvodu celkem pomalý rozjezd. Nepočítejte, že budete ihned po zapnutí hry prolézat džungli a zabíjet zlomyslné žoldáky jako ten nejdravější predátor. Hlídek, které je třeba eliminovat ve hře naleznete skutečně málo. Hra se soustředí převážně na průzkum proložený vyprávěním příběhu formou všemožných deníků (které čte



tentokrát pouze Lara), dále artefaktů, krypt a hrobek, které nejsou vždy jen rozšiřující odkočkou pro zabavení. Kanadští vývojáři pojali hru jako skutečného Tomb Raidera a tak vám vše na cestě pěkně schovali a do průchodu příběhem postavili nemalé množství povinných hrobek a všemožných puzzlů.

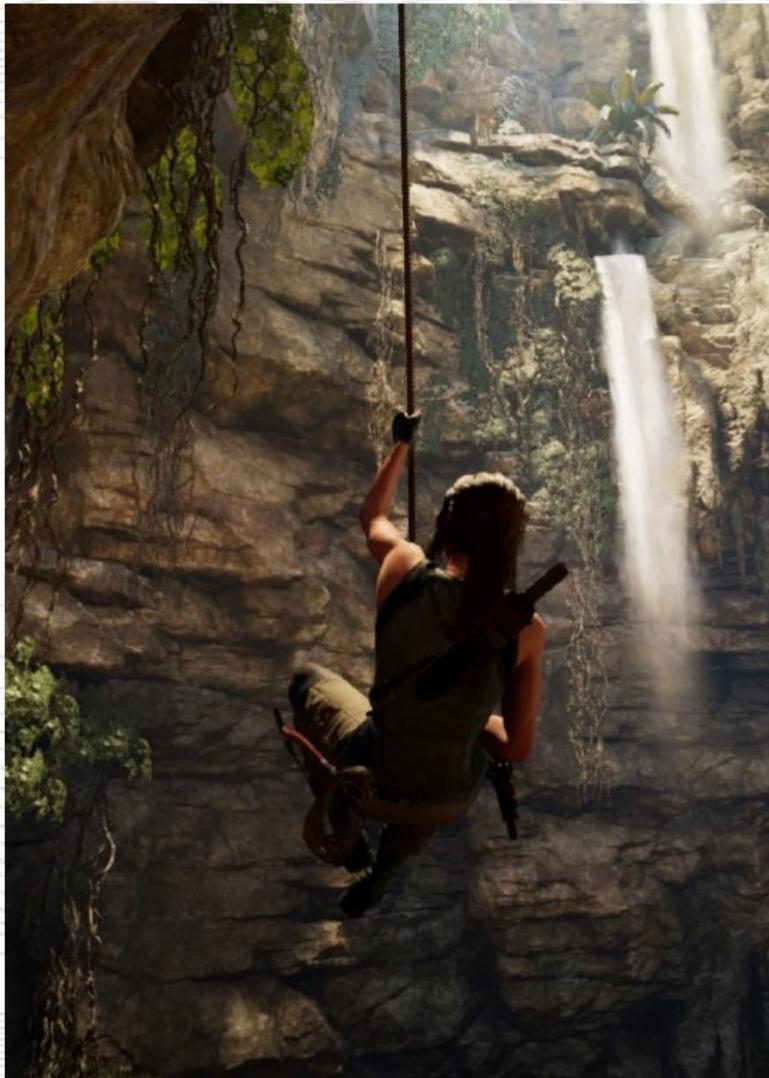
Shadow of The Tomb Raider je oproti svým předchůdcům skutečně prošpikovaný všemožnými puzzly, i když ne kdo ví jak náročnými, protože jejich řešení vám i na nejtěžší obtížnosti zabere zhruba 30 minut a vždy se jedná o konkrétní oblast, ve které musíte pochopit, co se od vás požaduje. A protože má Lara luk a šípy s lanem, počítejte s tím, že vše bude pracovat na mechanizmu, vystřel šíp a zatáhni za páku, vystřel šíp a připevní plošinu, vystřel šíp a zapal látku atp. Do všeho se pak zapojuje prvek jménem lezení a nově i slaňování. Často krát tak nehledáte cestu jen nahoru, jako tomu bylo v předešlých hrách ale především dolů. A počítejte s tím, že je dobré být ve středu, protože vše se tak nějak dost často bortí a navíc všude se nachází nastražené smrtelné pasti, které lze buďto přeskočit nebo deaktivovat.

Obtížnost hry je zde poprvé zpracovaná s nějakým smyslem. Nastavit obtížnost si můžete hned ve třech aspektech. Jedná se o náročnost bojů, hádanek a průzkumu. Kromě průzkumu, u kterého si můžete nastavením vypnout bílou vodící stopu, se přestřely a hádanky soustředí především na survival instinct. Pokud tedy máte nastaven boj na těžký, neuvidíte v něm žádného padoucha zvýrazněným barvou, která upozorňuje na jeho přítomnost či označuje zdali je sám, nebo ve dvou. V oblasti hrobek se jedná o zvýraznění interaktivních předmětů, se kterými lze manipulovat, což při vypnutí výrazně ztíží váš průchod a vy se tak musíte daleko více soustředit na prostředí. Tento prvek je na rozdíl od předešlé hry skutečným hybatelem hratelnosti prvního průchodu. A protože je hra hádankami protkaná, stává se Shadow of The

Tomb Raider neskutečně zábavnou hrou, jenž dokonale plní svůj účel.

I have no space for that

Vývojáři slibovali daleko menší množství rozestříhaných surovin po okolí ale opak je pravdou. Hra je předměty, které lze sebrat doslova přecpaná, a vězte, že po několika hodinách hraní vás nemožnost něco sebrat začne fakt otárvat. Pokud jste tedy pečlivý průzkumník a ohlodáváte každičký keřík, větvíku, hnizdečko, připravte se že po chvíli hraní uslyšíte od Lary dost často větu "*I have no space for that*" a další podobné. Naštěstí je ve hře několik obchodníků u kterých můžete cokoliv prodat, ale nezapomeňte, stále nevíte co na vás dále čeká. Najít totiž nějaký pěkný třeba jaguáří doplněk k oblečku neznamená, že si ho hned u tábora můžete obléci. Ten si zde vyrábíte za nasbírané suroviny.



Ohniště a RPG elementy

Pokud se bavíme o táborácích, tak ty jsou do hry zakomponovány stejně jako u obou her předešlých, mají tedy stejnou funkci. Plusem je, že nyní je systém inventáře daleko více přehlednější. Inventář například zahrnuje výběr oblečku, volbu zbraně, upgrade dané zbraně. Přidělování XP bodů do stromu dovednosti, které získáváte např. za objevené deníky, vyřešené hrobky nebo efektivní zabití protivníků, funguje jako ve hře předešlé. Zde máte na výběr nově nazvané tři směry, tedy směr jaguára, hada a orla. Názvem však netřeba se rozrušovat, vše funguje tak, jako hře předešlé, jedná se jen o obměnu názvu. Pro mnoho hráčů jsou XP body dost neoblíbenou kapitolou ale zde lze říci, že jejich potřebu získávat je, nebude pocítovat. To co získáte je ale vhodné investovat do rozšíření výdrže utrpěného zranění v boji, efektivnější funkčnosti lékárniček, možnost unést více surovin, možnost aktivovat si dočasný pancíř při potřebě prostřílet si cestu skrz, či rozšíření kapacity plic při potápění.

Plaveme pod vodou

Potápění je v této hře skutečně plnohodnotné. Lara pod vodní hladinou sbírá suroviny, bojuje proti vodním predátorům i hledá cestu dál. V příběhu narazíte na jednu část, kde bude muset využít vodních řas k tomu, abyste se ukryli před kolem propoulovajícími hladovými pirany, které netrpělivě vyhlíží, co všechno by mohli sežrat. Vzduchové kapsy, které využíváte k tomu, abyste se nadechli a pokračovali dál jsou bohužel prozatím naskriptovaný krátkou animaci, kde se Lara vždy, bez ohledu na to kolik má v sobě vzduchu, stejně dlouze nad-

echne i vydýchá. Pokud Laře dochází kyslík, uslyšíte k tomu přiřazený zvuk. Plavání pod vodní hladinou lze vytknout animace, které jsou skutečně dost divné. Lara se pod vodou nehýbe tak úplně jako zkušený vykradač hrobů, tedy i plavec, zároveň jsou její plavecké pohyby dost nepřirozené a působí tak trochu jako ve fázi nedokončeného vývoje hry. S tím prozatím souvisí (pokud to nějaký patch neopraví) i efekt vody. Nejen že Lara vypadá, že je pod vodou suchá ale navíc vypadá jako by se nepotápěla ale zázračně se vznášela ve vzduchu. Chybí zde efekt pořádných bublinek a řekl bych, že i pod kalnou vodou je dost často až příliš jasně vidět. Nemohu se ubránit pocitu, že studio, které zaměstnává 500 zaměstnanců a má na vývoj hry rozpočet 100 milionů, mohlo věnovat tomuto daleko větší vizuální péči. Na druhou stranu, hra se i pod vodou velmi dobře hraje, je přehledná a zároveň vidíte všechny ty ruiny v plné své kráse. Za zmínku stojí i velmi pěkně zpracovaná hladina vody. Nejen že vodní hladina odráží všechny ty světla ale pokud se podíváte pod vodou nad sebe, budete žasnout.



te k tomu přiřazený zvuk. Plavání pod vodní hladinou lze vytknout animace, které jsou skutečně dost divné. Lara se pod vodou nehýbe tak úplně jako zkušený vykradač hrobů, tedy i plavec, zároveň jsou její plavecké pohyby dost nepřirozené a působí tak trochu jako ve fázi nedokončeného vývoje hry. S tím prozatím souvisí (pokud to nějaký patch neopraví) i efekt vody. Nejen že Lara vypadá, že je pod vodou suchá ale navíc vypadá jako by se nepotápěla ale zázračně se vznášela ve vzduchu. Chybí zde efekt pořádných bublinek a řekl bych, že i pod kalnou vodou je dost často až příliš jasně vidět. Nemohu se ubránit pocitu, že studio, které zaměstnává 500 zaměstnanců a má na vývoj hry rozpočet 100 milionů, mohlo věnovat tomuto daleko větší vizuální péči. Na druhou stranu, hra se i pod vodou velmi dobře hraje, je přehledná a zároveň vidíte všechny ty ruiny v plné své kráse. Za zmínku stojí i velmi pěkně zpracovaná hladina vody. Nejen že vodní hladina odráží všechny ty světla ale pokud se podíváte pod vodou nad sebe, budete žasnout.

Prkenné lano

Je škoda, že studio nevěnovalo větší péči jistým detailům, které sledujete po celou hru a tím je Lařina výbava. Když Lara leze po horizontální stěně, její cepín a lano jí dost nerozanimovaně drží u těla. Trochu se pohupuje ale není to plná, důvěryhodná fyzika. Přívěšek, který má zavěšený na krku je k Laře přikován jako by na ní byl přilepen. Je to fakt škoda, tyto drobné detaily tímto trochu kazí jinak moc pěkně vypadající hru. Kazí jí ale i animace, kdy Lara vydloubává ze země kešku, protože úhel kamery, který byl vybrán ukazuje na přikrčené Laře zavěšené lano opět trčící někam prkenně do boku, rovněž oba cepíny a upoutat pozornost může i její nepřirozeně tvarované stehno.

Oslivné nasvícení, efekt, který má i své záporý

Nyní trochu negativní připomínka směřuje i k nasvícení. Hra nemá jemné světelné efekty, řekl bych. Ostrou do očí rezající záři, která pohlcuje některé velice propracované detaily střídá abso-

lutní tma. Nejvíce na tomto systému nasvícení trátí Lara a okolní postavy. Pokud si vybavíte Laru z předešlé hry a její jemné doslova vymazlené detaily, zde je vše dost často pohlceno ostrým světlem nebo tmavým stínem. A tak se často stane, že třeba u ohniště při výběru oblečení máte Laru ztraceňou v temném stínu, či Lara chvílemi působí jako vosková figurína. Detaily jednoho jejího oblečku dokonce působí jako by byly v nízkém rozlišení, a při hraní máte pocit, jako by se obleku ještě nestihla načít textura. Jedná se o její alternativní dobrodružný oděv.



Na druhou stranu je díky světelným efektům vše pestře barevné, koruny stromů a listí dostávají neuvěřitelně pěkný plastický detailní nádech, jezírka mají ten správný odlesk a vůbec celá ta džungle a ruiny působí velmi realisticky. V předaleké dálí není problém rozpoznat listy jednotlivých stromů, všemožných porostů, skalisek a vodopádů, což při průchodu hrou zrak hráče velmi pozitivně ohromí. Je to fakt zvláštní, zatímco postavy tratí, prostředí získává. V praxi má tato oslnivá světelná hříčka nemilý efekt. Když s Larou vlezete nebo vplavete do nějaké temné jeskyně, je klidně možné, že se ztráťte a už se nedostanete ven. V temných prostorách se v reálu člověku zrak přizpůsobí, v této hře však nikoliv, vše zůstane oslnivě temné. A právě zde je velká škoda, že si nemůžete rozsvítit baterku, hra vám jí totiž ve většině potřebných případů nepustí, pustí vám jí skriptem jen tehdy, když to skoro ani není třeba a to je fakt špatně. Pokud teď nemáte aktivovaný survival instinct, moc toho v té tmě nenaleznete. Mě osobně se takhle povedlo v jedné ze zatopených jeskyní i utopit. Po opakování herních nezdarek vás zavalí frustrace, přitom by stačilo stisknout jen tlačítko pro aktivaci svítlinky. Vám tedy nezbývá nic jiného nežli v nastavení hry dočasně upravit parametry korekce gamma a brightness. I přes hraním si s posuvníky zjistíte, že hra sice vybledne, ale stále si zachovává velmi ostré světelné efekty, které doslova řezou do očí a vy nevidíte to, co byste zrovna potřebovali. Myslím, že tohle si vývojáři měli před vydáním skutečně odladit. Pokud se budeme bavit o cinematických scénách, všiml jsem si, že vývojáři se dosti detailům chytře vyhnuli. Například Jonah ošetruje

Laře záda ale kamera ukazuje jejich obličeje, jak spolu hovoří, nikoliv tržnou ránu, která je ošetřována. Nebo Lara předává jeden nalezený artefakt svému spojenci ale kamera ukazuje jak spolu hovoří. U AAA hry je divné, že takové celkem důležité detaily cinameticke scény neukazují. Pokud si uvědomíte, že vás absence těchto detailů svým způsobem ruší, budete dopředu vědět, že teď někomu Lara něco podá ale vy neuvidíte co, pokud si to neprohlédnete v nabídce nasbíraných předmětů. Nebo bude Lara aktivovat mechanizmus ale vy uvidíte jen z boku jak něco dělá, bez konkrétního prostříchu co. Tohle je fakt škoda, stalo se to častokrát a bije to dost do očí.



někomu Lara něco podá ale vy neuvidíte co, pokud si to neprohlédnete v nabídce nasbíraných předmětů. Nebo bude Lara aktivovat mechanizmus ale vy uvidíte jen z boku jak něco dělá, bez konkrétního prostřihu co. Tohle je fakt škoda, stalo se to častokrát a bije to dost do očí.

Paititi: nevětší rozbočovač plný vlasových paruk

Nejprve třikrát a později už jen jedenapůlkrát větší svět zvaný Paititi, který nám byl slibován, řekl bych se dostavil až v té druhé variantě. Vzpomenu li si na Rise of The Tomb Raider a rozbočovač s domorodou civilizací, řekl bych, že byl srovnatelný. Hráče možná zamrzí i přílišná vizuální umělost okolních postav, zejména jejich účesy. Vlasy NPC postav totiž vypadají, jako by měli na hlavě doslova připlácnuť neupravenou paruku. Opět bavíme se o AAA hře za 100 milionů dolarů. Nejhorší ale je, že FPS v těchto velkých lokacích se dokáže snížit na takovou frekvenci snímků za sekundu, že zbytečně kazí plynulost hraní a zážitek z jinak nádherně zpracovaného světa. Bohužel propady FPS se vyskytují i v některých cutscénách, kde se dokonce neshoduje animace úst se zvukem, tak snad to vývojáři ještě nějak doladí a opraví protože třeba takové Horizon Zero Dawn, hra s otevřeným světem vypadala stejně dobře ale tento problém neměla. Na druhou stranu, objekty ve hře nedoskakují a nějak výrazně se netransformují, když se k nim přiblížíte, což trápí většinu dnešních her s otevřeným světem.

Boje a umělá inteligence

Pozitivem je, jak jsem již uvedl výše, že na Laru čeká v této hře plno povinných puzzle, a méně přestřelek. Když ale nějaká ta přestrelka nastane, umělá inteligence si s vámi v boji umí velmi pěkně poradit. Pokud nezaběhnete někam za roh a neschováte se v nějakém z porostů, padouši vás dokážou velmi dobře obklíčit a věřte, že v přímém střetu boje moc dlouho nevydržíte. Utišit rozpoutané peklo lze velmi snadno, pokud se před bojem

namažete bahinem. Jako skrýš velmi dobře posluží třeba splynutí s porostem na stěně. Hra vám umožňuje útočit ale i z vysoké trávy nebo větví stromů. Nevím jestli bohužel, nebo bohudík ale ve hře je přestřelek skutečně málo, po dohrání jsem měl pocit, že veškerá ta výbava kterou jsem pro boj shromáždil a vylepšil, byla tak trochu nevyužitá Kdybych měl vyjádřit procentuálně zastoupení přestřelek ve hře, bylo by to 20% střelecké akce, 40% průzkum a 40% puzzle. Byl jsem překvapen, jak je hra v tomto ohledu neakční, obzvláště po způsobu jakým proběhla propagaci hry na výstavě E3 či tím, co je vyobrazeno na obalu tedy Lara jako predátor.



Přerod Lary a Trinity

Závěrečnou částí tohoto hodnotícího textu je zmínka o kvalitě příběhu a onoho definujícího me-mentu Lary. Asi bude mnoho hráčů zklamáno, ale přerod Lary není takový, jaký se nabízel, že by mohl být. Nejen, že se hra neodehrává na triu pyramid prezentovaných z CGI traileru ale Lara nako-nec nebude mít ony legendární šortky ani duální pistole. Nebudu vám spoilerovat co přesně se stane ale pokud umíte trochu lépe anglicky, všimnete si, že Lara na konci hry dostane možnost učinit rozhodnutí. A rozhodnutí, které udělá (vy volbu ne-máte) definuje její charakter. Vše je ale poklidné a bez přílišné akce. Pokud nechcete být zklamáni, raději nic velkého neočekávejte, pokud ale máte k charakteru Lary spíše citový vztah, zejména k jejímu neštastnému, smutnému dětství, patrně zažijete výrazný nával emocí. Co se příběhu týče, hra si klade za cíl postavit mladou Laru do prostředí ne-bezpečných hrobek před zlověstnou organizaci

Trinity, se kterou svede boj, aby zabránila hrozbě a pomstila smrt svého otce. Ve čtení deníků jsem nebyl tak důsledný a ne všemu rozuměl tak, jak bych měl (hra není v české lokalizaci) ale mám po-cit, že po 85% herního postupu, který jsem věnoval této recenzi jsem z prozkoumání ancientní sekty Trinity moc nezmoudřel. Příběh záporáků mi připa-dal celkem plochý, a pokud nebude ještě nějaké pokračování, řekl bych i trochu nevýrazný. Zde jsem čekal skutečně více, nějaké překvapení, velké finále, třeba něco jako bylo v hře Tomb Raider 2 Dagger of Xian v levelu Home, sweet home.

Ostatní klady a zápor

Kdybychom se měli ještě závěrem pobavit o některých plusech a minusech, tak jistě za vyzdvihnutí stojí funkce, kdy si můžete zapnout jazyk NPC po-stav. Pokud se vám tedy zdá divné, že pradávná civilizace mluví perfektně anglicky, máte možnost jim dát jejich rodný jazyk. Nicméně počítejte s tím, že Lara bude vždy mluvit jen anglicky. Herní doba





je také plusem, závěrečné titulky jsem viděl na 84% celkového průchodu a to mi zabralo v rozmezí mezi 15-20 hodinami. Pozitivním krokem je i tematicky laděný soundtrack, který sice není tak výrazný jako u dřívějších Tomb Raider her bývalo zvykem, ale ve správný moment umí zabrnkat na tu správnou strunu a rozhodně zní nejlépe z novodobé trilogie. Mínusem hry je její finální část, tedy bitva, která jde po vzoru her předešlých. Kdo by čekal nějaké puzzle při kterém by tikal čas a blížilo se pro tento díl ikonické zatmění slunce, bude asi zklamán. Osobně mi zatmění slunce přišlo kromě povedené nahrávací obrazovky jako promrhaná šance. Ale k závěru hry. Převážně se jedná o dost krátkou cinematickou část hraní, při které stačí jen jít vpřed, sem tam skočit s využitím Lařina zachytávacího lana a cepínů a přitom sledovat vlevo a vpravo, co všechno epického se kolem vás děje. Občas tedy budete muset vytáhnout samopal a vše před vám pokropit dostatečným množstvím rozžhaveného olova ale řekl bych, že v této fázi hry se jedná spíše o formalitu bez jakéhokoliv prvku obtížnosti. Pozitivem prodlužující hratelnost je pak nová hra plus, ve které si můžete celou hru projít cestou jaguára, hada nebo orla. Plusem jsou i hned od začátku uzamčená místa, která bude moci zpřístupnit až po získání k tomu určené výbavy. Při prvním vedlejším úkolu v Paititi narazíte na obchodníci, která vám prodá šperhák pro otevírání uzamčených beden, nebo mechanický přitahovač, kterým lze nejen rychleji cestovat po uvázaných lanech ale i otevřít zátarasu. Líbí se mi i, že může Lara navštěvovat některá místa jen s kon-

krétním, k tomu určeným oblečkem. Dobře zpracované jsou i monolity, které když dokážete přeložit ukáže se vám na mapce okruh, ve kterém se nachází ukrytý předmět, nikoliv rovnou místo, kde máte kopat, jako tomu bylo ve hře předešlé. K příběhu toho moc říkat nechci ale dost se mi líbila spolupráce Jonaha a Lary, která má fajn chemii a emoce. Jedním ze zbytečných negativ je pozdější akční pasáž, ve které má Lara neskutečný vztek, celá scéna se odehrává v okolí ropné těžební stanice, nicméně Lara se namísto tajného přikrácení zcela hloupě a nelogicky vydá přímou cestou do onoho zařízení, tedy přes jediný most, kde je přímo na ráně. Nějaký důvod k tomu sice má ale i tak mi to připadá prostě hloupé, obzvláště, jedná li se o nejvyspělejší verzi Lary Croft. Pokud chcete zažít skutečný definitivní konec, počkejte si po závěrečných titulkách na krátký dovětek, stojí za to a fanouškům klasické Lary jistě vykouzlí úsměv na tváři.



Shadow of The Tomb Raider jako by vyslyšel prosby hráčů. Lařino třetí dobrodružství je rozhodně povědenou hrou, která má mnoho pěkných hlavolamů, fascinující svět, který žije, umí zaujmout, neustále překvapuje a vy ho prostě chcete dál prozkoumávat. Akční přestřelky se drží hesla méně znamená více. Příběh si drží tempo tak jak by měl až do samotného konce hry, kdy graduje. Ovládání a herní mechaniky jsou totožné s hrou předešlou a hra bohužel nepřináší kromě zážitku z prostředí a příběhu nic zcela zásadně nového. Hra má navíc i drobné technické nedostatky jako jsou občasné propady FPS a příliš tmavá zákoutí, ve kterých se lze špatně orientovat. Nicméně finále série se kanadskému Eidos Montreal povedlo a stojí za to si ho zahrát.

VERDIKT:

CELKOVĚ: 9/10



COLLECTIBLES MADE BY ARTISTS OF FILM



weta
WORKSHOP

Štúdio Weta Workshop je špecialistom na špeciálne efekty a špičkovým výrobcom replík do filmov a televízie. Ich sídlo je v Miramar na Novom Zélande.

Počas svojho už tridsať jeden ročného pôsobenia vytvorili mnohé masky, zbrane, miniatúry, make-up, reklamné materiály a podobné kúsky pre filmy ako Pán Prsteňov, Narna, Hobit, Avatar a mnohé ďalšie kasové trháky. Štúdio sa taktiež zaoberá kreativným dizajnom no a teraz sa im do ruky dostala séria Tomb Raider a jej predstaviteľka, naša milovaná Lara Croft.



SPECIÁL: VÍTAME

SHADOW OF THE
TOMB RAIDER

Luk a šíp Lary Croft

(začiatok roka 2019)

Napriek tomu, že luk ako nová ikonická zbraň Lary Croft je dôvodom mnohých roztržiek medzi skalními fanúšikmi Lary Croft, nedá sa popriť, že ho na Larinom chrbte vidíme už takmer 8 rokov.

Či už na zvrátenom ostrove Yamatai, v Sibírskej divočine alebo najnovšie v juhoamerickej džungli, luk a šípy pomohli našej Lare dostať sa z nejednej zapeklitej situácie.

Napriek tomu, že jeho osud v budúcnosti série je neistý, repliku modelu Larinho luku zo Shadow of the Tomb Raider si teraz môžete predobjednať i vy, avšak vydať sa s ním na boj proti Trinity neodporúčame. Lepšie sa vám bude hodíť vystaviť na stenu.



Náhrdelník Lary Croft

(December 2018)

Od prvých chvíľ, kedy neskúsená Lara Croft stroskotá na tajomnom ostrove Yamatai, nefritový náhrdelník ju sprevádzal na všetkých cestách—necestách. O tom, či jej priniesol šťastie by sme radšej pomyľčali, keďže si toho prežila viac ako dosť...avšak predsa len prežila.

V každom prípade sa jedná o ikonický symbol, ktorý charakterizuje novú podobu Lary Croft a teraz ho vďaka Weta Workshop môžete nosiť na krku i vy. Náhrdelník zosobňuje Larinho dobrodružného ducha, od momentu kedy ho objavila na svojej prvej výprave so svojím otcom.

Náhrdelník bude vyrobený z nefritu, tak ako jeho predloha, vymodelovaný umelcom Terencom Turnerom, pôvodom z Nového Zélandu.

Soška Lary Croft

(Marec 2018)

Do tretice všetko dobré...alebo aj nie.

Trojicu replík od Weta Workshop ukončuje limitovaná soška Lary, vyrobená v 750 kusoch a (vy) predaná za 799 dolárov. S touto cenovkou sa tak určite stane nesplneným snom mnohých fanúšikov.

V každom prípade sa jedná o nádherne spracovaný model Lary, v mierke 1:4 podľa herného modelu zo Shadow of the Tomb Raider. Každý kus bude ručne maľovaný a plný detailov ako sú jazvy na Lari-nom tele, materiál oblečenia, a podobne.

Soška pozostáva z podstavca, stromu, jaguára a Lary, spolu s arzenálom svojich zbraní—lukom, šípmy, pištoľou, mačetou a cepíkmi.

Napriek tomu, že si tento poklad môže dovoliť len málo ľudí...konkrétnie 750, musíme priznať že sa jedná o možno najkvalitnejšie spracovanú sošku, či figúrku Lary, ktorá bola kedy vyrobená.

Dúfajme, že sa jedného dňa dočkáme i menej limitovanej a cenovo nedosiahnuteľnej figúrky či sošky, ktorú si bude môcť dovoliť i široká základňa fanúšikov.

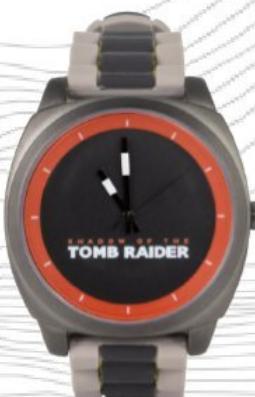




NUMSKULL PRODUKTY



NUMSKULL sa špecializuje na výrobu oficiálne licencovaných produktov inšpirovaných populárnymi filmami a hrami. S príchodom Shadow of the Tomb Raider sa k nám dostane i rada zberateľských predmetov, doplnkov a oblečenia. Výrobky inšpirované Shadow vám prinášame nižšie a neváhajte navštíviť ich stránku pre ešte viac Tomb Raider vecíčiek.



HODINKY



KLÚČENKA



MIKINA



PEŇAŽENKA 1



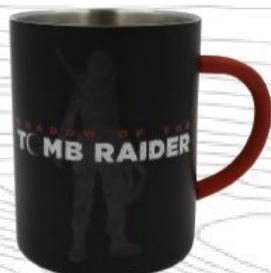
PEŇAŽENKA 2



TAŠKA CEZ PLECE



ČIAPKA SO ŠILТОM



ŠÁLKA SO SILUETOU LARY



ŠÁLKA S MAYSKÝM MOTÍVOM



SVIEČKA

Her Universe™

Počas Reveal eventu v Montreali sa mal náš co-redaktor Andrej možnosť stretnúť so skvelou caosplayerkou **Hannah Kent (@pixel_stitcher)**.

Ako súčasť privítania Shadow of the Tomb Raider v rukách hráčov, Hannah v spolupráci s módnou značkou Her UNiverse a obchodným reťazcom Hot Topic navrhla kolekciu ženského oblečenia inšpirovanú práve Larou Croft.

Každý z siedmych modelov je inšpirovaný Lariným oblečením či už so Shadow (funkčné tričko), Rise (čerená vesta s kožušinov) alebo i klasických Core Design hier, ako sú Tomb Raider 1 (Croft Manor outfit) č Bomber Jacket z Tomb Raider 2.

Všetky kúsky oblečenia na sebe nesú i logo Larinho ikonického cepíku.

No a ak sa pýtate, kde je kolekcia pre mužov, tak tej sa (snáď) podľa slov Morrigan dočkáme už čoskoro.

HOT TOPIC

NÁHĽAD TU



TOTAKU™

オタク COLLECTION



Kolekcia figúrok **TOTAKU** je zberateľskou sériou postavičiek videoherných ikon. Svoju miniatúru si už vyslúžili Crash Bandicoot, Aloy z Horizon: Zero Dawn, Spyro the Dragon, Kratos so symom z najnovšieho pokračovania God of War a mnohé iné ikony PlayStation hier.

No a to by bolo, aby sa svojej vlastnej podobizne nedočkala aj kráľovná PlayStation sama, naša milovaná Lara Croft. Kedže sa cena pohybuje okolo 15 eur, nijakú extrémne detailnú sošku nečakajme, no ako milý darček pre každého fanúšika Tomb Raider, si Totaku figúrka zaiste nájde svoju cestu k mnohým z nás.



NÁHĽAD TU



Keby nám náhodou figúrka Totaku nestačila, Pixel Pals predstavujú ďalšiu hrozbu pre naše peňaženky. Tieto roztomilé postavičky sa k nám dostanú hneď v dvoch podobách, klasická Lara a reboot Lara.

Podľa popisu produktu, po vložení dvoch bateriek typu AAA vám do konca i posvietia a tak sa nimi môžeme pokochať i po večeroch, počas hrania Shadow of the Tomb Raider, či inej hry.

Nie sme si istí, či sa Pixel Pals budú predávať i u nás, no z online obchodu Amazon sa k vám veľmi ľahko dostanú, ak po nich zatúžite.



MNOHEM VÍCE Z NAŠICH DOJMŮ A PO-
STŘEHŮ O SHADOW NAJDETE VE DVOU
PŘEDCHOZÍCH ČÍSLECH:



Yumpu

TOMB RAIDER PARK KVÍZ

KDY:
28.7. 2018

KDE:
PRAHA



VÍCE INFORMACÍ NA:

[FACEBOOK.COM/EVENTS/411898479289117](https://facebook.com/events/411898479289117)



THE **TOMB RAIDER** online magazín TIMES

The image shows a stack of several issues of 'The Tomb Raider Times' magazine. The covers feature various scenes from the Tomb Raider game, including Lara Croft in a jungle setting with a tiger, Lara rappelling down a cliff face, and a sunset over water. The magazine is described as an 'online magazín'.

THE
TOMB RAIDER
online magazín
TIMES

THE
TOMB RAIDER
online magazín
TIMES

THE
TOMB RAIDER
online magazín
TIMES

Scan me

VÍCE INFORMACE FACEBOOK.COM

exkluzivní

LONDÝN MONTRÉAL

Yumpu



THE JOURNEY
BEGINS