

Tomb Raider III Adventures of Lara Croft

Další článek věnovaný Tomb Raiderovi. To asi nespědí o tom, že k dalším Lařiným dobrodružstvím přistupujeme stále opatrněji. Jenže takhle známou herní sérii prostě ignorovat nemůžeme, zvláště když jsme na ECTS viděli pokročilejší verzi TR3 a jedna taková preview verze nám spolu se spoustou nových obrázků dorazila do redakce. [\[Tomb Raider III demoverze\]](#) A říkám to skoro nerad, ale po zahrání si oněch verzí se s takovým despektem na třetího Tomb Raidera nedívám. S konečným soudem samozřejmě počkáme na finální verzi, ale již teď se s vámi o průběžné názory a pocity ze hry můžeme podělit.

Náš hlavní argument, který používáme proti zarytým masám fandů Tomb Raiderů, je to, že třetí díl bude o tom samém. Takto jsme se dívali sice i na dodělávání druhého dílu, ale ten přinesl hned několik podstatných novinek, jako bylo používání různých dopravních prostředků, engine, jenž už rovnou počítal s možnostmi 30 akceleratorů, nové pohyby, nové zbraně atd. Proto by se dalo čekat, že i pro třetí díl vymyslí autoři spoustu novot, jenže to už by musely být závažné zásahy do hry, jako třeba více adventure prvků, interaktivních rozhovorů (tedy nejen filmeček), vůbec více interaktivní prostředí, vývoj postavy apod. To by se ale asi nemuselo líbit početné základně lidí, kteří Lařina dobrodružství znají nazpaměť a už se netrpělivě těší na další.

Abych to zkrátil, Core Design se pokouší vyhovět oběma skupinám, i když překvapivě na své věrné bude přívětivější. Trochu jinou tvář by TR3 měl dát Core Design například tím, že se o jeho vývoj stará úplně nových tým lidí (a k tomu jen 2 konzultanti z týmů TRI a TR2). Důvodem proto není jen snaha o novou tvář, ale také fakt, že několik lidí z TR týmů odešlo a založili si společnost Confounding Factor (o jejich prvotně Galleon se dočtete v novinkách). Nicméně nový tým si pochopitelně Tomb Raidery pořádně nastudoval, našel na nich určité chyby a svého Tomb Raidera chtějí udělat jako mix těch předchozích, tedy z jedničky převzmu atmosféru, prozkoumávání rozsáhlých lokací a řešení puzzlů a z dvojky akci a využívání rozmanitých vozidel. [\[Tomb Raider III videonávod\]](#) Důležitější je, co chtějí svého a nového do hry přinést. Začali engine, se kterým si pohráli, abyste opět jen valili oči (hodně si dali záležet i na PSX verzi, která poběží v Hi-Resu 512x240). Takže klasicky se to týká světelných efektů a stínování, vyšších detailů, 16-ti bitové grafiky (místo starých 256 barev, vylepšené vodní efekty, vyšší počet polygonů, jenž umožní mimo jiné nádherné chrámy s bohatou výzdobou), vylepšené umělé inteligence, zrychlení atd.

Po zahrání si několika levelů z trojky musím uznat, že to vypadá fakt hezky, ony světelné efekty jsou sice působivé, zvláště při použití světlice, ale to už mi dneska přijde docela normální. Zajímavější jsou variabilní podnební podmínky, kdy ve hře prší, sněží, je mlha, fouká vítr, někdy létají ptáci, což všechno dohromady dělá jednotlivé lokace živější. Zanechávání stop ve sněhu | písku je jen kosmetickou změnou, stejně jako nové Lariny obleky pro jednotlivé levely (i když ten pacifický se oblekem ani nazvat nedá). S umělou inteligencí to je taky klasika, tedy občas vás překvapí uhýbáním, utíkáním či kooperací a jindy zas střílíte po jednom vojákovi a jeho kolega o pár metrů dál v klidu stojí, kouká jinam, prostě piánko.

Jsme také zvědaví, jak to bude vyřešeno s ukládáním pozic, protože prý autoři dostali stížnost na možnosti uložit si pozici kdykoliv během hry, takže to zatím vypadá na dvě úrovně obtížnosti, kdy v té lehčí budete moct "sejvnout", kdy se vám zachce a v té obtížnější jen na speciálních k tomu určených místech. [\[Tomb Raider III savy\]](#) Více změn, hlavně pro hratelnost samu, se týká nových pohybů (posledně to bylo lezení po stěnách). Kvůli tomu přibylo i jedno akční tlačítko/klávesa. Díky němu se Lara bude moct skrčit, a tak se například vyhnout střelám nebo se schovat za nějakou překážku a také se může po čtyřech pohybovat, což může sloužit opět ke krytí, k objevování tajných lokací, prolézání klimatizačních systémů apod. Pokud to tlačítko stisknete při běhu, Lara na čas zrychlí a pokud pak stisknete čudl/klávesu ke skoku, Lara skočí pěknou šipku zakončenou kotoulem. To samozřejmě není bezúčelné, ale podstatné pro dokončení některých levelů, kdy určitá místa jsou přístupná jen pomocí pohybu po čtyřech (nebo se tak dostanete k tlačítku otevírající dveře | vypínající nějakou obranu atd.). Rychlejší běh využijete hlavně u pastí | puzzlů založených na čase a ten následný skok třeba pro proskočení zavírajících se dveří.

Dále bude moct Lara ručkovat dopředu (jako třeba zespoda po kolejových pražcích; mimochodem tento pohyb měl být využit již minule, ale nestihlo se to), skákat po provazech, vykopnout staré dveře a dělat při plavání úkroky (!?). Díky tomu mohou autoři přidat do hry více typů pastí a překážek a vy budete mít více možností, jak je překonat, což by na zábavě mělo jen přidat. Se zbraněmi toho moc nového neprovedli, vlastně nechali ty všechny staré, trochu jim vylepšili vzhled (plus odlétávajíď patrony) a tím to hasne, nechtěl jsem po nich BFG9000, ale třeba nějaká sečná či vřhaď zbraň by bodla. [\[Tomb Raider III popis zbraní a nepřátel\]](#) Naopak si vzali příklad z velmi kladného ohlasu na ve dvojce používaný motorový člun a skútr, takže nyní vás bude čekat nějaké vozidlo v každé úrovni a projedete se v terénní čtyřkolce, kánoji, motorce, ponorce a využít byste měli najít i pro padák. I rozmanitost vozidel určitě přispěje k větší zábavě. Ale stále to nejsou žádné převratné změny, u kterých byste řekli "týjo", "točumim" či "toseztohopo...".

Ani příběh točící se kolem čtyř artefaktů, ztracených před stoletími, jež mohou znamenat revoluci v genetice, asi nebude nějak převratný, i když animované sekvence budou opět parádní. [\[Tomb Raider III cutscény s českými titulkami\]](#) Takže opravdovým triumfem, záchranou a důvodem, proč byste si měli koupit i třetího Tomb Raidera, je design levelů. John Romero vyzdvihuje design nad vše ostatní a i nová TR parta tomu musí věnovat maximum. Vjedniče bylo několik hluchých

míst, ve dvojce se to povedlo na jedničku a zde budou muset být ještě lepší. O to se chtějí postarat několika způsoby. Jednak to je ta slibovaná nelineárnost, kdy po absolvování první části budete ty tři následující moct projít v libovolném pořadí a pak se vše vyřeší v páté poslední části. To ale není nic extra, důležitější je, že chtějí každou z těch částí pojmut jako samostatné komplexní dobrodružství, které bude každé takovým malým dílem Tomb Raidera.

Lara začne své putování v Indii, kde bude pátrat po prvním z artefaktů, seskočí do džungle a prostřihá se skrz bengálské tygry, obří kobry či piranhy. Pak je tedy pořadí libovolné, zvolím třeba Londýn. Zde se hodí ten vyšší počet polygonů, díky čemuž budou budovy reálné i z hlediska architektonického a historického a zároveň samozřejmě budou nádherné na pohled, takže při návštěvě katedrály sv. Pavla budete ohromeni jako ve skutečnosti, nejedno překvapení vám poskytne muzeum voskových figurín, zavítáte i do národního přírodopisného muzea a při častém cestování po střechách londýnských budov vás čekají i další "kulturní" zážitky, jako třeba podzemka a kanalizace, takže mimo ochranky na Laru čekají i krysy a zombíci. V Nevadě navštívíte hlavně známou Areu 51, ovšem ne dobrovolně, neboť tam budete uvězněni, ale až po napínavé automobilové honičce po poušti. Takže prvním úkolem bude najít zbraň a až pak vězení plné sledovacích kamer, silových polí, automatických kulometů či laserových plotů prozkoumáte. A když se povede zlikvidovat početné strážce a vypustíte raketu, dostanete se na povrch, který ale také není zrovna přívětivý, i když Lara prý bude moct ukrást i Stealth Bomber.

Jen chvilkového oddychu se dočkáte v jižním Pacifiku, kde je sice krásná exotická džungle, která ale skrývá spoustu divochů a nebezpečné zvěře v čele s navrátilivšími se dinosaury, takže se těšte na další střety s T-Rexem a akční sekvenci v divoké vodě. Následující skok je sice malý vzdálenostně, ale zato významný teplotně, neboť ze slunného Pacifiku se přesunete do mrazivé Antarktidy, kde bude všechno ovlivněno radiací z meteoritu (z něhož pocházejí ony artefakty) a kde se vaše, resp. Lařino nové dobrodružství završí. [Tomb Raider III příběh] Takto tu kvalitu designu asi moc neoceníte, ale věřte mi, že vypadá velmi nadějně a že i finální verze potvrdí to samé. Potom by to byl od Core Designu výborný protiargument na naše stížnosti na nastavovanou kaši.

I když nás na jednu stranu štve, že to je obyčejná komerce, tak přeci jen Tomb Raider udělal jméno nejen sobě, Core a Eidosu (i když tomu především), ale počítačovým hrám vůbec, takže si přeci jen přeji, aby Tomb Raider III nebyl jen třetím dobrodružstvím Lary Croft, ale stále výbornou hrou po všech stránkách (aby Honza nebyl naštvanej, že na něj opět padne recenze). A jestli nás zklame, tak přestaneme nosit cop.

- Autor: Tomáš Smolík, [Level](#)
- Vydání: říjen 1998
- Článek je majetkem [Burda Praha](#)