

TOMB RAIDER

THE LAST REVELATION

Po pěti tisíci letech ožívá ve stínu pyramid pradávna hrozba nejničemnějšího z egyptských bohů. A to je čas, aby se do zemí faraónů znovu vrátila Lara Croftová...

Lara asi nebude v Egyptě příliš vítaným hostem...

NAPSALI O NÍ

Kromě toho, že Lara má vlastní internetový časopis The Croft Times, začaly o ni psát i nepočítaně časopisů. Jako jeden z prvních, který o Laru informoval, byl londýnský The Economist: „Který muž by mohl odolat tvorbě, jako je Lara? Tato okouzlující britská bohyně dělá svůj volný čas mezi arabskými vykopávkami svého sídla a nebezpečné výpravy do exotických zrcen. Vždy má přitom na sobě šortky odhalující vypracovaná tělna a její útloučkový pas svyrazuje rozměry poprsí, popelného, zákony zemské přitažlivosti. Připomíná si drobnost v podobě dvou pítlů v pozdrucích připevněných k nahým stehnum. Ani skutečnost, že je Lara umělá, nijak nenuzemuje její přitažlivost. Naopak, mnozí fanoušci by ji ani jinou nechali.“

JEDNO staré arabské přísloví na světě má strach z času, jen čas má strach z pyramid. Od roku 1996 však pyramidy mají strach z Lary Croftové - z neohrožené aristokratické archeoložky s těmi nejbujnějšími mirami, jaké kdy počítač stvořil. Křemíková sestra Indiány Jonese, o níž se právem říká, že je prsatější než Pamela Andersonová a moudřejší než yoda, se prostřednictvím čtvrté (a snad nikoli poslední) části série akční adventury *Tomb Raider* - tentokrát s podtitulem *The Last Revelation* - vrací do zemí faraónů potřeť.

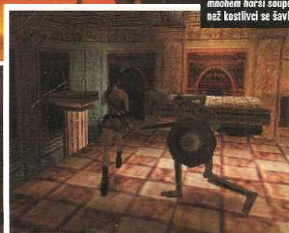
Poprvé mezi egyptské pyramidy zabrousila hned v pilotním díle série o vykradačích hrobek a podruhé se k Nilu vrátila na prvním datadisku *Unfinished Business*, na kterém si to rozdávala



s mumiemi a kentaury. Nyní má copatá ostrostrefně v ustrizených hnědých šortkách a zelené kombině však před sebou zjevně nejnáročnější, nejsložitější

Hra typově navazuje na Prince of Persia.

a nejosudovější dobrodružství, jehož kořeny má hledat v pradávnych mýtech a legendách.



Lara Croftová objeví v poušti tajnou hrobku a při jejím průzkumu bezděčně vypustí do světa strašlivé Zlo, jež naplňuje dávné proroctví o moru, který celému lidstvu způsobí zkázu a uvrhne je do temnot. Podle starověké egyptské legendy do této hrabky totiž před pěti tisíci lety uvezl níbeský egyptský bůh Hor svého zákeřného odpůrce a uzurpátora - boha Iza, války, bouře a pouště Suteha. A tak se Lara znovu musí vydat do těch nejspletitějších katakomb, jaké kdy lidstvo poznalo, a prolézt nejtajuplnější krypty, prospikované záudnými bludišti, důmyslnými mechanismy a smrtonosnými

HRA MĚSÍČE

PCGAMER

Leden 2000

...Ale záhy přijdou mnohem horší soupeři než kostlivci se šavlemi.

NĚCO Z KÁDROVÉHO POSUDKU...

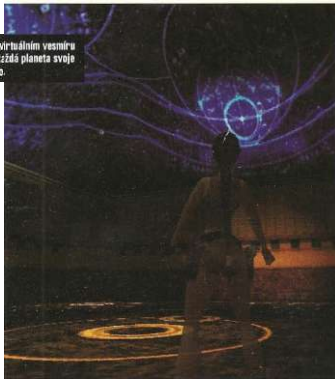
Lara Croftová se zpočátku sice jmenovala Laura Crusoová, ale protože hra měla být distribuována také ve Spojených státech, z Laury se stala Lara. Protože je její jméno poměrně čilé, ona sama byla nošpák výrazně poangličtění, protože „Američané milují břískou smetanku“ (jméno Croft totiž koresponduje s jejím šlechtickým původem).

Nahledněme-li do jejího kádrového posudku, dovíme se o ní díky hře Tomb Raider: The Last Revelation téměř všechno včetně toho, co Laru motivuje pátrat po dávných artefaktech. Šlo sedmdesát šest centimetrů vysoká a padesát kilogramů vážící alečna Croftová se narodila v Anglii na sv. Valentinů v roce 1967 v aristokratické rodině lorda Henshinpho Crofta a jeho manžatky lady Angeliny. Vyrůstala obklopena důstojněm a hybridní radovanými vlivy společnosti. V šestnácti jí rodiče posílali na prestižní anglickou školu; její prospěch byl vynikající, ale rodiče zarmovaly zprávy o její neklidné, impulzivní a tvrdohlavé povaze. O přánínách Laru rodiče sice chtěli poslat s její upjatou touhou na cestu po hlavních historických pamětihodnostech v Evropě, ale dívka je přemluvila, aby jí nebránili užasně se expedice profesora Wernera Von Croys. Respektovaný archeolog, jehož předeky byly Lara rozzemychaly touhou po cestování do exotických lokalit a po hledání dobrodružství, připravoval významnou expedici do Kambodže, nedostavily se mu však na ni finance. Proto přijal nabídku lorda Crofta, od kterého získal sek a velkým obnosem s tím, že jeho fyzicky



zdatnou děrku přijme za společnosti. A tak roku 1984 navštívila kultická školka svou první hrobku. Když bylo Lara jednadřacet let a její polygonové tvary již dorostly k mířím 96-100-86, havarovalo s ní v Hímslaj letišti, čímž se vracela ze školního lyžařského výletu. Lara jako jediná tuto katastrofu přešla a po dvou týdnech životě v divočině dorazila příslušnice „high-society“ do nepříkře vesnice Takakenby. Její život se tím definitivně změnil. Laru shýkané smetaně jí znechtivila a začala sama cestovat po světě a objevovat vzdálené kondiny, za což jí rodina vydědila. Souasně stihla studovat v Oxfordu a porádil rovněž na chicagské univerzitě. V současné době jí samostatně Britské muzeum v Londýně. Do svých devěťadvaceti let Lara vydala několik knih a deníků z objevitelských cest za posiatky zmizelých civilizací (v jejím sídle stojí objekt, který se podobá Arce úmlvy). Na základě jejích literárních prací ji v listopadu roku 1996 vyhledala obchodnice Jacqueline Natlasova a najala ji, aby našla mýtický atlantický smetel z Brooklyn v peruánském Qualopeku. A odtud už to všichni znáte...

T ve virtuálním vesmíru má každá planeta svoje místo.



Slečně Croftové není radno stát v cestě. A už vůbec ne, pokud jede na motorce.



pastmi, aby Stetuhovo sílu zneškodnila a zachránila svět před armagedonem. Při svém boji s časem i osudem je však sledována fanatickým kolegu Wernerem Von Croymem, jenž jí sice kdysi ještě jako teenagera zasvěcoval do tajů archeologie a exotických cest, nyní však touží ovládnout znovuzvyžšíšené strašlivé tajemství...

Čtvrtý Tomb Raider - stejně jako předchozí tři díly a dva datadisky - znovu slučuje několik typů her. Prvky „indianajonesovské“ adventury zasazené do uchvacujících lokalit, které s sebou přináší řešení zapletklých logických hádanek, akční střihlečka a klasické skákačky, která jak způsobem ovládná, tak typem překážek a léčk v 3D grafice navazuje na „plošinovku“ Prince of Persia(máme na mysli první dvě části, nikoli onu hrůzu z letošního roku, které se marně pokoušela okopírovat svou trojrozměrnou „žákyní“), jenže novinek je tu nespolečetelné: nejde zdaleka jen o to, že se Lara už nebudě harcovat po různých lokalitách a že tudíž přestane mít zmatek v měnicích se časových pásmech, protože se příběh odehrává v jedné jediné zemi. Nejnovější pokračování je esenci nepřekážek elementů ze tří předchozích dílů, k nimž je přidána řada

herních zdokonalení (často jde o nápady, jež nebylo možné při dřívějších hrdinčiných eskapádách realizovat), a vše je zastřešeno z devadesát procent novým enginem.

Jednoznačným posílením adventurních prvků na úkor akce i zabíjení nepřátel (v nové části ve srovnání s předchozími díly je méně lidských protivníků, a některé soupeře dokonce v podstatě ani není

Některé soupeře není ani možné zastřelit.

možné zastřelit) se dobrodružství herní i příběhové navrací ke svým kořenům - tj. k původní upravné z roku 1996. Jednotlivé lokality nejsou již zdaleka tak rozsáhlé jako v minulosti (málokterý level bylo možné dohrát pod jednu hodinu „čistého“ času). V každém patře je podstatně méně místnosti, a tudíž i méně bloudivé v prázdných podzemních chodbách. Naopak nyní téměř za každým rohem čekají různé důvorně známé pasti a nástrahy (jako šavle ostré bodce,



propadávající se podlahy), ale i méně známé, a o to však zrádnější vzhledné mechanismy - přečívání rozmanité kovy, břity, kyvadla a Čepele, jež se otáčejí horizontálně i vertikálně, případně krouží kolem své osy, takže jimi Lara občas musí proskočit ladným kotoulem jako tygr cirkusovou obruči. Menší rozsah jednotlivých úrovní se ale nepoděpal na celkovém rozměru hry. Lapidární řetěno - jestliže se zužil rozsah místnosti na polovinu, počtu oblastí se zdvojnásobil. Hráč se díky tomu může soustředit na konkrétní úkol, po jehož splnění pokrčí dále, aniž ztrácí orientaci a prohledává „slepě“ místnosti, jež odvádějí pozornost lichým směrem.

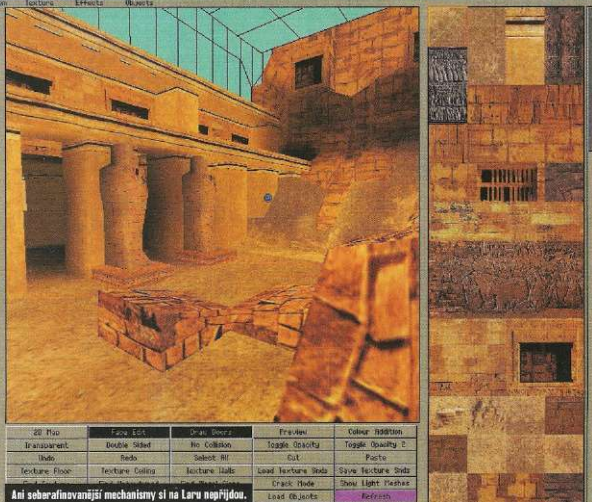
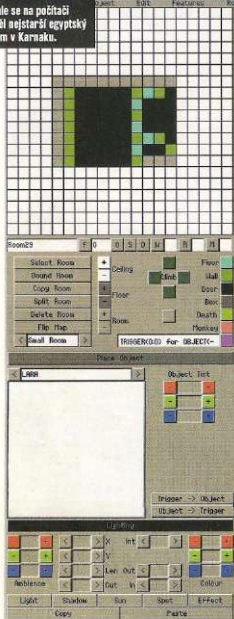
V novém pokračování Lara již nemusí jako otrok ze Sokobanu posunovat kamennými kvádry z místa na místo (jejho orgastického „Uhhhhhhhh!“ si však stejně užijete při jiných namáhavých činnostech), avšak do zavřených místnosti se už nedostane jen prostým stlačením páky nebo zmáčknutím tlačítka. Podstata hry Tomb Raider The Last Revelation je postavena na louskání logických oříšků

COPYRIGHT

Pikantní podoba nejbávanějšího virtuálního symbolu vytvořil v jednadřaceti letech grafik Toby Gard - počítačový kreslíkař, který pracoval pro herní firmu Core Design a opouští ji jen tři měsíce předtím, než byl první díl hry Tomb Raider uveden na trh. Gard si tak dnes může rvát vlasy - s firmou sice odešel i 50 000 liberami v kapse, nezajal si však na Lara copyright, takže dobrodružka dnes typy pentru do kapsy ujal několik jiných. Výkonný producent firmy Core Design, který v Tomb Raider se původně neměl sdílet, na pováběch krasotinky a ze dokonce ženské hrdinka byla spočítka zavřena. Vše vyplývá nakonec si z lajby hry, protože Tomb Raider nebyl žádnou střihlečkou a její hrdina měl by opatrny, chytrý a pohyblivý. A to bylo důvorně se ukázat vhodným spíše pro ženu.

Room Edit

Takhle se na počítači staví nejstarší egyptský chrám v Karaku.



Ani sebarafinovanější mechanismy si na Laru nepřijdou.



„ŽIVÁ“ LARA

Ačkoli je Lara je složená pouze z jedniček a nul (i když s podprsenkou číslo čtyři), podařilo se jí něco, o čem sni všechny topmodelky: proniknout na třetí stranu Casopisu Face. To se nepovedlo dokonce ani modelkám, oficiálně vybraným firmou Eidos. První „redinou“ Larou se v roce 1996 stala Nathalie Cooková. V příštím roce ji nahradila Rhona Mitrovová, která Laru Croftovou představovala při prezentaci na počítačových veletrzích E3 a ETCS a údajně si dala kvůli tomu zvětšit své poprsí. Bez vysvětlení však na propagaci třetího dílu *Tomb Raidera* byla vybrána čtyřadvacetiletá krátkovlasá blondáta modelka Nell McAndrewová, jež musela nosit paruku. I ona se ale v zelené kombině přišli neohřála (a nakonec ji odhodila při pozování pro *Casopis Playboy*), neboť pro letošní rok byla vybrána Holanďanka Lara Wellerová. Ve hře samé Larae sládek mazlivý hlas propůjčovala tehdy osmáctiletá svobodná matka z hornického městečka Ilkestone v hrabství Derby Judith Gibbinsová, která *Tomb Raidera* jezdila propagovat po celém světě: seděla na jevišti za pítlánem, na které se promítala Lara, a musela odpovídat na otázky typu: „Nechcete si mě vzít?“ nebo „Jak velká máte prsa?“...



Nějpoptávanější Lara z masa a kosti: Rhona Mitrovová. Výška: 176 cm, míry: 96–81–89.

a rébusů (v jedné místnosti musí Lara například řádně sestavit modely planet ve sluneční soustavě), jejichž luštění je spojené se zcela inovativnou strukturou archeologična inventáře. Jeho dřívější „prstencový“ systém ovládání umožňující sebrané předměty, ale i zbraně různé kombinovat, doplňovat a skládat, aniž se přitom musí hra pauzovat. Lara do své brašničky - vedle oblibitných lékárníček, pistolí, svítilny a kompasu - napečovala také pádílko (lze s ním vyloupnout ze zdi leckjaký artefakt a otevřít jim zabeđené dveře), kuši, mapy, dalekohled, svítilnu a také svůj deník,

jehož obsah může být nápomocen při řešení puzzlů (znalost hieroglyfické „abecedy“ je podmínkou!). Rafinované hádanky dostávají odlišné dimenze i díky řadě nových - jednoduchých i komplikovanějších - pohybů, kterých je slečna Croftová schopna (a které jí ale zároveň vystavují novým nebezpečím). Programátoři z Core Design uvádějí, že Lara má přidáno zhrádnáct nových pohybů, takže se jejich počet zdvojnásobil (včetně efektního vyrazení dveří ramenem či jejich nekompromisního vykopnutí). Jestliže v minulosti Lara vynikala obratností ruských olympijských gymnastek, své fyzické dispozice nyní obohatala i o schopnost ostřílených alpinistů: dokáže šplhat nahoru i dolů po provazech stejně jako po tyčích nebo se po laně zhoupnout jako Tarzan - respektive jako lady Jane. Další novinkou je i pozměněný systém zaměřování na cíle, který již nefunguje úplně automaticky: hráč navíc může operovat s různými druhy streliva (včetně několika typů granátů), případně používat laserové hledí pro samostřel.

Výrazně přemodelována byla i sama Laruška: její křivky jsou mnohem zaoblenější (poprsí jí tentokrát už nepřepumpovali), kůže působí hečbím a hladším dojmem, a hlavně



Světelné efekty jsou zdřizráznány vsůd vyřpřítomnými hořícími pochodněmi.



Vstup pouze pro plavkyne s pílemi hloubkových potápěčů.

kachlítk je vykreslený detailněji: je sestavena z většího počtu polygonů, takže může mrkat i pohybovat rty, ze kterých se line novou hlas. Její pohyby jsou navíc zjevně plynulejší, ladnější a rychlejší - a když vyleze z vodní nádrže, zatopené jeskyně, případně z umělého příkopu, kape z ní chvilku voda. Ostatně grafika je v případě čtvrtého dílu skutečně úchvatná. Jelikož se designéři tentokrát mohli plně soustředit na jedinou nesmírně atraktivní oblast, hra svou detailností občas připomíná archeologický exkurz do různých architektonických stylů a slohů mýty a bájeji opředené země. Společně s houževnatou dobrodružkou postupně navštívíme skalní pohřebiště v Údolí králů na západním břehu Nilu i chrámový komplex s mohutným hypostylu v Kamaku na druhém břehu egyptské řeky života a ještě dříve, než zavítáme do Gízy k „hoře Kamenů, postavené na hře k hoře Kamenů, jak kdysi Velkou pyramidu nazýval Filón), bude se Lara muset proslétné například ulicemi Alexandrie a Káhiry. Většinu scény jí budou obklopotovat staroegyptské mramorové dlaždice, sarkofágy, kanopy, oltáře, obelisky, pilíře, hvězdy, reliéfy i basrelífy,

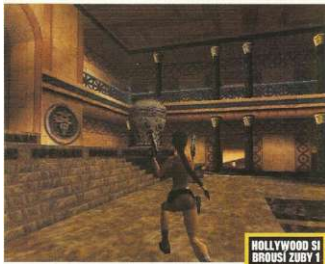
ale i charakteristická „geometricky lomená“ vyzdobá na vápencových zdech, na nichž rozpoznáme oválné kartuše se jmény faraónů, posávnostu supici, egyptský kříž života, hieroglyfy, nástěnné malby nejvyšších bohů - a také mytické Horovo oko. Skvělou úkážkou grafických orgií je třeba barvami se třpytící Kleopatrin palác s alabastrovým bazénem se žurčící fontánkou, zelenými filodendrony a s imitací

Grafika čtvrtého dílu je skutečně úchvatná.

obrazu Achnata a Nefertiti (Lara sem přijde v polovině hry). Občas sice zarazí přítomnost amfor se spíš mayskými než egyptskými vyzobrazeními a červené malby krétyšských minotaurů (o soše řeckého boha moře Poseidona ani nemluví), ale na druhé straně *Tomb Raider: The Last Revelation* není univerzální encyklopedie ani hra, jakou je kupříkladu zdělávající adventura typu *Egypt 1156 BC*. Mnozí tvrdí,



Kolik dveří otevřeš, toliká nebezpečí se vystavíš...



HOLLYWOOD SI BROUVÍ ZUBY I

Archeologické eskapády Lary pronikly do světa hudby, literatury, komiksů a nyní chystají invazi také do filmového průmyslu. Producenti připravovaného snímku však dosud nemají v rukou ani vyhovující scénář, ani představa, kdo by Laru měl hrát. Podle výskumníka a šéfredaktora na Internetovém časopisu *The Croft Times* by byla nejlogičtější a nejtádanější kandidátkou dracos čtyřladvacetiletá britská televizní a divadelní herečka Rhona Mitraová, druhá oficiální modelka Lary (na jiném místě jí dali dvě nástupkyně).

předmětů a rekvizit (včetně mytických vah spravedlnosti, které mění těži srdce při posledním soudu a u nichž zřih hybridní nestvůra zvaná „Velká pořízka“) je ohromující a fascinující i pro ty, kteří nemají k Egyptu vytvořen žádný vztah. Tajemnou atmosféru umocňuje i propracovanější systém zrcadlení - obzvláště vypečené je „egyptské dobrodružství“ v Alexandrii - a také dynamičtější osvětlení (všudypřítomné pochodně), jež povrchovými nerovnostem ve starodávných prostorech dodává až hororovou magičnost. K těmto píslivě také defilé stylových protivníků s až nepřijemně vylínutou uměloú inteligencí i tělesnou obratností - řada z nich je schopna napodobit pohyby Lary, takže jí pronásledují i do říze bezpečných úkrytů. Vedle lidských i poločtyřladvětých bytostí a živých i oživených mytologických monster (obzvláště pumě vyjadující nechtěnou zvuky jsou pěkně hrdané) a soch se budete muset vypořádat i se šakaly, skarabý, netopýry - a se žijícími v prvních

PŘEDCHOZÍ DOBRODŘUŽSTVÍ LARY CROFTOVÉ

TOMB RAIDER (1996)

Lara při první „velké“ výpravě navštívila zapomenutou penzionku vesnici Vilacamba, saturovala se do prehistorického ztraceného světa: plného raptorů, navštívila rozpadlá staroegyptská a staroiránská města a nakonec pronikla do ústředí egyptských pyramid, jen díky své janožovně inteligenci a obrovské síle se dokázala vypořádat se vsiellkou havětí (netopýři, víd, medvědi, gořky, tygři, krokodýti nebo mytické příšery), ale rovněž se zabývaly, které si našla její prarodič šéřová. (Ještě poněkud hravostu a hravou grafiku později vyhlábil operáční systém, který přelíčil s grafickým 3D akceleračným.)



Lafina cesta do pravěku...

TOMB RAIDER II (1997)

Po roce vyrazila stěpila aristokratka s koly zavěšenými prokláté nisko ke dalším dobrodružstvím. V jejích pozadí stála starodávná legenda o Xianově dyce, jež svému majiteli mohla dopomoci k vpravdě dráži síle. Při honbě za dykou čínského byřana rabbovella Lara k Velké čínské zdi, do benatské opery i kanónu a tibetských hor. Třicetě narozeniny šare jen prospěly. Nejen že získanella, ale ve řetězu na „opio“ dráze ve své rezidenci napíjala svavý. Kromě skákání, kotoulu a mečání sahá dí plavání se naučila špat ho teběřiči, ledových stěnách i knihovněch - a také hranit v motorovém člunu a na sněžném skútu.



Bíhem roka archeologie narovni dlaných cap...

TOMB RAIDER III: ADVENTURES OF LARA CROFT (1998)

Úkolem Lary bylo najít a složit dopravný čtyři kusy meteoritu, který přinesl miliony let dopaďi na Antarkétu. Části vesmírného tělesa se ovšem roztrošily po indické džungli, na ostrovech v Jižním Tichomoři, historickém Londýně i v neváské Oblásti 51. Lokace bylo možné hrát v libovolném pořadí, nikoli lineárně jako v předchozích dílech. Protože na Laru zřihla spousta nepřátel, musela se doúit nové kousky: plavá se po čtyřech, rafťovně, nebo sprintovně. Vydělané šlechtičká dcerka si stáhla pouhý i řidičák k automobilům a naučila se pádlovat na rafťové kánoi.



...který jí v džungli napřesřek zraků.

HOLLYWOOD SI BROUSÍ ŽUGY 2

Na filmovou roli se herec více hodí; očekává se o hvězdách, jako je Sandra Bullocková (ta má šanci pro svůj „umělý“ vzhled i zkušenost v akčních filmech), Elizabeth Hurleyová, Lucy Liuová, Catherine Zeta-Jonesová či francouzská modelka-gymnastka Vanessa Demoutová. Těžko ale říci, jak na své herecké budě vypadat těžké srovnání arzenál, jenž je Lara ovládne, namísto si o tom, že v jejím tělesném proporcím by bylo prakticky téměř nemožné udržet při chůzi rovnováhu.

patrech sice vypadají jako nepřilíh nebezpeční ráci, v závěru však z nich vyrostou zrůdy o velikosti džipu. V každém případě pchnutí jejich bodcem znamená postupující otravu, jež je graficky pozoruhodně znázorněna: obrazovka se začne v „opílečích“ vlnách vertikálně i horizontálně deformovat, jak postupně Lara ztrácí vědomí a pokud jí včas neaplikujete medikament, přijde poraněná řešanda o život a vy o oči. Zajímavých postav je tu vícero (za všechny jmenujme alespoň Laína dávného přítele, dobrodruha Ieana-Vyse - mezi oběma pulzje latentní erotické napětí v duchu Akt X), ale dalšími podrobnostmi bychom vám pokazili překvapení.

Alfou a omegou každé hry (nejen) tohoto typu je samozřejmě ovládnání, na kterém totálně vyhořel již připomenutý Prince of Persia 3D. Lara Croftová však udělá, co vám na očích uvidí, respektive čím

Lara se také představí jako šestnáctileté poupátko.

ji budete prostřednictvím klávesnice stimulovat: být při některých kombinovaných pohybech si budete muset cvičit prstoklad poslepu hrajícího klavírního virtosa. Všechny pohyby - ty nejjednodušší kousky i ty nejsložitější manévry - si navčíte v lahůdkovém tréninkovém menu, ve kterém se vám Lara představí jako sladké šestnáctileté poupátko se dvěma culiky a libezně holícími pohyby. Tato speciální „mise“ se odehrává v roce 1984 v Kambodži a divčím průvodcem není nikdo jiný než její pozdější protivník



Ještě že Jean-François Champollion využil tajemství hieroglyfů.



Werner Von Croy. Kromě toho, že se romantickým dobrodružstvím nahraděná má Lara naučí v prostředí zaniklé čínsko-nadšedé architektury běhat, skákat, plavat, šplhat a hledat tajné skryše, za poněkud morbidních okolností také získá svoji pověstnou brašnu...

Ještěže bylo možné již původní dobrodružství Lary Croftové označovat za první interaktivní film, při kterém hráče fascinuje pocit, že je jeho přímým účastníkem, pokročilejší herní systém ve čtvrtém Tomb Raiderovi on filmovost dále prohlubuje. Animované a rovněž graficky dokonalené pasáže s řadou dialogů již

neslouží jen jako pojtko mezi dvěma úrovněmi, ale jsou vlastně součástí jednotné nepřerušovaného dobrodružství. „Pasivní“ animace jsou filmově nastříhávány doprostrřed interakce (kupříkladu famózní sekvence, ve které Lara pobíhá po střežkách vagonů jako Sean Connery ve filmu Velká vlaková loupež) a stříhová zvuku přibližují světu, který se odehrává spíše na stříbrném plátně než na monitoru počítače. To platí především pro honičky v džipech a pro laňny jízdny na motorce se sajdkárou. Samozřejmě že drtivou většinu hry je neustále rotující kamera umístěná za Larou, takže z ní nejčastěji vidíme záda, po nichž poskakuje dlouhatánský cop. Zmínovaný pohled z její perspektivy ovšem není již tak zatřvácený jako kdysi, takže si nyní hráči častěji užijí její mandlová očička nebo smýslá ústa. Kamera navíc občas vyjede - pro lepší orientaci - vysoko nad její hlavu do kolmého nadhledu (Laru ovšem přitom také „ovládáte“), případně animovaná vsuvka celou scenerii zabere ze subjektivního pohledu - mimořádné efektní jsou záběry, snímané jen několik centimetrů nad zemí: z pohledu cupitajících skarabů nebo krevlaňných šakalů.

Má pí této grafice vůbec smysl natáčet Tomb Raidera jako film?

již ve svém preview PC Gamer naznačovala, že teprve Tomb Raider The Last Revelation je skutečným pokračováním původní hry. Vývoj na této části začal již uprostřed roku 1998 (tedy ještě v době, kdy probíhaly práce na třetím díle) a bohatě se to vyplatilo: výsledkem toho přístupu je nejlepší část celé série. V žádném případě nejde o nějakou nově nabalzamovanou mrtvolu, která by žila už jen z lesku svých dávno prachem zavátých slavných časů. Tomb Raider The Last Revelation je faraónem v plné síle a náběže, před kterým ostatní 3D akční adventury musí opět pokorně sklonit hlavu.

E. A. SEVERIN

PC GAMER PROFIL

- Tomb Raider: TLB je:**
- Návrat ke klasice s mnoha vylepšeními a epickým příběhem.
 - Simulace návštěvy egyptského muzea v Káhiře.
 - Stroj času, který Laru vrací do divčích let.
 - Tomb Raider: TLB není:**
 - Módní přehlédky nových sexy obleček.
 - Divoká střílečka, v níž bude krev stříkat na obrazovku.
 - Hra, kterou byste dohráli na týden.



■ Vydavatel Eidos ■ Vynul Core Design ■ Cena 1599 Kč ■ Minimální systémové požadavky P233, 32MB RAM, 3D karta ■ Doporučeno PII 300, 64MB RAM ■ Grafický akcelérátor Direct 3D ■ Multi-Player Ne ■ Web www.tombraider.com ■ Datum vydání Prosinec

TAKÉ STOJÍ ZA POZORNOST...

Tomb Raider I-III
Kaldá sága má svůj začátek.

Nightmare Creatures:
Záhrdní akční adventura z poročevského Londýna.

PC GAMER

Nejlepší díl z celé série. Zatím jako ji nedohráli, takže nevíme, zda je také finále sto procentů.

97%