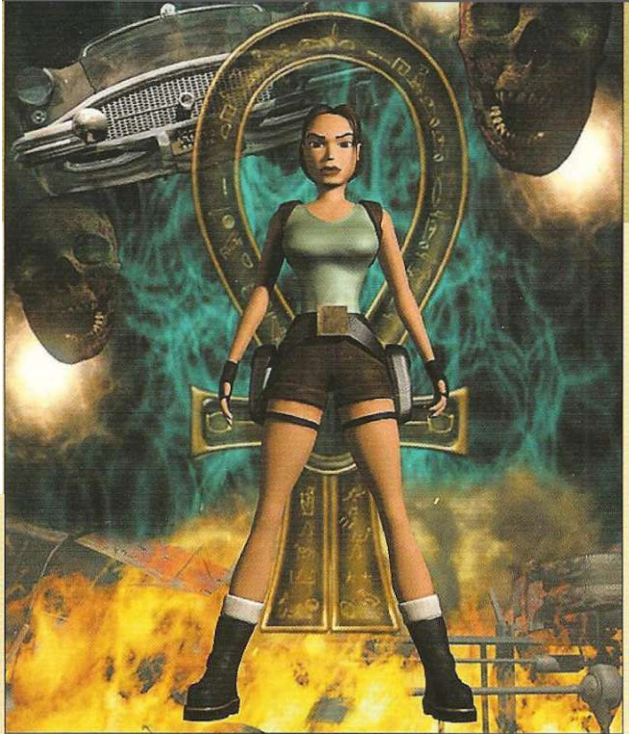


TOMB RAIDER III: THE LOST ARTEFACT

Některé věci se opakují s pravidelností perpetua mobile, kupříkladu slunce, které pravidelně vychází den co den. Někdy se opakují i lidé (už brzy vyjde *Diablo II*), a vyjma již uvedeného případu se občas opakují i autoři počítačových her (už žádná Lara Croft, třetí díl je poslední). A stejně všechny sliby a předsevzetí sklouznou zpět k zajetým kolejm.



Historie *Tomb Raidera*, hry o neohrožené archeoložce, již snad není nutno představovat, se táhne už dlouhých pět let. Následujíc svého předchůdce Indiana Jonese se mladičká Lara Croftová vydala vstříc neznámému nebezpečí. A poté ještě třikrát. Se stejným neochvějným odhodláním a stále větším objemem hrudníku. Kráčí vstříc světlým zítřkům, protože 1 přese všechny výhrůžky Eidosu Lařina legenda stále pokračuje - tentokrát datadiskem ke třetímu dílu.

Příběh *Ztraceného artefaktu* navazuje na děj třetího dílu ve chvíli, kdy doktor Willard umírá a Lara se náhodou dozvídá, že artefakty, které hledala, nejsou pouze čtyři, ale že existuje i pátý, který by se měl nalézat v objektu Willardova temného hradu, ukrytého uprostřed mlhavé skotské vysočiny. Jenže těsně před tím, než se probouje spleťtým podzemím



pevnosti, je někdo rychlejší, a tak odjíždí zklamaně domů jen se vzorkem neznámé svítící hmoty v krabici od diablek. O několik dní později se záhada přihlásí opět o slovo. Titulní článek v novinách o podivné nehodě v metru a nálezu neznámé svítící hmoty ji zbucuje k akci. Příběh pokračuje. Finální rozpletení tajemství je však ještě daleko. Co si ale mohou dovolit prozradit, je, že celý příběh končí v zoo, takže dojde i na zábavu.

Vysazena z vrtulníku, ozbrojena obvyklým arzenálem, vyráží Lara vstříc nejen uniformovaným nepřátelům, ale i (což by mělo být překvapením a vytrženo z kontextu to bude znít tak trochu šileně) prehistorickým létajícím ještěřům, žralokům a všelijaké havěti vůbec. A že vám dojde munice proti všemu tomu zvěřině, se bát nemusíte, narážet na ni budete častěji, než je nutné.

Grafika je bohužel založena na pět let starém enginu a rozhodně by jí, ani ostatním vizuálním efektům, neškodila menší obměna. Respektive větší rekonstrukce. Snad se do příště autoři polepší.

Oproti třetímu dílu se ani AI Lařiných nepřátel nezměnila, i přesto však zůstává na vysoké úrovni.

A konečné slovo? Neuvídníte nic nového (drobné nové detaily jsem již zmínila), vlastně bych osobně počkala až na další díly série. Přesto je hratelnost datadisku na slušné úrovni stejně jako předchozí díly. Prožijete nejenederný okamžik a nejenednou se vám prsty zamotají do klávesnice. Což mi tak připomíná zmínku, že ani tento díl stále ještě nepodporuje ovládání myši. Takže, namašrujte prsty a teple se oblečte, ve Skotsku je touhle dobou zima...

Bára Kallistová
00G0173

A CO VÁS ČEKÁ V BUDOUCNOSTI?

Vezměme to pěkně popořadě:

Game Boy verze: ta by se měla objevit na trhu někdy v první polovině května a měla by být celobarevná.

Tomb Raider V: má vyjít v listopadu roku 2000, a to jak ve verzi pro PC, tak i pro PlayStation.

Nu a v létě roku 2001 vás čeká celovečerní film, o jeho hlavní představitelce je, jak se podle nejnovějších zpráv autorů filmu zdá, ještě stále spor.



Tomb Raider III: The Lost Artefact

Výrobce:	Eidos Interactive
Vydavatel:	Eidos Interactive
Minimum:	P 166, 16 MB RAM, 4x CD, HDD 500 MB
Doporučeno:	P 200, 32 MB RAM, 16x CD, HDD 500 MB, 16 MB 3D karta
Multiplayer:	ne
3D akcelerace:	D3D
Verdikt:	Stále dokola nastavená kaše, která s sebou ovšem přináší šest pěkných nových levelů, monster atd.



Sedmdesát