

Tomb Raider

S touto hrou to nebylo lehké. Vůbec to nebylo lehké. Začátek vypadal asi takhle.

Martin: "Nazdar Karle, nechceš napsat Tomb Raider?"

Karel: "Whoow (česky - 'a jejda'), to si piš, že jo!"

Martin: "Ale budeš potřebovat Win '95"

Karel: "Problém"

Martin: "To nevdá, prostě si je koupíš!"

Karel: "Ale já nemám dost velké harddisk, u mě by měly klaustrofobii"

Martin: "Ale to není žádný problém - prostě si koupíš i harddisk"

Karel: "Aha...bezva....chhmm..."

No, není divu, že jsem byl poněkud zachmuřený, když jsem instaloval T.R.; ta hra způsobila, že příští měsíc možná nebudu mít co do úst Já vím, že správný pařan by nad tím mávnul rukou, řka "Hlavně, že je co do drajvu", ale já asi nejsem správný pařan. A nevdá mi to. Pokud chcete vědět, do jaké míry by moje recenze měly být pro vás směrodatné, tak bych vám asi měl sdělit, že nejsem ten typ, co sodomizuje svého psíka joystickem namočeným ve vazelině a dokonce se ani v noci nemazlím se svými oblíbenými hrami. Na druhou stranu fakt je, že s nimi trávím nezanedbatelnou část svého volného času, protože si myslím, že je to skvělá zábava. Nic víc, nic míň.

A teď do práce. Vyplatila se ona krvavá daň za shlédnutí této gamesy? Rozjasnil se nakonec můj, zpočátku zachmuřený, ksichtík?

Rozjasnil, a to hned dvakrát. Poprvé, když jsem s nevěřícím úsměvem zjistil, že hra NENI pod Win '95 a podruhé, když jsem seznal, jaká je to bomba. Bomba, bomba, bomba. [\[Tomb Raider příběh\]](#) Co se zpracování týče, je to jakýsi konglomerát her "Fade to Black a "Quake". Z první z nich si hra vzala originalitu zobrazení (což je naprostá blbost: převzatá originalita už jaksi není originální), které přeci jen je velmi neobvyklé a z druhé celkovou vizuální přitažlivost a hlavně dokonalou atmosféru.

Co se oné vizuální přitažlivosti týče, tak budete mít opravdu na co valit bulvy. [\[Tomb Raider screenshoty\]](#) Herní engine je téměř dokonalý. Vaše postavička pobíhá po nádherně vymodelovaném světě, kde budete mít zpočátku pocit, že žádnou texturu nepotkáváte dvakrát. Hra světla a stínu sice není tak dokonalá jako v Quake, zato však se hra neodehrává v takové temnotě, a tak máte celkem dobrý přehled o okolí vašeho pajdula. Vlastně pajdulky, ale k tomu až později. K celkové dobré orientaci v prostoru přispívá i kamera, která snímá vaši činnost dalo by se říci až "filmovým způsobem". Jednotlivé záběry kamery sice nejsou zvoleny tak dokonale, jako tomu bylo do značné míry například v "Alone in the Dark", nicméně celkový dojem je o mnoho lepší, protože kamera vás snímá bez přerušování - zde nepřecházíte z jedné lokace (místnosti, a pod.) do druhé, nic takového - vše je dokonale plynulé. Tento způsob zobrazení se v podstatě poprvé objevil u hry Fade to Black, avšak pozor - tehdy ještě nebyl zpracován nijak slavně. Častokrát se vám mohlo stát, že jste právě v těch pro vás nejzajímavějších a pro vaši postavu nejkritičtějších chvílích byli nuceni zírat na jeden čtvereční centimetr zad postavy, a tedy jste do běhu věcí mohli zasahovat spíše sporadicky. Tady nic takového nehrozí. Kamera je velmi svižná a můžeme říci i "chytrá", téměř vždy vidíte to co právě vidět potřebujete. Samozřejmě je tu i možnost ručního ovládní úhlu pohledu, ale to už je jen luxus.

Animace. Taktéž kvalita. Některé postavy, zejména humanoidního typu, sice poněkud připomínají Skupova Hurvínka, ovšem i přesto patří k těm nejdokonalejším polygonovým hrdinům, které jsem kdy viděl po svém monitoru pobíhat. Je zjevné, že autoři museli těchto polygonů použít velké množství, protože postavy nejsou klasicky hranaté, ale lze na nich vysledovat i nějaké ty elipsy a koule. Textury prostředí, jak už bylo řečeno, jsou dokonalé, ovšem vlastní postavy jsou holé, žádnými texturami nepotažené. Ale to vůbec nevdá, protože jejich pohyb pak může být velmi plynulý, a to i na pomalejších počítačích. Postava reaguje na vaše příkazy velice rychle, tedy alespoň na nějakém slušnějším počítači (přinejmenším DX4/100). Zobrazení musíte mít pochopitelně nastavené na VGA, pro SVGA budete potřebovat alespoň P100. Zásoba pohybů je obrovská. Postavička umí skákat, dělat přemety, salta, šplhat, střílet, chodit, běhat a dělat vůbec všechno, co potřebujete k tomu, abyste přežili v pradávných hrobkách. Tohle jsou ovšem pouze standardní pohyby, ve vyjmečných situacích pajdula na požádání také tahá za různé páky, tlačí kameny, odemyká dveře a tak podobně.

Tomb Raider je sice pastvou pro oči, ale ochuzeny nebudou ani vaše slechy. Hudba při hře je většinou představována několika se překrývajícími samplly, které velice dobře navozují atmosféru tajemna a strachu a hrůzy. [\[Tomb Raider soundtrack\]](#) Zvuky, vztahující se ke konkrétní činnosti, jako je například střelba či otvírání dveří jsou taktéž velice kvalitní, ovšem tato vysoká úroveň je již v současné době jaksi standardem. Co jsem ještě nikde jinde nezaregistroval, je to, že zvuky znějí v různých prostředích různě. Tím chci říci, že jinak zní výstřel v uzavřené místnosti a jinak na otevřeném prostranství.

Protože Tomb Raider je hrou určenou nejen k dívání, ale především k hraní (což jinak není pravidlem), tak je důležitým aspektem i ovládní. A je super. Velice brzy vám přejde do krve, slizu či čehokoli, co vám obíhá ve vašich útrokách.

Podslední záležitostí, která se podílí na celkovém dojmu ze hry, jsou animované sekvence, které bylo poslední dobou ve

SCORE zvykem trochu ignorovat. [\[Tomb Raider cutscény\]](#) Není se tomu co divit v dobách, kdy jsme byli zavalováni multimediálním brakem, ovšem nyní je situace přeci jen poněkud odlišná. Animované sekvence má téměř každá hra, protože většina hráčů je prostě chce. V některých hrách jsou spíše na obtíž, jinde naopak dotváří atmosféru a svým způsobem jaksi odměňují hráče za vynaložené úsilí. Tomb Raider naštěstí pro nás spadá do druhé skupiny, takže se máte i tady na co těšit.

No, tolik tedy k jednotlivým aspektům. Ale jak do sebe zapadají, jakým dojmem působí hra jako celek?

Bomba, bomba, bomba. Vaše postava je vlastně jakýmsi Indiana Jonesem, ovšem v ženské podobě. No prostě taková vykradačka hrobů, žádný archeolog, nic takového. Dívka prahnoucí po dobrodružství a napětí. Nejsem sice žádný transsexuál, ovšem i přesto mi tato role po nějaké době přirostla k srdci. Bylo zajímavé vžít se do ženské role a obdařen dvěma ňadry (o ostatních věcech ani nemluvě) se vydat do hlubin pradávnych krypt hledat ztracené poklady. Atmosféra byla vpravdě úžasná. Zpočátku jsem si chtěl udělat správnou náladu (tma, kadidlo, sem tam nějaká mršina), ovšem po chvíli jsem zjistil, že by toho na mě bylo trochu moc. Bál jsem se snad přespříliš, a proto jsem si to až tak neužíval.

Trochu jsem ubral, přestal jsem to brát tak vážně a posléze jsem vyladil svůj mozek na tu správnou frekvenci, která zaručovala přiměřené spojení s hlavní hrdinkou, zaručující mi dobrou zábavu a zároveň chránící mé mozkové závity před přehřátím. [\[Tomb Raider videonávod\]](#) Krok za krokem jsem se plížil zatuchlou kobkou, uši napnuté, oči vykulené. Tělo hlavní hrdinky poslouchalo na slovo (klávesu), což se o mé tělesné schránce rozhodně říci nedá, takže to pro mne byl stav naprosto nový a fascinující. Prostě jsem tam byl.

Ale abych nepřechválil - Tomb Raider má i své mouchy. Nejsou to sice žádné masačky, ale nějaký ten mušinec na skle monitoru po sobě co chvíli zanechají. Nejvážnějším z nich je klasické matení polygonů, což způsobuje, že některé postavy (vaší nevyjímaje), se co chvíli boří do stěn a podlah. Já jsem taková naivka, že jsem si zpočátku myslel, že se pajdulka boří do sněhu, takoví že jsou kodeři od Eidosu machři, ale nakonec se ukázalo, že to byla jen chyba.

A to je všechno. Končím. Chce se mi spát a jsem opilý. Kupte to. Je to bomba, bomba, bomba.

Karel Papík

PS: Ať žije revoluce!

- Autor: Karel Papík, [Score](#)
- Vydání: prosinec 1996
- Článek je majetkem [OMEGA PUBLISHING GROUP s.r.o.](#)