

Tomb Raider: Legend

Není ani až tak důležité, že lokace vypadají efektněji než v minulých dílech a že model Lary Croftové se skládá již z devíti tisíc osmi set polygonů. Mnohem důležitější je, že se skutečně koná očekávaný a původním distributorem (Eidos) i novým vývojářským týmem (Crystal Dynamics) avizovaný návrat ke kořenům. Tvůrci rezignovali na nešťastně nedotažený pokus předchozího dílu Tomb Raider: The Angel of Darkness obohatit hru o skutečné adventurní prvky nebo o stealth akci a zaměřili se na to, co je Laře nejbližší. Na prozkoumávání labyrintů starověkých kamenných chrámů a hrobek v exotických džunglích, plných divoké zvěře i záluďných padouchů, ve kterých ztepilá archeoložka musí během překonávání rafinovaných pastí prokázat své akrobatické, střelecké i intelektuální schopnosti.

POJEM "INTERAKTIVNÍ FILM" přitom vývojáři dovedli téměř k dokonalosti. Mnohé naznačují již akční titulky ve stylu filmu Mission: Impossible. Samotný příběh - v historii celé série dosud nejpracovitější a také nejupovídanější - je průběžně prokládaný flashbaky z Lařiny minulosti, v nichž se promítají traumatizující zážitky z jejího dětství. Lařiny vzpomínky poměřované tím, co dobrodružka prožívá v přítomnosti, jí postupně dávají odpověď na otázky, které jí tížily po celý život. Že jsou tyto otázky spojené s jejími rodiči, naznačuje už úvodní video, v němž malá Lara cestuje se svou fešnou matkou letadlem, které se zřítí v Himálaji. [Tomb Raider Legend videonávod] Neméně důležitým ohlédnutím do minulosti se stává i vzpomínka na chvíli, kdy devítiletá Lara s maminkou objevila ve starobylých ruinách jakýsi monolit se starověkým mečem. Když se jej Lara neuváženě dotkla, otevřela energetickou bránu, v níž její matka - ve snaze dceru zachránit - nenávratně zmizela. Poté, co se již dospělá Lara dozví od své přítelkyně Anayi, že podobné monolity se údajně nacházejí ve starověkém chrámu v Bolívii, rozhodne se vydat do srdce jihoamerických pralesů a nahlédnout do tváře neblahé minulosti...

LARA SICE MILUJE EGYPT, tentokrát se však podívá úplně do jiných koutů světa. V bonusové úrovni se pohybujete po postupně se odemykajícím Lařině sídle, samotné dobrodružství ale - jak bylo řečeno - začíná (a končí) v Bolívii, tedy v prostředí, jež se nápadně podobá Peru z prvního Tomb Raideru. Do Peru se Lara také podívá, neboť se vrací na místo dávné tragédie, jež poznamenala její život. Pátrání po částech tajemného artefaktu ji přivede až do Tokia. V deštných pralesích Ghany Lara odhalí další tajemství o své rodině a v tajné kazachstánské laboratoři se dozví i o paranormálních experimentech prováděných v době studené války. Stopy jí zavedou také do rodné Anglie k hrobce krále Artuše (o jaký meč ve hře asi jde?). Ještě předtím, než v Bolívii dojde k závěrečnému zúčtování, se v dalším z flashbacků hráči převtělí do Lary v dospívajícím věku, kdy se stala svědkem skonu své přítelkyně, o metafyzično se zajímaví sociální antropoložky Amandy. Anebo to bylo tehdy všechno úplně jinak?

SEDMÝ DÍL Lařiných eskapád je co do ovládnání nesrovnatelně lepší než nepovedená a bugů plná šestá hra Tomb Raider: The Angel of Darkness - byť ani on není zdaleka bez chyb. Kamera za hrdinčinými zády je stále místy matoucí, a to i proto, že prostřednictvím myši s ní můžete otáčet a zoomovat, jak chcete. Až do čtvrtého dílu série kamera seděla za jejím pozadím tak, jak měla, a nestalo se (jako u aktuální hry), že se při komplikovaných "bočních" skocích - například z řetězu na okraj skály, při nichž je třeba Laru "pootčit" - vrhnete špatným směrem. [Tomb Raider Legend soundtrack] Kamera není sice tak nepřehledná jako v minulém dílu, avšak přece jen až příliš často neposedně poskakuje nebo se prudce otáčí. Také ovládnání Lařiných pohybů, když ručkuje na okrajích říms, jako by občas nemělo žádnou zákonitost.

ZMATENĚ PŮSOBÍ rovněž Lařiny souboje, při nichž na jednu stranu vývojáři hráčům zasáhnoutí protivníka usnadnili zaměřovacím červeným kolečkem nebo možností ručního zamíření, na druhou stranu je ale ztížili Lařiným chaotickým hopkáním. (Umělá inteligence dvounohých i čtyřnohých protivníků je ale prachbídna, nehledě na to, že zejména zvířata se občas zasekávají mezi stěnami a stávají se snadným terčem.) Při konzultacích s jednou z největších tuzemských specialistek na Tomb Raideru jsme se tak jednoznačně shodli, že plynulého ovládnání, jakou se celá série pyšnila až do čtvrtého, vrcholného dílu s podtitulem The Last Revelation, ani letošní Lařino dobrodružství nedosahuje - a to navzdory tomu, že do něj zapojuje myš. Diskutabilní nám připadá i využívání automatického ukládání: save pointy jsou docela nešťastně umístěny, takže vás při spadnutí/zastřelení/sežrání čeká opakování rutinních a zdlouhavých činností. Zarazila nás i nemožnost odklepnout spojovací videa, která sice vypadají krásně, ale někdy jsou do hry zařazena těsně za "checkpointem". Sami si hru můžete sice uložit kdekoli, ale po smrti Lary se vám stejně nahraje od poslední automaticky uložené pozice.

LARA SE NAUČILA několik nových pohybů. Respektive zdokonalila několik starých. Již v prvním Tomb Raiderovi uměla udělat stojku, když přelézala přes hranu skály/bedny/střechy, byl to však "tajný" (tj. v manuálu nepopsaný) pohyb. Teď když chcete, cvičí Lara jako gymnastka, kdykoli se vám zlíbí. Zdokonalily se i její parakotouly (kterých využijete i v probíhačkách mezi vražednými pastmi), při skoku do vody nyní předvede ukázkovou šipku. Lehčí předměty nemusí jen postrkávat, ale může je i elegantně odkopnout. V soubojích "face to face" dokáže Lara protivníkům podrážet nohy elegantním sklouznutím neboje vyřdit matrixově zpomaleným kopancem, provedeným ve výskoku.

Pokud hrdinka visí na převisu skály, je schopna se povytáhnout nahoru, aby si mohla "očihnout dění na druhé straně. Škoda že se zároveň některé pohyby zautomatizovaly - právě chytání se okrajů skal, střešů či ramp probíhá bez zmačknutí dalšího tlačítka jaksi samovolně. Pouze v případě špatně vyměřených nebo nasměrovaných skoků se Lara stačí chytat kraje stěny jen jednou rukou a vyjí rychlým mačkáním daného tlačítka musíte pomoci, aby se nezřítla. Pestřejší pohyby předvádí Lara i na tyčích, na nichž může cvičit jako na hrazdě včetně stojů na rukou. Na druhou stranu ale už nemůže dělat boční přemety

ani salta vzad jako v minulosti a kupodivu se odnaučila i dělat úkroky či půlkroky před okrajem srázu.

O ARCHEOLOŽČINĚ VÝBAVĚ jsme podrobně psali již v preview na nového Tomb Raidera (viz GameStar č. 81/2006), takže jen připomeňme, že klíčovou položkou Lařina inventáře je magnetická kotva. Lara ji využívá jako Indy svůj bič: může si jí přitáhnout nedostupné předměty, zhoupnout se po ní jako po liáně, případně jí zaútočit na vzdáleného protivníka. V případě využívání této pomůcky však hra sama zábleskem napovídá, kdy kotvu můžete použít. A to není podle našeho názoru správné - bez ohledu na to, že se kotvou vždy trefíte tam, kam máte. V temných koutech využijete Personál Light Source aneb baterku připevněnou na přední část popruhu Lařina batůžku. [Tomb Raider Legend kompletní savy] Její životnost má limit pouze dvě minuty, pak se musí dobít (mezitím lze však využít světlice). Do vybavení patří také elektronické pomůcky. V batůžku najdete kapesní počítač PDA, ve němž se můžete dočíst informace o dané lokaci i o úkolech, které vás čekají. A prostřednictvím headsetu udržujete neustálé spojení se svými dvěma pomocníky: s bývalým hackerem Zipem a se specialistou na historii Alisterem Fletcherem. Ve zbrojním arzenálu Lary nenajdete žádné novinky: copatá dobrodružka může nosit najednou jen tři zbraně a vedle svých klasických bezedných pistolek umí mimo jiné střelba z brokovnice, automatickou pušku, kulomet nebo granátomet; Ve hře nebude jen běhat, skákat, šplhat anebo ručkovat, ale užije si také divoké honičky a přestřelky na motorce.

HRU TROCHU ZJEDNODUŠUJE i využívání dalekohledu s infračerveným filtrem. Jeho prostřednictvím se ve složitějších místech lze poměrně často dopátrat řešení puzzlů, čímž se však poněkud ztrácí kouzlo hry. Na druhou stranu alespoň se trochu ztížily dřívější mechanické činnosti, jako v minulosti například nudné přesouvání beden, díky němuž se pak někde otevřela brána do další místnosti. Také ve hře Tomb Raider: Legend lze s bednami šoupat sem a tam a zatěžovat jimi rozličné desky, které uvolňují zatarasené východy, nebude to však až tak jednoduché. Například v bolívijském levelu musíte ve skalním chrámu současně zatížit tři dlaždice bednami, ale dvě z nich se válejí vedle kamenné "houpačky" v prostoru asi tři metry pod úrovní, kam je potřebujete dostat. Lara je sice ve svých ladných ručkách neunes, je to ale šikovná holka, která neovládá pouze historii a deset jazyků, ale také zákony fyziky. [Tomb Raider Legend demoverze] A tudíž ví, jak využít principu dvojzvrtné páky.

Nejnovější díl není nejlepší z celé série, nicméně vývojářům Crystal Dynamics se podařilo navázat na nejvzrušivější chvíle, které jsme deset let ve stovkách levelů s Larou prožívali. Díky tomu nejslavnější "vykradačka hrobů" po letech kol nečně sama vstává z toho vlastního.

- Autor: Neuveden, [Gamestar](#)
- Vydání: květen 2006
- Článek je majetkem [IDG Czech a.s.](#)