

# Tomb Raider Chronicles

"Pohodička, nová Lara!" říkal jsem si, když jsem instaloval pátý díl své oblíbené akční série s kozatou samičkou u kormidla. "Že to vůbec vydávali", říkám si teď...

Pokud nevíte, co je to Tomb Raider, vraťte se zpátky do hrobu a vůbec mi tady neoprůzujte. Tolik úvodem a teď k věci: nadějný britský, dnes již pořádně zazobaný, týmeček Core Design se po pravděpodobně dosti vyrovnaném hlasování (10 rozumných tvůrců : 11 nenažraným byznysmanům) překvapivě rozhodl ještě popáté vzkřísit stárnoucí počítačovou sexbombičku Laru Croft z právem mrtvých a přivést ji zpět na rozzářené monitory herního publika. [\[Tomb Raider Chronicles\]](#) Ať už byla motivace jakákoli, bylo to buď neukojitelné nutkání rychle vydělat nějaké ty zaručené prachy, nebo šlo o to strefit se do rozjiždějící se hollywoodské marketingové kampaně opěvující stejnojmenný budoucí akční "asihiť (nebo spíš "asishiť") s Angelinou Jolie v hlavní roli. Evidentně se tu nejedná o pokus rozzářit ještě jednou obličej skutečných milovníků jediné opravdové Lary Croft do spokojeného ksichtíku orgastického vzrušení - Tomb Raider Chronicles je totálně zpackaný, rychlou jehlou shitý, pardon, šitý, jako plnohodnotné pokračování se tvářící datadisk. Oněch třináct hloupých nových úrovní, které na novém CDčku naleznete (ano, opravdu jich teď už není čtyřicet, ale pouhopouhých třináct), dohrajete asi za tři až čtyři dny čistého času, což je tak přibližně doba, kdy jste do předchozích Lařiných dobrodružství teprve začínali pronikat. Za chvilku se dostaneme ještě k dalším neduhům, ale tohle je, alespoň pro mne jako pro fandu, který dohrál všechny "Lary" poctivě až do samého konce, opravdu nečekaný šaraticový syndrom - instalace, hop, hop, bum, hop, cink a konec. Přesně takhle probíhá nečekaný průjem a přesně takový pocit z nového Tomb Raidera také mám.

V tomto místě by tato recenze asi mohla klidně skončit, protože se publikum rozdělilo na dvě zcela zorientované skupiny: skupina A už si běžela TR Chronicles koupit, protože "Co to ten vieban plácá, Lara přece nikdy nemůže dopadnout špatně" a skupina B znechuceně otočila na další stránku. Logika však opomíjí na první pohled nepříliš zřejmou, ale ve skutečnosti docela početnou skupinu jízlivých škodolibců a posměváčků, kteří se teď už nesmírně těší, jaké nááádherné splašky se tu ještě budou na Laru vylívat, a chtějí být u toho. I když mě to opravdu upřímně mrzí, tuhle skupinu bohužel nezklamou.

Nová Lara je z hlediska příběhu koncipovaná jako každá správná nastavovaná kaše, tedy z pozice několika vypravěčů, kteří si navzájem vyprávějí o různých dobrodružstvích neohrožené kozatky z dob, kdy ještě žila (na konci čtvrtého Tomb Raidera pohřbila Laru sesunuvší se pyramida). [\[Tomb Raider 5 příběh\]](#) Celkem jsou vyprávěny čtyři naprosto nesourodé příběhy, což znamená, že tato hra nemá žádný začátek ani žádný konec. Nejen z hlediska příběhu, ale i z pohledu celkové koncepce by v tomto případě mělo jít o datadisk, který by ovšem nepřinesl tolik peněz do pokladničky krachujícího Eidosu, takže se "to" vydalo raději jako plnohodnotná hra. První příběh se odehrává v městě Římě, druhý na palubě sovětské ponorky, třetí na začarovaném irském ostrůvku a konečně čtvrtý v nejmenovaném hi-tek mrakodrapu kopírujícím scífko Matrix. Římská epizoda je graficky hnusná, příběhem ještě horší a hratelností velmi nevybalancovaná. Je to také nečekaně prudký rozjezd, který vás až na malou minilekcičku základních skoků a pohybů hodí rovnou po hlavě do rozbouřené řeky dvojitých salt vlevo s přískokem v úklonu, o které se okamžitě roztrhají všichni hráči neobeznámení s příjemným, ale mnohdy velmi komplikovaným ovládním Lary Croft. Druhá série úrovní zvaná "Ruská ponorka" už je podstatně jednodušší a až na několik vyložených hnusáren ji budete mít za sebou během dvou až tří hodin poctivě pařby. O tom, proč je druhá série úrovní podstatně jednodušší než série první, bychom mohli polemizovat, ale spokojme se s výrazem "čistá demence", který tuto anomálii v kostce sumarizuje, aneb proč je tak dobře, že máme éru sofistikovaných recenzí již daleko za Horizontem událostí (supr film, mimochodem).

Třetí série je docela vydařená zuboklapka a kolenotřaska, u které jsem měl docela nepříjemný bob z podivně neklidného hororového prostředí zavánějícího středověkou černou magií. "Irský ostrov" je vlastně asi to nejlepší, co nám TR Chronicles nabízí: epizodu ze života Lary, když byla ještě malá, mumii nedotčená náctiletá buchtíčka. Ve stylu hodně podobném Mladému Indymu Jonesovi se nám tu Lara předvádí úplně beze zbraní pouze se svým rozumem a čilou akrobatickou obratností. [\[Tomb Raider 5 překlad scén\]](#) Trojitá salta vzad, okořeněná novou možností chůze po provaze a následující po odvážných skocích z rozhoupaných lan, jsou zde dovedena k naprosté dokonalosti. Z obyčejné ženy by se při takovýchto lapáličích vysypaly snad i venušiny kuličky, ale mladička Lara se cítí tak pevná v kramflecích, že by si během toho klidně i zapálila cigaretu. Poslední série odehrávající se v již zmíněném mrakodrapu připomíná tak trochu Half-life říznutý filmy Past nebo Matrix a mohla by být i docela v pohodě, nebýt několika vážných bugů v programu a hlavně do herního nebe volající obtížnosti, což prosím říká člověk, který všechny ostatní Tomb Raidery dohrál poměrně bez problémů až do konce. Mrakodrap v TR Chronicles je prostě a jednoduše peklo, které mě mnohdy ani nebavilo hrát, protože jsem obrazovky SAVE a LOAD viděl skoro častěji než samotnou Laru. Ještě že bylo tohle poslední akční martyrium okořeněno nezvyklými novými zbraněmi (například sniperkou se zaměřovačem přepínatelnou na kulomet) a možností plížit se za postávajícími strážemi na způsob Thiefa - jinak bych to snad celé vypnul a vrátil se k novému Star Treku: The Fallen, který je také 3D akční hrou viděnou z ptačího pohledu, ale kupodivu je mnohem zábavnější.

Ach jo, tak jsem konečně jednou taky, i když nerad, pošpinil Laru. Myslím si, že fakt, že i tak skvělá série, jako je Tomb Raider, skončila v takové komerční šarpaně, je docela alarmující. Ne že bychom s tím mohli něco dělat - názory nás, pravidelných hráčů, už dávno nikoho nezajímají. [\[Tomb Raider 5 soundtrack\]](#) To ovšem neznamená, že bychom měli držet zobák, když nám někdo cpe břechy, že ano, pane Eidos?

Andrej Anastasov

- Autor: Andrej Anastasov, [Level](#)
- Vydání: prosinec 2000
- Článek je majetkem [Burda Praha](#)