

Tomb Raider Chronicles

Společnost Core Design se s Larou Croft loni dostala do podobné situace, jako kdysi sir Arthur Conan Doyle se Sherlockem Holmesem. Stejně jako Doyle náhle přeřel životní nit mistra dedukce soubojem s profesorem Moriartym u Reichenbašských vodopádů, tak v samotném finále čtvrtého dílu hry Tomb Raider nechala svoji zteplou fešandu pohřbit v egyptských pyramidách - a oděla tak její fanoušky po celém světě do smutečného roucha. Avšak obdobně jako byl Doyle nakonec nucen pod nátlakem čtenářů, pod vlivem skutečnosti, že jím smyšlená postava začala žít vlastním životem, i pod vidinou nemalého honoráře ustoupit a svého hrdinu opět vzkřísit (zprvu jen "dodatečnými" memoáry, poté s triumfálním návratem), tak i Core Design - zřejmě pod tlakem ekonomicky nejistého distributora Eidos Interactive - předložil pátou, "vzpomínkovou" část série [Tomb Raider Chronicles](#). Ta začíná jen několik lýdnů poté, co Laru zasypala pyramida, dušičkově pošmournou a deštivou sekvencí, během níž jsou k pomníku dobrodružky položeny smuteční věnce. Po pietním a letu se tři její nejbližší přátelé odeberou do rodinného sídla Croftů a začínají vzpomínat na její dosud nepublikované eskapády (chronologicky tedy jde o přímé pokračování předchozí hry, formálně postavené na metodě ; flashbacku).

A tak zatímco Lařin bývalý mentor (a poté protivník) Werner Von Croy, sužován výčitkami svědomí a odpovědností za aristokratickou smrt, v Egyptě horečnatě provádí vykopávky na osudovém místě (vše se odehrává po zádušní mši, tedy nikoliv po skutečném pohřbu, protože tělo Lary Croft se - znovu ve shodě se "skonem" Holmese - nenašlo), francouzský archeolog Jean Yves, statý sluha Winston a irský kněz otec Dunstan se myšlenkami truchlivě vracejí do minulosti. První epizoda (Rome), ve které Lara hledá kámen mudrců, se odehrává v římských ulicích, v zákulisí opery a ústí až v podzemí Colossea. [\[Tomb Raider 5 příběh\]](#) Lara se během pátrání setkává s gangstery, s nimiž měla co do činění v úplně prvním dílu celé série: s texaským zabijákem Larsonem a s jeho francouzským kumpánem Pierrem, tedy se dvěma nohsledy proradné obchodnice Jacqueline Natla. Ve druhé části (Russian Base) Lara za asistence svého druha Jeana Yvese pronikne na ruskou základnu a poté do útrob ponorky, neboť její mafiánská posádka se snaží zmocnit magického, bájeslovného a mocného artefaktu Spear of Destiny. Ten je ukrytý ve vraku v roce 1945 potopené nacistické ponorky... Koho potěšila Lara jako roztomilé teenagerské poupátko v tréninkovém prologu ve hře Tomb Raider: The Last Revelation, setká se s ní ve sladkých šestnácti opět, a to ve třetí epizodě (Black Isle), zasazené do strašidelných kulís bezbožného irského ostrova. Lara se na něj dostane potajmu schovaná v loďce duchovního pastora otce Dunstana, který sem přijel vymítat zlé síly. Finální příběh (Tower Block) je zasazen do prostředí hi-tech věžáku, plného komplikovaných systémů: Lara tu za pomoci afro-amerického hackera Zipa hodlá ukrást drahocenný artefakt Iris, takže ten, kdo hrál Tomb Raider: The Last Revelation, již tuší, že se tu objeví i Werner Von Croy...

Každá epizoda je zasazena do odlišného prostředí a místy vyžaduje různou strategii. První příběh (do nějž je stejně jako loni implantován "povinný" výcvik) je "klasický" Tomb Raider ve své lineárnosti jako by byl návratem k prvnímu dobrodružství. Jde o nejnudnější část hry, která může leckoho otrávit, neboť se v ní neseťkáme s ničím jiným, než co si fanoušci Lary zakusili již mnohokrát a v podobných kulisách. Hádanky jsou omezeny na hledání různých spínačů a na skládání roztroušených "klíčů" od zavřených dveří, což je ztíženo časově limitovanými mechanismy, pátráním pod vodou nebo výpady protivníků - starověkých gladiátorů, exotické zvěře a ozvlýchlých soch (likvidace chobotnicového bossa je ovšem pěkný naschvál). "Ponorková" část svou atmosférou zpočátku připomíná Akta X - především dvojevizodu Piper Maru/Apokryfy ze třetí série, v nichž též figuruje tajemný vrak ze 2. světové války, z něhož vyzařuje paranormální síla. Lara musí (i beze zbraní) proniknout přes ruské vojáky tam a zase zpátky (což připomene hru Indiana Jones and the Infernal Machiné) a plazit se ocelovým labyrintem, což ozvláštňuje jen časově limitovaná vsuvka hlubinného ponoru. Přítomnost Jeana Yvese (archeologa a agenta v jedné osobě, známého z Tomb Raider: The Last Revelation) není nijak určující, zajímavější je postava admirála Jaroffjeva: mořského vlka, jenž se jeví jako nepřítel (plní svoji službu), nakonec ale Laře zachrání život (znechucen tím, že matičku Rus po rozpadu Sovětského svazu ovládla mafie).

Třetí epizoda je atypická především tím, že hlavní hrdinku ovládáte bez jakékoli zbraně (Lara je ještě nezletilá), a jde tudíž o tyzí "adventurování", v němž se nestřílí, ale řeší se puzzly nebo se akrobaticky překonávají nástrahy (jako v oblasti Area 51 ve třetím dílu). [\[Tomb Raider Chronicles překlad scén\]](#) Vedle další nové postavy v sérii - irského duchovního a vymítače démonů, jenž je na deštivém, nehostinném místě nucen bojovat se sedm set let sta tím duchem kozáckého jezdce - zde účinkuje v mladší podobě také Lařin sluha Winston. Závěrečné dobrodružství je krokem do neznámého světa - místo starověkých ruin či archeologických památek je Lara obklopena nejmodernější technologií. Vizualně je příběh inspirován sci-fi Matrix a Lara se musí chovat nejen akčně, ale i "kradmo". A stejně jako titulní hrdina zlodějské adventury Thiefse občas nepřítelům musí vyhýbat či je bezhlučně likvidovat (ke slovu přijde dokonce hadřík s chloroformem). I proto si Lara najala komunikačního specialistu 25pa, jenž jí pomáhá v orientaci pomocí miniaturního přijímače (podobně jako Sean Connety instruoval Catherine Zetu-Jones v lupičské romanci Past).

O páté části série lze víceméně říci to samé, co o datadisku ke třetí hře The Lost Artefact zřejmě má jen zkrátit a finančně zhodnotit čekání na "Tomb Raider Next Generation", který by se měl na novém enginu objevit koncem roku a který by fenomén Lary Croft měl přenést do jiných dimenzí (to je také klíčový důvod, proč byl k vlastní hře přiložen bonusový disk s firemním editorem úrovní teprve nyní). Všechny čtyři příběhy jsou až nečekaně krátké - dokonce méně rozsáhlé než datadisky k prvním třem hrám (s výjimkou druhé epizody, jež má čtyři úrovně, mají ostatní příběhy jen tři levely). Dohromady má hra méně pater než jakékoliv předchozí Lařino dobrodružství, což jistě není jen reakce na to, že se někteřím

hráčům předchozí díl zdál příliš dlouhý a komplikovaný. Hra totiž působí značně uspěchaně: ještě na E3 se o jejím vydání hovořilo jen neoficiálně (pátý Tomb Raider měl mít pevnou vazbu na děj filmu, ale vzhledem ke skutečnosti, že se téměř každý týden přepisoval scénář a hra by vyšla půl roku před premiérou, se od toho upustilo). To vše se projevuje v různých nedotaženostech (například nejsou k dispozici klávesové zkratky pro volbu zbraní), v nepůvodních a řídkých scénářích, obsazení statých "známých" postav či ve skutečnosti, že zteplá aristokratka tentokrát nedrandí v žádném vehiklu.

Tomb Raider: Chronicles se tak jeví už jenom jako nadbytečný díl série. Nejen proto, že je hra menší a snadnější než předchozí části, ale především z toho důvodu, že vnáší (s výjimkou čtvrtého "letopisu") jen pramálo nového do akčně adventurního žánru ročník '96. Je dráždivé spatřit copatou ostrostřelkyni v rozličných kostýmcích (kromě klasické zelené kombinézy a ustřížených hnědých šortek se představí i v zimních maskáčích a roztomilém kulíšku anebo v černém, lesklém a přiléhavém latexovém oblečku a v černých brýlích á la Carrie-Anne Mosse ve filmu Matrix), ale to je přece jen trochu málo. [Tomb Raider 5 soundtrack] V každé předchozí hře sice Lara hopsala, střílela, šplhala, plavala a metala salta i kotouly, programátoři jí však s každým novým dílem přidávali další a další nové pohyby. Ty se však nyní omezily pouze na nepříliš inovační chůzi po provaze (stačí pouze držet směrovou šipku a občas - když slečna Lara zavravorá - žuknout na levou nebo pravou klávesu) a na gymnastické ručkování po pomyslných "bradlech". Na druhou stranu téměř všechny pohyby (s výjimkou toporného plazení v pokleku) jsou jako vždy skvěle - tj. plynule, ladně a přesvědčivě animovány a ovládání je téměř bezchybné. Především ve srovnání se žánrově příbuznými hrami jakými byly Prince of Persia 3D, Fort Boyard -The Quest či nekriticky nadhodnocený Indiana Jones and the Infernal Machine.

Oproti minulosti má Lara rozšířenou interaktivitu s okolím: může nyní lépe prohledávat různé registry a zásuvky a je vybavena i pohybem pro záškodnický boj zblízka (nepřátelská AI reaguje na její kroky). V inventáři Lary občas cosí nového najdeme: kromě klasických bezedných pistolek, uzi a brokovnice má k dispozici i ostřelovací pušku a "vystřelovač" kotvy s lanem, který jí umožňuje překonat propasti. Dalekohled je v poslední části nahrazen soupravou s infračerveným režimem (díky které vidí laserové paprsky a může komunikovat se Zipem) a v "ponorkové" misi musí navíc využít speciální výstroj pro extrémní hloubky (včetně torpédových návnad). Na Tomb Raider Chronicles nejvíce potěší tradičně efektní animace (každý příběh začíná FMV sekvencí a ta první, vsazená do hlediště římské opery, přes jejíž pódium Lara prchá, je jedna z nejuchvatnějších, jaká se kdy v sérii objevila). Důraz je opět kladen na "filmovost" hry: animace různé délky jsou v rámci každé epizody znovu zcela přirozenou součástí jednoho nepřerušovaného dobrodružství, nebož jsou nastříženy přímo mezi interakci. Vizualně ovšem není tento interaktivní film "vyhlazený" jako minule (zejména osvětlení může na některých grafických kartách způsobovat nevábné efekty) a s výjimkou Lary mají další postavy v animacích nehezke, ostře řezané kontury. Hra běží zcela plynule ve vysokých rozlišeních, odstraněny ale nebyly dávné grafické bolesti: především Lařino pověstné "zasekávání" se do zdi či uchytávání se za nízké stropy.

Před čtyřmi lety byl Tomb Raider právem považován za průkopníka a špičku svého žánru. Problém je ovšem právě v oněch čtyřech letech - během té doby kdysi revoluční software postupně zastarával a přešlapoval na místě, aniž by se mu dostalo jiných vylepšení než jen kosmetického charakteru. Žánr akční adventury se navíc posunul obrovsky kupředu a pro Core Design a Eidos Interactive již mělo být dostatečným varováním značně rozpačité přijetí hry Tomb Raider: The Last Revelation. [Tomb Raider Chronicles videonávod] Ta v sobě sice koncentrovala to nejlepší ze třech předchozích dílů a dovedla vše k dokonalosti, ale jasně definovala i své limity. Pátý díl, který se podobá spíše čtyřem datadiskům v jednom balíku než plnohodnotné hře, už zjevně nemá šanci obstát před nastupující konkurencí, nebož postrádá něco opravdu vzrušujícího - většina hráčů si proto za svoji virtuální přítelkyni do nového tisíciletí zvolí spíše agentku Kate Archer, ústřední hrdinku špionážní hry No One Lives Forever. Stvořitelé Lary Croft tímto matným epilogem své rentabilní chráněnce tak jen paradoxně znesnadnili terén pro její pečlivě připravovaný comeback.

E. A. Severín

- Autor: E. A. Severin, [Gamestar](#)
- Vydání: únor 2001
- Článek je majetkem [IDG Czech a.s.](#)