

Tomb Raider: The Angel of Darkness

V pořadí již šestý díl (jo, to to letí, pánové a dámy) veleúspěšné herní série Tomb Raider je na světě. [\[Tomb Raider Angel of Darkness\]](#) Posledních pár měsíců jsme nemluvili a hlavně nepsali o ničem jiném tolik jako právě o novém dobrodružství binární krásy Lary Croft. Z jednoho prostého důvodu - Lara při svém pátrání zavítala do České republiky, jmenovitě do jejího hlavního města. A jak to celé dopadlo?

Vezměme to ale od začátku. Předně tedy, Lara žije! Ti z vás, co sledujete její dobrodružství pravidelně, to zřejmě překvapí. Ano, TA, jež na konci čtvrtého dílu zemřela před očima přítele-nepřítele-přítele Wernera Von Croye, a TA, na niž jsme útržkovitě vzpomínali v díle pátém, je opět mezi živými. Aleluja! Trochu mě však zarazilo, že jsme všichni postaveni před takto hotovou věc bez nějakého většího vysvětlení. Na konci minulého dílu sice byla narážka v závěrečné animaci v podobě nalezeného Lařina batůžku, ale skok po hlavě do nového příběhu, jako by se nechumelilo? To je přinejmenším zvláštní. No musíme se tedy smířit s tím, že nám způsob záchrany života Lary Croft zůstane tajemstvím. Naštěstí nové příběhy čekají. A nebude jich málo, někde jsem zaslechl, že tým Core Design má v šuplíku již něco okolo patnácti scénářů...

Šesté pokračování, opět tedy se skutečnou Larou a ne pouze s tou ze vzpomínek, začíná poněkud nešťastnou smrtí Wernera Von Croye, ze které francouzská policie viní samozřejmě Laru. Příběh tak začíná honičkou po pařížských uličkách a dvorech. Na Laru jsou ale policisté krátkí, a tak se můžete pustit do pátrání na vlastní pěst. Po několika málo rozhovorech je vám poodhaleno, proč jste byli přilákáni právě do Francie a proti komu bojujete o osud celého lidstva. V pařížském podsvětí, kterému vládne tlustoch Louis Bouchard, se dozvídáte o zvláštních vraždách, kdy jsou nalezena těla s částmi pokrytými kovem. Čím více informací získáváte, tím hlouběji se zaplétáte do příběhu staré sekty alchymistů, kteří chtějí pomocí pěti takzvaných Obscura Paintings - zvláštních malých obrazů ze čtrnáctého století - přivést znovu k životu vyhynulý živočišný druh. Samozřejmě nebezpečný. Biologie, morfologie a alchymie, spojené s nejmodernějšími technologiemi, jsou teď vědeckými oblastmi, okolo kterých se hra točí. Už ne archeologie. A jako na potvoru jsou laboratoře v podzemí Strahova, kam vás pátrání později zavede.

Poslední Tomb Raider je poutavý, poukazující s daleko větší vahou než kdykoliv předtím na příběhovou část hry. Mně osobně právě toto vyhovovalo. Dokonce bych snesl ještě více adventurních prvků, ale autory a jejich neochotu zčistajasna měnit zaměření celé série chápu. Na co jsem se ale vysloveně těšil a potom z toho byl vcelku zklamán, byla takzvaná zlodějská část hry. Představoval jsem si to, notně masírován všemožnými médii, podobně jako druhý díl Metal Gear Solid. Už už jsem viděl Laru pohybující se se Snakeovou elegancí a mrštností a likvidující všechny nepřátele v tichosti, ze zadu, bez jediného výstřelu. No jo, ale život nám občas naše představy boří, jako by se v tom vyžíval a dělal to naschvál. Ač se Lara dokáže pohybovat potichu, trochu příkrčená, plížit se podél zdi a opatrně a v rychlosti nahlížet za rohy, design hry a jednotlivých levelů je pro tyto účely naprosto diletantský. Jednak vás k tomu, abyste nepřátele odstranili elegantně a v tichosti, nic nenutí, spíše naopak. S pistolí vyřídíte hlídače na dva nebo tři výstřely. A přitom postupem - rozsvít světlo na chodbě, schovej se do místnosti a počkej, až se vrátí bude vracet - šíleně riskujete. Druhá a daleko zásadnější nedotaženost v tomto směru je již zmiňovaný design levelů. Většina hlídačů v Louvru stojí čelem ke zdi a ani se nehne. Ať se na mne autoři nezlíbí, ale to spíše nabádá k tomu je nejdříve střílet do nohou a pak vyzkoušet, zde je "překvapíte" ze zadu. No, opusťme toto téma. Jestli čekáte od šestého pokračování Lařiných dobrodružství především stealth akci, tak na to určitě zapomeňte. Určitě nechci, aby to vyznělo, že celá hra je špatná, to rozhodně ne. Naopak. Je zábavná, dobrá a výborně vypadá, jenom se nepovedla tato "cesta", ale tou jít nemusíte. Klasický Tomb Raider plný skákání, puzzlů a krásných interiérů je tu stále. A podle mého názoru ještě lepší - alespoň zpracováním určitě - než kdy předtím.

Když jsem nakouzl ovládání, vynecháme-li příkrčená a schopnost plížit se podél stěn, zůstane ještě něco málo pohybů, které má Lara ve svém repertoáru - sprint, vykopávání dveří nebo šplhání po laně i s nohama nahore. Navíc je zde jakýsi vývoj jejich základních vlastností, jako je síla nebo rychlost. V zásadě to není k ničemu jinému než k jakémusi umělému prodlužování hry. Rozdíl mezi tím, jak běháte na začátku hry a na konci, je v zásadě nicotný. A co myslím tím umělým prodlužováním? Uvedme to na příkladu. Na začátku hry jdete chodbou zakončenou dveřmi. Zkusíte je otevřít a nepovede se to, nemáte dostatek síly. Jdete dál, například v polovině celé úrovně jsou druhé dveře, ty se vám podaří vyrazit a zároveň vám tím vzroste síla. Síla na vykopnutí dveří na začátku úrovně. Tímto malým trikem, prezentovaným navíc jako "RPG prvek", se prodlužuje herní čas. Abych byl ale spravedlivý, musím dodat, že z valné většiny je to použito jen na věci (dveře, posun beden atd.), za kterými pak jsou jen bonusy v podobě lékárníček, nábojů nebo cenných předmětů. Takže nic zásadního.

Abych ukončil tok připomínek na nedostatky nebo věci, které nejsou tak úplně podle představ většiny hráčů, musím se ještě zmínit o neohrabanosti ovládání - věc, která naprosto nepochopitelně není vyladěná. Otáčení postavou a začátky pohybu, první dva kroky jsou zvláštní. Přirovnal bych to k pohybu v kádi medu. Samotný běh, skoky nebo šplh po žebříku je fantasticky zpracované, ale první krok dva, na to si budete dlouho zvykat. Běh po schodech, respektive otáčení se na schodech je totálně nepřesné (pouhým klepnutím se otočíte o cca padesát stupňů). Ale lze si zvyknout.

Tím jsem, alespoň doufám, vypotře- boval všechna negativa zatím posledního dílu Tomb Raidera a teď už se budeme věnovat jen příjemným věcem. Co je opravdu výborné, je technické zpracování a grafika. Můžete namítnout, že to je

technologickým vývojem počítačů přirozené, ale není to tak docela pravda. Ano, technologický vývoj to dovoluje, ale neudělá to za vás. Model a animace Lary a vlastně i ostatních postav je detailní, daleko realističtější než kdy předtím. Kdo neviděl animaci Lary, jak leze po žebříku, jako by nežil. Textury jsou parádní, například pohled na písek v jedné z jam s kostlivcem dole mě vyloženě zarazil. A upozorňuji, že grafickou kartu už mám pul roku stejnou, takže to není tím, že bych poprvé viděl FSAA nebo antialiasing v akci. Velice povedený, ve smyslu klasického Tomb Raidera - tedy skoky, šplhání po okapech, posouvání beden a kvádru, puzz-ly a podobně - je design levelu. Jsou lokace, které vás vysloveně příjemně překvapí. Jeden příklad za všechny - diskotéka v pařížských uličkách. Abyste se dostali ke střeše, musíte zapnout diskotéková světla zavěšená na konstrukci pod stropem. Celý sál začne blikat, hrát příjemný popík, a tak vám čas trávený klasickou ukázkou Lařiných dovedností - přeskoč, přelez a klidně i podlez - příjemně ubíhá. Na své si přijdou i ti, co milují vyslovené "tombrailerovské" akce. V Chrámu čtyř ročních období musíte ve čtyřech různých komnatách sebrat diamant daného období, takže na vás čeká přeskakování po plošinkách nad lávou, plavání v obrovském vodním labyrintu, opatrné přešlapování v místnosti s propadající se podlahou nebo balancování na pohyblivých kulech v místnosti, kde šíleně fouká, že vás to až odhazuje. Jedním slovem paráda. Pro lidi, co mají a vždy měli rádi Tomb Raidera.

Jak ohodnotit šestý díl série jsem rozvažoval opravdu dlouho. Velká část lidí i médií tento počín Core Design poslala do horoucích pekel s označením "nej- horší, co jsme kdy s Larou viděli". Osobně si myslím, že to je zaslepený postoj. Uznávám chyby, které hra má, a také jsem vám je podrobně popsal. Ale lidé, kterým se Angel of Darkness nelíbí, v podstatě nadávají hlavně na to, že hra nepřinesla nic nového. Ale co čekali? Já jsem od této hry chtěl poutavý příběh a akci a la Tomb Raider. A to jsem dostal. Se vší parádou a náramně jsem se u toho bavil. Naštvalo mě pár věcí, nejzásadněji styl ovládání, a proto hru hodnotím hůře než výborné tituly, ale i tak je dobrá a zábavná. A není na jedno odpoledne, což je v dnešním trendu jednoduchých a hlavně krátkých akcí velké plus.

Jan Herodes

- Autor: Jan Herodes, [Level](#)
- Vydání: srpen 2003
- Článek je majetkem [Burda Praha](#)