

# Tomb Raider

Fascinující trojrozměrné dobrodružství Lary Croftové.

Na podzimní mezinárodní výstavě herního průmyslu ECTS v londýnské Grand Hall Olympia byl Tomb Raider díky krásným manekýnkám v přiléhavých tričkách a šortkách a s pistolí v ruce jedna z nejviditelnějších her. Takovému kalibru nebyl schopen konkurovat ani Nihilist se svými originálními nápisy modrou rtěnkou na všech zrcadlech na pánských i dámských záchodcích. Na dámských toaletách jsem samozřejmě nebyl, odtud to mám pouze z doslechu. EIDOS, firma, která Tomb Raider distribuuje, zvolil opravdu dobrou taktiku. Nikdo z obchodníků ani novinářů, nás s Lewisem nevyjímaje, nebyl schopen odolat a na Tomb Raidera se alespoň podíval. Už tehdy jsme konstatovali, že jestli se hra s takovou grafikou a zpracováním bude hýbat i na našich počítačích a ne na nadupaných výstavních mašinkách, bude to bomba. [\[Tomb Raider demoverze\]](#) O to více a hlavně příjemně jsem byl překvapen, když jsme hru dostali do redakce, já ji strčil do mechaniky a zjistil, že je hratelná ve vysokém grafickém rozlišení i s plnými detaily na průměrném Pentiu. Neuvěřitelné!

"Tak takhle měl vypadat Fade to Black. Inteligentní kamery, rozmanité a propracované pohyby hlavní hrdinky Lary a hlavně naprosto dokonalá atmosféra a hratelnost. To je Tomb Raider."

Hlavním hrdinou hry překvapivě není ani žádný nepřemožitelný svalovec či karatista, ale něžné stvoření jménem Lara. Na otázku, proč se autoři rozhodli pro hlavní hrdinku a ne hrdinu, odpověděli, že mužů jako hrdinů už bylo ve hrách moc, tak proč by nemohli jednou udělat hlavního hrdinu z ženy. Lara však není ani náhodou tak bezbranná jak si určitě všichni myslíte. Díky své povaze, gymnastické průpravě a stylu života se vyrovná a dokonce i překoná leckterého z mužů.

Ale asi bych vám měl Laru trochu přiblížit. Lara Croftová, dcera lorda Henshingly Crofta, byla vychovávána již od narození jako aristokratka. V jejích jednadvaceti letech, těsně po skončení studií, se Lara zasnoubila. Přesnější ale možná bude, když řekneme, že byla zasnoubena. Doba svatby se neodvratně blížila. Na její cestě domů z lyžařského výletu se však nad Himalájemi zřítilo letadlo. Lara jako jediná zůstala naživu a aby přežila v tak nehostinném kraji, lán světa od jejího domova, musela se naučit být závislá pouze na sobě a svém důvtipu. O dva týdny později se dostala do vesnice Tokakeriby a odtud potom domů. Její zážitky z Himalájí však měly hluboký dopad na její psychiku. Od té chvíle nebyla schopná snášet tu tísnivou atmosféru nejvyšší třídy britské společnosti a uvědomila si, že tohle není život pro ní. Začala tedy stále častěji cestovat a vyhledávat nebezpečná dobrodružství. Až teprve nyní se cítila skutečně naživu. Během osmi nadcházejících let cestování nabyla detailních vědomostí o starobylých civilizacích a vrhla se na psaní o jejích neobvyklých výletech. Proslavila se zejména tím, že objevila několik starobylých, archeologicky velice zajímavých míst a vydala několik desítek poutavých cestopisů.

Děj hry Tomb Raider začíná v okamžiku, kdy Laru kontaktuje a najme mocný syndikát Natla, aby našla mýtický artefakt zvaný Scion, který po sobě zanechala dávná civilizace Inků. [\[Tomb Raider příběh\]](#) Jako každý správný hrdina, pardon, v tomto případě hrdinka, však brzy Lara prokoukne, že je syndikátem pouze využívána a pustí se do pátrání na vlastní pěst.

Teď už ale konečně ke hře samotné. Tomb Raider je zpracováním poněkud netradiční 3D akční hra, nejvíce podobná starému Fade to Black nebo trilogii Alone in the Dark. Stejně jako v těchto hrách je v Tomb Raiderovi použit stejný systém zobrazování kamerami, které zabírají postavu vždy z toho nejlepšího úhlu pohledu a styl vektorové grafiky. Narozdíl od výše zmiňovaných je Tomb Raider doveden k dokonalosti. Systém kamer a zobrazování je daleko inteligentnější a jen velice, ale velice zřídka se stane, že Laru nevidíte. O takovémhle přepychu jste si ve Fade to Black mohli nechat jenom zdát. Tam vám hlavní hrdina mizel z obrazovky poměrně často. Stejně jako se zlepšily kamery, zlepšila se i inteligence nepřátel a to zejména lidských. Od opice, netopýra či krokodýla samozřejmě nemůžete čekat, že by se schovával za sloupem a vyčkával na vaši chybu, ale od lidí ano. Lidské bytosti jsou jako nepřátelé opravdu nepříjemní a to nejenom díky střelným zbraním. Velký teranosaurus v údolí sice vydrží hodně, ale není problém se schovat do prvního skalního výběžku, kam se nedostane. S touto taktikou si na lidské nepřátele nepřijdete.

Autoři hry v rozhovoru sami přiznali, že za předlohu Tomb Raidera si vzali starého Prince of Persia. Bylo jim však jasné, že v takové záplavě nových her jako je teď, nemá klasická dvojrozměrná skákačka nejmenší šanci. Proto se rozhodli přidat třetí rozměr. Fade to Black se o něco podobného také pokoušel, ale pohyby postavy byly velice omezené a na rozdíl od Prince prkenné. Laru ovšem autoři rozpohybovali velice kvalitně a stejně jako Princ jsou její pohyby ladné a plynulé. S přidáním třetího rozměru navíc přibyla možnost uskakování do stran. [\[Tomb Raider cutscény\]](#) Pohyby Lary jsou opravdu rozmanité a abych vám pravdu řekl, ze začátku jsem s Larou pobíhal a poskakoval po jejím domě, speciálně vybaveném k natrénování pohybů, jen pro radost. Dělal jsem salta vpřed i vzad, ručkoval po římsách, uskakoval, sjížděl po šikmých plochách, dělal kotouly a zvláště pak plaval, potápěl se a skákal šipky do vody ze skalních převisů. To je opravdová nádhera. Bohužel to není na obrázcích patrné, protože jsou statické, ale věřte mi. Ta atmosféra ze hry, z Lařiných pohybů, je fantastická. Ještě u žádné hry jsem se nedokázal zabavit pouze tím, že jsem jen bezmyšlenkovitě běhal a skákal.

Samozřejmě, že by takového efektu nemohla hra docílit se špatnou grafikou. Graficky je Tomb Raider taky dokonalý. Vektorová grafika se spoustou rozmanitých a realisticky vyhlížejících textur je ve vysokém grafickém rozlišení krásná. [\[Tomb Raider screenshoty\]](#) Z dálky dokonce ani nepoznáte, že tam, co vidíte sněhem za váty roh, není svah. Potom to občas skončí

tvrdým nárazem do zdi, ale postupem času si zvyknete a prostor začnete vnímat přesněji. V klasickém rozlišení už grafika není tak dokonalá, ale také to ujde. PC verze nepotřebuje 3D kartu, ale samozřejmě, že ji podporuje. U verze na PlayStation a Saturn se o plynulosti nemá cenu ani zmiňovat. Tam s tím problémy nejsou. Všechny postavy byly tvořeny a rozpohybovány v 3D studiu. Co jsem na hře ocenil, je architektonická propracovanost prostor. Když vejdete do chrámu Inků, není tam strop vysoký dva metry jako v paneláku, ale ční tak vysoko, že na něj pomalu ani nedohlédnete. Stejně propracovaný je i systém chodeb v labyrintu, jeskyní a tunelů. Na tvorbu prostředí autoři vyvinuli speciální editor, kde zjednodušeně řečeno, stačí zadat pouze souřadnice, textury a světelné zdroje.

Tomb Raider jako hra se v podstatě skládá ze tří částí - řešení problémů, takzvaných puzzlů, plošinovky a klasické střílečky. Řešení problémů je stejné jako ve stovkách jiných her, například Ultima Underworld, Doom nebo Dungeon Master. Někde na stěně něco zmáčknete, odsunete, zatížíte nebo jenom přes něco přejdete a někde jinde se otevrou dveře, propadne podlaha či odsune zed. Samozřejmě, že se většina dveří nebo mříží otevře pouze na určitou a leckdy i velmi krátkou dobu, za kterou pak musíte stihnout na první pokus nemožné - doběhnout k nim. [Tomb Raider videonávod] Další částí hry je jakoby plošinovka, kdy s Larou přeskakujete leckdy i v několika set metrové výšce z jednoho sloupu nebo plošiny na druhou. Poslední částí je klasická střílečka, kdy dvěma pistolemi, později i brokovnicí, střílíte po všech nepřítelích od nejmenších, ale občas velice nepříjemných netopýrů, přes vlky, lvy, medvědy, opice, krokodýly a teranosoury až po mumie nebo lidi. Sice zde popisují části jednotlivě, ale neberte to tak, že nejprve skáčete, pak něco vyřešíte a potom si zastřílíte. To ani náhodou. Všechny tyto úkony, respektive části hry, se navzájem prolínají a perfektně doplňují. První úroveň, tedy čtyři zóny, jsou spíše seznamovací, kde se učíte s Larou pohybovat a máte čas vychutnávat atmosféru prostoru. Později, v dalších úrovních, si však na nedostatek střílení a akce nebudete stěžovat. Za to vám ručím.

Tomb Raider je velice rozsáhlá a poutavá hra. Svými čtyřmi úrovněmi, z nichž každá má v průměru čtyři zóny, vás zabaví zhruba na týden ustavičného hraní, stejně jako mě. Tomb Raider jsem dohrál a času jsem nelitoval. Dokonce mi ani nevadilo, že jsem ovládal ženu.

Doll

- Autor: Doll, [Level](#)
- Vydání: prosinec 1996
- Článek je majetkem [Burda Praha](#)