

# Tomb Raider II

Pokračování jedné z nejuspěšnějších her v historii - Tomb Raider s Larou Croft v hlavní roli. Na první pohled se vám bude zřejmě zdát, že druhý díl je naprosto stejný jako první. Nenechte se ale ničím a nikým zvíkat. [\[Tomb Raider II demoverze\]](#) Tomb Raider II je opět naprosto famózní hra, u které se nebudete nudit. Má jen jedinou chybu - Laře se netřesou... vždyť na to jsme všichni čekali jako na smilování boží!

Tak co, už se nemůžete dočkat nějakých informací? Prohledli jste si obálku a váš zrak, stejně jako zraky ostatních chlapů a kluků skončil na jednom jediném místě? Dvě nezkroutné, obrovské ehm, prrr... jé, jak to tak nějak... s... zabalit... y Lary Croft. Jó, tak ty už se staly velkou legendou, podpořenou dávíc fantastickým marketingovým tahem firmy Core Design - objevením "skutečné" Lary Croft, která si v inkriminovaných partiích s kreslenou (nebo modelovanou) předlohou v ničem nezadá. Celá tahle akce má docela zajímavou historii. Všechno to začalo zhruba před rokem vydáním prvního Tomb Raidera, který se okamžitě stal (díky naprosto novému pojetí) adeptem na nejlepší hru roku. To, že se jí potom hra skutečně v mnoha státech stala, necháme zatím stranou. Fakt, že byla hlavní hrdinkou hry žena, nikomu ani v nejmenším nevadil, spíše naopak. A aby Core Design zájem o hru ještě něčím podpořila, našla modelku podobnou postavě Lary ze hry. Měsíc na to se ale našla modelka nová, o něco málo ještě podobnější. A další měsíc znovu a příští zas. Skutečně poslední a doopravdy identická (celá redakce to muže odpřísáhnout, na ECTS jsme ji všichni viděli na vlastní oči, které už už vypadávaly z důlků) modelka, která se teď živí jenom tím, že je Larou Croft - hrdinkou počítačové hry (kam ten svět spěje? Hurá!). Také to byl jeden z důvodů, proč se poprvé v historii objevil motiv z počítačové hry na obálce časopisu, který s hrami nemá vůbec nic společného. Ale tím už odbíhám od recenze Tomb Raidera II, pro vás teď zřejmě daleko důležitější.

Zpět ke hře. Stejně jako v prvním díle, i ve dvojce je hlavní hrdinkou ona - přírodou velice štědře obdařená Lara Croft a příběh hry není prachspřstá nastavovaná kaše, ale velice zajímavá zápletka. Vše se točí okolo legendy čínské dračí dýky z Xianu, symbolu obrovské síly. Kdo ovládá dýku z Xianu, ovládá i obrovskou ničivou dračí sílu schopnou ničit celé armády. Proto vždy byla a je středem zájmu mocichtivých císařů, králů, rytířů a dokonce i úplně obyčejných lidí. [\[Tomb Raider II příběh\]](#) Proto je smrtící síla strážena řádem tibetských mnichů na bezpečném místě v blízkosti Velké čínské zdi. Ale je tohle místo opravdu bezpečné? O získání dýky z Xianu usilují tři strany. Lara je jednou z nich. A kdo jsou ty dvě zbývající? Možná je potkáte v Benátkách, Tibetu nebo ve vraku lodi na dně mořském. Nebojte, to poznáte sami. A už brzy, velice brzy.

Když jsem Tomb II poprvé viděl a hrál na ECTS, byl jsem trochu zklamán. Na úplně první pohled hra nepřináší nic nového. Grafický engine zůstává plus minus stejný a 3D akcelerátory podporovala jednička taky. Takže? Trocha zklamání. Ano, hra vypadala fantasticky, ale to dnes už nic neznamená. Ze by ale Core Design odflinkla takový titul, jakým je Tomb Raider? To se mi nechtělo věřit. Proto jsem se hodně těšil na to, až si budu moci Tomb II zahrát v klidu v redakci (nebo spíš doma, v redakci nikdy toho klidu moc není) a ponořit se tak naplno do její atmosféry. Teď je to asi tři hodinky od chvíle, kdy jsem Tomb Raidera II dohrál, a chci vám něco napsat o pocitech a dojmech, které na mě hra udělala, jak už jsem jednou říkal, na první pohled se Tomb II od jedničky moc neliší, ale je to opravdu jenom ten první a ještě k tomu velice letmý pohled, protože hned první level - hledání onoho "bezpečného" místa odpočinku dýky z Xianu, je tak těžký, zábavný a dynamický, že jsem ho hrál přes hodinu a půl. Napoprvé samozřejmě. Teď už by to nebyl žádný problém. A změny nebo (chcete-li) vylepšení? Tak zaprvé je to grafický engine, který zaznamenal velké změny (na první pohled přehlédnutelné, ale jinak velice efektní a potřebné) jako stínování a hra světla, rozmanitější a detailnější textury, větší rozsah barev a především vylepšené přepínání úhlu zabírajících kamer. [\[Tomb Raider II screenshoty\]](#) Podle slov hlavního programátora projektu Gavina Rummeryho to byla jedna z nejnáročnějších věcí a i když si speciálně tohle vylepšení hned neuvědomujete, neuvěřitelně to hře přidá na dynamice. Věřte mi. Další vylepšení, která se mohou počítat mezi vylepšení grafická, je stínování a využití světelných zdrojů. To dává hře a designérům levelů opět mnoho dalších možností, kdy mohou, a pochopitelně to i udělali, vytvořit levely nebo jenom jejich části, v nichž je naprostá tma. Svítit můžete jenom světlicemi nebo trochu nešťastně i střelbou z pistole, ale při tom opravdu nic nevidíte. Světlicí, která vydrží asi dvě minuty, můžete svítit pod vodou, lze ji vhodit například do černé jámy, o které nevíte, jestli obsahuje smrtící ostny, nebo klíč potřebný k otevření dalších z mnoha dveří. Do grafických vylepšení spadají i přidané polygony použité na Lařinu postavu a textury jejího oblečení, takže v zimě má slušivý kožich do pasu a v podvodním levelu je oblečena do kevlarové vesty. A málem bych zapomněl na copánek. Lara si nechala narůst dlouhé vlasy a aby jí nepřekážely při jejích dobrodružstvích, spleťla si je do copánku, který za ní teďpoletuje a ve vodě plave.

Když už jsme u postavy hlavní hrdinky hry, nebylo by od věci seznámit vás s tím, co je nového v pohybech a ovládní. Takže. Lara má navíc hned několik pohybů - šplhání po zdech, ručkování po zdech se sítí, po knihovnách, po žebříčích nahoru a dolů (ne pouze po římsách) a boje pod vodou, kde máte k dispozici harpunu. Pistolou toho ve vodě opravdu moc nepostříháte. Díky většímu počtu polygonů, ze kterých je Lara složena, a většímu počtu animačních fází je fantastické i ovládní samotné. Lařiny pohyby jsou konečně daleko realističtější a hlavně zaplaťpánbůh i přesnější. Mezi nové pohyby by se dala možná počítat i zajímavá novinka, a to jízda v motorovém člunu a na sněžném skútru. Opět věci, díky kterým je hra bohatší a rozmanitější. [\[Tomb Raider II videonávod\]](#) Jeden malý příklad. Hned na začátku v Benátkách (však víte, to je takové to město, kde je víc vodních kanálů než silnic) se musíte jedním člunem rozjet přímo proti vodním minám před obrovskými vraty a za jízdy z něho vyskočit. Člun pak najede na miny, ty vybuchnou a uvolní vám cestu. Zatím ale jenom k zavřeným dveřím. Ty musíte ještě na druhém konci levelu otevřít. Bohužel jste limitováni časem, takže musíte naskočit co nejrychleji do druhého člunu, tím se rozjet na plný plyn proti mírnému svahu vedoucímu do proskleného můstku, efektně jím proskočit, prokličkovat

benátskými zákoutími a vítězně projet do dalšího levelu. V Tibetu můžete sněžným skútreem najíždět do lidí, ale nebojte, Carmageddon to není. Nové jsou ve hře i některé druhy zbraní, takže vedle klasické brokovnice a uzi je to právě harpuna, s tou můžete střílet a bojovat i pod vodou.

Secrets - tedy tajné chodby byste v Tomb Raiderovi II hledali těžko. Zde jsou řešeny jinak, a to třemi soškami draka v každém levelu, kamenným, jadeitovým a zlatým. Jestliže se vám podaří najít všechny tři, přidají vám na konci levelu nějaké střelivo. Vcelku užitečná věc, protože základní pistolkou moc neubližujete a do ostatních zbraní jsou potřeba náboje.

Všechno, co komu vadilo na prvním Tomb Raiderovi, autoři odstranili. Nejvíce lidí si stěžovalo na malou rozmanitost nepřátel, zvláště pak nepřátel lidských, ne zvířecích, potom na přílišnou uzavřenost prostoru a v poslední řadě pak na "hluchá" místa, kdy hráč s Larou běžel spoustou chodeb a nic se nedělo. Laňini nepřátelé v Tomb Raiderovi II jsou převážně lidé, a to s vylepšenou inteligencí. [\[Tomb Raider II překlad scén\]](#) Neženou se na vás zběsile dlouhou chodbou, kde máte dostatek času je zastřelit, ale hezky si na vás počkají. Na nedostatek nepřátel si rozhodně nikdo stěžovat nebude.

Svalovci s brokovnicí nebo žraloci, ti vám dokážou znepříjemnit život! Uzavřenost prostor je odstraněna velkým množstvím exteriérů - procházíte volnou přírodou, musíte šplhat po střechách domů nebo dokonce i obrovské benátské opery.

A teď se dostáváme k tomu nejdůležitějšímu. Hratelnost - alfa a omega všech počítačových her. Struktura hry Tomb Raider II se od prvního dílu v ničem neliší. I nadále je hra založena na vyhledávání, puzzlech a soubojích. Co jiného byste také chtěli nebo čekali? Když je něco skvělé, tak proč to měnit. Čím se ale Tomb II liší od prvního Tomb Raidera více než všechna grafická a jiná vylepšení dohromady, to je hratelnost. Dodávám, že naprosto famózní hratelnost. Spojením lepšího ovládání, přepínání úhlů pohledů, grafikou a hlavně designem levelů se autorům podařilo vytvořit hru, která ani tak nekopíruje svou předchůdkyni, ale dovádí ji k naprosté dokonalosti. Tomb Raider II je opravdu hra, u které se nebudete nudit. Přestože jde "pouze" o druhý díl, zaslouží si velice vysoké hodnocení. Určitě se najde někdo, kdo se mnou nebude souhlasit, ale v tom případě hrál Tomb Raidera II maximálně půl hodinky a díky své neschopnosti dostat se dál ho to přestalo bavit.

Jan Herodes

- Autor: Jan Herodes, [Level](#)
- Vydání: listopad 1997
- Článek je majetkem [Burda Praha](#)