

Tomb Raider The Last Revelation

Po pěti tisíci letech ožívá ve stínu pyramid pradávná hrozba nejničemnějšího z egyptských bohů. A to je čas, aby se do země faraónů znovu vrátila Lara Croftová...

Jedno staré arabské přísloví praví, že všechno na světě má strach z času, jen čas má strach z pyramid. Od roku 1996 však pyramidy mají strach z Lary Croftové - z neohrožené aristokratické archeoložky s těmi nejbujnějšími mírami, jaké kdy počítač stvořil. Křemíková sestra Indiány Jonese, o níž se právem říká, že je prsatější než Pamela Andersonová a moudřejší než yoda, se prostřednictvím čtvrté (a snad nikoli poslední) části série akční adventury Tomb Raider - tentokrát s podtitulem The Last Revelation - vrací do země faraónů potřetí.

Poprvé mezi egyptské pyramidy zabrousila hned v pilotním díle série o vykradačích hrobek a podruhé se k Nilu vrátila na prvním datadisku Unfinished Business, na kterém si to rozdávala s mumii a kentaury. Nyní má copatá ostrostřelkyně v ustřížených hnědých šortkách a zelené kombinéze však před sebou zjevně nejnáročnější, nejsložitější a nejosudovější dobrodružství, jehož kořeny musí hledat v pradávných mýtech a legendách.

Lara Croftová objeví v poušti tajnou hrobku a při jejím průzkumu bezděčně vypustí do světa strašlivé Zlo, jež naplňuje dávné proroctví o moru, který celému lidstvu způsobí zkázu a uvrhne je do temnot. Podle starověké egyptské legendy do této hrabky totiž před pěti tisíci lety uvěznil nebeský egyptský bůh Hor svého zákeřného odpůrce a uzurpátora - boha zla, války, bouře a pouště Suteha. [\[Tomb Raider 4 příběh\]](#) A tak se Lara znovu musí vydat do těch nejspletitějších katakomb, jaké kdy lidstvo poznalo, a prolézt nejtajuplnější krypty, prošípané záhudnými bludišti, důmyslnými mechanismy a smrtonosnými pastmi, aby Sutehovu sílu zneškodnila a zachránila svět před armagedonem. Při svém boji s časem i osudem je však sledována fanatickým kolegou Wernerem Von Croyem, jenž ji sice kdysi ještě jako teenagera zasvěcoval do tajů archeologie a exotických cest, nyní však touží ovládnout znovuzkříšené strašlivé tajemství...

Čtvrtý Tomb Raider - stejně jako předchozí tři díly a dva datadisky - znovu slučuje několik typů her. Prvky "indianajonesovské" adventury zasazené do uchvacujících lokalit, které s sebou přinášejí řešení zapeklitých logických hádanek, akční střelky a klasické skákačky, která jak způsobem ovládnutí, tak typem překážek a léček v 3D grafice navazuje na "plošinovku" Prince of Persia (máme na mysli první dvě části, nikoli onu hrůzu z letošního roku, která se marně pokoušela okopírovat svoji trojrozměrnou "žákyni"), jenže novinek je tu nespočitatelné: nejde zdaleka jen o to, že se Lara už nebude harcovat po různých lokalitách a že tudíž přestane mít zmatek v měnících se časových pásmech, protože se příběh odehrává v jedné jediné zemi. Nejnovější pokračování je esencí nejlepších elementů ze tří předchozích dílů, k nimž je přidána řada herních zdokonalení (často jde o nápady, jež nebylo možné při dřívějších hrdinčiných eskapádách realizovat), a vše je zastřešeno z devadesáti procent novým enginem.

Jednoznačným posílením adventurních prvků na úkor akce i zabíjení nepřátel (v nové části ve srovnání s předchozími díly je méně lidských protivníků, a některé soupeře dokonce v podstatě ani není možné zastřelit) se dobrodružství herně i příběhově navrácí ke svým kořenům - tj. k původní výpravě z roku 1996. Jednotlivé lokality nejsou již zdaleka tak rozsáhlé jako v minulosti (málokterý level bylo možné dohrát pod jednu hodinu "čistého" času). V každém patře je podstatně méně místností, a tudíž i méně bloudění v prázdných podzemních chodbách. [\[Tomb Raider 4 videonávod\]](#) Naopak nyní téměř za každým rohem čekají různé důvěrně známé pasti a nástrahy (jako šavle ostré bodce, propadávající se podlahy), ale i méně známé, a o to však zrádnější vražedné mechanismy - především rozmanité kopy, břity, kyvadla a čepele, jež se otáčejí horizontálně i vertikálně, případně krouží kolem své osy, takže jimi Lara občas musí proskočit ladným kotoulem jako tygr cirkusovou obručí. Menší rozsah jednotlivých úrovní se ale nepoděpsal na celkovém rozměru hry. Lapidárně řečeno - jestliže se zúžil rozsah místností na polovinu, počet oblastí se zdvojnásobil. Hráč se díky tomu může soustředit na konkrétní úkol, po jehož splnění pokročí dále, aniž ztrácí orientaci a prohledává "slepé" místnosti, jež odvádějí pozornost lichým směrem.

V novém pokračování Lara již nemusí jako otrok ze Sokobanu posunovat kamennými kvádry z místa na místo (jejího orgastického "Uhhhhhhh!" si však stejně užijete při jiných namáhavých činnostech), avšak do zavřených místností se už nedostane jen prostým stlačením páky anebo zmáčknutím tlačítka. Podstata hry Tomb Raider The Last Revelation je postavena na louskání logických oříšků a rébusů (v jedné místnosti musí Lara například řádně sestavit modely planet ve sluneční soustavě), jejichž luštění je spojeno se zcela inovovanou strukturou archeoložčina inventáře. Jeho dřívější "prstencový" systém nahradil odlišný mechanismus ovládnutí umožňující sebrané předměty, ale i zbraně různě kombinovat, doplňovat a skládat, aniž se přitom musí hra pauzovat. Lara do své brašničky - vedle obligátních lékárníček, pistolek, světlic a kompasu - napěchovala také páčidlo (lze s ním vyloupnout ze zdí leccjaký artefakt a otevřít jím zabeđené dveře), kuši, mapy, dalekohled, svítilnu a také svůj deník, jehož obsah může být nápomocen při řešení puzzlů (znalost hieroglyfické "abecedy" je podmínkou!).

Rafinované hádanky dostávají odlišné dimenze i díky řadě nových - jednoduchých i komplikovanějších - pohybů, kterých je slečna Croftová schopna (a které jí ale zároveň vystavují novým nebezpečím). Programátoři z Core Design uvádějí, že Lara má přidáno čtrnáct nových pohybů, takže se jejich počet zdvojnásobil (včetně efektního vyrazení dveří ramenem či jejich nekompromisního vykopnutí). Jestliže v minulosti Lara vynikala obratností ruských olympijských gymnastek, své fyzické

dispozice nyní obohatila i o schopnost ostřílených alpinistů: dokáže šplhat nahoru i dolů po provazech stejně jako po tyčích nebo se po laně zhoupnout jako Tarzan - respektive jako lady Jane. Další novinkou je i pozměněný systém zaměřování na cíle, který již nefunguje úplně automaticky: hráč navíc může operovat s různými druhy střeliva (včetně několika typů granátů), případně používat laserové hledí pro samostříl.

Výrazně přemodelována byla i sama Laruška: její křivky jsou mnohem zaoblenější (poprsí jí tentokrát už nepňumpovali), kůže působí hebkým a hladším dojmem, a hlavně ksichtík je vykreslený detailněji: je sestavena z většího počtu polygonů, takže může mrkat i pohybovat rty, ze kterých se line nový hlas. Její pohyby jsou navíc zjevně plynulejší, ladnější a rychlejší - a když vyleze z vodní nádrže, zatopené jeskyně, případně z umělého příkopu, kape z ní chvilku voda. Ostatně grafika je v případě čtvrtého dílu skutečně úchvatná. Jelikož se designéři tentokrát mohli plně soustředit na jedinou nesmírně atraktivní oblast, hra svou detailností občas připomíná archeologický exkurz do různých architektonických stylů a slohů mýty a báje předané země. Společně s houževnatou dobrodružkou postupně navštívíme skalní pohřebiště v Údolí králů na západním břehu Nilu i chrámový komplex s mohutným hypostylem v Kamaku na druhém břehu egyptské řeky života a ještě dříve, než zavítáme do Gízy k "hoře kamenů, postavené na hoře kamenů" (jak kdysi Velkou pyramidu nazýval Filón), bude se Lara muset prostřít ulicemi Alexandrie a Káhiry.

Většinu cesty ji budou obklopot staroegyptské mramorové dlaždice, sarkofágy, kanopy, oltáře, obelisky, pilíře, hvězdy, reliéfy i basreliéfy, ale i charakteristická "geometricky lomená" výzdoba na vápencových zdech, na nichž rozpoznáme oválné kartuše se jmény faraónů, posvátnou supici, egyptský kříž života, hieroglyfy, nástěnné malby nejvyšších bohů - a také mytické Horovo oko. Skvělou ukázkou grafických orgií je třeba barvami se třpytící Kleopatřin palác s alabastrovým bazénem se zurčící fontánkou, zelenými filodendrony a s imitací obrazu Achnatona a Nefertiti (Lara sem přijde v polovině hry). [\[Tomb Raider 4 soundtrack\]](#) Občas sice zarazí přítomnost amfor se spíš mayskými než egyptskými vyobrazeními a červené malby krétských minotaurů (o soše řeckého boha moře Poseidona ani nemluvě), ale na druhé straně Tomb Raider The Last Revelation není univerzitní encyklopedie ani hra, jakou je kupříkladu vzdělávací adventura typu Egypt 1156 BC.

Množství detailů, předmětů a rekvizit (včetně mytických vah spravedlnosti, které měn tíží srdce při posledním soudu a u nichž číhá hybridní nestvůra zvaná "Velká požíračka") je ohromující a fascinující i pro ty, kteří nemají k Egyptu vytvořen žádný vztah. Tajemnou atmosféru umocňuje i propracovanější systém zrcadlení - obzvláště vypečené je "egyptské dobrodružství" v Alexandrii - a také dynamičtější osvětlení (všudypřítomné pochodně), jež povrchovým nerovnostem ve starodávných prostorách dodává až hororovou magičnost. K té přispívá také defilé stylových protivníků s až nepříjemně vyvinutou umělou inteligencí i tělesnou obratností - řada z nich je schopna napodobit pohyby Lary, takže ji pronásledují i do dříve bezpečných úkrytů. Vedle lidských i polozvířecích bytostí a živých i oživených mytologických monster (obzvláště mumie vydávající nechutné zvuky jsou pěkně hnusné) a soch se budete muset vypořádat i se šakaly, skaraby, netopýry - a se štíry. V prvních patrech sice vypadají jako nepříliš nebezpeční ráčci, v závěru však z nich vyrostou zrůdy o velikosti džípu. V každém případě píchnutí jejich bodcem znamená postupující otravu, jež je graficky pozoruhodně znázorněna: obrazovka se začne v "opileckých" vlnách vertikálně i horizontálně deformovat, jak postupně Lara ztrácí vědomí - a pokud jí včas neaplikujete medikament, přijde poraněná fešanda o život a vy o oči. Zajímavých postav je tu vícero (za všechny jmenujme alespoň Lařina dávného přítele, dobrodruha leana-Yvese - mezi oběma pulzuje latentní erotické napětí v duchu Akt X), ale dalšími podrobnostmi bychom vám pokazili překvapení.

Alfou a omegou každé hry (nejen) tohoto typu je samozřejmě ovládnání, na kterém totálně vyhořel již připomenutý Prince of Persia 3D. Lara Croftová však udělá, co vám na očích uvidí, respektive čím ji budete prostřednictvím klávesnice stimulovat: byť při některých kombinovaných pohybech si budete muset vycvičit prstoklad poslepu hrajícího klavírního virtuosa. Všechny pohyby - ty nejjednodušší kousky i ty nejsložitější manévry - si nacvičíte v lahůdkovém tréninkovém menu, ve kterém se vám Lara představí jako sladké šestnáctileté poupátko se dvěma culíky a líbezně holčičími pohyby. Tato speciální "mise" se odehrává v roce 1984 v Kambodži a dívčíným průvodcem není nikdo jiný než její pozdější protivník Werner Von Croy. Kromě toho, že se romantickým dobrodružstvím nadšená malá Lara naučí v prostředí zaniklé čínsko-hindské architektury běhat, skákat, plavat, šplhat a hledat tajné skrýše, za poněkud morbidních okolností také získá svoji pověstnou brašnu...

Jestliže bylo možné již původní dobrodružství Lary Croftové označovat za první interaktivní film, při kterém hráče fascinoval pocit, že je jeho přímým účastníkem, pokročilejší herní systém ve čtvrtém Tomb Raiderovi onu filmovost dále prohlubuje. Animované a rovněž graficky zdokonalené pasáže s řadou dialogů již neslouží jen jako pojítka mezi dvěma úrovněmi, ale jsou vlastně součástí jednotné nepřerušované dobrodružství. "Pasivní" animace jsou filmově nastřihávány doprostřed interakce (kupříkladu famózní sekvence, ve které Lara pobíhá po střeších vagonů jako Sean Connery ve filmu Velká vlaková loupež) a střihová skladba i proměnlivé úhly kamery hru znovu přibližují světu, který se odehrává spíše na stříbrném plátně než na monitoru počítače. [\[Tomb Raider 4 cutscény s českými titulky\]](#) To platí především pro honičky v džípech a pro Lařiny jízdy na motorce se sajdkárou. Samozřejmě že drtivou většinu hry je neustále rotující kamera umístěna za Larou, takže z ní nejčastěji vidíme záda, po nichž poskakuje dlouhatánský cop. Zmiňovaný pohled z její perspektivy ovšem "není již tak zafixován jako kdysi, takže si nyní hráči častěji užijí její mandlová očička nebo smyslná ústa. Kamera navíc občas vyjede - pro lepší orientaci - vysoko nad její hlavu do kolmého nadhledu (Laru ovšem přitom dále "ovládáte"), případně animovaná vsuvka celou scénérii zabere ze subjektivního pohledu - mimořádně efektní jsou záběry, snímání jen několik centimetrů nad zemí: z pohledu cupitajících skarabů nebo krvelačných šakalů.

Již ve svém preview PC Gamer naznačoval, že teprve Tomb Raider The Last Revelation je skutečným pokračováním původní hry. Vývoj na této části začal již uprostřed roku 1998 (tedy ještě v době, kdy probíhaly práce na třetím díle) a bohaté se to vyplatilo: výsledkem toho přístupu je nejlepší část celé série. V žádném případě nejde o nějakou nové nabalzamovanou mrtvolu, která by žila už jen z lesku svých dávno prachem zavátých slavných časů. Tomb Raider The Last Revelation je faraónem v plné síle a nádheře, před kterým ostatní 3D akční adventury musí opět pokorně sklonit hlavu.

E. A. SEVERIN

- Autor: E. A. Severin, [PCGamer](#)
- Vydání: leden 2000
- Článek je majetkem [Mladá Fronta a.s.](#)