

# Tomb Raider III: The Lost Artefact

Některé věci se opakují s pravidelností perpetua mobile, kupříkladu slunce, které pravidelně vychází den co den. Někdy se opakují i lidé (už brzy vyjde Diablo II), a vyjma již uvedeného případu se občas opakují i autoři počítačových her (už žádná Lara Croft, třetí díl je poslední). A stejně všechny sliby a předsevzetí sklouznou zpět k zajatým kolejím.

Historie Tomb Raidera, hry o neohrožené archeoložce, již snad není nutno představovat, se táhne už dlouhých pět let. Následující svého předchůdce Indiana Jonese se mladičká Lara Croftová vydala vstříc neznámému nebezpečí.

A poté ještě třikrát. Se stejným neochvějným odhodláním a stále větším objemem hrudníku. Kráčí vstříc světlým zítřkům, protože přeže všechny výhrůžky Eidosu Lařina legenda stále pokračuje - tentokráte datadiskem ke třetímu dílu. [[Tomb Raider III Gold](#)]

Příběh Ztraceného artefaktu navazuje na děj třetího dílu ve chvíli, kdy doktor Willard umírá a Lara se náhodou dozvídá, že artefakty, které hledala, nejsou pouze čtyři, ale že existuje i pátý, který by se měl nalézat v objektu Willardova temného hradu, ukrytého uprostřed mlhavé skotské vysočiny. Jenže těsně před tím, než se probouje spletitým podzemím pevnosti, je někdo rychlejší, a tak odjíždí zklamaně domů jen se vzorkem neznámé svítící hmoty v krabici od diablek. O několik dní později se záhada přihlásí opět o slovo. Titulní článek v novinách o podivné nehodě v metru a nálezů neznámé svítící hmoty ji zbrcuje k akci. Příběh pokračuje. Finální rozpletení tajemství je však ještě daleko. Co si ale mohou dovolit prozradit, je, že celý příběh končí v zoo, takže dojde i na zábavu.

Vysazena z vrtulníku, ozbrojena obvyklým arzenálem, vyráží Lara vstříc nejen uniformovaným nepřátelům, ale i (což by mělo být překvapením a vytrženo z kontextu to bude znít tak trochu šíleně) prehistorickým létajícím ještěřům, žralokům a všelijaké havěti vůbec. A že vám dojde munice proti všemu tomu zvěřinci, se bát nemusíte, narážet na ni budete častěji, než je nutné.

Grafika je bohužel založena na pět let starém enginu a rozhodně by jí, ani ostatním vizuálním efektům, neuškodila menší obměna. Respektive větší rekonstrukce. Snad se do příště autoři polepší.

Oproti třetímu dílu se ani AI Lařiných nepřátel nezměnila, i přesto však zůstává na vysoké úrovni.

A konečné slovo? Neuvidíte nic nového (drobné nové detaily jsem již zmínila), vlastně bych osobně počkala až na další díly série. [[Tomb Raider III Gold videonávod](#)] Přesto je hratelnost datadisku na slušné úrovni stejně jako předchozí díly. Prožijete nejeden perný okamžik a nejednou se vám prsty zamotají do klávesnice. Což mi tak připomíná zmínku, že ani tento díl stále ještě nepodporuje ovládání myší. Takže, namasírujte prsty a teple se oblečte, ve Skotsku je touhle dobou zima...

Bára Kallistová

- Autor: Bára Kallistová, [Gamestar](#)
- Vydání: květen 2000
- Článek je majetkem [IDG Czech a.s.](#)