

Tomb Raider: The Last Revelation

Čtvrté pokračování archeologického eposu je zaměřeno především na hádanky.

Vydání počítačové hry Tomb Raider způsobilo před třemi lety doslova řetězovou reakci. Titul, jež z počátku nepůsobil příliš slibně, sklídl nečekaný celosvětový úspěch. Nemalou měrou k tomu přispěla postava hlavní hrdinky - půvabné archeoložky Lary Croft, které se v následujících několika letech mělo dostat více pozornosti, než jakékoliv virtuální bytosti kdy před tím. Postupem času se objevilo velké množství době poplatných předmětů, počínaje podložkami pod myš (sám mám jednu doma), přes přívěsky na klíče a konče vydáním komiksu, tzv. crossoveru, což je počín, v němž se prolínají dvě komiksové řady. Bok po boku Laře Croft stanula jedna z nejuspěšnějších komiksových hrdinek současnosti Witchblade, jejíž vlastní série se pravidelně umísťuje mezi deseti nejprodávanějšími vůbec. Laře však nekonkurovala pouze Witchblade, ale také kupříkladu Bili Gates a Steve Jobs v žebříčku padesáti nejvýznamnějších osobností virtuálního světa.

Zhruba po roce následoval druhý díl Tomb Raidera - z prodejního hlediska to byl další nesporný úspěch, ale přes vesměs příznivé recenze byla hra oproti prvnímu dílu značně degradována. Logické hádanky a prostorové rébusy byly vytlačeny na okraj a podstatnou roli sehrál akční prvek. Velké množství původních příznivců nebylo s novým přístupem spokojeno, byli však ušlapáni davem, fascinovaným množstvím polygonů a úsilím, které tvůrci vynaložili na řadra hlavní hrdinky. Ve třetím pokračování se autoři rozhodli vrátit se k původní myšlence převážně logické hry, příliš se jim to však nezdařilo, hra byla příliš rozvláčná, a navíc se čím dál hlasitěji ozývaly názory, že jde jen o obyčejné „ždímání peněz“. Díl čtvrtý, The Last Revelation, má být podle slov samotných tvůrců poslední. Jak vypadá?

Začátek děje je zasazen do roku 1985, do kdysi mocné říše v deltě Nilu. Lara se coby mladá dívka vydává se svým učitelem, archeologem Wernerem von Croyem, na jednu ze svých prvních výprav do srdce egyptského chrámu, aby společně našli prastarý artefakt The Iris. [\[Tomb Raider 4 příběh\]](#) Přestože se jim podaří překonat řadu nástrah, von Croy nakonec spustí past spojenou se svatyní artefaktu, aby v efektní filmové sekvenci zemřel, a Lara jen se štěstím unikla smrti pod sutinami řídicího se stropu svatyně, kde von Croy zůstává pohřben.

Nyní, po mnoha letech, se Lara znovu vrací do Egypta a doprovázena domorodým průvodcem se vydává k hrobce boha Seta. Celý děj je od počátku vyprávěn prostřednictvím filmových videosekvencí, které jsou tentokrát zpracovány zcela odlišným způsobem než v předchozích třech dílech. Obdobně jako je tomu ve Finál Fantasy 8, animované části se prolínají celou hrou, přičemž často nepoznáte přílišný rozdíl mezi animací a hrou samotnou. [\[Tomb Raider 4 cutscény s českými titulky\]](#) Zatímco v minulých dílech byl po dokončení úrovně dovyprávěn další děj, nyní jsou kratší klipy vkládány přímo v jejich průběhu.

Design úrovní byl vždy rysem, v němž Tomb Raider po celou dobu své existence překonával své konkurenty. Rozsáhlé úrovně, připomínající v několika rovinách své architektury cvičnou horolezeckou stěnu, naplněné až po okraj nepřáteli nebo hádankami v závislosti na tom, jakým směrem tvorba Tomb Raidera právě vykročila. Autoři nyní skutečně dostali svého slibu a vrátili se k původnímu záměru vytvářet úrovně založené především na prostorových a logických hádankách. [\[Tomb Raider 4 videonávod\]](#) Nepřítel je zde, stejně jako v Indiana Jones and the Infernal Machine, většinou pomalu. Hlavní těžiště celé hry se přenáší do řešení hádanek, čímž tvůrci iritovali zámožské distributory, kteří měli obavy z úspěchu na obecně intelektuálně nepříliš silném americkém trhu. Mohutné podzemní chrámy zdobené dobovými egyptskými freskami, sochami a keramikou představují společně s archeologickými prospekty a pískem zavátými svatyněmi hlavní prostředí hry. K nejzdařilejším patří hádanky založené na prostorovém paradoxu, otáčivých komnatách a dopadu světla. Význam, jaký autoři přikládají logickým hádankám, zdůrazňuje i práce kamery. Pokaždé, když Lara dorazí k další hádance, záběr kamery ji efektním průletem vizuálně shrne, aby hráč nemusel hádat, co je v místech, kam nedohlédne, a v dalších místnostech, které jsou s hádankou spjaty.

Lara Croft je opět zobrazena z pohledu třetí osoby, ovládána několika málo klávesami. Spektrum pohybu nedoznalo téměř žádných změn, jinak je tomu ovšem v případě inventáře. Známy otáčející se kruh byl nahrazen vizuálně méně přitažlivým, zato však praktičtějším pásem v horní části obrazovky. Manipulace s obsahem inventáře se nyní stává rychlejší a přehlednější, což se týká především přepínání zbraní v kritických situacích. Umožněno je nyní vzájemné kombinování předmětů, čímž je podpořen adventurní prvek. Zbraně zůstávají v nezměněné podobě, přibyla však možnost vybrat mezi několika druhy nábojů. Kupříkladu brokovnice má standardní náboje a náboje s nižší účinností, zato však větším rozptylem. Kombinace zaměřovače se zbraní se hodí hned zpočátku - mumie totiž jinak zabít nejde.

Charakter Lary Croft je zcela nově vymodelován a animace jsou přepracovány, takže působí znovu o něco více realisticky, tedy pokud je to ještě možné. Postava je složena z podstatně většího množství polygonů, což umožňuje více detailů. Přibyla některá vizuální vylepšení jako kupříkladu voda, která z Lary odkapává ještě notnou chvíli po opuštění vodního toku či nádrže. Prostory jsou lépe nasvíceny, použité textury s egyptskou tematikou jsou téměř dokonalé a transparentní efekty jsou více transparentní apod. Přestože chyby, které engine vykazoval v minulých dílech, byly tentokrát opraveny, objevuje se i tentokrát občasné prolínání polygonů apod. Vynikající záležitostí jsou ale melodie na egyptské " motivy. [\[Tomb Raider 4 soundtrack\]](#) Zejména základní motiv, podbarvující pohyb kamery v prostorech hrobky při zobrazení hlavní nabídky patří k nejlepším melodiím, jaké kdy u Tomb Raidera byly.

Závěrečná otázka zní zda koupit, či nekoupit. Pokud jste Tomb Raidera nikdy nehráli, což se ovšem díky masivnímu marketingovému tažení firmy Eidos Interactive nepředpokládá, výlet do sluncem prohřátého Egypta vám zpříjemní chladné zimní večery. Nový díl nabízí vynikající design úrovní, děj odehrávající se v troskách říše nejmocnější a nejzáhadnější civilizace, jakou kdy svět spatřil, několik nepodstatných grafických vylepšení a především větší důraz na řešení rozmanitých hádanek, namísto neustálého zabíjení nepřátel. Pokud však Laru Croft a vše s ní spojené bytostně nenávidíte, sáhněte po hře Indiana Jones and the Infernal Machine, která vychází taktéž tento měsíc. Musím přiznat, že ke čtvrtému pokračování Tomb Raidera jsem měl od počátku velmi skeptický a negativní přístup, avšak skoro od začátku mne začalo bavit. Žádné egyptské kouzlo v tom není, jen obrovská spousta práce.

Mirek Zeman

- Autor: Mirek Zeman, [Level](#)
- Vydání: prosinec 1999
- Článek je majetkem [Burda Praha](#)