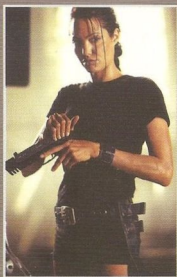


TOMB RAIDER CHRONICLES™

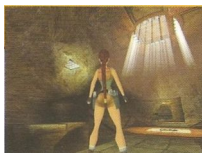


Laru Croft sice v minulém dílu zasypala egyptská pyramida, v jejím archivu však zůstalo ještě několik nezveřejněných dobrodružství...

LARA PODLE HOLLYWOODU

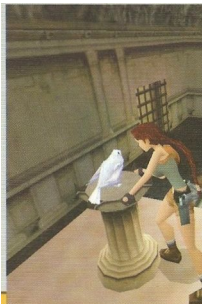


Po neskutečných průtazích s hledáním ideální představitelky a po neustálém přepisování scénáři by již v těchto dnech měla být stejnojmenná filmová verze hry *Tomb Raider* ve stadiu dokončovací práce. Hovořilo se o Sandře Bullock, Elizabeth Hurley, Lucy Lawless nebo Catherine Zetë-Jones, nakonec se zivo Larou stala letos pětadvacetiletá Angelina Jolie, držitelka Oscara za drama *Narusení*. Režisérem filmu, jehož rozpočet je údajně 85 milionů, je Simon West (Con Air, Generalova dcera). Natačelo se v Londýně, na Islandu, v Kambodži a v Benátkách (tvůrci nechtěli filmovat v Egyptě, neboť tato lokalita se objevila již v *Dobyvatelích ztracené archy* či v *Mumií*). Ačkoli bude ve filmu řada vizuálních triků, Angelina tři měsíce trénovala u speciálních vojenských jednotek zásady boje (avšak vedle salt, bungee-jumpingu anebo jízdy na motorce absolvovala rovněž kurz „britský“ vybraného chování). Soudečně podle tržně před Vánoci vypuštěného traileru naplňuje představu „metamorfózy polygonové Lary do Lary z masa a kostí“ až překvapivě dobře. Její postava je navíc obohacena i o citovou dimenzi (zejména vztah k otci, jehož ztvárněním herečce skutočným tatínkem Jon Voight). Diskutabilnější to zřejmě bude s koncepcí filmu, který, jak se zdá, se inspiroval výbušnými „akčňáky“ (bondovky s Piercem Brosnauem, *M-2* atd.) a „futuristickou“ technologií mnohem více než tajuplnou mytologií zaniklých civilizací. Scénář se stále tají („Lara zachráněná je světlá“ nebo „Je to tajemství života a smrti!“ tvrdí tvůrci o příběhu, který nemá nic společného se žádnou hrou a jeho osu má tvořit spiknutí tajemné sekty Illuminátu a hledání rozbité a do různých koutů světa rozseté masky Alexandra Velikého). Eidos Interactive nad vším drží jen supervizi, neboť idea, že příběh bude korespondovat s budoucí hrou, padla. Světová premiéra bude 15. června (česká 23. srpna) a někteří protagonisté již podepsali smlouvu na dvě případná pokračování.



Raider: The Last Revelation) není nijak určující, zajímavější je postava admirála Jarofojeva: mořského vlka, jenž se ve jv jako nepřítel (plní svoji službu), nakonec ale Laru zachránil život (znechucen tím, že matičku Rus po rozpadu Sovětského svazu ovládl mafie).

Třetí epizoda je atypická především tím, že hlavní hrdinku ovládá tebe jakékoli zbraně (Lara je ještě nezletilá), a jde tudíž o tyži „adventurování“, v němž se nestřílí, ale řeší se puzzle nebo se akrobaticky překonávají nástrahy (jako v oblasti Area 51 ve třetím díle). Vedle další nové postavy v sérii – irského duchovního a vymítače démonů, jenž je na deštivém, nehostinném místě nucen bojovat se sedm set let starým duchem kozáckého jezdc – zde účinkuje v mladší podobě také Larin sluha Winston. Závěrečné dobrodružství je krokem do nezná-



mého světa – místo starověkých ruin či archeologických památek Lara obklopena nejmodernější technologií. Vizuálně je příběh inspirován sci-fi Matrix a Lara se musí chovat nejen akčně, ale i „kradmo“. A stejně jako titulní hrdina zlodějské adventury *Thiefse* občas nepřátelům musí vyhbat čiže bezhlučně likvidovat (ke slovu přijde dokonce hadřík s chloroformem). I proto si Lara najala komunikačního specialistu Z5pa, jenž jí pomáhá v orientaci pomocí miniaturního přijímače (podobně jako Sean Connery instruoval Catherine Zetu-Jones v lupičské romanci *Past*).

O páté části série lze víceméně říci to samé, co o datadisku ke třetí hře *The LostArctafek* – zřejmě má jen zkrátit a finančně zchodnotit čekání na „*Tomb Raider Next Generation*“, který by se měl na novém enginu objevit koncem roku a který by fenomén *Lary Croft* měl přenést do jiných dimenzí (to je také klíčový důvod, proč byl k vlastní hře přiložen bonusový disk s firemním editorem úrovní terprve nyní). Všechny čtyři příběhy jsou až nečekané krátké – dokonce méně rozsáhlé než datadisky k prvním třem hrám (s výjimkou druhé epizody, jež má čtyři úrovně, mají

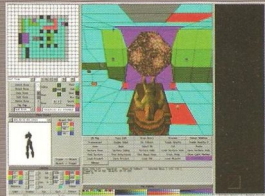
ostatní příběhy jen tři levely). Dohromady má hra méně pater než jakékoli předchozí Larino dobrodružství, což zřejmě není jen reakce na to, že se některým hráčům předchozí díl zdal příliš dlouhý a komplikovaný. Hra totiž působí značně úspěšně: ještě na E3 se o jejím vydání hovořilo jen neoficiálně (pátý *Tomb Raider* měl mít pevnou vazbu na děj filmu, ale vzhledem ke skutečnosti, že se téměř každý týden přepisoval scénář a hra by vyšla půl roku před premiérou, se od toho upustilo). To vše se projevuje v různých nedotaženostech (například nejsou k dispozici klávesové zkratky pro volbu zbraní), v nepůvodních a fiktivních scénářích, obsazení statyých „známých“ postav či ve skutečnosti, že ztepilá aristokratka tentokrát nedrandí v žádném vehiklu.

Tomb Raider: Chronicle tak jeví už jenom jako nadbytečný díl série. Nejen proto, že je hra menší a snadnější než předchozí části, ale především z toho důvodu, že vnaší (s výjimkou čtvrtého „letopisu“) jen přamálo nového do akčně adventurního žánru roku '96. Je dráždící spatřit počítačové ostřelky v rozličných kostýmech (kromě klasické zelené kombinézy a ustřížených hnědých šortek se představí i v zimních maskáčích a roztomilém kulisku anebo v černém, lesklém a přiléhavém late-xovém oblečku a v černých brýlích á la Carrie-Anne Mosse ve filmu *Matrix*), ale to je přece jen trochu málo. V každé předchozí hře si Lara hopsala, střílela, šplhala, plavala a metala salta i kotoly, programátoři jí však s každým novým dílem přidávali další a další nové pohyby. Ty se však nyní omezily pouze na nepřilís inováční chůzi po provazě (stačí pouze držet směrovou šipku a občas – když slečna Lara zavravorá – žuknout na levou nebo pravou klávesu)



EDITOR ÚROVNÍ

S ohledem na to, že *Tomb Raider: Chronicles* je skutečně již posledním dílem celé série, uvolnil Core Design na druhém disku editor úrovní, s jehož pomocí si obdivovatelé Lary mohou vytvořit svá vlastní dobrodružství. Nehleďte však hrát, jak: jde o identický pracovní nástroj, který před čtyřmi roky použili pro-
rově levely z předcházející hry, jež mají uživateli sloužit jako odrazdílce celé série, uvolnil Core Design na druhém disku editor úrovní, s jehož pomocí si obdivovatelé Lary mohou vytvořit svá vlastní dobrodružství. Nehleďte však hrát, jak: jde o identický pracovní nástroj, který před čtyřmi roky použili pro-



Tomb Raider: Chronicles

Výrobce: Core Design
Vydavatel: Eidos Interactive
Minimum: P II 266, 16 MB RAM, 4x CD, HDD 2 MB
Doporučeno: P II 300, 32 MB RAM, 8x CD, HDD 200 MB
Multiplayer: ne
3D akcelerace: D3D
Verdikt: Nová Lara se starým obshem. Pro nejméně fanoušky.



Sedmdesát

a na gymnastické ručkování po pomyslných „bradlech“. Na druhou stranu téměř všechny pohyby (s výjimkou toporného plazení v pocketu) jsou jako vždy skvělé - tj. plynulé, ladné a přesvědčivé - animovány a ovládání téměř bezchybné. Především ve srovnání se žánrově příbuznými hrami jakými byly *Prince of Persia 3D*, *Fort Boyard - The Quest* či nekriticky nadhodnocený *Indiana Jones and the Infernal Machine*.

Oproti minulosti má Lara rozšířenou interaktivitu s okolím: může nyní lépe prohledávat různé registry a zásuvky a je vybavena i pohybem pro záškodnický boj zblízka (nepřátelská AI reaguje na její kroky). V inventáři Laty občas cosí nového najdeme: kromě klasických bezedných pistolí, uzi a brokovnice ce má k dispozici i ostřelovací pušku a „vystřelovač“ kotvy s lanem, který jí umožňuje překonat propasti. Dalekohled je v poslední části nahrazen soupravou s infračerveným režimem (díky které vidí laserové paprsky a může komunikovat se Zipem) a v „ponorkové“ misi musí navíc využít speciální výstroj pro extrémní hloubky (včetně torpédových návnad). Na *Tomb Raider*:

Chronicles nejvíce potěší tradičně efektivní animace (každý příběh začíná FMV sekvencí a ta první, vsazená do hlediště římské opery, přes jejíž pódium Lara přchá, je jedna z nejúčtavnějších, jaká se kdy v sérii objevila). Důraz je opět kladen na „filmovost“ hry: animace různé délky jsou v rámci každé epizody znovu zcela přirozenou součástí jednoho nepřerušovaného dobrodružství, nebo jsou nastříženy přímo mezi interakcí. Vizually ovšem není tento interaktivní film „vyhlazen“ jako minule (zejména osvětlení může na některých grafických kartách způsobovat nevábné efekty) a s výjimkou Lary mají další postavy v animacích nehezke, ostře řezané kontury. Hra běží zcela plynule ve vysokých rozlišeních, odstraněny ale nebyly žádné grafické bolesti: především lafno pověstné „zasekávání“ se do zdí či uchytávání se za nízké stropy.

Před čtyřmi lety byl *Tomb Raider* právem považován za průkopníka a špičku svého žánru. Problém je ovšem právě v oněch čtyřech letech - během té doby kdysi revoluční software postupně zastarával a přešlapoval na místě, aniž by se mu dostalo jiných vylepšení než jen kosmetického charak-

teru. Žánr akční adventury se navíc posunul obrovsky kupředu a pro Core Design a Eidos Interactive již mělo být dostatečným varováním značně rozpatčit přijetí hry *Tomb Raider: The Last Revelation*. Ta v sobě sice koncentrovala to nejlepší ze třech předchozích děl a dovedla vše k dokonalosti, ale jasně definovala i své limity. Pátý díl, který se podobá spíše čtyřem datadiskům v jednom balíku než plynádné hře, už zjevně nemá šanci obstát před nastupující konkurencí, nebož postrádá něco opravdu vzrušujícího - většina hráčů si proto za svoji virtuální přítelkyni do nového tisíciletí zvolí spíše agentku Kate Archer, ústřed-

ní hrdinku špionážní hry *No One Lives Forever*. Stvořitelé Laty Croft tímto matným epilogem své rentabilní chráněnce tak jen paradoxně znesnadnili terén pro její pečlivě připravovaný comeback.

£ A. Severin
01G0010

