

# tomb raider: the angel of darkness

TEXT Jan Herodes

VYROBCE Core Design DISTRIBUTOR Cenega MINIMUM CPU 500 MHz, RAM 128 MB, 3D karta DOPORUCENO CPU 1,5 GHz, RAM 256 MB, 64 MB 3D karta WEB www.tombraider.com LOKALIZACE manuál



**V** pořadí již šestý díl (jo, to to letí, pánové a dámy) veleúspěšné herní série Tomb Raider je na světě. Posledních pár měsíců jsme nemluvili a hlavně nepsali o ničem jiném tolik jako právě o novém dobrodružství binární krásky Lary Croft. Z jednoho prostého důvodu – Lara při svém pátrání zavítala do České republiky, jmenovitě do jejího hlavního města. A jak to celé dopadlo?

Vezměme to ale od začátku. Předně tedy, Lara žije! Ti z vás, co sledujete její dobrodružství pravidelně, to zřejmě překvapí. Ano, TA, jež na konci čtvrtého dílu zemřela před očima přítele–nepřítele–přítele Wernera Von Croye, a TA, na niž jsme útržkovitě vzpomínali v díle pátém, je opět mezi živými. Aleluja! Trochu mě však zarazilo, že jsme všichni postavení před takto hotovou věc bez nějakého většího vysvětlení. Na konci minulého dílu sice byla narážka v závěrečné animaci v podobě nalezeného Lařina batůžku, ale skok po hlavě do nového příběhu, jako by se nechu-

## »VERDIKT

Nádherná hra s dobrým příběhem s Larou Croft v hlavní roli. Škoda jen „rožporuplného“ ovládní, které hru táhne z podstavců pro vítěze. Proč nemůže být v životě nic ideální?



melilo? To je přinejmenším zvláštní. No, musíme se tedy smířit s tím, že nám způsob záchranu života Lary Croft zůstane tajemstvím. Naštěstí nové příběhy čekají. A nebude jich málo, někde jsem zaslechl, že tým Core Design má v šuplíku již něco okolo patnácti scénářů...

Šesté pokračování, opět tedy se skutečnou Larou a ne pouze s tou ze vzpomínek, začíná poněkud nešťastnou smrtí Wernera Von Croye, ze které francouzská policie viní samozřejmě Laru. Příběh tak začíná honičkou po pařížských uličkách a dvorech. Na Laru jsou ale policisté krátkí, a tak se můžete pustit do pátrání na vlastní pěst. Po několi-

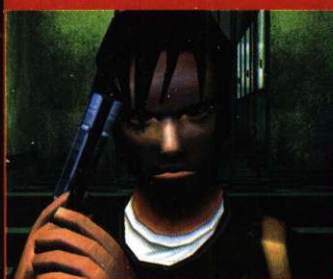
ka málo rozhovorech je vám poodhaleno, proč jste byli přilákáni právě do Francie a proti komu bojujete o osud celého lidstva. V pařížském podsvětí, kterému vládne tlustých Louis Bouchard, se dozvídáte o zvláštních vraždách, kdy jsou nalezena těla s částmi pokrytými kovem. Čím více informací získáváte, tím hlouběji se zaplétáte do příběhu staré sekty alchymistů, kteří chtějí pomocí pěti takzvaných Obscura Paintings – zvláštních malých obrazů ze čtrnáctého století – přivést znovu k životu vyhynulý živočišný druh. Samozřejmě nebezpečný. Biologie, morfologie a alchymie, spojené s nejmodernějšími

technologemi, jsou teď vědeckými oblastmi, okolo kterých se hra točí. Už ne archeologie. A jako na potvoru jsou laboratoře v podzemí Strahova, kam vás pátrání později zavede.

Poslední Tomb Raider je poutavý, poukazující s daleko větší vahou než kdykoliv předtím na příběhovou část hry. Mně osobně právě toto vyhovovalo. Dokonce bych snesl ještě více adventurních prvků, ale autory a jejich neochotu zčistajasna měnit zaměření celé série chápu. Na co jsem se ale vysloveně těšil a potom z toho byl vcelku zklamán, byla takzvaná zlodějská část hry. Představoval jsem si to, notně masírován všemožnými médii, podobně jako druhý díl Metal Gear Solid. Už už jsem viděl Laru pohybuji se se Snakeovou elegancí a mrštností a likvidující všechny nepřátele v tichosti, ze zadu, bez jediného výstřelu. No jo, ale život nám občas naše představy boří, jako by se v tom vyžíval a dělal to nashvál. Ač se Lara dokáže pohybovat potichu, trochu přikrčená, plížit se podél zdi a opatrně a v rychlosti nahlížet za rohy, design hry a jednotlivých levelů je pro tyto účely naprosto diletantský. Jednak vás k tomu, abyste nepřátele odstranili elegantně a v tichosti, nic nenutí, spíše naopak. S pistolí vyřídíte hlídače na dva nebo tři výstřely. A přitom postupem – rozsvít světlo na chodbě, schovej se do místnosti a počkej, až se vrátí bude vracet – šíleně riskujete. Druhá a daleko zásadnější nedotaženost v tomto směru je již zmínovaný design levelů. Většina hlídačů v Louvru stojí čelem ke zdi a ani se nehne. Ať se na mne autoři nezlobí, ale to spíše nabádá k tomu je nejdříve střílet do nohou a pak vyzkoušet, zde je „překvapíte“ ze zadu. No, opusťte toto téma. Jestli čekáte od šestého pokračování Lařiných dobrodružství především stealth akci, tak na to určitě zapomeňte. Určitě nechci, aby to vyznělo, že celá hra je špatná, to rozhodně ne. Naopak. Je zábavná, dobrá a výborně vypadá, jenom se nepovedla tato „cesta“, ale tou jít nemusíte. Klasický Tomb Raider plný skákání, puzzlů a krásných interiérů je tu stále. A podle mého názoru ještě lepší – alespoň zpracováním určitě – než kdy předtím.

Když jsem nakouzl ovládání, vynecháme-li přikrčení a schopnost plížit se podél stěn, zůstane ještě něco málo pohybů, které má Lara ve svém repertoáru – sprint, vykopávání dveří nebo šplhání po laně i s nohama nahore. Navíc je zde jakýsi vývoj jejích základních vlastností, jako je síla nebo rychlost. V zásadě to není k ničemu jinému než k jakémusi

### »NEJEN ŽENA JE DNES DOMINANTOU TOMB RAIDERA



Po osmi letech dominance Lary Croft teď máte poprvé možnost hrát také s Kurtisem – drsným chlapičkem s nadpřirozenými schopnostmi. Alespoň tak to bylo prezentováno před vydáním hry. A jaká je skutečnost? Od začátku hry se s Kurtisem jen potkáváte, vždy jen na pár okamžiků, abyste posléze v Praze zjistili, že mu jde o stejnou věc jako Laře – zastavit šíleného Eckhardta. Hrát s Kurtisem však můžete jen v Sanatoriu (asi tak tři procenta hry), ve velice akční pasáži hry s nedostatkem nábojů a lékárníček. A Sleeper vám dá hooooooodně zabrat...

### »PRAHA STOVĚŽATÁ



No, podle hry je to Praha spíše stobednová. Celý děj hry v Praze se odehrává v hangárech a později v laboratořích pod Strahovem. Nic hezkého i v reálu, nutno dodat. Na druhou stranu na tom není nic špatného. Stejně jako na tom, že v americkém filmu natáčeném v Praze vidíte nelogičnosti, např. hrdina zatočí na nabřeží za roh a je na Chodové a podobně. Ale to je prostě jenom detail, navíc viditelný jen pro tisícinu promile diváků. Na takovýchto, s prominutím kravinách, se nemůžeme točit a vysmívat se pak celé hře nebo filmu. Svou funkci strahovské interiéry ve hře plní a to je rozhodující. Na ničem jiném nezáleží. Nejméně pak na tom, jestli na Strahově takoveto bedny jsou nebo nejsou.

### »JINÁ VOLBA



#### METAL GEAR SOLID 2: SUBSTANCE

Level 3.03

Japonská klasika klasik a vzor pro všechny stealth akce.



#### INDIANA JONES & THE EMPEROR'S TOMB

Level 4.03

Zatím poslední dobrodružství slavného archeologa.



#### DRAKAN

Level 9.99

Hrdinka Drakana se krásou jistě vyrovná Laře a navíc má ohočeného draka.



umělému prodlužování hry. Rozdíl mezi tím, jak běháte na začátku hry a na konci, je v zásadě nicotný. A co myslím tím umělým prodlužováním? Uvedme to na příkladu. Na začátku hry jdete chodbou zakončenou dveřmi. Zkusíte je otevřít a nepovede se to, nemáte dostatek síly. Jdete dál, například v polovi-

#### »DŘÍVE NEŽ VYHODÍTE KLÁVESNICI Z OKNA



Každá hra, i pro ty nejmenší, má jedno místo, které je pro většinu hráčů problémové. V nějaké skákačce pro děti to je například místo s pohyblivými ploškami, v Mafii to byly automobilové závody a v šestém dílu Tomb Raidera je to „červený duch“. Po pravdě – a nebudu před vámi nic skrývat – myslel jsem, že se u toho poseru. Několik dnů naprostého šilenství, neustále se opakující kvílení ducha a vrabedychy umírající Lary jsem vyřešil až sraděckými pomoci rady z diskusního fóra. Tady je – v místnosti s duchem je pět soch, každá z nich drží v rukou Obscura Painting, a mezi nimi létá duch a snaží se vás zabít. Nutno dodat, že ducha NELZE zabít. Po určité době, co se tak honíte s duchem po místnosti, se jedné ze soch rozzáří ruce. Když k ní ale přijdete blíže, zhasne a rozsvítí se jiná. Finta je v tom, že můžete sebrat Obscura Painting pouze soše, co září, ale zároveň pouze tehdy, když duch odpočívá. Do tohoto stavu jej dostanete jen po několika (tak deseti) výstřelech z brokovnice. Nejhorší na tom celém ale je, že jeho „pauzu“ lze jen těžko poznat a trvá necelé dvě sekundy. Takže než si to uvědomíte, už se zase blíží k vám. Proto se musíte dostat co nejlíže k soše, ale aby nezhasla, a pak začíná load-save-load save šilenství. No, vyzkoušejte sami. Přejí každopádně HODNĚ pevných nervů. A pozor na klávesnici. Není to dnes tak závratná suma, to je pravda, ale je jí škoda.

ně celé úrovně jsou druhé dveře, ty se vám podaří vyrazit a zároveň vám tím vzroste síla. Síla na vykopnutí dveří na začátku úrovně. Tímto malým trikem, prezentovaným navíc jako „RPG prvek“, se prodlužuje herní čas. Abych byl ale spravedlivý, musím dodat, že z valné většiny je to použito jen na věci (dveře, posun beden atd.), za kterými pak jsou jen bonusy v podobě lékárníček, nábojů nebo cenných předmětů. Takže nic zásadního.

Abych ukončil tok připomínek na nedostatky nebo věci, které nejsou tak úplně podle představ většiny hráčů, musím se ještě zmínit o neohrabanosti ovládání – věc, která naprosto nepochopitelně není vyladěná. Otáčení postavou a začátky pohybu, první dva kroky jsou zvláštní. Přirovnal bych to k pohybu v kádi medu. Samotný běh, skoky nebo šplh po žebříku je fantasticky zpracované, ale první krok dva, na to si budete dlouho zvykat. Běh po schodech, respektive otáčení se na schodech je totálně nepřesné (pouhým klepnutím se otočíte o cca padesát stupňů). Ale lze si zvyknout.

Tím jsem, alespoň doufám, vypočetl všechna negativa zatím posledního dílu Tomb Raidera a teď už se budeme věnovat jen příjemným věcem. Co je opravdu výborné, je technické zpracování a grafika. Můžete namítnout, že to je technologickým vývojem počítačů přirozené, ale není to tak docela pravda. Ano, technologický vývoj to dovolu- je, ale neudělá to za vás. Model a animace Lary a vlastně i ostatních postav je detailní, daleko realističtější než kdy předtím. Kdo neviděl animaci Lary, jak leze po žebříku, jako by nežil. Textury jsou parádní, například pohled na písek v jedné z jam s kostlivcem dole mě vložně zarazil. A upozorňuji, že grafickou kartu už mám pul roku stejnou, takže to není tím, že bych poprvé viděl FSAA nebo antialiasing v akci. Velice povedený, ve smyslu klasického Tomb

Raidera – tedy skoky, šplhání po okapech, posouvání beden a kvádrů, puzzly a podobně – je design levelu. Jsou lokace, které vás vysloveně příjemně překvapí. Jeden příklad za všechny – diskotéka v pařížských uličkách. Abyste se dostali ke střeše, musíte zapnout diskotéková světla zavěšená na konstrukci pod stropem. Celý sál začne blikat, hrát příjemný popík, a tak vám čas trávený klasickou ukázkou Lařiných dovedností – přeskoč, přelez a klidně i podlez – příjemně ubíhá. Na své si přijdou i ti, co milují vysloveně „tombraderovské“ akce. V Chrámu čtyř ročních období musíte ve čtyřech různých komnatách sebrat diamant daného období, takže na vás čeká přeskokování po plošinkách nad lávou, plavání v obrovském vodním labyrintu, opatrné přešlapování v místnosti s propadající se podlahou nebo balancování na pohyblivých kúlech v místnosti, kde šíleně fouká, že vás to až odhazuje. Jedním slovem paráda. Pro lidi, co mají a vždy měli rádi Tomb Raidera.

Jak ohodnotit šestý díl série jsem rozvažoval opravdu dlouho. Velká část lidí i médií tento počín Core Design poslala do horoucích pekel s označením „nejhorší, co jsme kdy s Larou viděli“. Osobně si myslím, že to je zaslepený postoj. Uznávám chyby, které hra má, a také jsem vám je podrobně popsal. Ale lidé, kterým se Angel of Darkness nelíbí, v podstatě nadávají hlavně na to, že hra nepřinesla nic nového. Ale co čekali? Já jsem od této hry chtěl poutavý příběh a akci a la Tomb Raider. A to jsem dostal. Se vši parádou a náramně jsem se u toho bavil. Naštvalo mě pár věcí, nejzásadněji styl ovládání, a proto hru hodnotím hůře než výborné tituly, ale i tak je dobrá a zábavná. A není na jedno odpoledne, což je v dnešním trendu jednoduchých a hlavně krátkých akcí velké plus.

hodnocení 7,5 z 10

#### »DISKOGRAFIE



##### Tomb Raider

Vše začalo v roce 1996, kdy tým Core Design přišel s naprosto revolučním typem hry – Tomb Raider. Lara se tehdy vydala hledat artefakty na ztracený kontinent. Hra obsahovala patnáct rozsáhlých levelů a zavedla Laru do Jižní Ameriky, Recka, Egypta a samozřejmě Atlantidu.



##### Tomb Raider II: The Dagger of Xian

Druhý díl série příběhů archeoložky Lary Croft ji vedl po stopách legendární dyky z Xianu. Tentokrát hra obsahovala o jeden level více, tedy šestnáct plus ještě dva malé bonusové na konci. Lara se tak při tomto dobrodružství podívala do Číny, Benátek, Tibetu a potopeného vraku lodě.



##### Tomb Raider III: Adventures of Lara Croft

Třetí díl v řadě zavedl naši hrdinku při pátrání po posvátném kameni do Indie, Londýna, tropického ostrova v jižním Pacifiku a posléze i do Zóny 51 v Nevadě. Celý příběh pak končí v zasněžené oblasti Antarktidy.



##### Tomb Raider: The Last Revelation

Čtvrtý díl se v čase jakoby vrací do mládí Lary, a tak jsme v tréninkových misích v Kambodži nejdříve poznávali, co dokáže. Zde jsme se také poprvé setkali s Wernerem Von Croymem. Příběh se točil okolo magického amuletu a Lara při putování navštívila města, pouště a bezpočet dalších míst v Egyptě. Zde také nakonec (málem) zemřela.



##### Tomb Raider: Chronicles

Po – dnes víme že údajně – smrti v pátém dílu vzpomínají její přátelé na pohřbu na Laru, a tak se děj hry odehrává jakoby ve snech v různých obdobích Lařina života a na různých místech – Řím, Rusko a Irsko. V závěrečné animaci byl náznak toho, že Lara přece jen přežila zasypání v Egyptě.