

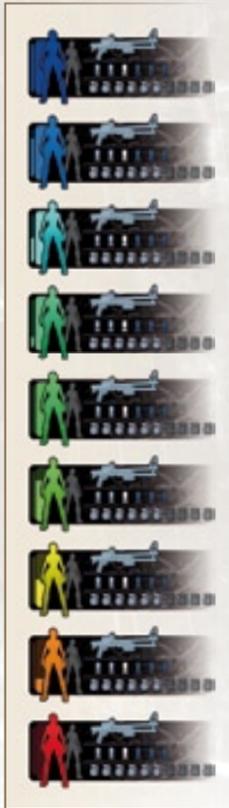
INTELIGENCIA TÁCTICA



LOS MEDIDORES

SALUD Y ESTADO FÍSICO

El medidor de vida aparece en la esquina superior izquierda de la pantalla. Verás que aparece una silueta de Lara y a su izquierda una barra de salud algo menos atractiva pero igualmente útil. Esta barra de salud se vacía dependiendo del daño que sufra Lara, y la silueta también refleja igualmente su estado de salud actual. Cuando la silueta esté de color verde claro, significará que Lara está perfectamente; si se pone roja, significa que no le queda mucho tiempo y que debes darte prisa. El remedio más rápido y drástico que puedes aplicar es usar un botiquín. Sin embargo, solo deberías hacerlo cuando el medidor de vida de Lara sea extremadamente bajo. Si usas un botiquín cuando su salud esté prácticamente entera, estarás desperdiciando unos recursos que probablemente necesites más adelante.



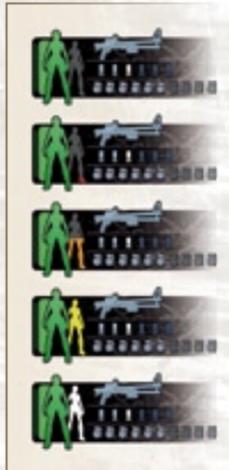
Si la salud de Lara es muy baja pero no sufre daño inmediatamente, puedes esperar sin más: aunque no se recuperará totalmente, regenerará una pequeña cantidad de salud al rato. Evita enfrentarte a ningún enemigo o cualquier caída arriesgada durante esos instantes.

Otra buena solución a largo plazo es encontrar la reliquia de oro que hay escondida en todos los niveles excepto en uno para facilitarte algo las cosas en los siguientes niveles, dado que se regenerará totalmente el medidor de vida de Lara y además aumentará su nivel máximo de vida. La localización de cada una de las reliquias de oro se indica en el recorrido de la guía.



MODO DE ADRENALINA

Cuando Lara inflige daño a sus enemigos, su medidor de adrenalina aumenta. Para llenarlo completamente, debe causar el suficiente daño seguido para que el medidor no disminuya. Cuando esté lleno, Lara podrá elegir dos modos de adrenalina distintos que ralentizarán el curso de la acción. Con el primero, Concentrar disparo, Lara puede disparar provocando el 25% más de daño y logrando además una mayor retirada de sus enemigos cuando acierta a sus objetivos. El segundo es el Tiro a la cabeza de adrenalina, con el que tendrás que apuntar con una pequeña retícula roja sobre los objetivos de color gris dentro del límite de tiempo para conseguir eliminarlos instantáneamente.



Alguna que otra vez, Lara también experimentará momentos de adrenalina espontáneos. Puedes consultar más información sobre ellos en la página 23.

AGUANTAR LA RESPIRACIÓN

Muy de vez en cuando Lara tendrá que bucear sin equipo. Cuando esto suceda, aparecerá un medidor de aire azul con la forma de la silueta de Lara junto al medidor de vida. Este medidor se irá vaciando poco a poco dependiendo del tiempo que Lara esté



bajo el agua. Básicamente, cuanto más se mueva Lara, más oxígeno usará, y si pulsas el botón Esprintar para que nade más rápido, también agotará el oxígeno antes. Cuando empiece a faltarle el aire, debes salir a la superficie rápidamente. Cuando se agote, tendrás solo diez segundos para evitar la muerte súbita.

CÓMO SACAR EL MÁXIMO PARTIDO A LARA

MULTITAREA

Para completar el juego con éxito, te darás cuenta muy pronto de que debes potenciar la habilidad de hacer varias cosas a la vez. En muchas ocasiones, Lara tendrá que hacer varias acciones enseguida a la velocidad del rayo para sobrevivir, ¡pero no te preocupes! Los controles de Tomb Raider: Underworld son tan intuitivos que resultan muy fáciles de usar. Conseguirás dominar los movimientos muy pronto sin tener que pensar qué botones debes pulsar, y verás que en las escenas de acción apuntarás, dispararás y darás saltos a la vez automáticamente con total tranquilidad. Si es la primera vez que juegas a un juego de Tomb Raider y tienes algún problema para colgarte, correr, saltar, disparar o esquivar a tus enemigos, practica todo lo que puedas en el primer nivel porque es la mejor manera de conocer los movimientos.

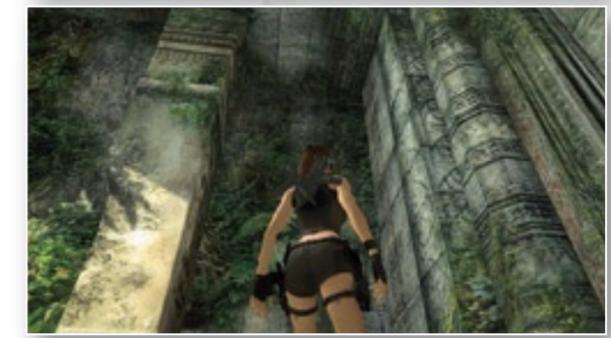


PIENSA DE MANERA CREATIVA

La observación es primordial en Tomb Raider: Underworld. Si te atascas, es probable que tengas ante tus ojos la solución del puzle. Solo tienes que ampliar tus miras y fijarte un poco más. Si te quedas encerrado en una zona que aparentemente no tiene salida, inspecciona cuidadosamente la superficie de las paredes o intenta saltar contra una pared para ver si puedes agarrarte a algo. Si hay vegetación en la cara de un acantilado, quizás puedas escalar usando el nuevo movimiento de escalada. La mayor parte de las veces verás que el salto entre paredes es la solución en un callejón sin salida. Mira hacia arriba para ver cuánto tendrás que saltar para salir de esa zona. Enciende la linterna para inspeccionar los rincones oscuros porque quizás encuentres un punto en la pared al que saltar.



Las pistas pueden aparecer por cualquier parte, incluso en los vídeos o en una zona desconocida que aparezca en el mapa sónico. Sobre todo, no olvides a Lara: muchas veces te dará las pistas con sus gestos, así que permanece atento a sus reacciones. Si mira hacia un lado, es que ha visto algo interesante, quizás un objeto, un dispositivo útil o un interruptor.



INSTRUCCIONES

Dado que Tomb Raider ha atraído desde siempre a distintos tipos de jugadores, desde los novatos más frescos a expertos exploradores, se ha diseñado este recorrido para adaptarse a todos ellos. Si es la primera vez que juegas a un juego de Tomb Raider, el recorrido te acompañará en cada paso que debas dar. Los veteranos de las anteriores entregas preferirán hacerlo solos y enfrentarse a los desafíos por su cuenta hasta que necesiten un mapa o comprobar dónde está un tesoro. Se ha concebido este capítulo también para que puedas leerlo a fondo o bien echar un vistazo por encima, dependiendo de lo que necesites.

Aquí tienes un ejemplo de cómo está diseñado el recorrido de cada nivel. Las primeras páginas dan una imagen general del nivel en diversas secciones que se amplían posteriormente. En cuanto localices a Lara en este repaso general, puedes ir directamente a la sección que te interese para consultar los minuciosos mapas, saber cómo resolver los puzzles o bien conocer dónde se esconde el peligro.

1 MAPAS GENERALES.

Cada mapa general te proporciona una imagen desde arriba del nivel en cuestión. Cada uno está dividido en secciones numeradas con números romanos que se corresponden con el número de la sección de dos páginas en la que encontrarás el recorrido detallado de dicha zona. También facilita el movimiento en el juego porque te indica cómo se conectan las secciones entre sí.

2 SECCIONES DETALLADAS DEL MAPA.

En la página de la izquierda de cada sección encontrarás una ampliación de la zona del mapa correspondiente. Los iconos tan gráficos que verás te muestran la localización de todos los objetos y te remitirán a la información pertinente de la página de la derecha. Aunque quieras terminar el juego solo, podrás consultar cualquier sección del recorrido cuando te atasques o te pierdas.

3 MOMENTOS CLAVE.

La secuencia cronológica de capturas de pantalla de la página de la izquierda te proporciona una solución rápida y muy visual de las partes más difíciles o importantes de cada nivel. Además, se indica con una flecha la localización exacta en la que se enmarca cada una de las imágenes.

4 RECORRIDO PRINCIPAL.

La página de la derecha contiene un recorrido detallado paso por paso para guiarte a lo largo de todo el juego. Cada uno de los párrafos está nombrado con una letra que se corresponde con el icono del mapa de la izquierda para evitar que te pierdas. Además, los momentos más importantes del texto cuentan con una referencia (fig. X) a la captura de pantalla para ilustrar mejor la acción.

5 CONFIDENCIAL: TESOROS ESCONDIDOS.

Este cuadro muestra los tesoros de cada nivel, acompañados de un número para que puedas encontrarlos en el mapa. El recorrido te ofrece una captura de pantalla de todas las reliquias y tesoros señalados con una flecha plateada y unas instrucciones muy precisas para que puedas encontrarlos. ¡No deberías tener problemas para encontrarlos todos puesto que tienes información de hasta los más difíciles!

6 TRUCOS.

Cuando Lara encuentra algún equipamiento nuevo o se enfrenta a un peligro desconocido hasta el momento, estos cuadros profundizan en ellos y te dan información específica. También puedes consultar aquí las tácticas de ataque, la información contextual, los puntos débiles de tus enemigos y hasta los trucos más avanzados.



TOMB RAIDER

- COMO JUGAR
- RECORRIDO
- EXTRAS
- GALERIA DE DISEÑOS
- INSTRUCCIONES
- PROLOGO
- NIVEL 1
- NIVEL 2
- NIVEL 3
- NIVEL 4
- NIVEL 5
- NIVEL 6
- NIVEL 7



COSTA DE TAILANDIA I



01

A Lánzate al agua desde el bote y sal de ella cuando llegues a una plataforma de roca cerca del acantilado, como se ve en el vídeo. Escala la pared llena de musgo y dirígete hacia la izquierda (fig. 1). Salta para agarrar el saliente y muévete hacia la izquierda. Es difícil llevar a cabo la siguiente sección, así que échale un ojo a la sección Salto hacia las nubes para ver cómo se hace. Una vez superada, sube los dos tramos de escaleras y busca un botiquín cuando llegues arriba.



02

B Dirígete hacia el hueco y deslízate pendiente abajo. Puedes elegir entre saltar directamente al poste horizontal o seguir deslizándote hasta que Lara se aferre automáticamente al saliente cuando llegue al final de la pendiente. Desde ahí abajo, puedes usar un saliente del centro para escalar desde debajo del poste. Balancéate y alcanza la pared de enfrente, luego muévete hacia la derecha y da un salto hacia arriba para llegar al nuevo tramo de escaleras. Avanza por el corredor. Cuando salgas del corredor, te darás cuenta de que apenas tienes unos centímetros por delante, a partir de ahí, el suelo desaparece. Pero si miras a la izquierda, verás un saliente a tu alcance. Ponte en pie en el siguiente saliente y salta al lado opuesto. Salta hacia arriba y llega a un lugar seguro. Gira hacia la derecha y adéntrate en la jungla. Ábrete camino a través de la maleza hasta que veas una anilla. Usa el gancho para salvar el hueco (fig. 2) y sigue avanzando hasta que llegues a una pila de piedras que bloquea tu camino. Puedes arrastrarte o colarte por el estrecho agujero que hay en la parte inferior; llegarás a la entrada de un templo antiguo.

CONFIDENCIAL: TESOROS ESCONDIDOS



1 Llega nadando desde el bote hasta la pequeña cala circular que hay justo a la izquierda de la cascada. Bucea para encontrar este tesoro, localizado en el fondo del mar, cerca del acantilado.



2 Después de lanzarte al agua desde el bote, sal a la superficie y escala la pared llena de musgo. Ábrete paso hacia la derecha y verás un saliente encima de ti. Úsalo para saltar a la pequeña cala que hay tras la cascada, donde encontrarás un tesoro y un botiquín.



3 Tras usar el poste para atravesar el hueco, sube los escalones y déjate caer por el saliente de la esquina. Déjate caer de nuevo diagonalmente hasta llegar al fondo, a la izquierda. Mueve el joystick hacia abajo para asegurarte de que Lara está preparada antes de saltar al borde del agujero donde se encuentra este tesoro.

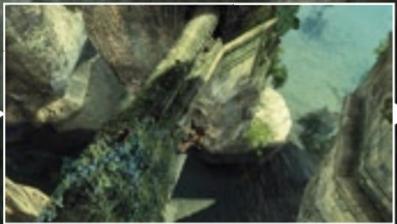


4 Cuando llegues a lo alto del acantilado, girate hacia el mar, en la dirección del bote, y verás una columna de piedra debajo. Tu cámara plegable localizará un tesoro en lo alto. Ten cuidado, porque Lara podría sufrir daños al saltar hacia abajo, así que intenta caer rodando, lo que reducirá el daño. Puedes saltar desde aquí a la sección inferior del acantilado.

SALTO HACIA LAS NUBES



Empezarás esta secuencia desplazándote hacia la izquierda a lo largo del saliente que hay bajo la balaustrada, hasta que ya no puedas seguir avanzando.



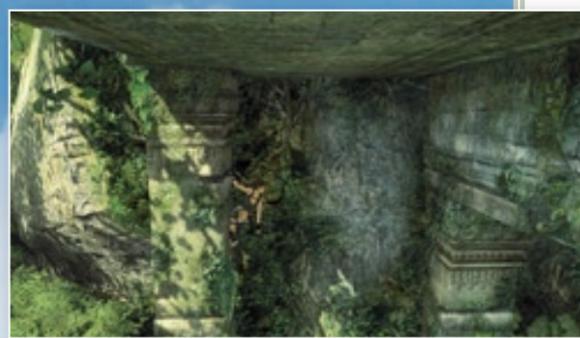
Verás unas ruinas justo detrás de ti. Realiza un salto hacia atrás y agárrate al saliente de piedra.



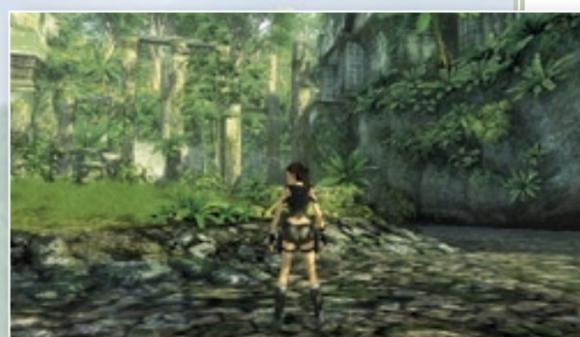
Haz que Lara se ponga en pie y gire la esquina. Lara deberá pegarse a la pared hasta que vea unas escaleras en frente, justo al otro lado. Luego, haz que salte.



COSTA DE TAILANDIA II



03



04

C Las puertas del templo están cerradas, así que Lara debe dirigirse hacia la parte superior. Hay un escalón elevado a la izquierda de las puertas de piedra. Desde aquí, puedes saltar entre paredes interactuando con la pared y con la columna más cercana para llegar a una altura superior. Gírate y salta a la segunda columna para llegar más alto. Luego, salta hacia atrás para alcanzar el dintel de las puertas (fig. 3). Ve hacia la derecha, salta hacia atrás y usa los salientes de la columna de la derecha para escalar. Ahora dirígete hacia la izquierda, salvando el hueco, y alzáte para alcanzar el camino de hierba que lleva al templo.

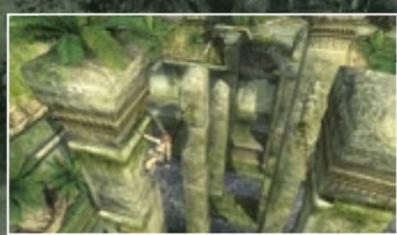
D Para saber cómo bajar desde el camino hasta la corriente del fondo, consulta la sección Llegada al templo. Una vez que estés a salvo, dirígete hacia la derecha a lo largo de la corriente. Acaba con los tres tigres y dirígete a las ruinas del templo del fondo (fig. 4).

POSICIÓN DE VENTAJA

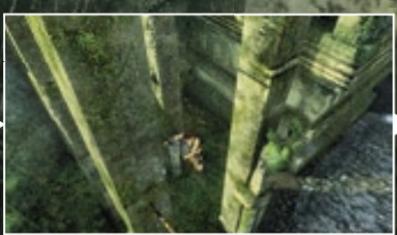
Hay una manera muy sencilla de acabar con los tigres que te atacan en este nivel. Solo tendrás que evitar sus ataques hasta que puedas subirte a un saliente o una plataforma. De esta manera, estarás fuera de peligro y disfrutarás de una bonita vista para acabar con las bestias. Hay, sin embargo, una manera más arriesgada: con la maniobra de salto sobre el enemigo. Acércate mucho con la opción de fijar y pulsa el botón Saltar para dar un salto mortal por encima de la cabeza del tigre, luego dispara hacia atrás o sigue corriendo. El truco para hacerlo bien es saltar sobre el enemigo solo cuando la criatura se haya detenido para girar o morder, ya que un ataque que consista en abalanzarse sobre él interrumpirá esas acciones. Recuerda que Lara se recupera con mayor facilidad de una patada desde el aire que de los movimientos de saltar o agacharse.



LLEGADA AL TEMPLO



Salta a la columna de la izquierda. Salta hacia arriba, gira hacia la derecha y salta hacia atrás, a la columna de la derecha. Gira hacia la izquierda y déjate caer hacia el poste horizontal.

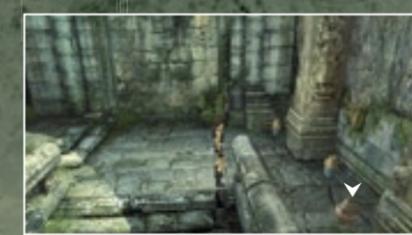


Balancéate hacia el siguiente poste y luego hacia el saliente de más allá. Ve hacia la derecha, y luego salta hacia atrás a la columna que hay detrás. Gira hacia la izquierda, luego déjate caer y salta diagonalmente hacia el poste horizontal.

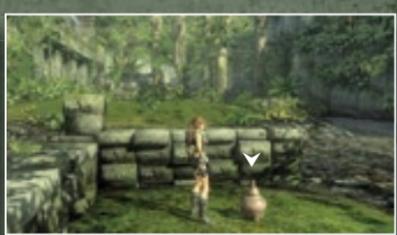


Llega al final del poste y déjate caer por los diferentes salientes hasta alcanzar la corriente.

CONFIDENCIAL: TESOROS ESCONDIDOS



5 Este tesoro se encuentra en una de las tres urnas a la derecha de las escaleras que llevan a las puertas del templo.



6 Salta por encima del muro bajo a la derecha de la corriente y encontrarás la urna que contiene este tesoro.

- COMO JUGAR
- RECORRIDO
- EXTRAS
- GALERIA DE DISEÑOS
- INSTRUCCIONES
- PRÓLOGO
- NIVEL 1
- NIVEL 2
- NIVEL 3
- NIVEL 4
- NIVEL 5
- NIVEL 6
- NIVEL 7

BÚSQUEDA DE TESOROS

MODO BÚSQUEDA DE TESOROS

Tras acabar Tomb Raider: Underworld, la opción Continuar partida del menú principal será sustituida por una nueva: Búsqueda de tesoros. También podrás acceder manualmente cargando un archivo de guardado específico de Búsqueda de tesoros que hayas creado al acabar los créditos. Esto te permitirá volver a visitar las ubicaciones en las que Lara puede buscar tesoros y reliquias y tendrás la oportunidad de hacerte con cualquier trofeo que hayas dejado atrás. Tendrás que conseguir estos objetos para desbloquear ciertos secretos y logros de Xbox 360 (consulta las páginas 144 y 154 para obtener más información).

Cuando accedas a un juego de Búsqueda de tesoros, podrás ir cambiando de lugar con la opción Volver a ubicación en el menú de la PDA de Lara. Una característica muy interesante de este modo es que podrás ver cada nivel tal y como lo dejaste al finalizarlo. No tendrás que volver a resolver los puzles, las puertas estarán desbloqueadas, si destruiste los contenedores no te los encontrarás de nuevo y los únicos enemigos a los que deberás enfrentarte serán aquellos a los que no mataste en su momento. Obviamente, toda regla tiene sus excepciones, y Lara podrá alcanzar los puentes móviles y plataformas necesarios para acceder a todas las zonas del nivel. No obstante, a grandes rasgos verás que los entornos están preparados para que los completes al 100%.

RELIQUIAS Y SALUD

Cuando reúnas las seis reliquias ocultas de Tomb Raider: Underworld la salud máxima de Lara se duplicará. El incremento de cada reliquia es acumulativo, así que la barra secundaria del medidor de salud de Lara se extenderá aproximadamente un 16,6% cada vez que recojas una. Te será de gran ayuda si juegas en la dificultad de Superviviente nata, ya que los enemigos de Lara serán más poderosos y disminuirá la capacidad de resistencia al daño de la aventurera. Aunque no estés enzarzado en una búsqueda de tesoros, el tiempo invertido en encontrar las reliquias siempre será tiempo bien empleado. Además, cuando recojas una reliquia por primera vez también se restaurará la salud de Lara hasta su nuevo límite.

LISTA DE TESOROS Y RELIQUIAS

MAR MEDITERRÁNEO

UBICACIÓN	PÁGINA	UBICACIÓN	PÁGINA	UBICACIÓN	PÁGINA	UBICACIÓN	PÁGINA
1 Fondo del mar	39	8 Niflheim	41	15 Sala del Kraken	43	22 Antes de la sala de las columnas	47
2 Fondo del mar	39	9 Niflheim	41	16 Sala del Kraken	43	23 Sala de las columnas	47
3 Fondo del mar	39	10 Niflheim	41	17 Sala del Kraken	43	24 Después de la sala de las columnas	47
4 Fondo del mar	39	11 Niflheim	41	18 Sala del Kraken	43	25 Sala del Kraken (arriba)	47
5 Fondo del mar	39	12 Niflheim	41	19 Sala del Kraken	43	26 Sala del Kraken (arriba)	47
6 Fondo del mar	39	13 Sala del Kraken	43	20 Cámara del guante	45	27 Sala del Kraken (arriba)	47
7 Túnel sumergido	41	14 Sala del Kraken	43	21 Salida de la cámara del guante	45		



ANÁLISIS DE ARMAS

Durante tu primer recorrido, adquirirás preferencias por ciertas armas, pero las exigencias de la dificultad de Superviviente nata te convertirán en un maestro. La siguiente tabla te ofrece información y consejos de gran valor sobre todas las formas de ataque con las que cuenta Lara.

Arma	DPS (cerca)	DPS (lejos)	Capacidad		
			EC	ST	SN
Pistolas	87,77	63	∞	∞	∞
Ametralladoras	117,52	53,08	400	240	160
Escopeta	168	N/D	90	72	42
Fusil de asalto	104,76	81	300	210	120
Pistola tranquilizante	N/D	N/D	25	15	10
Arpón submarino	125,99	57,41	40	25	15

DPS = Daño por segundo EC = Exploradora casual ST = Saqueadora de tumbas SN = Superviviente nata

Arma	DPS (cerca)	DPS (lejos)	Capacidad		
			EC	ST	SN
Granadas	1.000 (máx.)	300 (mín.)	10	6	4
Martillo de Thor	1.000	1.000	∞	∞	∞
Ataques cuerpo a cuerpo	60	N/D	N/D	N/D	N/D
Objetos movibles	100	N/D	N/D	N/D	N/D
Moto	Variable	N/D	N/D	N/D	N/D

DPS = Daño por segundo EC = Exploradora casual ST = Saqueadora de tumbas SN = Superviviente nata

PISTOLAS



- Puede que no posean la potencia de otras armas de su arsenal, pero siempre podrás confiar en las famosas pistolas de Lara.
- Perfectas para situaciones en las que te veas acorralado por murciélagos o arañas.
- Munición ilimitada. Si se te acaba el cargador de otra arma, puedes cambiar de manera instantánea a las pistolas para acabar con un enemigo herido.
- En la dificultad de Superviviente nata, tu prioridad será, con frecuencia, acabar pronto con los enemigos sin armar mucho alboroto. Esto hace que las pistolas no sean recomendables cuando te enfrentes a muchos enemigos, ya que Lara apuntará a dos enemigos a la vez, prolongando el tiempo que el primer objetivo sigue en pie.

AMETRALLADORAS



- Es una alternativa a las pistolas en distancias cortas y posee una gran cadencia de disparo. Aunque su precisión disminuye alarmantemente con la distancia.
- Lara puede llevar esta arma en una mano mientras escala o queda colgada de un poste.
- Como sucede con las pistolas, la tendencia de Lara a disparar a dos objetivos a la vez puede reducir la efectividad en la dificultad de Superviviente nata.

ESCOPETA



- Su efectividad a corto alcance es impresionante, con altas probabilidades de derribar a los enemigos.
- La cadencia de disparo es baja, y su recarga muy lenta.
- Utilizarla a más de unos pocos metros de distancia será una pérdida de tiempo, probablemente infligirá más daño a tus enemigos insultándolos.

FUSIL DE ASALTO



- Su cargador posee gran capacidad y es el arma de fuego que mayor daño produce a larga distancia. El rifle de asalto es siempre una buena opción.
- Esa efectividad a distancia permite a Lara apuntar a los objetivos antes de que éstos puedan apuntarla a ella.
- Menos efectivo contra enemigos inmunes a las balas, como los esclavos.

PISTOLA TRANQUILIZANTE



- Los dardos tranquilizantes hacen efecto de manera inmediata e inducen una inconsciencia temporal. Ésta durará 67 segundos en humanos y 60 en animales.
- No tiene ningún efecto en criaturas sobrenaturales, pero acaba con los murciélagos y las arañas de manera contundente.
- Esta arma es muy lenta y poco precisa, así que lo mejor es disparar a corta distancia cuando el enemigo no se mueva.
- Contra varios atacantes, la pistola tranquilizante es muy potente. Al reducir el número de enemigos, aumenta la efectividad de Lara para acabar con los que quedan.
- Estaría feo que no te dijésemos que puedes tranquilizar a los enemigos que te den guerra y matarlos antes de que se despierten. ¿Poco elegante? Sí. ¿Poco deportivo? Sí. ¿Efectivo? Compruébalo tú mismo.

ARPÓN SUBMARINO



- A pesar de haber sido creado para el combate submarino, el arpón tiene sus usos en tierra. Aunque superado por la escopeta, es una alternativa a tener en cuenta en esquinas estrechas gracias a su daño a corto alcance, empuje y poder de aturdimiento en la mayoría de enemigos.
- Tendrás que cargar los arpones individualmente, lo que hace que Lara quede vulnerable entre ataques.
- Su tamaño es un estorbo, y limita el número de arpones que se pueden llevar.

GRANADAS



- Las propiedades adhesivas de estos explosivos los hacen letales. A excepción de los yetis esclavos, eliminarás a todos los enemigos con una única granada.
- Debido a su radio de potencia (que no es menospreciable), puedes colocar granadas en paredes y suelos para darles a tus enemigos una calurosa bienvenida.
- Técnica de maestría: se pueden detonar con balas. Para conseguir efectos devastadores, usa Fijar o mantenlo tras haber colocado una granada en tu enemigo. Si usas de nuevo Fijar, se producirá una inmediata explosión.

MARTILLO DE THOR



- Solo los yetis esclavos y Natla podrán aguantar más de un golpe directo de esta valiosísima arma.
- El martillo tiene un punto débil: su lenta cadencia de disparo permite que los enemigos disparen o se acerquen entre disparos. Haz uso de su amplio alcance para permanecer seguro.
- Cualquiera puede acabar con mercenarios y esclavos con el martillo de Thor, así que en realidad es el estilo lo que cuenta. Que Lara tenga que salvar el mundo no significa que haya que dejar de lado la expresión artística. Si no estás lanzando por los aires enemigos, despenándolos por los salientes o aplastándolos contra las paredes, es que no estás esforzándote lo suficiente...

ATAQUES CUERPO A CUERPO



- Aunque suponen un riesgo para Lara, los ataques cuerpo a cuerpo son una buena manera de liquidar a los enemigos rápidamente, especialmente si los combinas con disparos de pistola o escopeta.
- Si acorralas a un enemigo (a excepción de los yetis esclavos), usa los ataques cuerpo a cuerpo para darle una paliza y dejarlo sin sentido sin apenas peligro de represalias gracias a su poder de aturdimiento.

OBJETOS MOVIBLES



- Puedes usar como arma de cuerpo a cuerpo cualquier objeto que Lara recoja (como cajas o postes).
- Que puedas no significa que debas, ya que arrebatan a Lara su legendaria agilidad, ya de por sí reducida en las batallas campales.

MOTO

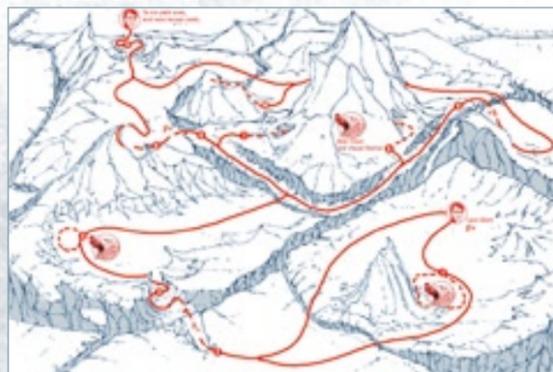


- Durante las expediciones a la isla de Jan Mayen y al sur de México, la moto suele ser el arma más potente de Lara. Un contacto directo a alta velocidad supondrá la muerte para su objetivo.
- Los roscos y los giros con derrape también infligen daños, pero menos que los atropellos.

HIELO DEL TERRENO ÁRTICO



Una versión anterior de la historia de Tomb Raider: Underworld contenía una ubicación que fue eliminada del juego final, como desvela Eric Lindstrom.



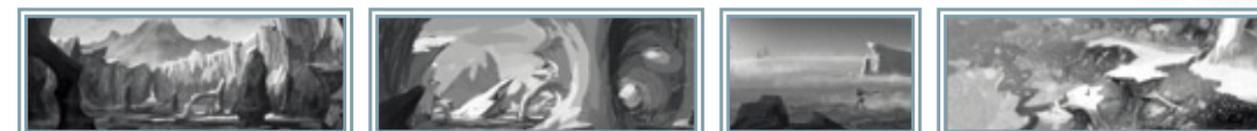
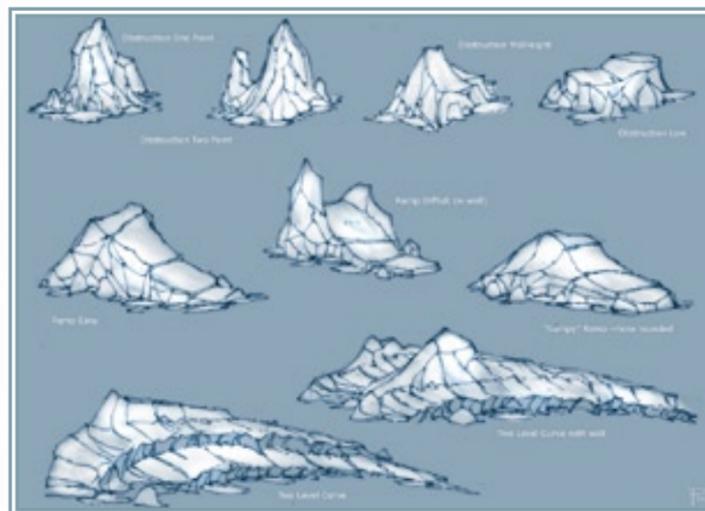
“En un principio, la entrada a Valbhalla estaba en la isla de Jan Mayen, y el hielo en el que Lara hace un agujero para adentrarse en el mar Ártico estaba en la misma zona, no muy lejos. La idea era que, cuando llegabas a la costa de Jan Mayen, debías hacer frente a un laberinto producido por las grietas del hielo para llegar hasta la puerta de lo alto de Valgrind, a la que Lara llega automáticamente en el juego definitivo. Más tarde, cuando Natla te daba las coordenadas para llegar a Helheim, llegabas al mismo punto de la isla de Jan Mayen, pero con diferente destino y diferentes maneras de sortear el laberinto para llegar a ella.

Fue especialmente difícil cortar esa sección, por el modo en que conectaba dos niveles de una manera muy interesante, y porque daba un mayor sentido a la moto todo terreno. También creamos osos polares con los que luchar sobre el hielo y fue una pena tener que eliminarlos, pero no había otro sitio donde situarlos. Sencillamente es que era demasiado para la experiencia de juego, y también había otros problemas. Fue difícil diseñar la zona de modo que los jugadores no hicieran más exploraciones de las necesarias, ya que no obtendrían recompensa por ello. Y el miedo ante la posibilidad de que los jugadores se perdieran por falta de señales distintivas en el hielo era una constante. Incluso nosotros, que diseñamos el mapa, nos perdimos con demasiada frecuencia.

La moto todo terreno comenzó como un diseño de moto que contaba con un mecanismo en su parte trasera que la convertía en parte motocicleta y parte moto de nieve. Dimos muchas vueltas a este diseño, pero al final, cuando desechamos el nivel del hielo, no había necesidad de mantener ese mecanismo que hacía que los diseños de la moto nunca acabarían de gustarnos.

Además, también creamos un diseño por el que el manillar de la moto podía quitarse y funcionar como un propulsor de buceo. Pero era muy complicado de manejar en las zonas subacuáticas que estábamos creando y al final no fue necesario, así que lo eliminamos también”.

Eric Lindstrom, director creativo



- CÓMO JUGAR
- RECORRIDO
- EXTRAS
- GALERIA DE DISEÑOS
- BÚSQUEDA DE TESOROS
- SECRETOS Y ANÁLISIS
- HISTORIA Y PERSONAJES
- LO NUNCA VISTO

SUR DE MÉXICO

