

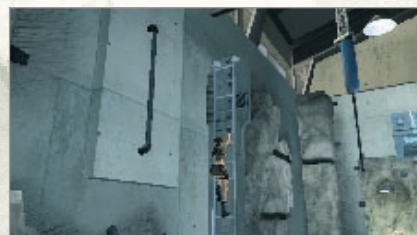
ARRAMPICARSI SU FUNI FISSE, PALI E SCALE

SALIRE O SCENDERE

 (PREMUTO)
+  (OPZIONALE)



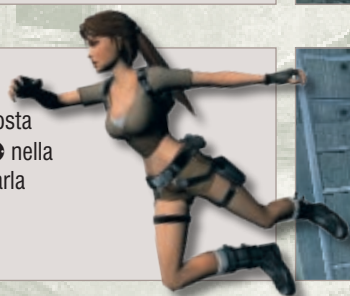
Quando afferrì un elemento fisso verticale come una scala, un palo, una liana o una fune, muovi  su o giù per salire o scendere. Premi rapidamente il tasto  per salire più rapidamente.



SALTARE

 (PREMUTO),
POI 

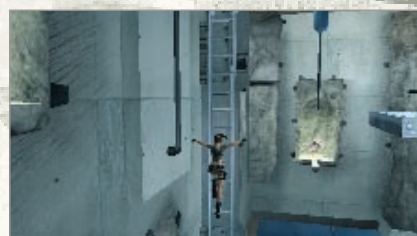
Quando afferrì un elemento fisso verticale, sposta Lara nella posizione che desideri muovendo  nella direzione prescelta, poi premi il tasto  per farla saltare.



LASCIARSI CADERE



Premi il tasto  se vuoi che Lara lasci la presa dal palo, dalla fune o dalla scala a cui è aggrappata. Ricordati di controllare di non compiere un salto da un'altezza eccessiva...

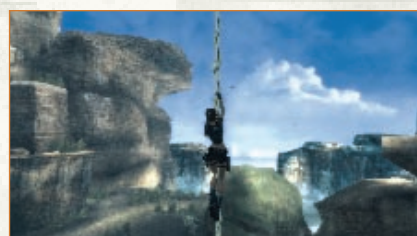


MOVIMENTI MENTRE SI DONDOLA

GIRARSI



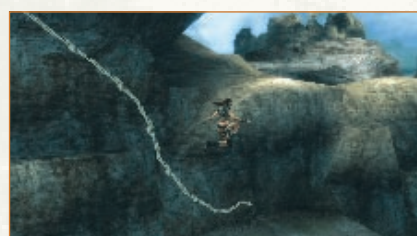
Mentre si sta dondolando da una liana, una fune o dal rampino magnetico, muovi  lateralmente nella direzione in cui è rivolta Lara.



DONDOLARSI

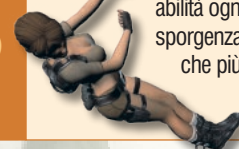
 (PREMUTO),
 PER SALTARE

Tieni premuto  nella direzione in cui Lara è rivolta per farla dondolare con una fune (o con rampino magnetico). Da fermi sono necessari più movimenti per raggiungere il moto necessario. Se premi il tasto  quando Lara è al massimo del movimento, salterà dalla fune.

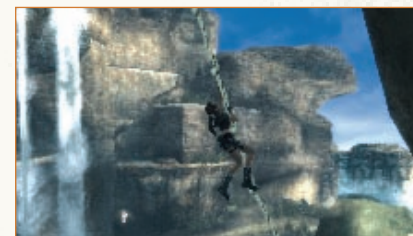


SALIRE O SCENDERE

 (PREMUTO)
+ 



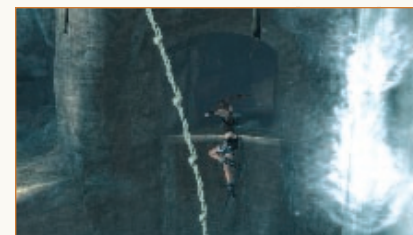
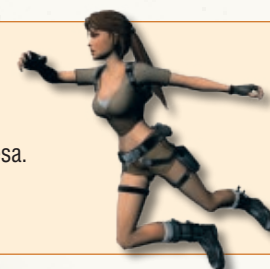
Tieni premuto il tasto  e muovì contemporaneamente  su e giù per cambiare la posizione di Lara sulla fune. Usa questa abilità ogni volta che vuoi raggiungere una piattaforma o una sporgenza che si trova sopra o sotto Lara. Non dimenticare che più in basso ti trovi su una fune, maggiore sarà il raggio d'azione del movimento e viceversa.



LASCIARSI CADERE



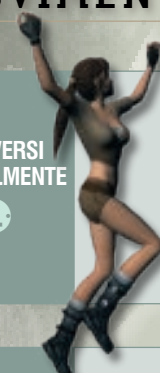
Quando sei appeso a una corda, premi il tasto  per istruire Lara a mollare la presa.



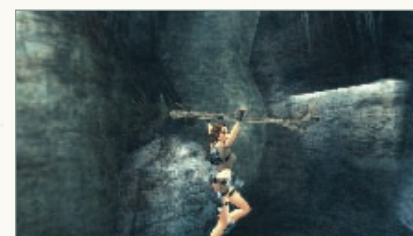
MOVIMENTO SU PALI ORIZZONTALI

MUOVERSI LATERALMENTE



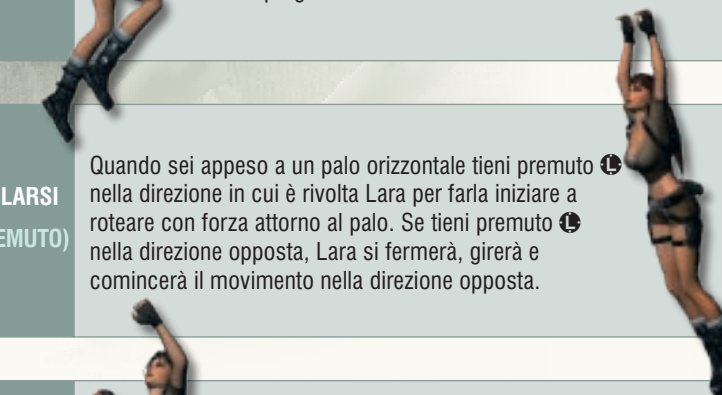


Quando sei appeso a un palo orizzontale, usa  per muovere Lara lungo questo. Così potrai fare le modifiche di posizione che spesso sono necessarie per raggiungere alcune sporgenze.

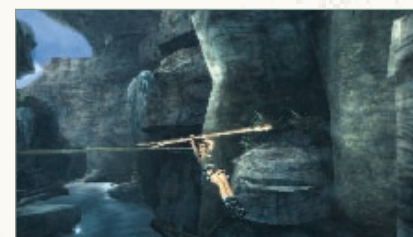


DONDOLARSI

 (PREMUTO)

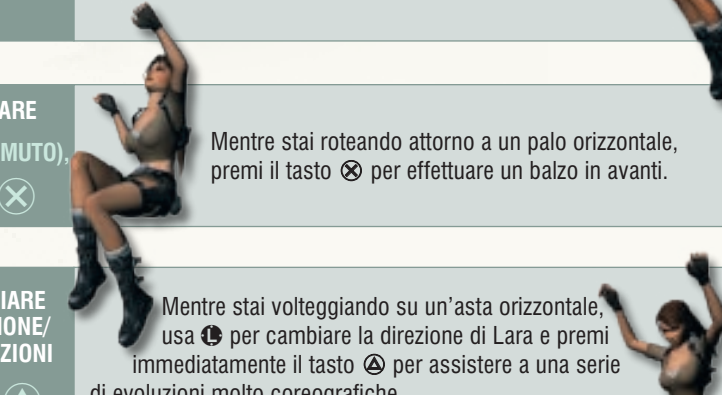


Quando sei appeso a un palo orizzontale tieni premuto  nella direzione in cui è rivolta Lara per farla iniziare a roteare con forza attorno al palo. Se tieni premuto  nella direzione opposta, Lara si fermerà, girerà e comincerà il movimento nella direzione opposta.

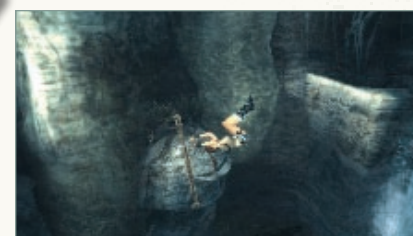


SALTARE

 (PREMUTO),
POI 

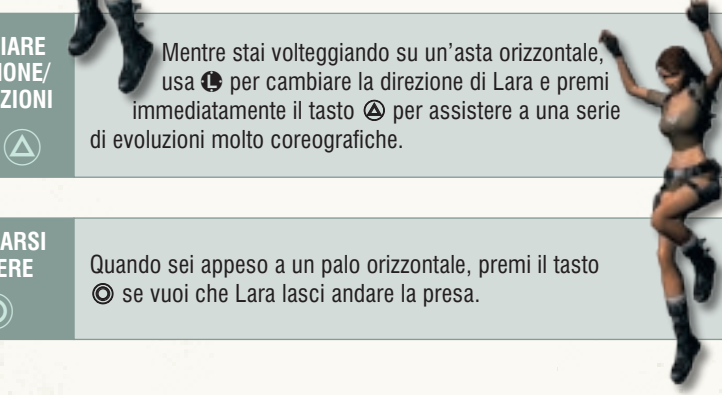


Mentre stai roteando attorno a un palo orizzontale, premi il tasto  per effettuare un balzo in avanti.

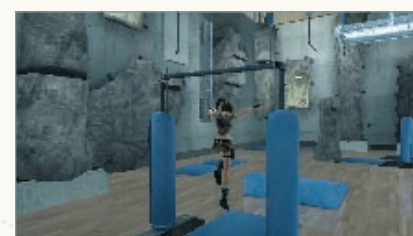


CAMBIARE DIREZIONE/ EVOLUZIONI

 + 



Mentre stai volteggiando su un'asta orizzontale, usa  per cambiare la direzione di Lara e premi immediatamente il tasto  per assistere a una serie di evoluzioni molto coreografiche.



LASCIARSI CADERE



Quando sei appeso a un palo orizzontale, premi il tasto  se vuoi che Lara lasci andare la presa.

COME GIOCARE

SOLUZIONE

EXTRA

FONDAMENTI DI GIOCO

TATTICHE VINCENTI

EQUIPAGGIAMENTO

PRIMI PASSI

CONFIGURAZIONE DEI TASTI

IL MENU PRINCIPALE

LA SCHERMATA DI GIOCO

CONTROLLARE LARA

SUPER AZIONI

UTILIZZO DELLA TELECAMERA

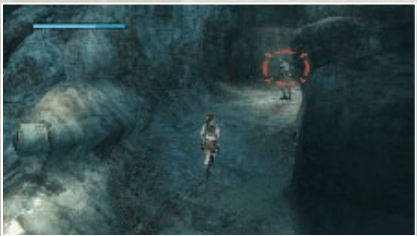
IL MENU DI PAUSA

IL MENU DEL PDA

INDICATORI DI PUNTAMENTO

Gli indicatori di puntamento appaiono ogni volta che Lara entra in combattimento (Fig. 8). Passando alla modalità Mira manuale, appare un mirino circolare al centro dello schermo (Fig. 9). In base alle circostanze, l'apparizione degli indicatori di puntamento e il mirino della modalità Mira manuale possono essere modificati. La tabella successiva spiega come interpretare questi cambiamenti.

Indicatore/mirino	Stato di Lara	Significato
	Normale (movimento libero)	L'indicatore di puntamento rosso indica un nemico a portata di tiro.
	Normale (movimento libero)	L'indicatore di puntamento grigio indica un nemico fuori dalla portata di tiro.
	Normale, arma equipaggiata (Puntamento)	Questo indicatore di puntamento rosso indica un nemico a portata di tiro quando Lara è in modalità Puntamento.
	Normale, arma equipaggiata (Puntamento)	L'indicatore di puntamento grigio indica un nemico fuori dalla portata di tiro quando Lara è in modalità Puntamento.
	Normale (movimento libero)	Questa freccia rossa indica un nemico che si trova fuori dallo schermo, senza tener conto delle distanze.
	Modalità Mira manuale	Nella modalità Mira manuale, l'indicatore di puntamento al centro dello schermo è grigio se Lara non mira alcun nemico.
	Modalità Mira manuale	Nella modalità Mira manuale, il mirino al centro dello schermo è rosso se Lara mira un nemico a portata di tiro.
	Modalità Mira manuale	Nella modalità Mira manuale, il mirino al centro dello schermo è trasparente se Lara mira un nemico fuori dalla portata di tiro.
	Modalità Mira manuale	Nella modalità Mira manuale, il mirino al centro dello schermo è azzurro se Lara mira un oggetto che può essere utilizzato con il rampino magnetico.
	Normale (movimento libero)	Questo punto per aggrapparsi appare quando Lara può usare il suo rampino magnetico per volteggiare oltre un baratro. La presenza di questo suggerimento garantisce la riuscita del movimento di Lara.



[08]



[09]



IL COMPORTAMENTO DEI NEMICI

Se impari ad anticipare le mosse dei tuoi nemici in determinate situazioni, aumenteranno le probabilità di sopravvivenza di Lara in combattimento. Leggi attentamente ciò che segue e i tuoi nemici non saranno più un problema.



COMPORTAMENTO PRIMA DEL COMBATTIMENTO

Finché non notano qualcosa di anomalo o attaccano direttamente Lara, i nemici tendono a seguire una certa routine, per esempio rimanere di guardia o pattugliare una zona precisa. L'elemento sorpresa è molto importante e utile per consentire a Lara di mettere fuori combattimento un avversario prima che abbia l'opportunità di rispondere all'attacco (Fig. 10).

In alcune circostanze, un nemico può vedere Lara con la coda dell'occhio e poi andare a investigare. Finché non sei pronto per combattere, è una buona idea cercare dei punti dove nasconderti prima dell'arrivo del nemico.

MOVIMENTO DEI NEMICI

Quando i nemici sono al corrente della presenza di Lara e aprono il fuoco, iniziano a muoversi liberamente sul campo di battaglia. Devi anticipare le loro azioni. Per esempio, se noti un soldato correre verso una torretta, cerca immediatamente riparo (Fig. 11) oppure tenta di ucciderlo prima che arrivi a destinazione.

TATTICHE DEI NEMICI

I soldati nemici spesso cercano di collaborare per tentare di eliminare Lara e adotteranno differenti tattiche basate sull'opportunità offerte dall'ambiente circostante e dal tuo comportamento. È importante capire le strategie dei nemici e reagire di conseguenza molto rapidamente.

CARICA: nella maggior parte dei casi, i nemici si limitano semplicemente a sparare a Lara, correndo verso di lei per trovare la miglior posizione per far fuoco. In base all'architettura della zona nella quale si combatte, i nemici possono correre verso di te oppure prendere una strada alternativa per raggiungerti. Cerca di non perdere mai di vista tutti gli obiettivi e mira a quello più vicino (o al più pericoloso).

CERCARE RIPARO: quando attacchi a sorpresa un nemico, alcune volte la sua reazione istintiva sarà quella di correre al riparo. Così facendo guadagnerai un vantaggio notevole per aprire il fuoco. Tuttavia, il nemico potrebbe rispondere e contare probabilmente sull'aiuto di altri compagni. È meglio essere prudenti e accertarsi prima della presenza di nemici nei paraggi. In alcune situazioni, i



[10]



[11]



[12]

nemici possono coordinarsi per attaccare da più lati e coprirsi a vicenda prima di tentare di abbattere Lara a furia di proiettili. Ricorda che i nemici al riparo non sono in grado di mirare o vedere Lara.

LAVORO DI SQUADRA: i nemici tendono a raggrupparsi e a darsi man forte (Fig. 12). Ogni volta che si accorgono della presenza di Lara (vedendola o sentendola), cercano di chiamare i propri compagni. Per localizzarli, basta semplicemente ascoltare i rumori degli spostamenti o delle comunicazioni. Fai attenzione a ciò che dicono: potresti scoprire dettagli importanti per consentirti la preparazione di un attacco.

Osserva attentamente i tuoi avversari e cerca il giusto equilibrio tra tattiche offensive e difensive. Muoviti molto, passa da un riparo all'altro e ricordati che puoi sparare in abbondanza usando le pistole (dotate di munizioni infinite). Nelle situazioni disperate, è necessario utilizzare armi più potenti. Se sei in pericolo di vita non esitare a utilizzare l'arma secondaria (se ne hai una) e usa le granate per eliminare rapidamente grandi gruppi di nemici o farli uscire allo scoperto.



INTRODUZIONE

Questa guida è stata concepita per aiutare i giocatori di qualsiasi livello di abilità: come e quando usarla è unicamente a tua discrezione; puoi decidere di seguire la guida passo passo, oppure consultarla occasionalmente per cercare di risolvere da solo gli enigmi di Tomb Raider Legend quando possibile.

La soluzione di ogni missione è così strutturata:

- Le prime due pagine mostrano dei punti su una mappa. Se non hai bisogno di molti suggerimenti queste pagine racchiudono solo le informazioni base di cui necessiti per portare a termine il livello. Queste mappe indicano un percorso generico, ma non come fare per andare dal punto A al punto B. Se vuoi, puoi usare queste mappe come riferimento e ignorare tutta la parte contenente la soluzione passo per passo.
- Le due pagine illustrano le sezioni della mappa attuale, ma con un maggior numero di dettagli, accompagnati da istruzioni che spiegano tutto ciò che Lara deve fare per progredire in ogni livello. Sono inoltre presenti riferimenti incrociati alla sezione Segreti del capitolo Extra, box di suggerimenti e tattiche di combattimento contro i "boss".

1 MAPPE DELLA ZONA

Ciascuna mappa della zona fornisce una breve descrizione dei luoghi che Lara dovrà visitare. Queste mappe vengono presentate su una doppia facciata per consentirti di apprendere meglio la struttura di un livello. Se credi di esserti perso ma non vuoi consultare le porzioni ingrandite di mappa (o, invece, il testo della soluzione), prova a orientarti nuovamente cercando di identificare delle caratteristiche architettoniche particolari. Se hai bisogno di ulteriore aiuto, puoi usare le icone delle lettere per saltare al punto specifico della guida che illustra una determinata area.

Se non riconosci una particolare nota, fai riferimento alla terza di copertina, dove si trova una legenda che spiega tutti i simboli utilizzati.

2 INFORMAZIONI SULLA MISSIONE

Questa tabella offre informazioni riguardanti la missione attuale: condizioni atmosferiche, ora del giorno e abbigliamento di Lara.

3 DETTAGLI DELLE MAPPE

Queste sezioni ingrandite delle mappe della zona sono state realizzate per aiutarti a trovare il percorso giusto con il minimo sforzo. Queste mappe sono presentate in dimensioni tali da renderle di facile consultazione e su ognuna è presente una linea che indica i percorsi ottimali da far seguire a Lara. Lungo ciascun percorso sono presenti delle icone rosse con delle lettere (A, B, C e D) che corrispondono alla rispettiva parte nel testo della soluzione. Quando conosci approssimativamente la tua posizione sulla mappa, puoi trovare immediatamente il suggerimento di cui hai bisogno.

4 GUIDA PASSO PER PASSO

Il testo che accompagna ogni sezione ingrandita della mappa, offre direzioni dettagliate e istruzioni: è inoltre suddiviso in piccole parti indicate con lettere che corrispondono ai punti sulla mappa. Ciascun paragrafo spiega cosa deve fare Lara per andare, per esempio, dal punto B al punto C.

Ogni tanto, all'interno del testo noterai codici "(A-1)": questi collegamenti rimandano alla sezione Segreti del capitolo Extra dove troverai istruzioni dettagliate su come recuperare le ricompense d'oro, d'argento e di bronzo. Se necessiti di aiuto, usa i riferimenti forniti per saltare al paragrafo relativo del capitolo Segreti.

5 IMMAGINI

La moltitudine di immagini a corredo di questo capitolo è stata realizzata per essere utilizzata come punto di riferimento visivo immediato e spesso vengono illustrati suggerimenti, tattiche e trucchi spiegati nel testo. Ciascuna immagine è indicata chiaramente da un numero che corrisponde al riferimento "(Fig. X)" nel paragrafo relativo.

6 SUGGERIMENTI

Questi box informativi offrono utili suggerimenti su tattiche di combattimento, dettagli sulle mosse che Lara può eseguire e come interagire con alcuni oggetti che si incontrano per la prima volta.





LIVELLO 2: PERÙ - RITORNO A PARAÍSO A-B

DETTAGLI DELLA MISSIONE

A Comincerai il livello prendendo il controllo di Lara sulla strada principale del villaggio (2-A). Segui la strada finché non avrai raggiunto una grossa porta che conduce alla piazza del mercato (sulla strada attiverai un checkpoint). Dopo il filmato di intermezzo, dovrai sconfiggere due gruppi consecutivi di soldati. Per evitare di dover combattere contemporaneamente contro tutti i membri del primo gruppo, puoi ripararti nelle zone ai lati degli scalini che conducono all'ingresso della chiesa. Continua a muoverti, elimina i tuoi avversari con metodo e prova a sparare al serbatoio del camion (e, naturalmente, ai barili esplosivi disseminati nella zona) per eliminare il maggior numero di nemici in un sol colpo. Dopo aver sconfitto il primo gruppo di nemici, partirà un filmato che mostra l'arrivo di una seconda ondata di mercenari.

Una volta eliminata la maggior parte dei tuoi nemici, esci allo scoperto e liberati dei soldati rimanenti. A questo punto puoi raccogliere tutte le munizioni che trovi a terra, ne avrai bisogno nei combattimenti successivi. Come noterai dal breve filmato, un uomo ti attenderà su una balconata armato di fucile. Arrampicati sull'asta della bandiera (Fig. 1), salta sul balcone successivo ed eliminalo da qui. (2-B, 2-C, 2-D). Avvicinati al buco tra le ringhiere e volteggia dall'altro lato usando il rampino magnetico per raggiungere il balcone sul quale si trovava l'uomo armato di fucile. Attraversa la porta sfondata, prosegui fino a raggiungere un checkpoint all'interno della casa e troverai delle granate da raccogliere, dopodiché prendi a calci la porta per uscire.

B Nella successiva sezione del villaggio, il tuo obiettivo è quello di seguire la strada fino in fondo. Dovrai affrontare una moltitudine di nemici, il primo dei quali lo troverai non appena uscito dalla porta. Dalla tua posizione sul tetto, uccidi immediatamente il nemico che si trova sul piccolo balcone, scendi al livello inferiore e usa il vicolo vicino per ripararti dai proiettili ed eliminare gli assalitori uno per uno; nella zona sono presenti dei bidoni esplosivi ai quali puoi sparare per ferire o uccidere i nemici vicini. Evita con attenzione le granate che ti vengono lanciate. Vale la pena ricordare che puoi usare il rampino magnetico per tirare giù i soldati dai tetti e finirli. A questo punto muoviti con cautela verso l'angolo della strada dove troverai un altro soldato ad attenderti sul balcone di fianco all'edificio blu e grigio. Mentre avanzi, non dimenticare di raccogliere munizioni, granate e kit medici.

Lara verrà attaccata da altri tre nemici nascosti dietro l'angolo. Lancia immediatamente una granata in direzione dell'uomo nascosto dietro i bidoni nella piazza del mercato, poi occupati del nemico che sopraggiunge dal vicolo (2-E). Equipaggia un'arma mentre prosegui diritto fino al prossimo incrocio dove un camion si fermerà davanti a Lara. Il modo più semplice per eliminare l'uomo sulla torretta è quello di sparare al trasformatore sopra di lui (Fig. 2). Riparati velocemente dietro la lamiera ed elimina gli altri soldati che arriveranno da destra e sinistra e che cercheranno riparo dietro delle casse: il modo più rapido per eliminarli è lanciare una bella granata. Raccogli tutti gli oggetti lasciati cadere dai nemici e prosegui verso la moto per continuare.



[01]

POSSO PRENDERLO A CALCI? (CERTO CHE PUOI!)

All'ingresso del villaggio puoi trovare un pallone da calcio alla destra di Lara. Sei libero di calciarlo come ti pare e piace: Lara non è una calciatrice professionista ma è in grado di palleggiare e colpire la palla con dimestichezza. Puoi fare pratica con le abilità di combattimento di Lara (compresi i calci) sul fantoccio d'addestramento davanti all'ingresso del villaggio. Più avanti, Lara potrà anche prendere a calci alcune porte e degli armadietti: chissà che non nascondano qualcosa...



[02]

GRANATE

Questa è la prima sezione di Tomb Raider Legend nella quale previsto uno scontro a fuoco usando granate ed esplosivi. Le granate sono uno strumento molto potente poiché è possibile eliminare interi gruppi di soldati e distruggere i ripari dei nemici. Normalmente, i soldati cercano riparo non appena vedono Lara lanciare una granata nella loro direzione: puoi evitare che accada sparando delle brevi raffiche per stordire i nemici e finirli poi con una granata ben piazzata. Quando affronti dei soldati equipaggiati con granate, presta attenzione ai rumori per capire dove sono stati lanciati gli ordigni perché spesso è difficile notarli in combattimento.



SEGRETI

Portare a termine Tomb Raider Legend è una bella impresa, ma ci sono ancora cose molto divertenti da scoprire disseminate negli otto livelli del gioco. Per godere al massimo di ciò che offre il gioco, dovrai raccogliere tutte le ricompense, terminare ogni livello battendo le sfide a tempo ed esplorare ogni angolo della Residenza Croft. Nelle pagine successive ti spieghiamo come completare il gioco al 100% illustrando inoltre tutte le caratteristiche segrete...

RESIDENZA CROFT

La Residenza Croft è un livello che presenta un'appassionante caccia al tesoro all'interno della casa di Lara grazie alle 27 ricompense disseminate qua e là e alcuni enigmi da completare per scovare la ricompensa d'oro meglio nascosta dell'intero gioco. Questa sezione descrive nel dettaglio l'ubicazione di ogni singola ricompensa e una soluzione passo passo accompagnata da mappe con annotazioni e immagini illustrative.

PER INIZIARE

Puoi accedere alla Residenza Croft dalla schermata dei titoli dopo aver completato il livello iniziale in Bolivia per la prima volta e salvato i tuoi progressi. Per giocare questo livello, seleziona Residenza Croft dal menu principale. Ti verrà chiesto di scegliere un file di salvataggio. Scegli il salvataggio più "recente" - di nuovo, è necessario che questo in questo file si sia completato il livello in Bolivia - per avviare la Residenza Croft.

Lara inizierà il livello all'ingresso della sua dimora non molto umile. Puoi esplorare la zona a piacimento, raccogliere le ricompense e altri oggetti che troverai. Per salvare i tuoi progressi, seleziona Salva ricompense dal menu di pausa e poi scegli il file di salvataggio al quale vuoi aggiungere le ricompense trovate. Ovviamente questo dovrà essere il file con

il salvataggio più "aggiornato". Prima di sovrascrivere, ti verrà chiesta una conferma. Non preoccuparti: i progressi nell'avventura principale non verranno toccati aggiungendo le informazioni dei risultati ottenuti presso la Residenza Croft.

Per abbandonare la casa di Lara e tornare alla schermata dei titoli, seleziona Esci dalla Residenza Croft per confermare la tua decisione. Ti verrà data una nuova opportunità di salvare le ricompense recuperate. Seleziona Esci per abbandonare il livello.

SUGGERIMENTI PER LA CACCIA AL TESORO

Se hai intenzione di esplorare la Residenza Croft senza consultare la soluzione, tieni a mente i seguenti trucchi.

- Puoi trovare quattro oggetti dell'inventario di Lara sul pavimento oppure nascosti nelle stanze della magione. Il rampino magnetico e le pistole sono vitali: senza, non sarai in grado di recuperare moltissime ricompense. Il PLS torna molto utile (anche se *tecnicamente* non è essenziale) per recuperare due ricompense, mentre il binocolo è un orpello assolutamente inutile.
- Presta attenzione ai dettagli o agli aiuti visivi: se Lara volta la testa, potrebbe significare l'interesse per un punto interattivo. Osserva più da vicino il luccichio che indica la possibilità di usare il rampino magnetico con l'oggetto e il mirino mentre ti guardi attorno nella modalità Mira manuale. Se diventa rosso o blu, vuol dire che hai scoperto un punto nel quale potrebbe essere utile usare le pistole o il rampino magnetico.
- Non puoi usare il rampino magnetico per raccogliere le ricompense mentre ti trovi all'interno della Residenza Croft. Anche se sei in grado di vedere una ricompensa e raggiungerla con il rampino, non riuscirai a usarlo per recuperarla.
- All'interno della Residenza Croft non esistono pericoli o nemici, ma Lara può comunque subire danni cadendo da altezze elevate e, ovviamente, annegando. Non ci sono cadute che rischiano di essere fatali sul colpo, ma scoprirai presto che Lara si procura facilmente dei graffi durante la zona del Percorso a ostacoli. Se dovessi avere bisogno, puoi contare su un kit medico. Puoi anche ripristinare la salute di Lara cambiandoti d'abito nel guardaroba: se Lara muore - e riuscire nell'impresa durante questo livello richiede una certa disattenzione o una volontà specifica - il gioco riprenderà dall'ultimo checkpoint.
- Prima di spegnere la console, non dimenticare di salvare le ricompense!
- Questa soluzione illustra il percorso più rapido ed efficace attraverso la Residenza Croft ed è stata concepita per offrire una guida passo per passo, ma è organizzata in modo da essere utile anche come strumento di riferimento. Non c'è da vergognarsi a dare una sbirciatina ogni tanto se hai difficoltà nel trovare una determinata ricompensa...

INGRESSO

PER INIZIARE: come illustrato dalla mappa, esistono cinque differenti zone della Residenza Croft, l'Ingresso (la posizione di partenza di Lara quando si inizia il livello) è il punto centrale che fornisce l'accesso alle

altre quattro zone: camera da letto, studio, piscina e percorso a ostacoli. La tua prima visita nell'ingresso sarà molto breve ma puoi star certo che dovrai tornarci tra poco per conquistare le ricompense segrete.



IL RAMPINO MAGNETICO: voltati ed entra nel centro tecnologico, poi usa il computer sul pavimento alla destra di Zip (Fig. 1) per aprire la cassaforte nel muro all'interno della quale si trova il rampino magnetico. Sali le scale e vai a sinistra, entra nella porta in fondo alla balconata e segui il corridoio per raggiungere la camera da letto.



COME GIOCARE

SOLUZIONE

EXTRA

SEGRETI

AVVENTURE
PRECEDENTI

DIETRO LE QUINTE

RESIDENZA CROFT

RICOMPENSE

BONUS
SBLOCCABILI

CAST

REINVENTARE LARA

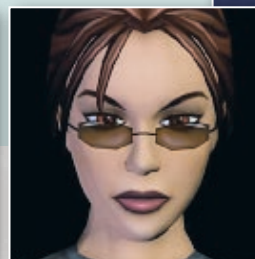
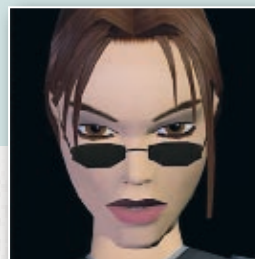
Sviluppare e raffinare l'aspetto estetico del protagonista principale è una delle sfide più ardue per tutti i giochi con visuale in terza persona.



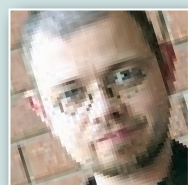
Jacob Wendler,
direttore grafico

Lavorando con Lara, tuttavia, il team di sviluppo di Tomb Raider Legend si ritrovò di fronte il difficile e delicato compito di aggiornare uno dei personaggi di un videogioco più famosi in assoluto. "Questa fase fu particolarmente difficile, poiché c'erano talmente tante idee in discussione e tutti volevano esprimere la propria opinione" spiega il direttore grafico **Jacob "Jake" Wendler**. "Sapevamo di dover modernizzare l'aspetto di Lara, ma ci chiedevamo come farlo nel modo migliore. Inizialmente, utilizzammo il modello di Angel of Darkness come base di partenza, modificandolo mano a mano che sorgevano nuove idee: la snellimmo, cercammo di modificarne il volto e persino di addolcirne lo sguardo (Fig. 1 e Fig. 2). Fu proprio con l'ingresso di Toby Gard nel progetto che si decise di sviluppare tutto da zero, decisione che, personalmente, caldeggiavo da tempo. Toby è un tipo molto diretto quando di tratta di ottenere ciò che vuole".

Alcuni modelli iniziali di Lara nel corso dei primi mesi del progetto



[01]

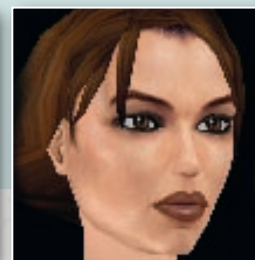
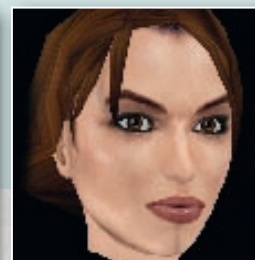
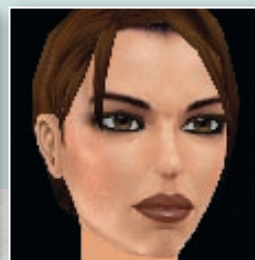


Toby Gard,
consulente creativo

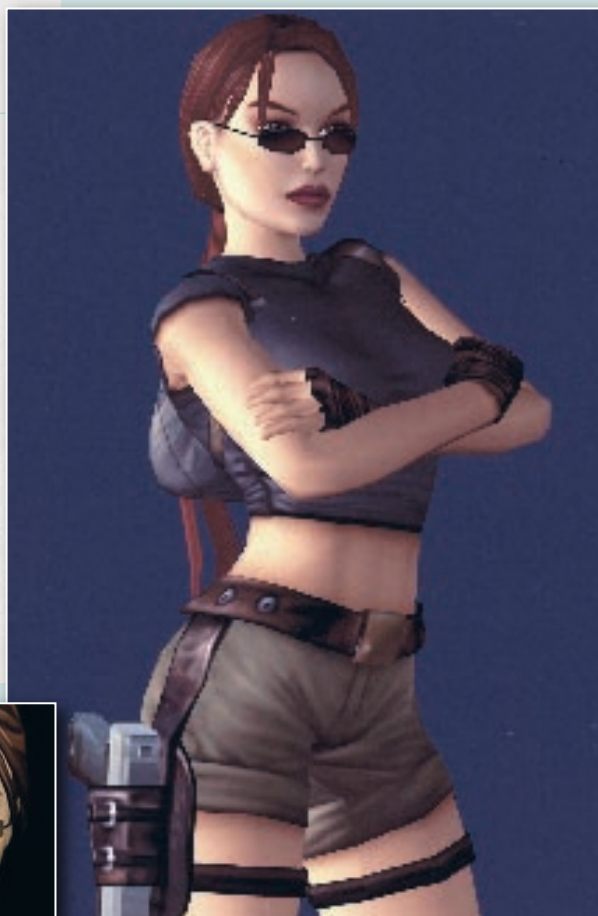
Toby Gard, il creatore di Lara, era stato chiamato dall'Inghilterra per lavorare sulla sua riprogettazione, giocando un ruolo fondamentale nel corso del progetto. "Il suo arrivo ci aiutò parecchio, poiché era stato proprio lui a creare Lara e, pertanto, non aveva paura di ciò che era diventata" afferma Jason Bell. "Ci disse subito 'È il mio personaggio, posso fare ciò che voglio' e questo ci aiutò molto, poiché prima del suo arrivo eravamo confusi su come agire e fino a che punto poterci spingere con le modifiche a Lara. Ad esempio, sapevamo che Lara era atletica, ma non avevamo dettagli precisi: ci chiedevamo 'Come cammina?', senza sapere come rispondere... al suo arrivo, Toby rispose semplicemente 'Cammina così' e tutto il resto divenne facile. Penso che questo, probabilmente, sia stato uno dei maggiori punti di svolta del progetto. Probabilmente saremmo riusciti a completare il gioco anche senza il suo aiuto, ma non so che aspetto avrebbe ora Lara... forse non sarebbe riuscita altrettanto bene".

"Mi ha aiutato moltissimo a prendere decisioni importanti" afferma Jake Wendler parlando di Toby. "Inizialmente eravamo tutti titubanti, indecisi sul da farsi... 'Beh, cambiamola il meno possibile' dicevamo. All'arrivo di Toby, analizzammo insieme il modello che avevamo in mente... e fu allora che si scatenò la nostra creatività, cercandole nuovi vestiti, una nuova pettinatura, togliendole gli occhiali da sole e così via. Ci riunimmo per discutere questi dettagli e Toby propose un nuovo vestito (Fig. 3): era davvero abile nel disegnare le cose. Toby pensò di cambiare radicalmente l'aspetto di Lara, così ci lanciammo in esperimenti audaci, a volte persino folli. Ricordo bene quando ci riunimmo infine per esaminare il vestito definitivo di Lara: ci erano voluti ben otto mesi per completare l'aspetto estetico di Lara, ma finalmente tutti dichiararono 'Ci siamo'. Era davvero bello a vedersi".

La riprogettazione di Lara non si è limitata alla semplice scelta di un nuovo vestito e a qualche modifica estetica minore. Come mostrato nelle foto, il team di sviluppo ha esaminato una grande quantità di volti diversi.



[03]



[02]



Matthew Guzenda,
produttore senior

La riprogettazione di Lara non si limitava a una mera revisione estetica: bisognava considerare i suoi movimenti e il modo di interagire con l'ambiente circostante. "Era già stato svolto un lavoro notevole sul motore grafico del gioco", racconta il produttore senior **Matthew Guzenda**. "Questa volta Lara aveva la possibilità di esplorare delle ambientazioni davvero enormi; fino ad allora non avevamo mai lavorato su spazi aperti, perciò facemmo un po' di prove. Il lavoro maggiore, comunque, andava svolto sul sistema di comandi. Volevamo evitare ciò che era accaduto nei titoli precedenti: l'aspetto estetico di Lara era piacevole, i suoi movimenti apparivano realistici, ma il personaggio era difficile da controllare".

Decidere di creare una Lara maggiormente manovrabile, atletica e reattiva era una cosa, mettere in pratica tali idee era indubbiamente un'altra e si rivelò presto uno dei maggiori ostacoli per il team di sviluppo di Tomb Raider Legend. Non era sufficiente che i giocatori potessero comandare Lara con precisione millimetrica, doveva anche eseguire le azioni con grazia e stile. "Nei titoli della serie Soul Reaver, i personaggi non erano completamente umani e, pertanto, disponevano di abilità soprannaturali", continua Guzenda. "Potevano effettuare salti altissimi, muoversi a velocità incredibile, reagire con estrema prontezza e fare ogni genere di cose; applicando tale sistema alle azioni di Lara, i suoi movimenti si rivelarono innaturali. Sebbene il progetto fosse ancora nella sua fase iniziale, fu subito chiaro che bisognava cercare il giusto bilanciamento tra aspetto estetico e controllabilità. Questo si rivelò spesso uno dei punti di maggiore attrito: da una parte, i grafici volevano che i movimenti di Lara fossero fluidi e piacevoli da vedersi, dall'altra, i progettisti chiedevano che il personaggio reagisse prontamente agli ordini del giocatore e fosse pienamente manovrabile".

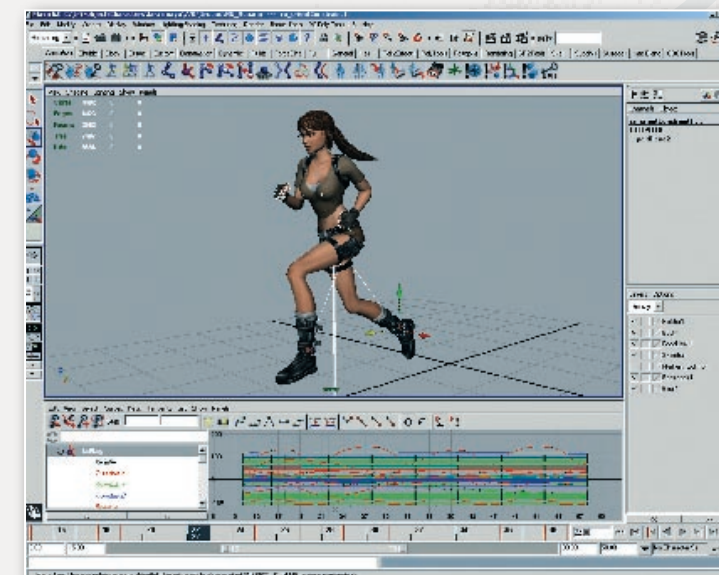
Le animazioni di Lara sono state create manualmente (Fig. 4) e la fluidità ottenuta è il frutto di numerosi mesi di duro lavoro, di migliaia di ore di prove per fare in modo che, ad esempio, il salto dal punto A al punto B fosse sufficientemente convincente a livello estetico e di controllabilità. In realtà, durante le azioni di Lara presenti in Legend non è mai attiva una singola animazione, quanto piuttosto diverse animazioni contemporanee, ognuna relativa a una determinata parte dell'anatomia del personaggio. Dalla mira con le pistole durante la corsa in un'altra direzione allo sguardo di Lara quando passa vicino a un punto di interesse, ci sono numerosi particolari che molti giocatori noteranno soltanto inconsciamente.

"L'aspetto più complesso sul quale ci siamo ritrovati a lavorare, una cosa che molti giocatori danno per scontata, è il sistema di movimento di Lara" spiega Morgan Gray. "Esso ha richiesto un lavoro costante di quattro-sei ingegneri per oltre un anno, fino a sviluppare una tecnologia che permettesse di controllare fluidamente Lara e di eseguirne le diverse animazioni. Ci sono molti particolari che la maggior parte dei giocatori non noterà, ma volevamo che Lara apparisse il più realistica possibile, soprattutto durante i movimenti. Persino l'azione di saltare su un piano rialzato all'altezza delle ginocchia, nel quale Lara piega le gambe per

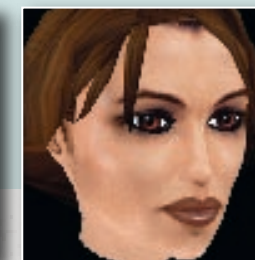
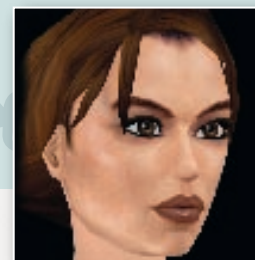
salire, ha richiesto diverse ore di duro lavoro per essere implementato. Muovere il controller e vedere Lara che dondola i piedi mentre osserva oltre un ostacolo... sono tutti piccoli particolari che potrebbero passare inosservati".

"Abbiamo dedicato una grossa parte del lavoro di sviluppo per fare in modo che Lara apparisse reale, si muovesse umanamente e interagisse correttamente con il mondo circostante" racconta Jason Bell. "Direi che circa un terzo degli sforzi di sviluppo sono stati concentrati su questo, poiché è la prima cosa che i giocatori notano: essendo il gioco così incentrato su Lara, lei era naturalmente la cosa più importante a cui pensare. Penso che il 15-20% del codice implementato, la parte più impegnativa del progetto, riguardi proprio Lara... una cifra davvero notevole".

Aggiornare Lara e creare un nuovo sistema di comando non si limitava a dotarla di grande flessibilità e capacità atletiche: il team doveva anche considerare come tali cambiamenti avrebbero influito sull'interazione con l'ambiente circostante. "Sapevamo che Lara avrebbe dovuto muoversi molto meglio" spiega Jake Wendler. "Tuttavia, non sapevamo quali sarebbero state le implicazioni visive, soprattutto durante la parte iniziale del progetto. Non avevamo idea di cosa ci aspettasse. Come far risaltare un bordo al quale è possibile aggrapparsi? Soul Reaver e Legacy of Kain avevano le proprie meccaniche di gioco specifiche, ma con Lara potevi sfruttare l'ambiente circostante in molti modi diversi: saltare sugli oggetti, afferrarne i bordi e dondolarsi su pali e corde, attraverso otto ambientazioni molto diverse tra loro. Pensare al codice visivo dei livelli si rivelò una sfida costante in termini di progettazione e testing: avevamo bisogno di provare il gioco e capire come migliorarne l'aspetto visivo".



[04]



INDICE



COME GIOCARE

SOLUZIONE

EXTRAS



Parola chiave Pagina

16.09. 11

Alister Fletcher 172, [188]
Amanda Evert 173, [188]
Anaya Imanu 172
Armi 38 - 39
Attivazione avanzata (puntamento) 11
Avventure precedenti 174 - 179

Binocolo 20, [37]
Binocolo (Residenza Croft) 151
Bolivia - Lo specchio (Livello 8) 142 - 143
Bolivia (Livello 1) 44 - 61
Bonus sbloccabili 164 - 170

Calibrazione 11
Cambiare arma 19
Carica 7
Cast 171 - 173
Checkpoint 29
Codici 167
Comandi dei veicoli 24
Combattimenti 18 - 20, [191]
Configurazione dei tasti 7 - 10
Contrasto 11
Controllare Lara 14 - 24
Costumi 168 - 169

Dietro le quinte 180 - 192
Doppie pistole 38

Equipaggiamento 36 - 38
Esci 25
Excalibur 141, [188]
Extra 144-192, [12]

Filmati 165
Fucile a pompa 38
Fucile d'assalto 39

Ghana (Livello 4) 88 - 101, [185]
Giappone Vedi „Tokyo“
Granate 39, [20]
Guardaroba 148

Il comportamento dei nemici 31
Inghilterra (Livello 6) 116 - 129
Inizia partita 6, 10

James Rutland 101, 173, 190
Kazakistan (Livello 5) 102 - 115
Kit medico 38, [15]

La casa di Lara 146 - 154, [10]
La schermata di gioco 12 - 13
La verticale 21
Lanciagranate 39
Lara Croft 171
Livello di difficoltà 6
Luminosità 11

Menu delle opzioni 11
Menu di pausa 25
Menu Extra 164 - 169
Menu PDA 26
Menu principale 10 - 12
Menu Speciale 167
Modalità di combattimento 11
Modalità Mira manuale 19
Modalità Puntamento standard 11
Movimenti basilari 14 - 15
Movimenti mentre si dondola 22 - 23
Movimento su pali orizzontali 23

Nepal (Livello 7) 130 - 141
Nuotare 16 - 17, [71]
Nuova partita 10

Obiettivi (PDA) 26

Parola chiave Pagina

Oggetti da spostare 33 - 35
Oggetti distrutibili 19

PDA 26
Perù (Livello 2) 62 - 75
Pistole (Residenza Croft) 148
PLS 37, [14]
PLS (Residenza Croft) 148
Potenziamenti pistola 167
Premi Xbox 360 170
Prendere la mira 30
Presenza di sicurezza 15
Profili personaggi 166
Puntamento 18
Puntamento avanzato (puntamento) 11

RAD 20
Rampino magnetico 17 - 19, [36]
Rampino magnetico (Residenza Croft) 147
Razzi 38
Residenza Croft 146 - 154, [10]
Ricompensa 1-A 47, 155
Ricompensa 1-B 47, 155
Ricompensa 1-C 47, 155
Ricompensa 1-D 51, 155
Ricompensa 1-E 53, 155
Ricompensa 1-F 53, 155
Ricompensa 1-G 55, 155
Ricompensa 1-H 55, 155
Ricompensa 1-I 55, 156
Ricompensa 1-J 57, 156
Ricompensa 1-K 57, 156
Ricompensa 1-L 59, 156
Ricompensa 1-M 59, 156
Ricompensa 1-N 59, 156
Ricompensa 1-O 61, 156
Ricompensa 1-P 61, 156
Ricompensa 2-A 65, 157
Ricompensa 2-B 65, 157
Ricompensa 2-C 65, 157
Ricompensa 2-D 65, 157
Ricompensa 2-E 65, 157
Ricompensa 2-F 67, 157
Ricompensa 2-G 69, 157
Ricompensa 2-H 71, 157
Ricompensa 2-I 71, 157
Ricompensa 2-J 71, 157
Ricompensa 2-K 73, 157
Ricompensa 3-A 79, 158
Ricompensa 3-B 79, 158
Ricompensa 3-C 79, 158
Ricompensa 3-D 81, 158
Ricompensa 3-E 83, 158
Ricompensa 3-F 83, 158
Ricompensa 3-G 83, 158
Ricompensa 3-H 83, 158
Ricompensa 3-I 85, 158
Ricompensa 3-J 85, 158
Ricompensa 3-K 87, 158
Ricompensa 4-A 91, 159
Ricompensa 4-B 91, 159
Ricompensa 4-C 91, 159
Ricompensa 4-D 93, 159
Ricompensa 4-E 95, 159
Ricompensa 4-F 95, 159
Ricompensa 4-G 95, 159
Ricompensa 4-H 95, 159
Ricompensa 4-I 101, 159
Ricompensa 4-J 101, 159
Ricompensa 5-A 105, 160
Ricompensa 5-B 105, 160
Ricompensa 5-C 105, 160
Ricompensa 5-D 107, 160
Ricompensa 5-E 109, 160
Ricompensa 5-F 109, 160
Ricompensa 5-G 111, 160
Ricompensa 5-H 111, 160
Ricompensa 5-I 113, 160
Ricompensa 6-A 119, 161

Parola chiave Pagina

Ricompensa 6-B 121, 161
Ricompensa 6-C 121, 161
Ricompensa 6-D 121, 161
Ricompensa 6-E 121, 161
Ricompensa 6-F 121, 161
Ricompensa 6-G 121, 161
Ricompensa 6-H 121, 161
Ricompensa 6-I 123, 161
Ricompensa 6-J 123, 161
Ricompensa 6-K 125, 162
Ricompensa 6-L 125, 162
Ricompensa 6-M 125, 162
Ricompensa 6-N 129, 162
Ricompensa 6-O 129, 162
Ricompensa 7-A 133, 162
Ricompensa 7-B 133, 162
Ricompensa 7-C 133, 162
Ricompensa 7-D 135, 162
Ricompensa 7-E 135, 162
Ricompensa 7-F 135, 163
Ricompensa 7-G 135, 163
Ricompensa 7-H 135, 163
Ricompensa 7-I 137, 163
Ricompensa 7-J 137, 163
Ricompensa 7-K 137, 163
Ricompensa 7-L 137, 163
Ricompensa 7-M 139, 163
Ricompensa 7-N 139, 163
Ricompensa 7-O 139, 163
Ricompensa 7-P 139, 163
Ricompense 146 - 163
Ricompense Bolivia (Livello 1) 155 - 156
Ricompense Ghana (Livello 4) 159
Ricompense Inghilterra (Livello 6) 161 - 162
Ricompense Kazakistan (Livello 5) 160
Ricompense Nepal (Livello 7) 162 - 163
Ricompense Perù (Livello 2) 156 - 157
Ricompense Tokyo (Livello 3) 158

Salta filmato 25
Salva 7
Scansione progressiva 11
Schermo 11
Scudo antisommossa 111
Segreti 146 - 173
Sequenze interattive 25
Sfida a tempo 165
Shogo Takamoto 173
SMG 38
Sottotitoli 11
Super azioni 25

Tattiche vincenti 26 - 35
Telecamera 25, [14]
Tokyo (Livello 3) 76 - 87, 184
Tomb Raider Chronicles 179
Tomb Raider I 175 - 177
Tomb Raider II 177
Tomb Raider III 178
Tomb Raider: The Angel of Darkness 179
Tomb Raider: The Last Revelation 178
Toru Nishimura 173
Trappole 33 - 35
Tuffarsi ad angelo 16

Video Eventi sfortunati 167

Winston 172

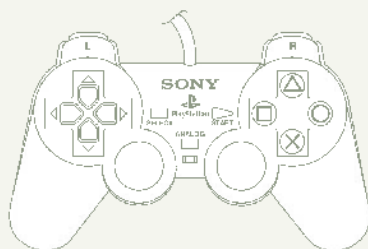
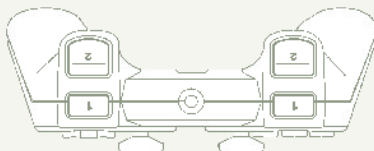
Zip 172, [188]

Rosso (segreto) = Rivelazioni importanti
Verde (soluzione) = Rivelazioni essenziali
I riferimenti secondari sono indicati dalle parentesi []

COMANDI GENERALI

In questa guida, abbiamo usato i simboli che rappresentano i tasti del controller PlayStation®2. Se stai giocando a Tomb Raider Legend su Xbox, Xbox 360 o PC non preoccuparti: malgrado le differenze tra i sistemi di controllo di ciascun formato, è molto facile convertire i simboli del controller PS2 e adattarli a Xbox, Xbox 360 o PC, come dimostrato dalla tabella qui di seguito.

controller PS2



controller Xbox 360



controller Xbox



PS2	Xbox	Xbox 360	PC
×	A	A	Salto
□	X	X	Rampino magnetico
○	B	B	Abbassarsi
△	Y	Y	Calcio
L1	LT	LT	Arma
R1	RT	RT	Fuoco
L2	○	LB	Ripristina telecamera
R2	●	RB	Granata
R3	⌂	⌂	Mira manuale
START	▷	▷	Inizia
SELECT	◀	◀	PDA

LEGENDA DELLE MAPPE

I seguenti simboli appaiono su tutte le mappe utilizzate in questa guida. Vai a pagina 42 per ulteriori informazioni a riguardo.

	Percorso ideale		Scatola / Cassa		Asta / catena / scala orizzontali
	Percorso ideale (sotto la superficie)		Macigno		Scala (vista laterale)
	Lettera d'inizio sezione		Macigno (elemento dello scenario)		Asta / catena verticale
	Collegamenti				Trappola laser
	Ricompensa d'oro		Oggetto mobile / distruttibile		Nemico
	Ricompensa d'argento				Mitragliatrice
	Ricompensa di bronzo		Oggetto esplosivo		Mitragliatrice automatica
	Checkpoint		Muro mobile		Cannone magnetico
	Punto per usare il rampino		Piastrella a pressione		Corrente elettrica
	Fune / Liana		Interruttore		Gas tossico
					Trappola con punte

