TATTICHE

GESTIONE INDICATORE

SALUTE E FORMA FISICA

L'indicatore del livello di salute compare nella parte superiore sinistra dello schermo insieme a un profilo del corpo di Lara, con una barra del livello di salute, di sicuro meno bella, ma molto utile, posta a sinistra dell'immagine di Lara. A seconda del danno subito da Lara, la barra si riduce e anche il profilo riflette il suo stato di salute al momento. Se il profilo di Lara è verde chiaro, significa che è in buone condizioni di salute. Se è rosso, non ha più molto tempo e devi agire in fretta. La soluzione più drastica e immediata è il ricorso a un kit medico. Ma puoi farlo soltanto se l'indicatore del livello di salute di Lara è davvero molto basso. Se ricorri al kit medico quando Lara è in buono stato, stai soltanto sprecando delle risorse che potrebbero servirti in seguito.

Se il livello di salute di Lara è molto basso ma non si trova in pericolo, puoi anche aspettare: anche se non si riprenderà completamente, recupererà automaticamente una piccola quantità di energia nel tempo. In questi casi evita di affrontare nemici o cadute pericolose.

recuperare la reliquia nascosta in ciascun Questa ti aiuterà nelle ultime difficili fasi del gioco, riempiendo istantaneamente l'indicatore del livello di salute di Lara e aumentando costantemente il suo livello massimo di salute. Il luogo esatto di ogni reliquia d'oro sarà svelato nella soluzione.

















Una soluzione più radicale consiste nel livello (o quasi, un livello ne è sprovvisto).

SCARICA DI ADRENALINA

Danneggiare i nemici attiva il riempimento dell'indicatore di adrenalina di Lara. Per riempirla completamente Lara dovrà causare abbastanza danni consecutivi o comincerà a svuotarsi rapidamente. Una barra piena consente la scelta tra due mosse adrenalina, entrambe in grado di attivare il movimento rallentato. La prima, Fuoco rapido, dà a Lara l'opportunità di continuare a sparare infliggendo il 25% di danni in più e spostando maggiormente indietro gli avversari. La seconda è il colpo alla testa adrenalina: mira al reticolo rosso più piccolo sul bersaglio grigio e fai fuoco entro il tempo limite per uccidere all'istante.

In alcune circostanze, Lara entrerà in uno stato di adrenalina occasionale. Per saperne di più, consulta pagina 23.



INDICATORE OSSIGENO

Talvolta Lara nuota sott'acqua senza la sua attrezzatura da sub. Quando questo accade, l'indicatore dell'ossigeno apparirà accanto all'indicatore del livello di salute insieme a un profilo di Lara più piccolo e di colore blu. Questo indicatore diminuisce progressivamente



man mano che Lara rimane sott'acqua, essenzialmente, più Lara si muove e maggiore sarà l'ossigeno consumato. Nuotare velocemente con il comando di scatto provoca un maggiore uso di ossigeno.

> Quando l'ossigeno sta per finire, devi risalire velocemente in superficie, perché una volta esaurito, avrai solo dieci secondi per evitare

MULTIFUNZIONE

Per andare avanti in questo gioco, dovrai diventare un esperto nell'esecuzione di più azioni contempraneamente e dovrai essere velocissimo per riuscire a sopravvivere. Può sembrare difficile, ma non preoccuparti! I comandi in Tomb Raider: Underworld sono così intuitivi e facili da usare che presto imparerai tutte le mosse senza pensare ai relativi comandi e, prendendo confidenza con le azioni abituali, ti troverai a mirare, sparare e saltare contemporaneamente con estrema naturalezza. Se questa è la prima volta che giochi a Tomb Raider e hai qualche difficoltà a capire come si corre e si salta, si prende la mira o si schiva, usa il primo livello per fare pratica, in modo da imparare le mosse principali che dovrai perfezionare per riuscire a completare il gioco.

PERFEZIONAMENTO

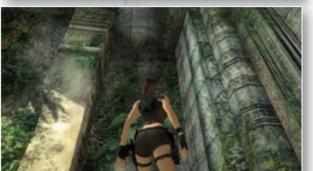


PENSIERO CREATIVO

Lo spirito di osservazione è fondamentale in Tomb Raider: Underworld. Se ti capita di bloccarti, probabilmente è perché la soluzione di un mistero è proprio lì davanti a te ma ha bisogno di uno sguardo più attento per essere svelata. Se ti trovi in un'area in cui ti sembra di non avere alcuna via d'uscita, studia attentamente la superficie delle pareti, o prova semplicemente a saltare contro una di esse per vedere se riesci ad aggrapparti a qualcosa di solido. Se sulla parete di una scogliera c'è della vegetazione, potrai scalarla con la nuova mossa arrampicata sul muro. Il più delle volte il salto da un muro all'altro è la risposta a un punto morto. Guarda in alto per sapere quanto devi saltare per uscire da quel luogo. Accendi la luce di servizio per ispezionare gli angoli bui e trovare un punto da cui saltare sulla parete.

Gli indizi possono nascondersi ovunque, persino in un dettaglio di un video o in un'area non ispezionata segnalata sulla mappa sonar. E non dimenticare Lara: sarà in grado di fornirti molti indizi attraverso il linguaggio del corpo, perciò tieni d'occhio le sue reazioni. Se guarda verso una determinata direzione, vuol dire che ha notato qualcosa di interessante, magari qualcosa che si può raccogliere, un oggetto utile o un interruttore.





ISTRUZIONI

Poiché la serie di Tomb Raider ha sempre attirato un'ampia varietà di giocatori, dai principianti agli esperti esploratori, questa soluzione è stata concepita in modo da adattarsi alle diverse abilità di ognuno. Se è la prima volta che giochi a Tomb Raider, questa guida ti condurrà passo dopo passo fino al completamento del gioco. I veterani della serie potrebbero scegliere di completare le sfide da soli e sfruttare gli aiuti di tanto in tanto consultando la mappa per trovare i tesori. Questo capitolo è stato diviso in modo da essere consultato nella misura richiesta da ogni giocatore.

Il seguente esempio mostra come è organizzata la soluzione in ogni livello. Le pagine iniziali includono una panoramica del livello, divisa in sezioni che saranno poi sviluppate più in dettaglio nelle pagine successive. Individuata la posizione di Lara nell'introduzione, puoi passare a consultare la sezione che ti interessa sia essa relativa alle mappe, alle istruzioni su come completare gli enigmi e ai punti pericolosi di quell'area.

MAPPE PANORAMICHE

Ogni mappa panoramica visualizza l'intero livello dall'alto in basso. È divisa in sezioni numerate, e ogni numero romano fa riferimento al relativo inserto a pagina doppia in cui sono descritte in dettaglio le sfide che Lara dovrà affrontare nell'area. Inoltre, facilita la navigazione di gioco mostrando come ogni sezione si ricollega a quella successiva.

SEZIONI DETTAGLIATE DELLA MAPPA

Queste sezioni ingrandite della mappa dell'area si trovano a sinistra di ogni inserto a pagina doppia. Le icone indicano la posizione di tutti gli oggetti collezionabili e interattivi, e sono corredate da un testo di aiuto situato sulla destra della pagina. Anche se stai cercando di risolvere l'enigma da solo, puoi fare riferimento a questa sezione della guida nel momento in cui non riesci più ad andare avanti.

3 MOMENTO CHIAVE

Queste schermate in sequenza cronologica a sinistra della pagina forniscono una prima soluzione grafica all'attività più importante o difficile che dovrai affrontare in questa parte del gioco. Una freccia punta sul luogo esatto della mappa in cui si svolge questo evento.

4 SOLUZIONE PRINCIPALE

La pagina sulla destra contiene una guida dettagliata su come procedere nel gioco. Ogni paragrafo ha una lettera identificativa corrispondete all'icona sulla sezione della mappa a sinistra, per facilitare l'orientamento. Inoltre, i punti chiave del testo potrebbero includere il riferimento (Fig. X) a una schermata che illustra meglio l'azione.

5 SEGRETO: TESORI NASCOSTI

Questo riquadro mostra gli oggetti collezionabili nascosti all'interno del gioco con icone numerate che ti riportano direttamente al luogo sulla mappa. Per ogni tesoro nel gioco, incluse tutte le reliquie d'oro, una schermata mostra il punto esatto in cui si trova con una piccola freccia d'argento e precise istruzioni su come arrivarci. In questo modo, non dovresti avere alcun problema a recuperare tutti i tesori, anche quelli nascosti nei punti più difficili.

6 SUGGERIMENTI

Quando acquisisci un nuovo componente, oppure se devi affrontare nuovi e sconosciuti pericoli, potrai avvalerti delle utili e dettagliate informazioni contenute in questi speciali riquadri. Li puoi inoltre consultare per scoprire tattiche di combattimento, dati secondari, punti deboli dei nemici e trucchi di gioco avanzati.



COSTE TAILANDESI I



UN BALZO FRA LE NUVOLE



Inizia questa sequenza dondolando verso sinistra, percorrendo tutta la sporgenza sotto la balaustra.



Adesso alle tue spalle c'è un enorme rudere. Salta all'indietro per girarti e aggrapparti alla sporgenza



Fai alzare in piedi Lara e falle svoltare l'angolo e procedere lungo il muro finché non si troverà di fronte alle gradinate sull'altra parte, poi falla saltare.



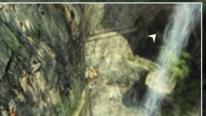
Dirigiti verso la voragine e scendi lungo il pendio. Puoi scegliere se saltare e tentare di raggiungere direttamente il palo orizzontale o se proseguire lungo il pendio e far salire Lara sulla sporgenza che sta alla fine del pendio; da lì potrai sfruttare la sporgenza centrale per scendere dal palo. Oscilla sul muro a picco di fronte a te, spostati sulla destra e salta per raggiungere la rampa di scale successiva. Percorri il corridoio. Una volta all'aperto vedrai che non potrai proseguire di molto perché il terreno sarà franato. Se guardi indietro alla tua sinistra, però, troverai una sporgenza che puoi raggiungere. Sali sulla sporgenza successiva e salta per raggiungere il ripiano di fronte. Fai un balzo e mettiti al riparo. Fai il giro verso destra e addentrati nella foresta. Fatti strada nella boscaglia finché non trovi un anello di ancoraggio. Usa il rampino per oscillare sulla fossa (Fig. 2) e procedi fino al cumulo di massi che ostacola il tuo percorso. Cerca di passare nell'anfratto fra i resti delle mura crollate per raggiungere una radura in cui si trova il cancello di un vecchio tempio.

Tuffati dalla barca e raggiungi a nuoto la piattaforma di roccia vicino alla scogliera. Arrampicati per uscire dall'acqua. Arrampicati sulla roccia coperta di muschio e dirigiti a sinistra (Fig. 1). Salta per afferrare la sporgenza e procedi verso sinistra costeggiando la balaustra. La prossima sezione è difficile da individuare, quindi fai riferimento a Un balzo fra le nuvole per capire esattamente come fare. Quando ti è chiaro, sali le due rampe di scale e, una volta in cima, cerca un kit medico.

SEGRETO: TESORI NASCOSTI



Tuffati dalla barca e raggiungi a nuoto la sott'acqua per trovare il tesoro sul fondale vicino



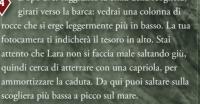
2 Dopo aver nuotato dalla barca alla roccia coperta di muschio, esci dall'acqua e arrampicati su quest'ultima. Fatti strada verso destra fino a vedere una sporgenza esattamente sopra di te. Usala per saltare nella grotta dietro alla cascata dove troverai il tesoro e il kit medico.



Dopo aver attraversato la voragine oscillando con l'aiuto del palo, sali per un tratto le scale e sinistra. Controlla con il bastone che Lara si trovi a



Dopo aver raggiunto la cima della scogliera, girati verso la barca: vedrai una colonna di amera ti indicherà il tesoro in alto. Stai quindi cerca di atterrare con una capriola, per



SOLUZIONE

COSTE TAILANDESI II



Il cancello del tempio è chiuso: Lara deve scavalcarlo. C'è un gradino rialzato a sinistra delle porte di pietra: puoi sfruttarlo per saltare dal muro alla colonna più vicina per guadagnare un appiglio più alto. Preparati e salta sulla seconda colonna per raggiungere un appiglio ancora più alto. Salta nuovamente per raggiungere l'architrave sopra al cancello (Fig. 3). Dondolando muoviti fino in fondo verso destra, salta all'indietro e sfrutta le sporgenze sulla colonna di destra per arrampicarti oltre e sollevarti. Adesso continua l'arrampicata spostandoti verso sinistra, supera la balaustra rotta e sollevati per raggiungere il ciglio del sentiero erboso che conduce al tempio.

Per scoprire come tornare indietro dal sentiero al ruscello, fai riferimento a Avvicinamento al tempio. Una volta al sicuro vicino al ruscello procedi costeggiandolo. Affronta le tre tigri e dirigiti alle rovine del tempio in lontananza (Fig. 4).

* POSIZIONE DI FORZA

Esiste un modo molto semplice per sbarazzarti delle tigri che ti attaccano in questo livello: devi semplicemente evitare gli attacchi finché non trovi il momento giusto per saltare e metterti al riparo su una sporgenza o su una piattaforma. In questo modo sarai fuori pericolo e, allo stesso tempo, avrai la visuale più libera così da sbarazzarti delle bestie feroci. Se preferisci, puoi adottare un approccio più temerario, usando la tattica di salto del nemico. Avvicinati alla tigre con il comando di puntamento e usa il comando di salto per saltare la tigre passandole sopra alla testa; poi sparale da dietro o prosegui correndo. Il trucco per usare questa tattica in maniera vincente è saltare solo quando la tigre si ferma, si sta girando o sta attaccando: un balzo improvviso o un assalto, infatti, interromperanno la sua azione. Ricorda che Lara si riprende più velocemente da un attacco premendo ripetutamente il comando di salto o il comando di fuoco.



AVVICINAMENTO AL TEMPIO



Salta sulla colonna alla tua sinistra. Arrampicati e raggiungi la cima. Giraci attorno e salta all'indietro sulla colonna alla tua destra. Pr verso sinistra e scendi sul palo orizzontale



Oscilla fino al palo successivo e da lì di nuovo fino alla sporgenza retrostante. Spostati sulla destra e salta all'indietro sulla colonna posta dietro. Dondola



SEGRETO: TESORI NASCOSTI



Il tesoro si trova in una delle tre urne a destra
 delle scale che conducono al cancello del tempio



AVAVAVAVAVAVAVAVAVAVAVAVAVAVAVAV

CACCIA ALLESOR

MODALITÀ CACCIA AL TESORO

Dopo aver completato Tomb Raider: Underworld, l'opzione standard Riprendi gioco del menu principale viene sostituita da una nuova funzionalità: Caccia al tesoro. Puoi accedere a questa modalità anche caricando manualmente un file di salvataggio di caccia al tesoro creato dopo i riconoscimenti finali. In questo modo potrai visitare di nuovo tutti i luoghi in cui puoi ancora trovare tesori e reliquie, dandoti la possibilità di ottenere premi tralasciati in precedenza. Raccogliere questi collezionabili è la condizione necessaria per poter sbloccare alcuni segreti e obiettivi per Xbox 360 (per ulteriori informazioni, consulta pagina 144 e 154).

Quando accedi alla modalità Caccia al tesoro, puoi passare da un luogo all'altro usando l'opzione Rivisita scenario nel menu PDA di Lara. Una caratteristica interessante di questa opzione è che ogni livello rimarrà pressoché immutato rispetto all'ultima volta che l'hai lasciato. Gli enigmi saranno risolti, le porte sbloccate, non ci saranno i container se li hai frantumati in precedenza, inoltre, gli unici nemici che incontrerai saranno quelli che non eri riuscito a sconfiggere la prima volta. Ci sono, però, alcune eccezioni che rientrano nella sfera dei movimenti, quindi Lara dovrà ancora raggiungere i ponti e le piattaforme mobili per poter accedere a tutte le aree di ogni livello. Comunque, in generale, ogni scenario apparirà come completato al 100%.

RELIQUIE E SALUTE

Raccogliendo tutte e sei le reliquie nascoste in Tomb Raider: Underworld aumenterai la salute massima di Lara del doppio rispetto al livello normale. Il potenziamento di ciascuna reliquia è cumulativo, quindi ogni volta che ne raccoglierai una, la barra secondaria del tuo indicatore di salute aumenterà di circa il 16,6%. Ciò ti servirà soprattutto nel livello di gioco Maestro, quando i nemici diventano più forti, mentre la tua resistenza ai danni diminuirà. Anche se non sei impegnato in una caccia al tesoro durante la partita attuale, vale sempre la pena raccogliere le reliquie. Inoltre, se è la prima volta che le prendi, servirà ad aumentare il livello di salute di Lara.

LISTA DEI TESORI E DELLE RELIQUIE

MAR MEDITERRANEO

	♦	LUOGO	PAGINA	•	LUOGO	PAGINA	•	LUOGO	PAGINA
ſ					x x . 01			0 11** 1	
	1	Fondale marino	39	8	Niflheim	41	15	Stanza del Kraken	43
	2	Fondale marino	39	9	Niflheim	41	16	Stanza del Kraken	43
	3	Fondale marino	39	10	Niflheim	41	17	Stanza del Kraken	43
	4	Fondale marino	39	11	Niflheim	41	18	Stanza del Kraken	43
	5	Fondale marino	39	12	Niflheim	41	19	Stanza del Kraken	43
	6	Fondale marino	39	13	Stanza del Kraken	43	20	Camera del guanto	45
	7	Tunnel sommerso	41	14	Stanza del Kraken	43	21	Uscita camera del guanto	45

♦	LUOGO	PAGINA
22	Prima della stanza dei pilastri	47
23	Stanza dei pilastri	47
24	•	47
25	1 1	47
26	Stanza del Kraken (Sopra)	47
27)	Stanza del Kraken (Sopra)	47

SEGRETI E ANALISI

ANALISI ARMI

Durante il primo completamento del gioco, avrai acquisito una certa familiarità con alcune armi, ma sono le abilità richieste dal livello Maestro che faranno di te un vero esperto. La tabella qui di seguito ti offre informazioni e consigli importanti su ogni tipo di attacco a disposizione di Lara.

				- Capacità	
Arma	DPS (vicino)	DPS (lontano)	ES	TR	MA
Pistole	87,77	63	∞	∞	∞
Mitragliatrici	117,52	53,08	400	240	160
Fucile	168	N/D	90	72	42
Fucile d'assalto	104,76	81	300	210	120
Pistola sedativa	N/D	N/D	25	15	10
Fucile subacqueo	125,99	57,41	40	25	15

DPS = Danno per secondo ES = Esploratore TR = Tomb Raider MA = Maestro

				-Capacità	_
Arma	DPS (vicino)	DPS (lontano)	ES	TR	MA
Granate	1.000 (max)	300 (min)	10	6	4
Martello di Thor	1.000	1.000	∞	∞	∞
Attacchi da mischia	60	N/D	N/D	N/D	N/D
Oggetto trasportabile	100	N/D	N/D	N/D	N/D
Moto	Variabile	N/D	N/D	N/D	N/D

DPS = Danno per secondo ES = Esploratore TR = Tomb Raider MA = Maestro

PISTOLE



- Non sono le armi più potenti del suo arsenale, ma le pistole personali di Lara costituiscono una copertura affidabile.
- Ottimo metodo per liberarsi in fretta di pipistrelli o ragni.
- Munizioni illimitate. Se finisci le munizioni mentre usi un'altra arma, puoi passare immediatamente alle pistole per finire un nemico ferito.
- Nell'impostazione difficoltà Maestro, la cosa più importante è quella di mettere fuori gioco i tuoi nemici con il minor sforzo possibile. Le pistole perciò potrebbero non essere utili quando i nemici sono tanti - Lara infatti può mirare a due nemici alla volta, prolungando così il tempo dello scontro.

MITRAGLIATRICI



- Chiaramente superiori alle pistole di Lara nelle distanze ravvicinate, le mitragliatrici hanno un più elevato rateo di fuoco, anche se la precisione risente a distanza.
- Lara può tenere e usare quest'arma con una mano mentre si arrampica o è aggrappata a un'asta.
- Come succede anche con le pistole, mirare a due diversi obiettivi con lo sparo doppio può ridurre la loro efficacia a livello di difficoltà Maestro.

FUCILE



- Vanta un notevole potere d'arresto a distanza ravvicinata, e un'alta precisione contro gli avversari.
- Il rateo di fuoco è scarso e non si ricarica velocemente.
- Usarlo contro un nemico posto a qualche metro di distanza è inutile, gridargli degli insulti avrebbe forse lo stesso effetto.

FUCILE D'ASSALTO



- Dotato di un caricatore capiente e con la migliore precisione a distanza rispetto a tutte le altre armi da fuoco, il fucile d'assalto è senz'altro la scelta migliore.
- La sua efficacia a distanza permette a Lara di mirare ai nemici prima che questi possano puntare lei.
- La sua efficacia diminuisce contro le creature resistenti ai proiettili come gli schiavi.

PISTOLA SEDATIVA



- I suoi dardi tranquillizzanti hanno effetto rapido e inducono uno stato di incoscienza temporanea, che dura 67 secondi negli uomini e 60 secondi negli animali.
- Non ha alcun effetto sulle entità sovrannaturali, se non quello di respingerle e uccide all'istante pipistrelli e ragni.
- Questa pistola è molto lenta e imprecisa, i dardi devono essere lanciati da una distanza ravvicinata e quando il bersaglio non è in movimento.
- La pistola sedativa risulta essere molto utile contro un gruppo di nemici.
 Riducendo il numero dei nemici, aumenta l'efficacia di Lara nell'affrontare chi non è stato colpito.
- Va ricordato che può anche essere usata per sedare nemici fastidiosi e ucciderli poi con calma prima che si risveglino. Forse ti sembrerà disgustoso, o sleale, ma funziona. Provare per credere.

FUCILE SUBACQUEO



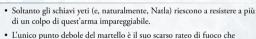
- Progettato principalmente per il combattimento subacqueo, questo fucile può essere impiegato anche sulla terraferma. Sebbene meno potente del fucile, il fucile subacqueo è un valido alleato in situazioni difficili: grazie alla sua potenza a distanza ravvicinata, respinge e inoltre dà un breve effetto di stordimento alla maggior parte dei nemici.
- Le fiocine vanno caricate singolarmente, lasciando Lara vulnerabile tra uno sparo e l'altro.
- La loro misura e il peso limitano il numero di fiocine che possono essere trasportate.

GRANATE



- Le proprietà adesive di questi esplosivi li rendono altamente efficaci contro ogni tipo di nemico, che può essere ucciso anche con una sola granata, eccetto gli schiavi yeti.
- Grazie al loro considerevole raggio di esplosione, potrai liberarti di orde di assalitori posizionando granate sui muri o a terra.
- Padronanza della tecnica: le granate possono essere fatte esplodere da proiettili. Per avere degli effetti devastanti, usa il comando di puntamento o tienilo premuto dopo aver attaccato una granata a un tuo nemico. Con il colpo successivo mira alla granata, che esploderà istantaneamente.

MARTELLO DI THOR



 L'unico punto debole del martello è il suo scarso rateo di fuoco ch permette ai nemici di sparare o avvicinarsi tra un colpo e l'altro. Approfitta della sua precisione a distanza per non esporti.

Chiunque può battere i mercenari e sottomettere i vari tipi di schiavi con il
martello di Thor, perciò quello che più conta è lo stile con cui lo usi. Solo
perché la missione di Lara è quella di salvare il mondo, non significa che
debba limitare la sua espressione artistica. Se non provi a gettare in maniera
spettacolare i tuoi nemici in mare, a farli esplodere sopra una sporgenza o a
stritolarli contro le pareti e i tetti, significa che non ti applichi abbastanza...

ATTACCHI DA MISCHIA

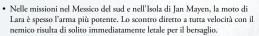


- Anche se i combattimenti ravvicinati mettono Lara in grave pericolo, gli attacchi da mischia sono il modo giusto per abbattere velocemente un nemico, specialmente con l'aiuto della pistola o del fucile.
- Se metti con le spalle al muro singoli nemici (a eccezione dello schiavo yeti), gli
 attacchi da mischia ti possono servire per colpirli e lasciarli privi di sensi, con un
 rischio di ripresa quasi nullo, grazie all'effetto di stordimento momentaneo.

OGGETTO TRASPORTABILE

- Ogni oggetto che Lara può prendere e trasportare (come casse e aste) può essere utilizzato come arma da mischia.
- Questo non significa che devi farlo per forza, anche perché portare oggetti rende Lara meno agile, soprattutto durante i combattimenti più difficili.

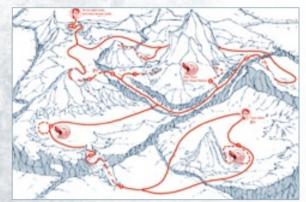
мото



 Anche i cerchi e le curve in sgommata possono infliggere un danno, che sarà comunque inferiore a quello provocato dalle collisioni ad alta velocità.

TRA I GHIACCI **DELL'ARTICO**

In una versione precedente di Tomb Raider: Underworld era stato incluso un luogo tagliato poi nella trama definitiva, come rivela Eric Lindstrom.



"Inizialmente, l'entrata del Valhalla era sull'isola di Jan Mayen e il varco che Lara fa esplodere per accedere al Mar Glaciale Artico si trovava nella stessa zona, a una certa distanza. L'idea era che il giocatore arrivasse sulla costa di Jan Mayen e dovesse percorrere guidando un labirinto composto da crepacci di ghiaccio per poter raggiungere la porta in cima a Valgrind, la stessa in cui entra Lara automaticamente nel gioco definitivo. In seguito, dopo che Natla rivelava le coordinate per Helheim, sarebbe arrivata allo stesso punto sull'isola di Jan Mayen, ma sarebbero cambiati la destinazione e il modo di percorrere il labirinto per raggiungerla.

È stato particolarmente difficile tagliare questa sezione, perché collegava in modo interessante due livelli e dava più spazio alle acrobazie sulla moto. Avevamo anche creato degli orsi polari da affrontare sul ghiaccio, ed è stato un peccato eliminarli, ma non abbiamo trovato un punto alternativo in cui inserirli all'interno del gioco. La struttura era troppo imponente per la quantità di gioco che doveva sostenere, e c'era tutta un'altra serie di problemi da risolvere. L'area da esplorare era diventata troppo estesa e creare le superfici ghiacciate in modo abbastanza distinto da non far perdere in continuazione l'orientamento al giocatore era ormai diventata un'impresa ardua.

La moto da sterrato è stata inizialmente una sorta di prova concettuale, con una specie di cingolato posteriore; insomma, era un po' motocicletta e un po' motoslitta. Abbiamo creato molte varianti di questo progetto, ma alla fine abbiamo eliminato l'aspetto "ghiaccio", non c'era motivo di mantenere il cingolato e non siamo riusciti a trovare un aspetto che ci convincesse veramente.

Inoltre, all'inizio era possibile scollegare il manubrio, per poi usarlo come metodo di propulsione subacquea; però era troppo complicato manovrarlo nelle sezioni sommerse che stavamo creando, oltre che non necessario, per cui abbiamo rimosso anche questo."

化加斯和斯坦斯图斯图斯图斯图斯图斯图斯图

Eric Lindstrom, Direttore creativo

174



















COME GIOCARE

RAIDER

SOLUZIONE

TRAMA E PERSONAGGI

DIETRO LE QUINTE



