

Link do produktu: <https://www.it7.pl/rise-of-the-tomb-raider-p-6245.html>

RISE OF THE TOMB RAIDER

Cena brutto	40,00 zł
Cena netto	40,00 zł
Numer katalogowy	XONE-GU0053
Producent	IT7 Mateusz Szultka

Opis produktu

Rise of the Tomb Raider na konsolę Xbox One to jedenasta produkcja o przygodach Lary Croft, a zarazem druga po restarcie serii dokonany w 2013 roku za sprawą gry [Tomb Raider](#). Tak jak w przypadku wspomnianego tytułu, mamy do czynienia z dziełem zespołu Crystal Dynamics (autorzy poprzednich części z cyklu [Tomb Raider](#) czy też [Legacy of Kain: Soul Reaver](#)), które reprezentuje gatunek przygodowych gier akcji z widokiem TPP i cechuje się sporą dawką brutalności oraz wieloma aspektami survivalowymi.

Produkcja ukazała się najpierw na Xboksie One i Xboksie 360 w listopadzie 2015 roku, w związku z nawiązaniem współpracy firmy Microsoft ze Square Enix. Gra dopiero kilka miesięcy później trafiła do posiadaczy komputerów PC, a użytkownicy PlayStation 4 musieli czekać niemal rok czasu.

Rise of the Tomb Raider samo w sobie jest niemal identyczne na wszystkich platformach sprzętowych. Jedynie użytkownicy wersji na konsolę Xbox 360 musieli pogodzić się z gorszej jakości oprawą graficzną.

Fabula

Rise of the Tomb Raider na platformę Xbox One kontynuuje historię opowiedzianą w poprzedniczkę. Wydarzenia, jakie miały miejsce na wyspie Yamatai, odcisnęły piętno na bohaterce, czyniąc ją twardszą i bardziej bezwzględną, a zarazem niespokojną kobietą. Tym razem Lara postanawia ruszyć na Syberię tropem tajemniczego Proroka, a jej celem są ruiny miasta Kitieź mającego jakoby ukrywać źródło nieśmiertelności. Historia jest związana z badaniami prowadzonymi przez ojca dziewczyny, jego samobójczą śmiercią i zakonem Trójcy - odwiecznych przeciwników Proroka i jego ludu.

Mechanika

Jeśli chodzi o mechanikę rozgrywki w *Rise of the Tomb Raider* na platformę Xbox One, twórcy pozostali wierni rozwiązaniom z poprzedniej odsłony. Nadal spore znaczenie odgrywa ciche przemykanie za plecami wrogów i posługiwanie się narzędziami w rodzaju łuku, ale nie brakuje także sekwencji, w których angażujemy się w regularną wymianę ognia. Co istotne, lokacje stały się mniej więcej trzy razy większe - dzięki temu więcej czasu spędzamy teraz na eksploracji, szukając rozmaitych „znajdźek”, jak również zróżnicowanych materiałów rzemieślniczych. Twórcy rozbudowali bowiem mechanikę craftingu, dając możliwość wytwarzania rozmaitych przedmiotów (np. bandaży, koktajli Mołotowa, zatrutych strzał) oraz bardziej kompleksowego ulepszania ekwipunku.

Tryby gry

***Rise of the Tomb Raider* to gra przeznaczona głównie do zabawy samotności.** Zaliczenie kampanii na 100% [może zająć nawet 40 godzin](#), ale oprócz niej deweloperzy przygotowali także inne formy zabawy, w tym tryb [wytrzymałości](#), [horde](#), a także:

- **Score Attack** - przedłożenie poszczególnych poziomów na czas, odbywające się z nieco zmieniłymi zasadami gry.
- **Remnant Resistance** - ustalanie własnych scenariuszy z możliwością samodzielnego dobierania niektórych elementów (cele misji, wrogowie itd. - da się używać w tym celu Expedition Cards, czyli specjalnych modyfikatorów rozgrywki). Stworzone w ten sposób poziomy można udostępniać znajomym, walczyć z nimi później o jak najlepsze wyniki.
- **Chapter Replay** - powtarzanie misji z kampanii fabularnej, przy wykorzystaniu zdobytego wcześniej wyposażenia.

Wersja językowa

***Rise of the Tomb Raider* dostępne jest w pełnej polskiej wersji językowej, a w Larę Croft wcieliła się znana z poprzedniej odsłony Karolina Gorczyca.**

Kwestie techniczne

Podobnie jak w przypadku poprzedniej odsłony, tak i tym razem twórcy dołożyli starań, aby zapewnić zapierające dech wrażenia wizualne. Wśród technologicznych nowinek wymienić można chociażby wprowadzenie dynamicznego cyklu dobowego i zmiennych warunków atmosferycznych.