

Link do produktu: <https://www.it7.pl/tomb-raider-underworld-p-537.html>

TOMB RAIDER UNDERWORLD

Cena brutto	30,00 zł
Cena netto	30,00 zł
Numer katalogowy	X360-GU0117
Producent	IT7 Mateusz Szultka

Opis produktu

Tomb Raider: Underworld to ósma odsłona sławnego cyklu gier o pani archeolog. Za jego najnowszą część odpowiedzialne jest studio Crystal Dynamics, które już wcześniej miało do czynienia z Larą Croft przy odcinkach *Anniversary* oraz *Legend*. Wydawcą niezmiennie pozostaje Eidos Interactive.

Fabula gry nawiązuje głównie do poszukiwań artefaktów związanych z mitycznym nordyckim bogiem Thorem. Lara Croft ląduje min. w południowym Meksyku, gdzie celem jej zainteresowań jest świat Podziemi - Xibalba. Zwiedza także starożytne ruiny tajlandzkiej świątyni, nurkuje w Morzu Śródziemnym i Morzu Arktycznym. We wszystkich tych miejscach odwiedzimy lokacje związane z mitologicznymi krainami zmarłych - Xibalbą, Valhallą czy Niflheimem. *Underworld* stanowi bezpośrednią kontynuację *Legendy*, a Lara nie ustępuje w poszukiwaniach mitycznego Avalonu, w którym ma nadzieję odnaleźć matkę.

Rozgrywka to połączenie skakania, biegania, przesuwania dźwigni, rozwiązywania zagadek oraz walczenia. Do dyspozycji dostajemy też bardzo pomocny przy eksploracji hak przywiązany do liny oraz nowe triki. Między innymi możemy wspinać się po kolumnach, docierając do trudnodostępnych, wysoko położonych miejsc. Ponadto wygimnastykowana bohaterka potrafi wdrapywać się na ściany, które posiadają jakiekolwiek wyłobienia. Co więcej, Lara, jednocześnie trzymając się jedną ręką krawędzi lub przylegając do kolumny, potrafi strzelać do ruchomych celów. Łącznie seksowna pani archeolog wykonuje blisko tysiąc różnorodnie animowanych ruchów. Lara posiada też motor do poruszania się pomiędzy odległymi od siebie lokacjami. Dla przykładu ustawiliśmy elementy układanki w określonej kombinacji i sprawimy, że w oddali tworzą się sekretne drzwi. Starając się dobiec na miejsce, Lara z pewnością nie zdąży. W takich chwilach warto wskoczyć na pojazd, dzięki któremu pokonujemy dystans o wiele szybciej.

Gra oferuje częściowo nieliniową rozgrywkę. W momencie gdy natkniemy się w dżungli na kłusownika czyhającego na zwierzynę, możemy wybrać jedną z dwóch opcji. Pierwszą jest wycofanie się i przyczajenie niedaleko, aby zaobserwować przebieg walki. Po pojedynku możemy wyskoczyć z ukrycia i dobić przeciwnika. Drugim wyjściem jest otwarty atak na obydwu wrogów. Oponenci, którzy nas zauważą, tak samo jak my kierują się instynktem przetrwania. Mogą zastawiać na nas pułapki, zachodzić odtłu itd. Na szczęście Lara nie jest bezbronna. Podczas walki jej podstawowym arsenałem są pięści oraz kopniaki. Nieocenione okazują się również pistolety i granaty. Co więcej, możemy używać otoczenia jako broni, na przykład łapiąc wbitą w ziemię tyczkę i rzucając nią przeciwników. Ważną nowością jest też system równoczesnego strzelania do dwóch różnych celów. Używając broni palnej, bohaterka musi już skupiać się na jednym celu, co czyni rozgrywkę bardziej dynamiczną. Naszymi przeciwnikami w głównej mierze będą dzikie zwierzęta. Walki z ludźmi zaliczają się natomiast do rzadkości.

Grafika uległa znacznej poprawie w stosunku do poprzednich części, ma też bardziej mroczny i ponury klimat. Głównym atutem gry jest interaktywne otoczenie. Dla przykładu pani archeolog pozostawia w błotnistych nawierzchniach ślady stóp, a gdy kłęką, na jej kolanach pojawiają się grudki brudu. Dopiero gdy lunie deszcz, woda zmywa zabrudzenia. Co więcej, *Underworld* kończy trendem znikających ciał poległych przeciwników, a każdy zniszczony przez nas element środowiska pozostaje taki na zawsze. To ważne, ponieważ zaprojektowane poziomy są duże. Dlatego też, gdy zabłądzimy, możemy wrócić się po śladach martwych ciał, połamanych drzew czy przewróconych kolumn. Ważnym detalem jest również starannie odwzorowana gra światła oraz system pogody, który bezpośrednio wpływa na śliskość gryzysów i innych powierzchni. Natomiast dzięki wykorzystaniu techniki *motion capture* i umiejętnościom olimpijskiej gimnastyczki, uzyskano jeszcze bardziej realistyczny model postaci Lary Croft. Zrezygnowano również z flagowego ubioru głównej bohaterki. W tej odsłonie serii, Lara przeważnie nosi czarną bluzkę, czarne szorty a włosy ma związane w warkocz. Jednak podczas gry występuje też w innych strojach. Nieustraszona pani archeolog ponownie przemawia głosem Keeley Hawes.

Film: <http://www.youtube.com/v/JzZFbeIFtM8%26hl=en%26fs=>

Stan: **UŻYWANA**
Wersja Językowa: **ANGIELSKI**
Multiplayer: **NIE**