

Ее страсть к античности была неизбежна. Лара Крофт. Она рождена, чтобы видеть из прошлого настоящее, она отказалась от семейных традиций в пользу археологии. Воспитание в семье Крофтов, привило у Лары любовь к неизведанному, стремление найти рациональное объяснение самым страшным тайнам. Хоть и никто не запрещает Ларе сблизиться с древностями, она все же стремится как можно скорее вырваться из под родительской опеки. Она владеет огромным состоянием, но старается не выставлять это напоказ. Имя Лары Крофт и так уже пользуется уважением, но Лара стремится, чтобы это уважение было заслуженным. Она хочет доказать сама себе, что препятствия — не помеха её страсти. С этой целью, она неожиданно отклонила приглашение в Кембридж, и поступила в другой, менее известный университет, чтобы получить реальный опыт. На этот раз, решающее значение в формировании образа Лары, сыграет путешествие, в которое её родители никогда не позволили бы отправиться.

TOMB RAIDER

Ей 21 год. Она только что из академии. Она стремится проявить себя как перед миром так и в лице родителей. Лара отправляется в путешествие на корабле «Выносливость» вместе с командой Конрада Рота, известной способностью нарушать закон ради наживы. Вместе команда отправляется в путешествие в поисках затерянных реликвий у берегов Японии. Это первое приключение было решающим для молодой и неопытной Лары, шанс изменить историю с открытием истины.

Достигнуть пункта назначения экспедиции не удалось. Внезапный мощный шторм разбивает два корабля «Выносливости», выбросив Лару в открытое море. Вместо того, чтобы снискать уважение, Лара будет вынуждена бороться за жизнь на пределе своих возможностей. Крайне уязвимая Лара Крофт должна вынести как физические, так и эмоциональные травмы, чтобы выжить

► **Платформы**
PlayStation 3
Xbox 360 - PC

► **Вид**
однопользовательский

► **Издатель**
Square Enix

► **Разработчик**
Crystal Dynamics

► **Дата релиза**
Уточняется

LaraCroft.Ru

Тефлоновая Красота

Тефлоновая Красотка

Любите её или ненавидите, в конце девяностых вы не могли проигнорировать имя Лары Крофт. Пышногрудая красотка стала героиней в море мужских фантазий, её иконичный хвостик и пара пистолетов... её образ быстро превзошел по популярности игру, из которой этот образ вышел. Грудно отрицать, что феноменальный успех ей принесли волевая натура и эскапальные фантазии поклонников. Осиная талия, внушительные формы, чувственные губы и элегантные ножки в купаже с невероятной гибкостью и силой. Одни восхищались ей, другие презирали, считая за что-то ценообразно вульгарное. Лара Крофт была сильной, независимой, атлетичной, интеллигентной, в конечном счете красивой. Пока что Лара держит бешеный поток-икона которая превосходит свои недостатки. Лара Крофт была той кем хотели быть все это время - этого более чем достаточно. Как все в конце концов движется к концу, Лара Крофт потеряла свой пыл. Игры серии уже не те, сборы от продаж игр упали до неизвестности, и её век неутешительно близится к концу. Crystal Dynamics попытались воскресить франшизу, создав 3 новых игры серии, но даже это не помогло. Лара Крофт должна была переродиться с чистого листа... В тот момент должна была родиться новая Лара, чтобы занять место старой, для тех кому не нужно проходить игру чтобы получить бикини как награду в конце уровня. Игровая индустрия эволюционировала, а вместе с ней и опыт. Crystal Dynamics знали что это было краугольным камнем. Решение о перезагрузке франшизы Tomb Raider через историю становления Лары было не выбором, это было необходимо. Тимоти Лонго сказал: "иконичные персонажи, герои либо злодеи - это продукты того времени. Особенность франшизы - это их эволюция, если этого не происходит, мнение окружающих может просто ударить игру, и она провалится. Как то в Кристал Динамикс сказали "мы должны сделать что то грандиозное. Что то не похожее..." Как именно деушествовать перезагрузку, каким путем, был ещё одним открытым вопросом, который нужно было решить. Когда заново ищешь потенциальную идею для редизайнинга персонажа, нужно не наступить на те же грабли. Самой большой ошибкой Лары была её Тефлоновая "оболочка". Эта оболочка, как антипригарное покрытие на сковороде, могла бы работать годами, но когда нет ни какой физической нагрузки, боли, страданий, все это может протравиться сквозь "много шару" Лары, а потом фаны будут ругать её как несодержательного персонажа. КДшники поняли свою ошибку, и решили что миру нужна новая, молодая Лара. Человечная Лара - та которую игроки будут узнавать и заботиться о ней. Это история о выживании. Новая и оригинальная, - продолжает Лонго. "Наша цель - создать очень человеческого и живого персонажа, затем сломать её, но прежде чем она восстановится - позволить пройти путь выживания, она вернется назад другим человеком, тем, к кому игрок не будет равнодушен." КД настроены на создание персонажа не как секс символа и не оду с сверх силами, а ту полностью новую Лару Крофт, созданную чем-то, что мы никогда не видели ранее.

Отчаяние

В свое время Лара легко стала культурным героем и привлекла внимание общественности. Но теперь, Кристаллы вынуждены сломать Лару Крофт. Новая Лара не является клоном своей предшественницы, а игра совсем не похожа на её предыдущие приключения. Когда она выбрала уж, силу и "тефлоновую" красоту, она стала женщиной, владеющей ситуацией. Новая же Лара не будет неукротимой. Она ранится и ушибается, боится и плачет, отступает, если это необходимо. Её скромная и известная улыбка может быстро смениться на выражение боли и страха, но это лишь часть процесса. Мы не убиваем Лару Крофт, мы делаем её сильнее.



Новое лицо

Перерождение игры о Ларе Крофт было столь же трудной задачей как перевооружение и перерасположение привилегий. С ее культовым взглядом, столь укорененным в массовой культуре, нужно было придирчиво рассмотреть изменения в ее облике. Оптимальное решение Crystal Dynamics нашел в компромиссе между ностальгией и новизной: уязвимостью и силой; и между такой тройкой как ум, сила и красота.

«Для меня, дизайн каждого персонажа начинается с того кто он и какие у него намерения», объясняет Бриан Хортон, главный арт-директор Crystal Dynamics. «Мы решили омолодить Лару не поверхностно, а действительно поработать над ней, как над личностью». «После разработки биографии, нашей целью было по возможности сделать ее как правдоподобной, так и существенной», продолжает Хортон. «Мы хотели создать обычную девушку, но всё ещё сохранившую особое отношение к себе. Ее взгляд и выражение лица пробуждает у вас желание заботиться о ней. Это было нашей первой задачей. Мы хотели пробудить сочувствие к Ларе, и в то же время показать внутреннюю силу, сделавшую явным то, что она собирается стать героиней. Начиная множеством концептов, простых как силуэты, художники добавили физические особенности после тщательного изучения элементов, сделавших Лару узнаваемой. Они сохранили M-образную форму ее губ, пропорции между глазами, носом, ртом и узнаваемый хвост. Всё, объединенное в этом мягком, округлом лице - это отказ от твердой Лары, которую мы привыкли видеть. «Мы знали, что хотели привести в неё более правдоподобную, пропорциональную и качественную внешность», - говорит Хортон в разговоре о, как правило, преувеличенном телосложении Лары. «Мы хотели отправить ее в реальный мир и места, настолько, насколько смогли». Часть того, что на Ларе, это и есть все ее одежде. В первые годы, ключевыми моментами написания были гардеробы и разбрасываемая одежда. CD намерены сосредоточиться на функциональности и перезагрузке Tomb Raider. «Она в экспедиции и на ней практичная одежда - тяжелые штаны, слоистый верхний топ и ботинки - потому что она из тех, кто ценит практичность», - объясняет Хортон. «Конечный результат выглядит как совсем новым, так и хорошо нам известным. Мы не хотели видеть ее слишком модной или унылой, но ей по-прежнему нужно соответствующее чувствовать себя молодой.» «Что насчет явной сексуальности Лары? «Мы стремимся сделать персонажа таким, чтобы людям хотелось играть, и даже той части, уделяющей особое внимание сексуальности», - говорит Хортон. «Но мы не хотим играть только ради сексуальности. Обстановка и мотивация - вершины этого проекта. Я думаю, что будет убедительным то, что героиня способна проявлять твердость в сложных ситуациях, оставаясь прекрасной и раненой. Она сексуальна по-своему. Пика история повествует о новом мировом дебюте Лары Крофт, некоторые ранние тесты показывают, что кристалловцы могут удивить по этой марке. Многие исследовательские студии, вместо того, чтобы говорить о плюсах и минусах новой Лары в противовес старой, просто смотрели в ее малящие карие глаза.

Вставка: Кристалловцы видят Tomb Raider не только как возрождение серии, но и как всей франшизы. Все концептуальные продукты, медиа-аннотации и рекламный опыт дизайны являются в пользу серию Лары. Каждая глава из сериала является приключением в голову при виде смертельной амуниции на полу? Жизнь - это приключения без второго шанса.


Лара прибывает на остров не самым легким путем.

Нечто, подхватившее её ударяется о что-то твердое, затем скользит по мокрой поверхности. Звуки перемежаются с голосами и звуками капающей воды. Из тьмы заметны туманные, едва различимые образы. Когда Лара начинает приходить в себя, мир предстает перевернутым, она висит на веревке. Лара приходит в сознание, резко сделав глубокий вдох. Её охватывает паника — она обнаруживает себя в заточении, замотанной в холщовый мешок, привязанной за ноги веревкой. Лара Крофт можно сказать что голая в переносном смысле — она не имеет каких-либо средств или оружия в своем распоряжении. Пленник, что находился рядом с Ларой уже давно умер. Представляя, что её ждет такая же участь, Лару охватывает страх. Она начинает пытаться освободиться при помощи игрока, раскачиваясь на веревке. «Я не хочу умереть так же», — говорит сама себе Лара на грани истерии. Когда веревка перемалывается, Лара падает на пол, обнаруживая вокруг себя ритуальные огни и свечи. Скелет рядом падает вниз вместе с Ларой. Это небольшой список действий, который демонстрируют Crystal Dynamics, из мира Tomb Raider, полностью основанного на физике и перечень подручных средств, что может использовать Лара для выживания. Лара знает очевидную истину — одежда и веревки горят. Она принимает решение пережечь веревки, попутно понимая, что огонь заденет и её руки. «Это будет больно» — ползет Лара к огню, попутно бормоча про себя. Добравшись до огня, она пережигает веревки. Огонь ожигает её руки, она кричит от боли. Лара Крофт теперь не воплощение изящества. Камера не теряется, а наводится в соответствии с положением Лары. Также камера может фокусироваться на нужных объектах. Другой крик вырывается у неё от разрыва губы. Лара будет всегда что-нибудь бормотать, подсказывая игроку о том, что она нуждается в помощи. В экстренных ситуациях экран мигает, слышно сердцебиение Лары. Если самочувствие Лары плохое, то она движется более медленно и устало. Грязь может прилипнуть к её лицу, рукам, груди, а затем смыться тонкими ручейками пота или слез. Её заправленные в хвост волосы могут расстелываться, также покрываться грязью и прилипать, когда намокают. Кровь будет вытекать ручейками из открытой раны. Традиционных парных пистолетов не будет, что является не совсем обычным для Tomb Raider. "Что? Что это за место?" — недоумевает Лара, движимая вперед страхом и адреналином. Игрок проведет Лару через узкие коридоры пещер, будет искать выход из казался бы, безвыходной ситуации. Клаустрофобические подземелья будут напрягать и будоражить воображение. Будут встречаться трупы, по степени свежести которых, можно будет найти дорогу.

Tomb Raider оставалась экипированной в душе, но теперь обрела черты женщины на выживание

Не так Тихо

Анимация стала крайне живой и правдоподобной. Когда Лара перебирается через острый узкий отверстие, она может получить ссадины и ранения.



Судой используется максимальная вошная калит движения - давайюте тело, лица и голоюовой мимика. Это делается с целью передать уровень деталей, эмоций и реализма.

Отчаяние

Груды костей скелетов всегда сопровождали сокровищницы разных культур прошлых веков. «Боже, нет! Что он с тобой сделал?», - спрашивает Лара на последнем издыхании, преодолевая боль. Встревоженная звуками шагов, Лара проронив ругательство, хватается факел со стены и пускается наутек.

Она не придаёт останкам в комнате особого значения. Лара сосредоточена лишь на выживании. Профессиональное любопытство придётся унять. Груды вещей, обломки - всё это препятствует пути Лары, и из предыдущего опыта игрок знает, что факел сожжет их. Проходя через завесу воды, факел будет гаснуть. После очередного зажигания факела в соседней комнате, Лара садится на колени, чтобы пролезть в узкий туннель, но чуть пройдя, кто-то хватается за ноги и выдёргивает её оттуда, этот человек - один из живущих людей в этом подземелье - хватается сзади. Хотя игрок пытается вернуть её обратно, таинственная фигура пытается успокоить её панику. "Стой!!

Стой!!Тихо!Помоги!!!Помоги!!! Мне нужна помощь!" Если вы сладитесь и прекратите борьбу, то ненормальный кинет Лару на землю и возизит лезвие в грудь, он лишь закроет рукой её глаза и будет продолжать шептать.

В следующий раз, чтобы не попасться к этим людям и не стать жертвой их смертоубийственных ритуалов, Лара должна быть осторожной. Эти враги не просто звери. Они приносят в жертву существ, они - воплощение враждебности острова.



Деятельность Лары в пещере - скорее результат отчаянья из любопытного ума. Представительница Лары множество вариантов действий. Судя по названию, что окружающий мир станет более динамичным и менее линейным.

Если игрок отражает удар атакующего, Лара покидает ограниченное пространство сразу же после того, как враг обезврежен, сохраняя дистанцию между ней и преследователем. Перспектива движения вперед уже не так заманчива, как изучение окрестностей близости, поскольку Лара теперь должна ориентироваться в затопленных коридорах, содержащих ограниченное количество воздуха. Удерживая голову в особом положении, чтобы обеспечить себя кислородом и не погасить факел, она терчет равновесие через каждые несколько шагов, падая под воду и выныривая тяжело лоя глом воздух. Камера кинематографическая - умышленно зафиксирована позади Лары, так что мы можем увидеть её испуганное лицо каждый раз, когда она оглядывается чтобы удостовериться, что её никто не преследует. Привлечённая звуком прибора в огромную пещеру, Лара представлена перед выбором действий, что традиционно называется головоломкой. Слово «головоломка» не самое лучшее для того чтобы охарактеризовать эту ситуацию, однако, главное направление движения Crystal Dynamics - это интерпретировать то, что мы уже привыкли видеть в действиях Лары, в её стремление выжить. «Главная философия Tomb Raider это подобрать ключ к опору, на которых держатся все игры этого жанра, а так же пропустить их через наш фильтр выживания и экшена» - объясняет ведущий дизайнер Даниэль Неубеджер. «Выживание станет основой с некоторой смесью с геймплеем, а экшен - общей стимуляцией и тоном».

Получается, что эти «спасения жизни» менее изобретательны, чем традиционные головоломки. В то время как комнаты наполненные реликвиями не оставляют сомнений в том, что у острова есть своя собственная история, а Лара имеет реальный шанс нарваться на долгое пребывание вдали от цивилизации, привычных механизмов - разыскания ключей и опускания рычагов - значительно меньше. Вместо этого, Лара должна обратить сложившуюся ситуацию в свою пользу. Такое ощущение, что это долгово словно притягивает к себе обломки и грузы, доносимые прибором. Луч света указывает, где есть выход, но загоревшей рядом пороховых бочек. Самым быстрым выходом из ситуации будет поджечь эти бочки факелом, но в этом случае от Лары мало что останется. Однако Лара может выбрать и этот вариант, несмотря на плачевные последствия. «Этот мир динамичен», - продолжает Неубеджер. «Мы живем за счет природы даже в физике. Человек живет по законам огня, воды и законов физики. Лара должна быть сообразительной и находчивой, находить выход из различных задач на выживание, которые мы ставим перед ней».

Помещение загромождено большими и маленькими предметами, включая большое количество плавающих и покрытых тканью ящиков. Лара может поджечь эти ящики, которые отнесутся приливом к бочкам с порохом, но вскоре она обнаруживает на пути водопад, который поглотит её движущиеся факелы. В конце концов, Лара обнаруживает ржавую клетку для акул, использованную в качестве устройства для сортировки уже отобранных вещей. Благодаря некоторому количеству экспериментов, игрок обнаруживает, что может двигать эту клетку системой противовеса. Лара нагружает несколько ящиков изнутри и передвигает их таким образом, чтобы сбросить на контейнеры с взрывчаткой.

Гигантский взрыв и добро пожаловать на свежий воздух!
Но триумф продолжается не долго, поскольку «аккуратное» обращение Лары с взрывчаткой вызывает обрушение. Лара быстро бежит по направлению к свету, но падает в трещину, образовавшейся на полу, и теперь она должна преодолеть крутой путь наверх, к спасению. Игрок находится в напряжении в течение всего испытания, быстро переключая свое внимание с выступов-рычагов, продвигающих скалы, на уклонение от падающих валунов, которые вызвал этот же рычаг, и попытки найти безопасный путь через этот кошмар с помощью мыши и клавиатуры. Как будто и без того спасение не было достаточно проблематичным, но противник снова находит Лару и хватается за ноги, заявляя что у него самые лучшие намерения. Если у вас получится отбиться, то он станет жертвой быстро разрушающегося туннеля. Если же вы потеряете неурав, то огромный валун ударит по ногам Лары, представляя ей возможность отскочить в сторону, пока другой валун не пробьет ей голову. Это ужасающий и, в конце концов, тревожащий момент. Если еще не ясно по предыдущему описанию, что Tomb Raider - 17+. Чтобы заставить людей сочувствовать Ларе еще больше, она больше не будет девушкой, которой все нипочём. Она должна быть человеком. Хрупкой. Смертной. Последствия неудачи должны быть реальными и иметь достаточно неприятные последствия. Успешно избежав смерти в этот раз, Лара выбирается на поверхность раньше, чем всё окончательно обрушится. Начало её путешествия в узких коридорах уж точно нельзя охарактеризовать как безопасное. Перед Ларой картина пугающего великолетия. Медленно шагая к краю скалы, перед нами простирается захватывающий дух вид на океан, засоренный потерпевшими крушение кораблями и самолетами прошлого века. Сейчас, когда у Лары появилась возможность нормально дышать, ей кажется, что она выпрыгнула из гня да в поляны.



Пробраться в чад-лило дотла... Лара может найти место, которое будет идеально к ней и планетару. Это чисто биологическая необходимость будет не единственной, что понадобится для выживания



Когда Лара карабкается вверх по влажной, камере дергается и покрывается грязью, действие игры и главному героине

LaraCroft.Ru

Выживает...

Разнообразие борьбы

Последняя часть TR всё ещё покрыта мраком тайны. Всё время ожидания анонса фанаты спорили, чего же им ожидать. Такая активность подогревала интерес к перезагрузке. Подход CD трёхаспектен: обновить боевую систему в франшизе, повысить конкурентоспособность, и быть релевантной для истории. Самым большим изменением является концепция: удаление устаревшего авторитета. «Мы увеличили огромное количество усилий в новую боевую систему, мы уделили ей гораздо больше внимания, чем в любую из наших предыдущих игр», говорит CD глава студии Дарелл Галлахер. «Система свободного прицеливания поможет сделать TR конкурентоспособной среди наших коллег в жанре, сохраняя уникальность. CD верит в новую систему свободного прицеливания. Эта система даёт возможность оставлять раны и ссадины, добавит жестокости и отчаянной боевой стиль. Чтобы добиться успеха в перестрелке, нужно мастерство управления, у игрока есть кто-то на мушке, и он должен показать свою собственную силу, чтобы остаться в живых. Причиной отчаяния является то, что она доселе не была знакома с насильем. Она часто будет пользоваться неизвестными инструментами. «В этом возрасте, сразу после окончания колледжа, не многие девушки были в ситуации, когда они были вынуждены убить кого-нибудь», объясняет Кара Стюарт, главный директор бренда CD. «Сделать это впервые довольно тяжело, независимо от причины, ты был вынужден это сделать. То есть, воспринять это как игру, нельзя. Это определяющий момент для основания характера Лары». Кара Стюарт подтверждает, что сватки будут сложными для неё. Для Лары, бой - ради выживания, а не ради денег. Она растёт и становится более способной, убивая будет легче из-за физиологической способности Лары. Несмотря на это, игрок будет чувствовать себя уверенно, что Лара может справиться с этим, может работать независимо, что бы ни приотворил ей остров. Что касается оружия, CD не говорит подробностей, но можно с уверенностью сказать, что будет необходимо использовать оружие максимально рационально. Лара Крофт всегда была изобретательная, и мы ожидаем, что грань между инструментами, снаряжением и оружием, исчезнет. Мы также рассчитываем, что богатая история острова будет обеспечивать Лару нетрадиционными арсеналом. Официальная концепция Лары только включает, изображая её с дуком, пистолетом и ружьем.



Лара эволюционирует с выживанием, и не обязательно один на один.

Остров населён не только врагами. Часть людей выжила, благодаря выносливости и умению задерживать дыхание. В одной из сцен, мы видим, что Лара не может отказать от этого всего в ее ситуации, но не обязательно, что люди лучше подготовленные эмоционально и физически готовы на такие трудности, которые ждут Лару впереди. Возвращаясь в лагерь, в деревушке на утесе, Лара склоняется над телом своего наставника. Копрад Рот, который был тяжело ранен, до сих пор и не пришел в сознание. Лара лаяет раны Роту, надеясь на лучшее, но ей больно осознавать, что ситуация не зависит от неё. Рот просыпается в игровую пределеми лагерь. Осцивая свою тонкую работу, Лара осматривала обработанные раны. Осторожно тактично, он заявляет, что он никогда не собирался в ближайшее время. Лара и Рот знают, что молчаливо указано в заголовке. У них была надежда пойти к радио-башне, что высоко над деревней, и передать сигнал о спасении. Эта задача в настоящее время ложится исключительно на Лару. Вид с радио-башни открывает панораму на не законченные основания и старинную цивилизацию. С этого момента у Лары вступают проблемы. «Да, я боюсь, что ты хочешь сказать это». Лара признается в откровенной мимике в своей неуверенности. Она смотрит в сторону, как будто в чём-то смущалась. Хотя мы и знаем, что в Ларе скрыт сильный характер, теперь у неё есть привычка полагаться на других людей. Рот оказал влияние на развитие характера Лары и самонапоминания, и почти всегда он будет подбадривать её, напоминая ей, что она - Крофт. Рот вручил Ларе кирку кроваво-красного цвета, с острым, как игла, наконечником. «Я не думаю, что я отношусь к такому виду Крофтов», произнесла Лара, рассматривая инструмент поражения. «Будем надеяться, что я быстро учусь.»

Когда поворотный момент происходит, игрок возвращается к геймплею, недолго мигают башни для указания цели. Теперь игрок осматривается, открывает и вступает в игру. Какую цель преследую CD? Они устраивают иллюзии. «Я думаю, что главное различие между этой игрой и прошлыми, это как старый фокус с дымом и зеркалами!» - начинает Даррен Галлахер, глава студии Crystal Dynamics. Раньше существовала лишь иллюзия свободы из-за линейных уровней и загрузки. Теперь же, вы можете идти, куда захотите, без загрузки, что абсолютно реально. Вы можете идти в абсолютно любом направлении, и можете буквально пресечь себе путь к финишу, а не руководствоваться линейным направлением и подсказками. Хотя «Открытый мир» не правильный название для описания Tomb Raider, всё же не в переименовании из точки A в точку B, а в целенаправленном исследовании. Повествование и развитие персонажа по-прежнему имеют первостепенное значение, поэтому следует ожидать захватывающих сцен. Остров изобилует стимулом для изучения, однако, игрок может свободно вспомнить места, где и как она растёт. Это символ роста материального впервые в название Tomb Raider. CD понял, что персонаж не может развиваться с точки зрения повествования, что прогресс должен быть отражен в игре. Лара станет сильнее, лучше и более способной для выживания с препятствиями, она преодолевает всё. «Нам было важно, не только придать характеру Лары Крофт эмоциональность, но и добавить его в геймплей, для того что бы игрок получал рост в выживании», говорит директор CD Ной Хьюз. По ходу игры она часто разочаровывается. Лара будет собирать новые инструменты и предметы, которые увеличивают её способности, в спортивном плане Лара тоже будет развиваться. Некоторые районы острова могут быть не доступны из-за недостатка физических сил или отсутствия нужных инструментов. Главное - выживание и снаряжение, однако, остров для Лары добичка. «Базовые лагеря» не простая посылка, но...

LaraCroft.Ru

...СИЛЬНЕЙШИЙ

В любом лагере Лара сможет совместить содержимое своего инвентаря для изобретения новых предметов, а так же улучшить свои способности. Базовые лагеря предлагают быстрое путешествие с минимальными затратами, с помощью тренировок игрок может исследовать край, выбирая более предпочтительные шаги. В то время как информация об обновлении механики держится в секрете, Crystal Dynamics переработали игру, так что Tomb Raider не будет углубляться в территорию симуляции. Добывание еды, воды и других жизненных ресурсов и есть причина реализма игры. "Мы не хотели делать выживание таким же лёгким как смерть," - объяснил Хьюз. "Это не только прогулка по острову и сборание плодов. Это так же награда за исследование, что вернёт вас к истокам действия игры," - прокомментировал Неуберд. "Мы хотим, чтобы геймеры различных типов приспособились к этой системе. В процессе игры будет затрачиваться больше внимания на выживание, но любители загадок всё же будут приятно удивлены." Эти поиски включают раскрытие новых возможностей, ресурсов и ключ к разгадке острова. Удивляя саму себя она докажет способность лезть даже по радио башне, и не смотря на все испытания, Лара ждёт ответного сигнала на её послание о помощи с надеждой в сердце. Звуки потрескивания машины, сигналы аппаратуры пригодной для побега... но вдруг вспыхивает, что делает план не подходящим для выживания. Ларе приходится бежать как можно быстрее, уклоняясь от обломков. Одним из моментов уже стандартных для Crystal Dynamics, то что в одном случае мы будем полностью управлять развитием сюжета, но время от времени будут и ставшие уже традиционными кат-сцены. Успех Лары, зависит от того, как игрок управляет ей, постарайтесь найти место по лучше для спуска со склона, чтобы избежать синяков и переломов. Если она выживает избегая расплющивания турбиной или прокола ломом, то последним заданием будет достигнуть края утёса и осторожно прыгнуть в океан. После падения в воду, Лара переберётся на твёрдую землю. И теперь ей придётся укрываться от атак острова. Её спасение не могло быть настолько удачным, поэтому мы решили подумать над загадкой острова ещё раз. Почему это так невозможно бежать с острова, имеющего какое-то загадочное притяжение? Почему берег острова стал кладбищем для кораблей? Что местные жители делают с выжившим экипажем? Предназначение Лары неразрывно связано с её природным похитителем, она должна узнать истину, и нет сомнений она откроет правду- будь эта правда рациональной или нет. Не исключено, что Лара Крофт не будет иметь новшества в сфере мультимедиа, но Crystal Dynamics целенаправленно идут к этому. Это амбициозная идея для нового поколения игр. Мы можем думать, что знаем кто такая Лара Крофт, но она откроет себя как никогда раньше. Безумие, вызов, трагедия, триумф.



смена погодных условий, эволюция Лары, а также её влияние на жителей острова, позволяют сохранить актуальность уже пройденных локаций

икона переродится

LaraCroft.Ru

A close-up, high-contrast photograph of a woman's face, likely Lara Croft, with a weathered and distressed appearance. Her skin is covered in dirt, grime, and several scratches, particularly around the eyes and on the forehead. Her eyes are dark and intense, looking directly at the viewer. The lighting is dramatic, highlighting the textures of her skin and the details of her features.

Перевод и корректировка выполнены командой LaraCroft.Ru:
Alex_Croft, Atlantib, Marin, Nivord, WakDoom, Tina Croft, Штука :

Использование материалов данного перевода возможно исключительно с согласия администрации портала LaraCroft.Ru

by Meagan Marie

LaraCroft.Ru