

Tomb Raider: the last revelation

di Pierpaolo Turitto

"Io sono l'ombra che oscura il sole; sono colui che porta calamità. La mia ira distruggerà le terre e sarà interminabile".

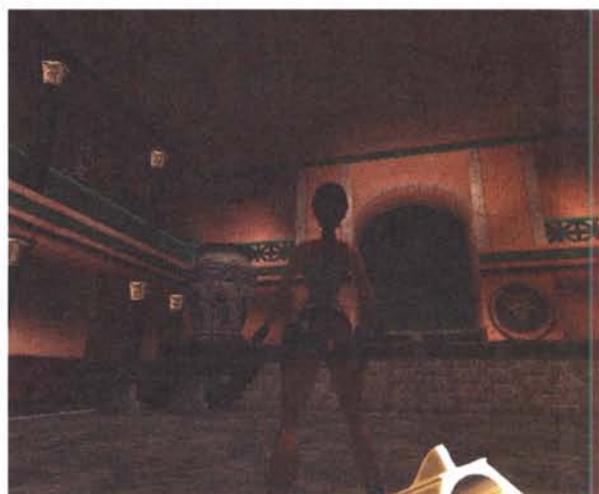
Questa è la profezia di Set, il terribile messaggio lasciato in punto di morte e scolpito sulla sua tomba, una delle più maestose d'Egitto, terra di mitologia, mistero, faraoni e per l'appunto di tombe intessute di labirinti, puzzle e trappole, pensate per distrarre anche gli esploratori più agguerriti o condurli alla morte, ma allo stesso tempo ricche di tesori inestimabili per i quali rischiare la vita.

Questa volta l'esploratore non è uno dei tanti archeologi in cerca di fama, ma una donna dai lineamenti ormai noti ai più: Lara Croft, il personaggio della saga Tomb Raider.

Icona culturale, Lara Croft è onnipresente sui teleschermi in questo momento. Non accontentandosi di una pubblicità Lucozade, di un film, prossimamente al cinema, e di una nuova campagna pubblicitaria in televisione, Lara colpisce ancora con un nuovo episodio della straordinaria serie di TOMB RAIDER. Ambientato interamente in località egiziane, la trama del nuovo "TOMB RAIDER: The Last Revelation" si snoda con continue citazioni mitologiche e prende spunto dall'allinea-

mento stellare nel nuovo millennio.

Lo scopo di Lara è chiaro sin dalle prime battute: sfuggire ad un terri-

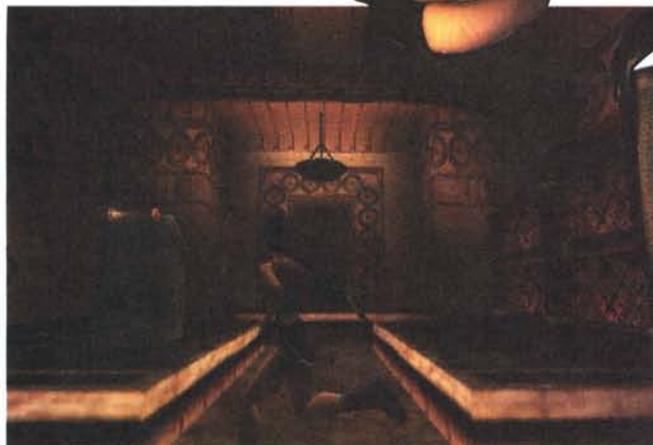


bi-
le destino e salvare l'umanità dalla distruzione.

Tenuto conto dell'entità della missione, alla Core, casa produttrice del gioco, hanno pensato di sviluppare un motore tutto nuovo, riassumibile in:

- ✓ nuovo sistema di inventario globale;
- ✓ nuovo siste-

ma di bersaglio - Lara non centra più il bersaglio automaticamente. Il giocatore





potrà spostarsi da un bersaglio all'altro. Ora è possibile mirare anche ad oggetti integrati nello scenario;

✓ nuova Intelligenza Artificiale, dovuta al nuovo sistema di bersaglio che permette una maggiore complessità ed imprevedibilità dei nemici;

✓ nuovo sistema di editing, che consente l'introduzione di oggetti 3D. Ne risultano aree contenenti oggetti "reali" con cui Lara può interagire, un'architettura 3D e dunque una vasta gamma di dettagli;

✓ muri abbattibili - alcuni muri possono esplodere o crollare;

✓ sistema di illuminazione - vi sono fari e illuminazioni dinamiche. I fari consentono di concentrare i fasci di luce da utilizzare per guidare il giocatore/focalizzarne l'attenzione/aggiungere atmosfera mediante effetti aggiuntivi;

✓ mappatura d'ambiente - le strutture e gli oggetti 3d sono ideati in base all'ambiente in modo tale che riflettano caratteristiche realistiche e reagiscano alla luce, ad es. superfici metalliche che riflettono la luce, superfici di marmo che brillano, ecc.

Da questo elenco si percepisce che il quarto episodio si stacca dagli altri per contenuti tecnologici: non si sono limitati a cambiare la sceneggiatura, ma hanno tenuto il passo con i tempi.

Della sceneggiatura hanno corretto i limiti del passato, infatti TR:TLR ha la stessa dimensione dei precedenti epi-

sodi di TR, ma le ambientazioni sono più piccole e l'atmosfera di maggiore effetto. Al giocatore non verrà chiesto di vagare tra mappe estese in cerca di indizi ma sarà chiaro ciò che occorre trovare e raggiungere. I puzzle verranno risolti mediante informazioni e oggetti in prossimità al fine di mantenere gli obiettivi chiari.

La trama è narrata mediante l'utilizzo integrato di Full Motion Video all'interno delle sequenze di gioco, ben 11, per un

totale di 20 minuti.

Al contrario del passato, il tutorial stavolta è obbligatorio e si svolge in Cambogia in compagnia di Von Croy, il mentore di Lara, che in queste sequenze ci appare all'età di 16 anni: per chi è già esperto la relativa noiosità del livello di gioco viene ricompensata con la morte violenta dell'istruttore (sarà proprio così?).

Chi ha giocato con le serie precedenti sa esattamente cosa aspettarsi da quest'ultima. Si protrae la tanto imitata combinazione di piattaforme viste da dietro e combattimenti, e tutti coloro che conoscono il gioco saranno in grado di cogliere al volo TLR. Per chi invece si è lasciato sfuggire le avventure di Lara in passato, il gioco segue le sorti della nostra eroina archeologa, appartenente all'alta società, il che le ha permesso di pagare il chirurgo plastico che ha ingigantito i suoi seni, troppo grandi anche per una donna virtuale. Grazie ad una visuale dal retro e leggermente dall'alto, il giocatore guida l'intrepida esploratrice tra luoghi esotici, alla ri-



Tomb Raider IV

Produttore:

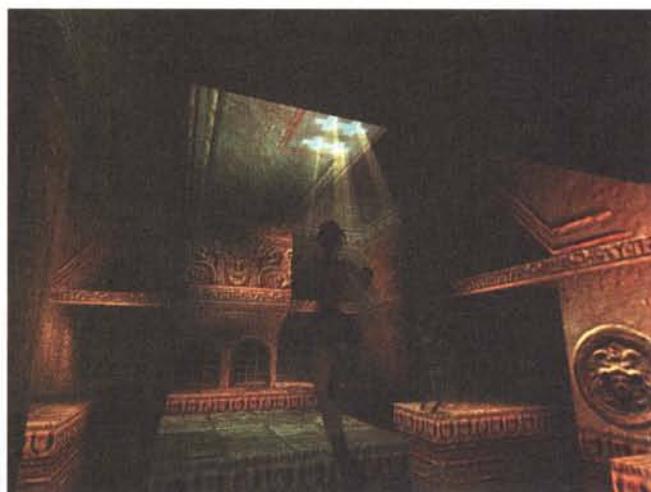
Eidos
<http://www.eidosinteractive.com/>

Distributore:

Halifax
 Via Biscoeglie, 71 20152 Milano
 Tel. 02/413031
<http://www.halifax.it/>

Prezzo:

Lire 109.000



cerca di artefatti storici e in continua lotta contro diverse specie in pericolo, salvando il mondo di tanto in tanto. Sicuramente il buon vecchio computer si dimostra all'altezza della situazione solo se ben carrozzato, minimo Pentium 266 e meglio se con una scheda 3DFX.

Il motore 3D è molto migliorato rispetto al passato, anche se talvolta Lara appare all'interno di un muro, ed i problemi di inquadratura, che affliggono tutti i giochi in prospettiva di terza persona

più recenti, sono stati risolti. L'audio è simile alle versioni precedenti, in queste si era riusciti ad utilizzare molto bene il commento sonoro per creare l'atmosfera e TLR non è da meno. I passi, i lamenti dei morti viventi e gli sporadici commenti di Lara completano l'immersività dell'azione.

Gli episodi precedenti non sempre hanno fatto centro. La chiave del successo del gioco originario si incentrava sul design impeccabile e il senso di atmosfera. TR2 ha optato per un approccio incentrato più sul combattimento in risposta ai giochi che inondavano il mer-

cato in quel momento, con killer in prima persona, ed il successo non fu strepitoso. TR3 si è spinto troppo nella direzione opposta, basandosi su livelli troppo vasti e compiti complessi. Ciò significa che il giocatore si trovava spesso a vagare senza avere una chiara idea di cosa fare. Così Core, tutt'altro che stupidamente, ha deciso di ritornare al vecchio approccio più equilibrato.

L'Intelligenza Artificiale dei nemici è stata finalmente ravvivata. Negli episodi precedenti il modo più semplice per sfuggire ai nemici era individuare un angolino un po' nascosto o lontano (solitamente un rialzo o una piattaforma remota) e sparare. Ora i cattivi sono abbastanza astuti da venirti a cercare, è dun-

I TRUCCHI

PASSAGGIO DI LIVELLO:

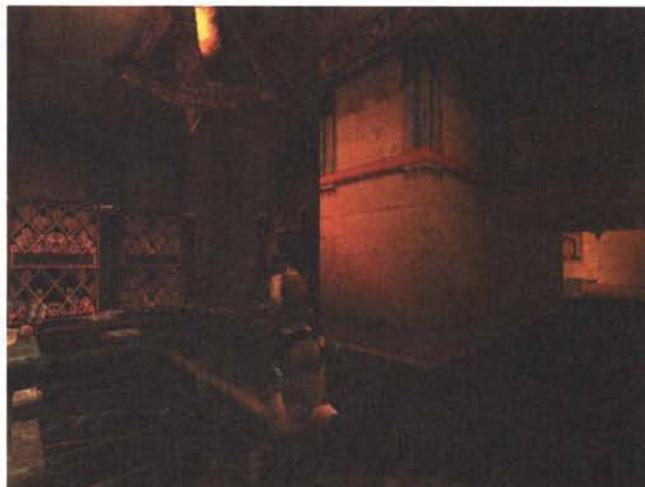
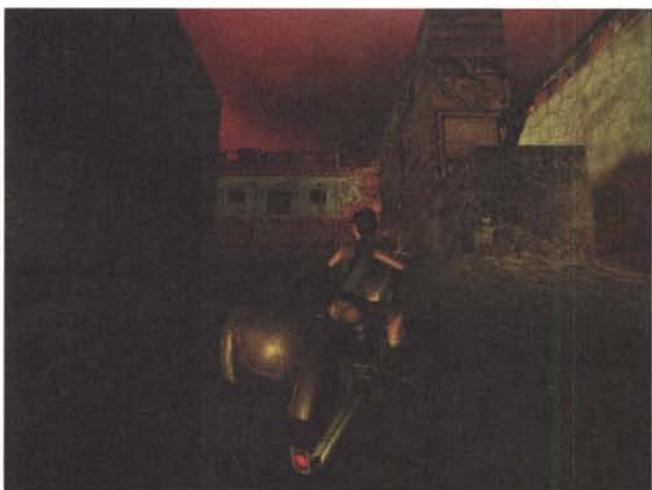
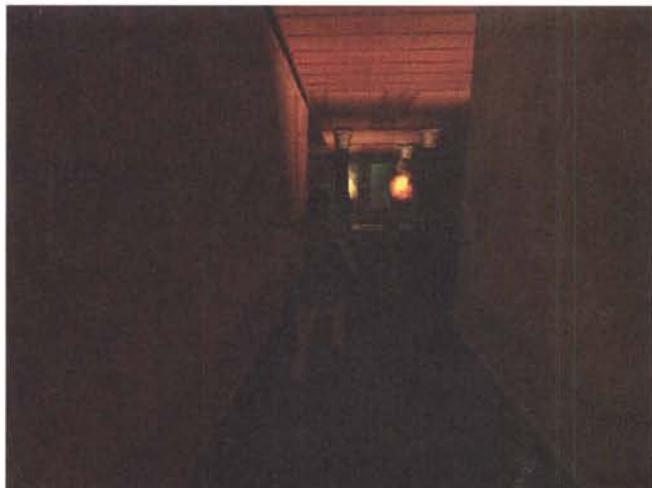
Assicuratevi che Lara guardi a Nord
 Selezionare lo schermo INVENTARIO [ESC]
 L'ago della bussola deve essere trasparente
 Scegliere carica partita
 Premere e rilasciare H, E, L, P
 Chiudere lo schermo Inventario [ESC]
 Siete al livello successivo!

MUNIZIONI E MEDI-PACK INFINITI:

Assicuratevi che Lara guardi a Nord
 Selezionare lo schermo INVENTARIO [ESC]
 L'ago della bussola deve essere trasparente
 Scegliere il Medi-Pack piccolo
 Premere e rilasciare G, U, N, S
 Avete tutto quello che vi serve!

TUTTE LE ARMI:

Assicuratevi che Lara guardi a Nord
 Selezionare lo schermo INVENTARIO [ESC]
 L'ago della bussola deve essere trasparente
 Scegliere il Medi-Pack grande
 Premere e rilasciare W, E, A, P, O, N, S
 Avete tutte le armi!



que necessario ingegnarsi per farla franca. Ma è ancora relativamente semplice liberarsi degli animali.

A differenza di TR3, ora potete stare sicuri: la soluzione di un puzzle è nelle vicinanze, non è più necessario vagare inutilmente e TLR è molto più incentrato sull'obiettivo di quanto non lo fossero le versioni precedenti. Il gioco è interamente ambientato in Egitto (niente più giri intorno al mondo per Lara) e ciò lo rende più chiaro, molto più simile al primo Tomb Raider degli altri episodi.

La longevità non sarà un problema per TLR, i livelli sono lunghi e i puzzle possono essere impegnativi, ma fortunatamente non diventano mai assurdi. Gli ambienti vasti ed affascinanti, alcu-

ne sequenze di guida e le nuove armi rendono il gioco più vario, rinvigendo le tradizionali sequenze di combattimento un po' statiche ed ovvie del passato.

La sua bellezza è nel perfetto mix tra azione, suspense e sensualità; ci distraiamo nell'ammirare le forme dell'eroina e d'improvviso una mummia salta fuori per immolarci al suo Dio, allora impugniamo le nostre magnum e facciamo fuoco senza pietà.

La formula è vincente, basti pensare che i primi tre Tomb Raider hanno venduto 17 milioni di copie, contribuendo sensibilmente ad aumentare le vendite delle console Playstation e delle schede grafiche 3D.

Lara è ormai presente in tanti aspetti sugli scaffali, dall'usuale videogioco alle più imprevedibili caramelle, passando per libri e fumetti.

Adrian Smith, creatore del personaggio, in una recente intervista ha dichiarato che finalmente in questo episodio Lara ha un bel fondoschiena, grazie alle

meraviglie della computer-grafica il corpo si è addolcito, assumendo forme più rotonde e suadenti, abbandonando gli spigoli degli episodi precedenti.

La vera chiave del successo di Lara secondo Smith è dovuta al fatto che è la prima protagonista femminile in un settore dove regnano figure quasi caricaturali di Machi muscolosi, armati fino ai denti.

Quando sette anni fa iniziò a studiare il personaggio chiamandolo Laura Cruise, le sue idee erano ben chiare: uscire dagli schemi, cavalcare l'onda del "girl power" che poco dopo sarebbe divenuto il motto delle Spice Girls.

Lara è una perfetta ragazza inglese, figlia di un lord, con una educazione scolastica di alto livello, nelle sue avventure sembra essere violenta ma con stile, non esistono eccessi, il sangue scorre con parsimonia.

Il successo si è basato sull'eterogeneità del pubblico, per la prima volta un videogioco ha catturato la fantasia di grandi e piccini, di uomini e donne; sogni di emulazione si sono mescolati a desideri voyeuristici.

Ed allora:

Con TLR, Core ha nuovamente dimostrato la sua classe. Il design è impeccabile e vario ed i puzzle sono stati ben ideati.

Ci sono tutte le formule per intrattenere sia il giocatore esperto e incallito che i nuovi arrivati, e il livello di difficoltà, valutato a dovere, vi terrà impegnati almeno fino all'arrivo del livello successivo. Certamente TR:TLR è il migliore della serie e forse persino il migliore nel suo genere.

ME

LARA SU INTERNET

Il sito ufficiale: <http://www.tombraider.com/>

Un poster: <http://www.geocities.com/TimesSquare/Dungeon/1950/tombpost.html>

Imperdibile: <http://network.ctimes.net/tr2000/index.html>

La soluzione completa: http://network.ctimes.net/lrwalkthrough/lastrevelation_main.html

Demo del gioco: <http://www.ctimes.net/download/062a.html>

Qualche foto sexy: http://www.megastar.co.uk/site/today/features/power_on/lara_uncovered.html