

# **TOMB RAIDER II**

## **STARRING LARA CROFT**



### ***Nivel de Entrenamiento: El hogar de Lara***

Este nivel es usado como entrenamiento pero tras de esa simple fachada esconde sublimes sorpresas.

*Lo bueno:* Este nivel te enseña lo básico de los movimientos de Lara y sus posibles alcances con fáciles obstáculos y una contrarreloj realmente entretenida. Puedes explorar libremente toda la mansión sin presión solo por diversión, los detalles de la misma están muy bien definidos, el sonido del reloj, la decoración, los secretos. Un personaje extra se destaca, Winston, el mayordomo, quien estará a la disposición de Lara donde sea, su jadeo constante y el sonido de su charola con tetera y taza es inconfundible, elimina mucho de la 'soledad' que se pueda sentir en la mansión; y si no era así siempre existía el refrigerador. Los exteriores le añaden una gran área de exploración y especulación para los que son más expedicionarios.

Pese a la limitación del motor del juego, obligatorio en esas épocas, el nivel muestra gran desarrollo e imaginación.

*Lo malo:* No contiene muchos acertijos a resolver ni ninguna posibilidad mayor a largo plazo. El mayordomo se puede convertir en una verdadera molestia.

## Capturas de Pantalla:



*Estadísticas:* Contrarreloj: 1'30.02

Elemento nostálgico: El hogar de Lara, es increíble que aquí podía pasar tanto tiempo solo 'paseando' con Lara, lo mejor de ello es que pulía mis propias habilidades con el manejo del control y mataba un poco el tiempo.

### **Nivel 1: La gran muralla**

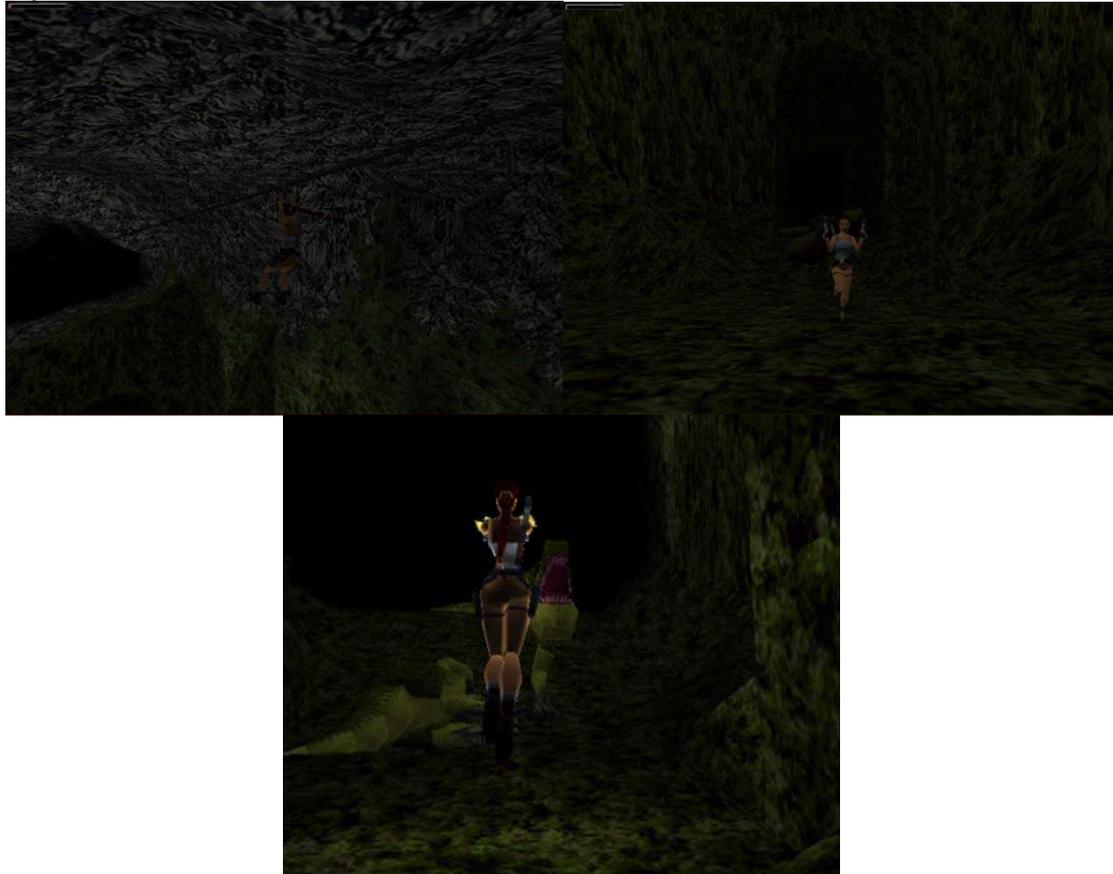
Lara esta lista para entrar en acción, y su inicio es el mejor calentamiento de todos.

*Lo bueno:* Sus puzzles no son muy complejos, parecen servir como inducción poco a poco al universo del Tomb Raider. Los escenarios son muy bellos. Los momentos más propicios son elegidos para dejarnos sin aliento, trampas muy

bien escogidas. Los enemigos, como el T-Rex, están a la orden del día, y no te permitirán una fácil exploración.

*Lo malo:* Un nivel muy lineal, partes que parecen accesibles son dejadas a un lado, no tiene continuación directa así que pierde un poco de seguimiento al tema de la muralla sin un nivel extensión.

*Capturas de Pantalla:*



*Estadísticas:*

The Great Wall	
Time Taken	00:14:06
Secrets Found	↓↓↓
Kills	22
Ammo Used	600
Hits	465
Health Packs Used	0.0
Distance Travelled	1.51km

Elemento nostálgico: La esperanza de una nueva aventura emociona a cualquiera, pero si se trata de Lara creo que, a mi especialmente me descontrola, uno llega a pasar un nivel sin siquiera disfrutarlo la primera vez.

## Nivel 2: Venecia

La información llega, la pista nos lleva a la hermosa ciudad de Venecia, y Lara Croft esta preparada para la exploracion.

*Lo bueno:* El vehiculo, es la mejor manera de empezar el día, y no esta ahí solo por pretensión, su utilidad es indiscutible y le añade puntos extra. Los puzzles son intuitivos, solo se debe tener en cuenta las nuevas habilidades. Mucha variedad en los enemigos, que seguiremos viendo en siguientes niveles.

*Lo malo:* Ya que se añaden nuevas características, se puede llegar a no saber cual la solución para resolver los puzzles, y podría ser frustrante, se debe estar muy alerta todo el momento, esto incluyendo a los enemigos quienes no nos dejaran en paz.

### Capturas de Pantalla:



### Estadísticas:

Venice	
Time Taken	00:23:55
Secrets Found	3
Kills	24
Ammo Used	884
Hits	557
Health Packs Used	0.0
Distance Travelled	3.27km