

GRA: Tomb Raider: Underworld

TYTUŁ DLC: Steel and Thunder

Zarys fabularny i gameplay:

Akcja dodatku toczyłaby się po zakończeniu głównego wątku fabularnego gry. Mjolnir - pierwotnie wyrzucony przez Larę w celu strącenia Natli, zostaje odnaleziony przez Thora, który będąc wściekły o kradzież jego bezcennych przedmiotów i próbę ingerencji śmiertelników w porządek boskich rzeczy (Ragnarok) pragnie odzyskać swoje przedmioty i zemścić się na intruzach. Pod fizyczną postacią wyrusza do Midgardu (czyli świata ludzi) w poszukiwaniu złodziei. Lara wciąż jest w posiadaniu pasa (Meginjard) oraz rękawic (Járngręipr), więc staje się celem rozwścieżonego boga nordyckiego.

Zawiązanie akcji następuje w posiadłości Croftów gdzie z wizytą zjawia się samozwańczy badacz germanistyki oraz wierzeń skandynawskich wypytyjący o ww. przedmioty. Doświadczona życiem Lara nie przyznaje się do posiadania rękawic oraz pasa, które są schowane w piwnicach domostwa. Thor - bez swych atrybutów jest osłabiony, jednak wciąż niesamowicie groźny. W momencie w którym Lara zataja informacje przed podróżnym, przychodzi porywista burza, której piorun trafia w domostwo, podpalając rezydencję, dzięki czemu Lara już wie, z kim tak naprawdę ma do czynienia.

Rozpoczyna się gra właściwa, czyli ucieczka przez rozpadający się budynek - coraz bardziej w głąb - do piwnic, gdzie znajduje się tajne wyjście oraz część najbardziej wyjątkowych artefaktów zebranych przez archeolożkę. Lara musi jak najszybciej dostać się do rękawic i pasa. Będąc na najniższym poziomie, okazuje się, że Thor ją ubiegł i odnalazł swoje zaginione przedmioty. Chcąc chronić się, Lara chwytając leżący nieopodal Excalibur i odbija lecący w jej stronę Mjolnir. Wydzielona energia sprawia, że na ułamek sekundy powstaje wyrwa w czasoprzestrzeni, która wciąga obydwójce bohaterów do... świata legend króla Artura (albowiem w trakcie kolizji nastąpiło mentalne połączenie z legendarnym mieczem).

Głównym zadaniem Lary będzie jak najszybsze odnalezienie słynnego władcy [1], przekucie Excalibura na nowo [2] (w trakcie uderzenia z Młotem, ostrze miecza pękło), pokonanie Thora [3] (odesłanie go do Asgardu) oraz powrót do swojego świata [4]. Na miejscu mentorem Lary będzie Merlin, który pokieruje dalszymi poczynaniami panny archeolog oraz pomoże w przygotowaniach do magicznych rytuałów.

Cyfry oznaczają kolejne misje/plansze, w których miałyby miejsce eksploracja:

1 - wędrówka poprzez typowo tunelowe lasy, walka głównie z przeciwnikami w formie dzikich zwierząt oraz dotarcie do zamku Camelot

2 - wyprawa w głąb wulkanu - poprzez skalny obraz kaldery, aż po bulgoczące jezioro lawy, gdzie znajduje się tajemniczy kowal potrafiący naprawić miecz

3 - zaciekle, wieloetapowa walka z Thorem wewnątrz zamku Camelot

4 - dalsza wędrówka mająca na celu stworzenie portalu, dzięki któremu Lara wraca do swojej posiadłości.

The Brave (niezależne DLC dla trylogii survivalowej)

Lara przemierza cały świat. Przyjęło się, że im dalej pojedzie, tym więcej przygód przeżyje i przywiezie niesamowite artefakty jakich nie znajdzie u siebie, w Wielkiej Brytanii... Nie znajdzie?

Edynburg, znowu ulewnie. Ciągle pada, jak większość dni w roku. Właściwie gdy wychodzi słońce, to wtedy jest to jakaś anomalia. Krople deszczu żwawo rozbijały się o wjeżdżający na dworzec Waverley pociąg z Londynu. Wsiadający tłum jednak przed wodą chronił zabytkowy dach dworca. Stłoczeni, obojętnie przemieszczali się w różnych kierunkach. Nie zdawali sobie sprawy, gdzie się znajdują. Wszyscy poza jedną dziewczyną. Ta nieśpiesznie stąpała do przodu. Chciała się nacieszyć szkocką atmosferą. Gdzieś tu niedaleko kręcono Avengersów, ale panna Croft nie była zainteresowana superbohaterskimi obrazami. Historyczna atmosfera miasta dostarczała jej więcej emocji.

Podziemny dworzec znajdował się między średniowiecznym starym miastem, położonym na wzgórzu, a z drugiej strony torów zachwycało nas równie okazałe, osiemnastowieczne nowe miasto, gdzie dominowała handlowa Princess Street. To tam dumnie afiszował się wiktoriańsko-gotycki Scott Monument, a w tle widać było Edinburgh Castle. Nasza szlachcianka nie przyjechała na zakupy, więc ruszyła w kierunku opanowanego przez pijanych turystów starego miasta. Na główną ulicę, Royal Mile, mogła dostać się jednym z wielu przesmyków. Ciasne szczeliny między budynkami, ze schodami prowadzącymi na górę, oczywiście słabo oświetlone, nie budziły grozy w bohaterce. Ta szybkim szusem skręciła w jedno z takich przejść i w parę chwil znalazła się przy Katedrze świętego Idziego.

Wielka średniowieczna, prezbiteriańska świątynia, magnes na turystów, już o tej porze zamknęła swe wrota na odwiedzających. Lara przemknęła bokiem, obok wycieczki ubranych w szaty czarodziejów dzieci, napływających z pobliskiej Victoria Street – prekursora ulicy Pokątnej z powieści o Harrym Potterze. Dzieci wesoło recytowały zaklęcia znane z Hogwartu, w czasie gdy Lara odbiła na boczne wejście do świątyni. „Avada Kedavra” - pomyślała mocno pukając w drewniane drzwi. Te po chwili uchyliły się i wiekowy kapłan zaprosił bohaterkę do środka.

Ojciec Graham, przyjaciel jej matki, miał dla niej ważne informacje, o których nie mógł rozmawiać przez telefon. W wiekowej świątyni niedawno miała miejsce cicha dewastacja jednej z XII-wiecznych rzeźb, które zachwycają przybyszów z całego świata. Wiele lat temu rodzina Croftów przekazała sporą dotację na renowację tej części zabytków, które nikogo nie obchodziły. Wejście do Katedry jest darmowe, a turyści wolą kupić sobie magiczną różdżkę, maskotkę krowy lub flaszkę whisky niż dołożyć cegiełkę na utrzymanie zapierających dech w piersi zabytków. W ogóle to wolą pojechać na peryferyjną kaplicę Rosslyn, która zagrała w finale Kodu da Vinci, gdzie płacą niemałe pieniądze poszukując spisków. Jednak tu w samym środku miasta, u podnóża zamku mają za darmo coś czego nie szanują.

Akt dewastacji został po cichu naprawiony, co oczywiście mogło wiązać się ze sporym nadszarpnięciem budżetu. Mogłoby, gdyby nie to, że nagle pojawiła się Trinity Foundation, która bezkosztownie wysłała ekipę najlepszych w kraju konserwatorów zabytków. Ojciec Graham, opiekun budynku, nie miał wyjścia, presja społeczna zmusiła go do przyjęcia oferty, lecz intuicja podpowiadała mu, że stoi za tym coś większego, związanego z przeszłością i jego przyjaciółką z młodości, Amelią Croft.

Lara Croft, w mistycznej szkockiej przygodzie, rozwiązuje nieznanne tajemnice rodzinne. Miasto będące jednym wielkim muzeum – Edynburg jak i szkockie Highlandy kryją tajemnice na jakie słynna arystokratyczna dziedziczka fortuny nie była gotowa. Przyjdzie jej przeszukiwać grobowce ukryte nie tylko w samym centrum szkockiej stolicy, ale również ruiny zamku Dunnottar. Szereg

tajemnic może doprowadzić ją do miejsca, którego się nie spodziewa – zdobycia artefaktu używanego przez samego Williama Wallance'a, przeklętego miecza który użyty w nieodpowiednich rękach może wywołać międzynarodowe konflikty zbrojne. To wszystko w nadchodzącym samodzielnym DLC The Brave, które pokaże, że Lara musi walczyć o przeżycie nie tylko w odległych japońskich archipelagach, czy Syberii, ale także na swoim krajowym podwórku.

Tomasz Kawka