



Tomb Raider. Underworld

Todavía recuerdo cuando cayó en mis manos el primer Tomb Raider y la saga acaba de llegar a la octava parte. Aparte de indicar que me estoy haciendo viejo, también implica que el juego ha evolucionado gratamente, desde aquellas figuras un tanto cuadradas hasta uno de los juegos con una movilidad más pasmosa de los que se pueden encontrar ahora para cualquier consola. De hecho, esta entrega de Tomb Raider es la mejor de todas ellas, tanto desde el punto de vista gráfico como en el de la jugabilidad. Atrás quedan la séptima parte, excesivamente fácil y, sobre todo, la sexta (*El ángel de la oscuridad*), la más fallida de todas, por ese tufillo a aventura gráfica en la que había que hablar con otros

personajes e incluso había que dejar de lado a Lara Croft para jugar con un tipejo que no tenía el más mínimo interés. En *Tomb Raider. Underworld* se han incluido una buena cantidad de puzzles realmente ingeniosos y se han añadido nuevos movimientos a la protagonista que la han convertido en un avatar más que humano. Eso sí, las peleas siguen siendo bastante flojitas. De hecho, los fans de esta saga creo que apostaríamos porque quitaran todos los tiroteos y que los sustituyeran por más enigmas y por más escenas. Ahora, a esperar alguna ampliación *on line*.

ANDRÉS TORREJÓN
licenciado en Ciencias de la Información