

Едва не утонув, Лара прошла по проходу и оказалась в просторном помещении. В конце ее поля зрения было здание, похожее на павильон. Солнце просто освещало павильон, заставляя павильон отражать золотой свет, как будто весь павильон был сделан из золота.

Чтобы попасть в павильон, нужно еще использовать воду, чтобы решить головоломку, и Биверхед, который уже знал решение, не спешит направиться к павильону, а обшаривает окрестности.

Будь то древние письма, артефакты и другие реликвии, он не собирался выпускать из рук ни один из них.

За это время Биверхед также нашел карту, на которой была видна местность, что делало еще менее вероятным, что он мог что-то упустить.

— Неплохо, Биверхед! Ни один сантиметр не пропустишь.

— Он бы наверное и плитку вынес.

В процессе поиска не все шло гладко, он все еще сталкивался с ловушками, такими как ямы и копья, но благодаря режиму "Замедление времени", и хорошей реакции, ему каждый раз удавалось переломить ситуацию в свою пользу.

— Отличная механика! В нее может играть даже такой инвалид, как я.

— В подсказке к игре говорится, что это режим "Замедление времени".

— Я впервые вижу игру с такой механикой.

— Согласен, в других играх можно только поставить на паузу.

— Собачий вор наконец-то сделал хорошую вещь. Этот режим так дружелюбно ко мне относится, что я решил тоже купить игру!

— Если бы только он не позволял моей жене Ларе все время быть такой несчастной.

Пройдя через многие головоломки, Лара, наконец, добралась до павильона, в котором стоял гроб, украшенный не только сложными рельефами, но и множеством неизвестных символов, узоров и т.д.

Казалось, что в этом гробу находится тело Пророка, но когда Лара открыла крышку, она была потрясена, обнаружив, что гроб пуст.

После всех трудов и опасностей, через которые ей пришлось пройти, было бы невыносимо остаться ни с чем. Пока Лара размышляла, что же пошло не так, и игра начала воспроизводить синемастик.

Раздался звук, и группа наемников спустилась сверху в павильон, но они не увидели Лару, дав ей достаточно времени, чтобы спрятаться в гробу.

После приземления командир группы приказал своим людям поторопиться и установить взрывчатку, которая, судя по всему, должна была полностью разрушить гробницу. С двумя своими людьми командир подошел к гробу и, осторожно погладив его, попросил двух своих людей открыть его.

В этот момент Лара "восстала из мертвых" и встретила его пистолетом.

— Кто ты, черт возьми, такой? — спросила Лара.

Командир со спокойным выражением лица приказал своим людям не стрелять, а затем, подойдя к Лоре, уверенно сказал:

— Вы очень умны. Полагаю, вы уже знаете.

— Святая Троица, — сказала Лара.

— Где артефакт? — на этот раз была очередь командира наемников задавать вопрос.

— Я не знаю, о чем, черт возьми, ты говоришь.

— Не играй со мной в игры! Это ты привела нас сюда.

После минутного молчания Лара перевела пистолет и сказала:

— Когда я приехала, здесь было пусто. Здесь не было останков, и никаких реликвий поблизости не наблюдалось".

Командир посмотрел на гроб, затем отвернулся, как будто о чем-то задумавшись, когда он снова повернулся лицом к Лоре, он достал кинжал, а остальные наемники подняли свои пистолеты в руки и нацелили их на Лару.

К счастью, для Лары, она с самого начала знала, что эти люди замышляют недоброе и не оставят ее без внимания, поэтому она рукой выхватила детонатор, висевший на поясе командира, когда он подошел раньше.

Командир был шокирован и разгневан, но он мог только развернуться и бежать, иначе его похоронили бы заживо.

Бум...

Взрывчатка взрывалась непрерывно, и вся гробница начала разрушаться под действием взрывчатки. Многим наемникам не повезло и были убиты падающими камнями.

После окончания синематика Биверхер снова контролирует персонажа. После убийства двух наемников Лара снова начала спасаться бегством, спеша укрыться в безопасном месте, пока гробница полностью не обрушилась

Хотя по пути будут встречаться другие наемники, Ларе не нужно предпринимать никаких действий, и гробница убьет их. Конечно, если Лара не успеет добежать вовремя или совершит ошибку, она тоже погибнет.

После очередного захватывающего и отчаянного паркура Лара наконец сбежала в более безопасное место, спрятавшись за большим каменным столбом.

Вода хлынула внутрь, как два ревущих белых удава, со свистом проносясь мимо колонны и почти смывая ее вниз.

К счастью, поток воды быстро ослабел, и измученная Лара медленно присела, прислонившись к каменному столбу, камера сфокусировалась на странный символ у нее под ногами.

А Биверхер в реальности, который двигается так же, как и Лара, чуть не сползает прямо со стула.

— Захватывающе! Вот что такое паркур!

— Паркур в реальности требует физической силы, а паркур в этой игре стоит жизни.

— Кто спровоцировал взрыв гробницы? Ее так быстро взорвали.

— Я все еще думал раньше, почему Собачий вор не поместил предысторию игры в Китай? У нас ведь много древних гробниц. Теперь, кажется, что было бы неплохо поместить ее за границу.

— Хахахаха!

— Согласен, нам все еще нужно защищать вещи, оставленные нашими предками, поэтому мы оставим древние гробницы за границей Ларе.

— Скажите, ребята, вы что-то заметили? Похоже, этой игре вообще нет экрана загрузки!

— Да! С того момента, как я начал играть и до сих пор, я даже не видел ни одного загрузочного экран!

— Ого Собачий вор изобрел какую-то черную технологию?

— Я не слышал об этом!

— Глупости! Если бы действительно существовала такая черная технология, вор запатентовал бы ее и спрятал при первой же возможности! Он бы заработал целое состояние.

— Вор — гений!

Тем временем, кроме Биверхеда, бесчисленное множество других игроков переживали одно захватывающее приключение за другим в Rise of the Tomb Raider.

Если вы хотите испытать приключение на себе, то играйте в VR-версию, если хотите посмотреть фильм с большими преимуществами, то выбирайте обычную версию.

Но независимо от версии, игра дает игрокам максимальное удовольствие, которого они никогда не испытывали раньше.

В игре есть и инновации, такие как режим замедления времени, инстинкт выживания и бесшовная загрузка. Игроки могут время от времени испытывать сюрпризы, а затем они один за другим превращаются в сарафанное радио, повышая популярность "Tomb Raider: Rise of the Tomb Raider".

Цена игры составляет всего более ста юаней, что намного интереснее, чем многие игры с несколькими сотнями юаней сейчас. По мнению игроков, нет игры с соотношением цена /

производительность, сравнимым с "Tomb Raider: Rise of the Tomb Raider"

Это заставило игроков еще больше решиться на покупку игры.

Всего за один месяц Rise of the Tomb Raider продалась в Китае тиражом 8 миллионов копий, шокировав всех своих конкурентов.

С помощью Rheinland Steel игра распространялась за рубежом, продав 5 миллионов копий только в Германии и Европе.

Затем Rise of the Tomb Raider ворвалась в США, обогнав все игры того же периода.

Среди них была и Peaks Unlimited от Golden Mouse Studios.

<http://tl.rulate.ru/book/79545/2785710>