

Crystal Dynamics, desarrolladores de Tomb Raider: “Queremos mantener la identidad de Lara Croft”

Hablamos con Crystal Dynamics sobre Tomb Raider Catalyst y Tomb Raider Legacy of Atlantis.

2026 va a ser un año muy especial para Lara Croft. Esta legendaria heroína de los videojuegos, convertida en un icono de la cultura popular, cumple su 30º aniversario. Durante la gala de los Game Awards, Crystal Dynamics y Amazon Game Studios sorprendieron con dos nuevas entregas de esta : Tomb Raider: Catalyst y Tomb Raider: Legacy of Atlantis. En MeriStation acudimos a la rueda de prensa celebrada por Scot Amos, director de Crystal Dynamics; y Will Kerslake, director del juego, quienes nos dan más detalles de ambas obras.



“Tomb Raider: Catalyst es un juego diseñado por fans para fans y también para jugadores que se quieran sumar a la saga por primera vez”.

“Como desarrolladores, nos encanta que la gente experimente nuestro juego y ver la reacción del público en un sitio como los Game Awards y luego ver los vídeos de creadores de contenido comentando el tráiler”, comenta Amos sobre la entusiasta acogida de la comunidad.

Lara Croft ha vivido un sinfín de aventuras. Desde su era de aventurera pulp, pasando por la sacrificada cazatesoros que planteaba Crystal Dynamics, esta diva arqueóloga nos ha brindado décadas de apasionantes partidas. Esto nos lleva a pensar: ¿en qué año se sitúa Catalyst? “Es un nuevo capítulo para Lara, después de los juegos clásicos y de la saga Survivor”, aclara Kerslake. “Es un juego diseñado por fans para fans y también para jugadores que se quieran sumar a la saga por primera vez”.

En esta ocasión, la arqueóloga viaja a la India, un lugar que el estudio ha elegido por ser uno de los favoritos de la comunidad y por los escenarios tan hermosos, vastos y peligrosos que ofrece. “Tiene también ese componente de emoción y aventura que esperamos en un Tomb Raider”, apuntaba Amos.

“La Lara Croft clásica y la del reboot son el mismo personaje que ha acumulado en ella todas sus experiencias”.

En los tráilers, hemos visto a una Lara Croft que aúna las dos versiones de la heroína que hemos conocido: bella, fuerte, resolutiva y atrevida. Desde Crystal Dynamics, no hay debate entre la cazatesoros de la era pulp o la superviviente: “Lara

ha vivido estas dos etapas de su vida que hemos visto en los juegos. Es el mismo personaje que ha acumulado en ella todas sus experiencias”.



La actriz Alix Wilton Regan, quien también ama la saga Tomb Raider, será quien le dé voz. “La elegimos porque encarna el ingenio y el carisma de Lara, pero también sabe transmitir la seguridad que tiene Croft en sí misma y la profundidad de su carácter”.

El aspecto de Lara Croft también ha sido una de las cuestiones claves a la hora de rediseñar el personaje. “Nos preguntamos: ‘¿Cuál es el aspecto ideal de Lara?’ Queremos mantener su identidad mientras la trasladamos a una era actual y al tipo de heroína que desea tener la comunidad. Y desde ahí vemos cómo Unreal Engine 5 le puede dar vida”, aclara Kerslake.

Sobre el motor gráfico, Crystal Dynamics ha expresado su satisfacción sobre cómo le ha dado las herramientas necesarias para crear los gráficos que esperan de la épica de un Tomb Raider digno de la generación actual. También han mostrado satisfacción con su asociación con Amazon Game Studios: “Se

han involucrado mucho y nos han dado mucho feedback del proceso. Contamos con compañeros de diferentes disciplinas: desarrollo, narrativa... y esto nos ayuda mucho". Asimismo, Crystal Dynamics lleva a sus espaldas más de 30 años de experiencia: "Tenemos entre nosotros sangre vieja y nueva para este proyecto", señala Amos.

"Legacy of Atlantis es una cara de amor de fans para fans a un juego que inició esta saga hace 30 años".

En cuanto a Legacy of Atlantis, Amos lo define como "Una carta de amor de fans para fans a un juego que inició esta saga hace 30 años". Se trata de una reimaginación que traslada un clásico de la historia del videojuego a la época actual. "Esto nos planteó cuestiones de cómo hacer que un Tomb Raider sea épico a día de hoy. ¿Cómo hacemos los controles del juego y cámara? ¿Cómo recreamos momentos inolvidables como el combate contra el T-Rex? ¿Cómo llevamos esa sensación inolvidable a los jugadores de hoy?".

La dificultad también ha sido un tema clave en el desarrollo. "El núcleo del primer Tomb Raider era una acción desafiante, con combates y puzzles", aclara Kerslake. "Y Legacy of Atlantis va traer todo esto que se espera de un Tomb Raider.

Los fans ya han elaborado sus teorías y están analizando todos los detalles en sendos tráiler: las acrobacias características de Lara, sus artilugios como el gancho como el gancho. "Los tráilers están llenos de detalles y guiños", comenta Amos con cierto aire intrigado.

Fuente: meristation.