Solution de Tomb Raider

Angel of Darkness

> NIVEAU 1 : Bas-fonds parisiens : 1 ennemi à tuer et 11 objets à trouver.

Pour ce nouvel épisode, Lara est, comme d'habitude, en fuite . Mais cette fois, c'est la police qu'elle a à ses trousses car elle est soupçonnée de meurtre. Elle doit rapidement trouver l'appartement de Margot Carvier, une ancienne amie de Von Croy. La vielle fille est en effet une historienne célèbre et une employée du Louvre. Elle en sait donc long sur les recherches de son ami aujourd'hui décédé.

Lara va vous aider grandement dans ce niveau d'entraînement. Laissez vous donc guider par sa voix, vous découvrirez peu à peu ses nouvelles capacités.

Allez sous le porche pour ramasser une barre de chocolat (elle vous rend 10% de votre énergie lorsque vous la mangez). Il n'y a plus rien à faire dans cette zone. N'approchez surtout pas du chien !

Montez sur la benne à ordures puis sur la plate-forme juste au dessus. Sautez en face. Et avancez lentement. Notez bien qu'il y a une trousse en face sous le porche en haut des marches. Faites un saut avec élan pour passer au-dessus de la rambarde et ainsi atterrir en haut des escaliers dans la cour intérieure. Ramassez une grande trousse de soin sous le porche. Enjambez la rambarde pour atterrir de nouveau dans la cour. Remontez sur la benne puis sur la plate-forme au-dessus et retournez sur le balcon. Dirigez vous vers l'échelle et grimpez pour atteindre la seconde zone de jeu.

Entrez à l'intérieur de la pièce par la fenêtre, inspectez les tiroirs pour y trouver une barre de chocolat et 160 Euros. Par terre, ramassez des vieux doublons (ils ne servent à rein d'autre qu'à gagner de l'argent plus tard). Approchez vous de l'armoire avec le cadenas, mais Lara vous dit qu'elle n'est pas encore capable de l'ouvrir. Ressortez de cette pièce par la fenêtre.

Montez à l'échelle vers la 3ème zone. A gauche, vous pouvez ramasser des vieux doublons.

Sautez avec élan sur le balcon en face. A gauche, enjambez la rambarde pour ramasser une barre de chocolat. Revenez de l'autre côté de la rambarde. Allez à droite, sautez sur la corniche en face et marchez sur les planches pour atteindre une gouttière. Devant celle-ci, avancez et Lara grimpera automatiquement. En haut, allez vers la droite, laissez vous tomber sur la corniche jaune pour reprendre des forces car Lara ne peut pas rester indéfiniment suspendue aux corniches contrairement aux épisodes précédents. Agrippez vous de nouveau, continuez à avancer vers la droite et passez le coin. Montez sur le toit.

Sur le toit, allez au fond à gauche en remarquant tout de même la petite cabane. Au fond, tirez le bidon pour libérer le passage. Descendez sur la petite plate-forme pour ramasser un pied-de-biche. Remontez et allez vers la petite cabane précédemment remarquée. A gauche de la cabane, ramassez un kit de pansements sur un bidon.

Revenez devant la porte de la cabane. Faites sauter le cadenas avec le pied-de-biche : Lara améliore une de ces compétences : "haut du corps". Ouvrez la porte et entrez dans la petite cabane. Inspectez l'armoire pour enfin trouver une arme : un revolver M-V9. Ressortez de cette cabane. Redescendez vers la pièce de la 2ème zone. Faites sauter le cadenas de l'armoire et prenez à l'intérieur un collier (qui vous servira plus tard).

Retournez sur le toit, traversez et redescendez sur la petite plate-forme. Mettez vous bien au bord, agrippez vous à la corniche et allez vers la gauche. Lara a juste la force suffisante pour atteindre le balcon. OUF sinon elle mourait !

La grille fermée à clé, avancez en mode discrétion jusqu'au coin. Il y a un garde, continuez en mode discrétion jusque derrière le garde, tout en ramassant la clé au passage. Ici deux choix se propose à vous : soit l'étrangler par l'arrière, soit l'attaquer à coups de poings et de pieds (pour cette deuxième proposition il faut qu'il vous remarque).

Revenez à la porte fermée, ouvrez la et descendez à l'échelle en lâchant action.

> NIVEAU 2 : Immeuble abandonné : pas d'ennemi et 10 objets à trouver.

Comme vous l'avez vu dans la cinématique, les policiers sont aux trousses de Lara. Pour gagner un peu de temps, il vous faut tirer puis pousser l'armoire devant la porte. Montez l'escalier vers le 1er étage : les policiers défoncent la porte et lancent des grenades lacrymogènes. Lara doit se dépêcher de monter car les gaz vont monter progressivement dans les étages. Elle risque de s'étouffer.

Si Lara retombe au rez-de-chaussée, elle sera arrêtée par les policiers.

Montez au 2ème étage, en sautant par dessus le petit trou dans l'escalier. Arrivé au 2ème, Lara voit le plancher s'effondrer. A gauche, il y a une porte fermée à clé. Sautez avec élan par dessus le grand trou, agrippez de l'autre côté et montez. Avancez et allez chercher une boite de pilules de soins sur la palier droit.

Ensuite, tirez l'armoire pour monter au 3ème étage. Sur le palier gauche du 3ème, vous pouvez ramasser une petite trousse de secours. Ouvrez la porte de gauche de ce palier : Lara améliore encore sa compétence "haut du corps". Entrez dans la chambre, dans l'armoire de gauche, prenez une boite de cartouches pour V-Packer, et dans l'autre armoire, une boite de batteries K2 Impactor. Ressortez de cette chambre. Allez maintenant sur le palier de droite pour prendre un kit de pansements.

Montez vers le 4ème étage mais arrêtez vous au niveau de la petite caisse. Il faut la tirer vers les marches, grimpez alors dessus. Faites un saut pour atteindre la rambarde du 4ème étage, agrippez vous y et enjambez la. Ouvrez la porte de droite et entrez dans la machinerie de l'ascenseur. Par terre, ramassez la clé de

l'appartement 21 et au mur, prenez la clé de l'ascenseur de maintenance. A droite, actionnez la machinerie pour que l'ascenseur remonte. Ressortez de la machinerie.

Entrez dans l'ascenseur pour descendre le plus rapidement possible au 2ème étage. Franchissez le grand trou du palier une nouvelle fois et allez vers la porte de l'appartement 21. Ouvrez celle-ci et entrez dans la chambre. Dans l'armoire de gauche, prenez un revolver Vector R-35. Dans les tiroirs du bureau de droite, prenez une barre de chocolat et une double boite de cartouches pour V-Packer.

Retournez vers l'ascenseur et remonter au 4ème étage. Retournez dans la machinerie et ouvrez maintenant la porte du fond.

> NIVEAU 3 : Entrepôts et cheminées : aucun ennemi et 13 objets à découvrir.

Lara poursuit sa progression sur les toits parisiens.

Avancez, montez sur la caisse pour grimper à l'échelle. En haut, vous avez une belle vue sur les toits des différents entrepôts qui vont être parcourus durant le niveau. Accrochez vous au câble et traversez le plus rapidement possible. Un hélicoptère repère Lara, poursuivez votre traversée vers le toit du premier entrepôt. Mettez rapidement derrière les caisses car là-bas vous serez à l'abri des tirs du tireur d'élite se trouvant dans l'hélicoptère. Ramassez un kit de pansements.

Descendez du toit en utilisant les marches. Au bout des marches, sautez et agrippez vous au toit du second entrepôt. Montez sur la plate-forme. Introduisez vous dans la caisse en rampant pour ramasser un kit de pansements. Ressortez de votre caisse, revenez au bord, accrochez vous au bord, lâchez, accrochez vous au rebord intermédiaire, lâchez vous pour tomber enfin sur la passerelle entre les deux bâtiments. Ouvrez la porte et entrez dans le second entrepôt. Dans le couloir, ramassez des vieux doublons par terre. Poursuivez votre infiltration et ouvrez une porte pour entrer dans une pièce sombre. Dans le coin à droite, ramassez un chargeur M-V9 et sur la commode, ramassez une barre de chocolat. Ouvrez la porte suivante et avancez sur la seconde passerelle séparant le deuxième et le troisième entrepôt. Ouvrez la porte et entrez dans le troisième entrepôt.

Dans l'entrepôt, descendez les escaliers à gauche et laissez vous tomber sur la plate-forme dessous. Allez au bout du promontoire mais n'essayer pas de faire le saut, Lara n'est pas encore assez forte alors laissez vous descendre au sol pour ramasser une trousse grand soin.

Sortez en rampant sous le rideau métallique. Dehors, à droite, ramassez un chargeur M-V9 par terre. Continuez vers la droite, passez le coin, allez aux environs des bidons enflammés. Au carrefour suivant, prenez à gauche, puis encore à gauche entre les deux premiers entrepôts et allez ramasser une grande trousse de soin tout au bout. Revenez sur vos pas et tourner à gauche. Pendez vous au grillage, et passez par dessus. Débarrassez vous du chien, allez au bout et tournez à gauche. Vous verrez une benne. Sautez dans la benne et vous trouver une boite de batteries K2 Impactor. Revenez près des bidons enflammés et tirez la caisse sous l'échelle. Lara améliore sa

compétence "bas du corps". Montez sur la caisse et grimpez à l'échelle. Arrêtez vous au niveau de la passerelle et retournez dans le troisième entrepôt. Redescendez sur le promontoire maintenant faites un saut avec élan et agrippez vous à l'arrivée. Traversez vers la gauche et montez sur la plate-forme. Grimpez à l'échelle, en haut, ramassez une boite de cartouches pour V-Packer. Continuez, sautez vers la plate-forme suivante. Ouvrez la porte, suivez le couloir, ouvrez une nouvelle porte pour vous retrouver en face de l'escalier de secours du bâtiment suivant. Sautez vers l'escalier. Descendez les marches pour ramasser des vieux doublons. Remontez les escaliers d'un niveau et sautez pour retourner dans le troisième entrepôt. Faites tout le chemin en sens inverse et descendez jusqu'au sol. Retournez à l'échelle près des bidons enflammés entre le deuxième et le troisième entrepôt.

Montez à l'échelle extérieure jusqu'en haut pour atteindre une petite plate-forme. Montez à une seconde échelle pour vous retrouver sur le toit du troisième entrepôt. Ramassez y une boite de cartouches pour V-Packer. Laissez glisser sur le toit vers le bâtiment suivant. A gauche, ramassez une boite de pilules de soins. De l'autre côté, grimpez à l'échelle pour atteindre une petite plate-forme. Faites un saut vers le toit suivant et ramassez des vieux doublons derrière la cabane. Approchez vous du bord, là où le grillage est arraché (du coté opposé ou vous êtes arrivés) ...

> NIVEAU 4 : Appartement de Margot Carvier : personne à tuer et 4 objets à dérober

Lara vient enfin d'atteindre l'appartement douillet de Margot Carvier. Mais elle ne pourra pas rester bien longtemps, car la police est sur le point d'arriver...

Discutez avec Margot Carvier. Profitez-en pour récupérer le plus d'informations possibles. Choisissez les bonnes répliques pour gagner sa confiance. Vous devez essayer de ne pas la brusquer, donc choisissez toujours les réponses les plus aimables parmi celles qui vous sont proposées. Vous devez la convaincre de vous donner le journal de Von Croy. Si vous n'avez pas choisies les bonnes répliques, elle préviendra la police sans vous donner le journal.

Si Margot Carvier a refusé de donner le journal, allez dans la cuisine, prenez le dans le tiroir qui se situe à droite du micro-onde. Après avoir trouvé ou avoir reçu le journal de Werner, allez près de l'évier, dans la cuisine et prenez une bouteille de vieux Cognac. La voiture de police arrive ! Revenez dans le salon, prenez une bague de diamant sur le guéridon, à droite, puis dirigez vers le secrétaire et prenez une boite de pilules de soins dans le tiroir. La police est dans le couloir de l'immeuble. Allez vers le petit couloir et sortez par la porte avant que la police n'entre dans l'appartement.

Deuxième partie du jeu : les quartiers parisiens (niveaux 5 à 12) : attention, ces niveaux sont interconnectés !

> NIVEAU 5 : Ghetto parisien (Premier passage) : personne à tuer et 4 objets à trouver.

La suite de l'aventure se déroule dans un quartier parisien. Lara doit rechercher un certain Louis Bouchard, un redoutable chef de gang, criminel bien entendu et roi du marché noir. Il pourrait fournir des objets utiles à notre

aventurière.

Lara se réveille dans un métro, pour en sortir dirigez la vers l'avant et prenez la sortie de gauche. A l'extérieur, allez à gauche parler aux deux SDF. Ensuite revenez près du métro et montez sur le tuyau pour pouvoir accéder au toit du métro, avancez, rampez sous l'autre tuyau, ramassez une trousse de soin, revenez de l'autre côté du tuyau sous lequel vous avez ramper. Escaladez le grillage, vous vous trouvez sur une plate-forme, sautez en face sur l'autre grille, puis sur le petit rebord au dessus de la corniche des mendiants. Après allez sur la droite et passez le grillage en vous agrippant pour obtenir 160 Euros et une barre de chocolat, revenez sur la plate-forme au dessus du métro, allez à gauche et sautez en direction de l'homme, parlez lui : il évoque Bouchard, et le monstrum. Allez au fond à droite pour trouver 160 Euros. Revenez près de l'homme et passez la porte.(cliquez sur l'image un plan des lieux)

Parlez à la prostituée, Janice, en essayant d'être le plus aimable possible pour obtenir le plus d'informations. Elle vous parlera de deux anciens employés de Bouchard, Pierre et Bernard. Puis, dirigez-vous à gauche, et entrez dans le Mont de piété de M. Rennes.

> NIVEAU 6 : Mont de Piété de M. Rennes (Premier passage) : personne à tuer et pas d'objet à trouver

Avancez dans la magasin et approchez vous de M. Rennes et parlez lui. Ensuite vendez lui tous les objets que vous avez trouver jusqu'ici, ressortez du magasin.

> NIVEAU 5 : Ghetto parisien (Deuxième passage) : personne à tuer et 3 objets à trouver.

Retournez près de Janice mais continuez un peu plus loin pour ramasser 160 Euros devant la vitrine d'un magasin.

ASTUCE : Cette liasse de billets réapparaîtra au cours du jeu (après avoir vu Bouchard). Vous pourrez donc peut-être venir la ramasser une seconde fois.

Revenez près de Janice - toujours en train de fumer - pour emprunter le passage en face de celle-ci (celui avec des escaliers). Montez les marches et, arrivé au dessus, allez dans le petit parc à gauche pour ramasser des pages du journal de Von Croy devant le premier banc. Ensuite continuez à avancer, dans une autre zone avec des arbres, il y a dans le coin derrière la poubelle des autres pages du journal.

Allez à droite, traversez la rue Dominique, passez devant une église. Vous apercevez un chemin en pente, sur votre droite (prés d'un parc). Regardez en face de vous, vous voyez des magasins. Montez les marches de l'escalier, entrez dans le magasin le plus haut et ouvrez la porte.

> NIVEAU 7 : Herboristerie : personne à tuer et pas d'objet à trouver.

Pas grand chose à faire ici, parlez au vendeur, vous en apprendrez un peu plus sur le "videur" qui protége l'entrée du cimetière St Aicard. Ressortez.

> NIVEAU 5 : Ghetto parisien (Troisième passage) : personne à tuer et 3 objets à trouver.

Le chemin de Lara bifurque à cet endroit précis. *En effet, pour entrer dans le Serpent Rouge, vous pouvez vous adresser, au choix, soit à Pierre (qui se trouve au café métro), soit à Bernard (qui rode prés du parc). En termes de difficulté comme de longueur, les deux voies sont identiques, mais la version "Bernard" vous permet de visiter un lieu supplémentaire (le garage). Elle vous coûtera 160 euros. En revanche, avec la version "Pierre", vous aurez l'occasion d'apercevoir Kurtis et vous n'aurez rien à débourser. Je vous conseille cette version mais nous vous proposons les deux; à vous de choisir celle que vous préférez.*

première possibilité

L'herboristerie derrière vous, allez tout droit, passez une seconde fois devant l'église, traversez à nouveau la rue Dominique, et continuez encore tout droit. Entrez dans le Café Métro, tout au fond, à droite.

> NIVEAU 8 : Le café Métro : personne à tuer et 1 objet à recevoir.

Vous pouvez apercevoir Kurtis dans le coin du bar. Avancez vers le barman et parlez lui et il vous donne la clé de l'entrée arrière du

Serpent Rouge. Ressortez de ce bar.

> NIVEAU 5 : Ghetto parisien : rien à tuer et rien à trouver.

Revenez près de la prostituée, Janice, juste à coté du Serpent Rouge, une cinématique se déclenche. Continuez vers la gauche et entrez dans la première ruelle à droite. Ouvrez la petite porte et entrez dans le Serpent Rouge.

> NIVEAU 9 : Le Serpent Rouge, première partie : 1 ennemi et 6 objets à trouver.

Après la cinématique, allez vers l'endroit où se trouve le garde. Battez le au corps à corps et ensuite récupérez tous les objets présents (la clé de la scène, une barre de chocolat, une trousse de soin, un chargeur pour Desert Ranger et le Desert Ranger). N'oubliez pas de prendre le chargeur MV-9 en sortant (sur un bidon).

Revenez près de la porte et prenez l'autre couloir. Activez l'interrupteur et continuez à avancer, montez les escalier, ouvrez la porte et entrez sur la scène du Serpent Rouge : les deux chemins se rejoignent

Deuxième possibilité

Rendez-vous dans le parc pour retrouver Bernard. Si vous n'arrivez pas à trouver le parc, revenez prés de Janice, partez sur la droite puis tournez à gauche lorsque vous ne pouvez plus avancer. Lara s'engage alors dans une ruelle qui monte. Lorsque vous arrivez tout en haut, devant une église, le parc se trouvera juste derrière vous, sur votre gauche. Poussez la petite grille et entrez.

Parlez à Bernard; comme il est assez méfiant, vous pouvez lui parler de Janice pour le rassurer. Vous devez lui donner 160 euros. Il va vous confier une mission et vous donner la clé du garage. Retournez prés de Janice, car l'entrée du garage se situe dans les alentours du Serpent Rouge (en face du lieu ou vous avez trouvé les 160 euros). Utilisez la clé pour entrer.

> NIVEAU 9 : Le Serpent Rouge, première partie : 1 ennemi et 11 objets à trouver.

Une fois dans le garage, prenez la clé à molette sur l'établi. Dans les deux armoires du fond, vous trouverez une boite de batteries K2 Impactor, un chargeur Desert Ranger, un kit de pansements et une ancienne arme à feu. Actionnez l'interrupteur qui se trouve à gauche de la voiture : le pont se lève, entraînant la voiture en réparation avec lui. Vous pouvez déjà apercevoir une trappe, sous la voiture, mais elle n'est pas ouverte. Pour l'ouvrir, vous devez actionner le levier prés de la grande porte du garage.

Ce mouvement améliore la compétence "bas du corps" de Lara. Elle est désormais suffisamment forte pour grimper jusqu'au bureau, défoncer la porte et récupérer un revolver Desert Ranger et un chargeur Desert Ranger.

Revenez au garage, et descendez par la trappe en faisant bien attention à ne pas tomber (utilisez les caisses pour amortir le choc). Continuez, vous trouverez une barre de chocolat et un chargeur MV-9. Dans la pièce du fond, ramasser une bouteille de vieux Cognac, puis dirigez vous vers la boite de distribution. Avec la clé à molette, vous pouvez réparer le levier, puis l'actionner. Le monte-charge se met alors à fonctionner, mais la porte qui se trouve derrière vous s'ouvre. Tuez l'homme qui en sort, et récupérez un chargeur M-V9. Sortez de la pièce par la porte qui se trouve en face, montez les escaliers et entrez sur la scène du Serpent Rouge : <u>les deux chemins se rejoignent</u>

Les deux chemins se rejoignent ici. Seule la porte par laquelle vous arrivez change.

Tuez les deux gardes qui sont sur la scène et ramassez ainsi deux chargeurs pour M-V9. A droite de la scène, derrière les baf, se trouve une petite trousse de soin. Montez sur la scène par la gauche, prenez le CD violet qui se trouve juste à coté de la platine et ensuite activez l'interrupteur sur le mur. Tuez les deux gardes qui arrivent et ramassez deux chargeurs pour M-V9. Ensuite allez dans le bar, appuyez sur le bouton au mur pour faire apparaître deux packs de munitions pour V-Packer, plus loin dans le bar ramassez deux barres de chocolat et une bouteille de Cognac. Ensuite revenez devant la scène et regardez vers la gauche.

- Si vous aviez conclu un pacte avec Pierre, la gérant du Café Métro : Il y a deux porte, vous venez de celle de droite, ouvrez celle de gauche. Descendez les marches, ouvrez la porte, allez au fond pour activer l'interrupteur et prenez la bouteille de Cognac à gauche. Descendez à l'échelle et suivez le couloir pour trouver une barre de chocolat et un chargeur pour M-V9. Revenez dans la boite de nuit (là où il y a la scène).

- Si vous aviez conclu un pacte avec Bernard, l'homme du parc : Il y a deux porte, vous venez de celle de gauche, la porte de droite est verrouillée. Cette porte ne sert que lorsque Lara vient depuis le chemin de Pierre. Il y aurait quelques objets à trouver, mais vous ne pouvez pas y accéder !

Montez au premier étage grâce à l'escalier. Tuez un garde et ramassez son chargeur M-V9. Allez dans le fond à gauche, vous voyez un bloc poussez le vers le balcon de manière à pouvoir atteindre la structure métallique. Montez sur la structure grâce au bloc et regardez une partie qui se détache, faites un saut pour atteindre le deuxième étage.

Tuez les deux gardes qui arrivent, et ramassez les objets qui traînent (deux chargeurs pour M-V9, grande trousse de soin, un set de pansements). Placez vous près de la porte jaune et regardez bien la barrière de sécurité : il y a un trou dedans. Placez vous de telle façon à pouvoir faire un saut sur la structure métallique qui bouge, sautez dessus et aller du côté où il y a un piquet métallique, escaladez le et sautez de nouveau en face pour pouvoir sauter par dessus la barrière de sécurité.

Sautez par dessus la barrière et montez à l'échelle, descendez la pente en arrière de telle façon a pouvoir s'accrocher en bas, agrippez vous bien et allez vers la droite pour ramasser un chargeur R-39 sur la plate-forme. Effectuez de

nouveau un saut par dessus la barrière et remontez à l'échelle, laissez vous de nouveau glisser sur la pente mais cette fois si en avant pour pouvoir sauter sur la plate-forme en face. Sautez sur la plate-forme à gauche puis agrippez vous à une nouvelle structure métallique, restez accrocher et aller vers la gauche remontez dès que vous le pouvez. Sur cette nouvelle plate-forme vous devez simplement sauter de l'autre côté du pont-levis, approchez vous du pont et appuyer sur ACTION. Lara améliore sa compétence "bas du corps". Maintenant allez près de la porte et donnez un gros coup de pied dedans !!! Dans cette nouvelle pièce, ramassez la clé de la billetterie qui traîne par terre et descendez à l'échelle pour aller ramasser une barre de chocolat.

Si vous voulez, vous pouvez redescendre tout en bas, pour ça, ouvrez la porte, redescendez au rez-de-chaussée, tuez un garde dans la salle et ramassez un chargeur M-V9, puis rendez-vous vers la billetterie. Ouvrez là avec la clé que vous venez de trouver en haut. Vous y trouverez 160 euros et une autre clé de la billetterie (qui ne sert plus à rien mais bon). Remontez jusqu'au poste tout en haut.

Remontez à l'échelle et activez les leviers (deux fois celui de gauche pour déplacer les projecteurs puis une fois celui de droite pour mettre un projecteur en position de maintenance). Passez de l'autre côté du pont et montez à l'échelle pour aller prendre ce qu'il y a dans le projecteur jaune qui est en position de maintenance (un paquet pour Pierre ou Bernard). Revenez dans la pièce avec les leviers mais attention car un garde à apparu, il vous faut le tuer ! Ramassez son chargeur pour M-V9 puis ouvrez la porte.

> NIVEAU 5 : Ghetto parisien (Quatrième passage) : personne à tuer et pas d'objet à trouver.

Descendez à l'échelle, puis par le trou et continuez à descendre. Vous arriverez dans la ruelle du Serpent Rouge (la rue de Clef). Dirigez-vous vers la plaque d'égout au milieu de cette ruelle, ouvrez-la et entrez-y.

> NIVEAU 10 : La planque de Bouchard (Premier passage) : personne à tuer et 4 objets à trouver.

Une fois dans les égouts, continuez tout droit. Vous arrivez à un carrefour.

- Au gauche, il n'y a rien d'intéressant. Le chemin conduit vers une échelle qui débouche devant Janice.

- Prenez le chemin de droite, et avancez jusqu'à un grand précipice. Notez que le mur de droite peut être escaladé à certains endroits mais nous y reviendrons plus tard. Sautez avec élan et en vous agrippant sur la plate-forme d'en face. Récupérer un chargeur pour Vector R-35, puis continuez votre chemin et grimpez à l'échelle. En haut, allez à gauche et défoncez la porte : vous trouverez une grande trousse de soin. Continuez vers une passerelle, et récupérez 80 euros prés des robinets. Revenez au précipice et sautez à nouveau en vous accrochant de l'autre coté.

Regardez le mur de droite : vous pouvez vous y agripper. En marchant, allez tout à droite, laissez-vous tombez en arrière en vous accrochant puis progressez en vous accrochant au mur jusqu'a une petite ouverture plus en bas. Vous y trouverez une bague de diamant (les Français laissent vraiment traîner leurs bijoux n'importe où, ndlr) ! Remontez et revenez au carrefour.

- Prenez le dernier chemin, sur votre droite maintenant. Montez sur la caisse, grimpez sur le mur jusqu'a une plate-forme, puis sautez sur celle d'en face. Agrippez vous au rebord et progressez vers la droite, passez par l'ouverture en vous baissant.

> NIVEAU 5 : Ghetto parisien (cinquième passage) : personne à tuer et 5 objets à trouver.

Vous arrivez dans une station de métro désaffectée. Ramassez tous les objets que vous pouvez trouver : deux liasses de 160 euros, un chargeur Vector V-35, des cartouches pour V-Packer et un chargeur Desert Ranger. Ouvrez la grille et remontez vers le parc de Bernard.

Revenez dans la rue principale et retournez au Mont de Piété de M. Rennes qui se trouve sur le côté droit du bout de la rue à gauche.

> NIVEAU 6 : Mont de Piété de M. Rennes (Second passage) : personne à tuer et pas d'objet à trouver.

Entrez dans la pièce et vendez vos nouveaux objets pour gagner encore plus d'argent ensuite ressortez.

> NIVEAU 5 : Ghetto parisien (sixième passage) : personne à tuer et 3 ou 1 objets à trouver.

- Si vous aviez conclu un pacte avec Pierre, la gérant du Café Métro : Tournez dans la première ruelle à gauche et montez les marches. Continuez tout droit direction la place d'Arcade et entrez pour la seconde fois dans le Café Métro (NOTE : vous chargez alors le niveau "Café Métro"). Parler encore au barman il va vous donner un code numérique pour ouvrir la porte de la maison de son ex. Ressortez du café (NOTE : vous chargez alors le niveau "Ghetto parisien"). Tournez à gauche et allez tout droit direction 17 Rue Dominique. Le code pour la porte est le 15328. Ouvrez la porte et entrez dans la nouvelle zone. Montez les marches et ouvrez la porte (NOTE : vous chargez alors le niveau "cimetière de St Aicard").

  Avancez dans la nouvelle pièce mais ne parlez pas tout de suite à la femme s'y trouvant, fouillez d'abord les tiroirs pour récupérer une

trousse de soin et une montre. Avancez vers la porte et ouvrez la, vous arrivez sur une plate-forme extérieure, sautez avec élan sur celle en face, agrippez vous, montez, enjambez la barrière, grimpez à la gouttière, allez vers la droite, montez, courez car le sol croule sous le poids de Lara.
Laissez vous tomber à la corniche mais agrippez vous, allez vers la droite et laissez descendre Lara sur la plate-forme, agrippez vous à la corde et traversez le précipice. Faites la suivre le balcon, puis faites la descendre sur la tombe, puis descendez de celle-ci. Vous êtes dans le cimetière ! Placez vous devant la porte d'entrée : il s'agit d'une grande porte en bois qui se situe tout au bout du cimetière. Les deux chemins se rejoignent

- Si vous aviez conclu un pacte avec Bernard, l'homme du parc : Retournez voir Bernard, il vous donne le mot de passe de la cachette de Bouchard ("pluie noire"). Dirigez-vous vers la grille, à gauche de l'église St Aicard, en face du parc. Donnez le mot de passe au gardien, il vous laissera entrer dans le cimetière. Les deux chemins se rejoignent

> NIVEAU 11 : Cimetière de St. Aicard : 2 chiens à tuer et 6 objets à trouver

Vous voici dans un cimetière maintenant. Les deux chemins se rejoignent ici !

Ramassez une trousse à droite de la porte d'entrée. Retournez-vous, avancez tout droit, le chemin tourne à droite à 90°, tuez un chien puis continuez encore tout droit : à gauche, vous trouverez une boite de pansements sous un arbre, derrière des tombes.(cliquez sur l'image pour des détails)

Revenez dans l'allée, là ou est apparu le chien. Vous pouvez voir une grande mausolée, à droite, avec des piliers et une grande porte en bois. A droite, un autre tombeau, plus petit. Grimpez sur le toit de ce tombeau (sautez et agrippez vous au toit). L'objectif est d'atteindre l'aire protégée par une grille, en face de vous (avec une statue), en passant par le toit des caveaux. Sautez sur le tombeau à votre gauche, puis avec élan sur celui d'en face. Sautez enfin

par dessus le grillage, sur le tombeau, à l'intérieur de l'aire avec la statue. Défoncez la porte de la tombe (avec une croix), pour améliorer la compétence "haut du corps" de Lara. Ensuite ramassez un chargeur pour M-V9 et ressortez de la tombe.

Facultatif : Vous pouvez remonter sur le toit de la tombe, sauter sur le toit celle d'en face. Là, tournez-vous à droite. Sautez sur la corniche en face (saut sans élan en vous accrochant). Vous y trouverez une barre de chocolat. Revenez à la statue.

Placez vous derrière la statue et poussez la enfin de briser le couvercle du tombeau mais n'y descendez pas tout de suite. Ressortez de l'aire grillagée, en passant à nouveau par le toit des caveaux. Vous vous retrouver dans l'allée principale.

Rendez-vous à l'endroit ou l'allée tourne à 90° vers la gauche. Vous pouvez voir un tombeau, entouré par un grillage, sur votre droite (complètement contre le mur du cimetière). Non, loin de là, vous trouverez un tombeau suffisamment bas pour que vous puissiez vous accrocher à son toit. Montez, sautez par dessus le grillage d'une autre tombe avec une croix, défoncez en la porte et ramassez y un kit de pansements et un chargeur pour M-V9.

Retournez à l'endroit où vous avez fait tombé la statue et entrez dans la tombe.

> NIVEAU 10 : La planque de Bouchard (deuxième passage) : 2 rats à tuer et 4 objets à trouver.

Vous avez enfin trouvé la "planque" de celui que l'on surnomme le Tzar, l'un des pires redoutables chef de gang de la planète : les égouts.

Tuez le rat et avancez en courant très vite car le sol n'est pas très solide. Si vous tombez dans le trou, il y a un mur escaladable au bout. Devant le second fossé, accrochez vous à la fissure du mur droit pour traverser. Si vous tombez, il y a un passage rampant qui ramène au premier trou (mais attention aux rats !).

Continuez à avancer. Pour le prochain précipice, sautez et accrochez vous au bloc d'en face. Pour le suivant, accrochez vous au câble pour arriver sur une petite plate-forme, puis sautez directement sur la suivante car celle-ci croule, les suivantes crouleront à leur tour; il faut que vous vous dépêchiez. Si vous tombez dans l'eau, au niveau du premier trou, il vous suffira de plonger - à l'endroit ou l'au parait le moins profond - pour atteindre le second étang (celui du second trou en fait). Puis, accrochez-vous au mur, à l'endroit indiqué par Lara et remontez. Lara s'accrochera à une fissure dans le mur. Si elle ne peut peut plus progresser, vous devez redescendre un peu puis remonter immédiatement après : elle continuera alors sa progression à la seule force de ses mains.

Allez tout au bout du couloir devant les éboulis. Tirez avec la force de vos mains le bloc de béton pour libérer le passage. Revenez sur vos pas et ouvrez

maintenant la grille, tuez un rat, rampez dans ce nouveau passage, dans la nouvelle salle, ramassez un chargeur pour M-V9 et ensuite ouvrez la porte. Avancez dans le couloir et ouvrez un autre porte.

Vous revenez au point de départ ! Allez vers la gauche - le passage est libéré - jusqu'au premier passage aquatique. Nagez et ressortez de l'autre côté de ce passage. Avancez et tournez à droite, entrez dans la pièce suivante par la fissure dans le mur. Allez directement dans la seconde cellule à gauche et ramassez une grande trousse de soin à côté du gars malade.

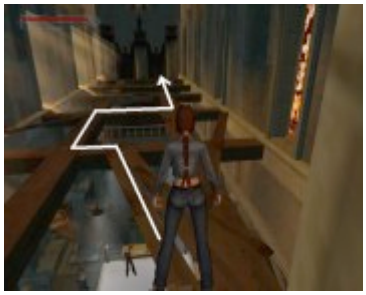
Sortez de cette cellule et entrez dans celle d'en face, ramassez un chargeur pour M-V9 derrière le second cercueil.

Revenez dans le hall et allez à droite, ouvrez la porte, entrez dans la pièce : voici Louis Bouchard, profitant tranquillement de sa fortune, installé dans le coin de son égout préféré (il est pas clair ce type, ndlr). Parlez à Bouchard. Prudence dans le choix de vos répliques, il pourrait vous tuer. Si vous avez bien répondu, il vous donne une liasse de passeports. Allez à gauche de la pièce et activez le levier contre le mur, allez dans la cellule au fond à gauche, ramassez y dans le coin droit un chargeur pour M-V9 ensuite poussez le caisse en bois devant la porte pour pouvoir accéder au niveau supérieur, montez, activez le levier et retournez près de Bouchard. La porte à gauche de la pièce est maintenant ouverte, entrez dans ce nouveau chemin.

> NIVEAU 12 : L'Eglise de St. Aicard : personne à tuer et 5 objets à trouver.

Vous vous trouvez dans une ancienne église transformée en .. salle de boxe !

Avancez en direction du ring, parlez au gros bonhomme, Anton Gris. Pariez sur Karl sur PC et sur l'autre sur PS2. Anton vous donne alors sa montre en or.



Approchez-vous de la statue et poussez le bloc vers la gauche, Lara améliore ainsi sa compétence "bas du corps". Montez sur le bloc, agrippez vous à la plate-forme au dessus, et montez dessus. Là sautez sur les poutres en bois. Traversez jusqu'au bout, et descendez sur le toit de la petite salle. Là à coté de l'orgue, vous trouverez une bague en diamant. Remontez sur les poutres. Allez vers la première corniche du dessous à droite et ramassez une grande

trousse de soin, faites la même chose du côté gauche et ramassez alors deux chargeurs M-V9. Redescendez puis dirigez vous vers le tambour de l'église. Sortez.

Astuce : Si après L'Eglise de St. Aicard vous refaîtes les niveaux :
- Ghetto parisien (Premier passage),
- Ghetto parisien (Deuxième passage),
- La planque de Bouchard (Premier passage),
- Ghetto parisien (cinquième passage)
vous trouverez tous les items trouvés au premier passage.

> NIVEAU 5 : Ghetto parisien (Septième passage) : personne à tuer et pas d'objet à trouver.

Retournez sur la route en pente et descendez la, tournez sur la route principale, continuez jusqu'au Mont de Piété de M. Rennes. Entrez dans celui-ci.

> NIVEAU 6 : Mont de Piété de M. Rennes (Troisième passage) : personne à tuer et 9 objets à trouver.

Regardez la cinématique qui éveille des soupçons en Lara, après la cinématique allez dans l'arrière boutique et vous découvrirez que Rennes est mort. Ramassez son portefeuille juste à coté de son corps et regardez le code qui s'y trouve, approchez vous de la porte grise au fond et tapez le code numérique (code 14529) sur le clavier.

Dans cette nouvelle petite pièce faites très attention, je vous conseille de SAUVEGARDER, ramassez tout ce qui se trouve à droite et terminez avec le pistolet (vous ramasserez : un pistolet SF, quatre fléchettes pour pistolet SF, des explosifs, deux cartes du Louvre, des batteries V-PACKER, une grande trousse de soin et enfin le K2 Impactor). Le système de sécurité déclenche la bombe à retardement, appuyez rapidement sur le bouton jaune, ressortez de l'armurerie, dirigez vous vers la trappe, ouvrez la, entrez dans le trou et ici le seul moyen de survivre est de courir : sautez dans le trou puis retournez-vous et courrez en sautant pour gagner du temps. A la fin, une cinématique se déclenche.

Troisième partie du jeu : Visite du Louvre (niveaux 13 à 15).

> NIVEAU 13 : Fossé de drainage du Louvre : 3 rats à flinguer et 5 objets à trouver.

L'explosion au mont de piété a projeté Lara dans des souterrains à proximité du Louvre. Vous vous trouvez désormais perdu dans un labyrinthe de tunnels. Vous allez devoir trouver six vannes pour sortir d'ici.

Avancez tout droit, tuez un rat, à gauche ramassez une barre de

chocolat, montez les marches, ramassez une grande trousse, redescendez les escaliers, suivez le conduit avec l'eau, tuez un rat, continuez tout jusqu'à une pièce avec une grosse chute d'eau au centre, ne vous approchez pas du trou sinon vous mourez. Allez en face de là d'où vous venez, montez à la gouttière, agrippez vous à la plate-forme, montez dessus, continuez à avancez en restant sur la plate-forme tout au bout activez un interrupteur. Redescendez par la gouttière et allez à droite dans un nouveau conduit, tuez un rat, avancez et tournez à droite, montez à l'échelle, placez vous devant l'hélice appuyer sur ACTION. La compétence "haut du corps" de Lara s'améliore, rampez entre les deux palmes, avancez dans le couloir, ramassez une boite de cartouche V-Packer. Au bout, faites tournez la première vanne et revenez à la pièce de la chute.

Allez dans le conduit à droite de la console avec les lampes, entrez dans la porte au fond à gauche, avancez, ramassez un chargeur pour Desert Ranger en route, continuez votre avancée, dans la nouvelle salle, actionnez la seconde vanne et revenez à la salle de la chute. Remontez à la gouttière à gauche, montez sur la plate-forme, mais maintenant traversez le pont pour activer la troisième vanne. Continuez sur la droite jusqu'au bout, ramassez un chargeur pour Desert Ranger, un peu plus loin, sautez face au mur et agrippez vous à l'échelle, montez à l'échelle et vous arrivez sur la plate-forme du second étage. Avancez jusqu'au l'autre échelle et montez pour atteindre le troisième étage, descendez de celle-ci du côté droit, accrochez vous au tuyau suspendu et avancez jusqu'au la quatrième vanne, actionnez la et redescendez en bas de la pièce. Descendez dans le coeur de la chute qui est maintenant rempli d'eau, suivez les conduits aquatiques jusqu'au moment où vous arriverez dans un nouvelle salle inondée (si vous êtes bloqués devant une grille, sachez que la sortie est juste en haut), allez sur la droite et montez grâce à une plate-forme qui sert d'échelle (il faut la contourner pour pouvoir monter dessus).

Montez sur la plate-forme et avancez jusqu'au bout, vous apercevez un montant central cassé, sautez dessus à l'endroit où il n'y a plus de barrière, traversez le, et activez ainsi la cinquième vanne. Revenez sur la plate-forme d'en face et un peu plus tôt Lara avait dit qu'elle avait assez de force pour s'accrocher à un tuyau, accrochez vous au tuyau et traversez, montez sur le grillage. Arrivé sur la nouvelle plate-forme, avancez, sautez sur l'autre plate-forme et actionnez la dernière vanne, ensuite faites un saut avec élan vers la plate-forme avec la porte fermée, montez dessus, ouvrez la porte, suivez le couloir, en ramassant le chargeur pour Desert Ranger qui traîne, dans la pièce suivante marchez sur le montant pour arriver près d'un nouveau conduit à gauche, sautez dedans et ouvrez la porte au fond.

Attention, car, dans cette nouvelle salle, il y a du pétrole ! Avancez, laissez Lara descendre sur la plate-forme en bas, allez sur la droite (en regardant vers le pétrole), allez devant le récipient et les deux tonneaux, SAUVEGARDEZ, placez la dynamite, sautez rapidement dans le pétrole, mais ne remontez surtout pas à la surface, prenez le conduit au fond à droite du bassin, suivez le jusqu'au bout et à la fin tournez à

gauche. Suivez ce nouveau conduit, au premier carrefour, tournez à gauche, au second, tournez à gauche, redescendez dans la pièce du bassin, allez vers la droite, montez à l'échelle, allez au fond, tournez vous et faites un saut par dessus les flammes, avancez, montez à l'échelle, allez sur la plate-forme de gauche, au bout de celle-ci, laissez vous descendre, marchez jusqu'à l'ouverture dans le mur que vous avez précédemment créer, allez du côté gauche, avancez et vous passez le niveau.

> NIVEAU 14 : Les galeries du Louvre : 13 gardes à éliminer et 11 objets à trouver.

L'explosion a provoqué une fissure dans le mur et Lara peut enfin pénétrer dans le Louvre. Un moyen comme un autre de visiter le célèbre musé. Mais attention, les horaires d'ouvertures étant passé depuis longtemps, toutes les alarmes sont activées...

ASTUCE : Pour tuer facilement les gardes, approchez vous le plus près possible et Lara leur tirera dans la tête.

Montez les marches en suivants le chemin tout tracé, tuez un garde et ramassez une recharge pour K2 Impactor, remarquez la porte que Lara ne sait pas encore ouvrir car elle n'est pas assez forte. Continuez à monter, tuez un autre garde et suivez le chemin jusqu'à une porte, ouvrez la. Vous vous trouvez dans une salle truffée de faisceaux lasers. Si vous déclenchez l'alarme ici, il faut retourner au début, tuer un garde et pousser le bouton jaune sur le mur gauche pour que les portes se débloquent (pas très sûr comme système de sécurité ! ndlr).

Voici la démarche à suivre pour passer la pièce sans encombres :

1. Montez sur la vitrine au centre, juste devant vous.

2. Sautez sur le relief, à votre gauche, ramassez une grande trousse.

3. Sautez sur la vitrine devant vous (la vitrine à gauche, contre le mur) pour passer les rayons lasers.

4. Effectuez un saut latéral pour atteindre la vitrine à votre droite, au centre de la pièce. Comme il n'y a pas de lasers entre les vitrines, vous pouvez aussi descendre et monter sur la vitrine au centre directement.

5. Quand les lasers sont en position basse, sautez avec élan sur la petite vitrine en face. Conseil : commencez à prendre votre élan quand les lasers descendent.

6. Les lasers suivant s'allument à tour de rôle. Pour passer, tournez-vous de côté de façon à voir les lasers en face de vous. Quand ceux du haut s'éteignent, effectuez un saut latéral vers la prochaine vitrine.

7. Vous marchez désormais sur une grande vitrine. Laissez-vous pendre du côté droit, progressez vers la droite et laissez vous tomber tout au bout.

8. Le dernier obstacle semble infranchissable car les lasers quadrillent le passage tout entier. Tout entier ? Pas si sûr ! Montez sur la vitrine de droite et sautez tout simplement par dessus le laser pour atteindre l'autre bout de la pièce.

Ouvrez la porte. Une nouvelle salle vous attend, avec de nouveaux rayons lasers en forme de croix. Rampez entre les deux rayons, puis allez vers la droite, en mode furtif (collé au mur) et passez les nouveaux rayons.

Tuez le garde, ramassez son Passe du Louvre - faible sécurité et ouvrez la porte de droite. Vous voici devant La Joconde ! Tuez un garde sous l'oeil amorphe de Mona Lisa, puis dirigez-vous vers le fond à gauche et déplacez la petite vitrine. Lara améliore sa compétence "bas du corps", placez vous derrière la grande vitrine centrale et poussez la le plus près possible du tableau de la Joconde.

Attention ! Passage chronométré : désactivez les rayons grâce au commutateur là où se trouvait la petite vitrine, faîtes une roulade, courez très vite vers la grande vitrine que vous venez de déplacer, montez-y et faites un saut avec élan en direction du tableau, accrochez vous au dessus et rampez dans le petit passage.

Suivez les conduits d'aération jusqu'à une échelle, montez à l'échelle, donnez un gros coup de pied dans la grille. Vous voici sur les toits du Louvre ! Admirez la reconstitution fidèle du musée, et surtout l'aspect féerique du ciel. Mais pas trop longtemps, car vous devez tuer un garde. Allez à droite, montez sur le générateur puis sur les deux tuyaux, agrippez vous à la corniche et progressez vers la droite jusqu'à la corde suspendue. Remontez sur la corniche quand Lara est épuisée pour qu'elle puisse se reposer. Accrochez vous à la corde et traversez, Lara améliore sa compétence "haut du corps", utilisez la corniche pour aller à droite et descendez à la gouttière.

Au premier étage entrez par la fenêtre et tuez un garde et ramassez la clé du garde du Louvre, descendez dans la cour, montez les marches, ouvrez la porte de droite et ramassez un kit de pansements, remontez à la gouttière jusqu'à la corniche tout en haut et allez vers la droite, sautez dans l'ouverture de grillage et marchez sur le chemin. Avant d'ouvrir la porte, descendez à l'échelle, allez à droite pour aller ramasser un second pied-de-biche ensuite remontez et ouvrez la porte, rampez dans le passage sur la caisse, descendez à l'échelle, suivez le conduit d'aération, descendez dans une nouvelle pièce, ouvrez la porte, tuez un garde, ouvrez la première porte de droite mais il n'y a rien dans cette pièce. Ouvrez la seconde plus loin, entrez dans la salle, entrez dans la salle SAS au fond, tuez un garde, ramassez un chargeur pour Vector - R35 sur l'étagère de droite, allez activer l'ordinateur le plus à gauche pour espionner le bureau de Margot Carvier. Zoomez sur l'ordinateur (les boutons action et saut contrôlent le zoom) pour lire le code d'accès que cette insouciante de Margot a laissé traîner ! Quittez en appuyant sur RAMPER, sortez de cette pièce et allez vers le clavier numérique au fond à droite, tapez le code (14639), entrez dans le bureau et dans le tiroir droit du bureau ramassez le Passe de sécurité de Carvier. Vous pouvez aussi regarder le tableau mural, l'écran de l'ordinateur et la table à dessin prés de la caméra pour en appendre plus sur les peintures d'Obscura, et le "Sanglyphe".

Sortez du bureau et allez vers la porte à l'opposé, ouvrez la, descendez les escaliers, suivez le chemin, dans la salle avec deux portes, ouvrez celle de droite, tuez un garde, continuez tout droit, ouvrez une autre porte, ramassez la grande trousse derrière à droite.

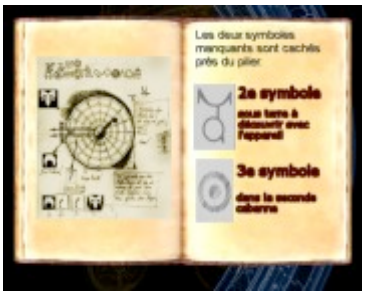
Si vous le souhaitez, vous pouvez prendre le chemin de gauche pour retourner à la porte fermée tout au début du niveau. Vous devrez traverser à nouveau les faisceaux en forme de croix. Puis, utilisez le pass de Margot prés de la porte, à gauche pour désactiver l'alarme dans la pièces des vitrines. Au passage tuez un garde, défoncez la porte, vous trouverez un kit de pansements et une trousse, ensuite retournez à l'endroit où vous venez de trouver la grande trousse et tuez un garde.

Ouvrez maintenant la porte au fond à gauche. Suivez le chemin, descendez les marches, au second palier tuez un garde dans la pièce, continuez à descendre, ouvrez la porte et allez sur la gauche, descendez les marches, et ouvrez la porte de gauche.

> NIVEAU 15 : Le site archéologique : 4 gardes à tuer et 4 objets à trouver

Des fouilles ont été entreprises dans les sous-sols du Louvre. Quoique les scientifiques cherchent, vous devrez le trouver avant eux.

Avancez, allez vers la droite, dirigez vous vers le premier cabanon, tuez un garde, ramassez un chargeur pour K2 Impactor, entrez dans le premier cabanon, activez l'interrupteur, celui-ci remet le courant sur le site. Dirigez vous vers le second cabanon, tuez un garde, ramassez un chargeur pour M-V9 et entrez dans le second cabanon, sur l'imprimante, ramassez le troisième symbole, ressortez du cabanon, et ATTENTION tuez un autre garde avant qu'il ne vous tue. Ouvrez la porte se trouvant entre les deux cabanons, approchez vous des manettes de contrôle, activez les. Au contrôle de l'appareil, faites allez dans le coin supérieur gauche pour découvrir le second symbole, quittez l'appareil en appuyant sur RAMPER, ramassez la photocopie du second symbole sur l'imprimante de gauche, sortez de cette salle, allez à gauche, avancez, entrez dans le trou qu'il y a dans le grillage.



Descendez à l'échelle, allez à droite (en regardant vers l'échelle), ne descendez pas tout de suite à la seconde échelle mais faites plutôt un saut avec élan par dessus la rambarde de sécurité, agrippez vous à la petite plate-forme en bois, montez sur le pont, au centre du pont, tournez à gauche, activez l'interrupteur du monte-charge, retournez à la seconde échelle.

Descendez à l'échelle, suivez le chemin mais ne montez pas à la troisième échelle, mais passez plutôt à côté, faites un saut sur la plate-forme de gauche, suivez le chemin, descendez à la quatrième échelle, tuez le garde en bas, enjambez la petite rambarde, escaladez le mur, laissez vous tomber sur la plate-forme de gauche. Agrippez vous au dessous du pont, traversez le rapidement, laissez vous tomber sur la plate-forme juste en bas, et sautez vers le monte-charge.

Vous vous trouvez maintenant devant une roue contenant quatre disques circulaires, avec, pour chacun, de nombreux symboles. Ouvrez le journal de Von Croy (dans votre inventaire), et consultez les dernières pages pour trouver la combinaison. Vous y trouverez les deux premiers symboles. Les feuilles imprimées que vous avez récupérées vous donnent les deux autres.

Actionnez la roue et les quatre disques vont se mettre à tourner : la position des symboles sera modifiée. Votre objectif est d'aligner les quatre symbole ci-dessus pour former la bonne combinaison. Procédez disque après disque. Quand le symbole correspondant est bien aligné, allez sur la droite, montez les marches et activez le levier pour bloquer le disque dans sa position actuelle. Le premier levier (celui de gauche) correspond au premier disque, etc.. Puis revenez pour tourner la roue de nouveau.

Quand vous avez trouver tous les symboles, une cinématique se déclenche, allez sur la gauche, sautez sur la plate-forme en pierre, montez sur celle en bois. Montez sur le pont, au centre, tournez à gauche et continuez tout droit, laissez vous tomber dans le trou.

Quatrième partie du jeu : Quête de la peinture (niveau 16 à 23) : attention, ces niveaux sont interconnectés !

> NIVEAU 16 : Le tombeau des Anciens : 2 chauves-souris à tuer, 1 squelette à éviter et 4 objets à t

On vient d'appendre qu'il existait un vieux tombeau protégé par d'anciens sortilèges dans les sous-sols du Louvre. Comment ça vous n'y croyez pas ? Vous allez pourtant devoir le traverser pour récupérer la peinture d'Obscura.

Avancez dans le couloir, descendez, avancez vers l'ouverture, regardez la cinématique, accrochez vous à la corniche,

descendez grâce à l'échelle (mur d'escalade), laissez vous tomber sur la petite plate-forme, tuez la chauve-souris, sautez sur le pilier en bois, sautez dans l'ouverture dans le mur, descendez. Sur le pont, sautez sur l'autre partie, tuez une chauve-souris, allez dans la salle au fond, ramassez un kit de pansements, revenez sur la partie brisée du pont, sautez sur la plate-forme à droite, sautez sur la plate-forme à votre droite (quand Lara a le dos au mur), passez la gargouille en vous accrochant au bord, laissez vous tomber sur la plate-forme en bas et descendez encore d'un étage, en vous laissant tomber.

Sautez sur la plate-forme plus bas, sautez sur le pilier en bois et activez le levier. Sautez de plate-forme en plate-forme pour arriver en bas, évitez le squelette, rampez dans l'ouverture dans le mur, activez le levier, revenez dans la grande salle, montez sur la plate-forme et sautez de plate-forme en plate-forme pour arriver en haut, sur la plate-forme orange, collez vous au mur et sautez, montez dans l'ouverture, activez le levier.

Descendez en utilisant les plates-formes et entrez là où la grille s'est ouverte, suivez le chemin, ouvrez la porte au fond, Lara améliore sa compétence "bas du corps" et ramassez deux recharges pour V-Packer et le V-Packer. Ressortez de cette salle et allez à droite, suivez le chemin, ouvrez la porte, allez dans la seconde salle et activez le levier de droite, traversez la salle le plus rapidement possible en évitant les obstacles, passez dans l'entrée, avancez, suivez le chemin, allez vers la porte fermée, ouvrez la et avancez vers la suivante.

> NIVEAU 17 : La Galerie des Saisons (Premier passage) : 1 squelette à éviter et pas d'objets à trouv

Ce niveau se présente comme une jonction entre différents passages du jeu.
Examinez la légende des quatre quart : chaque symbole correspond à un niveau différent. Vous devez explorer tous ces niveaux, dans l'ordre de votre choix afin de récupérer les quatre cristaux et terminer le niveau de la galerie des Saisons.

1. Le souffle d'Hadès

2. Le hall de Neptune

3. Le sanctuaire de feu

4. La furie de la bête

Avancez, ouvrez la porte, évitez le squelette qui se promène, et rendez vous au centre de la pièce, vous remarquez qu'en marchant sur un quartier, trois portes en face de ce quartier s'ouvrent.
Derrière chacune des trois portes, vous trouverez un levier, une trappe et une grille. Mais seul un des trois leviers ouvre la porte qui vous permettra d'accéder à la chambre élémentaire correspondant au symbole choisis. Pour trouver la bonne porte, c'est simple : vous devez choisir celle ou vous verrez le symbole élémentaire.

Pour cette première fois, marchez sur le premier quart à droite, celui-ci ouvre trois portes juste derrière vous, entrez dans celle de droite et actionnez le levier, avancez vers la grande porte en bois au milieu : elle s'ouvrira devant vous.

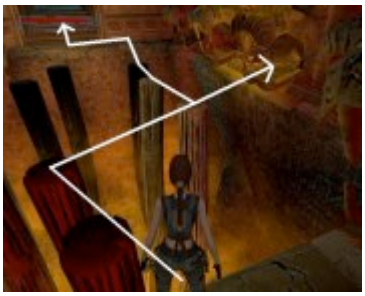
Note : les deux autres portes vous proposent elles aussi un levier mais ces leviers actionnent une trappe juste au dessous de vous. Ces trappes vous conduisent à un niveau souterrain auquel nous reviendrons plus tard (si vous tombez dans ce souterrain, vous devrez traverser un circuit bourré de pièges et remonter grâce à un ascenseur tout au bout).

> NIVEAU 18 : Le souffle d'Adès : personne à tuer et 6 objets à trouver.

Votre objectif ici est d'atteindre l'autre extrémité de la pièce pour récupérer le Cristal d'air. Un vent infernal va vous compliquer sérieusement la tâche !

Avancez, la porte s'ouvre. Descendez les marches, allez sur la droite poussez le mur, ramassez deux chargeurs pour Vector - R35, activez le levier, retournez dans la salle avec les piliers, sautez de pilier en pilier en faisant de petits bonds (SAUT + MARCHER) pour traverser le fossé. N'oubliez pas de tenir

compte du sens du vent, car sinon Lara sera emportée.



De l'autre coté, ramassez le Cristal d'Air. Ouf ! Le vent s'arrête ! Vous pouvez retraversez le gouffre mais arrêtez-vous sur le pilier qui ne bouge pas (côté droit) : la tête du dragon se déplace, vous pouvez ramasser un grande trousse et deux chargeurs pour V Packer. Continuez à traverser, remontez les marches, passez la porte.

> NIVEAU 17 : La Galerie des Saisons (Second passage) : 1 squelette à éviter et pas d'objets à trouv

Avancez, passez la porte, continuez tout droit, au centre de la pièce marchez sur le quart d'en bas à gauche, derrière vous, prenez le passage de gauche, activez le levier et passez la porte au centre.

> NIVEAU 19 : Hall de Neptune : 1 squelette à éviter et 8 objets à trouver.

Votre objectif ici est de récupérer le Cristal d'eau. Plusieurs passages aquatiques vous attendent dans ce niveau.

Evitez le squelette avec l'épée enflammée, ramassez dans le fond à droite un chargeur pour V Packer et dans le fond à gauche, un chargeur pour V Packer, allez dans le petit chemin avec la fontaine, laissez vous tomber dans le petit trou, nagez vers le fond, allez activer le levier en évitant les lames qui essayent de faire une coupe au bol à Lara : l'eau monte dans la pièce principale.

Remontez, allez dans la pièce du squelette, laissez vous tomber dans le trou central, nagez sous l'eau et faites un tour de bassin, repérez une entrée prés des plantes, remontez à la surface pour prendre de l'air et entrez dans cette ouverture, activez le levier (l'eau monte encore) et ressortez, remontez à la surface.

Trois porte ouverte se proposent à Lara, prenez celle de droite pour aller dans le conduit ramasser un chargeur pour Vector - R35, puis celle du centre pour ramasser une grande trousse et enfin celle de gauche pour nagez encore sous l'eau, suivez les conduits, ramassez une grande trousse (à ce stade n'oubliez pas de remonter si vous n'avez plus beaucoup d'air), descendez d'un étage, ramassez encore une grande trousse.

Retournez vous, il y a un trou dans la grille, entrez y pour respirer, replongez, avancez en évitant les pics (passez au ras du sol), au bout tournez à droite, ramassez un chargeur pour Vector - R35 puis allez respirer au fond, prenez le conduit d'en face, ramassez le Cristal d'Eau. Faites le tour du pilier sur lequel vous avez trouvé le cristal, activez un levier, une porte s'ouvre, et remontez à la surface pour respirer.

Replongez puis passez par la porte qui vient de s'ouvrir, vous remarquez que vous avez déjà visité cette salle, montez à la surface, sortez de l'eau, évitez le squelette, retournez vers la porte du début du niveau.

> NIVEAU 17 : La Galerie des Saisons (Troisième passage) : 1 squelette à éviter et pas d'objets à tro

Avancez, la porte s'ouvre, allez au centre le la pièce, marchez sur le quart supérieur droit, prenez le passage de droite, activez le levier et passez la porte centrale maintenant ouverte.

> NIVEAU 20 : Sanctuaire de Feu : personne à tuer et 3 objets à trouver.

Votre objectif ici est d'atteindre l'autre extrémité de la pièce pour récupérer le Cristal de Feu. Un océan de lave et quelques boules de feu tenteront de vous barrer la route, mais vous avez connu pire !

Avancez, regardez la cinématique, un seul objectif : traverser ! Faites sauter Lara de bloc en bloc afin d'arriver de l'autre côté, mais attention évitez les boules de feu.

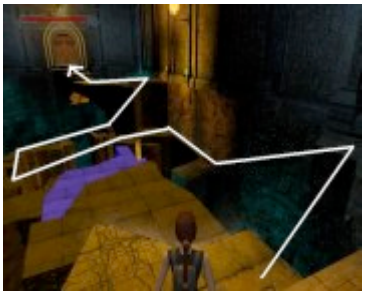
Au bout, ramassez le Cristal de Feu sur le socle. Des plates-formes flottantes vont alors apparaître. Revenez en haut de l'escalier, à gauche sautez sur les plates-formes flottantes pour aller ramasser un kit de pansements et un chargeur pour V Packer, redescendez sur l'escalier et traversez une nouvelle fois cette marre de lave, mais maintenant utilisez les plates-formes surélevées. Retournez au début, en faisant attention aux boules de feu, un fois la marre retraversée, remontez les marches et passez la porte.

> NIVEAU 17 : La Galerie des Saisons (Quatrième passage) : 1 squelette à éviter et pas d'objets à tr

Passez la porte, allez au centre, marchez sur le dernier quart (le supérieur gauche), prenez le passage central, activez le levier, passez la porte.

> NIVEAU 21 : Furie de la Bête : 4 squelettes à éviter et 4 objets à trouver.

Votre objectif ici est d'atteindre l'autre extrémité de la pièce pour récupérer le Cristal de Terre. Cela a l'air facile, hein ? Pourtant, ce niveau est l'un des plus difficiles du jeu.



Avancez, regardez la cinématique : les bloc s'effondrent. Descendez à droite et ramassez un kit de pansements ensuite

grimpez sur le bloc à droite, sautez sur le bloc plus bas et avancez sur la petite corniche en marchant puis sur le bloc d'a côté : la corniche s'effondre. Attention, SAUVEGARDEZ. Ce qui suit risque de vous demander beaucoup de temps et d'agilité...

Avancez sur le bloc : il va se mettre à trembler puis va se déplacer avant de s'effondrer. Sautez sur le bloc en face quand vous êtes assez près de lui, puis, tout de suite après, sur le bloc de droite, et encore sur le bloc devant vous. Dépêchez-vous car les blocs s'effondrent dés que Lara y pose un pied (Aurait-elle grossis ??). Arrivé au bout de la salle, sur un bloc posé contre le mur, continuez de sauter, mais cette fois sur les blocs de droite (vous changez de direction à 90°). Sautez de bloc en bloc, jusqu'à atteindre l'autre extrémité de la salle. Notez qu'ici, certains blocs sont solides.

Arrivé à l'extrémité, sur un bloc solide jouxtant le mur de la salle, tournez-vous : les blocs suivants sont perdus dans l'obscurité. Sautez vers le bloc en face de vous en vous agrippant : rétablissez vous et agrippez vous tout de suite au suivant car le bloc sur lequel vous marchez ne va pas tarder à s'effondrer. Accrochez-vous au pont. Traversez le pont rapidement, car ce dernier s'effondre : vous le terminerez en appuyant sur le bouton SAUT.

Ramassez deux recharges pour V Packer et le Cristal de Terre. Tout se reconstruit alors, mais attention il reste un trou au centre (et il n'est pas rempli d'eau !) et quatre squelettes de feu vous attaque, évitez leurs boules de feu, activez les deux leviers sur la pillasse centrale des deux murs et sortez par la porte du fond.

> NIVEAU 17 : La Galerie des Saisons (Cinquième passage) : 5 squelettes à éviter, un esprit à pa trouver.

Avancez, allez dans le couloir par où vous êtes entré dans ce niveau (à droite), placez les quatre pierres dans les socles devant chaque tableau. Vous devez désormais vous rendre dans le circuit souterrain, pour cela, vous devez utiliser l'un des "mauvais" leviers. Exemple : allez dans le couloir gauche de la furie de la Bête et activez le levier. Attention à la chute, ramassez un chargeur pour Viper SMG, suivez le couloir, tournez à gauche, descendez, et ramassez un chargeur pour V Packer.

Avancez dans le nouveau chemin mais attention car c'est le parcours du combattant : allez vers la gauche, une roue hérissée de pics se met en marche et vous talonnera tout au long de l'épreuve : vous ne devez donc pas vous arrêter ! Sautez le premier gouffre, puis courrez entre les pics, entrez

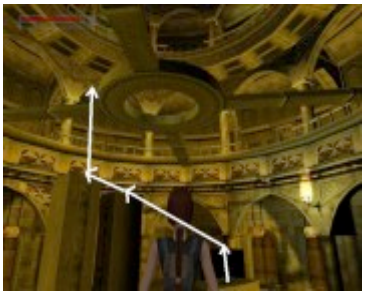
dans la première ouverture à gauche (dans le noir), ramassez un chargeur pour Viper SMG, revenez sur le parcours, continuez sur la gauche, sautez les deux gouffres et ouvrez la porte à droite (avec les cranes en guise de décoration). C'est la porte que vous venez d'ouvrir, en plaçant les différents cristaux dans leur emplacement.

Descendez l'escalier, actionnez le levier, passez la porte. Vous vous trouvez devant une immense machine, qui semble ne plus fonctionner. Pour remettre en route cet étrange mécanisme, vous devez activer quatre vannes : une pour chaque élément.

Descendez les marches, allez à gauche, actionnez la vanne de vent, sautez sur la plate-forme centrale, allez du coté de la chaîne suspendue (regardez en haut), accrochez vous à la chaîne et traversez le gouffre. Montez à l'échelle de gauche, allez à droite, et actionnez la vanne d'eau.

Redescendez avec l'échelle, retournez sur la plate-forme centrale grâce à la chaîne, descendez au premier étage en vous laissant tomber et en vous agrippant, descendez tout en bas grâce à l'échelle, évitez le squelette et ramassez un chargeur pour Viper SMG juste derrière. Montez au premier étage grâce à l'échelle plus loin (pas celle avec laquelle vous venez de descendre), sautez sur le montant en bois (en face de vous) et grimpez à l'échelle. Arrivé à hauteur du grillage, faites un saut arrière, montez grâce à la seconde échelle, activez la vanne de terre, redescendez au second étage avec l'échelle, sautez au centre, descendez au premier étage, actionnez la vanne de feu de l'autre côté du cylindre. La machine se remet en route, et vous réserve quelques surprises, comme une dizaine de lames tranchantes montés sur des tourniquets... Sautez sur la plate-forme de droite pour revenir à l'entrée de la pièce. Attention aux lames !

Montez grâce à l'échelle, entrez dans la porte, montez les marches, actionnez le levier, montez les marches. Vous voici à nouveau en enfer (et vous n'avez encore rien vu) ! Allez vers la droite, sautez un gouffre, allez dans l'ouverture à gauche, ramassez un grande trousse, revenez sur le parcours. Miracle, la roue hérissée de pics n'est plus là : elle est sans doute partie rouler plus loin, massacrer d'autres visiteurs... Sautez le gouffre, évitez la masse, avancez, évitez les griffes, continuez à avancer, évitez encore les griffes et les fleurs piégées et entrez dans l'ouverture de gauche. Vous voici dans un ascenseur ! Tirez sur la chaîne, au premier arrêt, derrière vous, vous ramassez un chargeur pour V Packer et un kit de pansements, tirez à nouveau sur la chaîne, avancez dans le couloir, les portes s'ouvrent.



Vous êtes de nouveau dans la salle des saisons, mais la machine que vous venez de remettre en route a fait apparaître quatre piliers, qui montent et descendent (tout ce travail pour ça !). Montez sur le premier bloc amovible de droite dés qu'il est assez bas, sautez sur le second puis sur le troisième et enfin sur le quatrième, sautez sur rond métallique, marchez sur le montant plat, sautez la rambarde, allez à droite, évitez les deux squelettes, montez l'escalier, tournez à gauche, faites le tour de l'étage en évitant les deux squelettes, escaladez le mur, activez le levier, redescendez, refaites le tour de l'étage mais dans l'autre sens cette fois-ci, passez la porte maintenant ouverte, ramassez un chargeur pour V Packer puis pousser le mur.

Lara améliore sa compétence "haut du corps", ramassez une grande trousse, ressortez, faites encore un tour à cet étage, remontez près du levier et accrochez vous au plafond, avancez le plus vite possible et allez sur la petite plate-forme à gauche pour vous reposer. Ensuite montez rapidement à l'étage supérieur grâce au plafond. Pour y arriver, placez vous au bord de la plate-forme, le levier étant sur votre droite. Sautez, agrippez le plafond, avancez tout droit, tournez à gauche rapidement : Lara va se retourner à l'extrémité et monter à l'étage (invisible depuis la plate-forme). Ne montez pas tout en haut, mais progressez vers la gauche dés que vous apercevez une plate-forme.

Ici, il est important de SAUVEGARDER. Avancez vers la porte, suivez le chemin, tournez à gauche, la porte s'ouvre, montez les marches, regardez la cinématique : Lare entre dans un

tombeau, puis déchiffre l'épitaphe. Attention à l'esprit qui vous attaque ! Ramassez une grande trousse, le V Packer et quatre chargeurs pour V Packer dans les coins de la pièce en évitant l'esprit (il suffit de s'accroupir).

Vous remarquez que l'une des quatre statues tient dans ses mains un objet émettant une lueur bleuâtre. Il s'agit de la peinture d'Obscura. Il est inutile de cherchez à s'en emparer car la peinture disparaîtra si vous vous approchez de la statue : elle apparaîtra alors dans les mains d'une autre statue. Ce sortilège semble être contrôlé par l'esprit. En effet, il suffit de l'immobiliser un cours instant pour que les effets de sa magie ne cessent.
Pour ce faire, dégainez votre V-Packer, accroupissez-vous pour éviter les passages du spectre, rampez le plus prés possible de la statue avec la lueur bleu, mais pas trop prés, car sinon la lueur disparaîtra. Essayez d'être en face de la statue. Mitraillez le spectre : une dizaine de cartouches suffisent pour le figer. Mais l'effet ne dure que quelques secondes : dés que c'est le cas, rengainez votre arme et précipitez-vous sur la statue et appuyez sur ACTION. Vous récupérer le livre bleu. Vous n'avez vraiment que très peu de temps, n'espérez pas réussir du premier coup.

ASTUCES :

- Toujours rester accroupi, vous ne perdez presque pas d'énergie ainsi.
- Sauvegardez avant de commencer à tirer, puis reprenez depuis la dernière sauvegarde si vous ratez votre coup. Vous économiserez les munitions.
- Il vaut mieux arriver en face de la statue (et non sur le coté) pour récupérer l'objet.
- Au bout d'un certain nombre d'essais, vous pourrez sauvegardez au moment précis ou il ne reste plus qu'un coup à tirer pour immobiliser le fantôme. Vous pourrez ainsi vous concentrer sur autres choses que les tirs.
- NE VIDEZ PAS vos munitions pour terminer le niveau ! Vous en avez trop besoin. Utilisez le V-Packer : vous n'avez besoin que de deux cartouches.
- Sur PC : si votre configuration n'est pas très puissante, il pourrait être utile de baisser la résolution d'écran et le nombre de couleurs (passez en 16 bits) pour ce passage. L'animation du fantôme est vraiment lourde : si votre ordinateur "rame", il sera encore plus difficile de terminer le niveau.

Sortez de cette pièce, nagez dans l'eau, suivez le chemin.

> NIVEAU 16 : Le tombeau des Anciens (Second passage) : personne à tuer et 1 objet à trouver.

Avancez dans le couloir, montez par la grille ouverte : le tombeau précédemment visité est rempli d'eau ! Remontez à la surface. Il y a une plate-forme entre deux gros rochers (on ne la voit quasiment pas), montez sur cette plate-forme, ramassez un kit de pansements, retournez dans l'eau, entrez dans le trou derrière (l'entrée du niveau en fait, vers le site archéologique), suivez le chemin en remontant.

> NIVEAU 15 : Le site archéologique (Second passage) : rien à tuer et rien à trouver.

Allez vers la droite, montez sur la caisse, sautez par dessus le grillage, avancez vers la porte à droite.

> NIVEAU 22 : Les Galeries assiégées : 11 soldats à tuer et 6 objets à trouver.

Vous vous trouvez à nouveau au Louvre mais cette fois-ci avec quelques changements. Le commando de la Coterie est présent, pour les mêmes raisons que vous. Un gaz toxique a été répandu dans tout le bâtiment. Vous devez rapidement trouver un masque à gaz.

Avancez, montez les marches, allez à gauche, passez dans la porte de droite, montez les marches, tuez un garde, ramassez un chargeur pour Vector - R35, continuez à monter les marches, regardez la cinématique, tuez un garde, ramassez un chargeur pour Vector - R35, allez sur la droite, ouvrez la porte - Lara étouffe ! - tuez un soldat à gauche, ramassez le Mag Vega, continuez dans la galerie à gauche, tuez un autre soldat, ramassez un chargeur pour Mag Vega, passez la porte, tournez à gauche, tuez un soldat, ramassez un chargeur pour Mag Vega.

Montez les marches, ouvrez la porte d'en haut, tuez encore un soldat et ouvrez la première porte sur la droite, allez dans la salle à droite, ouvrez l'armoire, ramassez un respirateur, Lara améliore sa compétence "bas du corps" et elle peut enfin sprinter ! Allez dans l'inventaire, choisissez énigmes, et utilisez le masque. Attention, vous n'avez pas beaucoup de temps car le masque n'a qu'une capacité limitée. Sortez d'ici, redescendez les marches, tuez deux soldats, ouvrez la porte de gauche, tuez un soldat, allez dans la pièce suivante, tuez deux gardes, descendez les marches, par la droite, avancez dans la pièce avec les galeries, regardez la cinématique.

Lara se fait piéger par Kurtis. Ce dernier l'allège des ses armes mais le commando est déjà à vos trousses ! Lara s'enfuit. Vous pouvez remarquer que Kurtis semble posséder certaines facultés psychiques. Lara parvient à s'enfuir, grâce à Bouchard

et se rend à l'appartement de Von Croy. Elle est à peine descendue de la voiture de son nouvel ami que le traître la dénonce...

> NIVEAU 23 : L'appartement de Von Croy : 1 homme à tuer et 33 objets à trouver

Une fois dans l'appartement de Von croy, Lara se souvient de ce qui s'est passé lors du meurtre de ce dernier. Notez qu'elle est totalement désarmée pour le moment.

Ramassez la Canne à tête de chacal, NE RAMASSEZ PAS LES MUNITIONS NI L'ARME PRES DE LA TABLE pour le moment, allez dans la cuisine pour ramasser trois chargeurs pour Rigg 09, ensuite allez sur la gauche de la table pour ramasser un chargeur pour Rigg 09, puis allez sous l'escalier pour ramasser un kit de pansements, ouvrez la porte, Lara améliore sa compétence "bas du corps".

Ramassez un chargeur pour Rigg 09 devant les marches et deux chargeurs pour Rigg 09 sur l'étagère du fond, montez les marches. Vous êtes dans la salle de bains. Récupérez un chargeur pour Rigg 09 dans le coin et une petite trousse, ouvrez la porte de gauche, entrez dans la chambre et sur la gauche du lit, ramassez un chargeur pour Rigg 09. Dans la petite pièce à côté ramassez une grande trousse et deux chargeurs pour Rigg 09, à droite de l'escalier ramassez un chargeur près de la petite table et un autre chargeur pour Rigg 09 dans le fond. Descendez l'escalier, retournez sur la droite de la table ramassez trois chargeurs pour Rigg 09 et le Rigg 09, tirez sur l'homme qui vous attaque jusqu'au moment où il fuira, passez par la porte de droite, suivez le couloir, allez au fond pour ouvrir la porte du fond afin de ramasser un chargeur pour Rigg 09 et une petite trousse de soin, repassez la porte et entrez à droite, dans la première chambre à gauche.

Ramassez y deux chargeurs pour Rigg 09, tirez sur l'homme qui est de retour ensuite ramassez une barre de chocolat, deux chargeurs pour Viper SMG et le Viper SMG, suivez le couloir,

faites le para commando sous les lasers de droite (RAMPER + MODE FURTIF) et allez à droite. Une bombe explose et l'escalier de l'immeuble avec elle. Sautez à droite, descendez tout en dessous, ramassez une grande trousse de soin sur la table et deux chargeurs pour Rigg 09 sous l'escalier, remontez, allez à gauche, allez dans l'encoche à gauche, ramassez un chargeur pour Rigg 09, allez dans celle de droite pour ramasser un chargeur pour Rigg 09, passez les deux premiers lasers, allez dans l'encoche de gauche, tuez l'homme et regardez la cinématique.

Cinquième partie du jeu : Arrivée à Prague (niveaux 24 à 26).

> NIVEAU 24 : Lieu du Crime du Monstrum : 4 ennemis à tuer et 8 objets à trouver.

Vous voici à Prague, au coeur même du mystère des peintures d'Obscura. C'est ici qu'a eu lieu le dernier meurtre du "monstrum" et la victime est un homme nommé Vasiley. Au cours de ce niveau, vous allez apprendre l'identité du tueur en série ainsi que ses objectifs.

Avancez vers la voiture avec l'homme appuyé dessus. Parlez à cet homme : c'est un journaliste du nom de Thomas Luddick. Essayez de ne pas le brusquer et acceptez de payer s'il vous le demande. Il vous parlera de Vasiley, la dernière victime du "monstrum". Parlez lui de la peinture d'Obscura, puis évoquez l'arrivée de Bouchard en ville et acceptez de payer pour les pass sinon vous ne pourrez pas entrer dans le Strahov.

Allez dans la ruelle à gauche de la voiture, tuez un policier et ramassez un marteau, retournez sur la grand-place, ouvrez la trappe devant le bâtiment de droite, descendez dans le trou, utilisez l'échelle et ramassez une trousse au fond du couloir, remontez sur la place, prenez le chemin de droite, tuez deux agents de police et un chien, ouvrez la trappe plus loin, entrez dans le trou et suivez les égouts.

Passez le trou dans le mur de droite, montez les marches, passez la porte de gauche, montez les marches, avancez dans le nouveau chemin et parlez à Bouchard. Le traître vous révèle l'existence de la Coterie, une organisation qui réunit cinq mystérieux alchimistes et dont le chef se prénomme Joachim Karel. Mais surtout, Bouchard vous révèle l'identité du "monstrum" : Pieter Van Eckhart, un savant fou, associé à la Coterie et qui cherche à faire revivre une race d'anges bibliques, les Nephilim.

Ouvrez la porte de derrière et entrez dans la bibliothèque de Vasiley, montez l'escalier de droite, allez à gauche, poussez le petit meuble, Lara améliore sa compétence "haut du corps". Montez sur l'échafaudage, sautez sur la gauche et activez deux fois la chaîne : un meuble coulisse au rez-de-chaussée. Sautez sur l'échafaudage de droite, activez quatre fois la chaîne : la cadran de la pendule s'ouvre et la caméra fixe le chiffre "III" au sol. Redescendez en bas, allez sur la droite, ramassez une trousse ensuite allez près de l'horloge, réglez la sur trois heure pile. Le sol s'ouvre. Descendez dans la pièce en dessous, ramassez le Fax entier de Vasiley devant le bureau, lisez-le (dans votre inventaire), allez devant le clavier numérique et tapez le code inscrit sur le fax : 31597.

Ramassez la dernière gravure d'Obscura, dans le coffre et remontez. Passez à nouveau la porte de gauche, remarquez que Bouchard vous a faussé compagnie. Sortez de la pièce, essayez d'ouvrir la porte de gauche. Vous pouvez constater que Bouchard est mort. Ramassez la clé de la cave, puis descendez les marches, avancez, ouvrez la porte rouge, montez les marches à gauche, parlez à Luddick et regardez la cinématique, il vous donne un Pass du Strahov - faible sécurité et vous vend un Scorpion X contre 800€.

> NIVEAU 25 : La Forteresse du Strahov : 12 ennemis à tuer et 18 objets à trouver.

Lara progresse dans le Strahov, le centre de la mafia russe. Elle espère y trouver les membres de la Coterie pour les affronter, et déjouer leur plan.

Avancez, entrez dans la caisse, ramassez une grande trousse, et ressortez. Si la grue ne s'est pas déclenchée, marchez vers la grande porte, une cinématique vous montrera la grue en train de déplacer un bloc. Montez sur la caisse de droite en face de vous, sautez sur celui

de gauche, sautez avec élan et en vous agripant sur le panneau de fusibles à droite, sautez à droite, descendez l'échelle et avancez sans vous faire remarquer.

Montez à l'échelle, allez à droite, ouvrez la porte au bout, ouvrez l'autre porte en utilisant le pass, juste à gauche montez à l'échelle, tuez un garde, ramassez un Mag Vega, activez le levier sur le bureau, redescendez, tuez un garde, ramassez un chargeur Mag Vega, avancez et montez à la grande échelle au bout.

Allez à gauche, descendez dans la salle de contrôle. Lara va manoeuvrez la grue afin de neutraliser les caméras du site. Redescendez par la grande échelle (celle que vous avez utilisé pour venir), allez à gauche, tuez un garde, ramassez un chargeur Mag Vega, ouvrez la porte au fond, ouvrez l'autre porte avec le pass.

Descendez tous en bas de l'entrepôt en utilisant les différentes échelles à droite du site. Attention, les barreaux de la dernière échelle conduisant en bas sont cassés. Une fois en bas, tuez les trois gardes, ramassez deux chargeurs Mag Vega et un autre passe de faible sécurité. Remontez par l'échelle cassée (poussez le bloc vers l'échelle pour atteindre celle-ci), passez la porte à droite, ouvrez l'autre porte avec le pass, avancez tout droit, descendez à l'échelle, passez la porte au fond, avancez, nous nommerons cette pièce "cercle central".

Allez à droite, vous voyez des blocs. Vous allez devoir les pousser dans un certain ordre pour continuer votre progression.

Poussez le bloc de droite devant la porte du grillage.

Poussez maintenant le bloc de gauche un peu à l'écart contre

l'amas de bloc.

Poussez le bloc qui se trouve juste au dessus de celui que

vous avez mis précédemment contre la porte (flèche bleu).

Tirez le bloc que vous avez mis devant la porte juste à côté

de celui de gauche (flèche rouge).

Poussez le bloc central du premier étage sur celui de droite puis sur celui de gauche (flèche verte). Vous devrez vous y prendre à plusieurs fois car Lara n'a pas assez de place pour déplacer le bloc ainsi.

Poussez le bloc tout en haut contre le grillage (flèche mauve).

Lara améliore sa compétence "haut du corps". Voici la position des blocs au final :

Revenez dans le "cercle central", tirez les deux blocs superposés jusqu'en dessous du bloc de fusibles, montez dessus, actionnez la vanne. Revenez à droite, montez sur les blocs, passez le grillage en utilisant le tuyau suspendu (utilisez le bouton RAMPER pour replier les jambes, sinon Lara va s'écorcher sur les fils de fer barbelés), tuez les deux chiens, montez à l'échelle et actionnez le levier. Montez sur les poutres, puis sur le conduit d'aération, allez au bout, suspendez-vous, entrez dans le conduits puis descendez dans le trou au fond.

Regardez la cinématique : le pauvre Luddick s'est fait

attraper à force de roder autour du Strahov. Il connaîtra une fin horrible, qui nous en dit long sur le personnage d'Eckhart. Continuez à avancer, descendez, tuez un garde, ramassez un passe haute sécurité, tirez dans la bombonne rouge, continuez à avancer, ouvrez la porte, tuez trois gardes, ramassez trois chargeur pour Mag Vega, fouillez dans les deux armoires, trouvez deux chargeurs pour Scorpion X, ramassez une barre de chocolat et un chargeur pour Mag Vega sur les tables, revenez dans la première partie de la pièce, actionnez les ordinateurs, sortez d'ici par la porte, avancez, allez à gauche, ouvrez la porte, ramassez un Scorpion X sur le lit et un kit de pansements dans l'armoire, ressortez, ramassez un Mag Vega sur l'étagère, passez les lasers en faisant le para commander (ramper + mode discrétion), allez à gauche, vous revenez prés du "cercle central", passez la porte de droite, en face des blocs.

> NIVEAU 26 : Centre de Recherche Biologique : 7 ennemis à tuer et 19 objets à trouver.

A première vue, le centre de recherche biologique est un jardin botanique de première classe. Mais les apparences sont parfois trompeuses, ce superbe parc n'est que le résultat des expériences d'un savant qui a perdu la raison.

Avancez, descendez les marches et discutez avec le Jardinier. Il s'agit en fait du docteur Grant Müller, l'un des cinq membres de la Coterie. Visiblement, il n'est pas très discret et Lara n'a aucun mal à le faire parler. Le docteur évoque rapidement les Nephilim, une race d'anges que son organisation tente de faire renaître afin de créer une espèce supérieure et immortelle. Mais celui-ci vous asphyxie à l'aide d'un produit anesthésiant. Lorsque Lara se réveille, le savant fou est parti.

Dirigez vous vers la fontaine, faites en le tour et et remarquerez alors qu'une gargouille ne crache pas d'eau, allez devant celle-ci et actionnez la. Ceci libère un passage dans un mur, allez dans ce passage (à droite de l'écran), suivez le chemin dans le mur droit, montez à l'échelle, vous ramassez deux chargeurs pour Scorpion X. Actionnez l'interrupteur, retournez dans la pièce avec les plantes et suivez l'allée centrale en évitant les plantes carnivores.

Allez à gauche prés d'une plante qui éjecte de temps en temps une substance jaune inoffensive (du pollen ?), approchez-vous en, ramassez derrière un rocher un chargeur pour Mag Vega et un chargeur pour Scorpion X,

montez maintenant les marches de l'allée centrale et passez la porte. Actionnez l'interrupteur jaune, passez la porte qui vient de s'ouvrir. Avancez une cinématique se déclenche et un monstre sort de sa cellule de développement. Tuez cette bête affreuse, trois larves tout aussi affreuses vous attaquent alors, courez dans l'allée de cellule en développement, montez les marches de droite, allez au bout de ce promontoire, vous pouvez ramasser un chargeur pour Mag Vega.

Note : Jusqu'a six nouvelles larves peuvent vous attaquer au cours de ce passage. Certaines d'entres elles semblent bloquées par le décor et ne bougent pas. Ignorez-les.

Montez maintenant les marches de gauche, ramassez un chargeur pour Mag Vega au centre, agrippez vous au tuyau juste au dessus, avancez jusqu'au centre, laissez vous tomber.

Allez à droite pour actionner une vanne ensuite allez sur la gauche en sautant pour actionner une autre vanne, ce qui ouvre le sol d'une cellule de développement. Descendez à l'échelle puis allez dans le trou, sortez de l'eau, avancez dans le sous-sol, dans la pièce avec les deux chutes faites attention car il y a une pente, mettez vous en face de l'échelle, laissez vous glisser et sautez au bon moment pour pouvoir vous accrocher à l'échelle, montez sur celle-ci, ramassez une trousse en haut et après ouvrez la porte. Avancez, empruntez le couloir avec les fumées, montez les marches et ouvrez la porte du niveau trois du centre de recherche biologique. A ce niveau un seul objectif : traverser. Si vous tombez dans l'eau il y a deux échelle pour en sortir. Pour cela, tuez le garde en combinaison, descendez au niveau de l'eau, sautez sur le tuyau, ramassez un chargeur pour Mag Vega et ensuite actionnez la vanne qui coupe l'arrivée de gaz, remontez au premier étage, sautez par dessus le gouffre.

Montez les marches de gauche, empruntez l'échelle pour arriver au second étage, sur la droite vous pouvez ramasser un chargeur pour Scorpion X, un chargeur pour Mag Vega et une petite trousse de soin. Allez à gauche de l'échelle, agrippez vous aux lierres, montez, retournez-vous, allez à gauche et reposez-vous sur la plate-forme. Il s'agit en fait d'une sorte d'ascenseur horizontal, immobile pour le moment. Mettez-vous bien au bord de cet ascenseur, au milieu, en face de la plate forme avec un interrupteur (au loin). Sautez et accrochez-vous au plafond et progressez ainsi.

Laissez vous tomber sur l'autre plate-forme, actionnez l'interrupteur qui fait déplacer l'ascenseur. Continuez sur la gauche, descendez à l'échelle, laissez vous tomber au premier étage, sautez à nouveau par dessus le gouffre de droite mais maintenant continuez tout droit grâce à la petite corniche, ensuite montez grâce à la gouttière, allez sur la gauche et reposez vous sur la plate-forme au second étage. Continuez à monter grâce aux lierres, montez tout en haut et laissez vous tomber sur la plate-forme précédemment déplacées, avancez sur la nouvelle plate-forme. Au bout, descendez à l'échelle, allez sur la droite, descendez à l'autre échelle.

Activez l'interrupteur de droite, passez la porte, activez l'autre interrupteur jaune et passez la seconde porte, avancez un peu, regardez la cinématique : un arbre intelligent perçoit votre présence et s'empresse de vous barrer la route en vous claquant la porte au nez ! Descendez à l'échelle, montez les marches à gauche, poussez la table qui se trouve devant le tableau et regardez la combinaison des vannes. La feuille barrée d'une croix rouge indique la bonne combinaison. Activez les trois vannes (Première à gauche, seconde à gauche et quatrième à gauche), ce qui a pour effet la production d'un liquide biologique spécifique. Actionnez le levier à droite, ceci fait augmenter la pression et envoie le liquide dans l'arbre qui devient subitement plus accueillent et

libère alors la porte. Descendez les marches, prenez le nouveau chemin et ouvrez les portes. Vous entrez dans un nouveau jardin.

Une cinématique vous présentant les lieux se déclenche, allez à droite, tuez un garde, ramassez son Passe du jardin botanique - faible sécurité. Revenez dans l'allée de gauche, montez les marches un peu plus loin sur la droite : vous êtes au centre du jardin. Montez à l'échelle se trouvant sur la droite, avancez sur cet étage, allez sur la gauche pour monter au second étage grâce aux escaliers.

Montez sur le petit bloc, faites un petit bond pour atteindre le second et ensuite laissez vous glissez sur la pente, accrochez vous à la corniche et descendez grâce à la gouttière, allez sur la gauche pour ramassez un kit de pansements, sautez dans le jardin (si vous tombez à l'eau, remontez grâce à l'escalier), remontez à l'échelle et gravissez à nouveau les escaliers. Remontez sur le premier bloc, ressautez sur le second, puis sur le troisième, après sur le quatrième et enfin agrippez vous à la fissure dans le grillage du second étage, montez sur la plate-forme, avancez et allez sur la gauche du rond-point fleuri. Lara vous dit qu'elle n'est pas encore assez forte pour sauter par-dessus le précipice que vous montre la caméra. Mais nous allons y remédier...

Ouvrez la porte à gauche de l'arbre ensuite tuez un garde sur la gauche de l'arbre, suivez le chemin de droite, faites un saut par dessus le gouffre ce qui améliore la compétence "bas du corps" de Lara. Avancez, ramassez une grande trousse de soin, ressautez par dessus le gouffre, suivez le chemin, revenez près de l'arbre, tournez à gauche, avancez, allez à gauche du rond-point fleuri pour sauter un autre gouffre. Montez les marches, avancez sur le chemin, au bout grimpez grâce au lierres, allez sur la droite, avancez sur ce troisième étage, et regardez la cinématique. Vous pourrez ainsi voir Eckhart, le docteur Müller et Kristina Boaz. Cette dernière est une chirurgienne argentine, membre de la

Coterie. Visiblement, Eckhart n'est pas très satisfait du résultat des expériences de l'experte sur la résurrection des Nephilims et lui fait savoir d'une manière assez radicale... Mais Melle Boaz n'a pas encore dit son dernier mot...

Continuez à avancer, ramassez le Passe du jardin botanique - haute sécurité près du cadavre et un chargeur pour Scorpion X au bout.

Redescendez près du lierre, suivez le chemin à contre sens, au bout de la plate-forme faites un saut vers une corniche circulaire au second étage à gauche avec un arbre et un garde, mais notez que vous perdrez de l'énergie dans la chute (Si vous ne voulez pas perdre d'énergie, descendez tout en bas, allez dans l'allée de gauche et tout à au bout montez à l'échelle pour rejoindre la corniche). Tuez rapidement le garde pour obtenir le Passe du jardin botanique - sécurité moyenne. Descendez l'escalier, retournez au rez-de-chaussée, reprenez le chemin de droite (là où vous avez tué le premier garde), suivez le chemin, au bout tournez à droite, ouvrez la porte grâce aux trois passes.

Descendez les escaliers, tournez à gauche, descendez les escaliers, allez au fond de cette salle nocive, plongez dans l'eau, suivez le conduit sous-marin, ressortez de l'eau, tirez la petite caisse sous le trou dans le sol du premier étage, montez, ramassez une petite trousse et un kit de pansements dans les armoires sur la gauche de la porte qui ne s'ouvre pas. Retournez prés de la porte que vous avez ouverte tout à l'heure (avec les 3 pass) par le conduit sous-marin, montez sur les marches à gauche, avancez tout jusque dans le SAS, appuyez sur le bouton jaune et passez par la porte maintenant ouverte, allez dans le SAS de gauche et regardez la cinématique dans laquelle Kurtis discute avec Lara.