



Instructions et conseils

Lorsque vous commencez le jeu, vous devez finir le 1er niveau pour accéder au prochain niveau et à toutes les autres pièces du manoir Croft.

Vous pouvez consulter le PDA à tout moment du jeu pour voir les missions, les équipements que vous avez et les reliques à trouver dans ce lieu.

Le jeu a un système de check point qui s'activera avant des événements dangereux. Vous le verrez lorsque le "point de passage" est affiché sur votre écran en bas à droite. Si vous mourez, vous reviendrez automatiquement au dernier point de contrôle.

Vous pouvez infliger des dégâts aux ennemis à proximité en tirant sur les objets de l'environnement (en appuyant sur la touche E) lorsque vous verrez un point d'exclamation dans un triangle jaune : faire détoner les explosifs à proximité, faire s'effondrer des structures, utiliser les obstacles.

Vous pouvez récupérer de nouvelles armes en appuyant sur la touche E et des munitions, des trousse de soins et des grenades en allant dessus. Vous ne pouvez pas avoir plus de 3 trousse de soins.

Dans chaque mission, vous devez trouver des reliques pour débloquer des bonus :

- Les reliques en or permettent d'avoir des récompenses spéciales.
- Les reliques en argent permettent d'avoir des contenus du jeu.
- Les reliques en bronze permettent d'avoir des informations.

Lorsque vous terminez un niveau, vous pourrez débloquer :

- des bonus dans le menu Extra : cinématiques, biographies des personnages, conception des missions, modèles d'objets, tenues, améliorer vos armes, et spécial (codes de triches et mort de Lara).
 - l'épreuve du contre-la-montre de la mission que vous avez fait.
- Les épreuves du contre-la-montre débloquent les codes de triches dans le menu Extra dans Spécial.

Lorsque vous aurez terminé Tomb Raider Legend, vous pourrez refaire le jeu en utilisant Amanda Evert.

Si vous voulez faire les contre-la-montre efficacement, faites d'abord le contre-la-montre au Népal et vous obtiendrez un code de triche qui permet d'utiliser une arme puissante, Excalibur. Utilisez cette arme dans les autres contre-la-montre pour éliminer vos adversaires plus rapidement.

Codes

Vous pourrez y accéder dès que vous aurez réussi les contre-la-montre.

Mode sans texture

Maintenir ret. arr enfoncée et appuyer sur 1

Condition : Réussir un contre-la-montre ?

Afficher l'état de santé des ennemis

Maintenir ret. arr enfoncée et appuyer sur 2

Condition : Réussir le contre-la-montre du niveau Bolivie

Munitions infinies : fusil d'assaut

Maintenir ret. arr enfoncée et appuyer sur 3

Condition : Réussir le contre-la-montre du niveau Japon

Munitions infinies : lance-grenades

Maintenir ret. arr enfoncée et appuyer sur 4

Condition : Réussir le contre-la-montre du niveau Kazakhstan

Munitions infinies : fusil à pompe
Maintenir ret. arr enfoncée et appuyer sur 5
Condition : Réussir le contre-la-montre du niveau Ghana

Munitions infinies : mitraillette
Maintenir ret. arr enfoncée et appuyer sur 6
Condition : Réussir le contre-la-montre du niveau Pérou

Mode invincible
Maintenir ret. arr enfoncée et appuyer sur 7
Condition : Réussir le contre-la-montre du niveau Angleterre

Coup mortel
Maintenir ret. arr enfoncée et appuyer sur 8
Condition : Réussir le contre-la-montre du niveau retour en Bolivie

Utiliser excalibur
Maintenir ret. arr enfoncée et appuyer sur 9
Condition : Réussir le contre-la-montre du niveau Népal

Utilisez la Soul Reaver
Maintenir ret. arr enfoncée et appuyer sur 0
Condition : Réussir tous les contre-la-montre

Niveaux de difficulté

Le choix du niveau du jeu influe sur certaines aptitudes et autres.

Précision des tirs des ennemis :
Niveau excursion : 40%
Niveau expédition : 80%
Niveau raid : 100%

Dégâts causés par les attaques ennemis ou par l'environnement :
Niveau excursion : 39%
Niveau expédition : 77%
Niveau raid : 100%

Fréquence des trousseaux de soins
Niveau excursion : 38%
Niveau expédition : 28%
Niveau raid : 20%

Laps de temps durant lequel il est possible de raffermir sa prise après un saut imprécis
Niveau excursion : 2 secondes
Niveau expédition : 1,5 secondes
Niveau raid : 1 seconde

Les armes

Lara peut ramasser les armes de ses ennemis mais quand elle ramasse une autre arme, elle dépose l'arme qu'elle a récupéré précédemment. Lara ne peut porter qu'une seule arme à la fois, en plus des doubles pistolets et des grenades.

Au fil des missions, Lara améliore ses pistolets : capacité des chargeurs, précision accrue et dégâts infligés.

Double pistolets RGP mach 5
Capacité chargeur : 15 (20 en version évoluée)
Munitions maximales : illimitées
Avantages : bonne cadence de tir, précision correcte
Inconvénients : font peu de dégâts, portée réduite et il faut quelques secondes pour recharger

Fusil à pompe

Capacité chargeur : 10
Munitions maximales : 25
Avantages : arme puissante
Inconvénients : temps de recharge long, rechargement fréquent et portée très réduite

Mitraillette

Capacité chargeur : 40
Munitions maximales : 160
Avantages : arme puissante, tir automatique ou coup par coup
Inconvénients : précision à courte portée

Fusil d'assaut RC650

Capacité chargeur : 30
Munitions maximales : 150
Avantages : longue portée, bonne précision et tir automatique
Inconvénients : arme peu puissante, inadaptée au combat rapproché

Lance grenades

Capacité chargeur : 3
Munitions maximales : 15
Avantages : arme très puissante, longue portée
Inconvénients : précision approximative, délai avant explosion

Grenades à fragmentation

Munitions maximales : 4
Avantages : forte explosion pour déloger les ennemis ou de les éparpiller ou détruire certains objets, utilisable en mode visée manuelle
Inconvénients : vulnérable pendant le lancer, délai avant explosion, facile pour les ennemis de les éviter

Mitrailleuse

Vous pouvez utiliser ces tourelles pour tuer beaucoup d'ennemis et détruire divers objets.

Excalibur

Epée légendaire du roi Arthur, forgée dans un matériau inconnu.
Avantages : arme puissante en émettant une décharge d'énergie très puissante.
Inconvénients : vulnérable entre 2 brandissements de l'épée.

Les tenues

Legend

Condition : Tenue du début du jeu

Legend, Union Jack

Condition : Récupérer tous les trésors d'argent du niveau Bolivie

Legend, noire

Condition : Récupérer tous les trésors d'argent du manoir des Croft

Legend, bleue

Condition : Récupérer tous les trésors d'argent du niveau Pérou

Legend, rose

Condition : Récupérer tous les trésors d'argent du niveau Ghana.

Motarde

Condition : Terminer le niveau Angleterre

Motarde, blouson rouge

Condition : Récupérer tous les trésors d'argent du niveau Angleterre

Motarde, sans blouson

Condition : Récupérer tous les trésors d'argent et le trésor d'or du niveau Angleterre

Robe de soirée fendue

Condition : Terminer le niveau Japon

Robe de soirée rouge

Condition : Récupérer tous les trésors d'argent du niveau Japon

Classique

Condition : Récupérer le trésor d'or du niveau Pérou

Classique, grise

Condition : Récupérer le trésor d'or du niveau Ghana

Hiver

Condition : Terminer le niveau Kazakhstan

Hiver, sans veste

Condition : Terminer le niveau Kazakhstan

Hiver, orange

Condition : Récupérer tous les trésors d'argent du niveau Népal

Orange, sans veste

Condition : Récupérer tous les trésors d'argent du niveau Népal

Hiver, rose

Condition : Réussir le contre-la-montre du Népal

Rose, sans veste

Condition : Réussir le contre-la-montre du Pérou

Tenue furtive

Condition : Récupérer le trésor d'or du niveau Japon

Tenue d'hiver

Condition : Récupérer le trésor d'or du niveau Népal

Tailleur

Condition : Récupérer le trésor d'or du manoir des Croft

Tailleur crème

Condition : Avoir les trésors d'argent et le trésor d'or du manoir Croft

Forces spéciales

Condition : Récupérer le trésor d'or du niveau Kazaksthan

Forces spéciales, urbain

Condition : Récupérer le trésor d'or du niveau Angleterre

Gothique

Condition : Réussir le contre-la-montre du niveau Angleterre

Gothique, dentelle

Condition : Réussir le contre-la-montre du niveau Japon

Sport

Condition : Récupérer le trésor d'or du niveau Bolivie

Sport, vert

Condition : Réussir le contre-la-montre du niveau Bolivie

Amanda

Condition : Réussir le contre-la-montre du niveau Ghana

Amanda, hiver

Condition : Réussir le contre-la-montre du niveau Kazakhstan

Maillot de bain

Condition : Terminer le jeu et réussir tous les contre-la-montre
Ne peut être porté que dans le manoir

Maillot de bain noir

Condition : Terminer le jeu et réussir tous les contre-la-montre
Ne peut être porté que dans le manoir



Mission 1 : Bolivie - Tiwanaku

Objectifs :

Mission : Anaya a appelé aujourd'hui. Elle a entendu parler d'un ancien temple en Bolivie qui abriterait un socle de pierre gravé.

Principal : Trouver le socle de pierre ancien à Tiwanaku.

Reliques : couteaux

Or : 1

Argent : 5

Bronze : 10

Ennemis : 26 gardes et 3 jaguars

Cinématique : Lara, alors âgée de 9 ans, et sa mère sont victimes d'un accident d'avion dans les montagnes de l'Himalaya. Lara parvient à survivre alors que sa mère n'en réchappe pas. C'est du moins ce qu'il semble.

De nos jours, Lara commence une mission en escaladant à mains nues des falaises pour atteindre les ruines d'une civilisation pré-inca, Tiwanaku. Elle recherche un certain objet : un socle en pierre gravé.

Avancez tout droit en passant à gauche du rocher. Prenez la relique, un couteau (bronze). Faites demi-tour ou faites le tour du rocher. Montez sur le pont naturel cassé et sautez pour atteindre l'autre rive. Allez sur votre gauche puis prenez le couteau (bronze) dans le renfoncement à droite. Retournez-vous et allez tout droit. Sautez dans l'eau et nagez en allant à gauche. Montez sur la plate-forme.

Cinématique : Zip vous demande de regarder si votre PDA n'a pas subi de dommage avec cette petite baignade mais votre appareil est étanche.

Montez en haut et avancez. Un gros rocher bloque le passage. Déplacez-le en le faisant tomber en bas. Puis sautez sur le rocher en face. (Vous êtes sur le rocher où vous avez trouvé la 1ère relique en contrebas.) Grimpez le long de la liane. Puis sautez sur la liane de droite. Grimpez et sautez sur la plate-forme à droite. Avancez. Pivotez sur votre gauche. Balancez-vous et sautez vers la grotte. Allumez votre lampe (en appuyant sur la touche suppr). Allez jusqu'au fond et prenez le couteau (argent) qui s'y trouve. Descendez en bas et dirigez-vous sur le chemin de gauche. Au bout, vous pouvez éteindre votre lampe. Sautez pour aller de l'autre côté du vide.

Cinématique : Vous voyez un peu plus loin une rivière et un gros rocher un peu plus haut, bloqué par des branches.

Agrippez-vous au rebord un peu plus haut et allez à gauche. Au bout, sautez sur la plate-forme derrière vous (en appuyant sur une des touches directionnelles adéquate et sur espace). Vous êtes face à la rivière. Il faut la remonter. Vous pouvez marcher dans l'eau. Mettez-vous sur la rive de gauche et avancez. Lorsque vous entendrez comme un tremblement de terre ou lorsque l'image tremble, mettez-vous à gauche sur la plate-forme pour ne pas que le rocher ne vous écrase. Avancez. Allez sur la plate-forme à droite. Sautez pour attraper la perche et déplacez-vous vers la gauche. Puis balancez-vous et sautez pour attraper la perche suivante. Balancez-vous et sautez pour vous accrocher à la corniche en face. Déplacez-vous sur la droite et sautez pour atteindre l'autre rive.

Cinématique : Dès que vous êtes de l'autre côté, vous entendez quelqu'un venir et parler. Il semble que ce soit un garde qui voulait vous tuer mais il rebrousse chemin ne vous ayant pas vu.

Il est de dos et il est donc vulnérable. Visez-le avec la touche W et tirez-lui dessus lorsque le réticule est rouge, avant qu'il soit hors de portée et qu'il se retourne. Avancez. Utilisez vos jumelles en appuyant sur la touche page suivante, regardez à gauche un peu en haut. Quelque chose brille. Zoomez avec la touche H et analysez l'objet en question en appuyant sur la touche E. L'objet est fragile. Analysez aussi le tronc d'arbre en équilibre : il semble que l'on peut l'utiliser comme un mécanisme. Allez à gauche à côté du tronc et prenez le couteau (bronze). Retournez-vous. Avancez et allez à droite. Sautez pour agripper le rebord en dessous de la plate-forme un peu plus haut. Allez vers la droite. Sautez pour attraper le rebord en haut et montez sur la plate-forme. Poussez le gros rocher qui se met sur le tronc d'arbre. Descendez en bas et montez sur le rocher à côté du morceau de bois. Mettez-vous au bout. Vous avez une branche en face de vous. Sautez sur la branche. Balancez-vous et sautez pour atteindre le rocher qui se trouve entre les 2 chutes d'eau. Avancez. Vous voyez en face l'objet que vous avez vu dans vos jumelles. Il bloque le passage mais il semble qu'il est fragile. Utilisez le grappin (en appuyant sur la touche A). Tirez la dalle ronde vers vous en appuyant sur la touche E puis relâchez-la avec la touche A. Avancez et franchissez la porte.

Cinématique : Vous voyez 2 autres gardes et vous vous glissez derrière eux.

Visez et tirez sur les 2 gardes. Montez sur le rocher sur votre gauche entre les cascades et sautez pour attraper un rebord et avancez rapidement sur la gauche (en appuyant plusieurs fois sur la touche E). Sautez et attrapez la perche derrière vous. Balancez-vous et sautez pour atteindre le rebord en face. Dirigez-vous vers la gauche. Sautez à nouveau pour attraper un rebord un peu plus loin. Sautez sur la plate-forme un peu plus haut. Retournez-vous vers les cascades et avancez. Sautez pour agripper la liane devant vous. Sautez sur la plate-forme en face. Allez à gauche derrière les cascades. Montez au-dessus pour prendre un couteau (bronze). Redescendez et allez à droite. Sautez pour vous suspendre à une perche en hauteur. Attrapez la 2e perche en vous balançant pour aller de l'autre côté. Un garde vous attend. Armez-vous, visez et tuez-le (ou directement en cliquant gauche sur la souris). Avancez et allez à droite. Vous observez un disque en hauteur qui brille. Il vous permet de vous y agripper avec votre grappin pour traverser le vide (sautez et lancez le grappin en appuyant sur 2 fois sur barre espace). Avancez. Avant de tourner à droite, regardez en haut des rochers à gauche et vous verrez un couteau (bronze). Visez-la (avec la touche W) et utilisez le grappin en appuyant sur la touche A pour l'attraper et tirez-la avec la touche E. Retournez-vous et continuez votre chemin puis allez à gauche.

Cinématique : Vous avez une vue sur les ruines et vous observez des hommes armés investir les ruines que vous convoitez.

Mettez-vous près du tas de pierre et de branches. Tirez 2 fois sur les branches qui retiennent les pierres, ce qui provoque un éboulement et un ou deux hommes sont écrasés. Descendez en bas (vous glissez). Attention à l'homme qui n'a peut-être pas été écrasé. Allez tout droit dans un renforcement et prenez le couteau (bronze) qui s'y trouve. Éliminez les 2 gardes qui arrivent sur votre droite. Montez sur la plate-forme où se trouvaient les 2 gardes. Au détour du gros rocher à votre gauche, vous voyez un garde. Visez-le et tuez-le. Allez à droite pour prendre un couteau (bronze). Retournez-vous et avancez tout droit. Grimpez sur la plate-forme où se trouvait le garde. Utilisez la liane sur votre droite pour aller de l'autre côté. Si vous déplacez la caméra sur la droite, vous voyez des gardes. Descendez et allez à droite. Tirez sur le pilier à gauche qui s'écroule sur un ou plusieurs gardes. Tuez les autres dont 2 près du 4x4.

Avant de monter les marches du temple, escaladez à gauche des escaliers. Sur la gauche, vous voyez briller des pierres. Tirez dessus et vous verrez un couteau (argent) derrière. Grimpez jusqu'en haut et entrez dans le temple. (Si vous montez directement les marches du temple, Vous aurez une cinématique : 2 hommes armés sortent du temple et vous tirent dessus puis rentrent dans le temple). Donnez un coup de pied dans un des cailloux et un piège apparaît. Vous pouvez analyser le sol de la pièce avec les jumelles. Descendez les marches. Si vous avancez jusqu'au rebord, le sol s'ouvre laissant apparaître des rouleaux piquants. En haut, vous avez un disque bolivien. Sautez et lancez le grappin sur ce disque pour traverser ce piège. Balancez-vous et sautez pour atterrir de l'autre côté. Montez les escaliers. Allumez votre lampe. Vous voyez une petite ouverture sur votre gauche. Allez-y et prenez le couteau (bronze) qui se trouve dans la pièce. Retournez sur vos pas et allez à gauche vers les chaînes.

Cinématique : Vous êtes devant des chaînes. Vous ne pouvez monter que sur les 2 chaînes au milieu de la pièce. Montez sur la chaîne de droite jusqu'à ce que vous n'arrivez plus à avancer.

Sautez sur la chaîne de gauche et montez (pour que ce soit plus facile, tournez le dos à la chaîne où vous allez sauter). Grimpez le plus vite possible en appuyant sur E. Puis sautez sur la plate-forme à droite de l'écran (ou sautez sur la chaîne que vous avez quitté, vous serez au dessus de la boule et vous pourrez tranquillement sauter sur la plate-forme à droite). Avancez et descendez. Sautez soit

directement en bas soit sur la chaîne et descendez. Retournez-vous et allez à droite. Avancez jusqu'à l'eau. allez dans l'eau. Avancez et tournez-vous à votre droite. Plongez (en appuyant sur F) et avancez tout droit. Faites surface de l'autre côté (en appuyant sur la barre espace). Montez sur la plate-forme en face de vous. Prenez le couteau (bronze) qui se trouve à gauche.

Retournez dans l'eau et allez vers la lumière. Plongez et avancez rapidement en allant à droite. Puis refaites surface. Montez sur la plate-forme et avancez. Au tournant à gauche, un jaguar rode. Abattez-le et continuez. Descendez les marches. Vous pouvez analyser la pièce. Avancez prudemment. Un mécanisme se déclenche : les murs devant vous se rapprochent. Mettez-vous au milieu et dès qu'ils commencent à s'écarter l'un de l'autre, courez. Devant vous se trouvent une caisse et à votre gauche 2 murs de la même sorte que celui que vous avez passé précédemment. Poussez la caisse. Mettez-vous bien au milieu. Avancez avec la caisse qui bloque les murs. Lorsque vous serez arrivé au bout du 2e mécanisme, laissez la caisse entre les 2 murs. Lâchez la caisse et sautez par dessus la caisse. Allez à droite et franchissez la porte.

Cinématique : La porte se ferme derrière vous et un mécanisme s'est déclenché.

Utilisez vos jumelles pour analyser ce mécanisme. Allez à droite. Près de la chaîne, montez pour récupérer un couteau (bronze). Prenez la caisse et mettez-la sur la dalle la plus proche. Allez à gauche de la pièce et descendez vers une bascule. Attention au jaguar qui vous attaque. Enlevez la caisse qui est sous la bascule et mettez-la sur une de ces extrémités. Retournez-vous et montez. Allez à gauche et à nouveau à gauche. Montez les petites marches. Tournez-vous à gauche et sautez sur l'autre extrémité de la bascule. Vous enverrez ainsi la caisse en haut. Descendez de la bascule et remontez auprès de la caisse que vous mettez sur une des dalles. Descendez à droite de la pièce et prenez la dernière caisse pour la mettre sur la même extrémité de la catapulte où vous avez mis l'autre caisse. Puis lancez-la en haut de la plate-forme pour que vous la mettiez sur la dernière dalle.

Cinématique : La porte s'ouvre.

Enlevez la caisse que vous avez mis au milieu devant les petits escaliers, vous voyez la porte se refermer. Enlevez ensuite une des 2 autres caisses. Remettez la caisse centrale sur l'interrupteur. Placez-vous sur l'interrupteur où vous avez enlevé la caisse et la porte s'ouvre à demi.

Allez à gauche de la pièce. Grimpez sur la chaîne jusqu'au milieu. Puis sautez en vous agrippant à un rebord. Avancez sur la droite. Sautez, accrochez-vous et montez sur la plate-forme au-dessus. Sautez pour vous accrochez à la chaîne horizontale et avancez sur la droite. Décrochez-vous dès que vous avez atteint la plate-forme suivante avec la touche F. Marchez vers le rebord ou appuyez sur la touche F pour vous laisser tomber, agrippez le rebord et vous suspendre, 2 fois de suite. Continuez à droite. Sautez vers la perche. Balancez-vous et sautez pour atteindre la plate-forme un peu plus loin. Sautez sur le rebord de l'encadrement de la porte. Sautez à nouveau en haut puis sautez sur le côté droit pour atteindre un rebord sur la porte. Sautez pour atteindre la niche en haut au dessus de la porte. Prenez le couteau (or) qui s'y trouve.

Descendez. Puis allez à droite de l'écran. Mettez-vous au bord et sautez pour agripper un rebord. Allez vers la droite. Sautez en haut aller sur la plate-forme. Attrapez la chaîne horizontale et avancez à droite. Prenez le couteau (argent). Rebroussez chemin jusqu'à la porte. Passez la porte.

Cinématique : La porte se ferme derrière vous et le sol commence à s'écarter.

Avancez. Vous avez 2 pièges à éviter. Dès que vous voyez à l'écran une flèche, appuyez sur une des touches de flèche de direction indiquée sur votre écran pour que Lara puisse passer les pièges sans problème. Dès que vous êtes de l'autre côté de la pièce, la porte se referme derrière vous. Allez à droite puis à gauche. Faites attention de ne pas tomber de haut. Laissez-vous tomber en agrippant le rebord (en appuyant sur la touche F). Allez à droite. Tombez à un niveau inférieur 2 fois de suite. Puis sautez en bas de la pièce. Armez-vous et tirez sur le jaguar qui rode en ces lieux. Allumez votre lampe. Analysez la zone avec vos jumelles. Une dalle peut être déplacée. Allez-y et poussez-la. Allez à droite. Sur votre chemin, vous trouvez un couteau (argent). C'est celle que vous avez vu lorsque vous étiez dans la salle des pièges. Rebroussez chemin.

Montez sur la petite plate-forme éclairée où allez et venez le jaguar. Sautez et agrippez-vous à la perche. Le tourniquet où vous êtes accroché tourne d'un quart. Balancez-vous et sautez sur la perche suivante. Faites comme précédemment puis sautez pour agripper le rebord en face de vous. Allez à droite. A un moment donné, sautez le trou et attrapez-vous de l'autre côté au rebord. Mettez-vous dos à la perche (à gauche du tourniquet). Puis sautez en arrière et attrapez la perche. Balancez-vous et sautez devant vous. Agrippez le rebord et grimpez. Prenez le couteau (argent). Retournez-vous et sautez pour attraper la perche (à gauche du tourniquet). Sautez à nouveau pour vous accrocher au rebord. Allez à droite. Sautez sur le rebord en haut. Allez à droite et sautez pour vous accrocher au rebord en haut. Allez à gauche. Sautez pour aller de l'autre côté du vide et continuez à gauche. Vous pourrez lâcher prise un peu plus loin. Montez et tournez à droite. Traversez le couloir et tournez à

gauche.

Cinématique : Vous voyez des hommes armés. Vous vous souvenez de ce qui s'est passé après l'accident d'avion en ces lieux. Votre mère a disparu sous vos yeux à cause d'une épée dans le socle en pierre gravé.

Dans le présent, vous attaquez de front les hommes armés mais un homme intervient. Il voulait faire votre connaissance et vous montre ce que vous êtes venue chercher : le fragment d'une épée. Il vous parle d'une certaine Amanda mais cette dernière est morte à votre connaissance. L'homme rejoint Amanda dans l'hélicoptère.

Ils vous bombardent. Courrez sur le pont. Sautez le vide par 2 fois et agrippez-vous au rebord. Montez sur la plate-forme et tuez tous les hommes armés qui y sont.

Cinématique : Lorsque vous les aurez tous tués, vous vous approchez du socle en pierre gravé.

Après avoir fait ce premier niveau en entier, vous débloquez :

- 10 cinématiques en Bolivie.
- une biographie : Lara Croft
- conception mission : 8 croquis de Bolivie.
- modèles d'objets : en Bolivie, vous avez : Lara, grenade, doubles pistolets, trousse de soins, cage, disque bolivien, jaguar, mercenaire A, PDA, hélicoptère Rutland, couteau-bronze, couteau-argent, couteau-or.
- tenues : Legend-Union Jack et Sport.
- vous pouvez explorer le manoir des Croft et découvrir les 27 secrets et les 4 objets qui s'y cachent.
- un contre-la-montre de la mission en Bolivie : vous aurez 13 minutes pour le faire.

Pour aller plus vite : vous pouvez utiliser la touche E pour grimper ou lorsque vous êtes suspendu, vous pouvez ignorer vos ennemis et passer, et dans la salle des 3 caisses, vous pouvez n'utiliser que 2 caisses.

Si vous réussissez, vous débloquez :

la tenue : Sport vert et dans Spécial, codes de triche : afficher l'état de santé des ennemis (en appuyant en même temps sur la touche ret. arrière et la touche 2).



Mission 2 : manoir des Croft

Vous pouvez visiter le luxueux manoir de Lara, en cours de jeu, depuis le menu principal. Cependant, vous devez posséder une sauvegarde contenant au moins un niveau terminé pour accéder à toutes les pièces et découvrir tous les secrets et les objets.

En découvrant les objets et les secrets qui s'y trouvent, vous débloquez des bonus.

Objectifs :

Principal : Explorez le manoir et découvrez ses secrets.

Secondaire 1 : Trouvez et récupérez la lampe.

Secondaire 2 : Trouvez et récupérez le grappin magnétique.

Secondaire 3 : Trouvez et récupérez les pistolets.

Secondaire 4 : Trouvez et récupérez les jumelles.

Blasons :

Or : 1

Argent : 10

Bronze : 16

Vous commencez devant une grande cheminée sous les arcades.

Hall du manoir

Tournez-vous à gauche et prenez le blason (bronze) en haut des escaliers à droite de la porte d'entrée. Retournez-vous. Avancez et tournez à gauche. Tournez-vous à droite et allez tout droit vers le centre technologique. Zip vous salut.

Allez à droite vers l'ordinateur qui est ouvert par terre. En appuyant sur la touche E, vous déclenchez l'ouverture du coffre-fort avec l'ordinateur. Allez au fond de la pièce pour récupérer dans le coffre-fort le grappin magnétique.

Piscine

Prenez la 1ère porte à droite en sortant du centre technologique. Avancez. Tournez à gauche puis à droite. Vous êtes devant une piscine.

Allez à gauche de la piscine. Regardez à droite et vous voyez un blason au fond de la piscine. Allez dans l'eau et récupérez le blason (bronze) au fond de l'eau. Sortez de l'eau près de l'entrée de la piscine. Regardez en haut à droite. La pointe de la lance d'Athéna brille. Visez-la et lancez votre grappin dessus. Tirez dessus et la lance s'avance. Avancez et allez à droite. Déplacez une statue de poisson à votre gauche et prenez le blason (bronze) derrière. Remettez la statue en place. Continuez et vous trouvez au fond entre 2 chaises longues un blason (bronze). Avancez à droite. Déplacez en face de vous la statue d'un poisson. Allez à droite et déplacez un peu plus loin une autre statue de poisson. Retournez au fond à droite près des vestiaires et grimpez sur la statue de poisson. Sautez et accrochez-vous à une perche qui se trouve être la lance d'une statue d'Athéna. Balancez-vous et sautez sur le rebord en dessous du balcon. Allez vers la droite. Puis sautez sur la statue de poisson derrière vous. Sautez ensuite sur la perche. Balancez-vous et sautez sur la plate-forme. Allez à droite. Montez les petits escaliers à droite et prenez sur le plongeur le blason (bronze). Retournez-vous et allez à droite. Tournez-vous à droite. Sautez sur la perche. Sautez et lancez votre grappin qui s'accroche à la boule dorée en hauteur. Balancez-vous et sautez en vous accrochant à la perche en face. Puis sautez sur la plate-forme. Allez à droite et au bout, prenez le blason (argent) derrière la statue de poisson.

Retournez-vous et venez près de la statue de cheval. Vous trouvez devant la statue de cheval vos jumelles. Prenez-les.

Sur votre gauche, vous avez une statue de poisson qui porte une boule ayant un anneau métallique. Descendez la boule avec votre grappin et faites-la rouler jusque sur l'interrupteur circulaire devant la statue de cheval, ce qui fera descendre au dessus de l'eau une grande plante qui servira de plate-forme. Allez à droite de l'écran et descendez en bas. Allez jusqu'à la statue de poisson et déplacez-la jusqu'au marque par terre. Montez dessus. Visez et lancez le grappin sur la plate-forme. Tirez-la. Dès qu'elle a un mouvement de bascule, sautez sur la plate-forme en mouvement. Si le mouvement ralentit, vous pouvez lancer le grappin vers le balcon et tirez pour donner plus de mouvement à la plate-forme. Atteignez ainsi le balcon en face pour y prendre un blason (argent).

Avancez jusqu'au rebord du balcon et agrippez vous au rebord en dessous en vous laissant tomber. Allez vers la droite. Sautez vers l'arrière pour rejoindre la plate-forme. Sautez pour attraper la perche. Sautez vers la plate-forme en face. Allez près des 2 statues d'Athéna. Faites-les pivoter jusqu'à ce qu'elles soient face à face pour que leur 2 lances se croisent comme sur la mosaïque. Entre les 2 statues, un panneau pivote et laisse apparaître un lion qui tire la langue. Appuyez sur la langue du lion, ce qui ouvre une grille dans la piscine. Du plongeur, plongez dans la piscine et nagez jusqu'au bout. Plongez au fond pour actionner au fond de la piscine un levier, ce qui ouvre une autre grille dans la piscine. Allez vers l'ouverture du nouveau passage. Entrez dans le couloir. Un peu plus loin, vous voyez un blason (argent). Prenez-le.

Continuez dans le couloir (ou retournez dans la piscine pour reprendre votre souffle et replongez pour explorer ce passage). Au bout, vous avez une grille qui va s'ouvrir à votre passage, remontez à la surface et vous atterrissez dans le bassin de la salle d'entraînement.

Salle d'entraînement

Prenez le blason (bronze) au fond du bassin. Remontez et sortez de l'eau.

Avancez jusqu'à la pierre en plein milieu de la salle. Accrochez-vous au rebord. Sautez en arrière pour attraper la barre. Sautez sur la barre verticale. Sautez et attrapez la barre suivante. Balancez-vous et sautez pour agripper la barre verticale fixée au mur en face. Sautez pour attraper le rebord à votre droite. Avancez sur la droite puis sautez pour agripper le rebord en haut. Avancez à droite. Laissez-vous tomber en bas. Dès que vous glissez sur la pente, sautez pour vous accrochez en hauteur sur le rocher à droite. Sautez pour attraper les prises vertes un peu plus haut. Montez jusqu'en haut puis

sauter à votre droite vers une prise plus large dans le rocher. Sauter sur la barre fixée au mur. Balancer-vous et sauter sur une autre barre fixée au mur. Sauter à nouveau pour vous accrocher sur une prise dans le rocher. Aller à gauche et laissez-vous tomber dans l'alcôve. Prenez le blason (bronze).

Agrippez la prise dans le rocher. Sauter en arrière vers la barre. Balancer-vous et sauter sur la barre suivante. Laissez-vous tomber et accrochez-vous à une prise dans la roche un peu plus bas. Décalez-vous un peu sur la gauche. Laissez-vous tomber sur la prise un peu plus bas puis sur la petite plateforme où se trouve le blason (argent) que vous prenez. Sauter dans l'eau. Sortez de l'eau.

Placez-vous devant le bassin. Visez et lancez votre grappin sur la boule dorée. Tirez et le panneau se déplace permettant d'utiliser d'autres prises. Suspendez-vous à la prise dans le rocher en plein milieu de la salle. Sauter en arrière pour vous accrocher à la barre. Sauter sur la barre verticale puis sur une barre horizontale et sur une barre verticale fixée au mur. Sauter à droite pour attraper la prise dans le rocher et avancer sur la droite. Monter en sautant sur la prise supérieure. Décalez-vous sur la droite. Laissez-vous tomber et sautez tout de suite pour vous accrocher sur une prise dans le rocher. Sauter au dessus et attraper les prises vertes. Monter. Sauter à droite pour attraper la prise dans le rocher. Faites un saut en arrière pour prendre la barre. Balancer-vous et sauter sur la barre suivante 2 fois de suite. Restez bien au milieu. Sur la dernière barre, mettez-vous à gauche. Balancer-vous et sautez sur la plateforme. Regardez à votre gauche. Visez et lancez le grappin sur la partie métallique sur le bord de l'alcôve. Tirez pour rapprocher la plateforme de l'alcôve. Lâchez le grappin et sautez tout de suite vers l'alcôve avant que la plateforme revienne à sa place initiale. Prenez le blason (argent). Laissez-vous tomber et agrippez-vous à la barre qui est juste en dessous de l'alcôve. Laissez-vous tomber sur la barre en dessous puis sur le sol. Ou vous pouvez récupérer un autre blason à droite de l'écran.

Sur la barre où vous êtes, mettez-vous au milieu de la barre et sautez sur une prise dans le rocher en face. Aller sur votre droite. Sauter en arrière et agrippez-vous sur une prise dans le rocher. Déplacez-vous vers la droite. Sauter en arrière sur la barre verticale puis laissez-vous tomber sur la pente et sautez de suite pour atteindre l'alcôve où se trouve un blason (bronze). Descendez.

Si vous n'y arrivez pas, recommencez en partant du tremplin. Il faudra avant déplacer la barre horizontale vers les pentes en utilisant votre grappin sur la boule dorée. Partez du tremplin. Sauter pour attraper la barre. Balancer-vous et sautez sur la barre verticale. Sauter ensuite sur la barre qui a une boule dorée au bout. Balancer-vous et sautez sur la pente. Sauter tout de suite pour attraper la prise dans le rocher à droite. Monter sur la prise supérieure et sautez en arrière pour attraper la barre verticale. Puis sautez sur la barre verticale à gauche. Laissez-vous tomber sur la pente. Sauter pour attraper le rebord de l'alcôve.

Vous pouvez recommencer sans déplacer la barre horizontale. Dans ce cas-là, après la barre horizontale, agrippez-vous à la prise dans le rocher. Déplacez-vous à gauche. Sauter en arrière vers une barre. Balancer-vous et sautez vers les prises vertes. Monter et sautez en arrière pour attraper la barre où vous vous retrouvez lorsque vous descendez de l'alcôve.

Suspendez-vous à la prise dans le rocher en plein milieu de la salle. Sauter en arrière pour vous accrocher à la barre. Sauter sur la barre verticale puis sur une barre et sur une barre verticale fixée au mur. Monter. Sauter à gauche pour agripper les prises vertes. Aller jusqu'en haut puis sautez en arrière pour attraper la barre. Déplacez-vous sur votre droite et retournez-vous. Balancer-vous et sautez sur la barre. Sauter à nouveau pour attraper la prise dans le rocher en face. Décalez-vous vers la droite. Laissez-vous tomber en vous accrochant au rebord de l'alcôve. Monter et prenez le blason (bronze). Descendez de l'alcôve.

Plus simplement : Aller à côté du rocher se tenant en plein milieu de la pièce. Utilisez le grappin sur la boule dorée de la barre horizontale pour mettre la barre verticalement. Agrippez-vous sur la prise du rocher (planté au milieu de la salle). Sauter en arrière pour attraper la barre. Sauter sur la barre verticale. Sauter sur la barre verticale que vous avez fait basculé. Sauter à votre gauche sur une autre barre verticale. Monter jusqu'en haut. Sauter un peu plus loin vers l'alcôve. Vous prenez le rebord. Monter et prenez le blason (bronze). Descendez de l'alcôve.

Aller vers le tremplin. Déplacez la barre horizontale qui a une boule dorée vers les pentes en utilisant votre grappin. Agrippez-vous à la barre. Balancer-vous et sautez sur la barre verticale puis sur la barre que vous avez déplacé. Sauter sur la pente et sautez tout de suite pour vous rattraper sur la prise dans le rocher à droite. Déplacez-vous sur la droite. Sauter à votre droite pour attraper une barre verticale. Sauter sur une barre verticale fixée au mur. Attrapez la prise dans le rocher sur votre droite. Faites un saut à droite pour agripper l'échelle. Monter. Sauter à gauche sur la barre verticale fixée au mur. Sauter dans l'alcôve et récupérez un blason (bronze).

Suspendez-vous au rebord de l'alcôve et sautez à droite sur la barre verticale fixée au mur puis sur l'échelle. Descendez au niveau de la prise dans le rocher en bas. Sauter pour l'atteindre. Décalez-vous un peu sur la droite. Monter d'un cran sur la prise au dessus. Sauter sur la prise dans le rocher à droite. Déplacez-vous à droite. Sauter en arrière et accrochez-vous à la barre. Retournez-vous et laissez-vous tomber. Vous vous accrochez à la corniche. Déplacez-vous vers la droite et montez dans l'alcôve pour prendre le blason (bronze). Descendez.

Allez vers le tremplin. Visez et lancez votre grappin sur la boule dorée de la barre horizontale pour faire pivoter la barre vers les pentes de droite. Faites de même sur la boule dorée de l'échelle pour que l'échelle soit perpendiculaire au mur. Sautez et agrippez-vous à la barre. Balancez-vous et sautez sur la barre verticale. Sautez sur la barre. Balancez-vous et sautez sur la pente. Sautez tout de suite sur une prise dans le rocher. Décalez-vous vers la droite. Sautez sur une barre verticale à droite puis sur une autre barre verticale fixée au mur. Sautez à droite pour attraper une prise dans le rocher. Sautez à droite sur l'échelle. De l'échelle, sautez à droite sur la plate-forme mobile qui avance vers une autre plate-forme. Sautez en face sur cette plate-forme. Prenez le blason (argent) qui s'y trouve. La plate-forme mobile est revenue à sa place initiale mais vous pouvez sauter sur celle-ci sans problème vu que la plate-forme où vous êtes est plus haute. Sautez tout de suite sur l'échelle ou sur une barre verticale fixée au mur avant que la plate-forme mobile se déplace. Descendez l'échelle et laissez-vous tomber sur le sol.

Sortez de la salle d'entraînement par la porte. Traversez la cour. Entrez par une porte et traversez le couloir. Vous vous retrouvez dans le hall.

Hall du manoir

Montez les escaliers et allez à gauche. Vous voyez en haut à droite dans le mur un disque brillant. Visez-le et lancez votre grappin dessus. Tirez, ce qui révèle une cachette située dans le mur juste en dessous du disque. Prenez le blason (bronze) qui s'y trouve.

Chambre à coucher

Allez au bout du couloir et entrez dans la pièce à droite. Avancez. Tournez à gauche. Prenez la porte au fond à droite. Vous êtes dans la chambre à coucher. Sur votre gauche, vous avez 2 leviers et sur votre droite, vous avez un mur brillant qui semble cacher un passage secret. Actionnez les 2 leviers. Le panneau à tête de méduse s'ouvre. Prenez les 2 pistolets.

Dans la chambre à gauche, faites le tour du lit et derrière, vous trouvez un blason (bronze). Prenez-le.

Si vous allez dans le dressing à droite, vous pouvez changer de tenue si vous le souhaitez. Sortez de la chambre et revenez dans le hall.

Hall du manoir

En sortant, allez à gauche. Descendez les escaliers puis remontez les en face. Regardez en haut à gauche dans le mur. Vous avez un disque brillant à peu près comme celui que vous avez trouvé de l'autre côté. Visez-le et tirez-lui dessus avec vos pistolets. Le disque s'enfonce dans le mur ce qui déclenche l'ouverture d'un panneau juste en dessous qui révèle un blason (argent). Prenez-le.

Allez de l'autre côté par les escaliers. Tournez à gauche et prenez la 1ère porte à droite.

Bibliothèque

Avancez. Tournez à droite. Allez au bout à droite. Entrez dans la pièce suivante. Vous êtes dans la bibliothèque.

Allez à droite. Vous voyez des planches brillantes qui cachent quelque chose derrière. Avec vos pistolets, tirez 3 fois sur les planches. Alister vous interpelle. Puis déplacez le chariot et prenez le blason (argent).

Retournez-vous et sur votre gauche dans un rayon, vous trouvez un livre bleu. Avancez et vous voyez dans un rayon en face un livre rouge.

Allez à droite jusqu'à la grande table où Alister travaille. Prenez sur le bureau à gauche la lampe.

Alister en profite pour vous parler.

Vous voyez de part et d'autre de la table 2 interrupteurs qui brillent.

Allez à droite et montez les escaliers. Allez à droite. Sur votre gauche dans la bibliothèque après le portrait, vous voyez un livre vert. Continuez votre chemin en tournant à droite puis à gauche. Tout de suite en entrant dans la pièce à droite, vous trouvez un blason (bronze). Allez au fond de la pièce où vous trouvez un levier dans le coin gauche. Actionnez-le ce qui déclenche l'ouverture d'une cachette. Prenez le blason (bronze) qui s'y trouve. Retournez-vous et vous voyez à droite dans la bibliothèque un livre jaune.

Rebroussez chemin. Avant de descendre les escaliers, vous voyez une barre brillante qui retient un chariot. Visez-la et lancez votre grappin. Tirez, ce qui fait tomber le chariot en bas. Alister vous dit que vous êtes une catastrophe naturelle.

Placez les 2 chariots sur les 2 interrupteurs. Cela déclenche l'ouverture d'un passage secret dans le

mur là où était tombé le chariot. Alister vous dit un mot.

Passage secret

Avancez. Allumez votre lampe. Descendez les escaliers. Prenez le blason (argent) que vous voyez. Dégagez le passage en tirant sur les caisses à droite.

Vous voyez une tête de lion tirant la langue. Appuyez sur la langue du lion. Un panneau un peu plus loin pivote et apparaît une stèle où est gravé : "Au dessus des eaux, les jumelles se tournent le dos et le chemin n'est plus gardé".

Tirez sur les caisses et prenez le blason (bronze). Continuez à gauche. Montez les escaliers. Vous voyez sur votre gauche une tête de lion tirant la langue. Appuyez sur la langue et vous ouvrez un panneau. Vous vous trouvez dans la chambre à coucher.

Piscine

Allez à la piscine. Grimpez au-dessus où se trouvent les 2 statues d'Athéna que vous avez mis en face à face. Tournez les 2 statues d'Athéna pour qu'elles se retrouvent dos à dos. Entre les 2 statues, le panneau pivote à nouveau laissant place à une stèle : "Dans le lieu du savoir, les tomes azur, topaze, émeraude et cramoisi révèlent tour à tour leurs Arcanes".

Bibliothèque

Mettez les livres respectifs en place : bleu, jaune, vert et rouge que vous avez vu précédemment dans les rayons de la bibliothèque.

Un panneau de la bibliothèque s'ouvre à droite. Prenez le blason (argent) qui s'y trouve et lisez la stèle : "Au dessus du foyer, passer en toute hâte de visage en figure éveille la régente."

Hall du manoir, à l'étage

Allez à droite en sortant de la bibliothèque, vous verrez une tête de lion tirant la langue ainsi que de l'autre côté. Sur votre gauche, vous voyez 3 lances dont la pointe brille. Visez et lancez votre grappin dessus. Tirez et elles descendront vous permettant ainsi d'aller plus rapidement vers l'autre tête de lion. Appuyez sur la langue et sautez de perche en perche pour arriver de l'autre côté et appuyez sur la langue du lion.

Si vous réussissez avant que le panneau pivote entièrement, une statue d'Athéna apparaît au centre du hall devant la cheminée et le panneau devant vous pivote laissant apparaître une autre stèle : "L'Athéna levée contemple le soleil, et son fardeau alors révèle des merveilles."

Descendez dans le hall et tournez la statue d'Athéna de façon à ce que la statue soit face à la dalle représentant le soleil. Placez-vous ensuite sur la dalle. La statue d'Athéna disparaît et un pilier apparaît à l'entrée du centre technologique. En haut du pilier, vous voyez un blason (or). Pour y accéder, montez par les escaliers. Allez à droite ou à gauche. Au bout du couloir, sautez et agrippez-vous à la perche. Balancez-vous et sautez sur la perche suivante. Déplacez-vous au bout de la perche. Laissez-vous tomber sur le pilier et récupérez le blason (or). Le pilier redescend.

Ce que vous avez débloqué dans le menu Extras

- Biographies : Zip, Anaya Imanu
- Conception missions : Spécial où vous avez 3 images relatives au dernier site que Lara a vu en Bolivie
- Tenue : Legend-noire, Tailleur, Tailleur crème
- Modèles d'objets : Alister, Lady Croft, bord de la piscine, statue d'Athéna, Winston, Zip, statue de poisson, blason-bronze, blason-argent, blason-or
- Améliorations pistolet : capacité des chargeurs



Mission 3 : Perou – retour à Paraiso

Objectifs :

Principal : Trouver la signification des autres ruines de Tiwanaku.
Secondaire 1 : Retrouver Anaya sur la place du marché de Paraiso.
Secondaire 2 : Echapper à l'embuscade et sortir de la ville.
Secondaire 3 : Rattraper Anaya.
Secondaire 4 : Trouver un passage dans les ruines.

Reliques : statue

Or : 1
Argent : 2
Bronze : 8

Ennemis : 63 ennemis (gardes et mercenaires)

Présent

Cinématique : Zip et Alistaire se sont renseignés sur l'homme que Lara a rencontré sur le site en Bolivie. Il s'agit de James Rutland, fils de sénateur. Celui-ci a suggéré qu'il existait un lien entre le socle de pierre et les ruines près de Paraiso.

Allez à droite dans la ruelle puis tournez à gauche. Grimpez à gauche sur le toit. Montez en haut et avancez. Utilisez le grappin pour passer le toit de l'autre côté de la rue. Sautez en bas et prenez la statue (bronze) qui s'y trouve. Retournez-vous et déplacez la caisse jusqu'à la barrière. Montez dessus et passez la barrière en sautant par dessus. Allez à gauche et vous voyez Anaya près d'une voiture jaune sur la place du marché.

Cinématique : Lara s'approche d'Anaya. Après une courte discussion, des hommes de Rutland arrivent. Anaya part dans le 4x4 tandis que Lara va essayer de les retenir.

Tuez les gardes qui descendent du camion. Vous pouvez tirer sur le réservoir du véhicule. Après les avoir tués, d'autres viennent d'un bâtiment. Prenez garde aux grenades qu'ils peuvent lancer vers vous. Éliminez-les. Lorsque c'est fait, vous voyez un mercenaire sortir sur un balcon. Tuez-le.

En partant de l'escalier de l'église, allez à gauche d'où sont sortis les gardes. Tournez à gauche et prenez la statue (bronze).

Revenez en haut des escaliers de l'église et allez à gauche. Sautez sur le toit de l'étal. Sautez sur la plate-forme en face. Allez à gauche et sautez sur la barre. Balancez-vous et sautez sur la barre suivante pour arriver sur la plate-forme en face. Prenez la statue (bronze). Pour descendre soit vous rebroussez chemin soit vous vous agrippez à la corde qui vous permet de glisser jusqu'en bas.

Allez vers le mât où est suspendu le drapeau péruvien. Montez jusqu'en haut. Sautez sur le balcon. Allez à gauche et ouvrez la porte. Dans la pièce au fond dans le coin droit, vous trouvez une statue (argent). Sortez et allez à gauche. Sautez et lancez votre grappin pour aller sur l'autre balcon où se trouvait le mercenaire. Faites attention au mercenaire qui est encore à l'intérieur. Tuez-le.

Allez à gauche. Ouvrez la porte pour aller sur le toit. Tuez les gardes. Allez à droite. Sautez et lancez votre grappin pour aller sur le toit de l'autre côté de la rue. Allez à gauche et rentrez dans la pièce. Un garde peut entrer lorsque vous explorez la pièce. Descendez par l'échelle en allant sur la table. Allez à droite. Faites attention, à droite, il y a des hommes armés. Tuez-les. Au lieu d'aller à droite, allez tout droit puis prenez à droite. Au bout, prenez la statue (bronze).

Allez à droite puis à gauche, là où vous avez abattu les 2 gardes. Avancez et une Jeep arrive avec une mitrailleuse. Tuez les hommes tout près et montez sur la Jeep pour prendre le contrôle de la mitrailleuse pour éliminer les hommes qui se trouvent à votre droite (lorsque vous êtes sur la mitrailleuse). Sinon vous pouvez les éliminer en leur jetant des grenades. Dès que vous les avez éliminés, avancez jusqu'à la moto Ducati derrière les caisses et montez dessus (en appuyant sur la touche E).

Cinématique : Anaya a des mercenaires à ses trousses. Poursuivez-les à moto.

Vous devez rattraper et éliminer tous les hommes de Rutland sur votre chemin.

Au milieu du parcours, vous faites face à un pont en flammes. Vous devez slalomer et sautez sur un pont en feu pour éviter les flammes et le vide. (Restez au milieu puis déplacez-vous légèrement sur votre droite et vous arrivez sans encombre de l'autre côté du pont).

Vous retrouvez le même parcours et éliminez d'autres hommes de Rutland.

Vous arrivez sur une route et des camions sont devant vous. Le camion de droite lâche des caisses. Évitez-les en vous mettant à gauche. Accélérez et dépassez-le. Mettez-vous derrière le camion à droite pour éviter d'autres caisses puis allez derrière le camion de gauche pour éliminer les 2 tireurs. Dès que vous les avez tués, une rampe s'abaisse et vous pouvez alors grimper à l'arrière en accélérant.

Cinématique : Lara grimpe sur la cabine et voit la voiture d'Anaya devant. Elle saute dans la voiture alors que le camion fait un accident et crée un carambolage.
Vous êtes sur l'ancien site archéologique de Paraiso où Lara et Anaya ont vécu un drame il y a quelques années auparavant. Lara confie à Anaya qu'Amanda est encore vivante. Lara se souvient du jour où Amanda a disparu...

Flash back

Cinématique : Lara va explorer les souterrains avec Amanda et la corde casse.
Vous n'avez pas de trousse de soin. Descendez de l'estrade par les escaliers. Accroupissez-vous (en appuyant sur la touche F) pour franchir le passage devant vous.
Si vous ne voyez pas très bien où vous allez, lancez une torche en appuyant sur la touche K.
Descendez la pente et continuez votre chemin. Allez à gauche. Sautez pour attraper la barre. Allez de l'autre côté. Continuez à droite. Allez à gauche vers Amanda. Dès que vous approchez, il y a un éboulement et vous voyez Amanda être pris dans cet éboulement. Retournez-vous et allez tout droit entre les 2 colonnes. Passez entre les caisses entassées et accroupissez-vous pour passer sous la grille. Avancez jusqu'à Sara. Marchez sur la dalle à votre droite : un piège se déclenche dévoilant des lances. Déplacez la caisse du côté droit de la dalle (vous pouvez la mettre juste en dessous de la lance). Grimpez sur la caisse et sautez pour agripper la lance. Faites un tour et sautez sur la plate-forme en face. A droite, vous trouvez une statue (bronze).

Mettez-vous à l'extrémité de la plate-forme. Sautez et agrippez le bord de la statue. Déplacez-vous sur la gauche et sautez vers la gauche en bas. Avancez vers le trou dans le mur. Vous voyez en bas un des hommes de l'équipe mort (Oscar). Descendez. Vous entendez un autre homme de l'équipe un peu plus loin (Kent). Allez à droite et vous voyez Kent derrière des grilles. Avancez vers lui. Enlevez la boule de la dalle : les lances disparaissent. Revenez vers le corps en allant du côté gauche de la dalle. Montez sur la plate-forme à droite. Sautez sur la corde bleue. Balancez-vous et sautez sur la plate-forme. Passez la grille. Sautez en bas.

Cinématique : Kent s'enfuit et se fait manger par un monstre. Lara s'enfuit face à celui-ci.
Dès que vous voyez en bas à droite de l'écran Lara pistolets en main, faites une roulade en appuyant sur la flèche directionnelle et la touche F. Grimpez sur la plate-forme en sautant. Courez et sautez sur la corde qui cède ou vous pouvez directement tomber dans le trou. La bête vous laisse tranquille pour l'instant.

Allez vers la boule à gauche. Montez les petites marches puis agrippez-vous sur le rebord de la plate-forme. Montez dessus. Poussez la boule en bas vers la dalle. Descendez pour mettre la boule sur la dalle si besoin est. Allez vers la gauche. Sautez sur la plate-forme suivante en passant une grille baissée sur votre gauche. Lara voit Amada et une autre personne de l'équipe fuir devant la créature. Sautez et attrapez la lance. Faites un tour et sautez sur la corde, puis sur la plate-forme. Allez sur votre droite et prenez la statue (bronze). Retournez-vous et allez vers la grille ouverte. Enjambez les cailloux sur votre chemin en sautant puis allez à droite. Sautez pour vous agrippez à la barre en haut pour franchir une fausse avec des pieux. Sortez de la grotte.

Cinématique : Vous retrouvez Amanda dans la salle où vous avez trouvé Sara morte. Lorsque Amanda enlève la pierre du mur, la créature arrive sur elles puis se volatilise comme par enchantement. Elles courent vers la sortie. Il y a un éboulement et le pied d'Amanda est pris sous un rocher. La grille de l'entrée se baisse et l'eau monte. Lara essaie tant bien que mal de maintenir la porte ouverte. Un 2e éboulement prend au piège définitivement Amanda et Lara impuissante part vers la surface.

Présent

Cinématique : Lara souhaite explorer les souterrains pour trouver un indice pour comprendre la disparition de sa mère.

Vous commencez devant un trou qui a été condamné. Allez vers le treuil jaune et regardez derrière les caisses. Prenez une statue (bronze). Allez tout droit vers la citerne éventrée et montez. Allez dans le cabanon sans toit par une ouverture et prenez la statue (bronze) qui s'y trouve. Sortez et allez vers l'eau.

Plongez et nagez jusqu'au fond du puits. Allez vers l'ouverture tout droit et refaites surface de l'autre côté pour reprendre votre souffle. Replongez et nagez au fond de cet autre puits. Passez entre les barreaux de la grille endommagée à votre droite et refaites surface. Replongez et allez jusqu'au fond. Allez tout droit par une grande ouverture puis refaites surface un peu plus loin. Replongez et en bas, allez tout droit. Refaites surface dans une grande pièce où 4 pierres brillent. Actionnez rapidement les 4 pierres en les tirant (en appuyant sur la touche E) (vous pouvez aussi utiliser votre grappin dessus). Vous pouvez actionner les pierres en une seule plongée en allant plus vite en appuyant sur la touche E.

Cinématique : Vous refaites surface automatiquement et l'eau s'évacue.

Lara voit sous un rocher la basket d'Amanda. Elle remarque qu'on l'a délassé et qu'elle a pu donc survivre à la tragédie.

Regardez à votre droite près d'une grille, vous trouvez une statue (argent). Allez vers la porte qui a un trou. Passez à travers le trou en sautant et avancez.

Cinématique : Lara lit les hiéroglyphes : ils parlent de la dernière reine de Tiwanaku, élevée par un guerrier. Un shaman du nom de Tunupa découvrit son ascendance et la fit reine. Elle avait une arme puissante : le bâton de Viracocha qu'elle a emprunté dans le lac Titikaka. Son histoire semble similaire à la légende du roi Arthur du fait que celui-ci ne savait pas qu'il était de haut lignage et par l'entremise d'un mage, il devint roi avec son épée légendaire.

Allez à droite ou à gauche et passez par l'ouverture. Montez les quelques marches. Agrippez-vous au rebord à gauche. Sautez et agrippez le rebord supérieur. Sautez en arrière pour attraper le rebord de la plate-forme. Montez dessus. Regardez vers le fond. Sautez, lancez votre grappin sur la statue métallique péruvienne et allez sur la plate-forme un peu plus loin. Devant vous, venez près du mur et sautez pour agripper le rebord. Sautez à nouveau pour prendre le rebord de la plate-forme. Montez dessus. Mettez-vous devant le trou où vous ne pouviez pas vous accrocher pour monter. Sautez, lancez votre grappin sur la statue métallique péruvienne et allez vers les escaliers. Avancez.

Cinématique : Les dalles s'effondrent.

Appuyez sur les flèches directionnelles indiquées sur l'écran pour que Lara échappe à une chute mortelle : haut, haut, droite.

Avancez. Vous pouvez utiliser vos jumelles et analyser la salle. Utilisez votre grappin sur la statue sur votre gauche et tirez-la pour la faire tomber ainsi que la boule qui se trouve en haut. Allez vers la boule et faites-la rouler jusqu'à la dalle du milieu.

Cinématique : La statue au milieu de la pièce se lève révélant des inscriptions.

Mettez la boule qui se trouve à votre gauche sur la dalle de droite.

Cinématique : La statue de droite s'ouvre et lance un rayon vers la statue au milieu de la pièce qui reflète le rayon sur l'un des yeux de la statue en face.

Grimpez à l'échelle de la statue de droite. Sautez à gauche ou à droite pour attraper le rebord. Mettez-vous au milieu et sautez pour agripper le rebord supérieur. Sautez à nouveau et attrapez le rebord supérieur. Sautez à droite ou à gauche pour attraper l'échelle. Montez sur la plate-forme. Sautez pour prendre le rebord à gauche ou à droite et montez. Descendez les petites marches et poussez la boule qui va aller en bas. Descendez de la statue comme vous êtes monté.

Cinématique : La statue au centre s'ouvre.

Montez l'échelle de la statue au centre qui vient de s'ouvrir.

Cinématique : Lara avance vers le tombeau de la reine et devant, il y a une épée de cérémonie dont la pointe s'est brisée. Elle a déjà vu ça à l'Université de Waseda au Japon mais cette épée a été volée par Shogo Takamoto, un chef yakusa. Anaya vous appelle de son portable et vous averti que les hommes de Rutland descendent vous chercher.

D'ailleurs, il y en a 2 qui vous attendent pas très loin.

Montez sur votre droite en regardant vers la salle. Sautez et montez en haut. Sautez vers l'échelle. Montez jusqu'en haut de la plate-forme. Allez à gauche. Sautez vers la plate-forme un peu plus loin. Sautez et agrippez-vous sur le rebord en haut. Déplacez-vous sur la gauche. Sautez par 2 fois sur la gauche pour éviter les trous. Laissez-vous tomber 4 fois de suite pour arriver sur la plate-forme en bas. Vous voyez plus loin des gardes. Sautez et accrochez-vous à la corde.

Montez un peu plus haut sur la corde (en appuyant sur E et sur la flèche de direction haut) au niveau du rebord. Tournez-vous vers le rebord non ébréché de l'autre côté. Balancez-vous et sautez en agrippant le rebord. Déplacez-vous vers la gauche. Sautez vers la gauche à cause de la brèche. Continuez à gauche jusqu'à une ouverture. Montez et prenez les escaliers. Allez à droite. Montez jusqu'en haut où se trouve une boule. Poussez-la et lâchez-la lorsqu'elle sera sur la pente. Elle démolit le mur en face et elle descend dans la salle. Allez tout droit. Laissez-vous tomber sur la plate-forme en bas. Sautez vers la statue de droite et agrippez-vous. Descendez l'échelle. Sautez vers la gauche sur le rebord. Laissez-vous tomber jusqu'en bas de la salle. Déplacez la boule vers la dalle du milieu. La statue s'élève encore et laisse apparaître une statue (or). Prenez-la.

Montez l'échelle de la statue du milieu. Sautez et agrippez-vous au rebord. Sautez et montez sur la plate-forme en haut. Sautez et accrochez-vous à l'échelle en face. Montez jusqu'en haut. Allez à gauche. Sautez pour aller sur la plate-forme un peu plus loin. Agrippez-vous au rebord un peu plus haut et allez vers la gauche en sautant 2 fois pour éviter le vide. Laissez-vous tomber 4 fois à des rebords jusqu'en bas sur la plate-forme. Retournez-vous. Sautez sur la corde.

Balancez-vous et allez sur la plate-forme intacte un peu à droite. Sautez jusqu'à la plate-forme suivante. Tuez les gardes. Descendez de la plate-forme en glissant sur la pente en allant tout droit. Avancez. Tuez le garde en bas. Glissez sur la pente et allez à droite. Glissez sur une pente et avancez.

Allez à droite ou à gauche. Derrière la porte trouée, vous voyez d'autres gardes. Tuez-les et allez dans la salle. Avancez tout droit et sautez sur la corde. Montez jusqu'en haut en appuyant sur la touche E et sur la touche de direction haut. Arrivez devant l'ouverture, balancez-vous et sautez. Avancez. Allez à droite pour monter en haut. Montez à l'échelle. Passez la grille cassée. Allez à gauche. Agrippez-vous sur le rebord plus haut. Montez un peu plus haut. Tuez le garde. Avancez. Montez plus haut. Sautez pour passer le rebord du puits et grimpez à la corde. Dès que vous êtes parvenu en haut, sautez sur la terre ferme. Éliminez tous les gardes qui se trouvent sur le site.

Cinématique : Lara demande à Zip de dire à Anaya de se cacher sous la Jeep.

Tuez le dernier garde en haut près de la Jeep.

Cinématique : Lara montre la chaussure d'Amanda à Anaya qui est surprise qu'Amanda s'est cachée pendant si longtemps si elle a survécu. Lara pense qu'elle a voulu leur cacher ce qu'elle avait trouvé dans les souterrains. Zip dit à Lara qu'elle a rendez-vous avec Shogo Takamoto en terrain neutre lors d'une réception organisée par Turo Nishimura.

Bonus débloqués

- 14 cinématiques au Pérou.
 - 3 biographies : James W. Rutland, Toru Nishimura, Shogo Takamoto
 - conception mission : 10 croquis du Pérou.
 - modèles d'objets : au Pérou, vous avez : Anaya, rocher, poulet, Jeep Commander, Ducati Monster, scientifique, fusil à pompe, mannequin, statue-bronze, statue-argent, statue-or, camion de fret, élévateur, Jeep Wrangler, Lara jeune.
 - tenues : Legend-bleue et Classique.
 - vous pouvez explorer le manoir des Croft et découvrir les 27 secrets et les 4 objets qui s'y cachent.
 - un contre-la-montre de la mission au Pérou : vous aurez 21 minutes 30 pour le faire.
- Si vous réussissez, vous débloquent :
- la tenue : rose-sans veste et dans Spécial, codes de triche : munitions infinies pour mitraillette (en appuyant en même temps sur la touche ret. arrière et la touche 6).



Mission 4 : Japon – rendez-vous avec Takamoto

Objectifs :

- Principal : Prendre le fragment d'épée de Takamoto.
- Secondaire 1 : Parler au barman pour trouver Nishimura.
- Secondaire 2 : Rencontrer Nishimura dans son bureau.
- Secondaire 3 : Retrouver Takamoto à la soirée.
- Secondaire 4 : Monter sur le toit de l'immeuble de Nishimura.
- Secondaire 5 : Trouver un moyen d'accéder à l'immeuble de Takamoto
- Secondaire 6 : Rattraper Takamoto
- Secondaire 7 : Monter au dernier étage de l'immeuble de Takamoto.

Reliques : Bouddha

- Or : 1
- Argent : 4
- Bronze : 6

Ennemis : 30 yakusas, 2 chiens, Shogo Takamoto.

Cinématique : En tenue de soirée, Lara se rend à la réception donnée par Turo Nishimura pour rencontrer Shogo Takamoto. Zip dit à Lara que Nishimura reste dans son bureau pour éviter la foule et qu'elle peut le contacter par l'entremise du barman.

Vous n'avez pas de trousse de soin. Avancez et allez à gauche. Descendez les escaliers et avancez

jusqu'au bar. Parlez au barman (en appuyant sur la touche E). Retournez-vous et allez vers le couloir en face. Tournez à droite. Ouvrez la porte en appuyant sur la touche E.
Cinématique : Vous rencontrez Turo Nishimura qui vous met en garde contre Takamoto et lui dit de profiter de la soirée.

Retournez à la réception.

Cinématique : Des coups de feu retentissent et les invités partent ; des yakusas font fuir les invités. Lara a une discussion avec Takamoto. Elle veut reprendre le fragment d'épée qu'il a volé à l'Université Waseda. Elle essaie de le convaincre mais les armes de son ennemi sont plus convaincantes.

Éliminez les yakusas.

Cinématique : Nishimura arrive et la met en garde une fois de plus. Les yakusas ont pris d'assaut le bâtiment mais elle peut encore s'échapper par le toit. Nishimura lui dit qu'elle peut l'atteindre avec l'ascenseur. Il lui donne le passe pour l'ascenseur.

Partez à gauche dans le couloir. Tournez à gauche. Allez vers le boîtier de commande de l'ascenseur. Utilisez le passe en appuyant sur la touche E.

Cinématique : Lara monte jusqu'en haut de l'immeuble.

Allez à gauche. La porte vitrée s'ouvre à votre approche. A votre droite, vous avez un bidon derrière un grillage. Tirez dessus ce qui explose le grillage. Avancez jusqu'au tuyau qui est maintenant accessible. Montez jusqu'en haut du tuyau. Sautez sur votre droite pour aller sur une plate-forme. Agrippez-vous au rebord un peu plus haut et montez. Allez à gauche vers la verrière. Allez de l'autre côté et tournez à droite. Montez sur le toit en haut où il y a une caisse. Tirez-lui dessus. A l'intérieur se trouve un Bouddha (bronze) que vous prenez. Descendez du toit et allez vers la verrière. Mettez-vous sur la gauche. Lancez le grappin sur le toit amovible de la verrière et tirez-le. Laissez-vous tomber dedans. Descendez les escaliers jusqu'en bas. Allez sous l'escalier. Tirez sur la caisse qui s'y trouve et prenez le Bouddha (bronze). Retournez-vous et allez au fond près du tas de carton. Déplacez celui du milieu pour accéder à la caisse. Tirez sur la caisse et prenez le Bouddha (argent).

Allez vers la moto et appuyez sur la touche E pour la chevaucher. Sortez de la pièce et allez à droite. Allez de nouveau à droite. A droite, vous avez une sorte de pont bleu et juste devant un tremplin. Mettez-vous en face, prenez votre élan et foncez. Vous devez actionner les touches des flèches de direction pour ne pas qu'elle tombe : gauche (elle lance le grappin sur une barre), droite (sauter de l'autre côté du pont), bas (sauter sur la gauche pour éviter une explosion). Descendez en bas. Avancez. Sautez le vide et allez vers la caisse derrière le bidon. Tirez sur la caisse et prenez le Bouddha (bronze).

Retournez-vous et revenez en haut. Retournez-vous et sautez sur la barre. Balancez-vous et sautez sur la plate-forme en face. Sautez pour aller sur la plate-forme suivante. Utilisez la visée précise pour tirer sur l'anneau qui retient la vitre qui bloque le passage. Sautez sur la corde. Balancez-vous et sautez sur la plate-forme suivante. Allez au bout de la plate-forme. Sautez et attrapez la corde. Vous glissez via la corde d'un bâtiment à un autre (tyrolienne). Vous atterrissez sur une plate-forme. Allez à gauche. Lancez votre grappin sur la plate-forme mobile et tirez-la pour qu'elle se balance. Sautez dessus lorsqu'elle vient vers vous. Allez au bout de la plate-forme. Sautez et lancez votre grappin qui s'accroche à un spot. Tournez-vous vers la droite et balancez-vous pour atteindre la plate-forme suivante. Lancez votre grappin sur la plate-forme mobile. Tirez-la. Dès qu'elle revient vers vous, sautez. Allez au bout. Lancez votre grappin sur la plate-forme suivante. Tirez-la et sautez dessus dès qu'il arrive sur vous. Mettez-vous au bout de la plate-forme. Sautez et lancez votre grappin. Tournez-vous sur votre droite. Balancez-vous et sautez sur la terrasse. Avancez.

Cinématique : Des yakusas arrivent.

Éliminez les yakusas et les chiens. Vous pouvez utiliser les lampes de jardin qui explosent dès qu'on tire dessus. Allez au fond à droite. Ouvrez la porte. Vous êtes dans les escaliers. Descendez. Tirez sur la caisse entourée de carton et prenez le Bouddha (bronze). Montez tout en haut. Allez à droite sur les gros tuyaux. Sautez et accrochez-vous sur le rebord gauche. Avancez sur la droite. Sautez en arrière et atterrissez sur des gros tuyaux. Avancez sur votre gauche. Tirez sur la caisse et prenez le Bouddha (argent). Revenez de la même façon que vous êtes venu. Descendez 2 séries de marches et allez à droite. Remontez et montez l'escalier suivant. Allez à droite. Ouvrez la porte bleue. Vous êtes dans une pièce pleine de bureaux où il y a des hommes armés. Tuez ces hommes. Analysez la pièce avec vos jumelles et vous voyez que l'écran en face peut être déplacé. Visez et tirez sur les 2 anneaux en haut à droite et à gauche puis lancez votre grappin et tirez. L'écran tombe et révèle une pièce à côté où il y a 2 hommes armés. Éliminez les hommes de Takamoto.

Retournez-vous et montez les escaliers et regardez dans les armoires. Dans l'armoire de gauche, trouvez un Bouddha (argent). Descendez. Allez tout droit puis à gauche avant les escaliers. Allez au

fond de la pièce. Vous voyez une caisse dans un bureau vitré. Passez à droite. Tirez sur la caisse et récupérez le Bouddha (bronze). Sortez du bureau. Allez vers l'écran qui est tombé. Sautez et agrippez-vous au rebord de l'écran. Montez.

Prenez la porte devant vous. Vous devez grimper tout en haut. Allez à droite vers la barre verticale blanche et commencez l'ascension. Sautez à droite et agrippez-vous au rebord. Avancez à droite puis sautez pour monter sur la plate-forme. Allez à gauche. Utilisez vos jumelles pour analyser les lieux. Vous pouvez faire bouger la plate-forme en face. Lancez votre grappin dessus et tirez, ce qui fait pivoter la plate-forme jusqu'à vous. Sautez et montez dessus. Avancez. Sautez sur la plate-forme suivante. Montez à l'échelle. Retournez-vous. Lancez votre grappin et tirez. Le panneau bascule. Sautez et accrochez-vous à la barre. Balancez-vous et sautez sur la plate-forme. Montez sur la plate-forme au dessus via la barre verticale et en sautant en arrière. Devant vous, vous voyez une barre verticale. Sautez et accrochez-vous à celle-ci. Montez jusqu'en haut. Sautez sur la barre derrière vous. La plate-forme se met en place. Retournez-vous et sautez sur la barre verticale. Montez. Faites un saut sur la plate-forme. Faites attention si vous avancez et si vous restez un moment, vous basculerez dans le vide. Allez rapidement sur la petite plate-forme en face. Sautez et accrochez-vous à la barre verticale. Montez rapidement car la barre ne tiendra pas longtemps (en appuyant en même temps sur la touche E avec rythme). Sauter et accrochez-vous à la barre derrière vous. Vous devez en passer 4 et vous ne devez pas faire plus d'un tour sinon c'est la chute. Ouvrez la porte vitrée à droite. Éliminez les gardes. Pour cela vous pouvez viser le lustre juste au dessus d'eux ou les sculptures.

Allez vers l'entrée et tournez à gauche et à nouveau à gauche. Plus loin, vous voyez une caisse. Tirez dessus et prenez le Bouddha (bronze). Revenez dans la pièce du lustre et des sculptures. Allez à gauche dans le local technique à gauche. Ouvrez la 2e armoire en partant de la gauche et prenez le Bouddha (argent). Sortez de la pièce et allez au fond à gauche.

Passez la porte. Allez à droite puis à gauche dans le local technique. Vous pouvez voir les caméras de surveillance et au fond, vous pouvez allumer les sprinklers pour voir les rayons. Sortez du local. Prenez la boule à votre gauche. Faites-la rouler devant vous jusqu'à la tourelle pour éviter les balles qu'elle vous envoie. Dès que vous êtes au bout du couloir, lâchez la boule et allez à gauche. Tournez à gauche, puis à droite et à nouveau à droite. Allez au milieu du couloir et allez à gauche. La porte s'ouvre automatiquement. Entrez.

Cinématique : Vous avez retrouvé Takamoto et vous lui redemandez à voir le fragment d'épée. Takamoto lui envoie ses hommes.

Éliminez ces hommes. Lancez votre grappin sur le dragon (en dessous de la tête de dragon) puis tirez jusqu'à ce que le dragon puisse briser la vitre devant lui. Éliminez d'autres hommes armés. Grimpez sur le meuble à gauche et montez en haut là où se trouvaient les 2 yakusas. Allez à droite. Prenez le meuble rouge et noir. Traînez-le près de l'ascenseur et poussez-le dans la pièce. Le meuble se brise et laisse un Bouddha (or). Descendez et prenez-le. Remontez. Appelez l'ascenseur et montez.

Cinématique : Vous voyez Takamoto torse nu recouvert de tatouage et a entre ses mains une lance d'où est fixé le fragment d'épée que veut Lara. Après votre discussion, il vous lance un éclair vert que Lara évite.

Vous êtes dans une arène et des tourelles vous tirent dessus. Derrière les statues vous avez des barres verticales. Accrochez-vous à l'une de celles-ci et montez pour éviter les tirs des tourelles et pour vous rapprocher de Shogo Takamoto. Sautez sur la plate-forme en haut pour le rejoindre. Évitez ses rayons verts en vous protégeant derrière le haut des statues et tirez-lui dessus avec vos armes. Allez vers lui en tournant autour de l'arène dans le même sens que lui (dans le sens contraire des aiguilles d'une montre).

Cinématique : Dès que vous l'avez eu, Lara prend l'arme dont Takamoto s'est servi et la brise.

L'hélicoptère de Nishimura vient la chercher. Zip lui dit qu'ils ont retrouvé Rutland dans la jungle du Ghana.

Bonus débloqués

- 7 cinématiques au Japon.

- conception mission : 16 croquis du Japon.

- modèles d'objets : au Japon, vous avez : coffre, dragon, Ducati Superbike, Lara-soirée, boule de jade, barman, Nishimura, hélicoptère, Takamoto, invitée A, invitée B, invitée C, invité A, invité B, Bouddha-bronze, Bouddha-argent, Bouddha-or.

- tenues : robe de soirée fendue, robe de soirée rouge, tenue furtive.

- améliorations pistolet : Précision accrue.

- un contre-la-montre de la mission au Japon :

vous aurez 12 minutes 15 pour le faire.

Si vous réussissez, vous débloquent :

la tenue : Gothique-dentelle et dans Spécial, codes de triche : munitions infinies pour fusil d'assaut (en appuyant en même temps sur la touche ret. arrière et la touche 3).



Mission 5 : Ghana – à la poursuite de Rutland

Objectifs :

Principal : Récupérer le fragment d'épée de Rutland.

Secondaire 1 : Attraper James Rutland.

Secondaire 2 : Débloquer la roue à eau.

Secondaire 3 : Rattraper Anaya.

Secondaire 4 : Alimenter la 2e roue à eau.

Reliques : masque

Or : 1

Argent : 4

Bronze : 5

Ennemis : 18 gardes, 1 mercenaire, 2 jaguars, James Rutland.

Cinématique : Winston se rappelle que Lord Croft, le père de Lara, a fouillé le même site que Lara va explorer.

Suivez le chemin jusqu'à une cascade.

Cinématique : Observez le magnifique paysage mais Lara voit aussi des intrus, des hommes de Rutland.

Avancez et plongez de là où vous êtes jusqu'en bas en faisant le saut de l'ange (en appuyant sur la barre espace et rapidement sur la touche F puis sur la touche directionnelle haut pour s'enfoncer dans l'eau) ou vous pouvez juste sauter dans l'eau. Vous atterrissez juste devant une petite île. De là où vous êtes, vous pouvez apercevoir 3 reliques.

Allez sur votre droite, vous voyez au fond un masque (bronze). Plongez et nagez jusqu'à lui. Prenez-le. Revenez près de l'île. Passez devant l'île (sur votre droite) et avancez. Un peu plus loin, vous voyez un masque (bronze) au fond de l'eau. Plongez, nagez jusqu'au masque et prenez-le. Faites attention, il y a du courant à cause de la chute d'eau juste au dessus (appuyez sur la touche E pour vous propulser vers la relique). Si vous n'y arrivez pas, revenez le chercher lorsque vous aurez découvert le temple ; à ce moment là, il n'y aura plus la chute d'eau.

Revenez devant l'île et montez dessus. Avancez. Allez à droite et grimpez en haut. Tournez-vous sur votre gauche et sautez sur la corde. Vous descendez. Ça lève un loquet de pierre qui retient le pont. Descendez le long de la corde et laissez-vous tomber à terre. Lancez votre grappin sur le losange et tirez.

Cinématique : Le pont s'abaisse et la cascade révèle le temple. Rutland est là. Après votre discussion, il vous laisse à votre propre sort.

Retournez-vous et retournez dans l'eau. retournez-vous. Plongez et allez vers le masque (argent) sous l'île qui était inaccessible à cause des courants trop forts.

Remontez et allez sur l'île. traversez le pont. Descendez les escaliers. Allez à droite. Vous arrivez devant un bassin. Inutile de nager, le courant est top fort. Lancez votre grappin sur le radeau un peu plus loin et tirez-le jusqu'à vous. Montez dessus. Allez au bout et sautez sur la corde. Balancez-vous et sautez vers la 2e corde. Balancez-vous et sautez de l'autre côté du bassin. Allez à gauche. Montez les escaliers. En haut des escaliers, vous voyez un garde. Abattez-le. Avancez et allez à gauche. Sautez par dessus la barre. C'était un piège et quelque chose doit bloquer le mécanisme. Allez à droite. En allant sur la dalle, la porte du fond s'ouvre. dès que la porte est ouverte au maximum, allez au fond du couloir pour vous y engouffrez. Pour cela, sautez par dessus la barre, avancez, faites une roulade pour passer sous la barre puis faites une roulade pour passer la porte qui se baisse. Dans la pièce, vous

avez des gardes. Tuez-les. Utilisez la mitrailleuse en haut pour éliminer les gardes qui arrivent après.

Descendez de la plate-forme. A partir de là d'où vous venez, allez à droite près de la roue à eau. Elle semble bloquer par une colonne. Traversez le pont. Montez sur la plate-forme à droite. Prenez le masque (bronze). Allez à gauche sur le bord et sautez pour vous agripper à la corde. Tournez-vous un peu vers la droite pour être en face de la colonne. Balancez-vous pour pousser la colonne devant vous. Cinématique : La colonne s'effondre sur l'autre colonne qui se brise. Le mécanisme peut à nouveau marcher et les pièges fonctionnent à nouveau.

Balancez-vous encore sur la corde. Sautez pour vous accrocher à une des barres fixées à la roue à eau. Dès que vous approchez de la corde devant, faites un tour sur la barre et sautez vers la corde. Balancez-vous et sautez sur la plate-forme. Allez vers la droite. Repérez la plate-forme mobile. Sautez dessus et allez au bout. Sur la plate-forme de gauche devant vous se trouve un élément métallique. Lancez votre grappin et tirez pour que la plate-forme avance vers cette plate-forme. La porte à gauche est ouverte mais le piège bloque le passage.

Sautez sur la corde légèrement à droite. Tournez-vous à droite. Balancez-vous et sautez sur la barre de la roue. Faites un tour et sautez sur la barre un peu plus loin. Faites un tour et sautez pour agripper une échelle de pierre en face. Montez jusqu'en haut. Contournez l'ouverture par la gauche. Allez vers l'échelle et montez-la. Sautez à gauche pour attraper un rebord et déplacez-vous sur la gauche. Sautez pour monter sur le rebord supérieur et continuez sur votre gauche. Puis sautez sur les barreaux de l'échelle au dessus et montez. Avancez tout droit. Faites attention, dans le bassin vide, il y a un jaguar à gauche ! Abattez-le.

Descendez dans le bassin. Allez à droite. Grimpez en haut à droite et continuez à droite par les escaliers. Allez tout droit et descendez des escaliers. Allez à droite et prenez le masque (bronze). Retournez-vous. Allez sur la plate-forme un peu plus haut. Allez à gauche. Tournez-vous à gauche et sautez pour monter sur la plate-forme au-dessus. Sautez sur la pierre suspendue. Faites attention, il y a un effet balance : sous votre poids, vous descendez alors que l'autre pierre suspendue en face de vous monte. Il faut sauter sur la pierre suivante et sautez en vous accrochant à l'échelle de pierre. Montez et avancez.

Cinématique : Vous voyez tout le mécanisme pour inonder le bassin vide.

Allez à l'extrémité de la plate-forme à côté des statues. Sautez vers une prise dans le rocher. Décalez-vous à droite. Laissez-vous tomber sur une prise dans le rocher en dessous puis jusqu'en bas. Tournez-vous vers la gauche et allez sur le radeau. Lancez votre grappin sur le métal de la colonne en face et tirez pour faire avancer le radeau. Vous allez directement à gauche et laissez-vous dériver. En faisant face de là d'où vous venez, plongez à droite dans l'eau et montez au sec à droite. Grimpez sur la plate-forme en haut. Sous les pierres éboulées, prenez le masque (argent). Revenez sur le radeau. Lancez le grappin sur la partie métallique de la colonne cassée en face et tirez. Montez sur la rive. Montez à l'échelle de pierre à gauche. En haut, sautez en arrière pour arriver sur la pierre suspendue qui descend sous votre poids. Sautez sur la pierre suspendue suivante dès qu'il est pris un peu de hauteur. Puis sautez sur la plate-forme en face avant qu'il ne redescende. Avancez et vous trouvez derrière un pilier un masque (bronze). Sautez et lancez votre grappin. Balancez-vous et sautez sur la plate-forme en face. Puis sautez et accrochez-vous à une prise dans le rocher. Décalez-vous sur la droite. Laissez-vous tomber sur une prise dans le rocher en dessous. Décalez-vous à droite. Sautez pour monter sur la prise dans le rocher au dessus. Faites un saut sur le côté droit pour vous accrocher à la prise dans le rocher. Descendez d'un cran. Allez à droite. Sautez pour agripper une prise un peu plus loin. Sautez pour agripper la prise au dessus. Sautez vers la droite pour atterrir sur une plate-forme. Vous avez sur votre gauche une dalle gravée. Marchez sur la dalle. Cinématique : Un mécanisme se déclenche en faisant tomber le gros rocher libérant le passage.

Retournez-vous et sautez sur la plate-forme en face (attendez qu'elle ne tourne plus et qu'elle soit immobile pour y aller). Sautez sur la plate-forme suivante et allez jusqu'à une autre dalle gravée avec à côté un bloc de pierre sculpté. Placez le bloc sur la dalle, ce qui libère le bras gauche de la statue. Allez de l'autre côté et placez-vous sur la dalle, ce qui libère le bras droit de la statue. Il faut aller en face de la statue, lancez votre grappin sur le soleil sur la poitrine et tirez pour que les 2 bras se libèrent totalement des menottes et l'eau peut alors remplir le bassin vide. Faites attention de ne pas tomber lorsque la plate-forme tourne. Sautez ou plongez dans l'eau. Retournez-vous et grimpez sur la plate-forme. Descendez l'échelle. Laissez-vous tomber sur le rebord en bas. Déplacez-vous sur votre droite. Descendez sur une prise dans le rocher et sautez sur votre droite sur l'échelle de pierre. Descendez. Contournez le vide par la gauche et descendez l'échelle de pierre.

Cinématique : La roue à eau marche et le piège fonctionne.

Continuez à descendre et faites un saut en arrière pour attraper l'une des barres fixées à la roue à eau. Tournez et sautez sur la corde lorsqu'elle sera assez proche pour s'y accrocher. Sautez sur la plate-forme en face. Dès que les barres s'écartent, avancez. Faites ça encore 2 autres fois et avancez

jusqu'au prochain piège.

Il y a des lames tournantes et qui vont et viennent horizontalement. Prenez la pierre à gauche et mettez-vous au milieu et passez en poussant la pierre devant vous. Allez à gauche et montez les escaliers. Allez à gauche.

Le 3e piège est comme le précédent à la différence qu'il est sur 2 niveaux. Lorsque les lames sont à l'autre extrémité, allez-y. Faites une roulade lorsque les lames sont en haut et sautez lorsque les lames sont en bas.

Allez à droite. Montez les escaliers et allez à droite. Descendez les escaliers. Avancez jusqu'aux barres.

Cinématique : Lara sent un danger. En effet, une grosse boule arrive et descend derrière vous.

Sautez à droite, avancez, faites une roulade à gauche puis sautez de l'autre côté du vide.

Cinématique : Lara sort et prend refuge sur le côté tandis que la grosse boule arrive et plonge dans l'eau. Il semble qu'elle a perdu le contact avec Zip et Alister.

Retournez-vous et allez vers l'échelle. Descendez jusqu'en bas. Retournez-vous et prenez le masque (argent). Remontez à l'échelle. revenez là où vous étiez lorsque vous êtes sorti du piège de la grosse boule.

Sautez vers la barre. Faites un tour et sautez en vous accrochant à une prise du pilier. Décalez-vous à gauche. Sautez pour prendre la prise au dessus. Décalez-vous à gauche. Sautez en arrière pour prendre le rebord. Montez d'un cran et sautez en arrière pour prendre la barre. Attention au rocher qui peut vous entraîner dans sa chute. Tournez sur la barre et sautez sur la barre en face puis sur la plate-forme. Allez à droite et tournez-vous à droite. Sautez sur la plate-forme mobile qui descend. Sautez sur la plate-forme devant vous. Avancez. Sautez sur la plate-forme suspendue puis sur la plate-forme en face. Retournez-vous et sautez sur la barre. Faites un tour et sautez sur la corniche en face. Faites attention au rocher du dessus qui peut s'ébouler. Déplacez-vous sur votre gauche. Accrochez-vous sur une prise au dessus et sautez vers la barre sur votre droite (préparez-vous à bien agripper la barre en appuyant sur la touche E). Faites un tour et sautez sur la barre en face un peu plus haut. Retournez-vous. Faites un tour et sautez sur la barre un peu plus haut. Faites un tour et sautez sur une prise devant vous mais faites attention au rocher qui s'éboule. Déplacez-vous vite sur votre gauche. Sautez pour prendre une prise en haut. Déplacez-vous sur la gauche et sautez en arrière pour arriver sur une plate-forme.

Entrez par l'ouverture. Allez à droite puis à gauche.

Cinématique : Lara trouve un bijou qui a appartenu à sa mère. Elle n'a toujours pas de nouvelle de Zip et d'Alister.

Allumez votre lampe. Descendez les escaliers et avancez dans le couloir sombre. Attention un peu plus loin, vous rencontrez 2 fosses remplies de piquants. Utilisez votre grappin pour franchir ces 2 obstacles.

Passez par l'ouverture et allez à gauche. Vous voyez des gardes. Éliminez-les. Passez le pont. Allez à droite et avancez jusqu'à la cascade. Tournez à droite. Sautez sur la barre. Faites un tour et sautez sur la barre suivante. Faites un tour et sautez sur une prise dans le pilier.

Sautez vers la gauche sur une prise dans un pilier. Laissez-vous tomber sur la plate-forme. Sur votre gauche, vous avez une porte en pierre sculpté qui semble fissuré. Lancez une grenade vers la porte et laissez-vous tomber en vous agrippant au rebord de la plate-forme ou restez un peu loin pour ne pas que l'explosion de la grenade vous touche. Derrière la porte, vous avez un masque (argent). Retournez-vous et allez à gauche. Sautez et agrippez-vous sur une prise du pilier. Sautez vers la droite sur une prise dans le rocher.

Montez au dessus. Décalez-vous à gauche. Montez 2 fois au-dessus. Décalez-vous à droite et montez encore au dessus. Sautez en arrière pour prendre la barre. Faites un tour et sautez sur la barre suivante. Faites un tour et sautez sur la plate-forme un peu plus bas. Attention aux gardes et à un mercenaire. Éliminez-les. Traversez le pont. Descendez les escaliers. Traversez le pont en bois et allez à gauche. Passez sur un pont métallique et entrez par l'ouverture.

Dès votre entrée, tuez le jaguar. Montez les escaliers de gauche jusqu'à la partie cassée. Sautez sur la corde à votre droite et vous évitez ainsi des grosses boules qui descendent des escaliers. Allez sur les escaliers de droite. Avancez. Là aussi, vous avez une grosse boule qui déboule. Allez vous mettre à l'abri dans l'alcôve à votre droite. Puis montez les escaliers et allez à gauche.

Allez sur la dalle, ce qui ouvre la porte en face mais dès que vous vous enlevez, la porte redescend.

La porte juste en bas entre les 2 escaliers s'ouvre et se ferme avec cette même dalle. Attendez que la porte du haut soit complètement ouverte et allez dans les escaliers à votre gauche (si vous êtes dos aux escaliers) puis sautez en. Allez dans la pièce qui est à présent ouverte et prenez au fond le masque (or). Revenez en haut par le même chemin que précédemment (sans les grosses boules).

Allez à nouveau sur la dalle.

Dès que la porte est en haut, courez vers la porte et effectuez une roulade pour la franchir.

Cinématique : Rutland vous accueille. Il vous parle d'une certaine clé Ghalali qui, faisant la taille d'un poing, permet d'assembler l'épée. Il a lui aussi un fragment de l'épée et il vous montre ce qu'il peut faire grâce à ça.

Soyez toujours mobile en faisant le tour de la salle pour éviter ces coups de poing et ces grenades. Au lieu de tirer sur lui, brisez sous les 4 têtes de serpent des plates-formes les 4 plaques de rocher et de verre rouge. Puis tirez lui dessus.

Lorsqu'il a une demi barre de vie, il disparaît pour se régénérer sur les plates-formes à tête de serpent. Pendant ce temps, lancez votre grappin sous la tête de serpent sur chacune des plates-formes et tirez. Elles s'écroulent et il ne pourra plus se régénérer lorsqu'elles disparaîtront toutes. Dès qu'il réapparaît, tirez-lui dessus.

Cinématique : Lara prend les 2 morceaux de l'épée qu'elle a en sa possession. Elle constate que l'épée est faite pour être séparée et réunie. Rutland révèle à Lara qu'Amanda est au manoir pour trouver des informations. La transmission rétablie, Lara a enfin des nouvelles de Zip et de Alister qui lui dit qu'ils ont vu une femme débarquée chez elle. Cette femme veut récupérer un autre morceau de l'épée au Kazakhstan dans une base militaire désaffectée.

Bonus débloqués

- 7 cinématiques au Ghana.
 - conception mission : 9 croquis d'Afrique de l'Ouest.
 - modèles d'objets : au Ghana, vous avez : fusil, mitraillette, lance-grenades, jumelles, grappin, pitbull, radeau, caisse, baril, pendentif, masque-bronze, masque-argent, masque-or.
 - tenues : Legend-rose, Classique-gris.
 - améliorations pistolet.
 - un contre-la-montre de la mission au Ghana : vous aurez 20 minutes pour le faire.
- Si vous réussissez, vous débloquent :
- la tenue : Amanda et dans Spécial, codes de triche : munitions infinies pour fusil à pompe (en appuyant en même temps sur la touche ret. arrière et la touche 5).



Mission 6 : Kazakstan - projet Carbonek

Objectifs :

- Principal : Prendre le fragment d'épée ancienne.
Secondaire 1 : Trouver le poste de commandement de la base kazakh.
Secondaire 2 : Trouver le laboratoire soviétique abandonné et y entrer.
Secondaire 3 : Monter dans le train pour quitter la base militaire soviétique.
Secondaire 4 : Mettre en marche le générateur qui alimente le laboratoire.

Reliques : globe

- Or : 1
Argent : 3
Bronze : 5

Ennemis : 73 ennemis dont des gardes, des mercenaires et une entité inconnue.

Cinématique : Lara est dans l'ancienne base militaire soviétique. D'après Alister, elle a été construite par les russes pour le projet Carbonek dans les années 50.

Le laboratoire étudiait un vieux morceau d'épée. après un mystérieux événement, le KGB a fait le grand nettoyage dans la zone. Lara voit un peu plus loin que les kazakhs se battent avec les hommes de Rutland.

Faites le saut de l'ange ou sautez. Dès que vous arrivez pratiquement en bas, appuyez sur une flèche directionnelle affichée à l'écran (bas) pour déployer votre parachute et descendre sans encombre sur le toit d'un bâtiment juste devant une mitrailleuse. Prenez-la en main et éliminez les hommes de Rutland que vous voyez. Allez à droite et montez sur le toit en haut. Tournez-vous à gauche. Sautez sur la barre du mât porte drapeau. Faites un tour et sautez pour atterrir sur le toit en face. Sur votre droite, vous avez une caisse. Tirez dessus et prenez le globe (bronze). Descendez du toit via la caisse et allez à droite. Entrez dans le bâtiment ouvert et tuez les gardes qui restent. Allez à droite puis à gauche entre les armoires. A gauche, vous avez un globe (bronze) sur une étagère. Prenez-le. Revenez vers l'entrée. Au lieu de sortir à gauche, allez à droite et montez à l'échelle en plein milieu de la pièce. Vous arrivez sur le toit.

En face, vous voyez un garde. Éliminez-le (en le visant sur votre droite). Allez à gauche des cheminées. Sautez sur la vitre ouverte au dessus du vide et sautez sur la tour de guet. Des hommes armés viennent.

Pour descendre de la tour de guet soit vous sautez sur la corde et vous glissez jusqu'en bas à droite près de la grande porte soit vous descendez sur le toit à gauche via une planche. Éliminez les gardes. Descendez du toit au bout à gauche par une caisse. Allez à droite vers l'infirmerie (bâtiment avec une croix dessus). Entrez.

Cinématique : Vous voyez 2 kazakhs prisonniers d'un des hommes de Rutland. Lara lui tire dessus et demande où se trouve le poste de commandement. Il est derrière la grande porte dont le code est K1879.

Retournez-vous et sortez de l'infirmerie. Préparez-vous à recevoir les hommes de Rutland. Allez directement vers la mitrailleuse et mitraillez-les. Retournez-vous et allez à gauche de l'infirmerie. tirez sur les caisses empilées à votre gauche qui cachent un trou dans le grillage. Allez vers la caisse au fond et tirez dessus. Prenez le globe (argent). Sortez et allez à gauche vers la grande porte. Entrez le code que vous a donné un des kazakhs. La porte s'ouvre. Attention aux bidons en feu que vous envoient des hommes de Rutland. Passez rapidement la porte et évitez les obstacles en allant sur le bas côté à gauche. Tirez sur les bidons près des 2 hommes. Entrez dans le bâtiment derrière eux. Avancez.

Cinématique : Lara regarde des images satellites pour voir où se trouve le laboratoire scientifique. Une voie ferrée relie la base militaire au laboratoire. Amanda a du l'utiliser pour y aller.

Retournez-vous. Allez à droite et montez à l'échelle. Avancez sur la vitre ouverte. Sautez pour vous agripper à l'échelle et montez. Tournez à gauche. Sautez sur la corde en l'utilisant comme tyrolienne. En bas, prenez la corde à côté et laissez-vous glisser jusqu'au toit en face. Vous voyez des gardes en bas. Descendez du toit et allez vers les rails tout en éliminant des gardes. Tant que la porte de la gare est fermée, tuez les gardes. Dès que la porte s'ouvre, dirigez-vous vers elle en éliminant d'autres gardes et enfourchez la moto et accélérez. Il faut rattraper le train qui est parti. Ne relâchez pas l'accélérateur pour ne pas perdre de vue le train.

Vous êtes à côté du train. Évitez les arbres et les obstacles (caisses et bonbonnes). Tirez sur les motards qui sont sur votre chemin.

Allez à droite pour contourner le tunnel (vous le verrez lorsque vous verrez une colline en approche). Évitez d'aller trop près du ravin. Vous pouvez emprunter le chemin où il y a des panneaux marrons que vous pouvez défoncer au passage (chemin le plus sûr).

Le tunnel passé, tirez sur les motards et sur les Jeep.

Un nouveau tunnel arrive. Passez par la droite mais faites attention aux obstacles et à un moment donné, le chemin devient plus étroit. Prenez le tremplin au bout, le plus droit possible pour savoir où vous allez atterrir. Vous sautez au dessus du train qui passe. Suivez le chemin qui tourne jusqu'à un autre tremplin. Vous sautez à nouveau au dessus du train.

Continuez jusqu'à arriver parallèle au train. Allez sur le train en biais avec l'accélération au maximum et mettez-vous droit pour remonter les wagons jusqu'à ce que Lara stoppe la moto.

Cinématique : Lara coupe le moteur de la Ducati et monte sur le toit des wagons. Elle avance jusqu'à arriver à la locomotive où un garde lui tire dessus. Le train roule sur une petite citerne ou bonbonne qui explose et tue le garde. Le train rentre en gare en catastrophe.

Appuyez sur les flèches directionnelles indiquées comme sur l'écran pour que Lara puisse agir et se sortir indemne : bas (elle se baisse pour éviter un pilier), droite (elle tire sur une citerne d'eau), gauche (elle lance son grappin pour descendre du train).

Amanda est déjà dans la place et elle a activé le ventilateur.

Avancez. Lancez votre grappin et tirez dessus. La corde arrive vers vous. Relâchez et sautez rapidement sur la corde. Balancez-vous et sautez sur la plate-forme en face. Montez à l'échelle sur votre gauche. Sautez sur votre droite pour vous accrochez au rebord de l'enseigne. Décalez-vous à gauche. Sautez sur votre gauche et attrapez une barre. Faites un tour et sautez sur la barre suivante.

Faites un tour et sautez pour vous rattraper sur le rebord de l'enseigne. Laissez-vous tomber. Allez à gauche et descendez de la plate-forme. Tirez sur la caisse et prenez le globe (bronze). Retournez-vous. Allez à gauche. Montez sur la caisse puis sur la plate-forme. Retournez-vous. Lancez votre grappin et tirez pour amener la corde vers vous. Sautez sur la corde. Balancez-vous et sautez sur la plate-forme devant vous. Tirez sur le ventilateur. Descendez de la plate-forme. Déplacez la caisse jusqu'aux barres. Montez dessus et sautez vers le mur pour vous accrocher à un rebord. (Vous pouvez directement sauter de la plate-forme jusqu'au rebord). Sautez pour aller sur le rebord au dessus et entrez dans le conduit.

Avancez tout droit. Allez à droite puis à gauche. Vous avez une pente et en bas, il faudra éviter les fils électriques. Descendez la pente. Sautez au dessus des fils et un peu plus loin faites une roulade pour passer en dessous des fils. Au bout du couloir, vous trouvez un homme mort congelé et à côté de lui, une trousse de secours et une note (vous apprenez que c'est le KGB qui a bouclé le laboratoire). Retournez-vous et allez à gauche. Sautez sur la barre. Faites un tour et sautez sur la corde en face. Balancez-vous et sautez un peu plus loin. Vous glissez jusqu'en bas et sautez les fils électriques sur votre chemin. Allez à droite. Tirez sur le ventilateur. Faites une roulade pour éviter les fils électriques. Allez à gauche. Lors de votre descente, tirez sur le ventilateur et sautez pour éviter les fils électriques. Avancez dans le couloir. Sautez puis faites une roulade pour ne pas toucher les câbles. Allez à droite. Glissez sur la pente. Lors de votre descente, sautez à cause des câbles puis sur la barre. Laissez-vous tomber. Tirez sur la caisse et prenez le globe (bronze). Retournez-vous et allez au fond. Montez sur la caisse. Retournez-vous. Sautez et lancez votre grappin. Retournez-vous, montez un peu, balancez-vous et sautez de l'autre côté. Vous glissez. Tirez sur le ventilateur devant vous.

Vous arrivez devant une grande salle : la salle des générateurs. Allez à droite. Agrippez-vous au rebord d'un casier. Sautez au dessus. Déplacez-vous à gauche. Montez sur la plate-forme. Montez les escaliers. Lancez votre grappin et tirez pour ouvrir une porte grillagée. Sautez pour entrer. Tirez sur la caisse et prenez le globe (argent). Descendez. Retournez là où vous avez commencé. Montez sur la caisse métallique sur votre droite. Sautez pour agripper un casier sur votre gauche. Sautez sur votre droite sur la plate-forme. Sautez sur la plate-forme suivante. Allez à droite. Au bout, tournez-vous à droite. Sautez sur la corde. Le tuyau d'arrivée du carburant s'abaisse pour fournir de l'énergie. Allez devant le générateur. Lancez votre grappin dessus et tirez. Tout s'éclaire et la porte est maintenant déverrouillée. Retournez-vous pour voir le plan détaillé de l'installation.

Allez à gauche. La porte s'ouvre à votre approche. Il faut éviter le gaz vert qui fait diminuer votre énergie. Montez sur la plate-forme à droite en haut. Sautez sur la barre devant vous. Faites un tour et sautez sur la plate-forme un peu plus haut. Sautez sur la barre. Faites un tour et sautez sur la corde. Balancez-vous et sautez sur la plate-forme en bas. Tournez-vous à droite. Sautez sur la plate-forme suivante. Sautez pour vous accrocher à une plate-forme en haut. Montez dessus. Vous avez une barre juste au dessus à droite mais un courant électrique la parcourt. Dès qu'il arrive à droite et va vers la gauche, sautez sur la barre et suivez-le. Au bout, faites un saut en arrière pour vous accrocher à un rebord de l'autre côté du couloir à gauche. Allez à droite. Laissez-vous tomber. Sautez en arrière pour arriver sur une plate-forme. En haut, vous avez une barre qui est parcourue d'un courant. Dès qu'il arrive, accrochez-vous derrière lui et suivez-le. Laissez-vous tomber de l'autre côté sur une autre plate-forme. Descendez de la plate-forme. La porte s'ouvre devant vous. Entrez.

Cinématique : Lara voit Amanda pour la 1ère fois depuis sa disparition.

Elle regrette amèrement de n'avoir pas tout fait pour la sauver. Amanda en revanche est en colère contre car elle n'a même pas essayé de la retrouver après l'accident. Mais pour Lara, c'était son tombeau. Amanda part et les 2 gardes qui l'accompagnent font exploser le pont.

Sur votre gauche, vous avez un gros canon. Vous pouvez l'essayer : il permet d'attirer les objets métalliques mais aussi de les repousser.

Allez à droite. En bas, vous voyez des gardes. Descendez en glissant et allez à gauche. Éliminez les gardes. Faites attention, il y a un garde qui est protégé par un bouclier. Jetez-lui une grenade. Allez à droite et au fond, derrière un pilier, vous trouvez un globe (bronze). Retournez sur vos pas et allez vers la barre verticale où un courant le parcourt. Dès que le courant monte, accrochez-vous à la barre et montez. Puis sautez sur la plate-forme en haut à droite. Montez sur la plate-forme en haut. Retournez-vous et sautez pour prendre la barre. Faites un tour et sautez vers la barre suivante. Faites un tour et sautez vers la corde. Tournez-vous sur votre gauche. Balancez-vous et sautez sur la barre verticale qui n'est pas électrifiée. Montez jusqu'en haut. Dès que l'électricité de la barre verticale suivante est en haut, sautez et montez. Attendez que le courant de la dernière barre verticale est en haut, sautez puis sautez sur la plate-forme.

Vous voyez un homme mort et à côté de lui se trouvent une trousse de soin et une note (l'énergie en question est du telsa et il y a eu un problème : une énorme décharge et le KGB a du quadrillé le laboratoire).

Allez à droite dans le coin. Tournez-vous vers le grillage et tirez sur le bidon derrière. Celui-ci explose et permet d'accéder au globe (argent) au fond. Revenez vers le corps.

Allez à droite vers la porte qui s'ouvre à votre passage. Allez tout droit. Tournez à droite puis à gauche. Attention au gaz toxique ! Montez sur la plate-forme en haut à gauche. Sautez sur la barre devant vous. Faites un tour et sautez sur la plate-forme en face. Sautez sur la barre. Vous pouvez vous laisser tomber. Vous êtes devant une salle où il y a des gardes. Sautez en bas dans la salle. Éliminez-les. Allez à droite de la pièce où se trouve le noyau qui est sur des rails. Lancez le grappin dessus et tirez. Mais il est impossible de le faire avancer avec tous les obstacles. Montez sur le noyau. Tournez-vous vers l'échelle et sautez dessus. Montez et sautez sur la droite sur la plate-forme.

Cinématique : Lara entend Amanda dans son casque. Lorsqu'elle était au manoir, elle a pris un communicateur. Carbonek est le château que cherchait Lancelot dans la quête du Graal. Amanda l'avertit de partir.

Sautez sur la barre. Faites un tour et sautez sur la plate-forme. Tournez-vous à droite et sautez sur la corde. Balancez-vous et sautez au-dessus de la boule bleue. Faites-en le tour. Sautez en arrière en attrapant la barre. Faites le tour et sautez sur la plate-forme. Sautez sur votre droite sur l'échelle qui descend. Montez jusqu'en haut. Sautez sur la plate-forme à droite. Allez au bout de la plate-forme. Tirez vers le bidon de l'autre côté ce qui dégage le passage. Sautez sur la corde. Balancez-vous et sautez. Vous trouvez un autre corps avec une trousse de soin et une note (l'artefact a transformé le telsa en onde choc).

Allez à droite. Actionnez le levier.

Cinématique : Le débris qui était en travers du chemin du noyau a été enlevé.

Allez sur votre gauche et prenez l'ouverture. Descendez l'échelle puis laissez-vous tomber. Allez vers le noyau. Tirez-le avec votre grappin jusqu'à la porte. Suivez-le. Sautez pour agripper le bord de la plate-forme et montez. Sautez sur une barre. Tournez au moins une fois et sautez sur la plate-forme. Descendez de la plate-forme et continuez à droite. Attention à l'électricité. Utilisez le grappin sur le bout des câbles suspendus et tirez pour qu'ils aient un effet de balance. Dès que vous pouvez, passez et tournez à gauche. Faites de même 2 autres fois sur les 2 câbles suivants pour passer. Allez vers la porte qui s'ouvre. Allez à gauche du panneau devant le noyau. Lancez votre grappin dessus et tirez. Le noyau entre dans la cage. Allez à gauche. Les portes sont électrifiées et ouvrent et se referment en rythme. Passez entre 2 fermetures en faisant une roulade. Avancez.

Cinématique : Lara voit sur la table un bouclier avec les armoiries de Lancelot, sûrement trouvé en même temps que l'artefact. Derrière, il y a une carte.

Allez à gauche. Vous voyez un autre corps avec une trousse de soin et une note (ils ont trouvé en même temps que l'artefact des artefacts mineurs qui n'ont pas été étudiés). Passez la porte qui s'ouvre et se referme en faisant une roulade. Avancez.

Cinématique : Il y a 3 gardes avec bouclier qui arrivent.

Mettez-vous au commandement du canon. Attirez les caisses en haut (en appuyant sur la touche G), visez sur un des gardes avec le réticule rouge et envoyez leur la caisse (en appuyant sur la touche H). Toujours avec le canon. Tirez la passerelle mobile devant vous à l'aide du canon vers la droite. Faites des va et vient avec la passerelle mobile. Avec l'élan, vous pouvez la mettre la plus à droite. Tirez toutes les caisses métalliques à droite au-dessus de la grille (en appuyant sur la touche G pour la pousser puis sur H pour la pousser). Descendez du canon.

Allez vers la passerelle. Retournez-vous et mettez la caisse un peu plus haut à l'extrémité de la plate-forme vers vous. Montez sur la caisse et sautez à droite sur la prise en haut dans le mur. Montez sur le rebord supérieur. Allez vers la gauche. Au bout, laissez-vous tomber sur la plate-forme. Retournez-vous et regardez à droite, il y a la plate-forme mobile. Sautez dessus. Puis sautez sur la plate-forme à droite. Tournez-vous à droite. Sautez sur la barre. Faites un tour et allez vers la cavité en face. Prenez le globe (or). Retournez-vous et sautez vers la barre. Faites un tour et sautez sur la plate-forme.

Sautez sur la plate-forme mobile. Tournez-vous à droite puis sautez sur la plate-forme à gauche. La porte à droite s'ouvre à votre arrivée. Prenez-la. Il y a des fumées toxiques dans le couloir. Grimpez sur la plate-forme au-dessus. Le passage est bloqué devant. Passez en visée précise en appuyant sur la touche W et tirez sur les é tuyaux qui sont en travers du chemin et vous libérez ainsi le passage. Utilisez le grappin pour faire avancer la plate-forme où vous êtes. Lancez le grappin sur des éléments métalliques fixés sur le mur à droite ou devant vous, et tirez pour avancer. Sautez sur la plate-forme suivante à droite. Attention, devant vous, vous avez des barres électrifiées ! Lancez votre grappin et tirez. Lâchez votre grappin et sautez pour éviter la barre électrique. Au bout, sautez sur la plate-forme à gauche. Tirez sur la barre en travers de votre chemin. Lancez votre grappin et tirez. Lâchez le grappin et sautez pour éviter la barre électrifiée. Au bout, descendez en bas. Allez à droite puis à gauche. Entrez dans la pièce suivante où vous retrouvez Amanda.

Cinématique : Amanda a dompté l'animal qui était dans les souterrains au Pérou. Il semble que l'animal la fasse sienne et qu'il fait partie d'elle.

Faites le tour de la pièce en évitant les flammes de la bête en sautant en avant et actionnez 4 compteurs qui ont une lumière rouge qui passe au vert dès que c'est activé. Puis allez au centre et utilisez le canon. Faites balancer les 4 sphères métalliques vers les arcs électriques en les poussant (avec la touche H). Il vous faut au moins 2 impulsions par sphère. Une fois que les 4 sont actionnés simultanément, sortez du canon. Lancez votre grappin au dessus et tirez pour prendre le morceau d'épée.

Cinématique : Les vitres au sol se sont brisées. Amanda ainsi que la bête s'enfuient. Lara part dans un conduit dans le sol. Ils ont déchiffré la carte. Il s'agit de l'emplacement de la tombe du roi Arthur et il semblerait qu'elle soit en Cornouailles.

Bonus débloqués

- 9 cinématiques au Kazakhstan.
- biographie : Amanda Evert.
- conception mission : 8 croquis du Kazakhstan.
- modèles d'objets : au Kazakhstan, vous avez : Amanda, otage B, otage A, entité inconnue, bouclier de Lancelot, malfrat D, mag gun, batterie Telsa, Lara [Hiver].
- tenues : Hiver, Hiver-sans veste, Orange-sans veste, Forces spéciales.
- améliorations pistolet.
- un contre-la-montre de la mission au Kazakhstan : vous aurez 27 minutes 10 pour le faire.

Si vous réussissez, vous débloquez :

la tenue : Amanda-Hiver et dans Spécial, codes de triche : munitions infinies pour lance-grenades (en appuyant en même temps sur la touche ret. arrière et la touche 4).



Mission 7 : Angleterre – la tombe d'Arthur ?

Objectifs :

- Principal : Découvrir si les ruines abritent un fragment d'épée.
- Secondaire 1 : Rebrancher le courant pour entrer dans les salles du musée.
- Secondaire 2 : Trouver l'accès aux ruines cachées.
- Secondaire 3 : Trouver l'entrée de la tombe.
- Secondaire 4 : Trouver le sarcophage du roi Arthur.
- Secondaire 5 : Remonter en surface pour sauver Zip et Alister.

Reliques : croix

- Or : 1
- Argent : 5
- Bronze : 9

Ennemis : 19 ennemis dont des gardes, des mercenaires, des chiens et 2 serpents de mer.

Cinématique : Lara arrive à moto et Zip l'attend dans une Jeep devant l'enseigne "King Arthur". Alister est là et explique qu'il y a quelques années un touriste pensait trouver le tombeau du roi Arthur ici même mais il semble que ce soit faux. Lara veut essayer tout de même de le trouver. Elle monte sur la gouttière et passe de l'autre côté.

En allant à droite, vous voyez une porte fermée. Il faut rebrancher le courant. Revenez là d'où vous êtes parti. Au dessus du panneau "Gift Shop" (boutique de souvenirs), vous voyez une grille. Allez chercher la caisse devant et placez-la au dessous. Montez dessus. Lancez votre grappin sur la grille et tirez-la pour l'enlever. Entrez par l'ouverture. Vous avez une caisse en bois sur la droite. Tirez dessus et prenez la croix (bronze) qui s'y trouvait. Vous avez à droite une grille. Utilisez votre grappin pour l'enlever. Accroupissez-vous pour prendre cette ouverture et descendez en bas. Allez tout droit vers la grille qui barre votre chemin. Tournez-vous à droite vers la fenêtre. Sautez pour agripper le rebord en

haut de la fenêtre. Sautez et attrapez le rebord juste au dessus. Avancez vers la gauche. Sautez vers la gauche pour prendre une barre verticale et descendez jusqu'à terre. Allez à droite et actionnez le levier pour remettre le courant. Allez à gauche et montez sur la barre verticale. Sautez sur votre droite pour vous agripper au rebord. Avancez vers la droite. Descendez sur le rebord en haut de la fenêtre. Vous ne pouvez pas descendre à cause du fil électrique dans la flaque. Sautez vers la droite pour vous accrocher au rebord en haut de la fenêtre, 2 fois de suite. Puis sautez à droite sur le sol. Ouvrez la porte à gauche. Allez à gauche et vous entendez une bande qui révèle que pour entrer dans le musée, il faut pour cela essayer d'enlever du roc l'épée. Allez à gauche. Tirez sur l'épée dans le roc (en appuyant sur la touche E) et entrez dans le musée.

Le plancher s'est à moitié effondrée. Vous pouvez appuyer sur les 3 boutons dans la salle pour qu'ils vous content une partie de l'histoire du roi Arthur. Allez à droite, vous voyez en vous tournant à gauche un trou dans le mur, sautez et entrez dans la pièce. Au fond, vous trouvez une caisse. Tirez dessus et prenez la croix (bronze). Sortez de là d'où vous venez. Allez sur la planche au dessus du vide. Sautez sur la barre. Faites un tour et sautez sur la barre devant vous qui tourne à 90°. Attention, la barre revient dans sa position initiale ! Sautez en arrière pour vous accrocher à la barre suivante. Faites un tour et sautez vers le mur en bois. Un pont-levis se baisse. Pendant ce temps, sautez en arrière en vous accrochant à nouveau à la barre. Retournez-vous. Faites un tour et sautez sur le pont avant qu'il ne se relève. Allez à droite.

Vous avez sur la gauche une statue représentant le roi Arthur. Utilisez la visée précise pour tirer sur un anneau qui maintient la statue en place. La statue tombe. Utilisez-la comme plate-forme pour pouvoir aller de l'autre côté du vide. Allez à droite puis à droite de la scène de combat entre le roi Arthur et Mordred. Accroupissez-vous pour aller dans le passage. A gauche, vous trouvez une caisse. Tirez-lui dessus et prenez la croix (bronze). Revenez sur vos pas et allez vers l'épée dans le roc. Actionnez-le et au lieu d'ouvrir la porte, des planches tombent révélant un crochet. Eloignez-vous et lancez votre grappin sur le crochet. Tirez pour que la porte s'ouvre. Lâchez le grappin et courez vers la porte en faisant une roulade pour passer.

Vous êtes dans un entrepôt. En haut, à votre droite se trouve une grille. Lancez votre grappin et tirez la grille pour l'enlever. Vous devez utiliser le chariot élévateur pour empiler les caisses en escalier juste en dessous de l'ouverture de la grille (appuyez sur la touche H pour lever les fourches et K pour les baisser). Montez dans l'ouverture via les caisses que vous avez disposé.

Vous êtes dans le bureau du professeur Worth. Allez à gauche pour prendre la croix (argent). D'après les notes du professeur, le tombeau du roi Arthur aurait été déplacé ici pour éviter les pilleurs de tombe. Retournez dans l'entrepôt.

Prenez comme véhicule de transport le chariot élévateur. Déplacez les dernières caisses pour dégager le passage. Descendez la pente en bois toujours avec l'élévateur. Allez droit devant sans freiner ni ralentir. Vous percutez le faux tombeau. Prenez la croix (argent). Déplacez les caisses sur votre gauche. Eloignez-vous un peu et foncez dans le mur qui s'écroule et révèle l'accès aux ruines cachées. Devant vous, vous avez des pièges. Avancez. Vous ne risquez rien dans votre chariot. Allez à droite. Les fourches baissées, allez devant la grille. Levez les fourches au maximum pour aider la grille à se lever. Abaissez les fourches et avancez à droite. Détruisez le piège suivant. Foncez dans le mur qui s'écroule.

Cinématique : Lara voit que derrière le mur, il y a le vide.

Avec les flèches directionnelles, appuyez sur celles qui sont indiquées à l'écran pour que Lara puisse se rattraper : haut.

Tournez-vous à droite. Vous avez une croix (bronze). Lancez vers lui le grappin et tirez-le pour le récupérer.

Retournez-vous et allez tout droit. Tournez-vous à droite. Vous voyez dans l'alcôve en haut une croix (bronze). Lancez le grappin dessus et tirez-le. Allumez votre lampe. Descendez les escaliers. Sautez sur le bord à votre gauche. Décalez-vous à droite. Sautez sur le bord à droite. Avancez à droite. Attention, il y a des éboulements ! Laissez-vous tomber sur la plate-forme. Attention, tout va s'écrouler. retournez-vous et descendez les escaliers et sautez sur la plate-forme en face. Tournez-vous à droite. Descendez les escaliers. Sautez pour prendre la barre. Faites un tour et sautez sur la corniche en face. Laissez-vous tomber pour vous accrocher au bord et allez à droite. Sautez sur la rebord à droite. Avancez rapidement à droite avant que le rebord ne s'effondre. montez par l'ouverture et allez à gauche. Prenez au fond la croix (bronze).

Revendez et accrochez-vous au rebord. Laissez-vous tomber sur la plate-forme en bas. Retournez-vous. Descendez les escaliers et sautez sur la chaîne. Balancez-vous et sautez vers les escaliers qui vont s'effondrer. Sautez la plate-forme suivante. Descendez les escaliers à droite. Sautez sur le rebord à gauche. Avancez vers la droite. Laissez-vous tomber sur la corniche en bas. Accrochez-vous au rebord et laissez-vous tomber sur le rocher. Allez à droite. Montez les escaliers. Tournez à gauche.

Vous voyez une nappe de pétrole en feu. Sautez à gauche où les 2 plates-formes sont rapprochées (vous pouvez faire le saut de l'ange). Allez à gauche puis à nouveau à gauche. Vous êtes devant des flammes que vous devez passer.

Avec le grappin, tirez la cage jusqu'au milieu du brasier (presque). Dès que la 1ère rangée de flammes diminue, sautez sur la caisse. Dès que la 2e rangée diminue, avancez et sautez la nappe de flammes. Allez à gauche. Vous avez d'autres flammes. Revenez pour prendre la cage à l'aide de votre grappin. Poussez-la sur la 1ère rangée de flammes. Montez sur la cage. Dès que la 2e rangée de flammes diminue, sautez sur la 2e rangée puis sautez à nouveau pour éviter la nappe. Retournez-vous et utilisez le grappin pour faire venir la cage vers vous. Placez-la à votre gauche. Montez dessus. Accrochez-vous en haut et montez.

Descendez de l'autre côté. Sur votre gauche, il y a un levier. Actionnez-le. La porte sur laquelle vous étiez s'ouvre. Récupérez la cage à l'aide de votre grappin. Poussez la cage sous les lames à gauche. Passez en dessous des lames et prenez à gauche une croix (argent). Revenez et reprenez la cage. Bloquez les lames en face. Passez en dessous. Prenez la cage que vous faites passer en dessous des lames. Reprenez votre cage. Vous avez maintenant 2 cages à votre disposition. Poussez la cage vers les lames centrales. Et amenez ainsi les 2 cages de l'autre côté. Placez l'une des cages à gauche pour pouvoir monter en haut. Agrippez-vous au rebord et montez. Poussez la stèle I sur votre droite. Redescendez en bas. Placez l'autre cage à droite pour monter en haut. Poussez la stèle II sur votre gauche. Descendez.

Poussez l'une des vers les lames qui se bloquent. Faites passer la 2e et récupérez la 1ère. Poussez une des cages vers la nappe de flammes. Puis poussez l'autre cage en poussant la cage. Ça vous fait quasiment un pont pour traverser la nappe de flammes. Montez sur les cages et sautez de l'autre côté de la nappe de flammes. Allez au bout à droite. Actionnez le levier. Ça ouvre la porte à votre gauche pour un petit moment. Faites une roulade pour aller de l'autre côté de la porte. Montez les escaliers à gauche. Tournez à droite puis à nouveau à droite. Montez les escaliers. Allez à gauche. Montez sur la dalle qui ouvre la grille en face. Mais vous ne serez pas assez rapide pour arriver à la passer à temps. Tournez-vous à gauche. Faites un plongeon ou sautez dans l'eau. Allez à droite. Lancez votre grappin sur le lustre et tirez jusqu'à ce qu'il casse la grille en haut. Lancez ensuite votre grappin sur la croix (bronze) pour la récupérer. Retournez-vous et lancez votre grappin sur le 2e lustre. Tirez pour qu'il casse la grille en haut. Lancez votre grappin sur le cercueil et tirez-le jusque dans l'eau. Montez dessus. Lancez votre grappin sur les torches métalliques et tirez pour avancer jusqu'à la dalle (vous devez vous retrouver, le cercueil et vous, sur la plate-forme à côté de la dalle). Mettez le cercueil sur la dalle (en vous mettant sur la dalle et en utilisant votre grappin pour le tirer sur la dalle).

Passez la grille et allez à droite puis à gauche. Vous voyez dans l'eau un levier et sur votre droite un cercueil. Accrochez-vous au rebord. Dans l'eau, vous voyez en dessous une croix (bronze). Plongez pour aller la chercher. Puis nagez à contre courant vers le levier. Actionnez-le ce qui ouvre la grille à droite. Suivez le cercueil et montez dessus. Tournez-vous à droite et sautez par une ouverture (si vous l'avez loupé, retournez-vous, lancez votre grappin sur une torche et tirez, vous reviendrez un peu avant l'ouverture). Plongez de l'autre côté dans l'eau. Allez à gauche puis à nouveau à gauche. Actionnez le levier qui ouvre la grille et le cercueil arrive. Montez dessus. Tournez-vous à droite. Vous voyez plus loin dans l'alcôve une croix (argent). Lancez votre grappin sur la torche à côté et tirez. Sautez dans l'alcôve et prenez-la. Revenez sur le cercueil et tirez-le vers l'alcôve. Tournez-vous et tirez-le vers l'ouverture devant vous. Sautez au dessus de la grille et plongez dans l'eau.

La chute d'eau n'est pas très loin. Nagez tout droit et sortez de l'eau. Vous êtes face à un château. Allez à gauche de la torche de gauche. Lancez votre grappin sur la torche et tirez-la. Allez en face du bâtiment. Lancez votre grappin sur la torche de droite et tirez. Allez à gauche du bâtiment et montez sur le rebord et sur le rebord supérieur pour monter sur la plate-forme en haut. Sautez sur la barre à droite. Faites un tour et sautez sur la pente en bas. Sautez vers la barre avec la torche qui se déplace vers la gauche. Faites un tour. Sautez et lancez votre grappin sur la grosse torche. Balancez-vous et sautez vers l'autre torche qui se déplace vers la gauche. Faites un tour et sautez vers les pierres. Montez dessus et montez sur l'autre pierre. Accrochez-vous à un rebord et avancez à droite. Montez sur le rebord supérieur et avancez à droite. Sautez sur le rebord à droite. Décalez vous à droite. Allez sur la plate-forme en bas et montez à la chaîne jusqu'en haut (vous pouvez tout de suite atterrir sur la chaîne en sautant du rebord). Sautez sur le toit. Allez vers la gauche. Contournez la coupole et entre les stalagmites, vous avez une croix (argent). Revenez vers la coupole. Sautez sur la corde et descendez.

Cinématique : Vous êtes devant la table ronde avec tous ses participants.

Avancez vers les tombes sur votre droite. Les tombes de Bors, de Perceval, de Lancelot et de Galaad sont vides. Vous êtes devant le tombeau de Bedivere. Tirez sur un morceau du tombeau et placez-le à côté de la colonne dont la partie supérieure n'est plus là.

Faites face au tombeau du roi Arthur et retournez-vous. Lancez votre grappin sur le lustre au centre et tirez jusqu'à ce qu'il puisse toucher la cloche ; puis allez sur votre gauche. Montez sur la colonne et sautez sur le contre poids de la cloche. La cloche monte et le lustre la heurte.

Cinématique : Le son de la cloche brise le verre qui entoure la statue du roi Arthur. Lara prend un des fragments de l'épée. Elle entend que Alistair et Zip se font attaquer. Elle doit rapidement remonter pour les secourir.

Devant vous, la porte s'ouvre. Sortez de ce mausolée. Dehors un gros serpent de mer vous attend. Sur l'eau, il y a 4 cloches avec à côté un mécanisme. Charmez le serpent en tirant plusieurs fois sur l'une des cloches jusqu'à ce que le serpent se tourne vers la cloche. Rengainez vite votre arme (avec la touche G). Lancez rapidement votre grappin sur le mécanisme et tirez pour faire tomber la cage sur la tête du serpent. Effectuez ce stratagème 4 fois de suite. (Il faut aller au bout du pont pour avoir celui de gauche).

Une fois mort, le serpent vous servira de chemin pour continuer.

Sautez dans l'eau vers le serpent et montez sur le rocher où il y a encore le mécanisme. Montez sur le serpent à gauche. A côté de la tête, accrochez-vous au rebord sur votre droite. Montez sur la plate-forme au dessus. Avancez. Allez à droite. Traversez le vide en utilisant le grappin sur la grande torche. Balancez-vous et sautez de l'autre côté. Sautez sur la barre un peu plus loin. Faites un tour et sautez. Glissez sur la pente. Sautez le trou et attention à un serpent de mer qui arrive. Appuyez sur les touches directionnelles indiquées comme sur l'écran : haut (Lara saute pour l'éviter), gauche (elle utilise son grappin), droit (elle tire sur un anneau pour que la grille se baisse et le serpent de mer ne peut plus l'atteindre).

Retournez-vous. Utilisez la visée précise pour tirer sur l'anneau qui retient la chaîne. Mettez-vous à droite ou à gauche de la grille et agrippez-vous au panneau de la grille. Accrochez-vous au dessus de la grille. Sautez et agrippez la chaîne.

Descendez de l'autre côté de la grille et prenez la croix (bronze). Revenez sur la chaîne, face à la porte en haut. Balancez-vous et sautez sur la plate-forme en haut. Sur votre droite, actionnez le levier qui ouvre la grille en face de vous. Vous glissez sur une pente. Descendez en bas. Attention à vos ennemis ! Actionnez le levier pour allumer le feu un peu plus loin pour les griller. Réactionnez- le pour l'éteindre et pour pouvoir passer à gauche.

Tuez un garde qui est à l'étage à gauche. Puis prenez la cage métallique et bloquez le mécanisme des lames. Passez en dessous. Attention aux gardes qui vous tire dessus ! Prenez une des cages et poussez-la jusqu'au bord de la nappe de flammes à gauche. Montez dessus et sautez sur la zone non enflammée. Avec votre grappin, tirez la cage jusqu'à vous. Montez dessus. Sautez un peu plus loin. Récupérez la cage et poussez-la. A droite, vous avez la même chose. Mettez la cage sur la zone non enflammée. Montez dessus et sautez un peu plus loin. Utilisez le grappin pour tirer la cage vers vous. Montez dessus et sautez. Allez à gauche.

Descendez les marches. A gauche, tirez sur un garde. Sautez à gauche, là où les 2 bords sont les plus proches. Allez à droite. Descendez dans la salle et éliminez les indésirables. Allez vers la gauche où il y a une stèle III. Poussez-la. Retournez-vous et allez à gauche. Ça a ouvert une porte. A l'intérieur, vous trouvez une croix (or) que vous prenez. Retournez-vous, allez à gauche vers les escaliers. Montez et sautez à gauche sur la plate-forme au centre. Appuyez sur le bouton vert pour monter.

Quand l'ascenseur s'arrête, tuez le garde. Tournez-vous à droite. Lancez votre grappin sur le cercueil en face. Tirez-le pour pouvoir vous approcher de l'escalier à gauche. Sautez dessus. Allez à gauche puis à droite. Tuez les chiens et les gardes. Suivez le couloir. Entrez dans la salle. Éliminez les gardes avec des boucliers qui s'y trouvent en leur lançant des grenades. Allez à droite. Montez les escaliers et tuez les gardes.

Cinématique : Dès que Lara les tue, un garde à l'extérieur qui met en joue les amis de Lara, se demande ce qui se passe à l'intérieur et ouvre la porte. Bien mal lui en prend, Lara le neutralise.

Bonus débloqués

- 5 cinématiques en Angleterre.
- conception mission : 11 croquis de l'Angleterre.
- modèles d'objets : en Angleterre, vous avez : Arthur, Lara motarde, cercueil, diorama-Merlin, diorama-Mordred, camionnette, chariot élévateur, mercenaire C, serpent de mer, épée dans le roc, croix-bronze, croix-argent, croix-or.
- tenues : Motarde, Motarde-blouson rouge, Motarde-sans blouson, Forces spéciales-urbain.
- améliorations pistolet : dégâts infligés.
- un contre-la-montre de la mission en Angleterre :

vous aurez 27 minutes pour le faire.

Si vous réussissez, vous débloquent :

la tenue : Gothique et dans Spécial, codes de triche : mode invincible (en appuyant en même temps sur la touche ret. arrière et la touche 7).



Mission 8 : Nepal – la clef de Ghalali

Objectifs :

Principal : Trouver l'épave de l'avion et récupérer la clé de Ghalali.

Secondaire 1 : Revisiter l'ancien monastère.

Secondaire 2 : Examiner à nouveau le socle de pierre ancien.

Reliques : moulin

Or : 1

Argent : 6

Bronze : 9

Ennemis : 9 ennemis dont des gardes, des mercenaires et panthères blanches.

Cinématique : Alister est euphorique car le roi Arthur et les chevaliers de la table ronde ont existé. IL a de plus sous ses yeux Excalibur, l'épée légendaire.

Lorsque Lara était au Ghana, elle a demandé de chercher la clé de Ghalali mentionnée par Rutland. Mais personne ne semble de qui il s'agit. elle découvre en regardant le pommeau de l'épée et la broche que porte sa mère sur un portrait que cet objet était bel et bien en possession de son père. Sa mère la portait lors de leur accident d'avion dans l'Himalaya. elle veut récupérer le bijou. Elle part pour le Népal.

Accrochez-vous au rebord en haut. Attention de nombreuses prises sont instables ! Avancez rapidement vers la gauche. Au bout, montez sur la corniche puis sur la petite plate-forme en haut. Descendez sur la pente et sautez en face en vous attrapant sur la plate-forme. Sautez et attrapez le rebord en face. Descendez au niveau inférieur et allez vers la gauche. Sautez en arrière en vous attrapant sur la corniche. Déplacez-vous rapidement vers la droite. Puis montez. Allez en haut sur la plate-forme. Sautez et montez la pente. La pente s'effondre. Sautez sur la barre. Faites juste un tour (sinon ça ne va pas tenir) et sautez sur le rebord en face. Montez sur la plate-forme. Laissez-vous tomber de l'autre côté de la plate-forme. Descendez pour prendre le moulin (bronze). Remontez sur la plate-forme.

Regardez en haut. Sautez et lancez votre grappin sur la cloche. Balancez-vous et sautez sur les stalactites. Sautez de stalactite en stalactite pour atteindre le rebord en face. Faites attention, les stalactites sont fragiles et vont décrocher. Sur le rebord, allez vers la droite. Montez sur le rebord supérieur et continuez à droite. Sautez sur le rebord en haut. Au lieu de vous hisser tout de suite sur la plate-forme, continuez à avancer à droite. Montez sur la plate-forme et prenez le moulin (argent). Revenez sur vos pas et montez sur la plate-forme. Avancez et regardez à droite. Mettez-vous en visée précise (pas obligatoire) et tirez sur la portion de glace. Allez dans le passage et suivez le couloir de glace. Allez à droite. Sautez sur la plate-forme en haut. Glissez sur la pente et sautez sur la pente en face. Puis sautez sur la plate-forme. Tournez-vous sur la gauche et sautez sur la plate-forme suivante qui va s'écrouler puis sur la barre. Faites un tour et sautez en lançant votre grappin sur une partie de l'avion. Balancez-vous et sautez en face. Retournez-vous et tirez dans la paroi de droite. Sautez vers la cavité et prenez le moulin (argent). Revenez sur la plate-forme. Allez à droite. Vous voyez un hélicoptère.

Tournez-vous à droite et sautez sur la carcasse de l'avion. Sautez sur le rebord. Laissez-vous tomber au niveau inférieur. Sautez en arrière pour agripper le rebord. Laissez-vous tomber au niveau inférieur puis sur le sol.

Roulez sous l'hélice et derrière des tôles, vous trouvez un moulin (bronze). Faites une roulade pour sortir et allez tout droit.

Descendez sur la plate-forme en bas. Attention en bas à droite, vous avez une panthère blanche. Tuez-

la avant de descendre en bas.

Allez tout droit derrière l'avion. Montez sur la plate-forme. Lancez votre grappin et tirez sur une aile de l'avion pour dégager le passage. Sautez de l'autre côté et à gauche, récupérez un moulin (argent). Retournez sur vos pas.

L'avion est en équilibre. Il vous faut un contre poids. Mettez-vous à droite de l'avion. Lancez votre grappin sur un des réacteurs de l'avion et amenez-le devant l'entrée de l'avion. Allez dans l'avion. Lancez à nouveau votre grappin sur le réacteur et tirez-le pour qu'il fasse contre poids. Retournez-vous et avancez dans l'avion.

Cinématique : Lara repère où se trouve la broche et le récupère sur le tableau de bord de l'avion. mais l'avion penche dangereusement et la broche tombe dans le vide.

Sauvez Lara en appuyant sur les flèches directionnelles indiquées sur l'écran : droit (elle rattrape le bijou en vol), haut (elle amorce sa sortie de l'avion), bas (elle évite un fauteuil), droit (elle saute sur la plate-forme).

Sautez devant vous sur la pente. Sautez sur la barre. Faites un tour (pas plus) et sautez sur la pente. Sautez sur la pente. Sautez sur la pente. Tirez sur la glace pour poursuivre votre chemin. Sautez sur la pente puis sur la barre. Faites un tour (pas plus). Sautez sur la plate-forme en face. Continuez à droite. Tournez-vous à gauche et approchez-vous du vide. Un peu plus loin, vous voyez un moulin (bronze) dans une alcôve. Attrapez-le avec votre grappin.

Retournez-vous et continuez. Sautez sur la plate-forme à gauche. Tournez-vous à droite et sautez sur la barre. Faites un tour et sautez vers le rebord en face. Déplacez-vous à gauche. Sautez à gauche sur le rebord suivant. Faites attention, le rebord est instable ! Décalez-vous rapidement vers la gauche et laissez-vous tomber sur le rebord en dessous. Sautez en arrière sur la barre. Faites un tour et sautez sur le stalactite en face. Montez jusqu'en haut et sautez sur l'autre stalactite. Tournez-vous à droite et montez. Sautez sur la plate-forme. Attention, celle-ci est bancale ! Mettez-vous au milieu. Sautez sur le rebord en face. Déplacez-vous à droite et montez sur la plate-forme.

Retournez-vous et collez-vous à la paroi de droite. Utilisez le grappin pour prendre le moulin (bronze) dans l'alcôve un peu plus loin (derrière les stalactites). Retournez-vous et avancez.

Vous êtes sur un pont de glace. Laissez-vous tomber de l'autre côté du pont pour vous accrocher au rebord. Avancez à gauche. Descendez sur le rebord inférieur et allez à gauche. Laissez-vous tomber 2 fois de suite. Allez à gauche et montez sur la plate-forme. Prenez le moulin (or). Revenez sur le pont de glace de la même façon que vous êtes venu. Retournez-vous.

Sautez sur le rebord à gauche. Décalez-vous à droite. Sautez à droite sur le rebord. Descendez sur le rebord en dessous. Décalez-vous un peu sur la gauche. Sautez en arrière pour prendre la barre verticale. Montez et sautez sur votre droite sur le rebord. Allez vers la droite. Sautez sur le rebord qui est instable. Décalez-vous rapidement à droite. Montez sur la plate-forme au dessus. Un peu plus loin, vous avez un hélicoptère entouré de gardes. Avancez. Visez les bidons pour qu'ils explosent et tuent les gardes. Éliminez ceux qui restent.

En partant de là d'où vous venez, allez à gauche. Suivez l'eau et allez à gauche. Prenez le moulin (bronze). Retournez-vous et allez à droite.

Montez sur la plate-forme du milieu. Tournez-vous à droite. Tirez sur la glace en hauteur. Montez pour prendre le moulin (argent). Descendez et remontez sur la plate-forme du milieu. Tournez-vous à gauche et sautez sur la plate-forme. Tournez-vous à droite et sautez sur la plate-forme. Prenez le moulin (bronze). Tournez-vous à droite. Sautez et lancez votre grappin sur la cloche tibétaine.

Balancez-vous et sautez sur la plate-forme en face. Montez au dessus et sautez sur la corde pour poursuivre votre chemin en tyrolienne. Glissez sur une pente verglacée. Avancez. Un peu plus loin, tournez à gauche pour prendre un moulin (bronze). Retournez-vous et allez à gauche.

Vous arrivez devant des plates-formes de glace sur l'eau. Attention, si vous tombez dans l'eau, votre jauge de vie diminuera beaucoup ! Sautez sur les 2 premières plates-formes. Tirez au plafond et une plate-forme de glace se détache et tombe dans l'eau. Sautez les 2 dernières plates-formes pour arriver de l'autre côté.

Descendez en bas. Vous voyez des plates-formes descendre le cours d'eau. Sautez de plate-forme en plate-forme pour le remonter. Sur votre gauche, prenez le moulin (argent). Retournez-vous et traversez le cours d'eau à l'aide des plates-formes. Avancez jusqu'au bout et entrez à gauche.

Montez les escaliers. En haut, faites attention à la panthère blanche qui vient des escaliers de droite ! Abattez-la. Allez à droite et descendez les escaliers. Allez à droite. Tirez dans le mur et prenez le moulin (argent) dans l'alcôve.

Remontez et allez vers le bord du balcon où la balustrade a disparu. Sautez et lancez votre grappin. Balancez-vous, sautez et lancez votre grappin. Faites ainsi jusqu'à traverser toute la pièce jusqu'à la statue du Bouddha (vous devez vous accrocher au moins à 3 cloches tibétaines).

Sautez sur la plate-forme devant le Bouddha pour éviter la panthère blanche. Abattez-la d'où vous

êtes. Descendez et allez à gauche. Montez les escaliers pour prendre un moulin (bronze) à droite. Descendez et montez les autres escaliers à gauche. Au bout, prenez le moulin (bronze). Descendez. En face du Bouddha, vous avez 3 caisses dont une sculptée. Montez sur la plateau de droite de la balance qui descend. Mettez la petite caisse dessus à coup de pied (en appuyant sur la touche E). Vous pouvez coincer le plateau en mettant un peu la moyenne caisse sur le plateau. Puis enlevez cette dernière lorsque la petite caisse est sur le plateau. Allez vers le plateau de gauche et placez la grosse caisse près du plateau. Montez sur la plate-forme au dessus et allez sur le plateau de gauche pour le faire descendre. Traînez la grosse caisse sur le plateau et mettez-la à la limite du bord droit pour pouvoir ensuite le tirer sur la plate-forme en haut. Montez à nouveau sur la plate-forme et allez sur le plateau de droite qui descend. Mettez la moyenne caisse sur le plateau de droite. Montez une fois de plus sur la plate-forme et prenez la grosse caisse et mettez-la sur la dalle gravée. La porte en dessous s'ouvre.

Dès que vous y pénétrez, la porte se referme derrière vous. Descendez les escaliers.

Cinématique : Lara se retrouve devant le socle où elle a vu sa mère pour la dernière fois. Elle rassemble tous les morceaux d'épée et les scellent avec la broche. L'épée morcelée devient Excalibur. Elle le plante dans le socle mais celui-ci se brise.

Vous avez une nouvelle arme à votre disposition. Retournez-vous et allez soit à gauche soit à droite. Brandissez Excalibur pour casser la porte devant vous.

Attention, il faut faire vite car toutes les structures sont fragiles. Sautez de plate-forme en plate-forme (4 en tout) en commençant par celle de gauche pour arriver sain et sauf de l'autre côté du vide et c'est la fin du niveau.

Bonus débloqués

- 5 cinématiques au Népal.
- biographie : Entité inconnue.
- conception mission : 13 croquis du Népal.
- modèles d'objets : au Népal, vous avez : clé Ghalali, léopard des neiges, malfrat A, malfrat B, mercenaire B, Lara (hiver), moulin-bronze, moulin-argent, moulin-or.
- tenues : Hiver-orange, Tenue d'hiver.
- améliorations pistolet : dégâts infligés.
- un contre-la-montre de la mission au Népal : vous aurez 13 minutes 40 pour le faire.

Si vous réussissez, vous débloquent :

la tenue : Hiver-rose et dans Spécial, codes de triche : utiliser Excalibur (en appuyant en même temps sur la touche ret. arrière et la touche 9).



Mission 9 : Bolivie – le miroir

Ennemis : 17 ennemis

Cinématique : Lara revient sur le site de Tiwanaku en Bolivie, là où se trouve le socle de pierre. Mais elle retrouve sur son chemin Rutland et Amanda avec leurs gardes. Grâce à son épée légendaire, elle montre sa puissance.

Éliminez les gardes avec votre épée. (Vous pouvez rester là où vous êtes puis tuer les derniers un peu plus loin.)

Cinématique : Dès que vous avez tué tous les gardes, vous voyez Amanda se relever tandis que James Rutland agonise. Amanda, triste de la perte de James, ne veut pas que Lara s'approche du socle. Elle libère l'entité inconnue contre Lara.

Cette fois-ci, l'entité est vulnérable face à votre arme. Restez au milieu de la zone de combat et soyez constamment mobile tout en ne perdant pas des yeux où se trouve l'entité.

Brandissez votre arme en permanence sur l'entité. Après quelques coups qui font diminuer la jauge de vie de l'entité, celle-ci tombe au sol. Allez vers elle et frappez-la au sol en lui donnant des coups de pieds en appuyant sur la touche E.

Elle reprend ses esprits et par la même un peu d'énergie. Soyez mobile et attaquez-la de la même façon.

Refaites ce schéma 4 ou 5 fois et vous tuez une bonne fois pour toute cette entité.

Cinématique : Lara s'approche d'Amanda. Elle lui prend son médaillon puis elle va faire face au socle. Elle plante l'épée dans le socle. Elle active ainsi un mécanisme. D'après les dessins qu'elle a fait étant enfant, elle va vers les pierres et les active toutes. Et finalement, elle enfonce l'épée dans le socle.

Elle voit sa mère comme lorsqu'elle a disparu. Amanda se réveille et dit à Lara de retirer l'épée.

Lorsque sa mère retire l'épée, le mécanisme s'éteint. Lara se jette en arrière pour se protéger. Tandis qu'Amanda la traite d'idiote. Amanda explique à Lara que sa mère n'est pas morte mais qu'elle est dans un lieu où elle voulait aller : en Avalon.

Lara en colère la frappe pour la faire taire. Elle reprend l'épée légendaire. Elle ne pensait pas que son père avait raison : sa mère est encore en vie. Elle veut faire vivre la légende...

FIN

Bonus débloqués

- 3 cinématiques du retour en Bolivie.

- modèles d'objets : de retour en Bolivie, vous avez : hélicoptère d'assaut, Excalibur, pommeau d'Excalibur, garde d'Excalibur, fragment Excalibur A, fragment Excalibur B, journal-socle, journal-Yétis, obélisque, bâton de Takamoto.

- **spécial :**

cinématique Mort de Lara

codes de triche : mode sans texture (en appuyant en même temps sur la touche ret. arrière et la touche 1).

- un contre-la-montre de la mission au Népal :

vous aurez 4 minutes 15 pour le faire.

Si vous réussissez, vous débloquez :

Spécial, codes de triche : Coup mortel (en appuyant en même temps sur la touche ret. arrière et la touche 8).

Bonus supplémentaires

Si vous avez fini tous les contre-la-montre, vous obtenez :

- Spécial, codes de triche : Utiliser la Soul Reaver (en appuyant en même temps sur la touche ret. arrière et la touche 0).

- Tenues : Maillot de bain, Maillot de bain noir.