

## SOLUTION

### « TOMB RAIDER ANNIVERSARY »



© TousVosLivres.com

#### Introduction

Mise en garde : Cette solution a été rédigée à partir de la version Playstation 2 du jeu. Si vous ne jouez pas sur ce support, les touches peuvent ne pas correspondre, **néanmoins, le cheminement restera strictement identique.**

Le petit dernier de la série des Tomb Raider dispose d'une jouabilité pour le moins accessible. En effet, outre les mouvements de tirs et de sauts simples, vous aurez par exemple la possibilité, lorsque vous aurez tiré suffisamment sur un ennemi pour qu'il se mette à vous charger, d'effectuer un tir convergent. Ceci consiste à ralentir le temps à la manière "bullet time", en appuyant sur une direction + rond, ce qui fera apparaître deux viseurs transparents qui ne formeront plus qu'un gros viseur rouge au centre. Appuyez alors sur R1 à ce moment précis et cela vous permettra en général d'achever votre ennemi en un seul coup. Dans ce jeu entièrement en 3D, vous devrez, lors des combats, user et abuser des divers plongeurs de côté et sauts arrière pour esquiver les attaques, tout en continuant à tirer. Ainsi, pour effectuer ce genre de manipulation, vous devrez tout d'abord dégainer votre arme en appuyant sur L2, puis en choisissant une direction, sauter grâce au bouton croix. Tirez alors en même temps grâce à R1. Vous pouvez passer en mode de visée manuelle en appuyant sur R3, puis changer rapidement d'arme à l'aide de la croix directionnelle. Le bouton triangle, quant à lui vous servira principalement à ramasser des items, ou à utiliser certains éléments du décor. Accroupissez-vous grâce au bouton rond. Pour vous agripper par

exemple à un rebord, une corde, une perche horizontale, il vous suffit juste de sauter dans leur direction, et Lara fera le reste. Lorsqu'il vous faudra nager à la surface d'un point d'eau, accélérez en tapotant le bouton triangle, plongez en appuyant sur rond, puis remontez à la surface à l'aide de la touche croix. Enfin, lorsque vous aurez en votre possession le grappin, lancez celui-ci en appuyant sur carré, puis sur triangle pour le tirer vers vous.

C'est à peu près tout ce que vous devez savoir pour mener à bien l'aventure, mais quoi qu'il en soit, à chaque nouveau mouvement à effectuer, le jeu vous indiquera la manipulation. N'hésitez pas à souvent sauvegarder, et sachez que vous reprendrez la partie au dernier point de passage. Cette solution vous indique la présence de tous les artefacts et reliques du jeu. Leur nombre varie selon les niveaux, et celui-ci sera indiqué à côté du titre. Ces objets sont indiqués en gras dans le texte, tout comme lorsque vous acquérez une nouvelle arme. Il est temps maintenant de passer aux choses sérieuses...

### **Le Manoir des Croft (8 artefacts, 0 relique)**

Après avoir lu la lettre de Winston et jeté un oeil aux différents livres posés sur les tables, dirigez-vous vers les tas de caisses qui se trouvent à droite, lorsque vous faites face à la cheminée. Vous trouvez une plaque au sol qui, sous l'effet de votre poids, ouvre le fond de la cheminée, vous révélant ainsi la présence d'une flèche d'or.

Il vous faut atteindre le sommet de ce tas de caisses et pour ce faire, montez par la droite, puis une fois arrivé en haut, sautez en direction de la grande tapisserie accrochée contre le mur pour que Lara s'y agrippe. Longez ainsi l'oeuvre d'art sur la gauche pour atteindre la caisse située dans le coin. Une fois sur celle-ci, avancez vers la gauche pour atteindre bientôt un objet. Il s'agit d'un engrenage.

Descendez sur la terre ferme en prenant soin de ne pas vous blesser, puis prenez les grands escaliers centraux et choisissez le chemin de gauche. Prenez la première porte sur votre droite, puis vous vous retrouvez dans un couloir en angle droit, dans lequel vous pourrez jeter un oeil à d'autres livres, et où vous devrez franchir la porte au bout de celui-ci pour arriver finalement dans le bureau. La porte va se verrouiller automatiquement.

Faites un tour de la pièce pour observer tout ce que vous pouvez, puis allez pousser le livre en évidence dans la bibliothèque à gauche de la pièce pour ouvrir un petit placard secret entre les deux boucliers. Vous trouvez ainsi le plan d'un labyrinthe qui vous sera utile plus tard. Empruntez maintenant les escaliers situés à droite de la pièce. Vous passez à côté d'un artefact dont vous ne pouvez pas vous emparer, car celui-ci est protégé derrière une vitre. Progressez pour finalement tourner à gauche et vous retrouver dans une nouvelle pièce où vous aurez à nouveau deux livres à enfoncer dans la grande bibliothèque qui vous fait face, afin de révéler une ouverture secrète, ce qui vous permet d'acquérir les doubles pistolets.

Retournez maintenant face à l'**artefact** et tirez sur la vitre pour récupérer l'objet. Revenez à nouveau vers la droite comme si vous alliez dans la pièce où vous venez de récupérer les pistolets, mais n'y entrez pas. Faites plutôt face au tableau, prenez de l'élan et sautez dans sa direction afin de vous y agripper. Sous l'effet de votre poids, celui-ci coulisse vers le bas et vous révèle un bouton à actionner. Faites un saut inverse pour vous retrouver à nouveau sur le balcon et tirez rapidement sur ce bouton avant que le tableau ne reprenne sa position initiale. Vous ouvrez ainsi une porte située tout de suite sur la droite, lorsque vous redescendez les escaliers. Empruntez donc ce nouveau passage, puis arrivé au niveau des caisses, récupérez le seau vide posé sur l'étagère de gauche. Continuez votre progression dans ce couloir en sautant par-dessus les caisses, puis montez l'escalier. Appuyez ensuite sur le bouton de gauche pour ouvrir la porte.

Vous vous trouvez dans la salle des trophées, là où seront entreposées les reliques que vous trouverez au

cours de l'aventure. Montez ensuite les escaliers pour longer le balcon vers la gauche et atteindre une nouvelle pièce. Dirigez-vous alors vers l'objet entouré de lumière jaune pour tirer sur la vitrine et vous en emparer. Il s'agit du Cadran solaire. Revenez ensuite sur vos pas pour redescendre les escaliers et allez ouvrir la porte en bois protégée par une alarme. Franchissez celle-ci et vous voici à nouveau dans un couloir au bout duquel se trouve une porte à ouvrir. Vous vous retrouvez alors dans le hall.

Longez le balcon, tournez à gauche pour descendre les escaliers, empruntez ensuite ceux qui sont face à vous et vous revoici au niveau de la porte que vous aviez franchie au début. Allez maintenant ouvrir celle qui se trouve au bout du balcon pour franchir un nouveau couloir en angle droit, qui part vers la gauche cette fois.

En passant la porte, vous atteignez votre immense chambre, mais il vous faut vous attarder sur le mur tout de suite sur votre gauche, là où se trouve le bouclier de la méduse et ainsi tirer les deux leviers. Vous avez trouvé votre journal. Vous pouvez faire un tour d'observation de la pièce et ainsi lire plusieurs livres, puis trouver votre dressing où vous pourrez plus tard essayer diverses tenues à débloquenter.

Il vous faut revenir dans le hall et vous placer en face des escaliers centraux pour apercevoir sur votre gauche le portrait d'une femme, puis encore plus à gauche, une petite série d'escaliers. Empruntez donc ce passage puis descendez les quelques marches derrière la porte, franchissez le couloir et vous atteignez bientôt le jardin en ouvrant la porte. Progressez donc à droite de cette allée pierreuse et allez à gauche à l'intersection.

Vous voici au niveau d'un grand cadran solaire représenté au sol. Placez-vous sur le chiffre VI et appuyez sur triangle. Ceci ouvre votre inventaire et il vous faut utiliser votre cadran solaire. Allez ensuite jeter un oeil au petit pupitre situé au niveau du portail en métal pour y lire : " Heures d'ouverture : 11h - 19h. " Placez-vous maintenant face à la grande aiguille et appuyez sur triangle pour la faire pivoter. Positionnez-la sur le chiffre romain XI et entendez un son retentir. Il vous faut ensuite placer l'aiguille sur le chiffre II, puis terminer par le chiffre VII (vous devez entendre un son à chaque fois). Ceci active l'ouverture du portail métallique. Vous voici maintenant à l'entrée du labyrinthe.

À partir de maintenant, suivez bien les instructions qui vont suivre ou utilisez le plan que vous avez récupéré précédemment, afin de parvenir au centre du jardin et ainsi récupérer le grappin. Pour un maximum de clarté, nous vous indiquerons où tourner uniquement lorsque vous vous trouvez à une intersection.

Lorsque vous faites face au portail métallique derrière lequel se trouve le grappin, empruntez le chemin de gauche. À la prochaine intersection, prenez à gauche. Vous voici à proximité d'un grand arbre. Prenez encore à gauche, à droite, tout droit à la prochaine intersection, puis à droite et à gauche à l'intersection. Longez la haie sur quelques mètres, puis à la prochaine intersection, prenez à gauche. Continuez de longer la haie en allant tout droit à la prochaine intersection, puis vous devriez vous trouver bientôt dans le coin supérieur gauche du labyrinthe. Continuez de progresser le long de la haie jusqu'à atteindre la prochaine intersection et prendre à gauche. Vous aurez bientôt le choix entre aller tout droit ou à droite. Allez donc à droite, vous faites face à une nouvelle intersection qui vous propose trois chemins différents. Choisissez la gauche, puis prenez tout de suite à droite. En suivant ce chemin, prenez à gauche à la prochaine intersection (car sur la droite vous voyez rapidement qu'il s'agit d'un cul-de-sac) et vous parviendrez enfin à atteindre le centre du jardin, dont l'entrée se trouvera sur votre droite.

Contournez donc la grande fontaine pour aller récupérer le grappin de l'autre côté. Sur votre gauche, vous voyez un grand levier au sol, puis à droite un anneau noir sur lequel vous devez utiliser votre grappin en appuyant sur la touche carré pour l'accrocher, et sur triangle pour tirer. Vous découvrez alors un mécanisme auquel il manque un engrenage. Insérez celui que vous aviez trouvé tout à l'heure en haut du tas de caisses. Vous pouvez maintenant aller tirer le levier, mais il semble ne rien se produire. Ceci est normal à vrai dire, car il vous faudra utiliser la flèche d'or trouvée derrière la cheminée. Pour le moment, attachez le grappin à l'anneau doré du portail métallique, puis ouvrez-le pour vous retrouver à l'entrée du

labyrinthe en un clin d'oeil.

Il est temps de partir à la recherche de quelques artefacts. Ainsi, un **artefact** se trouve au niveau de la croix (la seule, vous ne pouvez pas vous tromper) située en bas par rapport au plan du labyrinthe. Utilisez donc celui-ci pour vous y rendre, puis vous trouverez un autre **artefact** au pied d'une statue, à l'endroit du double rond situé en bas à droite du plan (un autre double rond se trouve quant à lui en haut à gauche). Un troisième **artefact** sera situé au niveau du carré de haies qui se trouve juste au-dessus du lieu de la fontaine où vous avez trouvé le grappin (représenté sur le plan par un petit rectangle entouré de quatre ronds à chaque coin du carré).

Retournez ensuite dans le hall du château en reprenant le chemin inverse. Une fois de retour, allez dans le bureau en prenant les escaliers centraux, puis ceux de gauche et la première porte qui se présente à vous. Traversez le couloir, ouvrez la porte au bout de celui-ci et vous voici arrivé. Placez-vous légèrement à distance du lustre, envoyez votre grappin sur celui-ci, puis tirez. Une porte secrète s'ouvre alors et vous trouvez un nouvel **artefact**. Retournez ensuite dans le hall pour rejoindre la salle de sport.

Pour atteindre la pièce, placez-vous à l'étage inférieur, en face des escaliers centraux, puis ouvrez la porte de droite. Poursuivez dans ce couloir pour atteindre une cour avec une fontaine en son centre. Vous apercevez tout droit la salle de sport qui est ouverte. Rendez-vous y.

Il est temps de faire un peu d'exercice, et vous avez dans cette pièce différents boutons à activer pour récolter quelques objets. Ainsi, commencez par vous rendre au niveau du tapis numéro 3 qui se trouve au fond de la pièce, en vous servant de celui-ci pour atteindre le pilier rocheux en face de vous.

Une fois que Lara est agrippée, poussez le stick vers le haut puis sautez pour atteindre la deuxième hauteur du pilier. Une fois à ce niveau, longez le pilier sur la gauche puis sautez à nouveau vers le haut pour vous agripper à la troisième hauteur du pilier. À partir de là, l'exercice va s'avérer un peu plus compliqué. En effet, il vous faut accomplir un saut arrière, en dirigeant le stick vers le bas puis en appuyant sur croix, puis tout de suite après appuyer sur carré pour lancer le grappin. Celui-ci va s'accrocher à l'anneau noir et Lara va alors pouvoir courir contre la paroi. Lorsqu'elle arrive à son point culminant, déclenchez un saut afin qu'elle s'agrippe sur le rebord de la paroi rocheuse et de cette pièce. Si la manoeuvre est réussie, vous devriez vous trouver juste au-dessus de l'alcôve dans laquelle un bouton est à activer. Ne vous laissez pas tomber tout de suite, car vous allez glisser sur une paroi inclinée et il vous faudra tout recommencer. Longez plutôt le rebord vers la gauche, puis appuyez sur rond pour le lâcher lorsque vous apercevrez un petit rebord à vos pieds. Une fois agrippé à celui-ci, longez-le sur la droite, puis sautez en direction de l'alcôve. Le fait d'actionner le bouton fait pivoter une barre en hauteur. Redescendez maintenant au sol.

De retour sur le tapis numéro 3, sautez à nouveau en direction du pilier de pierre, puis une fois agrippé au deuxième niveau, longez le rebord sur la droite. Faites un saut pour atteindre le troisième niveau. De là, sautez en arrière pour atteindre le pilier dans le coin de la pièce. Longez le rebord sur la droite pour vous retrouver sur une petite corniche en métal. De celle-ci, faites un saut sur la droite pour en atteindre une autre. Maintenant, appuyez sur rond pour vous laisser tomber et vous agripper automatiquement à la corniche du dessous. À partir de celle-ci, il vous faut vous diriger vers la droite, puis également à droite du pilier de pierre. Vous devez maintenant répéter la même opération que précédemment, en accomplissant un saut arrière, puis en lançant votre grappin et en sautant à nouveau une fois arrivé au point culminant du balancement. Vous atterrissez ainsi sur un nouveau pilier de pierre qu'il faudra longer sur la droite pour aller jusqu'à l'extrémité du rebord et ainsi accomplir un saut arrière dans le but d'attraper la barre métallique. Celle-ci va pivoter automatiquement, ce qui vous permet finalement d'atteindre l'alcôve dans laquelle vous récupérez une trousse de soins et où vous activerez un deuxième bouton. Ceci a pour effet de faire pivoter une nouvelle barre. Pour descendre sans encombre, sautez à droite de l'alcôve pour vous agripper aux prises de couleur verte et ainsi descendre sans danger.

Rendez-vous maintenant sur le tapis incliné numéro 1 et servez-vous de celui-ci pour atteindre une barre rotative, puis appuyez immédiatement sur le bouton de saut dès que vous la touchez pour atteindre la deuxième barre rotative. De celle-ci, sautez sur la petite corniche métallique située en face de vous. Sautez ensuite sur les prises vertes sur votre droite, puis grimpez. Effectuez maintenant un saut arrière (en appuyant simplement sur croix dans ce cas) pour atteindre l'alcôve et ramasser d'une part un kit de premiers secours, puis d'autre part actionner le bouton. Pour descendre sans vous faire bobo, agrippez-vous à l'extrémité de l'alcôve, puis tombez jusqu'à la petite corniche du dessous avec rond. Appuyez une nouvelle fois sur rond pour vous retrouver au sol.

Il est temps d'aller récupérer la clé à molette. Pour ce faire, rejoignez à nouveau le tapis numéro 3 dans le but de grimper une fois de plus le pilier rocheux, d'aller à droite de celui-ci arrivé au deuxième niveau, de grimper encore un niveau, puis faire un saut en arrière pour vous retrouver sur le pilier du coin. Longez celui-ci sur la droite et faites de même sur la petite corniche qui le succède. De cette corniche, sautez à droite pour en atteindre une seconde puis, de celle-ci, faites un saut en arrière pour attraper la barre horizontale. Prenez de l'élan pour sauter sur la suivante, placez-vous dans l'axe du pilier bleu puis jetez-vous dessus pour que Lara s'y accroche automatiquement. Tournez-vous dans l'axe du pilier bleu de gauche et appuyez simplement sur croix pour l'atteindre. Placez-vous également dans l'axe du poteau dont l'extrémité est plate mais très étroite, appuyez sur croix, puis Lara atterrira dessus automatiquement. Sautez maintenant sur le pilier identique qui se trouve à gauche et enfin atteignez la plate-forme métallique sur laquelle se trouve la clé à molette.

À partir de cette plate-forme, observez sur votre droite pour repérer deux alcôves où dans chacune d'elles se trouve un artefact.

Allons d'abord attraper celui de gauche. Prenez le peu d'élan disponible pour vous jeter vers la paroi rocheuse située entre les deux alcôves, puis une fois le rebord attrapé, appuyez rapidement sur triangle pour agripper votre deuxième main. Longez maintenant au maximum sur la gauche, puis faites un saut arrière en direction de l'alcôve. Vous devriez atteindre cette dernière et récupérer ainsi l'**artefact**.

L'artefact de l'alcôve de droite, quant à lui, sera un peu plus difficile à attraper. Repartez du tapis numéro 3, grimpez au deuxième niveau du pilier rocheux, longez cette fois sur la gauche et sautez pour atteindre le rebord du troisième niveau. Accomplissez un saut en arrière puis utilisez rapidement votre grappin. Arrivé au point culminant, ne sautez pas vers la gauche comme tout à l'heure, mais dirigez le stick vers le bas puis sautez de manière à atteindre la plate-forme inclinée qui sera dos à vous. Dès que vous l'atteignez, vous allez glisser, donc sautez rapidement sur l'autre plate-forme inclinée qui se trouve en face, contre le mur, puis sautez rapidement une nouvelle fois pour atteindre la barre horizontale. Vous n'avez plus qu'à vous tourner en restant accroché à celle-ci, prendre votre élan et rejoindre la corniche qui contient l'**artefact**.

Retournez maintenant dans le hall principal pour ouvrir la pompe à eau. Le chemin à prendre est identique à celui qui vous mène à l'entrée du labyrinthe, c'est-à-dire en empruntant la porte située à gauche des escaliers centraux. Franchissez cette dernière pour descendre les escaliers et allez ouvrir la porte au bout du couloir. Vous revoici donc dans le couloir extérieur qu'il vous faut traverser jusqu'au bout cette fois, en dépassant donc l'entrée du labyrinthe qui sera sur votre gauche. Arrivé au bout de celui-ci, vous apercevrez la pompe qui est entourée d'une haie grillagée. Entrez donc par le portillon, puis placez-vous face aux commandes de la machine et appuyez sur triangle. Votre inventaire s'ouvre alors, et il vous faut sélectionner la clé à molette. Appuyez de nouveau sur triangle, puis tirez le manche de la clé complètement en arrière. L'eau se remet alors à circuler.

Regagnez le couloir extérieur pour rejoindre le hall, tout en remplissant votre seau au niveau d'une des petites fontaines encastrées dans le mur. Dans le hall, dirigez-vous vers le tas de caisses pour aller trouver celle qui possède une marque rouge et la tirer ensuite jusqu'à la plaque au sol qui ouvrira l'arrière de la cheminée, sous l'effet du poids de la caisse. Placez-vous en face du feu et utilisez votre seau d'eau pour

l'éteindre et ainsi récupérer la flèche décorative.

Reste maintenant à trouver l'arc. Passez donc la porte située entre les caisses et la cheminée, progressez dans ce nouveau couloir pour aller ouvrir la porte au bout. Vous voici dans une salle qui contient différents échafaudages et une benne à ordures. Face à vous, une sorte de poulie en bois maintient une planche inclinée. Un viseur rouge doit d'ailleurs apparaître sur celle-ci, ce qui signifie qu'il vous faut tirer dessus. Cela a pour effet de faire pivoter la planche. À droite de l'entrée, vous apercevez une statue d'Athéna sur laquelle il faudra utiliser votre grappin afin de faire descendre sa lance jusqu'à ce qu'elle soit positionnée horizontalement. Allez ensuite tirer la benne rouge pour la placer entre les deux échafaudages, car la longue poutre qui dépasse de la benne pourra vous servir à cet endroit dans quelques instants.

Dirigez-vous maintenant vers le fond de la pièce, à droite, pour vous placer sur le petit tas de caisses. Sautez ensuite pour atteindre la perche horizontale jaune et noire. Prenez votre élan puis lancez-vous en direction du balcon, et Lara s'agrippera au bas de celui-ci. Longez-le entièrement sur la droite puis faites un saut arrière afin de vous accrocher à une structure où des planches de bois sont grossièrement clouées. Contournez celle-ci entièrement vers la droite afin de faire un nouveau saut arrière et atteindre la lance que vous aviez inclinée horizontalement. Prenez votre élan, puis jetez-vous en avant pour enfin atteindre le niveau supérieur de la pièce.

Vous voici donc sur le balcon, et il vous faut tirer le chariot de poutres métalliques jusqu'au socle vide, là où il devrait y avoir une statue comme c'est le cas pour le socle de gauche. Repérez la poutre inclinée en biais, puis faites pivoter le chariot de poutres de telle manière que celles-ci soient dans l'axe du dessin au sol. Faites de même pour la statue, afin que la lance soit elle aussi dans l'axe du dessin. Cela devrait faire apparaître un panneau secret au centre, sur lequel il vous faut tirer. Ceci déclenchera le mécanisme d'une grille située sous l'eau, ce qui nous sera utile plus tard.

Toujours sur le balcon, poursuivez maintenant sur la droite, derrière les caisses, où vous trouverez une nouvelle attache en bois sur laquelle il vous faut tirer. Cela a pour effet de détacher une des cordes qui retient la statue de l'archer. Juste à côté, emparez-vous de la trousse de soins. Il nous faut trouver l'endroit où est attachée la deuxième corde. Regagnez la lance que vous aviez inclinée horizontalement pour sauter vers la colonne aux planches clouées, puis la longer vers la gauche jusqu'à son centre, de sorte à vous retrouver dos à l'échafaudage. Effectuez ensuite un saut arrière pour vous agripper à celui-ci. Une fois debout, courez pour sauter sur l'extrémité de la perche qui dépasse de la benne, puis faites un nouveau saut pour atteindre l'échafaudage d'en face. Allez au fond de celui-ci, puis sautez sur la droite en déclenchant votre grappin lorsque vous êtes au point culminant de votre saut. Cela permet à Lara de courir le long du mur, puis également au point culminant du balancement, effectuez un nouveau saut pour vous retrouver sur un nouvel échafaudage.

Avancez ensuite pour atteindre le balcon et croiser ainsi une statue de cheval, puis celle d'Atlas. Avancez jusqu'aux caisses pour trouver derrière elles un nouveau point d'attache à détruire. Récupérez également le kit de premiers secours. Il reste une corde à détacher.

Placez-vous maintenant face à la statue d'Atlas, quelques mètres devant, au niveau de la troisième marche. Lancez alors votre grappin puis tirez-le vers vous afin d'incliner la statue et faire rouler le globe jusqu'au socle amovible. Cela a pour effet d'ouvrir une seconde grille sous l'eau. Rebroussez maintenant chemin sur l'échafaudage sur lequel vous aviez atterri grâce au grappin. Placez-vous à côté de la caisse sur laquelle sont collées des étiquettes rouges, de sorte à être en face de la planche amovible dont vous avez coupé la corde en entrant dans cette grande pièce. Placez-vous dans l'axe de celle-ci, car il va vous falloir sauter dessus. Une fois sur celle-ci, attendez qu'elle soit suffisamment inclinée pour que vous puissiez sauter en avant et vous agripper sur la plus haute des trois planches clouées. L'exercice pourra s'avérer assez éreintant à cause de la vue de la caméra. Aussi, positionnez celle-ci au mieux avant de sauter sur la planche amovible. Une fois agrippé sur le rebord de la plus haute des trois planches, longez-le sur la droite pour contourner le coin (et ainsi avoir le dos face à l'entrée de la pièce), puis maintenant il

vous faut effectuer un saut arrière un peu à l'aveuglette. Inclinez donc le stick vers le bas, puis sautez, et Lara devrait s'agripper automatiquement à une nouvelle planche. Placez-vous au centre de celle-ci pour effectuer un saut arrière de sorte à atterrir sur le petit balcon, là où se trouve le point d'attache de la dernière corde. Une fois que vous tirez dessus, la statue de l'archer tombe et brise le plancher, ce qui découvre l'entrée d'un point d'eau. Retournez au sol pour aller chercher l'arc au fond de l'eau (plongez en appuyant sur rond et remontez en appuyant sur croix).

Puisque vous avez ouvert les deux grilles au fond de l'eau, repérez l'entrée du tunnel sous l'eau, près de la statue brisée, pour aller nager rapidement vers le huitième et dernier **artefact**. Non loin derrière l'artefact, vous trouvez un levier sur le côté droit. Appuyez sur triangle pour tirer celui-ci et ouvrir l'accès sur votre gauche. L'eau pénètre ainsi jusqu'à la salle de sport. Rejoignez donc cet endroit, puis regagnez le hall principal.

Il vous faut maintenant rejoindre le centre du labyrinthe, là où vous aviez trouvé le grappin. Sautez sur la fontaine pour vous placer face à la statue de l'archer. Vous repérez à droite et à gauche l'emplacement de deux cercles au sol, sur lesquels sont représentés respectivement un arc et une flèche. Placez-vous donc sur celui de l'arc, puis appuyez sur triangle et sélectionnez l'arc dans votre inventaire. Faites de même à gauche pour la flèche, puis lorsque les deux objets seront placés, descendez tirer le levier. L'archer tire alors sa flèche sur la statue de droite et un objet va tomber au pied de celle-ci. Allez bien sûr le récupérer : il s'agit d'un cylindre pour boîte à musique. Retour dans le grand hall.

Face aux escaliers centraux, montez ces derniers puis prenez ceux de droite. Allez au bout du balcon pour prendre la porte sur votre gauche. Allez au bout du couloir en angle droit, jusqu'à la porte où il semble manquer quelque chose. Approchez-vous pour appuyer sur triangle et ouvrir l'inventaire. Sélectionnez le cylindre puis validez. Une musique se fait entendre et la porte se déverrouille.

Derrière celle-ci apparaîtront tout d'abord vos statistiques de fin de niveau, puis vous pourrez observer les différents objets de la salle de musique, comme notamment écouter vos morceaux débloqués sur la chaîne stéréo. Ainsi se termine le niveau du manoir des Croft.

## Le Pérou

### 1ère partie - Les Cavernes (3 artefacts, 1 relique)

Suite à la séquence d'introduction, vous voici arrivé au Pérou. Puisque la passerelle que vient de franchir votre accompagnateur s'est brisée, vous devez trouver un autre passage. Il s'agit d'aller derrière ce pilier rocheux auquel sont suspendus les restes de la passerelle, puis de vous lancer à l'aide d'un saut contre le rebord de la paroi. Longez celui-ci vers la droite en effectuant un saut dans la même direction afin d'éviter le trou dans le mur. Continuez alors de longer sur la droite, puis faites un saut arrière pour atteindre une plate-forme enneigée. À partir de celle-ci, sautez sur la droite (si vous faisiez face au rebord sur lequel vous étiez accroché) pour continuer à grimper la montagne. Sautez donc en direction du mur pour atteindre un premier rebord, puis sautez à nouveau pour en atteindre un second un peu plus haut.

Vous atteignez une nouvelle plate-forme et il vous faut sauter sur la gauche en utilisant votre grappin. Celui-ci vous permet d'atteindre le point d'arrivée de la passerelle détruite. Montez maintenant les escaliers et avancez jusqu'aux portes des cavernes. Vous pouvez parler à votre guide qui vous dit ne pas savoir comment ouvrir les portes, mais que vous pouvez contourner l'entrée par la gauche. Montez donc par ce côté pour bientôt vous trouver en haut à gauche des portes, et sauter pour atteindre la plate-forme de droite à l'aide du grappin. De cet endroit, sautez vers le rebord sur la gauche, puis un second plus étroit en hauteur. Sautez enfin à partir de celui-ci pour atteindre une nouvelle plate-forme au niveau de laquelle vous trouverez un bouton à actionner en appuyant sur triangle. Une séquence se déclenche alors.

Vous voici donc à l'entrée des cavernes. Avancez tout droit pour bientôt déclencher un piège, où des flèches seront lancées à partir du côté des murs. Passez donc ce couloir en évitant de vous faire toucher, puis dirigez-vous vers la droite. Montez les escaliers sur la droite, prenez votre élan puis sautez pour atteindre l'autre partie du pont de bois. Continuez d'avancer par la gauche et prenez votre élan pour sauter sur une autre plate-forme de bois. Vous avez le choix entre aller à gauche grâce au rebord, ou bien vous occuper d'aller trouver le premier artefact du niveau. Celui-ci se trouve derrière vous, au-dessus de la plate-forme de bois sur laquelle vous venez d'atterrir. Sautez donc pour atteindre une petite plate-forme rocheuse, puis sautez une fois encore et progressez le long de ce chemin enneigé. Vous avez dû effectuer encore un saut avant de passer sous un petit pont rocheux, puis encore un qui vous fait finalement atterrir sur une nouvelle petite plate-forme enneigée. À partir de celle-ci, vous pouvez apercevoir l'artefact quelques mètres devant. Il va vous falloir vous laisser glisser légèrement puis accomplir un dernier saut en avant et atteindre le rebord d'en face. Après avoir récupéré l'artefact, retournez sur la plate-forme de bois où vous aviez la possibilité de tourner à gauche en utilisant le rebord. Une fois accrochée à celui-ci, longez-le sur la gauche, contournez le coin, sautez vers la gauche pour éviter la partie du rebord brisée, puis regagnez la terre ferme.

Poursuivez dans ce tunnel jusqu'à vous faire assaillir par trois chauves-souris juste avant l'intersection. Débarrassez-vous en, en leur tirant dessus tout en reculant. Empruntez ensuite le passage de gauche pour trouver sur la droite un mur de pierres dont le rebord est trop haut pour que Lara puisse l'atteindre directement. Utilisez alors le petit rocher sur le côté droit, peu avant le mur. Sautez en direction de celui-ci pour vous agripper au rebord. Progressez sur la gauche pour trouver enfin une trousse de soins.

Revenez maintenant à l'intersection pour prendre cette fois-ci l'autre passage. Suivez l'unique chemin possible pour bientôt vous faire attaquer par trois nouvelles chauves-souris. Progressez en avant, puis laissez-vous glisser au niveau inférieur de cet endroit. Faites attention à d'autres chauves-souris, puis allez trouver le deuxième artefact qui est situé en hauteur. À droite de la pente que vous venez de dévaler, il vous est possible de remonter en utilisant les différents rebords de la caverne. Ainsi, après avoir atteint le rebord d'une première petite plate-forme carrée, agrippez-vous sur le rebord un peu plus en hauteur, puis sautez à nouveau pour atteindre le second. À partir de celui-ci, effectuez un saut arrière pour atteindre l'étréit rebord de gauche. Longez celui-ci puis sautez en hauteur pour atteindre celui du dessus et continuer sur la gauche. Un dernier rebord est à atteindre à l'aide d'un saut vers la gauche, et vous revoici à l'entrée de cette caverne, au niveau de la pente que vous aviez dévalée.

Placez-vous au bord de celle-ci en faisant attention à ne pas glisser, et vous pourrez observer un anneau au plafond. Laissez-vous glisser quelques centimètres le long de la pente, puis effectuez maintenant un saut en avant et lancez votre grappin. Lorsque vous êtes accroché à l'anneau, appuyez sur triangle tout en ayant le stick vers le haut afin de grimper le long de la corde, comme indiqué à l'écran. Laissez-vous assez de corde afin de pouvoir vous balancer et sauter vers le rebord d'en face, recouvert de lierre grim pant. Longez celui-ci vers la gauche pour atteindre le second un peu plus en hauteur. À partir de celui-ci, effectuez un saut arrière pour vous agripper au rebord qui est dos à vous. D'ici, vous pouvez apercevoir sur votre droite, un peu plus bas, l'**artefact** à atteindre. Longez donc le rebord sur la droite jusqu'à son extrémité, puis appuyez sur rond pour vous laisser tomber au niveau du petit rebord du dessous. Contournez le coin de celui-ci vers la droite pour maintenant être dos à l'artefact. Arrivé à l'extrémité droite, effectuez un saut en arrière pour arriver sur la plate-forme où se trouve l'**artefact**.

Du bord, avancez encore un peu pour que Lara s'y agrippe, puis appuyez sur rond afin de vous laisser tomber vers le bord du dessous. Appuyez une nouvelle fois sur rond pour atteindre la terre ferme. De nouvelles chauves-souris viendront peut-être vous attaquer, donc restez sur vos gardes. Rejoignez maintenant la porte de pierre en contrebas, puis ouvrez celle-ci à l'aide du levier de gauche.

Descendez le long des escaliers, puis après le point de passage, progressez dans cette cave sur le rebord de droite. Arrivé au bout de celui-ci et avant de grimper le petit muret, des loups feront leur apparition au niveau inférieur. Tirez-leur dessus de là où vous vous trouvez si cela est possible, sinon, franchissez la



passerelle pour que cette dernière se brise et vous fasse tomber de toute façon à hauteur des loups. Utilisez les roulades et autres changements de position tout en leur tirant dessus, puis une fois que vous en êtes venu à bout, allez donc récupérer le kit de premiers secours qui se trouve dans l'alcôve à droite du bout de passerelle brisée que vous n'avez pu atteindre. Remontez le long de celui-ci à l'aide de sauts, puis vous atteignez enfin l'autre côté de cette cave. Montez ensuite le mur sur la droite grâce aux rebords, puis observez l'alcôve située quelques mètres en face de ce mur. Un kit de soins s'y trouve et il vous faut utiliser les différents rebords sur les deux piliers de devant pour aller le récupérer.

Ainsi, sautez en direction du rebord du premier pilier, contournez-le puis atteignez le rebord du dessus. À partir de celui-ci, faites un saut arrière pour atterrir sur le rebord du deuxième pilier. Contournez-le également et il ne vous reste plus qu'à effectuer un saut arrière pour atteindre l'alcôve ainsi que le kit de premiers secours. Revenez au-dessus du mur pour franchir une nouvelle passerelle sur la droite.

Après la passerelle, prenez obligatoirement à gauche, puis à droite après avoir grimpé grâce au rebord. Vous voyez une corde face à vous à laquelle il faut vous agripper. Avant de rejoindre l'autre côté qui se trouve en face de vous, regardez sur votre gauche l'alcôve dans laquelle se trouve une trousse de soins. Effectuez des mouvements de balancement puis lorsque vous le sentez, sautez en direction de l'alcôve. Attention, car un ours vous attend en bas si vous ratez la manipulation.

Il est temps de vous occuper de l'ours. Sortez vos armes puis tirez-lui dessus tout en tournant autour et en effectuant de temps à autre quelques plonges. Après avoir reçu une vingtaine de balles, l'animal s'effondrera. Ne remontez pas à l'étage supérieur, mais empruntez plutôt le petit tunnel au bout duquel vous trouverez un levier qui actionnera la porte de pierre, et vous pourrez ainsi accéder au troisième et dernier **artefact** de ce niveau. Étant donné que la porte s'est refermée, regagnez l'endroit en passant par les passerelles.

Atteignez maintenant l'autre côté de la pièce grâce à la corde. Descendez le long des escaliers puis progressez tout droit sur une autre série d'escaliers, et tournez-vous vers la droite. Prenez maintenant votre élan puis effectuez un saut en direction de la perche horizontale. Aidez-vous de celle-ci pour atteindre l'autre côté du couloir, puis grimpez par la droite pour monter quelques marches et vous diriger sur la gauche.

Vous voici face à un long couloir au bout duquel se trouve une grande porte et dont le franchissement est piégé par des flèches. Évitez celles-ci sans trop de problèmes pour vous retrouver face à cette porte et vous placer sur l'interrupteur carré au sol.

Cela produit un effet, mais la porte ne s'ouvre pas. Dirigez-vous alors à gauche de la porte puis grimpez le long de trois rebords. De nouveau sur la terre ferme, vous entendez le hurlement d'un loup, donc restez sur vos gardes, car celui-ci viendra vous attaquer par la gauche. C'est d'ailleurs par là qu'il vous faut passer, puis après l'accès étroit maintenu par des poutres en bois, allez au fond à gauche et vous apercevrez trois perches qui dépassent du mur. Jetez-vous sur la première, puis sautez en direction de deux autres pour atteindre finalement l'autre côté de la pièce. Préparez-vous car deux loups viendront vous assaillir. Une fois que vous vous en êtes débarrassé, allez jusqu'au bout du couloir à gauche, puis vous verrez un premier rebord recouvert de végétation. Agrippez-vous à celui-ci pour atteindre celui du dessus, puis effectuez un saut en arrière afin d'attraper la perche. Lorsque celle-ci aura tourné à 90°, jetez-vous sur la grosse structure en face de vous pour vous y accrocher, et laissez-la descendre entièrement sous l'effet de votre poids.

Redescendez maintenant rapidement en face de la grande porte pour remonter une nouvelle fois par les rebords de gauche. Après avoir atteint le troisième, foncez tout droit au lieu d'aller à gauche, puis sautez sur un nouveau rebord, et agrippez-vous enfin sur le petit bout de rebord un peu plus haut. Longez-le entièrement sur la droite, puis jetez-vous sur la grosse structure qui va elle aussi descendre sous l'effet de votre poids. Une fois ceci effectué, replacez-vous sur l'interrupteur pour ouvrir enfin cette grande porte. Voici donc l'entrée de Vilcabamba. Si vous voulez récupérer votre première relique, ne franchissez pas la porte tout de suite, mais revenez au niveau de la perche qui a pivoté à 90 degrés, ce qui vous avait permis

de faire descendre le poids de droite. Lorsque vous sautez pour atteindre la perche, n'attendez pas que celle-ci ait complètement pivoté, mais appuyez plutôt rapidement sur croix pour effectuer un saut en direction d'un rebord du mur. Si l'opération échoue, vous risquez de vous blesser fortement. Encore une fois, la caméra ici n'est pas là pour vous faciliter la tâche. Une fois agrippé au rebord, longez celui-ci sur la gauche pour sauter vers la perche que vous apercevez encore plus à gauche. Sautez vers le petit rebord qui vous fait face, puis montez encore plus haut sur le plus grand rebord au-dessus. Effectuez maintenant un saut arrière pour atteindre la seconde perche en hauteur, et il ne vous reste plus qu'à sauter vers un rebord et gagner la plate-forme où est posée la **relique** : Flacon en forme d'orque. Redescendez sans vous blesser puis franchissez les portes pour atteindre Vilcabamba.

## 2ème partie - La Cité de Vilcabamba (1 artefact, 0 relique)

En montant les marches qui mènent à la ville, vous serez attaqué par un ours. L'attaque en pleine tête est déconseillée, étant donné la position dans laquelle vous vous trouvez. Tirez un maximum de balles à distance et utilisez les sauts de côté et autres plonges pour esquiver les charges de la bête.

Après avoir franchi les marches, progressez dans le petit couloir sinueux pour finalement arriver au niveau des colonnes. Placez la caméra dans la bonne position, puis sautez en direction de la première colonne pour que Lara s'y agrippe. Étant donné que la prochaine colonne est trop éloignée, la seule voie possible est de descendre tout en bas. Vous trouvez ainsi un kit de premiers secours derrière le petit pan de mur brisé. Avancez en direction de la deuxième colonne, puis arrêtez-vous aux deux tiers du chemin pour observer sur le mur de droite un rebord auquel il faut vous accrocher. Sautez ensuite en direction du rebord suivant, sur la gauche, puis bondissez enfin un peu plus haut pour atteindre un rebord au-dessus. À partir de celui-ci, vous pouvez atteindre la colonne en effectuant un saut arrière. Grimpez maintenant assez haut le long de celle-ci, afin de pouvoir atterrir de l'autre côté à la suite d'un saut.

Vous voici arrivé à la cité de Vilcabamba. Descendez maintenant les quelques séries d'escaliers pour finalement atteindre le niveau inférieur et vous battre contre deux loups. Allez ensuite sur la gauche pour descendre encore quelques marches et arriver sur une place où se trouve une petite cascade qui aboutit dans un bassin au centre et où un ours vous attend.

Explorez les lieux quelques instants pour vous rendre compte que la porte de sortie nécessite une clé à insérer dans la serrure de droite. Les petites huttes étant sans intérêt, la seule issue possible se révèle être le fond du bassin. Plongez donc à l'intérieur de celui-ci en faisant face à la porte verrouillée, pour ainsi vous diriger dans un tunnel qui aboutira à un levier à tirer (vous pouvez nager plus vite en appuyant sur triangle), ce qui ouvrira une trappe au-dessus de vous.

Une fois sorti de l'eau, n'empruntez pas les escaliers de bois, mais allez plutôt tirer le levier sur le mur de gauche, ce qui ouvre une des portes des huttes et vous permet de revenir sur la place du bassin. Retournez maintenant dans la hutte pour prendre l'escalier de bois. Prenez ensuite de l'élan pour sauter de la fenêtre jusqu'à celle d'en face. À partir de là, si vous désirez atteindre le kit de premiers secours qui se trouve dans l'alcôve d'en face, courez rapidement sur les planches de bois avant que celles-ci ne s'effondrent, puis sautez en avant. Si vous échouez, vous pouvez toutefois vous emparer de l'objet en tirant la cage au sol afin de pouvoir la placer dessous et vous aider de celle-ci pour atteindre l'alcôve.

Passez maintenant sous l'endroit étroit qui était dissimulé par la cage, pour trouver d'une part vos premières munitions de fusil à pompe, ainsi que la clé du village sur votre gauche.

De retour au niveau de la cage, déplacez-la jusqu'à la positionner deux mètres devant les deux marches au niveau desquelles se trouvaient les munitions du fusil à pompe. Vous pouvez ainsi atteindre l'étage supérieur en sautant sur la cage et en vous agrippant aux poutres. Vous trouvez alors sur la gauche un kit de premiers secours ainsi que de nouvelles munitions. Redescendez puis repassez le petit couloir étroit dans lequel se trouvait la cage à l'origine, puis tirez sur la large porte en bois qui se trouvera sur votre droite.

Vous revoici donc sur la place du bassin, et il ne vous reste plus qu'à aller insérer la clé dans la serrure, en appuyant sur triangle et en la sélectionnant dans votre inventaire pour l'utiliser.

La porte une fois ouverte, vous entendez tout de suite des hurlements de loups. N'allez pas plus loin pour le moment, mais revenez plutôt en arrière (occupez-vous bien sûr des loups avant si ils vous ont repéré)

pour chercher la cage et aller la placer à proximité de la colonne qui se trouvera dans un coin, sur la droite de la place par rapport à l'endroit où vous vous trouvez.

Grimpez le long de celle-ci, puis faites un saut arrière pour atteindre le rebord et ainsi vous tenir debout sur une petite plate-forme. Avant de sauter vers la perche horizontale, occupez-vous de deux chauves-souris qui vous foncent dessus. Attrapez alors la perche, puis sautez sur la prochaine plate-forme. Vous repérez maintenant un anneau au plafond. Il vous faut donc sauter puis lancer votre grappin pour atteindre l'étroit rebord d'en face après vous être suffisamment balancé d'avant en arrière. Lorsque vous avez l'élan suffisant, jetez-vous vers le rebord puis appuyez rapidement sur triangle afin que Lara accroche sa deuxième main. Longez maintenant le rebord sur la gauche pour sauter vers une première perche, puis une deuxième, et vous atteindrez un des points de chute de la cascade, où se trouvera l'unique **artefact** de cette deuxième partie. Soyez vigilant car des chauves-souris rôdent. Redescendez maintenant au niveau de la porte que vous avez déverrouillée.

Avancez, abattez les loups si ce n'est pas déjà fait, puis vous atteignez une grande place au bout de laquelle une nouvelle grande porte est à déverrouiller. De part et d'autre de celle-ci, se trouvent des portes. Empruntez celle de gauche. Contournez le bassin en passant par les côtés de la pièce, puis une fois arrivé au bout du deuxième rebord, accomplissez un saut arrière pour atteindre la sortie de la salle derrière vous. Étant donné la longueur du saut, appuyez rapidement sur triangle pour que Lara se rétablisse et reste agrippée. Continuez alors votre progression dans ce couloir qui monte et tourne jusqu'à aboutir aux hauteurs de la pièce. Faites attention aux chauves-souris, prenez votre élan et sautez pour atteindre l'autre côté. Vous vous trouvez maintenant au niveau du mécanisme de verrouillage de cette grande porte. Face à vous, une petite planche de bois horizontale est accrochée au pilier. Sautez en direction de celle-ci, puis votre élan va permettre au pilier d'effectuer une rotation, ce qui déverrouillera le côté gauche de la porte. Redescendez maintenant pour aller emprunter la porte de droite.

Vous atteignez également une pièce qui contient un grand bassin. Allez donc au fond de celui-ci pour récupérer un kit de premiers secours au centre. Remontez maintenant à la surface, puis contournez la pièce en passant par les escaliers. Prenez votre élan pour aller atteindre le petit rebord dans le coin, sautez en hauteur pour vous agripper à un nouveau rebord, puis une fois à l'extrême gauche de celui-ci, effectuez un nouveau saut pour atteindre un troisième rebord plus haut. Arrivé à l'extrémité gauche de celui-ci, jetez-vous vers le rebord situé sur le mur suivant, un peu plus bas.

Longez à gauche et vous atteignez finalement la terre ferme. Après la série de couloirs qui montent, préparez-vous à tirer sur un couple de chauves-souris, puis faites le grand saut pour atteindre l'autre côté. De la même manière que précédemment, sautez en direction de la palette de bois afin de faire tourner le pilier et ainsi déverrouiller le côté droit de la grande porte.

Allez donc franchir celle-ci, passez le couloir sinueux, puis une fois au bout de celui-ci, sautez en avant pour atteindre le haut de la petite pente. Laissez-vous glisser légèrement le long de celle-ci, puis sautez pour atteindre la perche. Appuyez vite sur triangle si Lara n'est pas fermement agrippée. Vous pouvez lâcher la perche pour vous retrouver au sol et ainsi ramasser les munitions après vous être débarrassé du loup. Dans ce cas, vous aurez besoin de la cage à proximité et de placer celle-ci dans le coin à gauche de la pente, pour pouvoir atteindre un premier rebord, puis la terre ferme un peu plus haut. Recommencez alors l'exercice pour atteindre la perche et aller tout droit en vous jetant de celle-ci vers la plate-forme d'en face. Allez en avant pour sauter sur l'extrémité de la colonne et effectuer tout de suite un nouveau saut qui vous permettra d'atteindre l'autre côté. Continuez donc vers la gauche, et vous voici devant un nouveau trou.

Sautez tout droit en direction du rebord, puis laissez-vous tomber au fond du trou. Avancez jusqu'à la colonne pour repérer un morceau de pierre plat derrière elle et vous en servir pour vous agripper au rebord un peu plus haut. Longez celui-ci vers la droite de manière à vous trouver dos à la perche et effectuez un saut arrière pour l'attraper. Prenez votre élan pour atteindre le rebord du mur d'en face, puis sautez vers celui qui se trouve plus haut afin d'attraper finalement le bord d'une plate-forme piégée par des flèches. Repérez donc le rythme de ces dernières pour vous relever au bon moment, tournez-vous, puis courez pour sauter sur l'extrémité de la colonne (en évitant à nouveau les flèches) et effectuez un nouveau saut tout de suite après, et vous voici arrivé de l'autre côté. Poursuivez maintenant le long grand couloir sinueux, et vous atteindrez bientôt la vallée perdue.

### 3ème partie - La Vallée Perdue (2 artefacts, 1 relique)

Avancez tout droit pour pénétrer dans la vallée perdue. Descendez les marches pour vous faire attaquer par deux loups. À gauche du bassin, vous trouvez un engrenage. Plongez maintenant dans l'eau pour emprunter un tunnel qui passe sous l'endroit où vous aviez combattu les loups. Progressez au bout de celui-ci pour ramasser un kit de premiers secours. Revenez maintenant au bord du grand bassin, pour aller sur la gauche, montez sur les deux rochers et courez sur la corniche pour atteindre un premier rebord, puis un deuxième plus haut, lequel vous longerez par la gauche, pour atteindre une plate-forme où sont posées des munitions.

Plongez maintenant dans le bassin pour aller emprunter l'échelle qui se trouve à droite de celui-ci. Une fois arrivé en haut, insérez l'engrenage sur le mécanisme, à droite du levier, puis tirez ce dernier. Il va ensuite s'en suivre un passage avec des perches mobiles. Attrapez donc la première sur la droite, puis au moment opportun, sautez vers la deuxième. Enfin, trouvez le bon timing et l'élan suffisant pour atteindre l'échelle suivante un peu plus loin. Ne vous souciez pas du levier, mais longez plutôt le rebord sur la droite jusqu'à son extrémité, puis sautez pour atteindre le rebord supérieur. Effectuez ensuite un saut arrière pour vous retrouver sur une parcelle de bois. À partir de celle-ci, tournez-vous pour ressauter sur le même mur, mais en direction d'un rebord un peu plus en haut à droite. Continuez donc de longer sur la droite, puis arrivé à l'extrémité du rebord, ne sautez pas tout de suite vers celui du dessus, mais laissez-vous plutôt tomber pour atteindre une petite ouverture dans le mur (soyez vigilant car Lara risque de ne pas s'y accrocher fermement, donc vous devrez rapidement appuyer sur triangle pour la stabiliser). Vous récupérez une trousse de soins à l'intérieur de cette alcôve. À partir de là, vous ne pouvez plus ressortir par là où vous êtes entré. Il vous faut vous laisser glisser dans le tunnel et vous vous retrouverez tout en bas.

Répétez alors les manoeuvres jusqu'à atteindre à nouveau l'extrémité du rebord que vous aviez lâché pour rejoindre l'alcôve, mais sautez plutôt en direction du rebord du dessus. Placez ensuite la caméra dans l'axe de la corde pour vous accrocher à celle-ci. Une fois accroché, pivotez à 90° sur la gauche, puis balan cez-vous d'avant en arrière pour atteindre un nouveau rebord, en ayant pris soin de vous trouver bien dans l'axe.

Longez ensuite sur la droite, puis passé le coin, jetez-vous sur le rebord au-dessus de l'entrée pour finalement vous laisser tomber sur la plate-forme de bois. Cela a pour effet de faire chuter une grande échelle sur la droite, qui se brisera en tombant, ne laissant qu'une seule perche horizontale. Ne vous souciez pas de ceci pour l'instant et pénétrez plutôt dans le tunnel.

Après avoir franchi un premier rocher et vous être glissé sous un second, un ours viendra vous assaillir. Occupez-vous en comme il se doit, puis montez par la gauche sur la structure de bois et de pierre. Tout en haut de celle-ci, vous trouverez des munitions pour un pistolet de calibre 50. Grimpez maintenant sur la première des deux colonnes (celle de gauche lorsque vous vous retournez après avoir ramassé les munitions). Déplacez la caméra qui pour une fois vous sera utile afin d'effectuer un saut arrière, pour rejoindre un premier rebord contre le mur. Sautez en hauteur pour vous agripper à un autre rebord, puis vous voici assez haut pour effectuer un nouveau saut arrière et vous retrouver ainsi sur la pointe de la colonne. Sautez directement sur la pointe de la deuxième colonne et enfin rejoignez la sortie en sautant une nouvelle fois en avant.

Après vous être laissé glisser sur la plate-forme inclinée, allez tout droit sans vous soucier des deux perches sur votre droite, ramassez les munitions en haut des marches, puis poursuivez jusqu'au bout du ponton, où vous apercevez un parcours avec deux planches inclinées. Sautez donc sur la plus haute, qui se trouve sur la droite, laissez-vous glisser un instant puis sautez en direction du rebord qui se trouvera juste devant. Une fois agrippé, sautez vers la droite sur la petite parcelle de bois pour ramasser de nouvelles munitions, puis vous lancer vers la perche horizontale. De celle-ci, atteignez le rebord d'en face, puis celui du dessus et vous retrouverez enfin la terre ferme sur la gauche.

Sautez maintenant vers le rebord situé sur la droite, puis longez-le sur la gauche. Après avoir passé le coin, continuez de longer à gauche et effectuez un saut arrière pour finalement vous agripper au rebord du mur opposé et le longer sur la droite. Essayez de longer ces rebords le plus rapidement possible en utilisant le bouton triangle, car vous allez attirer l'attention de deux chauves-souris. Vous ramassez une trousse de soins.

Ne poursuivez pas tout de suite vers la sortie de la pièce, mais tournez-vous plutôt pour remarquer un rebord situé plus bas sur le mur opposé. Jetez-vous dans sa direction et stabilisez votre prise avec triangle si besoin est. Laissez-vous tomber sur le rebord inférieur, puis déplacez la caméra pour remarquer une alcôve dans votre dos. Effectuez donc un saut arrière pour la rejoindre. À l'intérieur de celle-ci, vous ramassez une nouvelle trousse de soins. Sortez ensuite de l'alcôve pour sauter sur le rebord d'en face, puis atteindre le petit qui se trouve plus haut à droite. Agrippez-vous enfin au rebord situé encore au-dessus, longez-le vers la gauche, puis effectuez un saut arrière pour attraper un rebord et revenir à l'endroit où vous vous êtes débarrassé des chauves-souris. Gagnez maintenant la sortie de la pièce sur la droite.

Après avoir franchi le muret et avoir marché quelques pas accroupi, poursuivez dans le couloir sinueux pour finalement marcher sur une planche qui va se briser et vous faire aboutir sur une place remplie de verdure et où vous rencontrerez vos premiers dinosaures à affronter.

En effet, trois raptors vont vous foncer dessus, et il vous faudra les combattre en les contournant et en esquivant à l'aide de plongeurs, tout en leur tirant dessus sans arrêt. Un deuxième trio de raptors viendra vous attaquer, puis lorsque vous vous en serez débarrassé, ce sera au tour du T-Rex d'entrer en scène. Une séquence se déclenche alors, où vous devrez rapidement appuyer sur le bouton indiqué à l'écran. Ainsi, il vous faudra appuyer sur le bouton rond, puis R1 et enfin croix. La bataille va alors s'engager. Pas de panique, vaincre ce monstre ne s'avérera pas tellement difficile, car il vous suffira de rester à distance tout en lui tirant dessus afin de faire augmenter sa barre de férocité. Une fois celle-ci pleine, l'animal va charger dans votre direction et vous aurez la possibilité d'effectuer un tir convergent pour atteindre l'oeil de l'animal. Répétez l'opération plusieurs fois pour finalement déclencher une dernière séquence où vous devrez appuyer tout d'abord sur rond, puis sur R1, comme on vous l'indique à l'écran. Vous êtes enfin venu à bout du monstre.

Vous trouverez autour de cette clairière deux boîtes de munitions, puis en vous approchant du cadavre du T-Rex, vous pourrez récupérer sur sa gauche un kit de premiers secours.

Entrez ensuite dans le temple où l'animal est encastré pour aller récupérer un deuxième engrenage. Tournez-vous pour faire face à la porte d'entrée, et il vous faut plonger dans le bassin pour emprunter le tunnel qui se trouve sur la gauche. Au bout de celui-ci, en remontant à la surface, vous vous retrouvez à l'intérieur d'une tour et il vous faut grimper le long de la poutre en bois pour atterrir sur la plate-forme un peu plus haut. Continuez donc à grimper jusqu'en haut en utilisant les rebords sur votre gauche. Au bout du deuxième, sautez pour atteindre le petit rebord et accomplissez un saut arrière pour vous retrouver sur la pointe de la poutre en bois. D'ici, jetez-vous sur le rebord d'en face et continuez à grimper sur le rebord supérieur. Allez à l'extrémité gauche de celui-ci pour finalement faire un saut arrière vers la fenêtre de sortie.

Dirigez-vous ensuite sur la droite sans grimper plus haut pour le moment, dans le but de récupérer le kit de premiers secours. Revenez en face de la fenêtre d'où vous êtes sorti pour monter maintenant sur votre gauche et vous retrouver au-dessus du mur au pied duquel vous venez de ramasser le kit de soins. Poursuivez votre chemin en sautant sur les différentes plates-formes encastrées dans le mur qui contourne la clairière. Vous aboutissez finalement au niveau d'une petite plate-forme de bois sur laquelle est incrustée une colonne verticale. Accrochez-vous à celle-ci, puis grimpez et sautez dans l'ouverture qui vous mène au niveau supérieur de la clairière.

Déplacez-vous en vous agrippant au rebord sur votre droite, puis en sautant sur un deuxième à gauche. Après l'avoir contourné, sautez en direction d'un troisième rebord, puis effectuez donc un saut arrière pour rejoindre la structure en bois. Courez jusqu'au bout de celle-ci pour dévaler une petite pente et rapidement sauter sur la colonne de bois. Une fois agrippé à celle-ci, tournez-vous pour vous retrouver dos au trou dans le mur, puis sautez en arrière pour atterrir sur le rebord. Entrez donc dans la bâtisse en ruines pour

ramasser bientôt un kit de premiers secours. Allez ensuite sur la droite pour atteindre une petite caverne avec devant vous un rebord qui vous permettra de monter plus haut vers une passerelle brisée, mais n'empruntez pas ce chemin. Allez plutôt à droite de cette caverne pour prendre la bouche de sortie et sauter à droite sur une plate-forme de bois où vous trouverez un nouveau kit de premiers secours.

Sautez maintenant au sol pour aller explorer quelque peu les environs et ramasser munitions et autres objets de soins. Tout ceci se trouvera sur le côté gauche, car vous ne trouverez rien au niveau du grand pont arrondi. Vous vous trouvez en réalité à l'endroit où vous avez combattu les premiers raptors.

Retournez maintenant dans la caverne où vous aviez vu le rebord qui vous menait en hauteur, au niveau de la passerelle brisée. Prenez votre élan, puis sautez de l'autre côté de la passerelle. Ramassez ensuite la trousse de soins qui se trouve légèrement sur votre gauche dans le renforcement. Revenez sur vos pas pour attraper le rebord du pylône situé quasiment face à vous, légèrement sur votre gauche, lorsque vous arrivez de la passerelle.

Longez le rebord vers la gauche, puis lâchez-le pour vous agripper à celui qui se trouve tout juste en dessous. Continuez de longer sur la gauche sans aller toutefois jusqu'à l'extrémité, mais en vous arrêtant plutôt à mi-chemin pour vous agripper au rebord plus étroit situé au-dessus. À partir de celui-ci, jetez-vous sur le bord situé plus à gauche, puis passé le coin, agrippez-vous au petit du dessus. Effectuez maintenant un saut arrière pour attraper le rebord plus long dans votre dos. Atteignez enfin les hauteurs du pylône. Regardez maintenant à l'extrémité de la partie rectiligne de cet endroit pour remarquer le dessus d'un autre pylône qui se trouve après la partie détruite et recouverte de mousse. Prenez votre élan puis sautez sur celui-ci. Vous pouvez apercevoir plus bas un objet brillant. Il s'agit d'un des deux artefacts du niveau. Pour l'atteindre, sautez sur le bout de mur un peu plus bas et vous pouvez descendre récupérer l'**artefact**.

Retournez maintenant au-dessus du premier pylône de tout à l'heure. Placez-vous une nouvelle fois à l'extrémité comme si vous alliez sauter vers le pylône qui vous a permis de récupérer l'artefact, mais n'en faites rien. Regardez sur la gauche pour repérer au loin des perches horizontales qu'il vous faut atteindre. Pour ce faire, laissez-vous glisser le long de la colonne détruite qui se trouve juste en face de vous, puis sautez en direction de l'autre pente un peu plus loin. À partir de celle-ci, laissez-vous à nouveau glisser puis trouvez le bon timing pour sauter et vous accrocher à la perche horizontale.

Après avoir passé les deux perches et les deux plates-formes en bois, vous atteignez un couloir brumeux qui aboutit à une intersection. À droite, une ouverture vous ramène à un endroit déjà franchi, puis à gauche se trouve une pente en béton. Empruntez donc celle-ci, puis après le début de la glissade effectuez un saut pour atteindre le rebord d'en face. Une fois agrippé à celui-ci, effectuez un saut en arrière pour atteindre le rebord du mur opposé. Longez celui-ci sur la droite pour sauter latéralement et atteindre la terre ferme.

Vous retrouvez un endroit par lequel vous êtes déjà passé : le parcours avec les deux planches inclinées. Sautez donc sur la première pente et laissez-vous glisser un instant pour sauter à nouveau vers le petit rebord qui vous fait face. À partir de là, sautez en hauteur pour vous agripper et longer le bord sur la gauche. Lâchez-vous de manière à tomber sur la pente suivante. Après vous être un peu laissé glisser, sautez pour atteindre un nouveau rebord en face. Atteignez le rebord supérieur, longez-le sur la droite, sautez à nouveau pour vous agripper plus haut, et vous atteignez finalement l'autre bout de cette pièce.

Descendez maintenant les marches pour aller grimper le long de la plus grande colonne de bois. Grimpez tout en haut de celle-ci pour vous jeter sur la pointe de la plus petite colonne. Sautez maintenant sur la structure en bois, avancez de quelques pas pour observer la suite du parcours sur la droite, mais également un renforcement sur la gauche avec des rebords horizontaux en bois. Jetez-vous sur le plus haut, puis lâchez-le pour vous agripper à celui du dessous. Posez les pieds au sol et allez donc récupérer le kit de premiers secours qui se trouve derrière vous. Derrière les poutres vous apercevez le deuxième artefact. Remontez donc par les deux barres horizontales puis laissez-vous glisser sur la pente en bois. À partir de là, sautez sur la structure en bois qui se trouve sur la droite. Disons que vous vous retrouvez au sommet d'une tour. Repérez alors l'alcôve de l'artefact, puis regardez en bas à gauche les planches

inclinées qui font office de toit. Il vous faut sauter dessus et durant votre glissade sautez à nouveau pour vous accrocher à un rebord de cette tour. Ce rebord est assez étroit et se trouve au niveau du coin de la tour, donc tentez de le repérer en déplaçant la caméra afin de sauter sur les bonnes planches. Une fois accroché à ce rebord, contournez le coin pour vous retrouver finalement dos à l'alcôve. Sautez donc en arrière pour l'atteindre et ainsi récupérer le deuxième **artefact**.

Rejoignez maintenant la terre ferme et dirigez-vous sur la gauche pour passer sous le gros rocher. Remontez ensuite par le passage étroit, et vous revoici au niveau de la cascade, en hauteur. Sur la gauche, vous apercevez la perche horizontale que vous aviez fait apparaître tout à l'heure en détruisant l'échelle. Prenez votre élan et sautez pour l'attraper (vous devrez peut-être retenter le saut plusieurs fois, mais la manipulation est faisable). Sautez ensuite sur la terre ferme pour vous retrouver en haut de la cascade. Progressez sur la gauche pour finalement vous retrouver juste au-dessus de l'eau. Sautez par-dessus la rivière pour atteindre l'autre côté, puis montez sur les deux rebords du mur de droite, pour effectuer un saut arrière et vous retrouver sur une plate-forme en bois.

À partir de celle-ci, repérez le point d'attache de la structure en bois au-dessus de votre tête en le verrouillant avec L1, puis tirez dessus pour qu'il ne reste au final qu'une perche horizontale. Agrippez-vous alors sur le bord qui se trouve sur votre droite, longez-le, et une fois le coin contourné, placez-vous dans l'axe, dos à la perche, et effectuez un saut arrière pour vous y accrocher. À partir de celle-ci, prenez votre élan pour atteindre l'entrée du tunnel qui vous fait face. Allez au bout tout en tournant vers la droite, pour finalement atteindre la fin de celui-ci et repérez un anneau au-dessus de votre tête. Sautez en avant puis sortez votre grappin, et après avoir pris assez d'élan, jetez-vous en avant sur la plate-forme en bois.

Attrapez ensuite un rebord sur la droite pour contourner le coin en allant vers la gauche, et sautez plus haut au niveau d'un deuxième rebord, puis sur un troisième encore plus haut. À partir de celui-ci, il vous faut effectuer un saut latéral droit pour atteindre un nouveau rebord de l'autre côté et passer ainsi par une porte qui vous mène à une passerelle. Traversez donc celle-ci pour aller trouver le troisième engrenage sur votre droite. Faites attention aux deux chauves-souris qui viendront vous attaquer, puis regardez en hauteur le point d'attache de la passerelle.

Tirez dessus pour la détacher et sautez en avant en accrochant votre grappin à l'anneau. En utilisant le bouton triangle et en orientant le stick vers le bas, vous gagnerez de la longueur de corde. Balancez-vous ensuite pour vous jeter sur la passerelle qui pend maintenant à la verticale.

Vous avez sans doute repéré l'alcôve qui se trouve à droite de la passerelle. Descendez à cette hauteur pour effectuer un saut latéral et atteindre le bord de l'entrée. Poursuivez le long de ce passage étroit pour récupérer au final le fusil à pompe, ainsi qu'une trousse de soins. Retournez à l'entrée de cette cavité, puis sautez dans l'eau pour vous laisser entraîner au point de chute de la cascade. En sortant du bassin, vous vous faites attaquer par une bande de loups, puis après vous en être débarrassé, remontez la cascade par la gauche pour retourner à l'endroit où vous aviez trouvé ce dernier engrenage. Allez donc vous accrocher à la perche mobile qui se trouve sur votre gauche (lorsque vous regardez le paysage). Au moment opportun, jetez-vous pour atteindre un petit rebord que vous contournez sur la droite, puis atteignez un second rebord un peu plus en hauteur. Montez encore sur le rebord supérieur pour le contourner et vous trouver dos à une plate-forme. Sautez en arrière comme vous en avez l'habitude, puis pénétrez dans le couloir. Au bout de celui-ci, vous trouvez un levier à actionner sur la gauche. Ceci déclenche l'ouverture d'une grille sous l'eau.

Sautez ensuite dans l'eau pour vous laisser descendre dans le bassin. Remontez à l'échelle qui se trouve sur votre droite, lorsque vous regardez le bassin. Refaites le parcours des perches mobiles pour atteindre la seconde échelle plus en hauteur et insérer un deuxième engrenage à gauche du levier. Actionnez donc ce dernier. Gagnez ensuite le rebord sur votre droite pour le longer vers la droite en esquivant le trou, puis sautez en direction du rebord supérieur afin d'effectuer ensuite un saut arrière et vous retrouver sur la plate-forme de bois. Face à vous se trouve une plate-forme mobile qu'il vous faut franchir. Attendez donc qu'elle soit quasiment à l'horizontale pour sauter dessus et atteindre l'autre côté. Il est temps d'insérer le dernier engrenage à l'endroit prévu à cet effet, et d'actionner le levier.

Il nous faut maintenant récupérer la relique. Pour ce faire, revenez en arrière sur la plate-forme de bois qui se trouve au-dessus du deuxième levier que vous aviez actionné, puis faites le parcours de droite avec les rebords et la corde qui vous ont mené tout à l'heure à l'entrée du tunnel à côté de laquelle une échelle s'était écroulée, ne laissant qu'une perche horizontale. Prenez votre élan et jetez-vous une fois de plus pour l'atteindre et rejoindre les hauteurs de la rivière. Passez sous le barrage qui est maintenant en place, puis progressez jusqu'aux trois marches qui sont au-dessus de la rivière. Il va vous falloir plonger dans celle-ci et passer par l'ouverture sous-marine qui se trouve en face, à gauche de ces trois marches et dont vous aviez ouvert la grille tout à l'heure. Au bout de ce tunnel, vous trouvez la **relique** : Coupe Kero.

De retour dans le bassin, il vous faut maintenant emprunter la porte qui a été révélée derrière la cascade, suite au positionnement du barrage.

#### 4ème partie - Le tombeau de Qualopec (2 artefacts, 0 relique)

Poursuivez dans ce couloir sinueux, puis vous voici arrivé dans un autre couloir où il vous faut sauter sur l'extrémité d'une première colonne, attraper la perche horizontale en vous rétablissant éventuellement avec triangle, puis atteindre les sommets des deux autres colonnes avant de sauter sur la plate-forme dans le coin à droite. À partir de celle-ci, jetez-vous pour rejoindre la sortie de la pièce, à gauche du couloir.

Avancez pour vous retrouver dans la grande salle. Rejoignez la porte centrale en face, ce qui déclenchera la descente d'une gigantesque boule que vous devrez éviter immédiatement en revenant sur vos pas et en esquivant sur le côté. Celle-ci se brise au centre de la pièce et détruit une partie du décor. La porte centrale est également fermée. Descendez maintenant au sol en utilisant les rebords sur les côtés de l'entrée de cette grande salle, puis vous trouverez des munitions non loin de la caisse que vous pouvez déplacer. Vous pourrez également déplacer un grand pilier au bout duquel se trouve une petite plate-forme en bois. Déplacez d'ailleurs ce pilier en le tirant jusqu'à le positionner légèrement en face du rocher qui émane du sol. Utilisez la caisse pour la placer sous les trois rebords blancs que vous apercevez le long du mur, en hauteur à droite de l'entrée de cette salle.

Vous pouvez ainsi les atteindre et remonter sur la plate-forme centrale.

Dirigez-vous en avant à gauche de celle-ci pour aller sauter sur le sommet de bois du pilier que vous avez déplacé. À partir de celle-ci, vous devriez être en mesure d'atteindre le rebord blanc qui se trouve plus à gauche. Sautez ensuite pour atteindre le petit rebord blanc du coin, contournez-le sur la gauche, puis sautez plus haut pour atteindre un autre rebord. À partir de celui-ci, lancez-vous sur la droite afin de vous agripper à un autre rebord, puis rejoignez enfin celui du haut. Tenez-vous debout à cet endroit, puis, regardez le gros gong attaché au-dessus de l'entrée. Visez les attaches grâce à L1 et tirez dessus pour qu'il s'écroule.

Regardez maintenant en haut à gauche pour trouver un anneau auquel accrocher votre grappin. Sautez donc dans cette direction puis lancez le grappin. Tout en restant accroché à votre corde, regardez à l'endroit où était attaché le gong et vous trouverez un autre anneau. Balancez-vous afin d'avoir l'élan suffisant pour vous jeter et renvoyer votre grappin à nouveau. Gagnez le levier en face de vous pour l'actionner et vous ouvrirez une première porte au centre.

Il vous faut maintenant redescendre tout en bas pour aller positionner le pilier de tout à l'heure de manière à pouvoir atteindre la porte à droite de cette pièce. Celle-ci est bien trop loin par rapport à la plate-forme centrale et un seul pilier ne suffira pas pour atteindre le rebord de cette porte. Qu'à cela ne tienne, les choses sont bien faites, car la chute du gong vous permet désormais de déplacer le second pilier. Allez donc placer celui-ci de sorte qu'il vous permette d'atteindre la porte, une fois que vous sauterez de la plate-forme centrale, puis sur les deux sommets en bois de ces piliers. Remontez donc pour tenter l'essai, puis si tout s'est bien passé, vous devriez vous trouver à l'entrée de cette porte de droite.

Au bout du couloir, vous vous trouvez devant une fosse piégée par des flèches en hauteur. Utilisez les rebords pour descendre tout en bas et allez chercher un premier **artefact** au bout de la fosse, sur la droite. Remontez maintenant par la première colonne, au début de la fosse, puis grimpez le long de celle-ci pour atteindre le rebord et vous retrouver à votre point de départ. Sautez maintenant sur l'extrémité de cette colonne en évitant la première série de flèches, puis agrippez-vous au rebord sur le mur de gauche. Longez celui-ci vers la droite, puis, tout en évitant la deuxième série de flèches, jetez-vous sur le rebord de droite. À partir de là, longez un peu ce rebord vers la droite, puis laissez-vous tomber au niveau du rebord



du dessous. Ne vous souciez pas de cette perche horizontale, mais longez ce bord entièrement à droite pour effectuer un saut arrière et vous retrouver sur l'extrémité de la deuxième colonne. Sautez de celle-ci jusqu'à la sortie de ce couloir piégé.

Progresser dans ce nouveau couloir à angles droits, puis vous aboutissez dans une salle au bout de laquelle se trouve un levier à actionner. Mais en vous approchant, le sol s'effondre. Au niveau de votre point de chute, deux loups vous attendent. Occupez-vous en avant de remonter légèrement plus haut grâce aux escaliers latéraux. Vous trouverez au centre du mur une cage dans un renforcement. Tirez-la puis placez-vous derrière celle-ci pour la faire tomber au sol. Il vous faudra placer la cage à proximité du pilier de droite (par rapport à l'endroit où vous vous trouvez après avoir fait tomber la cage), sous un petit rebord. Utilisez donc celle-ci pour attraper ledit rebord, puis sautez vers le plus haut. Effectuez ensuite un saut arrière pour vous accrocher à un premier tronçon vertical, puis sautez vers le deuxième. À partir de celui-ci, sautez en direction du rebord de l'autre pilier, puis contournez-le vers la droite, afin de vous placer dos à la perche horizontale. Accrochez-vous à celle-ci à l'aide d'un saut arrière, puis lancez-vous maintenant sur la plate-forme qui vous fait face. Agrippez-vous ensuite au rebord au-dessus de vous, puis sautez jusqu'au suivant encore plus haut. Longez-le vers la droite pour accomplir un saut arrière vers un nouveau tronçon vertical. Grimpez tout en haut de celui-ci et ajustez la caméra pour atteindre sur la gauche une ouverture dans le mur (deux fenêtres séparées par un pilier), où est caché un **artefact**. De cet endroit, ressautez en direction du tronçon d'où vous venez, montez à nouveau tout en haut de celui-ci, puis axez la caméra vers le levier, au-dessus duquel vous devez atteindre un rebord. Une fois agrippé à celui-ci, vous n'avez qu'à vous laisser tomber au niveau du levier et sous l'effet de votre poids, il s'abaissera et ouvrira ainsi la seconde porte au centre.

Toujours agrippé au levier, sautez vers la droite pour attraper la barre horizontale, puis atteignez le rebord d'en face. Longez-le entièrement sur la gauche, puis sautez pour attraper le rebord du haut. Longez-le sur la droite pour finalement atteindre une fenêtre. Entrez par celle-ci pour ressortir par la suivante et sauter sur la partie de plate-forme qui ne s'est pas effondrée. Empruntez ensuite le passage pour revenir vers la grande salle, après avoir ramassé les munitions de fusil à pompe et tué un raptor dans le couloir. Franchissez à nouveau le couloir piégé en prenant soin de ne pas tomber, car un raptor vous attend en bas, puis vous revoici finalement dans la salle principale.

Descendez à nouveau tout en bas pour aller déplacer les piliers, de sorte cette fois que vous puissiez sauter dessus afin d'atteindre la porte de gauche. Une fois ceci accompli, engouffrez-vous dans le couloir pour trouver au bout de celui-ci des munitions de fusil à pompe, juste avant les murs piégés par une série de flèches. Attendez le moment opportun pour aller sauter sur la perche horizontale d'en face. Lancez-vous ensuite sur le rebord d'en face, puis sautez sur le rebord de gauche, puis encore une fois à gauche, et laissez-vous tomber sur le grand rebord du bas, tout ceci en évitant les flèches. Longez toujours sur la gauche pour gagner finalement le rebord du dessus et effectuer un saut arrière afin de rejoindre l'échelle sur le mur opposé. À partir de celle-ci, continuez en sautant sur le rebord de droite puis longez-le afin d'aller attraper le dernier rebord de droite en hauteur et de vous laisser tomber sur celui du dessous. Il vous faut finalement effectuer un saut arrière pour vous retrouver sur l'extrémité d'une colonne verticale. Sautez ensuite en face pour atteindre l'autre bout du couloir et ramasser un premier kit de premiers secours, puis un second au bout de ce couloir d'angles.

Après avoir évité de nouvelles séries de flèches et monté quelques marches, vous arrivez dans le dernier couloir menant à la salle du levier. Évitez les flèches, puis arrivé à l'entrée de la salle, vous apercevez au-dessus de vous un anneau. Sautez donc en avant puis utilisez le grappin pour atteindre les quelques marches qui subsistent en hauteur au centre de la pièce. Placez-vous sur la plus haute des marches, puis sautez en direction de la colonne de gauche. À partir de celle-ci, lancez-vous sur la barre horizontale de gauche, puis sur le rebord d'en face et enfin celui du dessus, pour finalement marcher sur une structure en bois. Au bout à droite de celle-ci, vous trouvez des munitions. Revenez face au levier, puis jetez-vous sur le rebord du dessus pour le lâcher et vous agripper au levier. La troisième porte s'ouvre alors.

Rebroussez chemin pour revenir dans la salle principale, en évitant les pièges légèrement plus nombreux au retour, et en vous débarrassant d'un raptor. De retour dans la salle principale, empruntez donc la porte centrale. Montez un premier couloir incliné, puis passez derrière pour en monter un second et atteindre finalement la salle du trésor. Une cinématique se déclenche et suite à celle-ci, vous devez rapidement quitter les lieux. Retournez dans la salle principale et repassez par la porte qui vous fait face, celle par laquelle vous êtes entré au tout début. Continuez de courir vers la sortie en accomplissant à nouveau le parcours au-dessus de la fosse, ou en sautant dans celle-ci et en remontant de l'autre côté, mais attention

toutefois au raptor qui vous y attend. Poursuivez dans ce tunnel tortueux, puis arrivé à la sortie, une nouvelle cinématique se déclenche. Vous devrez bientôt être prêt à appuyer sur différents boutons qui apparaîtront à l'écran. Ainsi il vous faudra presser croix, puis rond et enfin triangle pour que Lara finisse par maîtriser Larson. Observez maintenant la séquence de fin de niveau.

## **La Grèce**

### **1ère partie - La folie St François (6 artefacts, 0 relique)**

Dès que vous entrez dans le temple, vous êtes attaqué par deux lionnes dont il vous faut vous débarrasser de la même manière que les autres ennemis. Après ceci, une cinématique se déclenche. Suite à celle-ci, vous remarquez un socle circulaire au sol, sur lequel il vous faudra poser un poids afin de laisser la grille ouverte. Regardez ensuite les pylônes détruits pour aller grimper sur le plus petit. Vous vous agrippez donc à un premier bord, puis à un second, pour finalement atteindre le sommet. Sautez ensuite sur le rebord du pilier de gauche, longez-le sur la gauche puis gagnez le sommet de ce pylône. Vous pouvez remarquer au-dessus de l'arche une boule dorée. C'est celle-ci qu'il vous faut aller chercher pour la placer sur le socle au centre de la pièce. Pour le moment, sautez plutôt en direction du pylône situé derrière vous, puis une fois agrippé au bord, longez celui-ci entièrement vers la droite et sautez pour atteindre un rebord plus haut. Longez encore vers la droite pour sauter encore au-dessus afin de vous agripper au petit rebord. À partir de là, effectuez un saut arrière pour atteindre le bord du pilier de derrière. Gagnez le sommet de celui-ci, puis sautez maintenant vers le bord du pylône de gauche (sur l'autre rangée donc). Longez à droite et passez au bord supérieur, puis atteignez finalement le sommet du pylône. Sur votre gauche se trouve une plate-forme sur laquelle il vous faut sauter. Dans l'alcôve, à droite, vous apercevez un artefact derrière la grille.

Revenez plutôt sur la plate-forme pour le moment, puis sautez sur celle qui se trouve un peu plus bas, toujours contre le mur. À partir de celle-ci, lancez votre grappin pour courir contre la paroi, et lorsque vous aurez assez d'élan, sautez en direction de la fenêtre située à droite de la boule dorée. Vous pénétrez ainsi dans un petit couloir tournant sur la gauche, puis vous vous retrouvez derrière la chambre de la boule, dont l'accès est fermé par une grille. En face de cette grille, vous observez une fresque avec dix points lumineux qui changent d'aspect lorsque vous marchez sur le socle d'en face.

Continuez de contourner la chambre de la boule pour vous retrouver dans un cul-de-sac, avec une fresque identique face à vous. Vous repérez sur celle-ci l'emplacement de deux points : un sur le sabre et l'autre sur l'oeil de la tête de la méduse. Retournez vous placer sur le socle en face de la fresque principale afin que les dix points s'illuminent. Reculez et tirez ensuite sur les deux points notés précédemment (en appuyant sur R1 et en déplaçant le stick, ou bien en visant manuellement). Ceci active l'ouverture du cul-de-sac.

Sautez donc de cet endroit pour atteindre la plate-forme d'en face en utilisant le grappin. Une fois sur celle-ci, sautez en direction de la troisième, qui révèle une alcôve avec une grille de part et d'autre à l'entrée. Vous pouvez ainsi observer la fresque au sol et mémoriser les quatre points sur lesquels il vous faudra tirer une fois revenu en face de la fresque principale. Retournez d'ailleurs à ce niveau en empruntant le même chemin, mais en sens inverse. Marchez donc sur le socle, reculez et visez : le pied gauche, le pied droit, le bas du dos, puis la main droite. La grille derrière vous s'ouvre alors, vous permettant d'accéder au globe.

Celui-ci est solidement immobilisé. Afin de le déplacer, utilisez votre grappin en l'accrochant d'une part à l'hémisphère nord, puis en tirant la corde avec triangle, et d'autre part à l'hémisphère sud, toujours en tirant avec triangle. Vous ôtez ainsi la barre métallique de l'axe du globe, et ce dernier va donc tomber au sol. Poussez-le ensuite à l'étage inférieur pour aller le faire rouler et le positionner sur le socle au centre de la pièce. La grille d'en face à l'étage supérieur s'ouvre alors, et il vous faut la rejoindre en vous aidant des rebords du dernier pilier à droite lorsque vous avancez dans la direction de la porte. Une fois au sommet de ce pilier, tournez-vous pour sauter et vous agripper à un rebord du pilier opposé (donc le dernier qui se trouve sur l'autre rangée). Longez le rebord sur la gauche pour sauter vers celui situé un peu plus haut, longez également celui-ci vers la gauche pour atteindre un autre bord au-dessus, puis finalement le sommet de ce pylône.

Vous vous trouvez maintenant à une hauteur suffisante pour pouvoir sauter sur la plate-forme où se situe

la porte que vous venez d'ouvrir. Après avoir franchi celle-ci, allez sur la gauche pour repérer sur le mur de gauche une attache pour votre grappin. Sautez dans cette direction puis lancez donc le grappin qui vous sert juste ici à descendre au sol sans vous blesser.

Une fois en bas, vous trouvez une nouvelle grande porte au bas des escaliers, puis un levier à droite. En l'actionnant, vous ouvrez l'accès à la salle des pylônes.

N'y retournez pas tout de suite, mais restez dans cette pièce et placez-vous face à la porte que vous venez d'ouvrir. Regardez au plafond pour apercevoir une fresque identique aux autres et relever ainsi les sept points lumineux. Retournez maintenant dans la grande salle où vous vous ferez assaillir de nouveau par deux lionnes. Suite au combat, rejoignez la fresque principale en vous aidant des piliers et de votre grappin pour atteindre la fenêtre de droite, puis marchez sur le socle et tirez sur les points suivants : les deux pieds, le genou droit, le sabre, la main droite, l'oeil de la méduse, puis le bas du dos. Ceci a pour effet d'ouvrir la grille de l'artefact que vous aviez vu précédemment. Ressortez donc par la fenêtre d'où vous venez, utilisez votre grappin pour atteindre une première plate-forme contre le mur de gauche, puis jetez-vous en avant pour atteindre le bord de la plate-forme légèrement plus haute. Dans l'alcôve, vous récupérez ainsi le premier **artefact**.

Regagnez le sol sans vous blesser, puis allez pousser le globe tout droit, dans la direction de la grande porte que vous avez ouverte en tirant le levier. Notez que vous pouvez tirer sur le globe pour le déplacer à distance. Faites-le rouler jusqu'au socle circulaire à l'intérieur de cette pièce, pour ouvrir la grille en haut des marches. Descendez le long des escaliers tournants pour aboutir à une nouvelle pièce.

Sautez en avant pour atteindre la plate-forme en forme de U, avancez jusqu'au bout du côté droit, pour lancer votre grappin et tirer ensuite avec triangle, afin de faire apparaître une plate-forme hors du mur. Sautez maintenant sur celle-ci, puis allez sur celle de gauche. Sautez ensuite dans le renforcement du mur sur votre droite, puis jetez-vous sur la perche horizontale encastrée dans le mur d'à côté. Sautez ensuite en direction des escaliers pour aller trouver un levier en haut de ces derniers. Actionnez-le, ce qui déclenchera l'ouverture de la porte de Poséidon un peu plus bas dans le mur opposé, puis une nouvelle plate-forme sortira de votre côté pour vous permettre de rejoindre le U. Occupez-vous des deux chauves-souris, puis placez-vous au niveau du coin droit du U, en regardant le mur au bas duquel vous avez ouvert la porte, puis vous apercevez un anneau un peu plus bas. Lancez votre grappin sur cette poutre qui s'effondrera lorsque vous tirerez vers vous avec triangle. Descendez maintenant en vous laissant tomber sur la petite plate-forme qui se trouve au niveau de l'extrémité droite du U (à gauche de l'extrémité droite du U, pour être plus précis. Vous me suivez ? ;-)), regardez le mur en haut duquel se trouve la porte par laquelle vous êtes arrivé pour apercevoir un nouveau pilier à faire tomber avec le grappin, puis légèrement au-dessus, un bouton sur lequel il vous faut tirer, ce qui fera avancer une plate-forme.

Mais descendez encore plus bas pour le moment, pour aller sur la première poutre que vous avez fait chuter. Longez celle-ci, puis vous trouverez sur la gauche un kit de premiers secours. Continuez sur la droite en sautant sur les deux blocs pierreux, puis en vous agrippant au rebord du dessus et en le longeant complètement à droite, tout en contournant le coin. Atteignez un nouveau rebord un peu plus haut, puis un dernier pour finalement vous retrouver face à des escaliers en haut desquels vous aurez un nouveau levier à actionner. Vous ouvrez ainsi la porte d'Héphaïstos.

Retournez sur le U central à l'aide de la plate-forme apparue pour vous occuper des chauves-souris et descendre sur la plate-forme située au bas du côté droit du U, comme précédemment, mais sans toutefois aller tout en bas. Descendez plutôt sur la partie située un mètre en dessous, puis allez sauter sur la plate-forme qui sera à gauche de l'interrupteur mural sur lequel vous aviez tiré. Gagnez ensuite celui-ci en sautant sur la corniche que vous avez fait apparaître, puis allez à droite de celle-ci, pour avancer prudemment jusqu'au rebord à vos pieds et vous laisser tomber afin de vous y agripper. Longez ensuite celui-ci vers la droite pour atteindre le rebord du dessus, puis effectuez un saut latéral droit afin de vous agripper au rebord suivant. Levez-vous et placez-vous dans le petit renforcement, de manière à vous retrouver face à la perche horizontale. De celle-ci, jetez-vous sur le rebord d'en face puis lâchez-le pour tomber et vous rattraper sur le bord d'une ouverture dans le mur que vous emprunterez, ce qui vous permet de contourner celui-ci quelque peu, et donc de vous agripper à nouveau au rebord qu'il ne vous reste plus qu'à longer sur la droite pour enfin atteindre la porte d'Héphaïstos.

Traversez ce couloir pour trouver un nouveau levier au bout, à gauche d'une porte grillagée. Tirez ce levier dans le but d'ouvrir la porte, mais il n'en sera pas ainsi, car celle-ci va même s'écrouler au sol. Tenez-vous

sur le côté pour qu'elle ne vous tombe pas dessus, puis empruntez alors les rebords que vous trouvez dans le coin du mur opposé au levier. Montez jusqu'à atteindre le trou au-dessus de la porte (en effectuant un saut arrière une fois arrivé à l'extrémité droite du grand rebord). Descendez ensuite de l'autre côté sans vous faire mal, en vous suspendant au rebord donc, puis traversez ce nouveau couloir pour aboutir finalement dans une pièce assez peu commune, car étant électrisifiée.

Au sol, remarquez sur chacun des quatre coins une dalle carrée sur laquelle il vous faut marcher pour ouvrir la grande grille d'en face. Pour éviter de vous faire électrocuter, placez-vous sur la partie de sol la plus basse avant qu'un éclair ne se produise. Après avoir marché sur les 4 dalles des coins, franchissez la grille pour vous retrouver dans une immense salle où vous devrez aller à gauche dans un premier temps, pour aller vous placer sur le socle carré et vite vous écarter de là, car cela activera la chute d'un énorme maillet à cet endroit. Une fois celui-ci au sol, utilisez son côté droit (si vous vous trouvez face à lui) avant qu'il ne reprenne sa position initiale, afin de monter sur le mur qui se trouve sur votre droite, à l'aide d'un saut arrière, et vous retrouver ainsi dans le coin supérieur gauche de la pièce donc. A partir d'ici, sautez vers la perche horizontale que vous apercevez, puis atteignez l'entrée d'une alcôve dans laquelle est caché un **artefact**. Sortez de l'alcôve pour poursuivre sur votre gauche en vous lançant vers l'autre perche horizontale et sautez finalement sur la plate-forme.

Vous trouvez un bloc à déplacer et faire chuter au niveau du dessous afin qu'il se brise et révèle une statue. Descendez vous aussi à ce niveau, pour aller chercher un second bloc qui se situe sous la première perche horizontale que vous avez utilisée, puis placez-le sur le socle du point de chute du maillet. Le bloc se brise, dévoilant ainsi une autre statue. Il vous faut maintenant déplacer les 3 statues pour les positionner sur les socles ronds au centre de la pièce, qui se trouvent aux sommets des losanges. Ceci semble activer quelque chose au niveau du socle du maillet. Allez donc vous placer dessus un court instant puis enlevez-vous vite avant que le maillet ne vous écrase, en frappant le socle, il active l'ouverture d'une grille derrière une des statues, ainsi que dans la salle électrisifiée. Vous trouvez donc dans l'alcôve située derrière la statue la clé d'Héphaïstos.

Rejoignez ensuite l'accès dont la grille s'est ouverte dans la salle électrisifiée, puis tirez le levier au bout du couloir. La porte est piégée, donc accrochez-vous à la plaque métallique plaquée sur la grille et attendez que celle-ci se lève pour passer par l'ouverture du haut, en vous agrippant au rebord au bon moment. Après le couloir, vous vous retrouvez dans la salle du U. Allez au bout de la plate-forme qui vient d'apparaître sous la porte pour sauter en direction du petit rebord en face de vous, légèrement sur la droite. Une fois agrippé à celui-ci, contournez le coin sur la droite, puis laissez-vous tomber vers le rebord du bas en tâchant de vous stabiliser avec triangle. Longez sur la droite pour poser le pied sur la plate-forme et grimper sur le débris cubique à votre droite. Celui-ci vous permet d'atteindre le rebord de la colonne, puis finalement le sommet de celle-ci, plus large. A partir de là, vous pouvez sauter pour atteindre la plate-forme intermédiaire sur votre gauche. Empruntez alors le rebord du pilier situé sous la partie cassée du U, contournez-le pour passer le coin sur la gauche, puis sautez vers le rebord supérieur et enfin atteignez le sommet du U. Dirigez-vous à l'extrémité droite du U pour sauter juste en face sur la petite plate-forme que vous aviez tirée du mur au tout début.

De celle-ci, jetez-vous vers le bord situé à droite, laissez-vous tomber puis agrippez-vous sur le bord même du sol où vous venez d'atterrir. Lâchez encore et sautez rapidement en avant (dès que vous posez le pied au sol) pour vous agripper à un nouveau rebord un peu plus bas. N'attendez pas, car vous glisserez si vous ne réagissez pas assez vite. Longez ce rebord vers la gauche, puis tombez sur celui du dessous après avoir contourné le coin. Tombez une fois encore au dessous et longez ce long rebord vers la gauche, jusqu'au bout, pour effectuer un saut latéral gauche et atteindre un autre rebord. Longez encore à gauche pour vous placer dans l'axe de la perche à laquelle vous êtes adossé.

Après l'avoir attrapée suite à un saut arrière, jetez-vous en avant vers l'**artefact** que vous apercevez.

Regardez la perche, puis sautez dans sa direction comme pour l'atteindre, mais vous atterrirez au niveau d'un renforcement plus bas dans le mur d'en face, à moins que vous ayez eu assez d'élan pour attraper la perche, auquel cas il faudra sauter sur le rebord d'en face, puis vous laisser tomber pour atteindre ce renforcement. Tournez-vous, puis sautez vers l'autre renforcement sur votre droite. Agrippez-vous au rebord un peu plus haut pour contourner le coin par la gauche et sauter latéralement vers le rebord suivant. Laissez-vous tomber sur le bord de cette alcôve dans laquelle se trouve un nouveau levier qui, une fois actionné, ouvrira la porte de Damoclès.

Regagnez maintenant le bord de cette alcôve, puis descendez sur le bord plus bas, légèrement plus à gauche. Longez un peu sur la gauche, puis laissez-vous tomber au sol. Montez les quelques marches en contournant le coin de la pièce toujours vers la gauche, longez le mur et vous atteindrez le levier ouvrant la porte d'Atlas.

Descendez au sol, puis avancez tout droit par rapport au levier, pour vous retrouver sous la base du U et monter sur une petite partie du décor détruite, sur laquelle vous trouverez des munitions pour le fusil à pompe. Sautez ensuite en avant à gauche pour aller attraper le rebord de la petite plate-forme au bas de la paroi d'à côté. Une fois sur celle-ci, agrippez-vous au rebord blanc au-dessus de vous, contournez le coin par la droite, puis sautez latéralement jusqu'à l'échelle. En haut de celle-ci, sur votre gauche, vous trouvez dans le mur une petite plate-forme à tirer vers vous avec votre grappin. Montez ensuite sur le petit bloc d'à côté, puis observez le rebord du pilier d'en face pour sauter vers lui et vous y agripper. Contournez-le complètement sur la droite, en passant les deux coins, sautez vers le rebord supérieur, contournez le coin de celui-ci vers la droite (vous ne pouvez pas atteindre le rebord plus haut), puis sautez latéralement jusqu'au morceau de plate-forme rectangulaire. Observez ensuite à gauche pour vous jeter sur la plate-forme située entre deux piliers, accrochez-vous au bord du pilier de gauche puis contournez-le sur la droite. Après avoir passé le premier coin, jetez-vous sur le rebord du dessus et sautez latéralement sur le bord de l'autre pilier. Sautez une fois de plus pour finalement atteindre la plate-forme supérieure.

Montez sur le bloc détruit à votre droite, agrippez-vous au rebord situé au-dessus de vous puis sautez une fois encore en hauteur pour vous trouver sur une plate-forme rectangulaire. Sautez en direction de la plate-forme rattachée aux trois piliers pour aller vous accrocher sur le rebord du pilier du milieu. Contournez celui-ci vers la gauche puis passez le coin pour sauter deux fois en hauteur et atteindre finalement la partie gauche du U.

Nous allons passer maintenant par la porte d'Atlas. Dirigez-vous à l'extrémité droite du U pour sauter juste en face sur la première petite plate-forme que vous aviez tirée du mur. De celle-ci, jetez-vous vers le bord situé à droite, laissez-vous tomber puis agrippez-vous sur le bord même du sol où vous venez d'atterrir. Lâchez encore et sautez rapidement en avant (dès que vous posez le pied au sol) pour vous agripper à un nouveau rebord un peu plus bas. Contournez ce rebord vers la gauche, puis une fois le coin franchi, lâchez celui-ci. Vous êtes maintenant à hauteur de la porte d'Atlas. Levez-vous et pénétrez dans ce couloir (notez que vous pouvez directement vous retrouver à hauteur de cette porte si jamais vous sautez légèrement trop tard de la pente, mais celle-ci peut aussi vous faire chuter bien plus bas et c'est la mort assurée).

Au bout du couloir, vous devrez ouvrir la grille à l'aide du levier et vous accrocher sur la plaque métallique comme précédemment, puis attendre que la grille retombe pour sauter au niveau du rebord de l'ouverture située au-dessus. Une fois de l'autre côté, avancez jusqu'à arriver en face d'une grande manivelle qu'il vous faudra faire tourner afin de ramener vers elle les plaques au niveau du précipice. Une fois que celles-ci se touchent, courez vite pour sauter de l'autre côté avant qu'elles ne reprennent leur position initiale.

Montez ensuite jusqu'à trouver un rebord sur votre gauche et vous y agripper. Sautez latéralement vers la gauche pour atteindre le rebord supérieur, puis longez-le toujours sur la gauche jusqu'à monter une fois de plus en hauteur et trouver des munitions. À gauche, sur la plate-forme du bas, vous trouvez un levier à actionner.

Ceci a pour effet de faire apparaître deux perches horizontales qui se rejoignent pour ne former qu'une seule grande perche. Continuez à monter vers la statue d'Atlas et arrêtez-vous peu après le rebord que vous aviez emprunté à gauche. De cette distance, repérez les deux boutons situés de chaque côté de la statue, visez, puis tirez sur chacun d'eux.

Ceci a pour effet de faire tomber le gros globe et il vous faut maintenant courir en sens inverse pour aller sauter et attraper la grande perche avant que la boule ne vous atteigne, puis revenir rapidement au niveau de la manivelle. Le globe va tomber dans le précipice, et vous pouvez maintenant rejoindre la statue après avoir tourné à nouveau la manivelle pour rapprocher les deux plaques. Vous trouvez des munitions, puis la clé d'Atlas dans l'alcôve.

En revenant sur vos pas durant la descente, vous repérez sur le mur de gauche un autre levier. Rejoignez-le en grimpant sur la partie de pilier détruite et ramassez un kit de premiers secours une fois en haut. Le levier se trouve sur votre droite, mais avant, montez sur la gauche pour aller trouver un **artefact** caché dans les rochers. Descendez, puis faites face au levier qu'il vous faut actionner. Les deux plaques se

rapprochent ainsi, et vous pouvez maintenant reprendre le couloir en sens inverse pour rejoindre la salle principale. Tirez le levier pour lever la grille, puis restez agrippé à la plaque métallique mais cette fois, il vous faut effectuer un saut arrière pour rejoindre une perche horizontale. Tournez-vous à 180°, puis jetez-vous dans l'ouverture au-dessus de la grille. Vous revoici finalement dans la salle principale.

Occupons-nous maintenant d'aller trouver la clé de Poséidon. En sortant de la porte d'Atlas, prenez de l'élan sur la plate-forme qui vient d'apparaître pour atteindre le centre et descendre par l'échelle qui se trouve sur votre droite. Laissez-vous tomber pour vous retrouver sur une plate-forme rectangulaire, puis regardez sur votre gauche, en bas, la plate-forme que vous avez tirée avec le grappin. C'est sur celle-ci qu'il faut vous rendre, puis il vous faudra sauter vers la droite pour atteindre un premier rebord. Sautez encore une fois sur la droite pour vous agripper à un rebord plus petit, puis attrapez l'autre rebord sur la droite. Attrapez ensuite deux rebords en hauteur pour vous retrouver dans un renforcement qui deviendra plus étroit et vous obligera à vous accroupir lorsque vous vous dirigerez sur la droite. Vous voici arrivé à l'entrée de la porte de Poséidon.

Au bout du couloir, ouvrez la porte en vous agrippant à la plaque pour rejoindre l'ouverture du dessus, comme d'habitude, puis progressez dans ce nouveau couloir en vous débarrassant des quelques rats. Vous atteignez une pièce au centre de laquelle se trouve un bassin. Plongez bien sûr dedans puis nagez jusqu'au fond pour vous retrouver face à une grille, dont l'ouverture s'active grâce au levier de gauche. Empruntez ce passage pour nager jusqu'à la surface et arriver dans une nouvelle salle avec une tour au centre et un levier face à vous, mais légèrement trop haut. Un autre levier se trouve sur cette tour, mais derrière, sous l'eau. Vous remarquez également un artefact derrière une grille. Plongez donc pour tirer le levier et permettre ainsi à celle-ci de s'ouvrir, puis récupérez l'**artefact**.

Escaladez maintenant la tour au centre pour atteindre son sommet et emprunter le pont le plus à gauche, dans le but de bouger le petit bloc devant la statue de poisson, ce qui permettra de faire monter l'eau d'un niveau. En face du pont qui est cassé, vous apercevez le même petit bloc. Rejoignez-le, puis poussez-le dans l'eau de sorte qu'il atteigne le niveau du dessous.

Plongez ensuite pour aller tirer le levier légèrement trop haut que vous aviez vu en entrant et qui est maintenant accessible. Ceci active l'ouverture d'une grille et libère un radeau qui va tout de suite être attiré vers la surface, mais qui restera bloqué sous un des ponts. Remontez maintenant replacer le petit bloc devant la bouche de la statue afin de faire redescendre l'eau. Allez ensuite trouver l'autre petit bloc que vous aviez fait tomber plus bas pour le placer devant la bouche de la statue de poisson, ce qui fait encore descendre l'eau d'un niveau. Descendez maintenant tout en bas pour aller trouver ce radeau qui fut libéré suite à l'ouverture de la grille. Tirez-le à l'aide de votre grappin, de manière à contourner le pilier central et le placer sur la grille de l'autre côté. Remontez ensuite au niveau supérieur en utilisant les rebords sur le côté droit de la pièce, puis allez retirer le cube pour faire remonter l'eau d'un étage.

Rejoignez maintenant l'alcôve qui se trouve face à vous en passant entre le pilier central et le radeau, puis ramassez le kit de premiers secours.

Tournez-vous en direction du radeau pour le tirer légèrement avec le grappin de manière à ce qu'il ne soit pas bloqué par les ponts du dessus lorsque vous allez faire remonter l'eau une fois de plus. Grimpez tout en haut du pilier central pour aller déboucher la sortie d'eau en déplaçant le petit bloc, et si tout s'est bien passé, vous trouverez votre radeau à côté de vous, entre les deux ponts.

Sautez alors sur celui-ci pour atteindre le renforcement dans le mur de gauche, puis agrippez-vous au rebord de droite. Sautez latéralement vers le rebord situé encore à droite, puis rentrez finalement par cette petite ouverture, afin d'obtenir la clé de Poséidon. Tirez ensuite le levier pour abaisser la grille. Vous n'avez plus qu'à plonger droit devant pour reprendre le tunnel sous-marin dont l'ouverture se situe un peu plus en profondeur, et ainsi vous retrouver dans la salle du bassin. Regagnez alors la salle principale en passant la porte du levier comme les précédentes, et il ne vous reste plus qu'à aller récupérer la clé de Damoclès.

En sortant de la porte de Poséidon, prenez de l'élan sur la plate-forme qui est apparue, puis sautez sur la plate-forme centrale. Grimpez ensuite jusqu'à l'étage supérieur en utilisant le chemin habituel, puis vous devriez vous retrouver sur la plate-forme entre les deux piliers, avec au centre la grosse poutre noire que vous aviez fait s'écrouler précédemment avec le grappin. Grimpez sur celle-ci, puis dirigez-vous vers le mur, entre les deux cages cubiques.

Sautez vers celle de gauche pour la pousser quasiment contre le mur, et dirigez-vous sur celle de droite puis tirez-la vers vous (jusqu'à ce qu'elle se bloque) de façon à libérer le rebord sur lequel elle est posée. Laissez-vous tomber pour vous agripper au rebord, puis sautez latéralement vers celui que vous venez de libérer. Longez-le vers la droite puis contournez le coin et récupérez au sol un kit de premiers secours. Revenez vers la gauche, puis montez sur cette même caisse. De celle-ci, vous pouvez sauter sur le rebord d'en face, à condition de ne vous lancer qu'au dernier moment (impossible de prendre de l'élan, mais si le saut est réussi, Lara s'agrippera bien au rebord). Longez ensuite vers la gauche, contournez le coin puis continuez toujours à gauche pour lâcher et vous agripper au bord du dessous. Effectuez ensuite un saut latéral vers la gauche (en vous appuyant sur la caisse, d'où l'intérêt de l'avoir poussée ici) pour atteindre un nouveau rebord. Longez celui-ci pour passer le coin à droite et lâchez-vous pour atterrir et récupérer un nouveau kit de premiers secours. Agrippez-vous ensuite au bord de cet endroit, pour descendre vers un autre rebord et le contourner à droite. Lâchez-vous pour atteindre tout d'abord un endroit plat, puis glissez sur la pente un peu plus à droite et vous vous trouvez enfin devant la porte de Damoclès.

Avancez le long du couloir, puis arrivé devant la grille, faites d'abord tomber le bloc au-dessus en utilisant votre grappin (attention qu'il ne vous tombe pas dessus !). Tirez le levier, puis dépêchez-vous de pousser le bloc sous la grille. Celle-ci sera ainsi bloquée. Montez sur le bloc puis agrippez-vous sur la plaque métallique de la grille, et gagnez enfin le rebord de l'ouverture dans le mur pour passer de l'autre côté. Au bout du couloir, le fait de marcher sur l'interrupteur carré vous ouvre l'accès. Avancez dans cette grande salle après avoir observé le plafond, où vous apercevez çà et là des lames d'épées qui pointent vers le sol. La salle est piégée, et le fait d'aller récupérer la clé de Damoclès dans la salle suivante va transformer le parcours du retour en cauchemar...

Allez donc dans la salle de la clé puis récupérez-la et plongez vite vers l'avant pour ne pas vous faire embrocher ! Vous aurez un kit de premiers secours à récupérer dans le coin droit de la pièce, puis revenez dans le coin gauche pour monter la pente qui longe le mur. Sautez du haut de celle-ci vers le coin droit de la pièce en utilisant votre grappin et en vous balançant pour atteindre la plate-forme plus haut dans le coin. À partir d'ici, sautez en direction de la plate-forme ressemblant à un U, puis allez sur le petit carré au niveau du côté droit. De celui-ci, sautez vers la grille dans le renforcement d'en face pour tirer un levier. Allez dans la salle de droite pour manquer de vous faire empaler par une énorme épée, puis allez vers la droite, contournez le coin et vous vous retrouvez bloqué par des épées sortant du sol. Attendez que celles du carré blanc sur votre gauche se rétractent pour monter dessus. Placez-vous sur l'autre carré blanc en haut à gauche lorsque les épées redescendent.

Dès que le carré blanc suivant (en haut à droite maintenant) est libre, placez-vous dessus. Enfin, attendez que les deux carrés sur le côté droit soient hors de danger pour marcher dessus et sortir du damier de ce côté.

Allez maintenant sur la gauche en avançant prudemment, car des épées tombent du plafond lorsque vous passez dessous (déplacez-vous avec le stick en maintenant le bouton R2 enfoncé). Vous pouvez anticiper leur point de chute en observant le plafond. Une fois au coin de la pièce, continuez de longer le mur pour aller jusqu'à l'autre coin et vous placer sur un morceau de pilier, puis attrapez le rebord du mur de droite pour le longer sur la gauche afin de finalement monter encore plus haut. Longez ce rebord entièrement à gauche pour atteindre un second levier et le tirer vers vous.

Rejoignez maintenant la salle de la clé (en longeant le rebord et en sautant directement à gauche) pour revenir une nouvelle fois sur la pente et utiliser votre grappin afin de remonter sur la plate-forme en U. Sautez donc de l'extrémité gauche pour atteindre le renforcement où se trouve l'**artefact**, maintenant accessible.

Retour dans l'autre pièce, en passant par la droite, puis longez le mur en courant sur le carré blanc dont les épées ont été désactivées, et vous revoici à l'entrée. Soyez prudent quant aux épées qui surgissent violemment du plafond, et contournez entièrement la pièce pour aller vous placer exactement au niveau du deuxième levier. À côté, agrippez-vous sur une première poutre, grimpez tout en haut de celle-ci, puis effectuez un saut arrière pour atterrir sur le sommet d'un pilier. De celui-ci, sautez sur le second qui vous permettra d'atteindre l'autre poutre. À gauche de celle-ci, vous ramassez une trousse de soins dans le renforcement. Continuez sur la gauche en vous accrochant au rebord du dessus. À partir de celui-ci, sautez latéralement vers la gauche puis lancez tout de suite votre grappin. Il va vous falloir maintenant vous balancer le long du mur, et effectuer un saut arrière au moment opportun lorsque vous vous trouvez à hauteur du pilier derrière vous. Une fois sur ce dernier, sautez sur un second, puis atterrissez enfin sur

celui dont le sommet est rond. Il reste encore à sauter vers le sommet du dernier pilier puis à vous agripper sur le rebord du mur d'en face. Longez-le à droite, puis jetez-vous ensuite vers le rebord un peu plus bas en effectuant un saut latéral. Longez encore à droite jusqu'à devoir effectuer un nouveau saut sur le côté droit, puis après avoir contourné le coin de ce dernier rebord, vous atteignez enfin le renforcement du mur où vous trouvez une manivelle. Faites tourner celle-ci au maximum pour relever la porte de sortie, puis sautez au sol et dépêchez-vous de la franchir avant qu'elle ne se referme. Revenez vers la salle principale en franchissant la porte du couloir après vous être agrippé à la plaque métallique, puis avoir sauté pour vous accrocher à l'ouverture du dessus lorsque la grille se referme.

Descendez ensuite tout en bas de la salle principale, puis allez au fond pour placer chacune des quatre clés dans la serrure correspondante. Ceci ouvre finalement la porte de l'amphithéâtre.

## **2ème partie - L'amphithéâtre (1 artefact, 0 relique)**

Progressez dans ce couloir pour finalement tourner à droite au bout de celui-ci et vous occuper des rats au sol. Dans cette salle, bondissez sur la plate-forme de gauche pour sauter sur celle qui se situe un peu plus haut, derrière vous. Vous ramassez ainsi un kit de premiers secours. Redescendez sur la première plate-forme pour ensuite sauter sur celle de droite, puis atteignez le rebord plus à droite pour monter sur la corniche. Débarrassez-vous du rat, puis une fois au bout de cette plate-forme, plongez dans le bassin situé plus bas à droite. Nagez au fond, puis empruntez la direction opposée au mur qui vous faisait face avant que vous ne sautiez dans le bassin. Allez ensuite à gauche, puis à droite pour aboutir finalement à la surface d'un nouveau bassin, dans une salle où vous serez assailli par des rats et autres chauves-souris. Faites face au bassin pour aller grimper sur la structure quadrillée à sa droite et ainsi atteindre un premier rebord sur le mur. Sautez vers la gauche puis contournez les deux coins de ce nouveau rebord en vous agrippant au suivant, toujours dans la même direction. A partir de celui-ci, jetez-vous en arrière sur la poutre verticale, grimpez au sommet de celle-ci, puis effectuez un nouveau saut arrière pour atteindre l'autre caisse quadrillée et passer derrière, par-dessus la barrière de bois. Poursuivez le long de ce couloir de gauche, qui monte jusqu'au centre de l'amphithéâtre.

Une cinématique se déclenche et vous serez ensuite attaqué par deux gorilles.

Pas de panique, plusieurs options s'offrent à vous. Si vous choisissez l'affrontement au pistolet, soyez vif et évitez rapidement leurs attaques rapides et puissantes, en leur tirant dessus pendant que vous leur tournez autour, et en attendant la possibilité d'effectuer un tir convergent. Vous pouvez également utiliser votre fusil à pompe : 3 coups et l'affaire est réglée. Ou enfin, vous pouvez tout simplement fuir par exemple dans les gradins et leur tirer dessus à distance. Faites attention aux projectiles qu'ils envoient et effectuez des sauts périlleux vers l'arrière pour éviter leurs coups de pattes.

Les gradins, c'est la seule destination possible. Rejoignez donc le pan de mur brisé et incliné vers le rebord des gradins. Une fois arrivé dans ces derniers, montez la pente la plus proche à droite, pour escalader le pilier le plus à gauche, mais avant cela, occupez-vous des chauves-souris. Accrochez-vous ensuite au rebord du pilier pour le longer par la gauche et atteindre celui du dessus. Longez dans la même direction, puis sautez en arrière sur la plate-forme. Continuez jusqu'à la suivante un peu plus loin, ramassez le kit de premiers secours et glissez le long de la pente. Allez à droite des marches, laissez-vous glisser un court instant et sautez vers la plate-forme d'en face. A droite de celle-ci, jetez-vous vers l'entrée de l'étage supérieur du temple.

Après avoir franchi celle-ci, avancez dans le couloir, puis sortez à gauche pour tirer le levier qui se trouve en face de la grille. Vous ouvrez la porte du bas. Revenez dans le couloir et allez cette fois au bout de celui-ci, pour vous retrouver de l'autre côté des gradins et affronter deux chauves-souris. Descendez maintenant dans l'arène, pour voir surgir de la porte que vous venez d'ouvrir deux nouveaux gorilles accompagnés de deux lionnes. Après le combat, franchissez la porte puis descendez le long du couloir.

Atteignez une pièce en passant par la droite et remarquez à gauche de celle-ci une petite cage cubique posée sur une plus grosse. Attirez-la avec votre grappin pour la faire tomber et la pousser ensuite hors de cette pièce en lui faisant franchir la petite pente. Une fois ceci fait, amenez-la au fond à proximité de la grosse grille afin de sauter sur celle-ci et récupérer la clé du balcon. Regagnez ensuite le Colisée en remontant le long du couloir.

Encore deux lionnes sont à battre. Remontez ensuite dans les gradins en vous aidant du plan incliné



comme précédemment, puis réempruntez le pilier en haut à gauche afin de rejoindre l'étage supérieur du temple, au niveau de la grille qui se trouve face au levier. Utilisez la clé sur la serrure à droite pour l'ouvrir, puis montez à l'échelle tout de suite sur votre gauche.

Une fois en haut, tournez complètement à gauche puis allez donc sauter sur la corniche. Arrivé au bout de celle-ci, jetez-vous en avant en lançant le grappin pour atteindre au point culminant du balancement une autre plate-forme. Au bout de celle-ci, observez le pilier en bas à gauche puis jetez-vous sur le rebord de celui-ci, pour le longer à gauche. Sautez ensuite dans le renforcement du coin pour trouver les pistolets de calibre 50.

Agrippez-vous au rebord au sol pour le longer à gauche et revenir sur la plate-forme où vous avez atterri grâce au grappin. Tournez-vous et sautez en direction de la plate-forme d'en face, sur laquelle vous apercevez un kit de premiers secours, mais qui semble bien trop loin pour atterrir directement dessus. Vous atteindrez en fait un rebord plus bas légèrement vers la gauche. Appuyez rapidement sur triangle pour vous stabiliser puis montez sur la plate-forme. Tournez-vous maintenant en direction du temple d'où vous venez et vous apercevez un anneau sous la plate-forme d'en face. Sautez dans sa direction pour lancer le grappin et vous y accrocher. Cessez de vous balancer et retournez-vous vers le point de départ de votre saut pour remarquer un artefact juste en face de vous. Trouvez la longueur de corde adéquate pour l'atteindre et balancez-vous dans sa direction. Quand vous le sentez, sautez dans ce petit renforcement et récupérez ainsi l'**artefact**.

Attrapez le bord de cette alcôve à vos pieds pour longer entièrement à droite et ainsi sauter au sommet triangulaire du petit pan de mur. Regardez la nouvelle plate-forme face à vous, avec un pilier sur sa droite. C'est là qu'il vous faut sauter, puis grimpez le pilier jusqu'à être agrippé au sommet en utilisant ses rebords. Effectuez ensuite un saut arrière pour gagner la nouvelle plate-forme, puis sautez ensuite sur la suivante, sur laquelle se trouvent deux statues. Allez au bout, puis après la deuxième statue, sautez sur la plate-forme un peu plus bas et tournez-vous.

Observez l'étage inférieur sous celui des statues, avec quatre piliers sur votre gauche, puis jetez-vous à ce niveau pour enfin entrer dans le couloir sur votre droite. Descendez puis tournez à gauche. Au bout des escaliers tournants, vous atteignez enfin le palais de Midas.

### 3ème partie - Le palais de Midas (1 artefact, 2 reliques)

Vous êtes tout de suite attaqué par trois gorilles. Après vous-en être occupé, placez-vous dos à l'entrée, comme si vous veniez d'arriver dans cette pièce, puis dirigez-vous sur votre droite pour utiliser les éléments du décor dans le coin afin de monter sur la plate-forme supérieure et trouver une trousse de soins dans le coin et un levier à actionner. Cela ouvre la porte de gauche de cette immense pièce. Descendez pour aller la franchir, et vous atteignez au bout du couloir d'escaliers une nouvelle salle. Entrez, puis regardez maintenant en haut à gauche, derrière vous pour apercevoir des blocs de pierre. Utilisez alors votre grappin pour les faire chuter, libérant ainsi l'alcôve dans laquelle se trouve l'artefact que vous allez bientôt récupérer.

Par rapport à l'entrée, avancez tout droit pour rejoindre la porte d'en face et courir à droite des escaliers, jusqu'à la caisse qui bouche un étroit passage, derrière lequel vous devrez actionner un levier. Ceci ouvre la grille qui se trouve au bout des marches d'à côté. Franchissez donc celle-ci. Récupérez à droite un kit de premiers secours, puis poursuivez en montant les marches suivantes. Vous atteignez un levier à tirer, ce qui provoquera la hausse de nombreux éléments du décor, temporairement toutefois, donc il vous faudra agir vite.

Ainsi, sautez rapidement sur le sommet du pilier blanc face à vous, puis rejoignez celui de gauche. Si les lames sont déjà sorties au sommet de celui-ci, contournez ses rebords. Jetez-vous sur la pente d'en face pour que suite à une courte glissade vous vous élançiez en direction d'une plate-forme carrée contre le mur. De celle-ci, sautez vers le rebord du pilier sur votre droite, puis sautez pour vous agripper au rebord du sommet piégé. Contournez un premier coin du pilier vers la droite, puis un second, et atteignez le pilier blanc, puis une pente et enfin une autre plate-forme carrée contre le mur, tout ceci s'effectuant dans la

même direction. Sautez ensuite sur le pilier blanc de droite et vous pouvez maintenant atteindre l'alcôve du mur sur votre gauche, dans laquelle se trouve l'**artefact**.

Une fois encore, remontez les marches pour tirer le levier, puis effectuez le même parcours que pour l'artefact, à la différence qu'une fois arrivé sur la deuxième plate-forme carrée contre le mur, vous ne sauterez pas à droite sur le pilier blanc, mais irez à gauche, sur une autre plate-forme carrée. Jetez-vous sur les bords du pilier piégé en face de celle-ci, contournez-le par la gauche pour vous jeter sur les bords du pilier blanc d'à côté et atteindre son sommet. D'ici, jetez-vous dans l'alcôve d'en face pour récupérer un lingot de plomb.

Il reste une relique à aller récupérer. Retournez tirer une dernière fois le levier. Effectuez le même parcours que pour le lingot, mais arrivé sur le pilier qui vous permet d'atteindre l'alcôve du lingot, sautez plutôt sur la pente de gauche, puis laissez-vous glisser pour sauter vers le rebord de l'alcôve d'en face, où vous trouverez la **relique** : Chouette Athénienne.

Sortez de cette pièce pour rejoindre la salle de la statue de Midas. Trois gorilles vous attendent lorsque vous êtes presque arrivé. Après vous en être occupé, dirigez-vous face à la statue, puis grimpez au coin gauche. Contournez à gauche pour atteindre un nouveau rebord et atteignez le dos de Midas, où vous trouvez un levier à actionner. Il ouvre la porte sur votre gauche. Allez donc passer celle-ci.

Au bout du couloir et des séries d'escaliers, vous atteignez une pièce avec une gigantesque colonne au centre. Avancez à gauche de celle-ci pour passer la porte et atteindre au bout de ce couloir descendant une pièce dans laquelle vous devrez affronter un gorille et une lionne. Suite au combat, tirez les trois poutres qui maintiennent la colonne en utilisant votre grappin, puis celle-ci s'écroulera sur sa base, libérant ainsi un lingot de plomb. Emparez-vous de celui-ci et retournez dans le couloir d'où vous venez. Après la première série d'escaliers, poursuivez jusqu'au bout du couloir, puis longez les décombres de cette pièce toujours sur la droite pour atteindre une nouvelle porte et poursuivre dans ce couloir par les escaliers qui montent, tout de suite sur votre gauche.

Au bout du parcours, vous vous trouvez face à la colonne, en hauteur. Attendez que les chauves-souris viennent vers vous pour vous en débarrasser, puis sautez sur les débris de droite pour vous accrocher à un premier rebord du mur.

Allez chercher la trousse de soins sur la gauche, avant de revenir à droite et poursuivre dans cette direction, pour contourner le coin de la pièce et vous agripper à un nouveau rebord. Longez-le entièrement à droite, pour finalement vous jeter dans cette direction et accrocher votre grappin au crochet du haut, ce qui vous permet d'atteindre le rebord de l'autre côté. Sautez ensuite latéralement sur le rebord de droite, puis placez-vous dans l'axe de la corde pour effectuer un saut arrière et l'attraper. Une fois accroché à celle-ci, tournez-vous pour faire face au rebord d'où vous venez, puis regardez le pilier à droite. Balancez-vous dans sa direction pour vous jeter vers un de ses rebords. Soyez agrippé sur le plus haut puis effectuez un saut arrière pour rejoindre la plate-forme.

Tournez-vous ensuite en direction de la colonne blanche au-dessous, et il va vous falloir sauter sur sa partie tranchée pour glisser un peu et vous jeter plus loin pour atteindre une petite surface plate plus bas. De celle-ci, observez la fente dans la colonne pour sauter dans sa direction et vous y agripper. Longez ensuite sur la droite pour effectuer enfin un saut arrière et rejoindre la plate-forme un peu plus bas. Avancez jusqu'au rebord du mur d'en face, puis accrochez-vous au deuxième plus haut. Longez celui-ci sur la droite et effectuez un saut latéral vers le rebord du mur adjacent. Gagnez le bord supérieur, puis jetez-vous le long du mur en accrochant votre grappin puis en vous balançant suffisamment, de manière à pouvoir effectuer un saut arrière en prenant appui sur le mur et atterrir finalement sur une plate-forme rectangulaire.

Au bout de celle-ci, jetez-vous pour atteindre le petit renforcement où se trouve un kit de premiers secours, puis regagnez cette plate-forme pour maintenant regarder la porte en bas à droite. Sautez dans sa direction, puis poursuivez le long de ce couloir à angles droits. Au bout de celui-ci, deux gorilles vous attendent. Faites attention à ne pas retomber sur le sol de la pièce de la statue avant d'avoir actionné le levier. Aussi, il est donc préférable d'attirer les gorilles dans le couloir d'où vous venez pour les achever. Après avoir tiré le levier, vous pouvez donc rejoindre la porte qui s'ouvre derrière la statue de Midas.

Au bout de ce couloir d'angles, vous atteignez une nouvelle pièce gigantesque. Dirigez-vous sur la gauche,

puis descendez les marches pour vous trouver au bord de l'eau. Votre viseur vous indique la présence de quelque chose sous l'eau. Il s'agit d'un crocodile. Plongez pour l'attirer vers vous, puis retournez sur la terre ferme et tirez-lui dessus jusqu'à l'achever. Voilà une bonne chose de faite ! Plongez ensuite pour prendre la direction du gros pilier le plus au fond à droite et actionnez le levier situé derrière lui. Retournez maintenant au bas des marches et replacez-vous à l'entrée de la pièce. Avancez tout droit en direction du pilier au centre, puis vous verrez les pièges de la pièce s'activer.

Sautez maintenant pour vous agripper sur le pilier d'en face. Attendez que la flamme disparaisse pour vous jeter en direction du gros pilier de droite. Levez-vous, puis contournez maintenant la tour que vous avez fait apparaître en actionnant le levier, toujours en faisant attention aux flammes qui émanent du sol. Vous atteindrez bientôt un rebord, puis un second plus en hauteur, vous permettant de grimper le long de cette tour. Longez le deuxième rebord vers la gauche pour en atteindre un plus en hauteur, et vous jeter en arrière en direction du rebord d'une alcôve au bout de laquelle se trouve un nouveau levier à actionner.

Un nouveau pilier s'élève alors hors de l'eau. Rejoignez-le en reprenant le chemin inverse et en descendant la tour, puis vous trouverez ce pilier sur la droite. De celui-ci, jetez-vous vers le pilier plus grand, où vous pouvez apercevoir des têtes de lions cracher du feu. Lancez-vous dans leur direction afin de vous agripper au rebord du dessous. Contournez alors la tour entièrement à gauche pour vous trouver sous une de ces têtes. Attendez le moment opportun pour sauter en hauteur et atteindre un rebord au-dessus. Répétez l'opération pour finalement atteindre le sommet de cette tour.

Regardez sur votre droite, légèrement derrière vous, pour apercevoir une nouvelle alcôve et sauter dans sa direction. Actionnez alors le nouveau levier. Rejoignez une fois encore le sommet de cette tour aux têtes de lions, puis sautez maintenant vers celle de gauche afin de grimper sur les rebords et la contourner par la droite jusqu'au rebord le plus haut, au bout duquel il vous faut effectuer un saut arrière pour atteindre finalement la grande alcôve dans laquelle vous trouverez le lingot de plomb, ainsi qu'une trousse de soins à proximité.

Sautez ensuite dans l'eau, puis refaites le parcours pour vous retrouver au niveau de l'alcôve du premier levier. Placez-vous sur l'extrémité qui dépasse à gauche (une autre dépasse également à droite) pour apercevoir un anneau dans le mur en hauteur, sur votre droite.

Sautez dans sa direction pour accrocher votre grappin, puis courez contre la paroi. Arrivé au point culminant, lâchez tout et vous tomberez plus bas au niveau d'un rebord sur lequel il faudra vous stabiliser avec triangle. Longez ce rebord puis laissez-vous tomber sur la pente. Glissez légèrement, puis sautez pour vous agripper à un petit rebord en face. Effectuez un saut latéral droit pour vous retrouver sur le rebord du mur adjacent, puis sautez sur celui du dessus. À partir de celui-ci, accomplissez un nouveau saut arrière en direction de la deuxième pente, sur laquelle vous ne prendrez pas le temps de glisser, mais sauterez plutôt en direction de la perche d'en face. Jetez-vous sur la suivante, puis placez-vous dans l'axe de la petite colonne pointue qui vous fait face, car il faudra atteindre son sommet. Pivotez alors sur la droite pour sauter en direction du petit rebord sur le mur, puis longez celui-ci à gauche et sautez latéralement pour atterrir sur une petite pente et vous lancer enfin en avant pour vous retrouver face à un levier.

Actionnez ce dernier pour qu'une tour s'élève et révèle la présence d'une relique. A partir de maintenant, le temps est compté pour atteindre l'objet avant que le pilier ne redescende ! Allez le plus vite possible, quitte à vous brûler, car vous n'aurez vraiment pas beaucoup de temps. Sautez dans l'eau à droite, puis nagez en longeant le mur pour finalement vous retrouver au bas des marches où vous vous étiez occupé du crocodile. Pour aller récupérer la relique, rejoignez le sommet de la première tour aux têtes de lions, celle qui vous avait permis d'atteindre le deuxième levier. Sautez ensuite sur la tour de gauche (celle qui vous avait permis d'atteindre le lingot de plomb) et tournez autour en évitant les flammes, puis vous trouverez dans un renforcement la **relique** : Protomé à tête de griffon. Ressortez ensuite de la pièce par là où vous étiez entré, puis rejoignez la salle de Midas. Attention aux gorilles !

Placez-vous maintenant face à la statue, et au niveau de la main gauche cassée, appuyez sur triangle pour transformer chacun de vos lingots de plomb en lingots d'or. Il faut maintenant aller positionner ces derniers à trois endroits différents. L'un à côté du pied droit, l'autre, juste en dessous, à côté du M de MIDAS, puis placez le dernier lingot à côté du S, ce qui ouvre une trappe au fond du bassin.

#### 4ème partie - Le tombeau de Tihocan (2 artefacts, 0 relique)

Plongez au fond du bassin pour emprunter le seul tunnel disponible, c'est-à-dire celui qui passe sous la statue. Pour ne pas perdre de temps, voici le chemin à prendre avant d'atteindre la surface : prenez à droite, puis à gauche, à nouveau à gauche, droite, et vous atteindrez la surface au bout. En sortant du bassin, poussez la caisse pour passer de l'autre côté, occupez-vous du rat et amenez cette caisse sous le levier dans le coin droit. Montez sur la caisse pour pouvoir actionner le levier et ainsi ouvrir la trappe au sol. Passez donc par cette trappe pour vous retrouver en dessous, occupez-vous des rats, puis passez sous la petite arche.

Avancez puis dirigez-vous au bout du premier pont sur votre gauche pour aller tourner la manivelle. Ceci a pour effet de faire monter le niveau de l'eau. Sautez dans celle-ci, plongez pour aller attirer vers vous les trois crocodiles qui rôdent, puis regagnez la terre ferme afin de leur tirer dessus depuis votre position. Une fois débarrassé d'eux, regardez le mur opposé à l'alcôve de la manivelle. Vous apercevez une fontaine. Plongez, puis dirigez-vous vers le pilier situé pile dans l'axe de celle-ci. Il s'agit de celui qui se trouve au centre des trois, en avant par rapport aux deux autres (celui de droite est détruit sur le côté). Placez-vous derrière ce pilier pour trouver un levier à actionner. Cela ouvre la grille de l'**artefact** au fond de l'eau. Inspirez profondément, puis plongez au centre du bassin pour aller le récupérer.

Regardez maintenant le mur de la manivelle pour voir sur la droite une seconde alcôve dans laquelle se trouve une caisse. Vous ne pouvez atteindre cette alcôve par le pont car il est brisé, mais ce n'est pas un problème lorsqu'on s'appelle Lara Croft ! Nagez donc à droite de l'alcôve pour utiliser les rebords et atteindre finalement cette caisse en bois. Placez-vous derrière, puis poussez-la pour la faire tomber de l'alcôve. Retournez à la manivelle pour la faire tourner dans l'autre sens en la tirant vers vous, ce qui fait redescendre le niveau d'eau.

Revenez vous placer face à la porte par laquelle vous êtes entré dans cette immense pièce, puis regardez à votre gauche pour apercevoir une perche horizontale contre le mur.

Attrapez-la, puis jetez-vous dans la même direction pour agripper votre grappin au crochet plus haut. Balancez-vous, et au moment opportun, sautez en arrière pour atteindre une plate-forme sur laquelle vous trouverez des munitions pour les mini mitraillettes. Vous aurez plus de facilité à atteindre cette plate-forme en vous balançant doucement. Retournez-vous face au mur pour sauter en direction du rebord à hauteur de vos pieds, un peu plus à gauche. Longez-le entièrement par la gauche en contournant le coin, puis effectuez un saut arrière en direction du rebord suivant. Longez tout à fait à droite pour effectuer un saut latéral et sortir à nouveau votre grappin, de sorte à atteindre la corniche sur le mur adjacent.

Suivez le chemin imposé par la corniche en effectuant des angles droits et en évitant les précipices, car vous devez vous rendre jusqu'au bout de celle-ci, dans le coin de la pièce. Tournez-vous en direction des perches horizontales accrochées au mur qui fait l'angle. Après en avoir passé deux, continuez tout droit jusqu'à la caisse et poussez-la pour la faire tomber. Tournez-vous, puis marchez quelques pas pour aller sur la droite de Lara et vous trouver au bord de cette avancée brisée. En faisant pivoter la caméra, vous remarquez une échelle sur le flanc gauche du pilier au-dessus duquel vous vous trouvez. Laissez-vous tomber sur le rebord en vous plaçant dans l'axe de l'échelle, puis lâchez-le pour vous agripper finalement à celle-ci.

Arrivé en bas, allez donc récupérer la caisse que vous avez faite tomber pour la tirer et l'amener au bord du bassin. Poussez-la pour qu'elle tombe au fond de l'eau. Allez ensuite à droite dans le coin de la pièce après avoir franchi le muret, pour récupérer un kit de premiers secours, puis retrouver la première caisse que vous aviez poussée du haut de l'alcôve. Faites-la également tomber au fond de l'eau. Courez maintenant à droite pour franchir le muret de gauche et vous retrouver en face d'une manivelle. Tournez-la afin de faire descendre l'eau d'un niveau de plus.

Poursuivez sur la gauche jusqu'au coin de la pièce et trouvez dans les décombres une trousse de soins. Rendez-vous maintenant au fond du bassin en tâchant de ne pas vous blesser, puis allez placer les caisses sur les socles situés de part et d'autre de la grille où vous aviez récupéré l'artefact. Ceci a pour effet d'ouvrir la deuxième grille du sol, ainsi que d'abaisser la grille plus large située plus haut derrière.

Il vous faut rejoindre la dernière manivelle que vous avez tournée. Pour atteindre les hauteurs du bassin, un petit parcours d'acrobaties s'impose. Ainsi, lorsque vous vous trouvez dos à la grande grille qui vient de s'abaisser, rejoignez le coin arrière droit du bassin, pour monter sur deux marches, glisser sur une petite pente et vous jeter en avant en lançant le grappin. Vous atteignez ainsi le sommet d'un morceau du décor,

dans le coin avant droit du bassin. Agrippez-vous au rebord juste à côté, contournez le coin par la gauche, atteignez le rebord supérieur, puis jetez-vous en arrière vers une première perche horizontale. Sautez en face et vous atteignez un nouveau rebord qu'il vous faut totalement longer à gauche, afin d'effectuer un nouveau saut arrière et de vous accrocher à une deuxième perche. Gagnez le rebord en avant, contournez le coin à gauche et vous voici au coin avant gauche du bassin. Repérez la plate-forme d'une alcôve dans le mur adjacent, puis sautez vers celle-ci. Il reste à attraper un rebord à gauche de l'entrée de cette alcôve, monter deux marches et sauter pour atteindre le bord du sommet. Vous trouvez la fameuse manivelle sur votre droite. Tournez-la maintenant en sens inverse.

Une fois l'eau remontée d'un niveau, vous apercevez le radeau dans le bassin. Il vous faut en fait déplacer celui-ci sur le côté droit, dans la partie de bassin qui était alors gardée par la grille. Contournez donc la pièce par la droite pour vous placer derrière cet endroit. Vous remarquez que cette partie du bassin est séparée en deux par une petite allée au centre, au bout de laquelle se dresse le pilier sur lequel vous aviez actionné un levier précédemment. Il vous faut amener le radeau à cet endroit du bassin, peu importe de quel côté. Ne pouvant l'atteindre d'ici avec votre grappin, montez par exemple sur le muret de droite, contournez le pilier, puis rejoignez le coin du muret, face à l'eau donc. Accrochez le grappin au radeau et commencez à le tirer vers vous. Contournez le muret à nouveau en sens inverse pour revenir vous placer au bord de la partie droite du bassin et terminer ainsi de tirer le radeau entièrement vers vous.

Une fois ceci accompli, retournez à gauche en direction de la manivelle, passez devant, puis aidez-vous du morceau d'arche au sol pour sauter vers le muret et vous retrouver ainsi de l'autre côté de la pièce. Passé le muret, vous apercevez au sol une pente qui monte vers une série de rebords, sur un pilier. Après avoir contourné le deuxième par la gauche, accrochez-vous à la barre horizontale. Tournez-vous pour rejoindre la plate-forme qui se trouvait derrière vous, puis montez par les rebords encastrés dans le mur. Tenez-vous debout et regardez dans la direction du pilier pour apercevoir un petit coin plat, dans l'angle de celui-ci. Sautez donc pour atterrir dessus, attraper le rebord du haut et contournez ces deux coins vers la gauche. Puis il reste un rebord et vous atteindrez finalement la manivelle du niveau supérieur. Tournez celle-ci et l'eau remontera encore d'un niveau.

Sautez maintenant dans l'eau pour rejoindre l'endroit où doit se trouver le radeau (le carré de béton qui l'entoure possède une ouverture devant). Tirez-le avec le grappin pour le placer de telle manière qu'il vous permette d'atteindre la plate-forme supérieure où se trouve cette fameuse fontaine. Plongez dans le bassin de celle-ci et vous vous ferez entraîner jusqu'à chuter dans un nouveau bassin. Passez sous l'ouverture au fond à droite de celui-ci et vous vous retrouverez dans un immense point d'eau, avec un temple sur votre droite. Au fond de l'eau, tout à gauche du terrain sur lequel se trouve le temple, vous apercevrez l'entrée d'un tunnel au bout duquel se cache le deuxième **artefact**. Allez au plus vite toutefois, car vous devrez faire l'aller-retour sans respirer. Nagez maintenant à nouveau en direction de l'ouverture par laquelle vous êtes arrivé, en ayant donc le temple sur votre gauche, puis arrivé au niveau d'avoir la porte du temple à votre gauche, plongez pour trouver un tunnel sous-marin allant dans cette direction. Au bout de celui-ci, à la surface, vous trouvez un levier à actionner, ce qui déclenche l'ouverture de la porte.

Rendez-vous maintenant en direction du temple pour y pénétrer. Une cinématique se déclenche alors. Restez vigilant car une séquence impliquant une série de deux boutons à entrer va bientôt débiter. Ainsi, vous devrez appuyer sur les touches pendant le petit laps de temps où celles-ci apparaîtront à l'écran. Le temps d'affronter du gros gibier débute alors.

Évitez les attaques de ces deux centaures tout en leur tirant dessus pour augmenter leur barre de férocité. Si vous vous faites toucher par une de leurs attaques de couleur verte, vous serez changé en pierre et devrez alors bouger le stick rapidement pour retrouver votre état normal. Effectuez donc un maximum de roulades sur les côtés pour esquiver. Après avoir réalisé un tir convergent avec succès, ôtez-leur leur bouclier avec votre grappin pendant qu'ils sont étourdis. Continuez à leur tirer dessus, puis lorsqu'ils seront prêts à vous lancer une attaque afin de vous changer en pierre, ramassez le bouclier avec triangle pour leur renvoyer l'attaque. Restez donc à proximité des boucliers et tirez-leur dessus pendant qu'ils sont figés. C'est de cette manière que vous parviendrez à les battre. Suivez la cinématique de fin de niveau.

## Egypte

### 1ère partie - Le temple de Khamoon (3 artefacts, 1 relique)

Avancez jusqu'au temple et laissez-vous tomber au sol. Tirez le bloc dans le coin gauche de la pièce pour trouver un kit de premiers secours et des munitions. Allez tirer en haut à droite de cette pièce une roche avec votre grappin, afin de faire tomber la colonne de droite. Répétez l'opération avec la colonne de gauche, puis grimpez sur celle-ci pour atteindre le renforcement en hauteur dans le mur. Sautez sur le rebord de gauche, longez-le et contournez le coin sur la gauche pour vous jeter sur le rebord du mur adjacent. Gagnez le rebord plus haut, puis celui situé encore au-dessus. Longez à gauche jusqu'au bout, pour sauter latéralement en direction de la barre horizontale. Jetez-vous ensuite sur la pente d'en face, laissez-vous glisser le long de celle-ci sur une dizaine de mètres, puis atteignez la base où se trouvait le pilier droit que vous avez fait chuter. Atteignez la barre horizontale de gauche en effectuant un saut arrière, sautez vers la deuxième et atteignez enfin la plate-forme sur laquelle se trouvait le pilier gauche.

Atteignez un premier rebord au-dessus de vous, puis un deuxième plus haut, que vous longerez sur la droite jusqu'à atteindre l'alcôve centrale de la pièce, en hauteur. Allez au bout de celle-ci pour monter sur le levier en forme de scarabée et l'utiliser pour atteindre la partie supérieure. Dirigez-vous alors sur la gauche (n'attendez pas que le scarabée soit tout en bas pour espérer atteindre le dessus). Laissez-vous glisser le long de la pente de droite, puis sautez pour vous agripper à la perche. Sautez en avant, puis faites de même que précédemment avec ce nouveau levier portant l'effigie d'un scarabée pour rejoindre le dessus. Suivez le chemin par la droite et au bout du couloir vous serez assailli par une panthère dans cette petite pièce. Sortez ensuite par l'ouverture qui donne sur l'extérieur, puis une cinématique se déclenchera alors (vous trouverez, avant de sortir de cette pièce, un rebord à gauche de l'ouverture qui vous permettra de contourner la pièce par la gauche suite à un petit parcours, et vous fera atteindre une trousse de soins au-dessus de l'entrée).

Vous devez mener un combat contre deux chats momifiés. Battez-les de la même manière que vos autres ennemis, puis dirigez-vous à gauche du sphinx, sur la base d'un pilier, afin de sauter en direction du pilier en quatre morceaux. Grimpez le long de celui-ci pour finalement atteindre le pilier plus à gauche à l'aide d'un saut arrière. Retrouvez-vous au sommet de celui-ci, puis sautez en direction de la première plate-forme contre le mur, sur votre gauche. Repérez un bouton encastré dans le mur sur lequel tirer, puis continuez en direction de la plate-forme suivante en l'atteignant grâce à la perche horizontale qui est apparue. Allez au bout, puis tournez au coin à gauche pour sauter sur la plate-forme ronde. Vous trouvez un peu plus bas dans la même direction, le sommet d'un petit pilier rond. Sautez donc dessus, puis atteignez l'échelle qui se trouve sur le côté droit de la grande statue de pharaon.

Un peu avant le sommet de l'échelle, sautez sur la gauche dans l'alcôve rectangulaire, puis vous repérez un trou dans le coin supérieur droit de celle-ci. Passez donc par celui-ci pour trouver finalement un **artefact**. Revenez dans cette alcôve rectangulaire pour vous trouver sur la tête du pharaon et remarquer un anneau en haut à droite. Sautez dans cette direction, puis lancez le grappin pour atteindre plus loin le sommet rond d'un nouveau pilier. Sautez ensuite sur la plate-forme qui fait l'angle, puis continuez le parcours sur la gauche en utilisant à nouveau le grappin deux fois de suite cette fois, pour vous retrouver sur la plate-forme du coin opposé.

Longez celle-ci puis contournez-la au bout pour sauter en direction d'une pente sur laquelle vous glisserez au sol et trouverez quelques pas plus loin un levier sur la gauche, derrière la tête de la statue de sphinx donc. Notez qu'en vous accroupissant sous la pente dans une petite ouverture, vous récupèrerez une trousse de soins. Le fait d'actionner le levier ouvre une porte au centre du sphinx. Rejoignez le sol pour passer cette porte.

Au bout du long couloir d'angles, vous atteignez enfin une salle et deux panthères vous foncent dessus. Suite au combat, allez au bout de la salle pour tirer le levier à gauche de la porte. Ceci aura pour effet de rapprocher les statues entre elles et ainsi de rendre la salle plus étroite durant un certain temps. Deux panthères arrivent à nouveau pour tenter de vous déchiqeter, mais c'est vous qui avez le dernier mot.

Retournez tirer le levier pour rapprocher à nouveau les statues, puis dépêchez-vous de courir vers la dernière à gauche (en partant du levier) et de sauter sur celle-ci à l'aide du bloc de pierre brisé. Sautez rapidement en direction de la statue qui lui fait face, puis à partir de là, vous n'aurez plus besoin de vous presser, car vous devez rejoindre maintenant la statue la plus au fond (en revenant vers le levier donc).

À partir de celle-ci, vous apercevrez sur le même côté du mur un anneau en hauteur. Sautez donc dans la direction du levier, lancez votre grappin, puis atteignez finalement le petit rebord (ou celui du bas). Laissez-vous tomber sur le rebord du dessous, dans le cas où vous aviez attrapé le petit rebord, puis longez-le sur

la droite afin d'effectuer un saut latéral droit en direction du rebord de la grille. Celle-ci va se baisser sous l'effet de votre poids, et vous devez rapidement sauter vers le rebord de pierre juste au-dessus. Longez celui-ci vers la droite, effectuez un saut latéral droit en direction du rebord suivant, puis contournez le coin du mur pour toujours longer à droite.

Vous atteignez alors l'entrée d'un couloir en hauteur. Au fond à gauche de celui-ci, débarrassez-vous de trois rats, récupérez un kit de premiers secours, puis allez tirer le cube qui se trouve à droite de la pente. Poussez-le jusqu'au bout du couloir, là où vous aviez ramassé le kit de soins, puis montez ensuite sur celui-ci pour atteindre le dessus du muret. Suivez l'unique chemin, pour finalement vous retrouver devant une pente et une perche horizontale en hauteur, qui sort et entre du mur à intervalles réguliers. Lorsque celle-ci est à l'extérieur, dépêchez-vous de l'utiliser pour vous retrouver sur la grande perche horizontale qui reste immobile. À partir de celle-ci, sautez en direction du levier en forme de scarabée, et vous savez maintenant par expérience qu'il vous faut sauter directement sur le rebord du dessus, sans attendre de vous trouver trop bas sous l'effet de votre poids.

Vous vous retrouvez au niveau d'une grande ouverture en hauteur qui donne sur une nouvelle salle avec un bassin en son centre. Lorsque vous foulez le sol de cette pièce, vous serez attaqué par deux crocodiles. Faites attention à leur rapidité ! Plongez ensuite au fond du bassin, tirez le levier pour ouvrir la grille au bout du couloir de gauche, puis franchissez le passage avant que celle-ci ne se referme. Retournez à la surface de cette nouvelle salle pour vous placer sur la plate-forme centrale ressemblant à un U. Placez-vous dans l'angle inférieur droit du U, puis sautez pour atteindre le scarabée derrière vous, ainsi que le rebord du dessus. À partir de celui-ci, un saut latéral droit vous permet d'atteindre une plate-forme qui va se rétracter dans le mur après un court instant. Aussi, ne vous dirigez pas vers le scarabée qui se trouve face à vous, mais courez plutôt sur la petite partie étroite sur la droite, pour atteindre rapidement celle d'en face avant que les plates-formes ne soient trop éloignées.

Agrippez-vous alors au rebord du mur qui vous fait face, puis sautez sur celui de gauche. Lorsque la plate-forme aura repris sa position initiale, effectuez un saut arrière à partir du rebord pour courir le long du mur dans la même direction que votre saut, afin d'atteindre le scarabée au bout à droite, avant que le sol ne se rétracte. Ne restez pas agrippé trop longtemps sur celui-ci, mais rejoignez plutôt le rebord supérieur et effectuez enfin un saut latéral droit vers le rebord d'une alcôve. Montez les marches, agrippez-vous à la poutre verticale, tournez-vous et sautez rapidement en direction du scarabée, puis atteignez directement le rebord du dessus et le second. À partir de celui-ci, effectuez un saut arrière pour vous retrouver sur la pointe de la poutre et ainsi sauter en avant, en direction de la plus longue en face. À gauche, se trouve une alcôve avec un levier à tirer.

Ceci a pour effet de faire tomber un bloc dans la pièce à côté. Avant d'y revenir, sautez dans l'alcôve face à vous à l'aide de la poutre, pour récupérer une trousse de soins. De retour dans la pièce, saisissez le cube pour le tirer de l'autre côté, en passant le long de la partie étroite de cette plate-forme. Si vous avez choisi de le tirer, il vous faut le placer sur la partie de plate-forme qui se trouve sur votre gauche, mais si vous avez choisi de pousser, ce même endroit se trouvera évidemment sur votre droite. Le tout étant d'atteindre le rebord du mur que vous ne pouvez attraper qu'en sautant d'abord sur le cube. Une fois agrippé à ce fameux rebord, sautez pour atteindre le petit rebord du dessus, puis accomplissez un saut arrière pour vous accrocher à un morceau de plate-forme qui va vite se rétracter.

Il faut donc vous dépêcher de sauter à l'autre bout, puis d'atteindre le scarabée et de vous lancer enfin sans attendre un instant de plus au niveau du petit rebord du dessus.

A droite se trouve un nouveau scarabée, ce qui signifie qu'il vous faut encore accomplir un saut rapide en direction du rebord supérieur. Allez ensuite à gauche de celui-ci pour vous agripper au rebord d'à côté, puis à l'aide d'un saut arrière, attrapez la perche horizontale. Celle-ci vous permet d'atteindre une alcôve dont l'autre côté est fermé par une grille, mais regardez plutôt le mur d'en face, où vous pouvez lancer votre grappin tout droit, dans le but de tirer la paroi à la manière d'un pont-levis et de révéler ainsi un passage. Celui-ci va se refermer rapidement, donc n'attendez pas, atteignez-le en sautant en avant, puis en lançant votre grappin qui s'accrochera au plafond. Lâchez le grappin au bout de votre balancement, et vous vous retrouvez ainsi dans ce nouveau passage qui n'est en fait qu'une alcôve.

Tirez alors le levier sur votre droite, puis ceci va ouvrir le plafond. Sautez pour vous agripper à la trappe qui pend sur la droite, rejoignez le rebord du haut de celle-ci, puis effectuez un saut arrière pour vous retrouver accroché à la perche horizontale. Jetez-vous alors en avant pour rejoindre l'autre bord et passez la porte

d'en face, sans oublier de tirer le levier sur la gauche au préalable. Vous avez ainsi ouvert une trappe autour de la statue de la salle du bassin. Ne sautez pas au sol pour l'instant, mais regardez plutôt sur votre gauche pour apercevoir un anneau sur lequel accrocher le grappin. Effectuez donc un saut dans cette direction puis accomplissez le mouvement adéquat, ce qui vous permet d'atteindre un rebord au bout de votre balancement.

À partir de celui-ci, il vous faut effectuer un saut arrière et lancer tout de suite votre grappin. Balancez-vous encore pour apercevoir un nouvel anneau au plafond, légèrement sur votre droite. Quand vous le sentez, lancez-vous dans sa direction puis accrochez-y évidemment le grappin, pour remarquer un dernier anneau encore au plafond, un peu plus loin. Après l'avoir atteint, il vous permet d'atterrir sur le toit de l'autel de la statue et de récupérer ainsi le deuxième **artefact**.

À partir de là, vous pouvez sauter au sol pour vous occuper des crocodiles puis passer ensuite dans l'ouverture qui est apparue autour de la statue. Glissez le long de la pente de derrière, puis à gauche, au bout du couloir, vous atteignez une nouvelle salle, dans laquelle vous rencontrerez quatre panthères, une fois arrivé tout en bas. C'est dans ces moments-là que l'on est content d'avoir économisé ses précieuses cartouches de fusil à pompe (ce que vous faites depuis le début j'imagine ;-))... Après vous en être occupé, récupérez la trousse de soins dans un des renforcements de la salle. Allez ensuite actionner le levier qui se trouve au centre du mur face à vous, et deux nouvelles panthères apparaîtront.

À gauche de la grille d'où elles sont sorties, sautez vers un premier rebord, puis un deuxième plus haut, et sautez latéralement en direction de la grille qui s'abaissera sous l'effet de votre poids, vous obligeant à vous dépêcher de sauter en arrière sur un rebord du pilier central. Atteignez le rebord du dessus, puis effectuez un petit saut latéral pour vous accrocher à la palette en bois qui va se mettre à pivoter sur la droite. Longez-la sur la gauche de manière à être agrippé à l'angle du pilier. Jetez-vous alors à nouveau vers un rebord du mur de gauche, pour atteindre celui légèrement au-dessus et revenir à l'aide d'un saut arrière sur la plate-forme supérieure de ce pilier.

Regardez au bout du mur de gauche (adjacent au mur d'où vous venez) pour viser un bouton sur lequel il vous faut tirer. Cela fait apparaître un anneau au plafond, qui vous permet d'atteindre cet endroit où vous pourrez ramasser une trousse de soins et des munitions.

Retournez sur la plate-forme centrale pour cette fois emprunter le passage dans le mur d'en face. Au bout de ce couloir sombre, une panthère vous attend. Occupez-vous d'elle, puis poursuivez dans la fenêtre qui se trouvait juste en face de vous lorsque vous êtes sorti du couloir. En haut de l'échelle, vous atteignez une pièce avec un scarabée géant contre une porte, et vous êtes attaqué pas une de ces momies. Après vous en être débarrassé, allez sauter sur les deux marches qui se trouvent dans le coin arrière droit de la salle (lorsque vous êtes face au scarabée), puis regardez en haut du mur de droite pour repérer un anneau et ainsi sauter en avant pour lancer votre grappin. Restez accroché à la verticale, remontez légèrement de sorte à sauter en arrière sur le sommet du pilier pointu qui se trouve dans l'axe.

Tournez-vous à 90° sur la gauche pour sauter en direction du rebord du grand pilier. Lâchez pour vous retrouver agrippé au rebord du dessous, contournez le premier coin par la droite de sorte à vous retrouver dos au pilier du milieu, coupé en haut. Sautez alors en direction du rebord sur le pilier suivant, gagnez le rebord du dessus, puis longez ses deux coins par la droite pour sauter à nouveau vers le pilier du milieu, mais sur le rebord supérieur. Placez-vous dos au mur pour sauter en arrière vers le rebord de celui-ci, puis sautez vers la droite en utilisant le grappin afin d'atteindre plus loin le troisième **artefact** au-dessus de la porte.

Descendez maintenant pour franchir celle-ci et grimper à l'échelle de gauche. Allez ensuite tirer le levier qui se trouve au bout du couloir, puis ceci aura pour effet de rapprocher une nouvelle fois les statues entre elles. Sautez rapidement sur leurs plates-formes (en changeant de rangée, sinon cela serait trop facile ;-)) pour atteindre la plate-forme tout droit en hauteur et poursuivre dans le couloir de gauche. Tirez le levier au bout pour déverrouiller la porte du scarabée géant et retournez ensuite dans cette salle. Montez sur les deux marches du coin de la salle pour vous jeter en lançant votre grappin et courir ainsi contre la paroi de droite. Prenez appui sur celle-ci une fois arrivé au point culminant, de manière à sauter en arrière sur le rebord du mur adjacent. Longez-le rapidement sur la gauche car il va partir en miettes, puis jetez-vous latéralement vers la petite barre horizontale du scarabée.

Ceci a pour effet d'ouvrir une trappe dans le sol et il vous faut descendre au fond en prenant soin de ne pas



vous blesser. Empruntez alors le couloir qui s'offre à vous juste en descendant, sur votre droite.

Vous atteignez une pièce dans laquelle se trouve un scarabée d'or sur la porte d'en face. Tout autour de la pièce, vous pouvez apercevoir différents piliers au bas desquels se trouve à chaque fois un bloc que vous pouvez déplacer. Commencez par tirer le bloc de gauche (nous allons tirer les blocs de la pièce dans le sens des aiguilles d'une montre) pour entrer dans cette alcôve et récupérer des munitions. Déplacez le second bloc plus à droite, puis après vous être occupé de la panthère, regardez le dessin que vous apercevez sur le mur après être entré dans l'alcôve. Entre-temps, l'un des 4 obélisques de la salle s'est élevé, révélant différents dessins à sa base que vous pouvez faire tourner. Trouvez celui que vous venez d'observer sur le mur pour le tourner face au scarabée d'or.

Tirez ensuite le pilier suivant pour ne rien trouver d'autre que des munitions dans cette alcôve. Après avoir déplacé le 4ème bloc, un deuxième obélisque va s'élever. Répétez la même opération en allant observer le dessin dans l'alcôve, et en trouvant le bon sur la base de l'obélisque pour le tourner en direction du scarabée d'or. Faites de même après avoir tiré le 5ème bloc et vous être débarrassé de la panthère : vous aurez un dessin au fond de l'alcôve à repérer sur le 3ème obélisque qui s'est élevé, et il vous faut le tourner dans l'axe du scarabée. Le 6ème bloc ne contiendra rien de bien intéressant derrière lui, donc occupez-vous du 7ème bloc et ayez le bon dessin sur le dernier obélisque qui s'est élevé. Le 8ème bloc ne contiendra derrière lui que des munitions pour fusil à pompe.

Ne franchissez pas tout de suite la porte du scarabée qui vient de s'ouvrir, mais utilisez plutôt le 5ème bloc pour sauter en direction du pilier sous lequel il se trouvait. Vous vous y accrochez grâce à un rebord, puis atteignez celui du dessus pour contourner les deux coins du pilier par la droite. Un saut arrière vous fait atteindre un rebord du mur de la pièce, puis un saut latéral droit à l'extrémité de celui-ci vous permet de vous agripper au rebord du 6ème pilier. Contournez alors le coin pour sauter vers le rebord supérieur. Effectuez ensuite un saut arrière pour vous retrouver sur la pointe de l'obélisque le plus proche. Atteignez alors le dernier obélisque en sautant de sommet en sommet, puis sautez en direction du rebord du mur qui vous fait face, à gauche d'une alcôve en hauteur que vous pouvez finalement rejoindre en contournant le rebord sur la droite et en vous laissant tomber un rebord plus bas. Vous trouvez dans l'alcôve la **relique** : Chat momifié ainsi qu'une trousse de soins. Descendez pour passer la porte du scarabée.

## 2ème partie - L'obélisque de Khamoon (4 artefacts, 0 relique)

Arrivé dans cette nouvelle pièce, dirigez-vous sur la droite pour aller tirer le levier. Courez au bout du pont qui vient de se créer pour aller récupérer l'oeil d'Horus. Plongez dans le bassin pour rejoindre la porte en bas à droite de la pièce.

Franchissez le parcours en tâchant d'éviter les pièges, puis vous atteindrez au bout une pièce où vous devrez monter les marches de droite et sauter vers le levier d'en face, ce qui aura pour effet d'abaisser un pilier sur lequel il faut aller vous placer avant qu'il ne remonte.

Sautez sur la perche de gauche, grimpez les trois rebords, pour effectuer un saut arrière vers une plate-forme un peu plus haute qui va se rétracter. Rejoignez la plate-forme au coin du mur pour observer sur votre droite et accomplir un grand saut en direction de la plate-forme à l'autre bout. Sautez encore en direction de la suivante, et vous trouverez un levier à gauche de cette grande alcôve. Après l'avoir tiré, une perche apparaît un peu plus haut. Allez à gauche (si vous avez le levier sur votre droite) pour sauter sur la plate-forme carrée de droite où se trouve un pilier en son centre. Montez ce pilier, puis atteignez grâce à lui le pilier d'à côté. Attention aux flèches ! Atteignez enfin le troisième pilier, puis une fois au plus haut point, effectuez un saut latéral à droite pour vous agripper au rebord du mur de la pièce. De celui-ci, gagnez la perche qui vous permet de sauter sur une plate-forme étroite. Longez entièrement celle-ci pour atteindre finalement le deuxième rebord sur le mur de gauche, puis sautez en arrière afin d'atterrir sur une petite plate-forme qui va vite se rétracter. Sautez vite sur le bord d'en face, longez-le à droite jusqu'à la partie détruite, puis relevez-vous et changez de côté pour pouvoir continuer à longer dans cette direction, jusqu'à sauter en hauteur vers le rebord du pilier. Atteignez le deuxième rebord plus haut pour contourner le coin vers la gauche et accomplir un saut arrière vers l'autre pilier.

Lâchez le rebord pour être agrippé à celui du bas, puis longez à droite pour finalement poser le pied sur ce bout de plate-forme. Sautez en face pour gagner les rebords du mur de droite, puis après avoir longé le deuxième vers la gauche, sautez en arrière puis lancez votre grappin. Au bout, vous atteignez le rebord du mur d'en face, que vous longez sur la gauche pour en atteindre un deuxième. Celui-ci vous permet de

sauter en arrière vers un premier pilier, puis placez-vous ensuite au sommet du pilier suivant afin de finalement sauter vers la plate-forme et vous lancer sur la perche de droite. Grâce à celle-ci, vous atteignez la plate-forme sur laquelle se trouve un **artefact**.

Reprenez ensuite la même perche pour aller tout droit et emprunter la seconde qui vous mènera finalement à la sortie de la pièce. Après la montée, vous voilà assailli par une momie dans cette nouvelle pièce. Débarrassez-vous en, puis empruntez le passage de gauche où se trouvent deux perches à utiliser, pour ensuite atteindre le rebord d'en face rapidement à l'aide du levier, car il s'abaissera sous votre poids. Longez à gauche pour sauter vers les marches et vous diriger à gauche en haut de celles-ci, pour effectuez à nouveau un trajet dans un couloir piégé.

Vous aboutissez dans la pièce principale, en hauteur, au centre de laquelle se dresse le sommet de l'obélisque. Agrippez-vous au mur de droite pour atteindre le rebord en bas à gauche, puis effectuez un saut arrière vers une perche qui vous mène sur une corniche étroite où vous trouvez un levier à actionner, ce qui abaissera un pont au bas de la pièce, comme précédemment. Une grille s'ouvre sur la plate-forme opposée, et il vous faut la rejoindre en empruntant le parcours qui débute sur votre gauche avec une perche horizontale. Faites attention aux rebords fissurés!

Dans ce nouveau couloir, faites une roulade pour esquiver la première série de pièges, puis pour atteindre la barre horizontale sans vous faire toucher, jetez-vous au moment opportun et vous gagnerez enfin l'autre côté. Poursuivez à droite, puis à l'entrée de cette pièce, laissez-vous glisser le long de la pente de gauche, puis sur la suivante, pour finalement atteindre le sol et affronter une momie. Allez au fond de la salle, en face de la deuxième pente, puis ramassez la trousse de soins derrière le gros pilier. Regardez dans les alcôves surélevées du mur adjacent à la pente pour trouver une trousse de soins et un levier à tirer. Celui-ci va légèrement changer l'aspect de la salle et il vous faudra ensuite passer la grille nouvellement ouverte dans le coin gauche de la pièce.

Vous trouvez ainsi un bloc à sortir de cette alcôve. Il ne vous faudra pas le tirer bien loin, mais juste faire en sorte qu'il vous permette d'atteindre les rebords du mur, juste au-dessus de l'alcôve. Longez alors le deuxième vers la gauche pour vous lancer dans cette direction et utilisez le grappin afin d'atteindre à l'autre bout un rebord en forme de scarabée et donc de vite sauter vers le rebord fixe du dessus.

Longez-le à gauche et vous voici à l'étage supérieur de la pièce, où il vous faut poursuivre au fond à droite et trouver des rebords sur le mur. Longez le deuxième à gauche, puis accomplissez un saut arrière de sorte à courir contre la paroi adjacente avec le grappin et atteindre ainsi un nouveau scarabée pour vous agripper ensuite au rebord supérieur. Vous ne pouvez atteindre celui du dessus, malheureusement légèrement trop haut. La manoeuvre à effectuer consiste à sauter sur la gauche et lancer votre grappin de sorte à courir contre la paroi. Lorsque vous revenez vers votre point de saut, ayez assez d'élan pour pouvoir atteindre ce fameux rebord, en ayant pris garde d'éviter les lames tournantes dans le mur.

Une fois accroché au rebord, atteignez celui qui se situe au-dessus, puis sautez en arrière en évitant les lames et en vous servant du grappin pour atteindre le rebord de l'autre côté de la pièce. Montez sur l'avant-dernière marche et regardez à droite pour apercevoir de nouveaux anneaux. Sautez vers le premier en lançant le grappin, puis arrivé à l'angle du mur, sautez vers le second contre la paroi adjacente, à l'aide d'un saut arrière. Ne lâchez pas le grappin, mais stabilisez-vous à la verticale. Vous vous trouvez tout proche d'un artefact. Il se trouve sur le sommet d'une colonne qui est située légèrement au-dessus de vous sur votre droite. Décalez-vous donc doucement dans cette direction, puis lâchez tout. Vous voici donc au sommet de ce pilier, et vous récupérez ainsi un **artefact**.

Descendez de la colonne pour recommencer le trajet afin de vous retrouver à nouveau accroché à ce deuxième anneau, mais cette fois, ajustez la distance de corde et balancez-vous jusqu'à pouvoir atterrir sur la plate-forme carrée qui fait l'angle. Sur la droite au-dessus de vous, deux rebords sont à utiliser pour atteindre la sortie de la pièce à gauche. Traversez ce long couloir d'angles.

Vous revoici dans une alcôve de la pièce principale, en hauteur. Tirez le levier, puis reprenez le couloir en sens inverse. De retour dans la salle précédente, regardez au plafond pour voir un anneau. Hop ! On se balance en avant, et on attrape le rebord du mur d'en face ! Longez à droite, passez le coin pour poser le pied au niveau de la sortie d'un couloir et descendez les marches contre le mur de gauche pour rejoindre le sol, tout en bas. Après la dernière marche, allez à droite pour passer le couloir. Il est piégé, donc progressez prudemment lorsqu'il vous faudra franchir le précipice en sautant sur les pointes des trois

colonnes. Au bout du couloir, ramassez la trousse de soins et allez tout droit vers l'obélisque pour vous emparer du sceau d'Anubis.

Contournez l'obélisque de sorte à vous retrouver sur le pont de derrière, en sautant en diagonale à l'aide du pont de gauche. Récupérez l'Ankh d'Isis sur ce côté de l'obélisque. Vous avez deux perches horizontales contre le mur, mais ne les utilisez pas. Passez plutôt dans ce couloir, baissez-vous pour éviter les lames, sautez sur la pointe de la colonne, évitez les parois qui se referment violemment, puis répétez ceci encore une fois. Vous voici donc dans une nouvelle salle, en hauteur. Descendez sur le sol détruit à mi-hauteur en utilisant les rebords sur votre gauche, puis lâchez-vous du rebord qui fait l'angle afin de vous laisser glisser quelque peu sur la petite pente et vous jeter en avant pour lancer le grappin. Courez ainsi contre la paroi pour atteindre la plate-forme dans le coin opposé, à partir de laquelle vous pourrez viser et tirer sur ces vilaines momies en toute sécurité.

Après ce carnage, allez au sol vers les rebords du mur en haut duquel se trouvait le couloir par lequel vous êtes arrivé, puis grimpez jusqu'à l'entrée d'un autre couloir, à mi-hauteur. Traversez ensuite celui-ci en évitant les différents pièges, pour qu'au bout du parcours vous atteigniez une grille et un levier sur la gauche. Celui-ci, une fois actionné, abaissera le 4ème pont de la salle de l'obélisque. Retournez dans la salle précédente en traversant à nouveau le couloir, puis de retour dans la pièce, sautez sur la plate-forme carrée du coin droit. Longez entièrement le mur sur la gauche grâce aux rebords, puis après avoir contourné le coin au bout, sautez latéralement à gauche pour attraper le rebord du mur adjacent, un peu plus en bas, en vous stabilisant avec triangle. Contournez le coin à gauche, et vous atteindrez une alcôve qui contient un autre **artefact**.

Revenez au sol pour recommencer le même parcours, en repartant de la plate-forme carrée du coin, en longeant le mur sur la gauche, mais sans contourner le coin cette fois. Sautez plutôt en hauteur pour atteindre un renforcement dans ce même mur, puis attrapez le rebord du côté adjacent, plus haut.

Longez sur la gauche, jusqu'au bout. Vous voici au-dessus de l'alcôve de l'artefact. Montez encore plus haut, puis passez le couloir sur la gauche. Montez ensuite à l'aide des deux rebords face à vous pour atteindre une plate-forme en effectuant un saut arrière. Utilisez le grappin pour longer le mur à droite et récupérer au bout une trousse de soins et des munitions. Raccrochez-vous à l'anneau puis arrêtez de vous balancer pour pendre à la verticale. Montez légèrement pour raccourcir la longueur de corde, puis balancez-vous de gauche à droite de sorte à avoir l'élan suffisant pour atteindre la plate-forme qui se trouve en hauteur, dans votre dos à droite, à l'aide d'un saut arrière.

Une fois cette acrobatie réussie, atteignez le rebord, la perche à droite, puis la plate-forme d'en face. Vous trouvez un **artefact** et des munitions. Redescendez ensuite à droite en vous lâchant de la plate-forme. Agrippez-vous au rebord le plus bas, contournez le coin, puis longez à gauche, jusqu'au bout. Sautez latéralement jusqu'au rebord des grandes marches, en stabilisant votre prise, puis passez le couloir dans le mur de droite. Vous avez ainsi effectué le parcours sans avoir activé les pièges de la salle en abaissant la clé d'Ankh que vous avez peut-être aperçue contre le mur !

Traversez donc ce couloir piégé pour vous retrouver dans la salle de l'obélisque, puis allez récupérer le dernier objet, le scarabée d'Osiris, sur le côté gauche. La grille du bassin s'ouvre. Plongez, puis poursuivez le long du tunnel sous-marin pour finalement atteindre une pièce où vous devez activer le levier à gauche de l'échelle, ce qui ouvre une trappe vous ramenant dans la salle des grandes statues assises. Allez sur la droite pour passer le couloir de gauche à l'angle, puis au bout de celui-ci, vous regagnez la sortie du sphinx, où un centaure vous attend. Battez-le de manière habituelle, puis il vous reste enfin à placer sur l'obélisque central les quatre objets récupérés dans le sphinx. Une grande porte s'ouvre et vous passez à la 3ème partie du niveau.

### **3ème partie - Le sanctuaire du Scion (2 artefacts, 1 relique)**

Montez les marches du sanctuaire, puis après vous être occupé des deux momies, vous atteignez une pièce avec quatre piliers rotatifs. Il vous faut faire en sorte de les tourner de façon à ce que deux images identiques se regardent entre elles, comme indiqué sur chaque face du mur. Le problème étant que lorsque vous tournez un cylindre, les cylindres adjacents tournent également. Une manière simple d'obtenir la bonne combinaison est de tourner le premier pilier de gauche à 180°, de sorte que le vase regarde le pilier le plus au fond à gauche, et que l'Ankh soit en face du premier pilier à droite. Le deuxième cylindre de droite n'ayant pas bougé, tournez celui-ci à 180°, de manière à avoir le symbole des tentes qui regarde le

premier pilier de droite, puis la statuette qui fait face au deuxième pilier de gauche. De cette manière, un pilier s'élève alors du sol.

Avant de monter au sommet, emparez-vous des différents objets autour des cylindres. Placez-vous au sommet du pilier, puis après être monté jusqu'au cinquième rebord de cette large cheminée, rejoignez l'échelle à l'aide d'un saut arrière, puis poursuivez dans le couloir piégé. Tout de suite après la première série de murs en mouvement, agrippez-vous au rebord de gauche, puis à celui du dessus. De là, sautez à droite sur le scarabée et effectuez tout de suite un saut arrière pour atteindre un autre scarabée, qu'il vous faudra vite lâcher pour atteindre le rebord du dessus. Placez-vous à l'extrémité gauche de celui-ci, puis lorsque les murs s'ouvrent, sautez latéralement dans cette direction vers le grand rebord suivant. Longez-le à gauche, et sautez en arrière pour atteindre la terre ferme. Poursuivez.

Vous atteignez une grande salle en arrivant dans le dos du sphinx, et il vous faut aller à gauche, en passant à droite des escaliers, afin de prendre l'échelle pour descendre tout en bas de cette pièce. Une fois au sol, longez le sphinx sur sa gauche, puis arrivé au bout, une petite séquence présente la porte qui se trouve à la base de cet édifice. Rejoignez donc l'échelle située au centre du mur qui fait face au sphinx, puis sautez vers le rebord de droite et longez-le dans cette direction. Passez les deux perches, montez les quelques marches et empruntez l'échelle sur votre gauche. Ramassez les deux objets sur les deux rochers plats de gauche, puis revenez sur la droite pour contourner le coin et aller tout droit jusqu'à sauter vers les deux rebords du mur de gauche. Placez-vous à l'extrémité droite du plus haut, sautez dans cette direction pour atteindre la plate-forme et regarder le sphinx sur votre droite.

Avancez pour tomber sur la plate-forme légèrement en dessous, à droite de laquelle vous devrez grimper au sommet du pilier. Vous trouvez au plafond un anneau, mais avant de vous lancer dans sa direction, occupez-vous des chauves-souris qui vous lancent des boules de feu. Placez-vous ensuite au bout à droite de la plate-forme, de manière à pouvoir rejoindre le sommet de la tête du sphinx à l'aide du grappin. Vous ramassez les mini-mitraillettes.

Regagnez ensuite la plate-forme d'où vous venez, puis lorsque vous faites face au mur, dirigez-vous à droite pour atteindre la perche et vous lancer sur la plate-forme un peu plus bas, pour rejoindre ensuite le sol et trouver un levier dans le coin de la pièce. Actionnez-le, puis passez ensuite la porte qui se trouve à sa gauche. Poursuivez dans le couloir piégé en trouvant le bon timing pour atteindre la perche qui rentre et sort du mur, sans vous faire aplatis par les parois qui se rétractent. Une fois arrivé au bout, vous vous retrouvez à l'entrée d'une grande salle, en hauteur. Empruntez les deux rebords sur votre droite pour atteindre une première échelle à l'aide d'un saut latéral gauche, puis descendez-la. Sautez à droite vers une seconde échelle, puis descendez également jusqu'au bas de celle-ci, pour vous élancer ensuite sur la droite et atteindre le bord au-dessus de la porte. Longez-le à droite, puis contournez le coin jusqu'au bout de sorte à poser le pied sur la petite partie plate et ainsi récupérer le premier **artefact**.

Sautez ensuite dans l'eau pour aller vous placer sur la petite plate-forme carrée qui se trouve en face de la grille, et courir vers la gauche pour atteindre les deux rebords du mur, en ayant sauté au préalable sur la pointe d'une petite colonne penchée qui dépasse de l'eau. Sautez latéralement sur la gauche à partir du plus petit rebord du haut, et vous atteindrez le rebord d'un pan de mur qui va s'abaisser sous l'effet de votre poids. Sautez alors sur le rebord plus haut, puis ainsi de suite, jusqu'à atteindre le dernier en hauteur et qu'une grande serrure se verrouille. L'un des quatre obélisques émerge alors de l'eau, et une petite plate-forme surgit hors du mur, au-dessus de la grille. Sautez donc en arrière pour vous trouver sur un rebord de l'obélisque, grimpez sur celui situé le plus en hauteur, pour finalement effectuer un saut arrière et vous retrouver sur une petite plate-forme, juste au-dessus de la grande serrure que vous venez de verrouiller.

Gagnez ensuite le plus haut des deux rebords qui se trouvent sur le même mur, à votre droite. Un saut arrière vous fait atteindre une perche, ce qui vous permet de poser finalement le pied sur cette plate-forme au-dessus de la grille. À partir de celle-ci, attrapez la prochaine perche horizontale, puis le rebord du mur adjacent. Sautez latéralement sur la droite pour finalement vous agripper à nouveau à un pan de mur qui va descendre sous l'effet de votre poids. Rejoignez le rebord du haut, comme précédemment, et attendez que la prochaine serrure se verrouille. Ceci a permis à un deuxième obélisque de s'élever, puis vous devez gagner son rebord le plus haut, pour contourner la colonne de l'autre côté et ainsi atteindre la grande plate-forme qui s'est déployée du mur.

Occupons-nous maintenant de faire émerger le troisième obélisque. À partir de la plate-forme, regardez dans la direction de la première serrure que vous avez verrouillée, puis lancez le grappin dans sa direction

et tirez la corde vers vous, ce qui permettra de rabaïsser le premier obélisque et de sauter sur sa pointe pendant qu'il redescend. Hâtez-vous de rejoindre la petite plate-forme au-dessus de la serrure puis de sauter sur le rebord le plus haut des deux à droite, avant qu'elle ne soit trop basse. À partir de ce rebord, sautez latéralement à gauche pour vous agripper brièvement au pan de mur qui va se mettre à redescendre, mais lâchez vite celui-ci pour atteindre le rebord fixe à gauche. À partir de celui-ci, un saut latéral gauche vous permet d'atteindre le rebord du pan de mur qui dépend du troisième obélisque. Placez-vous sur le rebord le plus haut et attendez que la serrure se verrouille.

Sautez ensuite dans l'eau pour aller à nouveau verrouiller la première serrure, puis gagnez le premier obélisque en sautant en arrière. Atteignez ensuite la longue plate-forme de derrière, puis allez au bout à gauche de celle-ci pour sauter vers la perche, puis la seconde, et enfin gagner le rebord du mur, afin de sauter ensuite à gauche vers le 4ème pan de mur coulissant. Une fois la serrure verrouillée, la longue plate-forme du centre va s'étendre un peu plus vers la porte. Sautez en arrière vers le 4ème obélisque, grimpez au plus haut rebord, puis sautez à nouveau en arrière vers le rebord de la petite plate-forme au-dessus de la serrure.

Utilisez les rebords de droite pour grimper toujours plus haut, puis sautez finalement en arrière pour atteindre la première échelle. Tout en haut de celle-ci, rejoignez celle de gauche, puis continuez à grimper, de sorte à vous jeter vers un premier rebord à droite, puis un deuxième. À partir de celui-ci, jetez-vous à droite sur la plate-forme, contournez le coin à droite et atteignez finalement le levier à actionner au bout.

Suite à la séquence, la porte s'ouvre alors, et il vous faut la rejoindre en descendant par les échelles. Attention à la momie qui vous attend. Celle-ci jette en plus des boules de feu. Une fois débarrassé de votre ennemi, récupérez la clé d'Ankh sur le piédestal au centre. Sautez maintenant dans le bassin pour rejoindre le passage dévoilé après l'ouverture de la grille. Traversez le long couloir d'angles, pour vous retrouver dans la salle du grand sphinx et combattre un centaure. Montez les marches pour rejoindre le centre du sphinx et placer à gauche de la porte la première clé d'Ankh.

Remontez ensuite l'échelle du mur d'en face pour cette fois passer par le rebord de gauche. Jetez-vous à gauche sur les escaliers brisés, puis poursuivez sur les cubes de pierre, dans le coin du mur à droite. Glissez le long de la pente pour atteindre le rebord d'en face, puis courez toujours dans cette direction pour grimper sur le dernier pilier. Après trois rebords, effectuez un saut arrière pour rejoindre l'avant-dernier pilier, contournez-le, puis faites de même pour vous retrouver sur le premier. Grimpez encore d'un rebord, placez-vous dos au mur, puis jetez-vous en arrière dans la direction d'un premier rebord. Rejoignez le deuxième, puis arrivé au quatrième, sautez en arrière pour gagner la plate-forme et combattre une nouvelle fois des chauves-souris cracheuses de feu.

Rejoignez ensuite les barres horizontales contre le mur, puis contournez le pilier entièrement à gauche après avoir atteint son rebord. Sautez sur la plate-forme de derrière un peu plus bas, puis courez pour sauter en direction du rebord du mur adjacent situé encore un peu plus loin, en dessous. Lâchez-vous pour vous retrouver face au levier. Tirez-le, puis tournez-vous dos à celui-ci pour rejoindre le couloir à votre gauche. Il est bien sûr piégé, donc faites attention à ne pas terminer comme une crêpe. Vous atteignez une nouvelle pièce dans laquelle il vous faudra répéter les mêmes actions que dans la première pièce aux 4 obélisques, avec un parcours différent toutefois.

Utilisez les deux rebords sur votre gauche pour atteindre les séries d'échelles et descendre finalement jusqu'à la perche horizontale de gauche, puis poursuivre le long des 3 suivantes, jusqu'au rebord du mur. Sur votre gauche, vous pourrez atteindre finalement le premier pan de mur coulissant et agir comme vous l'aviez fait, afin de verrouiller la serrure. Sautez en arrière sur l'obélisque ainsi émergé, puis montez jusqu'au dernier rebord pour revenir sur la petite plate-forme au-dessus de la serrure, derrière vous. Sautez sur votre gauche pour vous agripper au rebord du mur, puis effectuez le parcours avec les 4 perches, l'échelle, un rebord sur le mur adjacent, et atteignez le pan de mur coulissant. Ne vous occupez pas tout de suite de celui-ci, mais allez plutôt vers celui situé plus à droite pour le verrouiller en premier. Même principe, sautez vers l'obélisque pour qu'une fois arrivé en haut, vous reveniez sur la petite plate-forme au-dessus de la serrure. Atteignez le rebord de gauche pour vous agripper au pan de mur coulissant.

Il reste un obélisque à émerger. Grâce à celui qui vient de se verrouiller, atteignez la longue plate-forme centrale pour aller à gauche, au bout, et trouver sur la droite un anneau au plafond. Lancez le grappin, agrippez-vous au rebord dans l'angle et sautez latéralement vers ce dernier pan de mur coulissant. Une fois les quatre obélisques émergés, suivez la séquence vous indiquant la position du levier, puis revenez

sur la longue plate-forme au centre en passant par le dernier obélisque à avoir émergé. Allez au bout à gauche pour remonter par les échelles que vous atteignez à l'aide des perches, puis une fois à hauteur maximum, rejoignez l'entrée de la pièce grâce aux deux rebords, et descendez les escaliers à l'angle. Le levier est au bout de cette plate-forme. Actionnez-le donc. Il ne vous reste plus qu'à redescendre les échelles, vous jeter sur la gauche vers le coin de la porte, et franchir celle-ci pour trouver la deuxième clé d'Ankh après avoir vaincu la vilaine momie.

Un plongeon dans l'eau vous permettra de rejoindre le couloir dévoilé par l'ouverture de la grille, puis au bout de celui-ci, vous revoici dans la salle du sphinx.

Allez donc face à lui, abattez les deux centaures, puis positionnez la deuxième clé à droite de la porte. Vous pouvez maintenant franchir celle-ci. Face à vous, une boule de pierre. Faites-la descendre jusqu'au bout de ce couloir tournant, en tuant les quelques rats au passage, et en la laissant tomber finalement dans le bassin. Sur votre gauche, vous ramassez un kit de premiers secours et vous pouvez ensuite plonger dans l'eau.

Il vous faut rejoindre le levier qui se situe entre les 2 gigantesques statues, au centre au fond de l'eau. Une fois actionné, la quasi-totalité de l'eau va s'évacuer de la pièce, et vous pouvez maintenant rejoindre le pied droit de la statue gauche, pour commencer à monter sur une grande marche, deux rebords et une perche que vous atteignez à l'aide d'un saut arrière. Celle-ci vous permet d'atteindre un rebord sur la jambe gauche, que vous contournez totalement à droite pour vous trouver sur le flanc gauche et ainsi continuer à longer en utilisant le grappin, afin d'attraper le rebord du mur adjacent et monter à l'échelle de pierre. Grimpez jusqu'à apercevoir un petit rebord sur le mur de gauche. Rejoignez-le donc, puis attrapez le long rebord du dessus, pour le longer totalement à gauche. Sautez ensuite latéralement dans la même direction pour vous agripper à un nouveau rebord et atteignez celui du dessus. Contournez-le totalement à gauche, puis posez le pied au sol pour aller finalement vous placer devant le mur, entre les deux bras de la statue.

Vous pouvez observer quatre boutons en forme d'insecte à tourner dans le sens indiqué par leur représentation au sol. Vous devez les faire pivoter en leur tirant dessus. Ainsi, faites en sorte que les deux pointes du bouton du haut à gauche soient dirigées vers la gauche, que celles du bouton bas/gauche pointent vers le haut, que celles du bas/droite soient tournées à droite, et enfin que les pointes du bouton situé en haut à droite soient dirigées vers le bas. Ceci aura pour effet d'ouvrir la grille juste au-dessus, ce qui vous permettra d'aller actionner un levier. L'eau remonte alors d'un niveau, et il vous faut emprunter l'échelle qui se trouve juste à droite des quatre boutons, pour qu'une fois en haut vous sautiez latéralement vers le rebord de droite et que vous le contourniez sur la droite. Rejoignez ensuite le rebord du dessus, puis sautez latéralement à droite pour atteindre le suivant, et un dernier que vous devrez longer jusqu'au mur. Sautez ensuite en arrière pour atteindre la perche horizontale, puis gagnez le rebord sur le côté droit de l'autre statue. Un saut latéral droit à partir de celui-ci vous fait atterrir sur un levier qui, sous l'effet de votre poids, abaissera la grille sous l'eau, entre les deux jambes de cette statue.

Lâchez tout pour vous retrouver dans l'eau et ainsi rejoindre cette ouverture à hauteur des tibias. Une fois remonté à la surface, vous trouvez derrière le muret, entre les deux genoux, un bloc de pierre à faire tomber dans l'eau. À votre tour de rejoindre le bassin, dans le but d'aller tirer à nouveau le levier du départ, afin de faire redescendre le niveau d'eau. Rejoignez cette deuxième statue pour aller retrouver le bloc entre les deux pieds. Poussez-le jusqu'au muret au-dessus duquel se trouve la grille. Revenez sur la première statue, puis faites le parcours qui vous permet d'atteindre la perche horizontale en hauteur située entre les deux édifices. Sautez ensuite sur le rebord du flanc droit de la deuxième statue, puis agrippez-vous une fois de plus au levier de droite, ce qui permettra à la grille de s'ouvrir à nouveau. Lâchez tout pour tomber dans l'eau, puis revenez au niveau du bloc de pierre qui vous aidera à rejoindre l'ouverture un peu plus en hauteur. Grimpez alors sur les deux rebords du fond, agrippez-vous au petit rebord un peu plus haut dans le coin droit, longez celui-ci à droite, puis sautez enfin latéralement dans la même direction afin de passer les deux marches et l'autre côté du muret, entre les genoux. Laissez-vous tomber une marche en dessous pour enfin atteindre le rebord de la cheville gauche, à contourner à droite jusqu'à sauter et vous agripper au levier du mur qui s'abaissera également sous l'effet de votre poids.

Une grille s'abaisse alors au-dessus de l'épaule gauche. Rejoignez donc la première statue pour monter comme d'habitude à partir du pied droit, et effectuez le parcours de sorte à aller dans l'alcôve de la première grille, afin de tirer le levier qui remontera le niveau d'eau. Reprenez ensuite le parcours qui vous mènera jusqu'à la perche horizontale, puis au premier rebord du flanc droit de la deuxième statue. Sautez

latéralement vers le levier pour abaisser à nouveau la grille et dépêchez-vous de rejoindre l'ouverture sous l'eau pour observer et mémoriser le positionnement de chacun des quatre boutons en forme d'insecte.

Remontez à la surface pour vous retrouver entre les deux bras, puis tournez-vous vers le torse de la statue. Tirez sur les boutons de telle manière que celui du haut/droite ait les pointes vers la gauche, que le bouton bas/droite soit dirigé vers le bas, que le bas/gauche pointe vers la droite, et enfin que le bouton du haut à gauche ait ses pointes orientées en haut.

La grille s'ouvre et vous n'avez plus qu'à rejoindre l'alcôve pour tirer le levier. L'eau augmente encore d'un niveau, et il vous faut maintenant nager jusqu'à l'alcôve du levier située entre les bras de la première statue, afin de repérer une sortie maintenant accessible en hauteur. Dans ces pièces, sautez à droite pour atteindre le scarabée, puis un premier rebord, deux perches derrière vous, ainsi qu'un autre rebord. Longez à gauche, levez-vous, puis agrippez-vous au rebord de droite pour ensuite monter jusqu'au dernier rebord et vous retrouver bientôt au-dessus de la tête de la première statue. Dirigez-vous vers la deuxième, en sautant sur le levier situé entre les deux et qui s'abaissera sous l'effet de votre poids. Le niveau d'eau augmente encore, ce qui vous permet de nager pour enfin traverser le passage dont vous avez ouvert l'accès précédemment, au-dessus de l'épaule gauche de la deuxième statue. Vous trouvez ainsi la **relique** : Idole (Horus).

Ressortez de cette alcôve pour rejoindre une plate-forme maintenant accessible en hauteur, entre les deux statues. Traversez donc ce large couloir pour aboutir dans une nouvelle salle où vous serez attaqué par deux centaures accompagnés de deux momies. Une fois le combat terminé, replacez-vous dos à l'entrée pour entamer un parcours en débutant par le premier pilier rouge de droite. Ses rebords vous permettent d'atteindre le deuxième pilier rouge du même côté, puis à partir de celui-ci, vous pouvez vous jeter directement vers le quatrième pilier rouge de la colonne de gauche, en diagonale donc, en utilisant le grappin sur l'anneau au centre du plafond. Sautez ensuite vers le cinquième pilier rouge, puis arrivé à une certaine hauteur, vous pourrez effectuer un saut arrière vers le pilier gris qui se trouve juste à sa gauche. À partir de ce dernier, vous pouvez rentrer dans l'alcôve qui contient un **artefact**.

Revenez ensuite sur le plus haut rebord de ce cinquième pilier rouge, puis après l'avoir longé à droite, sautez en direction de la plate-forme où vous pourrez encaster le Scion de Qualopec à son emplacement. Une première partie de la grille s'ouvre alors. Retournez ensuite au niveau du premier pilier rouge de la colonne de droite (lorsque vous êtes dos à l'entrée), puis une fois sur le deuxième, atteignez les rebords du pilier gris d'à côté. Après avoir longé à droite le deuxième rebord, vous pourrez courir contre la paroi en jetant le grappin sur l'anneau que vous apercevez au mur. Balancez-vous suffisamment pour atteindre directement le plus haut rebord du quatrième pilier gris, à l'aide d'un saut arrière. Longez-le à droite et jetez-vous enfin sur le dernier pilier. Grimpez jusqu'en haut de celui-ci, de sorte à vous lancer sur le pilier rouge à côté. Grâce à celui-ci, vous atteindrez la plate-forme sur laquelle vous pourrez poser le Scion de Tihocan. La deuxième partie de la grille se rétracte, et vous n'avez plus qu'à passer la porte. Suivez la séquence, puis soyez vigilant car vous devrez appuyer rapidement sur les touches indiquées à l'écran et ce à trois reprises (normalement, il s'agit des boutons triangle, croix, puis rond). Suivez alors la suite de la cinématique.

## L'île perdue

### 1ère partie - Les mines de Natla (4 artefacts, 1 relique)

Nagez en passant à droite du canot, pour rejoindre le tunnel qui se trouve derrière la cascade de droite. Progressez jusqu'au bout pour atteindre finalement une perche horizontale ainsi que deux rebords en face qui vous permettront d'atteindre deux caisses suspendues sur votre gauche. Lorsque vous vous trouvez sur la deuxième, regardez la corde qui pend sur votre gauche, puis attrapez-la (notez que vous pouvez aussi sauter sur la plus haute caisse de droite pour récupérer une trousse de soins). Balancez-vous pour atteindre le rebord qui se trouve à gauche de la cascade, puis contournez le coin de celui-ci vers la droite pour finalement atteindre la plate-forme opposée à l'aide d'un saut arrière.

Poursuivez dans ce tunnel sinueux pour finalement atteindre une exploitation. Avant toute chose, il vous faut retrouver trois fusibles. Placez-vous alors devant la fenêtre de la salle de contrôle, puis suivez les rails qui vont vers la droite. Évitez de vous faire toucher par les rats, puisque vous n'avez plus d'armes. Le fusible rouge se trouve sur le wagonnet. Rebroussez alors chemin en suivant les rails, et vous trouverez bientôt à gauche les marches qui vous permettront de rejoindre la salle de contrôle. Placez le fusible rouge

dans son emplacement, tout à gauche du panneau de contrôle, puis appuyez sur le bouton vert. Un container va alors se déplacer au-dessus de la cabane.

Allez en direction de cette cabane, que vous pouvez observer par la fenêtre, et vous trouverez à gauche de celle-ci une caisse à tirer légèrement de sorte à ce qu'elle vous permette de monter sur le toit. Placez-vous à droite du container, pour observer deux poteaux métalliques sur lesquels sauter, puis à partir du deuxième, jetez-vous vers le rebord d'en face. Sautez ensuite latéralement sur la gauche pour atteindre un nouveau rebord, puis agrippez-vous à celui du dessus. Effectuez maintenant un saut arrière pour vous retrouver sur une barre horizontale, jetez-vous en direction de la pente pour y glisser un court instant, puis atteignez la plate-forme d'en face sur laquelle vous trouverez le premier **artefact**.

Retournez maintenant sur le toit de la cabane, puis contournez le container pour vous retrouver face à un étroit couloir qu'il vous faut emprunter. Évitez le précipice, puis continuez vers l'avant pour qu'au bout de celui-ci vous vous retrouviez sur un tapis roulant inactif, où se trouve une nouvelle caisse à déplacer. Poussez-la droit devant pour qu'elle tombe, sautez en avant vers l'autre bout de ce tapis roulant, puis une fois au bout, sautez par-dessus les rails pour atteindre le rebord de droite. Rejoignez ensuite le rebord du dessus, longez à gauche puis sautez latéralement dans la même direction pour vous retrouver sur un petit bout de tapis roulant. À droite, prenez appui sur la pente pour atteindre une nouvelle partie de tapis, puis une fois au bout, sautez à nouveau sur un tapis à droite. Celui-ci vous mène finalement jusqu'au fusible vert qui se trouve sur une plate-forme, quelques mètres en dessous.

Pour retourner à la salle de contrôle, votre seul moyen est de passer par la gauche, en sautant puis en lançant le grappin sur l'anneau qui se trouve en hauteur sur le mur qui vous fait face. Rajoutez de la longueur de corde, puis balancez-vous de telle manière à atteindre le rebord incrusté dans la roche, sur le mur opposé. Sautez ensuite latéralement vers la droite, pour atteindre la plate-forme sur laquelle se trouve une échelle. En haut de celle-ci, sautez vers la gauche pour atteindre un rebord derrière le grillage. Laissez-vous tomber au sol, et suivez les rails pour bientôt retrouver sur la gauche les escaliers menant à la salle de contrôle. Placez-vous alors au niveau du panneau de contrôle central, et insérez-y le fusible vert. Appuyez alors sur le bouton de droite pour que le container change de position.

Ressortez de la salle de contrôle, puis au bas des escaliers, allez légèrement à droite pour sauter sur une caisse recouverte par une bâche. Rejoignez alors la caisse du dessus, où vous trouverez une trousse de soins. Sautez ensuite sur le container que vous avez déplacé à partir de la salle de contrôle, longez-le à gauche en passant le coin, puis sautez en arrière pour vous retrouver sur une partie de tapis roulant. Au bout de celui-ci, entrez dans le tunnel sur la gauche, puis à la première intersection, tournez à droite. Descendez l'échelle qui se trouve au bout, puis une deuxième, et une fois arrivé à la sortie, lancez-vous en avant pour vous agripper à un rebord du mur d'en face. Lâchez-vous ensuite sur celui du bas, longez-le un peu sur la gauche, puis lâchez-le également afin de tomber sur une petite pente et vous retrouver au sol.

Vous trouverez quelques mètres plus loin le fusible bleu.

Il est temps de rejoindre la salle de contrôle, donc montez sur le gros générateur qui vous fait face, puis regardez à droite une première colonne métallique qui crache de la vapeur. Rejoignez-la pour atteindre la suivante tout en évitant les jets de vapeur. À partir de la deuxième, faites un saut en arrière pour atteindre le dessus de la première colonne. Regardez maintenant sur votre gauche pour remarquer une colonne tournante. Sautez en direction de celle-ci, de sorte à vous accrocher au panneau. Lorsque vous êtes à une distance vous permettant d'atteindre le premier des deux containers, sautez dans sa direction pour vous y agripper. Longez-le rapidement à droite, rejoignez le deuxième, puis une fois à l'extrémité droite de celui-ci, jetez-vous en arrière vers un nouveau rebord. Contournez le coin à droite, puis effectuez un nouveau saut arrière pour rejoindre une nouvelle grande colonne projetant de la vapeur. Grimpez alors jusqu'en haut de celle-ci, pour finalement atteindre le rebord supérieur du gros conduit d'air qui se trouve derrière vous. Longez-le sur la gauche en contournant le coin, puis vous vous trouverez dos à un rebord à rejoindre, ainsi que deux autres plus haut. Tournez-vous et sautez un peu plus bas en avant vers celui qui vous permettra d'atteindre une alcôve.

Rejoignez alors l'échelle qui se trouve juste en face, montez celle-ci puis courez vers la deuxième. Une fois arrivé au sommet, avancez puis tournez à gauche au croisement. En ressortant de ce tunnel, sautez sur la partie de tapis roulant, puis rejoignez le sol pour bientôt apercevoir les marches menant à la salle de contrôle qui sera sur votre droite. Une fois de retour dans celle-ci, insérez donc le fusible bleu au niveau du premier panneau de contrôle, puis retournez appuyer sur les boutons des fusibles vert et rouge, de sorte



que le container se retrouve juste au-dessus du toit de la cabane. Appuyez ensuite sur le bouton à droite du fusible bleu. La grue va alors lâcher le container sur le toit de la cabane, ce qui va provoquer un effondrement de celui-ci. Rejoignez donc le haut de la cabane à l'aide de la caisse métallique, comme précédemment, puis vous pourrez vous laisser descendre à l'intérieur de celle-ci. Vous trouverez alors dans le coin droit vos doubles pistolets. Vous pouvez maintenant sortir de la cabane en tirant sur les vitres, puis rendez-vous dans le couloir situé à gauche lorsque vous sortirez par la fenêtre. Vous vous retrouvez ainsi au niveau de la cascade, et il vous faut tirer sur le point d'attache du bateau en étant monté à bord au préalable. Il va commencer à se déplacer en arrière, et il vous faudra sauter sur le rebord du coin, juste au-dessus du moteur du bateau. Atteignez ensuite le rebord de droite, puis un suivant un peu plus haut, et effectuez un saut arrière en direction du rebord du mur opposé. Longez-le sur la droite, contournez le coin, puis arrivé à l'extrémité droite, atteignez le prochain rebord. Une fois à l'extrémité de celui-ci, lâchez-vous pour trouver dans cette alcôve un **artefact** entre les caisses.

Plongez maintenant dans l'eau pour reprendre le couloir situé derrière la cascade. Lorsque vous vous retrouverez au niveau de la barre horizontale et des deux caisses suspendues, tirez sur la corde de la caisse la plus à droite afin qu'elle se fracasse sur le sol, libérant ainsi la dernière relique à trouver. Laissez-vous tomber pour aller donc récupérer la **relique** : Calice du tourment. Nagez maintenant vers la cascade, pour vous retrouver derrière et suivre à nouveau le couloir qui vous mènera à la barre horizontale. Utilisez les deux rebords du mur de droite pour finalement attraper les cordes qui vous permettront de rejoindre le rebord en hauteur dans le coin gauche et ainsi rejoindre le dépôt. Retournez alors l'endroit où vous aviez trouvé le fusible vert sur le wagonnet, puis détruisez les vitres de la salle du fond en hauteur, en leur tirant dessus. Montez alors sur la foreuse qui se trouve à côté du wagonnet, puis lancez-vous vers le rebord de cette pièce en hauteur. Allez ensuite actionner le bouton dans le coin gauche du panneau de contrôle, puis la foreuse se déplacera. Redescendez pour la mettre en marche, en actionnant le bouton situé derrière, puis suivez la cinématique.

Une séquence vous indiquant une série de boutons à entrer rapidement va bientôt se déclencher (vous devriez appuyer normalement 3 fois sur R1), puis après avoir réussi, vous récupèrerez le fusible bleu. Vous allez avoir ensuite le fusil à pompe près du cadavre de Larson, puis vous devez retourner dans la salle de contrôle afin de replacer le fusible bleu et d'appuyer sur le bouton de droite.

Ceci a pour effet de déplacer le container. Retournez allumer la foreuse, puis restez dessus le long de son parcours pour la voir détruire la barricade.

Vous pouvez maintenant accéder à la caverne de lave. Redoublez désormais de vigilance lors des différents parcours à accomplir, car le faux pas ne pardonnera pas. Allez donc au bout de la ligne de chemin de fer, pour sauter au sommet d'un pilier rocheux en bas à gauche, puis tournez-vous à 180°, afin d'observer une petite plate-forme qui se trouve quelques mètres en dessous de la ligne de chemin de fer. Vous remarquez plus à droite la pointe d'une poutre qui dépasse de la lave. Sautez dans sa direction, rétablissez-vous rapidement en appuyant sur triangle, puis atteignez enfin cette plate-forme sur laquelle vous pourrez récupérer les pistolets de calibre 50. Revenez maintenant sur la petite poutre, puis sautez en direction d'un rebord du pilier rocheux, pour contourner le coin par la droite, et effectuez un saut en arrière afin de vous agripper à la grande poutre verticale. En face de celle-ci, vous apercevez une pente, mais décalez-vous plutôt sur la droite afin de sauter sur la pointe d'une autre poutre un peu plus basse. Sautez ensuite vers le rebord de la grande colonne qui vous fait face, contournez-la par la gauche, puis rejoignez le rebord du dessus. Sautez maintenant en arrière pour atterrir sur la colonne plus basse derrière vous.

À partir d'ici, repérez l'anneau en hauteur et sautez dans sa direction en lançant le grappin, pour finalement atterrir sur une pente et vous laisser glisser quelque peu, de manière à atteindre une barre horizontale. Celle-ci va alors se décaler sur la gauche à 90°, puis vous devrez vous tourner dans l'autre sens et prendre votre élan pour atteindre la petite plate-forme rocheuse qui émerge de la lave un peu plus loin. Vous pourrez ramasser ainsi un **artefact**.

Poursuivez ensuite sur la première poutre verticale de droite, rejoignez la deuxième, puis à partir de celle-ci, sautez à nouveau sur la pente pour rattraper une nouvelle fois la perche horizontale. Une fois que celle-ci s'est décalée à 90°, sautez sur une seconde pente, puis glissez le long de celle-ci pour atteindre un premier rebord en face, ainsi qu'un deuxième plus haut. Contournez le coin par la droite, puis sautez une fois de plus en hauteur pour atteindre le sommet de cette colonne. Regardez maintenant derrière vous pour apercevoir un objet de l'autre côté de la pièce ainsi qu'un anneau situé à mi-distance au plafond. Lancez-vous dans cette direction en utilisant le grappin, et vous atteignez finalement cette petite plate-

forme. Vous ramassez alors une trousse de soins ainsi que des munitions.

Accrochez-vous à nouveau à l'anneau que vous venez d'utiliser avec votre grappin, pour vous balancer en direction de l'autre côté de la voie de chemin de fer. Jetez-vous alors à cet endroit, puis poursuivez le long du couloir. Prenez appui sur la pierre en pente qui se situe sur votre droite et atteignez ainsi le rebord d'un rocher plus en hauteur. Montez alors sur un second rocher, puis un troisième, et regardez sur votre droite. Il vous faut sauter sur une autre pierre plate et atteindre la seconde au-dessus, pour finalement effectuer un long saut vers la pente droite de ce gros rocher. Prenez-y juste appui, afin d'atteindre finalement le bord d'en face et déclencher une cinématique. Durant cette séquence, différents boutons seront à presser au bon moment (normalement il s'agira de rond, R1, puis croix).

Suite au combat, vous pourrez ramasser les mini mitraillettes près de celui qui vous a sauvé la vie. Partez ensuite pousser la caisse métallique de gauche, légèrement au fond à droite, afin d'atteindre le dessus d'un premier rocher. Atteignez un rebord en face, puis continuez à monter, pour finalement vous retrouver agrippé à un nouveau rebord qu'il vous faut contourner par la droite entièrement. Sautez ensuite sur un rocher, puis un autre rebord un peu plus haut sur votre gauche et atteignez enfin le sommet de ce rocher qui contient une alcôve faisant face à la pyramide, juste au-dessous. Atteignez-la pour récupérer à l'intérieur des munitions ainsi qu'une trousse de soins. Retournez ensuite au-dessus de celle-ci, là où vous vous trouviez. Sautez maintenant en direction d'une première pointe qui dépasse de la pyramide. À partir de là, il vous faudra effectuer un parcours de pointe en pointe pour rejoindre le côté droit de cette grande pente, où vous pourrez apercevoir un artefact en hauteur. Attention toutefois, car certaines pointes vont se rétracter assez rapidement, mais il est nécessaire d'atterrir dessus car elles permettront d'ouvrir la porte au centre (vous reconnaissez ces épines à leur base qui est différente).

À partir de la dernière pointe de droite, sautez en direction du rebord du rocher au sommet duquel se trouve l'artefact, en le contournant totalement par la droite, puis en effectuant un saut latéral droit. Vous pouvez maintenant atteindre le sommet et récupérer l'**artefact**.

Redescendez tout en bas de la pyramide, pour repartir par la gauche, en recommençant le parcours par la caisse que vous aviez déplacée précédemment. À partir du rocher dans lequel se trouve l'alcôve, sautez à nouveau sur la première pointe de la pyramide. Il vous faut maintenant effectuer un parcours de pointe en pointe, en ayant pris soin d'avoir sauté sur les 6 épines rétractables pour finalement atteindre l'alcôve ainsi ouverte, qui se situe plus haut au centre de la pente, entre les coulées de lave. Tirez ensuite le levier pour déclencher l'ouverture de la pyramide.

## **2ème partie - La grande pyramide (1 artefact, 1 relique)**

Passez donc la porte qui vient de s'ouvrir pour progresser le long de ce gigantesque couloir en ramassant munitions et autres objets de soins, puis en allant toujours tout droit jusqu'à déclencher une petite cinématique. Vous serez ensuite attaqué par une de ces chauves-souris cracheuses de feu et deux chats non momifiés. Occupez-vous en, puis regagnez l'entrée de cette pièce au fond, pour trouver une sortie sur la droite en empruntant l'échelle qui s'y trouve. Le fait de monter en haut de celle-ci vous permet d'atteindre les hauteurs de cette immense pièce, où vous serez à nouveau attaqué par d'autres chauves-souris géantes. Rejoignez ensuite le passage tout au fond à droite. Au bout de ce nouveau couloir qui descend, ramassez munitions et objets de soins, pour vous tourner vers la droite et tirer plusieurs fois sur le bouton au centre du mur, afin que tous les symboles autour de celui-ci soient éclairés.

À partir de cet instant, le temps est compté, car le fait d'avoir tiré sur cet interrupteur a permis à un anneau et une plate-forme d'apparaître quelques instants. Vous devrez atteindre cette dernière avant que les symboles ne se soient éteints. Occupez-vous de la chauve-souris géante, puis tirez à nouveau plusieurs fois sur l'interrupteur, pour faire ressortir l'anneau. Sautez ensuite vers le rebord du pilier qui fait l'angle sur la droite, puis servez-vous de cet anneau temporairement apparu, en y lançant votre grappin pour atteindre le rebord du pilier opposé. Attrapez le rebord du dessus, contournez-le à gauche pour effectuer un saut arrière vous permettant d'atteindre la plate-forme, puis tirez sur ce nouvel interrupteur contre le mur adjacent afin d'allumer tous les symboles. Comme précédemment, occupez-vous d'abord de la grosse chauve-souris, rallumez à nouveau tous les symboles de l'interrupteur, puis, le plus rapidement possible, sautez en direction du rebord du pilier du coin droit. Atteignez ensuite le rebord du haut pour le longer complètement sur la gauche et effectuez un saut arrière en lançant votre grappin. Au bout de votre balancement vous pourrez vous agripper au rebord du pilier opposé, puis gagner celui du dessus pour le longer à gauche et atteindre un troisième rebord encore plus haut. Sautez ensuite en arrière sur la plate-

forme.

Placez-vous maintenant au bout à gauche de cette plate-forme pour tirer sur l'interrupteur qui se trouve un peu plus au fond à gauche. Occupez-vous tout d'abord des deux chauves-souris après avoir évité leurs boules de feu, puis tirez à nouveau sur l'interrupteur pour être sûr d'avoir un maximum de temps. Sautez maintenant sur la droite en direction de la petite pente, et prenez appui pour atteindre une première perche, puis une deuxième. Tournez-vous et rejoignez le rebord du pilier un peu plus haut, pour ensuite le longer à gauche et sauter en arrière vers une nouvelle perche horizontale. À partir de celle-ci, sautez en direction de l'interrupteur au-dessus duquel est apparu un anneau, en lançant bien sûr votre grappin. Au bout du balancement, vous glisserez sur une pente dans le coin et devrez sauter à nouveau en lançant votre grappin sur un second anneau. Celui-ci vous permet de courir contre la paroi, et d'atteindre à l'autre bout un rebord du pilier du coin. Montez vite sur le rebord supérieur, puis longez-le à gauche entièrement. Sautez en arrière pour atteindre enfin la plate-forme. Ouf !

Continuons... Au bout de la plate-forme, tirez comme d'habitude pour allumer tous les symboles de l'interrupteur. Occupez-vous des deux chauves-souris, puis réactivez à nouveau tous les symboles. Sautez maintenant en direction de la pente du coin, afin d'atteindre une première perche horizontale, puis une petite plate-forme et une seconde perche.

En vous jetant de celle-ci, vous atterrissez sur un des rebords du pilier du coin, et il vous faut gagner celui du dessus pour le contourner entièrement à gauche. Vous pouvez sauter en arrière pour atteindre la nouvelle plate-forme. Vous voici en face du dernier interrupteur. Tirez donc dessus pour activer tous les symboles, éliminez les deux ennemis, puis tirez à nouveau dans l'interrupteur. Atteignez la petite pente du coin pour vous jeter ensuite vers un premier anneau et ainsi utiliser le grappin. Courez le long de la paroi, puis arrivé au point culminant, sautez à nouveau sur une petite pente pour vous jeter une fois de plus en avant et utiliser le grappin sur un deuxième anneau. Ceci vous permet de courir contre la paroi, et arrivé à l'autre bout, lancez-vous vers le rebord du pilier du coin. Gagnez comme d'habitude le rebord du dessus, puis longez-le à gauche. Vous pouvez enfin atteindre la sortie de cette salle en vous agrippant à cette dernière plate-forme grâce à un saut arrière. Ramassez donc munitions et objets de soins, puis avant de quitter la pièce en franchissant le passage de droite, sautez vers le rebord du pilier droit devant vous, dans le coin de la pièce, pour le longer à gauche et atteindre l'alcôve dans laquelle se trouve un **artefact**. Revenez maintenant sur la plate-forme pour sortir par le passage de gauche, mais faites attention car vous serez attaqué par une chauve-souris géante.

Poursuivez le long de ce couloir piégé, en évitant de vous faire ratatiner par ces parois à piques et ces boules de feu, puis au bout du couloir, allez tout droit et laissez-vous glisser le long de la pente. Vous êtes alors attaqué par trois chats momifiés, lorsque vous en serez venu à bout, vous devrez faire face à votre sosie. Celui-ci, dépourvu de peau, copiera tous vos mouvements, et vous ne pourrez l'atteindre, car la roue au centre de la pièce vous en empêche. Ne l'attaquez pas, et celui-ci ne se montrera pas dangereux, mais vous devez vous en débarrasser. Dans l'immédiat, approchez-vous de la roue et tournez-la. Ceci a pour effet de faire apparaître deux petites plates-formes sous les échelles, de chaque côté de la pièce. Rejoignez une des deux échelles à l'aide de la plate-forme, puis en haut de celle-ci, sautez vers le rebord de droite. Jetez-vous ensuite en arrière pour atteindre la trappe circulaire. Courez maintenant le long de cette plate-forme étroite, jusqu'à la grande porte, et vous devrez combattre à nouveau une de ces chauves-souris. Tirez ensuite le levier qui doit se trouver à gauche de la porte (si ce n'est pas le cas et qu'il se trouve face à vous, cela signifie que vous vous êtes trompé de côté, et qu'il faut donc redescendre au centre pour tourner la roue et prendre l'autre échelle) et ceci va ouvrir la trappe circulaire qui renfermait de la lave. Cette trappe ne va rester ouverte que quelques secondes, donc redescendez rapidement au sol, tournez la roue au centre, puis gagnez cette fois l'autre échelle. En haut de celle-ci, sautez vers le rebord de droite, puis lâchez-le rapidement avant de vous faire toucher par les flammes, à l'aide d'un saut arrière qui vous fera atterrir sur la trappe circulaire fermée. Si vous avez été assez rapide, vous enverrez rôti votre sosie dans la lave.

Allez ramasser munitions et objets de soins sur cette plate-forme, puis occupez-vous de la chauve-souris. Tirez ensuite le levier qui vous fait face, afin d'ouvrir la porte qui se trouve au bout de l'autre plate-forme étroite. Descendez donc au sol pour tourner la roue au centre, puis empruntez l'échelle qui vous permettra de passer cette porte, au bout de la plate-forme. Traversez ce couloir sinueux, pour finalement atteindre une salle qu'il vous faudra contourner par la gauche en évitant les pièges, ceci dans le but de tirer le levier qui actionnera l'avancée d'une plate-forme. Occupez-vous ensuite de la chauve-souris, puis rejoignez le côté droit de la pièce, pour rapidement sauter sur les cylindres pendant le court instant où ces derniers sont

sortis, afin d'atteindre la petite alcôve d'en face (vous pouvez sauter vers celle-ci en vous élançant dès le deuxième cylindre). Actionnez alors le levier, ce qui déclenchera l'ouverture de la grande porte. Débarrassez-vous de la chauve-souris, puis rejoignez la passerelle au centre et avancez enfin vers la porte. Tirez dans le rocher du plafond qui se trouve juste derrière la porte, ceci dans le but de créer une ouverture dans le sol. Laissez-vous alors glisser le long de la pente, pour ensuite sauter et utiliser le grappin. Balancez-vous de telle manière à atteindre le trou qui vous fait face. Courez à travers le tunnel et montez à l'échelle au bout de celui-ci, pour récupérer la **relique** : Torque de l'amertume.

Passez ensuite par la fenêtre du mur de gauche pour finalement revenir au bout de la passerelle, et traversez la porte en sautant par-dessus le trou que vous aviez créé en tirant dans le plafond.

### 3ème partie - Le combat final (4 artefacts, 0 relique)

Suite à la séquence, il vous faudra affronter un monstre gigantesque dépourvu de jambes. Évitez ses attaques en esquivant un maximum, et tâchez de rester sur la plate-forme. La première chose à faire ici est de lui tirer dessus, avec une arme puissante et en visant la tête si possible, jusqu'à faire augmenter au maximum sa barre de férocité. Effectuez ensuite un tir convergent, puis lorsqu'il sera à la limite de tomber dans la lave, tirez autant que vous le pouvez sur sa main qui lui permet de rester agrippé à la plate-forme. Lorsqu'il remontera sur celle-ci, essayez de détruire sa main gauche, afin qu'il ait plus de mal pour remonter la prochaine fois qu'il se retrouvera agrippé à la plate-forme. Tirez-lui dans la tête pour à nouveau augmenter sa barre de férocité, jusqu'à pouvoir effectuer un nouveau tir convergent et l'obliger à s'agripper une fois de plus à la plate-forme. Répétez l'opération jusqu'à faire définitivement tomber ce monstre au fond de la lave.

Avant de franchir la porte qui vient de s'ouvrir devant vous, allez ramasser les différents objets sur les côtés de l'arène. Passez ensuite cette porte pour sauter sur une première plate-forme, puis une deuxième, et sautez droit devant sur le sommet pointu d'une première colonne. Atteignez la deuxième, puis rejoignez la plate-forme d'en face avant de vous occuper d'une chauve-souris géante. Actionnez ensuite le levier de droite, ce qui va permettre à la prochaine plate-forme de s'avancer vers vous. Progressez ensuite dans le tunnel de droite pour apercevoir à la sortie de celui-ci une alcôve en hauteur dans laquelle se trouve un artefact que vous ne pouvez atteindre pour le moment, puis combattez finalement un centaure. Une fois l'affrontement terminé, allez ramasser les objets sur la gauche, puis actionnez le levier qui se trouve au fond de la pièce à droite.

Débarrassez vous de la chauve-souris, puis passez par la porte qui s'est ouverte. Exterminez vos deux ennemis, puis plongez dans le bassin pour repérer contre le mur un levier à actionner. Ceci va permettre à une petite plate-forme de sortir du mur, à droite de l'entrée. Montez donc sur celle-ci, occupez-vous du monstre, puis sautez en direction de l'alcôve dans laquelle vous récupérerez une trousse de soins. Grimpez ensuite au niveau de la cage qui vous fait face, poussez celle-ci droit devant vous pour la faire chuter, regardez maintenant derrière vous et vous trouverez l'**artefact**.

Revenez ensuite dans la salle précédente, puis allez placer la cage au bas du pilier rocheux qui se trouve à gauche de la porte fermée. Montez donc au sommet de ce pilier, puis après vous être débarrassé de votre ennemi, tirez le levier qui se trouve au-dessus de la porte afin d'ouvrir celle-ci. Amenez ensuite la cage avec vous au bas de l'alcôve trop haute que vous aviez aperçue tout à l'heure, et qui contenait un artefact. En montant sur la cage, vous pouvez finalement atteindre l'alcôve et donc récupérer un **artefact**.

Ramenez ensuite la cage avec vous pour sauter à nouveau au sommet de ce pilier rocheux, et empruntez les rebords qui se trouvent sur le mur de droite de la pièce. Sautez latéralement vers la gauche jusqu'à atteindre le troisième rebord, puis à partir de celui-ci, sautez en direction d'un petit rebord arrondi qui fait l'angle de la pièce. Longez-le complètement à gauche, puis sautez en arrière en lançant votre grappin. Celui-ci vous permet d'atteindre un rebord sur le mur opposé, que vous longerez à gauche afin de pouvoir atteindre l'alcôve située au-dessus. Vous ramassez des munitions, puis devez poursuivre dans le couloir de derrière. Laissez-vous finalement tomber dans ce coin de la pièce du bassin, inaccessible autrement, et au niveau duquel vous trouverez un énorme levier sur lequel vous agripper. Celui-ci s'abaissera sous l'effet de votre poids, dévoilant ainsi un bouton sur lequel tirer. Ceci ouvre alors une trappe dans l'eau. Passez maintenant derrière les rochers de ce coin, pour fouler le sol de la pièce et courir vers le prochain levier qui se trouve sur le mur opposé, en passant à droite du bassin. Sautez en avant pour vous agripper dessus et répétez la même opération, en revenant vite au sol à l'aide d'un saut arrière et en tirant sur le bouton

dévoilé. Ceci a pour effet d'ouvrir une seconde trappe dans l'eau. Une chauve-souris sera à éliminer lorsque vous vous dirigerez vers le troisième levier qui se trouve, lui, à gauche de la porte d'entrée.

Une fois le levier abaissé, tirez vite sur le bouton, et la dernière trappe s'ouvrira au fond de l'eau.

Plongez maintenant dans le bassin, traversez le tunnel sous-marin que vous venez d'ouvrir, puis une fois arrivé à la surface, continuez tout droit dans ce couloir pour atteindre une salle submergée par la lave. Passez donc par les deux plates-formes de droite, sautez sur celle de gauche à l'angle, puis arrivé au bout de cette plate-forme, sautez en direction de l'échelle, un peu plus loin sur le mur de droite. En haut de celle-ci, sautez à gauche sur un premier rebord. Évitez les flammes et gagnez un deuxième rebord en hauteur, puis un troisième, pour finalement effectuer un saut latéral gauche vers un rebord contre le pilier droit de l'arche. Sautez ensuite sur le rebord du pilier gauche, puis laissez-vous descendre sur une petite partie plate un peu plus bas pour récupérer un kit de premiers secours. Laissez-vous enfin tomber vers un rebord un peu plus bas. À partir de celui-ci, sautez en arrière pour atteindre un rebord plus bas sur le mur opposé, puis lâchez tout, afin de vous agripper à un dernier rebord, dont vous contournez le coin par la gauche, et que vous lâchez finalement pour atteindre une petite plate-forme sur la lave. Sautez donc sur la deuxième, puis la troisième un peu plus à droite, et observez la petite quatrième située encore plus à droite, derrière une coulée de lave. Vous entrez ainsi dans une étroite alcôve dans laquelle vous trouverez un nouvel **artefact**.

Revenez maintenant au niveau de l'avant-dernière de ces 4 plates-formes que vous venez de traverser, pour sauter tout droit en direction d'un rebord du pilier droit de l'arche. Un deuxième, plus haut, sera à contourner entièrement par la gauche, ce qui vous permettra d'atteindre le sommet d'une première colonne pointue, puis une deuxième, en évitant toutefois de vous faire rôtir. Sautez donc rapidement vers la barre horizontale qui suit, et jetez-vous sur la plate-forme ronde un peu plus loin à la surface de la lave. Continuez de progresser, pour tourner à gauche et atteindre au bout une échelle. En haut de celle-ci, faites un demi-tour sur place pour vous lancer en avant, dans la direction de l'anneau au plafond. Lancez donc votre grappin, puis au bout du balancement, atterrissez sur la plate-forme en hauteur. Poursuivez en longeant le mur gauche, pour sauter sur une autre plate-forme plate et arrondie qui dépasse du mur. Regardez maintenant en bas à droite l'alcôve qui contient l'artefact. Sautez donc dans sa direction, et vous ramasserez le dernier **artefact**. Revenez enfin sur la plate-forme d'où vous avez sauté, réutilisez le grappin pour vous retrouver en haut de l'échelle, puis empruntez le passage de droite.

Après la petite séquence, le combat final contre Natla va débuter. Celle-ci vous attaque en plongeant au sol et en lançant des boules de feu dévastatrices. N'arrêtez pas de bouger, baissez-vous pour esquiver ses plonges, puis sautez de côté pour éviter les explosions des boules de feu. Vous trouverez des munitions au niveau du pilier gauche de la salle. Il faut dans un premier temps concentrer vos attaques sur les ailes de Natla, jusqu'à abaisser sa barre de vie suffisamment pour qu'elle chute et ainsi pouvoir passer à la deuxième partie du combat. Elle va se relever et vous saisir par le cou pour ensuite vous rejeter au sol. À partir de maintenant, les boules de feu se font plus fréquentes, et il vous faut tirer un maximum sur Natla pour augmenter sa barre de férocité. Lorsqu'elle chargera vers vous, vous devrez réussir un tir convergent en effectuant une pirouette vers l'avant pour viser le dos, et ce plusieurs fois de suite. Lorsqu'elle sera étourdie, tirez un maximum dans son dos. Lorsque vous aurez fait descendre sa barre d'énergie à zéro, vous devrez effectuer une série de boutons qui apparaîtront brièvement à l'écran. Ainsi, vous devriez appuyer sur croix, rond, rond, R1, puis carré. Il ne vous reste plus qu'à suivre la séquence finale.

**Découvrez d'autres solutions de jeux et des e-books originaux sur le site**

<http://www.TousVosLivres.com>