

The Training... Episode Zero Revised

NIVEAU 1 : THE BEGINING

NIVEAU 2 : THE LOST ISLAND

NIVEAU 3 : THE HIDE OUT

RETOUR NIVEAU 2 : THE LOST ISLAND

NIVEAU 4 : INSIDE THE BUILDING

RETOUR NIVEAU 2 : THE LOST ISLAND

RETOUR NIVEAU 3 : THE HIDE OUT

NIVEAU 5 : MERCENARY OUTPOST

NIVEAU 6 : UNDERWATER EXPEDITION

NIVEAU 7 : RUSH HOUR

NIVEAU 8 : RUNAWAY LARA

RETOUR NIVEAU 5 : MERCENARY OUTPOST

NIVEAU 9 : THE DIG SITE

NIVEAU 10 : JOURNEY TO THE PAST

NIVEAU 11 : AMENHOTEP CHAMBER

NIVEAU 12 : LUXOR TEMPLE

RETOUR NIVEAU 11 : AMENHOTEP CHAMBER

RETOUR NIVEAU 12 : LUXOR TEMPLE

NIVEAU 13 : TRAIN COURTYARD

NIVEAU 14 : AIR VENT BLUES

NIVEAU 5 : COLD BLUR

NIVEAU 16 : THE BIG SEARCH

NIVEAU 17 : CANALS OF VENICE

NIVEAU 18 : LAB 41 V

NIVEAU 19 : DARK SEWERS

NIVEAU 20 : U-573

RETOUR NIVEAU 19 : DARK SEWERS

RETOUR NIVEAU 18 : LAB 41 V

RETOUR NIVEAU 17 : CANALS OF VENICE

NIVEAU 21 : FIRST MISSION

NIVEAU 22 : SAUDI ARABIA

The Training... Episode Zero Revised

AUTEUR : Donald Forgues - DNF Productions

DATE : 25/03/2016

SOLUCE : Full-Throttle

NIVEAU 1 : THE BEGINING

Après l'animation qui explique le but de l'aventure, Lara se retrouve dans un bassin à l'intérieur d'une base. Commencer par nager dans le tunnel à l'est. Sortir de l'eau sur la gauche et entrer dans une pièce qui déclenche une alarme. Ramasser rapidement **une petite trousse de soins** sur une étagère ainsi que le **PDA** sur une table puis sortir rapidement de cette pièce, sauter par-dessus le bassin et entrer dans la pièce au sud en évitant au maximum les tirs du **garde**. Comme Lara ne possède pour l'instant pas d'arme, la fuite est préférable (mais ils ne perdent rien pour attendre). Regarder le PDA qui donne des infos sur la mission.

Dans cette nouvelle pièce il y a trois portes dont seule celle à l'est s'ouvre. Passer cette porte pour arriver dans une salle qui contrôle l'alimentation en oxygène et fuel de l'installation, au dessus d'un bassin. Plonger et nager dans le couloir nord. Attention, après le premier angle il y a des **lasers mobiles**. Attendre qu'ils soient loin pour avancer et se plaquer le plus bas possible pour que la première rangée de lasers passe au dessus. Pour la deuxième rangée faire pareil mais en se plaquant au plafond. Une fois au bout du couloir, actionner un **levier** qui ouvre une **grille** dans le bassin précédent coté est, puis refaire le chemin en sens inverse.

Passer la grille récemment ouverte, prendre le passage à droite et actionner un **levier** qui ouvre une **grille** à gauche de Lara et permet de ramasser une **petite trousse de soins**. Prendre maintenant le couloir de gauche dans le passage à l'est, traverser une pièce avec des espèces de chaudières puis sortir de l'eau et aller vers le sud, dans une salle de contrôle. Actionner un **interrupteur** qui alimente en carburant le système de refroidissement. Revenir sur les passerelles au dessus du bassin avec les chaudières et déplacer la **caisse** du coin nord/ouest vers le coin sud/est afin d'ouvrir la **porte** à coté.

Suivre ce nouveau couloir qui mène à une salle avec un bassin d'eau mortelle et un pilier au centre surmonté d'un **piston** en mouvement. Pour pouvoir traverser cette salle il va falloir d'abord arrêter le piston. Pour cela, sauter/s'accrocher au premier pilier en face de Lara, monter, faire le tour en s'accrochant à la fissure et actionner un **interrupteur**. Faire le tour du pilier en s'accrochant de nouveau à la fissure et sauter sur le pilier au centre de la salle. Sauter/s'accrocher au pilier à l'est, faire le tour en rampant dans un passage puis faire un saut arrière retourné pour atteindre une fissure dans le mur nord. Se déplacer vers la gauche jusqu'à pouvoir ramper dans un petit couloir. Grimper au mur et sauter en arrière dans un couloir. Aller tout au bout jusque dans une pièce avec des caisses et un bassin.

Plonger dans le bassin, nager dans le tunnel, éviter un **laser** mobile et au bout du tunnel actionner un **levier** qui ouvre une **porte** à l'ouest dans la pièce du bassin précédent. Retourner dans cette pièce par le même chemin et passer la porte ouest qui ramène à la salle avec deux grandes roues dentées à cote de la salle de contrôle oxygène/fuel. Avant de descendre dans cette salle, actionner un **interrupteur** qui ouvre une **porte** juste à coté et aller y récupérer une **Member card** dans l'armoire.



Descendre dans la salle des roues dentées et retourner dans le bassin. Entrer dans la pièce au sud/ouest, à gauche du levier. Nager entre les deux caisses et actionner un **levier** qui met en mouvement plusieurs **caisses** dans les couloirs à droite de Lara. Sortir de cette pièce en évitant de toucher la caisse mobile et remonter prendre de l'air. Plonger à nouveau, prendre le couloir à droite du levier et nager en évitant les caisses. Sortir de l'eau dans un trou au plafond.

Suivre le couloir, utiliser la Member Card sur le **lecteur de carte** à droite pour ouvrir la **porte** du **secret n° 1 : 2 grandes troussees de soins**. La porte au nord ramène au début du niveau dans la pièce en face de celle où Lara a récupéré le PDA. Ignorer ce passage pour l'instant. Sortir et prendre le couloir qui descend vers l'est. Au bout du couloir, après le **jet de vapeur** se trouve une nouvelle salle de contrôle au dessus d'un bassin avec des chaudières. Aller dans la partie ouest actionner un **levier** qui alimente en oxygène l'installation, fait tourner les deux grandes **roues dentées** et fait monter un **plancher** dans la salle de contrôle oxygène/fuel. A l'est de Lara se trouve également un interrupteur qui ouvre une porte dans le couloir que Lara vient

d'emprunter. Aller y récupérer des balles de scorpion dans une armoire, puis suivre un couloir, monter un escalier et entrer dans une nouvelle salle de contrôle.

Actionner l'**interrupteur** du coin sud/ouest et regarder l'animation qui montre le chemin à parcourir et des **portes** qui s'ouvrent. A partir de là, il va falloir être rapide parce que l'atmosphère est devenu toxique. Sortir de la salle de contrôle par l'est, suivre le couloir à droite, passer la **porte** qui s'ouvre toute seule, éviter les **2 flammes** et prendre le deuxième couloir à gauche. Eviter encore **2 flammes** et actionner un **interrupteur** qui ouvre la **grille** à gauche de Lara. Entrer dans une salle avec des caisses empilées. Aller dans le coin sud/ouest récupérer les **dual scorpion** sur une étagère puis monter sur les caisses à gauche du petit bassin ouest, prendre les armes et casser la **grille** du bâtiment au sud. Entrer dans la pièce et aller rapidement actionner l'**interrupteur** dans la cage afin de fermer les **portes** étanches de la pièce. Récupérer tranquillement la **Swipe Card** sur une table, des **balles de scorpion** sur une étagère et une **petite trousse de soins** sur une autre table.

Prendre le passage jaune et noir à l'est, passer la **porte** qui s'ouvre toute seule, monter sur un bloc puis ramper dans un conduit d'aération en hauteur et casser une **grille** qui permet de revenir dans la salle avec les caisses empilées. Descendre dans la salle (perte d'un peu de vie du à la hauteur), aller dans le coin sud/est ramasser des **balles de scorpion** puis aller dans le coin nord/est ramasser le **secret n° 2 : une grande trousse de soins**. Utiliser la Swipe Card sur le **lecteur de carte** pour réouvrir la **grille** d'entrée, refaire le chemin en sens inverse, tuer **2 gardes** en chemin et une fois dans la salle de contrôle utiliser la Swipe Card sur le **lecteur de carte** pour ouvrir la **porte** de sortie. Suivre le couloir jusqu'à sortir de la zone toxique.

Suivre le couloir vers l'est et revenir en arrière pour ramasser le **scorpion** que Lara a fait tomber. Malheureusement il ne peut plus être utilisé pour l'instant puisqu'il est cassé. Repartir vers l'est puis prendre le couloir en face du jet de vapeur.





Traverser une salle avec un bassin d'eau mortelle en s'accrochant au plafond et en évitant les **flammes** et dans la pièce suivante, pousser la **caisse** dans le coin sud/ouest. Actionner un **interrupteur** qui ouvre une **trappe** en hauteur dans le coin sud/est de la pièce. Monter y récupérer le **secret n° 3 : des torches**. Redescendre sur la plateforme et traverser la pièce en jouant les funambules sur la **barre horizontale**. Suivre le couloir qui monte et permet de retourner dans la salle de contrôle oxygène/fuel.

Prendre le passage qui descend vers l'ouest, et dans la pièce suivante utiliser la Swipe Card sur le **lecteur de carte** pour ouvrir la **porte** à coté. Entrer dans une pièce, ramasser un **chargeur de AK47** sur la table et une **Pass Card** dans l'armoire. Retourner dans la salle de contrôle oxygène/fuel, prendre le couloir qui descend coté sud vers la salle aux deux roues et utiliser la Pass Card sur le **lecteur de carte** pour ouvrir la **porte** à droite. Le tout sous les tirs d'un **garde**. Une fois la porte ouverte, entrer dans la nouvelle pièce et monter rapidement à l'échelle pour éviter les coups de matraques du **garde**. Ramasser un **chargeur de AK47 (wideshot)** sur une table

et un **Gray Fuse** dans une armoire. Redescendre et retourner dans la salle de contrôle oxygène/fuel.

Aller dans le coin nord/ouest, là où un plancher est monté lors d'une animation, mettre le fusible dans son **support** et regarder l'animation qui montre l'ouverture d'une **porte** juste à coté du bassin dans lequel Lara est tombée au début du niveau. Y aller pour passer au niveau suivant.

NIVEAU 2 : THE LOST ISLAND

Entrer dans la première pièce à droite, dont la **porte** s'ouvre seule, ramasser une **petite trousse de soins** sur une étagère, noter pour plus tard la présence d'une pièce fermée, à l'ouest et qui contient une carte de couleur bleue. Retourner dans le couloir précédent, utiliser la Pass Card dans le **lecteur de carte** pour ouvrir une **grille** à gauche, entrer et ramasser une **grande trousse de soins**. Ignorer pour l'instant la deuxième porte à droite, Lara a besoin d'une carte.

Continuer à avancer dans le couloir, descendre dans une pièce avec un bassin à gauche, pousser une **caisse**, actionner l'**interrupteur** qui se trouvait derrière et regarder l'animation qui montre l'ouverture d'une **porte** au bout du couloir précédent. Y aller pour ramasser le **secret n° 4 : un chargeur de AK47, un chargeur de AK47 (wideshot) et une grande trousse de soins**.



Retourner dans le couloir et monter l'escalier à l'est. Entrer dans une pièce à droite et actionner un **interrupteur** qui ouvre la **porte** au bout du couloir et permet de sortir dehors.



Dans cette zone, il va falloir se faire discret et rester à couvert. **Quatre mitrailleuses** surveillent la zone et tirent sur tout ce qui bouge. Aller à droite, ramper pour rester abrité par le muret, descendre l'escalier tout en rampant et une fois en bas, contourner le mur vers la gauche jusque dans le coin derrière le palmier. Sous les tirs de la mitrailleuse au dessus, tirer rapidement la **caisse** en face et aller derrière ramasser le **secret n° 5 : une grande trousse de soins**. Ouvrir la **porte** de la cabane ouest, ramasser la **Swipe Card** sur une table, une **petite trousse de soins** sur une autre et un **chargeur de AK47** dans un coffre. Ouvrir la **porte** sud, passer derrière le **garde** sur sa caisse et aller ouvrir la **porte** du garage à l'est. Utiliser la Swipe Card dans le **lecteur de carte** pour ouvrir la **grille** de la cage à côté, aller y récupérer les **pistolets** sur la table ainsi qu'une **grande trousse de soins** dans un coffre. Aller au bout du garage, derrière le camion, récupérer un **chargeur de AK47** sur une étagère et un **chargeur d'uzi** sur une table, puis ouvrir la **porte** au nord. Revenir prendre la porte sud du garage, aller à droite puis descendre vers le sud. Une **double porte** s'ouvre, tuer **2 gardes** et entrer dans le bâtiment pour passer au niveau suivant.

NIVEAU 3 : THE HIDE OUT

Descendre dans le couloir rouge, aller tout au bout et passer la **porte** de droite qui s'ouvre toute seule. Ignorer pour l'instant le passage de gauche avec le jet de vapeur et prendre le couloir de droite, tuer le **garde** dès que la porte s'ouvre et continuer dans le couloir. Casser une **grille** en hauteur à l'ouest, ramper dans le conduit d'aération, descendre, casser une **grille** et monter dans une pièce. Casser un **coffret électrique** et actionner le **levier** qui se trouvait à l'intérieur pour ouvrir une **porte** dans le couloir rouge côté est (en face de la pièce où Lara se trouve actuellement).

Entrer dans ce nouveau couloir, tuer **2 gardes**, avancer au bout du couloir, tuer **2 gardes** puis aller dans le coin sombre au nord/est ramasser une **grande trousse de soins**. Ramasser également un **chargeur de AK47 (wideshot)** dans le coin sud/ouest et un **chargeur de AK47** dans le coin sud/est. Casser la **grille** à droite de ce chargeur, entrer dans une pièce et ouvrir la **porte** à l'ouest. Tuer **2 gardes**, ramasser un **chargeur d'uzi** sur l'un d'eux puis tirer une **caisse** côté sud et aller derrière actionner un **levier** qui ouvre la **porte** derrière Lara à l'ouest.

Entrer dans une salle de commande, ramasser une **petite trousse de soins** sur une étagère puis monter dans un conduit d'aération. Traverser le conduit en évitant les **2 jets de vapeur**, descendre dans la pièce avec les 2 palans, récupérer une **Acces Card** dans une armoire et actionner un **interrupteur** qui ouvre la **porte** à gauche menant au couloir rouge. Retourner au niveau 2.

RETOUR AU NIVEAU 2 : THE LOST ISLAND

Repasser par la **grande porte** qui s'ouvre à l'approche de Lara, tuer les **2 gardes** et ramasser le **chargeur d'uzi** que l'un des **gardes** laisse tomber. En cas de besoin, retourner dans le niveau précédent et revenir afin d'avoir la ligne de vie à 100%. Retourner dans le garage, ramasser un **chargeur d'uzi** sur la table dans la cage, un autre **chargeur d'uzi** dans le coffre et sur la table de l'autre côté du garage, un **chargeur de AK47 (wideshot)**. Revenir devant la porte sud.

En face de cette porte, entre les rochers se trouve une **porte** qui s'ouvre à l'approche de Lara. Entrer dans un couloir sombre, tuer un **garde**, ramasser le **chargeur d'uzi** qu'il laisse et se placer devant un **interrupteur**. Il s'agit d'un chrono (très juste). L'action sur cet interrupteur ouvre une **porte** qui se trouve dans la première pièce à l'ouest au début du niveau 2. Pour l'atteindre rapidement, passer par l'extérieur gauche du garage, sprinter au maximum, passer sous les deux mitrailleuses, continuer vers le nord, monter l'escalier derrière la troisième mitrailleuse, casser la **fenêtre** du bâtiment en face de l'escalier et une fois dans le bâtiment suivre le couloir jusque dans la dernière pièce à gauche après le plancher cassé. Traverser cette pièce et passer la porte avant qu'elle ne se referme. Dans la nouvelle pièce ramasser la **Swipe Card** (bleue) sur la table ainsi qu'un **chargeur de AK47 (wideshot)** sur une étagère et un **chargeur de AK47** sur une autre étagère.

Retourner dans le couloir et utiliser la Pass Card sur le **lecteur de carte** pour ouvrir la **grille** à côté. Entrer dans la pièce, ramasser un **chargeur de AK47** sur une table et un **chargeur d'uzi** sur l'autre table. Retourner dans le couloir et entrer dans la pièce en face. Utiliser la Swipe Card dans le lecteur de carte de la cage pour l'ouvrir et entrer récupérer le **secret n° 6 : le fusil AK47** dans un **coffre**. Ramasser également une **grande trousse de soins** dans le coin sud/ouest et un **chargeur de AK47 (wideshot)** dans le coin sud/est puis retourner dans le couloir. Aller une nouvelle fois dans la pièce qui contenait le secret n° 4 et récupérer un **chargeur de AK47** et un **chargeur de AK47 (wideshot)** sur les tables. Sortir à l'extérieur du bâtiment comme précédemment et regarder l'animation qui montre des **gardes** se ruer vers Lara.



Surtout ne pas revenir en arrière car le sol s'est enflammé. Tuer **5 gardes**, ramasser les **2 chargeurs de AK47**, le **chargeur AK47 (wideshot)** et le **chargeur d'uzi** qu'ils laissent puis descendre en passant par le toit du garage. Tuer **3 gardes**, ramasser un **chargeur d'uzi** sur l'un d'eux puis longer le mur du garage côté est et entrer dans un bâtiment sous la quatrième mitrailleuse, après avoir utilisé la Access Card dans le **lecteur de carte** pour en ouvrir la **porte**. Descendre l'escalier pour passer au niveau suivant.

NIVEAU 4 : INSIDE THE BUILDING

Au bout du couloir, passer la **porte** qui s'ouvre toute seule et entrer dans une grande salle avec un grand bassin. Tuer un **garde** puis actionner un **interrupteur** derrière un pilier à gauche de la porte d'entrée, ce qui fait lever une **plateforme** en hauteur dans le coin sud/est.

Plonger dans le bassin et aller actionner un **levier** derrière un pilier au nord afin d'ouvrir une première **grille** dans un trou au milieu du bassin. Sortir de l'eau par la plateforme au sud à côté de l'entrée et aller sur la passerelle au milieu du bassin. Aller s'accrocher à la fissure du pilier à l'est, le contourner par la droite et faire un saut arrière retourné pour s'accrocher au rebord de la plateforme récemment montée. Se déplacer vers la droite afin de pouvoir s'accrocher à une fissure dans le mur sud et se déplacer vers la droite jusqu'à pouvoir monter sur un balcon au dessus de l'entrée. Aller vers l'ouest grâce au tuyau horizontal, sauter/s'accrocher à la fissure du pilier au nord, le contourner vers la gauche et se laisser tomber sur la passerelle au dessous. Entrer dans le couloir du coin nord/ouest, ramasser un **chargeur de AK47** sur une table et un autre **chargeur de AK47** dans un coffre puis monter sur une caisse pour actionner un **interrupteur** qui fait monter une **plateforme** en hauteur contre le mur sud.

Retourner sur la passerelle précédente au dessus du bassin, se raccrocher à la fissure du pilier, le contourner vers la droite et faire un saut arrière retourné pour atteindre la plateforme récemment montée. De là, sauter sur le balcon contre le mur ouest et prendre le couloir éclairé de rouge au nord. Tuer un **garde**, prendre le petit couloir à l'est en direction d'un balcon et regarder l'animation qui montre le parcours à faire maintenant. Mais avant de se lancer dans ce parcours il va falloir actionner **2 interrupteurs chronos** (un de chaque côté du couloir qui mène au petit balcon) afin de faire monter **2 plateformes** au dessus du bassin. Le but étant d'atteindre le passage dans le mur nord. Commencer par actionner l'interrupteur à droite du balcon puisqu'il commande la première plateforme que Lara va emprunter.

Une fois les 2 interrupteurs actionner, aller sur le balcon, sauter/s'accrocher à la fissure du pilier à droite, se déplacer vers la gauche, faire un saut arrière retourner pour s'accrocher au pilier au milieu du bassin, contourner ce pilier, faire un nouveau saut arrière retourné pour s'accrocher à un autre pilier, tourner à l'angle vers la gauche et faire un dernier saut arrière retourné pour atteindre la première plateforme. Monter dessus, sauter sur le pilier en pente en face, glisser et sauter sur la deuxième plateforme et entrer dans le passage nord.

Suivre le couloir qui mène à une salle avec des caisses empilées et 2 autres suspendues à une chaîne. Tuer **4 gardes**, ramasser **2 chargeurs d'uzi**, une **petite trousse de soins** et un **chargeur de AK47 (wideshot)**, puis sauter de caisses en caisses pour pouvoir actionner un **levier** en hauteur dans le coin sud/est. Ce levier ouvre la **trappe** d'accès à la salle de commande de la chaîne au centre de la salle. Pour passer cette trappe grimper à l'échelle du coin nord/est dans le couloir d'arrivée. Actionner un **interrupteur** et regarder l'animation qui montre la rotation des caisses suspendues. Descendre puis remonter sur les caisses en face de celles suspendues, casser la **grille** de la caisse supérieure et aller y récupérer le **Crowbar** (pied de biche). Retourner dans la salle avec le grand bassin.



Descendre sur la passerelle et prendre le passage qui descend au nord. Ouvrir la **porte** avec le pied de biche, monter dans une petite pièce et actionner un **interrupteur** qui ouvre une **porte** dans le bassin côté est (à noter pour plus tard). Retourner sur la passerelle au dessus du bassin, ouvrir la **porte** est avec le pied de biche et suivre le couloir. Tuer **2 gardes**, entrer dans une première pièce dont la **porte** s'ouvre seule, ramasser un **chargeur de AK47 (wideshot)** sur une table et des **torches** dans un coffre. Sortir, utiliser la Pass Card sur un **lecteur de carte** pour ouvrir une première **porte**, entrer récupérer un **chargeur d'uzi** sur une étagère puis pousser une **caisse** dans le coin nord/est et ramasser le **secret n° 7 : un chargeur de AK47** qui se trouvait dessous. Sortir, utiliser la Pass Card sur le deuxième **lecteur de carte** pour ouvrir la **porte** d'une deuxième pièce et aller ramasser un **chargeur de AK47** sur une table et actionner un **interrupteur** qui fait monter une **plateforme** en hauteur sur le mur nord dans la partie à l'est de la salle avec le grand bassin. Tuer un **garde** et retourner dans cette salle.

Revenir sur la passerelle en face du pilier à l'est, s'accrocher de nouveau à la fissure du pilier et cette fois tourner à l'angle de gauche. Faire un saut arrière retourné pour attraper une fissure dans le mur nord et se déplacer vers la gauche jusqu'à pouvoir grimper la plateforme récemment montée. Sauter sur le balcon à l'ouest, casser une **grille** et entrer dans une pièce sombre. Actionner un **interrupteur** pour allumer la **lumière**, tuer un **garde** dans la pièce suivante, ramasser une **petite trousse de soins** et actionner le **levier** dans le coin sud/est pour **vider** une grande partie de l'eau du grand bassin. Descendre dans le bassin et aller à l'ouest, actionner un **interrupteur** derrière un pilier. La deuxième **trappe** dans le trou au milieu du bassin s'ouvre. Aller y nager pour trouver le **secret n° : 8 un chargeur d'uzi, un chargeur de AK47 (wideshot), une grande trousse de soins et un chargeur de AK47**. Remonter dans la grande salle et prendre le couloir à l'est, derrière le pilier.

Lara se trouve dans une salle avec des passerelles en hauteur et un couloir en face avec des **piliers mobiles**. Commencer par traverser le couloir avec les piliers mobiles et dans le coin du mur en face pousser un **bloc** afin de libérer un passage au plafond. Celui-ci étant trop haut pour être atteint, aller actionner le **levier** qui remplit d'eau le grand bassin (le même que pour le vider) et revenir en nageant entre les piliers mobiles.



Une fois sortit de l'eau, utiliser le pied de biche pour ouvrir la **porte** à l'est et aller actionner un **interrupteur** qui ouvre une **porte** qui se trouve tout au bout du couloir après les piliers mobiles, en haut de l'escalier. Ressortir de cette pièce et aller dans le petit couloir sud et actionner un **interrupteur chrono** qui fait monter une **dalle** au dessus d'un petit bassin d'eau mortelle dans le couloir ouest derrière Lara. Aller très rapidement sur cette dalle afin de pouvoir atteindre le rebord à l'autre bout du bassin mortel (à droite de la caisse). Monter sur la caisse et s'accrocher au grillage du plafond et suivre le parcours qui mène à un **levier** contre un pilier. L'actionner pour ouvrir la **double porte** au nord et aller y chercher le **secret n° 9 : un chargeur d'uzi et un chargeur de AK47 (wideshot)** sur une table.

Replonger dans l'eau et prendre le couloir au sud, dont la **porte** s'est ouverte. Monter l'escalier, passer une deuxième **porte** puis la troisième (vu lors de la dernière animation). Suivre le couloir jusqu'à l'intersection, prendre à gauche, utiliser la Pass Card dans le **lecteur de carte** pour ouvrir la **porte** de droite, entrer et récupérer un **chargeur d'uzi** dans un coffre. Sortir, utiliser la Pass Card dans le **lecteur de carte** en face pour ouvrir la **porte** ouest, entrer et ramasser un **chargeur de AK47** devant une fenêtre et un **chargeur de d'uzi** dans un coffre.

Ressortir dans le couloir et aller vers le sud. Tuer **2 gardes**, passer devant 2 portes fermées et aller tout au bout du couloir. Revenir en arrière vers les portes dont une s'ouvre (celle qui n'a pas de lecteur de carte). Entrer, tuer **2 gardes**, ramasser un **chargeur de AK47 (wideshot)** sur la table puis pousser la **caisse** à droite.

Actionner **l'interrupteur** qui se trouvait derrière afin d'ouvrir la **porte** au bout du couloir, entre les machines radioactives. Tuer **3 gardes** et monter sur les caisses du coin sud/est afin de pouvoir atteindre un conduit d'aération au plafond.

Aller au bout du conduit en évitant le **laser bleu** et les trous mortels, puis descendre dans une pièce, casser une **grille** et actionner un **levier** qui fait monter une **plateforme** dans la salle avec les piliers mobiles. Retourner dans cette salle par le même chemin.

Monter sur la passerelle au milieu de la salle puis sur la plateforme récemment montée contre le mur est et aller actionner le **levier** en hauteur sur le pilier sud/est. Cela a pour effet d'ouvrir la **double porte** sur le balcon sud. Remonter sur la plateforme, sauter sur le recoin jaune et noir du pilier nord/est, idem sur le pilier nord/ouest puis sauter sur les plateformes au dessus de l'échelle du pilier sud/ouest et sauter sur le balcon. Tuer **2 gardes** dans l'escalier, continuer à monter, ramasser un **chargeur de AK47** et entrer dans une salle avec des caisses et une structure au milieu.

Tuer **3 gardes**, ramasser une **petite trousse de soins**, un **chargeur d'uzi** et un **chargeur de AK47**. Monter dans la structure grâce à l'échelle, casser une **vitre** et actionner un **levier** qui fait monter **2 plateformes** dans la salle (animation). Sauter sur la première qui se trouve en face de la vitre que Lara vient de casser, sauter sur le balcon nord, aller au bout, s'accrocher à son rebord et contourner le pilier puis sauter sur la deuxième plateforme qui permet d'atteindre un **levier** en hauteur contre la structure. Cela ouvre une **trappe** en haut d'une échelle derrière Lara. Passer cette trappe après avoir tuer un **garde** et récupérer un **chargeur d'uzi** dans le coffre.

S'arrêter au premier étage pour ramasser un **chargeur de AK47** sur une table puis monter à l'étage supérieur, casser une **vitre** et sauter sur le toit de la structure au centre de la salle. Sauter sur le balcon sud, casser une **vitre** et entrer dans la pièce et prendre le couloir qui monte au sud. Actionner un **levier** qui ouvre une **porte** à droite et mène dans un couloir avec un **piston mobile**, un **jet de vapeur** et une **flamme** ensemble et cela, à deux reprises.

Une fois au bout du couloir, actionner un **levier** qui ouvre une **porte** juste à côté. Cette fois dans le couloir, se sont **2 lasers mobiles** et superposés qui attendent Lara. Plonger entre les deux et aller tout au bout du couloir. Monter dans un conduit d'aération en hauteur, casser une **grille** et ramper, casser une autre **grille** et descendre dans une salle de contrôle. Utiliser le pied de biche pour ouvrir la **porte** nord et aller chercher le **LaserSight** sur une table et un **chargeur de AK47** sur une étagère.

Revenir dans la salle de contrôle, casser la **grille** du coin nord/ouest et entrer dans un conduit d'aération sombre. Se placer au bord du trou côté gauche, se laisser tomber en se dirigeant vers la droite afin de glisser en avant sur la pente en dessous. Se laisser glisser sur la pente suivante, en arrière cette fois et s'accrocher au rebord de cette dernière afin que la chute finale soit moins rude. Descendre dans le trou suivant pour revenir dans la grande salle avec le grand bassin puis retourner dans le niveau précédent.

RETOUR AU NIVEAU 2 : THE LOST ISLAND

Sortir du bâtiment et retourner au niveau 3 en passant par la double porte au sud.

RETOUR AU NIVEAU 3 : THE HIDE OUT

Descendre la première marche et monter sur le muret à gauche qui permet d'atteindre une **porte** au dessus du couloir rouge. L'ouvrir avec le pied de biche, entrer, ramasser une **petite trousse de soins** sur une table puis actionner un **interrupteur** qui ouvre la **porte** de gauche tout au bout du couloir rouge. Passer cette porte et entrer dans la zone Biohazard.

Tuer un **garde**, descendre l'escalier, tuer **2 gardes**, ramasser un **chargeur de AK47** et la **Access Card** (verte). Ramasser également un **chargeur de AK47 (wideshot)** sous le balcon et un **chargeur d'uzi** dans le coin nord/est puis remonter sur le balcon d'arrivée. S'accrocher au rebord du balcon à l'endroit où il n'y a pas de barrière et se déplacer vers la droite. Monter et aller actionner un **interrupteur** derrière une caisse qui ouvre la **porte** d'un secret qui se trouve dans la zone toxique (à noter pour plus tard).

Avec la Access Card, il est possible d'aller chercher le **secret n° 10** au niveau précédent dans le coin sud/est. Utiliser la card dans le **lecteur de carte**, entrer, tuer **2 gardes** et ramasser **un chargeur d'uzi sur une étagère, une petite trousse de soins et sur le balcon, un chargeur d'uzi, une petite trousse de soins, un chargeur de AK47 et un chargeur de AK47 (wideshot)**.

Revenir dans la zone Biohazard, monter l'escalier au sud, passer la **porte** qui s'ouvre automatiquement, casser une **vitre** et passer dans la pièce voisine. Dans le coin sombre aller ramasser une **grande trousse de soins** puis ouvrir la **trappe** au sol, descendre et aller au sud devant la **porte** automatique. Une fois passée cette porte, plus moyen de revenir en arrière. Lara va devoir évoluer dans une atmosphère toxique. Il va donc falloir regarder souvent sa jauge de vie et la remplir au fur et à mesure de la progression.

Traverser la première pièce et aller dans la première pièce en face dans le couloir. Dans cette pièce se trouvent 3 leviers chrono qui ouvrent 3 portes de 3 pièces dans lesquelles se trouve un interrupteur. Une fois les 3 interrupteurs actionnés, l'atmosphère redevient respirable.

Commencer par actionner le **levier** de gauche. Il ouvre une **porte** qu'on trouve en tournant 3 fois à gauche en sortant de la pièce actuelle. Tuer un **garde** devant la porte et une fois dans la pièce, casser une **vitre** et actionner **l'interrupteur 1/3**. Revenir dans la pièce des 3 leviers, tuer **3 gardes** en chemin et actionner le **levier** du milieu. Il ouvre une **porte** qui se trouve à droite en sortant et encore à droite. Une fois **l'interrupteur 2/3** actionner revenir dans la pièce aux leviers et actionner le **levier** de droite. Sortir dans le couloir, prendre à droite, monter l'escalier, passer la porte automatique et entrer dans la pièce tout de suite à gauche. Aller casser la **vitre** au bout de la pièce et actionner **l'interrupteur 3/3**. Regarder l'animation qui montre le chemin à prendre maintenant. Avant de sortir de la pièce actuelle, aller ramasser une **grande trousse de soins** dans un coin puis faire le tour des couloirs précédents pour faire le ménage. Tuer un **garde**, ramasser une **grande trousse de soins**, **2 chargeurs de AK47 (wideshot)** derrière des vitres, une **petite trousse de soins**, un **chargeur de AK47**, sans oublier le **secret n° 11 : une petite trousse de soins, une grande trousse de soins et un chargeur de AK47**, dans la pièce au bout du couloir ouest à droite.





Retourner dans le couloir rouge en passant par la porte vue dans la dernière animation (en face et à gauche en sortant de la pièce au troisième interrupteur) et passer la **porte** automatique du coin nord/est. Prendre le couloir à gauche maintenant accessible, ouvrir une **porte**, tirer la **caisse** du coin nord/ouest, casser la **grille** qui se trouve derrière et entrer dans un conduit d'aération. Suivre le couloir qui monte, monter dans un autre conduit au plafond, ramasser un **chargeur d'uzi** et casser une **grille** qui mène sur le balcon d'une salle. Aller à droite ramasser des **torches** puis aller à l'endroit où il n'y a pas de barrière. S'accrocher au rebord du balcon, se déplacer vers la droite, monter et sauter sur le balcon à l'est. Ouvrir la **porte** avec le pied de biche, entrer dans une petite pièce, ramasser des **balles de revolver** sur une table, un **chargeur de AK47** dans une armoire, un **chargeur de AK47 (wideshot)** sur une table puis casser un **coffret électrique** pour y actionner un **levier** à l'intérieur, ce qui ouvre une **porte** dans la salle précédente.

Descendre dans cette salle, ramasser un **chargeur d'uzi** sur une table, un **chargeur de AK47** sur une autre table, **2 chargeurs de AK47** sur 2 étagères. Prendre le passage à l'est, éviter un **jet de vapeur** et passer la **double porte** automatique. Tuer un **garde**, descendre l'escalier, tuer **3 gardes**, descendre l'escalier sud/ouest, tuer **2 gardes** et ouvrir la **porte** d'une pièce dans le noir qui conduit au **secret n° 12 : une petite trousse de soins**. Pour la récupérer, déplacer une **caisse** qui bouche un petit passage au ras du sol et ramper dans ce passage.

Sortir de cette pièce et descendre l'escalier à l'est. Ouvrir une **porte** à droite, entrer, ramasser un **chargeur de AK47** sur une table, continuer vers le sud, tuer un **garde**, prendre le passage ouest, tuer **2 gardes** et prendre le couloir qui monte sud/ouest. Essayer la Access Card sur le **lecteur de carte** mais cela ne fonctionne pas redescendre dans la pièce précédente et écouter le message radio qui dit à Lara de revenir dans le couloir précédent et que la porte est maintenant ouverte. Entrer dans une salle de commande et actionner un **interrupteur** qui déplace une **caisse** à l'aide d'un palan et la fait tomber dans une petite pièce. Revenir en arrière, traverser la salle avec le palan, prendre le couloir au nord et monter sur la petite caisse qui est tombée afin de pouvoir monter sur d'autres caisses. Descendre derrière les caisses pour ramasser un **chargeur de AK47** puis remonter s'accrocher à l'espèce de grille qui fait un angle sur le mur sud et se déplacer vers la gauche pour atteindre le balcon. Prendre de l'élan dans le passage nord et sauter dans le coin sud/ouest pour actionner un **levier** en hauteur qui fait monter un **petit bloc** en bas de la pièce au nord.





Aller sur le balcon au nord, entrer dans une pièce dont la **porte** s'ouvre automatiquement, ramasser un **chargeur de AK47 (wideshot)** sur une table, passer dans la partie grillagée, récupérer un **chargeur de AK47 (wideshot)** dans une armoire, le **revolver** dans une autre puis sortir et aller dans la pièce du bas (soit en sautant, mais perte de vie, soit en revenant sur ces pas). Monter sur la petite caisse au nord et ramper dans un conduit d'aération en hauteur pour récupérer le **secret n° 13 : un chargeur de AK47, un chargeur d'uzi et un chargeur de AK47 (wideshot)**.

Revenir en arrière et aller vers l'est, monter l'escalier, tuer **5 gardes**, prendre le revolver combiné au viseur laser et tirer sur un **boitier électrique** en haut de la salle coté ouest afin d'ouvrir la **porte** à coté. Monter l'escalier métallique, ouvrir la **porte** et monter dans le passage à gauche en évitant au maximum le **jet de vapeur**. Aller au bout de la passerelle, tuer un **garde**, ouvrir une **porte** et ramasser **2 chargeurs de AK47** et un **chargeur d'uzi**. Revenir sur la passerelle, sauter sur le mur au dessus de l'escalier métallique, sauter sur le premier pilier marron et se laisser glisser sur la pente entre les deux piliers pour atterrir sur le tapi roulant. Casser une **fenêtre** de la salle de contrôle au nord et aller y récupérer la **Mechanic Piece** (ce qui déclenche une alarme).

Quitter cette salle par la **porte** ouest, tuer **3 gardes** puis repartir par le même chemin à l'ouest. Traverser la salle suivante, repasser devant le passage du secret 12, monter l'escalier, aller vers le nord et entrer dans une pièce maintenant ouverte à l'ouest. Récupérer un **chargeur d'uzi**, monter dans le passage en hauteur entre les deux piliers, casser une **grille** et aller chercher le **secret n° 14 une grande trousse de soins**.

Revenir en arrière dans la salle au dessus du secret 12, prendre le couloir à l'est, tuer un **garde**, ouvrir une porte, tuer un **garde** à l'autre bout de la salle, récupérer **2 chargeurs de AK47** dans 2 armoires et aller dans la partie grillagée à l'est tuer un **garde** et ramasser un **chargeur de AK47 (widershot)**. Aller ouvrir la **porte** au nord, tuer **2 gardes**, ramasser un **chargeur d'uzi** puis prendre le couloir qui descend vers l'est. Mettre la Mechanic Piece dans son **support** entre les deux consoles puis revenir en arrière, actionner l'**interrupteur** d'ouverture de la **cage d'ascenseur** puis actionner l'**interrupteur** à l'intérieur pour mettre l'ascenseur en service et passer au niveau suivant.



NIVEAU 5 : MERCENARY OUTPOST



Descendre l'escalier, tuer un **garde**, entrer dans le couloir à droite donnant accès au **secret n° 16 : une petite trousse de soins et un chargeur de AK47**. Actionner un **interrupteur** qui ouvre la **grille** à côté et entrer dans ce petit espace avec un éclair bleu. Lara se met à clignoter et tant que cela durera, elle sera invincible. Sortir et aller dans la zone avec les deux ascenseurs, tuer **2 gardes** en chemin, ramasser un **chargeur de AK47 (wideshot)**, un **fusil AK47** et un **chargeur de AK47** puis prendre l'ascenseur nord après avoir actionné l'**interrupteur** à sa droite et un autre **interrupteur** à l'intérieur (l'ascenseur au sud ne fonctionne pas).

Sortir de l'ascenseur et partir rapidement à droite, ramasser un **chargeur de AK47** sur une table puis descendre vers l'ouest dans la zone des mercenaires. Profiter d'être invincible pour tuer **8 mercenaires** avec les pistolets afin d'économiser les munitions, ramasser **2 chargeurs de AK47** puis revenir à l'abri à l'entrée du bâtiment, pour éviter les tirs de la **mitrailleuse** et du dernier garde dans la tourelle nord/ouest. Monter sur les rochers à gauche de la cascade et s'approcher au maximum du dernier **garde** sans se faire repérer et lui tirer dessus avec le revolver équipé du viseur.

Monter sur la tourelle ramasser un **chargeur de AK47 (wideshot)** et profiter du point de vue pour détruire la mitrailleuse au centre de la zone en lui tirant dessus avec le revolver (viser le réservoir à l'arrière). La zone est maintenant sécurisée, à l'exception des 2 mitrailleuses qui arrosent le coin sud/est et qui ne sont pas visible pour l'instant. En attendant, monter sur un empilement de caisse en grimpant à un palmier pour ramasser le **secret n° 17 : une grande trousse de soins**. Monter sur la tourelle au centre de la zone et utiliser la **tyrolienne** pour s'accrocher à la fissure du bâtiment sud. Se déplacer vers la droite jusqu'à pouvoir ramper dans un passage qui mène au **secret n° 18 : un chargeur de AK47**.

Sortir de l'ascenseur, ramasser un **chargeur de AK47** sur une table, descendre l'escalier au sud, tuer un **garde** dans le hall puis tirer sur un **boîtier de fusible** au plafond pour ouvrir une petite **grille** en hauteur dans le mur est. Ramper dans le conduit d'aération, casser une **grille** et descendre dans une salle contenant le **secret n° 15 : 2 chargeurs de AK47 (wideshot), les uzis, un chargeur d'uzi et des flèches de harpon**. Actionner un **interrupteur** qui ouvre la **porte** du secret 16 un peu plus loin, puis passer par la **porte** automatique ouest qui ramène dans le hall. Passer la **porte** automatique à l'ouest, ramasser un **chargeur d'uzi** dans un coffre puis revenir dans le hall et passer la **porte** automatique sud.





Aller maintenant dans la grotte à l'ouest, tuer **4 chauves souris**, puis plonger dans le trou au pied de la cascade. Nager dans le tunnel nord et prendre un passage à l'ouest à travers une grille cassée puis passer la **porte** automatique.

NIVEAU 6 : UNDERWATER EXPEDITION

Nager dans le couloir, prendre à gauche, passer la **porte** automatique puis encore à gauche à travers une grille cassée et au bout du couloir prendre à droite pour reprendre de l'air. Plonger, prendre deux fois à gauche et une fois à droite puis à l'intersection prendre à droite. Suivre le couloir et prendre le premier petit couloir à gauche et actionner un **levier** qui ouvre la **porte** menant au couloir aux **3 pistons** qui se trouve au bout du couloir précédent.

Une fois les pistons passés, nager dans un couloir à droite et sortir de l'eau dans une salle de contrôle de radars. Ramasser un **chargeur de AK47** sur une table, des **flèches de harpon** sur une autre et le **fusil harpon** dans une armoire puis actionner un **interrupteur** qui ouvre une **porte** à côté du couloir des pistons. Retourner dans l'eau, passer la porte ouverte grâce au dernier interrupteur, nager au bout du couloir à l'est, ramasser des **flèches de harpon**, faire demi-tour, prendre deux fois à gauche et retourner prendre de l'air au début du niveau.

Retourner en direction du levier mais cette fois prendre un couloir à l'est. Nager jusque dans une pièce, casser une **grille** avec le fusil harpon, nager dans le couloir, casser une autre **grille** et sortir de l'eau. Récupérer une **grande trousse de soins** dans une armoire et un **chargeur de AK47** sur une table, puis actionner un **interrupteur** qui ouvre une **porte** sous-marine. Plonger, ramasser des **flèches de harpon** sur le rebord de la fenêtre et un **chargeur d'uzi** sur une caisse métallique puis reprendre le couloir précédent. A la sortie du couloir aller dans le coin sud/est ramasser des **flèches de harpon** puis prendre le couloir qui monte à l'est. Passer la porte nord (ouverte récemment), passer derrière les caisses métalliques, nager dans un petit couloir sombre au nord jusqu'à sortir dans une salle entièrement inondée.

Casser une **grille** au sol, nager dans le couloir ainsi libéré et sortir dans une salle où un **garde** attend Lara. Après l'avoir éliminé, aller sur la passerelle au centre de la salle, s'accroupir et tirer sur la **porte** avec les pistolets pour l'ouvrir.

Entrer dans un couloir avec **2 flammes permanentes**. Sauter par-dessus pour aller dans la deuxième partie de la salle, ramasser des **flèches de harpon** en chemin, actionner un **interrupteur** dans le coin nord/ouest pour arrêter les 2 flammes (animation), puis aller devant le **digicode**. Pour trouver le code il faut lire le Piece of Paper et prendre uniquement les nombres à un seul chiffre. Cela ouvre la **porte** de la cage à coté. Y entrer et actionner le **volant** qui fait baisser le niveau de l'eau (pas de la salle précédente mais celle d'avant).

Retourner dans l'eau, reprendre le couloir et revenir dans une salle qui est maintenant à moitié inondée. Sortir de l'eau dans le coin sud/est, et pour y ouvrir la **porte** tirer sur un **cadre noir et jaune** au dessus du passage d'arrivée ouest, avec les pistolets. Suivre le couloir qui descend, traverser une petite salle de contrôle, continuer de descendre dans la pièce suivante, ramasser des **flèches de harpon** sur une table et un **chargeur de AK47** sous l'escalier, actionner un **interrupteur** pour ouvrir la **porte** à coté, traverser un couloir, ouvrir la **porte** à coup de pistolet et tuer **2 gardes**.

Aller du coté ouest, tuer un **garde**, ramasser des **flèches de harpon** sur une caisse métallique, un **chargeur d'uzi** et des **flèches empoisonnées de harpon**. Revenir en arrière, aller à l'est, et tuer le **garde** qui ouvre la **porte**. Juste avant la porte, à droite il y a un **interrupteur chrono** qui ouvre une **double porte** de l'autre coté de la salle au nord. Cette porte est accessible en passant par la porte est, en allant au bout du couloir et en montant sur le muret au bout à gauche. Mais avant de faire le chrono, aller une fois au bout du couloir et tuer **2 gardes**. Une fois la porte chrono passée, actionner un **interrupteur** qui ouvre une **trappe** dans l'eau sous Lara.



Pour passer cette trappe, revenir dans la salle précédente et plonger dans le bassin. Aller au fond et remonter tout de suite. Sortir de l'eau et tuer un **barracuda**. Plonger à nouveau, nager vers le nord, passer au dessus du pilier métallique et passer par la trappe vue en animation puis actionner le **levier** qui ouvre une **grille** dans un mur jaune quelque part. Plonger, partir vers le haut au nord. Passer cette grille et sortir de l'eau rapidement dans le coin sud/est. Tuer **2 gardes**, récupérer le **Fuse Part (right)**, puis ramasser un **chargeur de AK47** et replonger. En sortant aller vers la droite et derrière la grue ramasser le **secret n° 19 : une grande trousse de soins**.

Aller vers le sud, passer sous le premier endroit d'où Lara a plongée, continuer vers le sud et monter dans un passage jaune au sud/est qui mène à une salle de contrôle de radar. Tuer un **garde** et récupérer le **Fuse Part (left)**. Replonger, aller vers le nord et monter dans une salle. Tuer un **garde**, profiter aussi pour tuer les **2 barracudas** qui se pointent puis, déplacer l'**écran radar** du coin sud/ouest afin de pouvoir actionner un **interrupteur** qui ouvre une **double porte** entre les deux supports de fusibles. Ramasser des **flèches de harpon** et retourner dans l'eau.

Aller contre le mur nord et sortir de l'eau sur une passerelle avec une bande jaune et noire. Ramasser une **petite trousse de soins** et des **flèches de harpon** puis plonger dans le trou au bout de la passerelle coté est, et sortir de l'eau pour ramasser une **grande trousse de soins** et des **flèches de harpon**. Plonger, prendre le couloir jaune qui monte vers l'est, nager vers le sud, tuer un **plongeur**, ramasser des **flèches de harpon (x2)** sur des petits piliers métalliques à l'est puis aller vers le sud, en hauteur et à droite d'une baie vitrée actionner un **levier** qui ouvre la **porte** juste à coté. Entrer dans le couloir, ramasser des **flèches de harpon** et sortir de l'eau dans une pièce avec un treuil. Monter sur une première passerelle, puis sur une deuxième, ramasser des **flèches de harpon** derrière des caisses et un **chargeur de AK47** sur la plateforme au dessus de la porte sud puis descendre ouvrir cette **porte** avec les pistolets.

Descendre dans une pièce avec des caisses, ramasser des **flèches de harpon** et continuer de descendre jusqu'à la salle aux **supports de fusibles**. Casser les **vitres** qui y donnent accès et mettre le Fuse Part (right) à droite et le Fuse Part (left) à gauche. Cela ouvre une grande **double porte**. Ressortir par le même chemin et une fois dehors aller vers le nord, passer devant un petit passage à gauche dans lequel se trouve un **plongeur**, puis passer sous la structure jaune à l'ouest et monter prendre de l'air. Replonger et nager vers l'ouest pour passer la grande double porte.

Suivre le passage qui monte, aller dans le coin nord/ouest casser une **grille** derrière laquelle se trouve un **levier** qui ouvre la **porte** du coin sud/ouest et tout ça en résistant au courant créé par **l'hélice** à côté du levier. Avant de passer la porte, et après avoir été récupérer suffisamment d'air, monter au dessus du grillage du plafond pour récupérer un **chargeur de AK47**, une **petite trousse de soins** et des **flèches de harpon**. Passer maintenant la porte (attention au courant de l'hélice) et sortir de l'eau dans une pièce avec un treuil et des caisses en bois. Aller derrière ces caisses pour actionner un **interrupteur** qui ouvre la **porte** du coin sud/ouest. Passer la porte, tuer un **garde**, ramasser des **flèches de harpon** au nord puis aller sur le ponton au sud.

Lara se trouve maintenant dans une grande cave avec des canaux. Commencer par tuer un **barracuda** puis un **plongeur** et aller chercher des **torches** sous le ponton. Nager vers l'est puis vers le nord et entrer dans un passage grillagé. Sortir de l'eau tout au bout et actionner **l'interrupteur 1/4** qui ouvre une **porte** quelque part. Retourner dans l'eau, sortir du passage, nager vers l'est et monter dès que possible sur le ponton de droite afin de pouvoir tuer un **barracuda**. Noter au passage la porte fermée à clé derrière laquelle se trouve un bateau à moteur.

Pour l'instant, plonger, nager vers l'ouest, le sud et aller tout au bout à l'est dans un passage grillagé pour y actionner un **levier** qui fait monter un **pilier** derrière le mur. Monter sur ce pilier, s'accrocher à l'échelle de singe au plafond et entrer dans un passage à l'ouest. Ce passage est inondé de boue et certains endroits sont assez profonds pour que Lara se noie. Donc il va falloir trouver le bon chemin. Commencer par aller tout droit dans le coin sud/est puis longer le mur en direction de l'ouest. Après le deuxième pilier de droite, tirer tout droit en direction du coin nord/ouest en passant entre les deux rochers en pente. Aller maintenant tout au bout du couloir sud, tuer **2 chauves souris** en chemin et continuer d'avancer dans le couloir sombre à l'ouest jusqu'à une porte. Mais avant de sortir de la boue aller dans le renforcement à droite ramasser une **petite trousse de soins**. Sortir de la boue et passer la **porte** qui s'ouvre automatiquement pour aller chercher la **Boat Key** sur une table. Retourner dans la grande cave en suivant le même chemin.

Avant de plonger dans l'eau tuer un **plongeur** qui arrive par la droite. Plonger, aller au nord puis à l'est, et monter sur le ponton pour pouvoir utiliser la Boat Key dans sa **serrure** et ouvrir la **porte** à côté. Aller actionner **l'interrupteur** qui ouvre la **grille** de sortie et monter dans le bateau. Prendre à gauche en sortant puis s'arrêter contre la plateforme à droite afin de pouvoir aller y chercher, en rampant, des **flèches de harpon**. Reprendre le bateau et retourner dans le passage grillagé où Lara a actionné le levier qui fait monter le pilier. Monter sur le ponton et actionner **l'interrupteur 2/4**.

Reprendre le bateau, partir vers le sud et monter sur le ponton droit devant. Tuer un **garde**, ramasser un **chargeur de AK47** et actionner **l'interrupteur 3/4**. Remonter dans le bateau, aller vers l'ouest, puis au sud et prendre le premier passage à gauche. Faire demi-tour au bout du passage et se placer contre le ponton nord, prêt à partir vers l'ouest. Monter sur le ponton et prendre le passage derrière le grillage, entrer dans une pièce avec des caisses, ramasser des **flèches de harpon** sur une table et actionner un **interrupteur chrono** qui ouvre une **double porte**. Remonter rapidement dans le bateau, partir vers l'ouest, aller accoster sur le ponton vers la gauche et passer la double porte avant qu'elle ne se referme. Tuer **2 gardes**, ramasser des **flèches de harpon**, un **chargeur de AK47** et des **balles de revolver** puis monter sur le bloc métallique du coin sud/ouest pour casser une **grille** au plafond (révolver ou fusil harpon) et pouvoir monter à l'étage supérieur. Actionner **l'interrupteur 4/4** et regarder l'animation de la porte.

Descendre, reprendre le bateau, aller à l'est, puis au nord et prendre le deuxième passage à gauche. Descendre rapidement sur le ponton à droite, tuer un **garde**, aller dans l'eau ramasser des **flèches de harpon** sur le bloc béton et remonter ensuite devant le **digicode** de la grille. Y taper la date inscrite sur le Piece of Paper.

Entrer dans la pièce, passer la porte vue en animation et plonger dans le trou. Nager dans un long couloir sinueux, actionner un **levier** pour ouvrir la **porte** au bout du couloir et la passer pour terminer le niveau.

NIVEAU 7 : RUSH HOUR

Nager tout au bout du couloir et à l'intersection prendre au nord et monter chercher de l'air dans une cabane. Plonger et nager à nouveau dans le couloir tout au bout au sud pour ramasser une **grande trousse de soins** dans une caverne puis revenir dans la cabane. Sortir de l'eau, ramasser **2 chargeurs d'uzi** puis passer la **porte** nord qui s'ouvre automatiquement. Ecouter le message qui annonce une nouvelle mission : tenir 2 minutes et tuer **13 gardes**. Après ça, écouter un nouveau message tout en regardant une animation qui montre l'arrivée d'autres gardes. La nouvelle mission est de récupérer une clé sur un des gardes. Pour cela, aller devant la maison avec une chaise et attendre que **3 gardes** arrivent. Les tuer et récupérer la **Supply Key**. Elle servira plus tard pour un secret.

Tuer **8 gardes** et écouter un nouveau message accompagné d'une animation qui montre ce que Lara doit chercher maintenant (une torche éteinte). Faire le tour de la zone et ramasser un **chargeur de AK47 (wideshot)**, **2 chargeurs d'uzi**, **2 chargeurs de AK47** et tuer encore un **garde** en chemin.



Aller à l'est, à l'endroit vu dans l'animation, là d'où est sorti le garde avec la clé, se placer face à l'ouest devant la partie inclinée de droite puis faire un saut arrière sur le pan incliné suivi d'un saut avant afin d'attraper le rebord du balcon de la cabane en bois. Monter sur le balcon et aller ramasser le **secret n° 20 : un chargeur de AK47**.

Descendre, entrer dans le passage à l'est et utiliser la Supply Key dans sa **serrure** pour ouvrir la **porte** à gauche. Entrer, monter à une échelle et récupérer le **secret n° 21 : un fusil AK47 avec chargeur, un revolver et une grande trousse de soins**.

Retourner dehors, entrer dans la cabane en bois par la **porte** qui s'ouvre seule, casser le **plancher** en haut de l'échelle pour pouvoir l'utiliser, monter à l'étage supérieur et récupérer la **Silver Key** dans le tiroir d'une armoire. Redescendre et aller utiliser la silver key dans la **serrure** de la cabane à l'ouest pour en ouvrir la **porte** à côté. Entrer et actionner un **levier** qui lève une **dalle** juste à côté de la porte d'entrée. Utiliser cette dalle pour monter sur le toit de la cabane et aller dans le coin sud/est.



Sauter/s'accrocher à la fissure dans le mur sud puis se déplacer vers la droite, contourner l'angle et se lâcher sur le muret en pierre. Aller tout au bout du muret à l'ouest, passer entre les deux blocs de droite et sauter dans un passage au nord/ouest pour aller chercher le **secret n° 22 : une grande trousse de soins** sur un piédestal. Sortir du passage, descendre sur une plateforme en contrebas puis sauter dans un petit couloir dans le mur sud pour y actionner un **levier** qui fait monter une **dalle** contre le pilier derrière Lara. Sauter/s'accrocher à la fissure du pilier et en faire le tour pour atteindre cette dalle. Sauter et s'accrocher à une fissure du rocher à l'ouest et contourner l'angle à droite pour pouvoir atteindre un **levier** qui ouvre la **double porte** à coté (vu en animation).

Monter l'escalier de droite, ramasser un **chargeur d'uzi**, puis aller au bout de l'escalier de gauche pour prendre la **torche éteinte**. Il va falloir l'allumer. Pour cela aller dans la cabane au nord/est (celle avec la chaise devant) et monter à l'étage où se trouve un feu de cheminée. Récupérer des **balles de revolver** dans le tiroir d'une armoire puis sortir de la cabane.

Aller deux fois à droite puis jeter la torche dans la cabane à l'est pour en bruler le **plancher**. Une fois le plancher écroulé, descendre dans la cave de la cabane et aller chercher la **Gear Piece** sur une étagère. Remonter dans la cabane, récupérer un **chargeur de AK47** dans le tiroir d'une armoire puis sortir de la cabane et aller dans un passage rocheux à l'est. Mettre la Gear Piece dans son **support** pour ouvrir la **grille** à coté et entrer dans le bâtiment.

Ramasser un **chargeur de AK47** sur une caisse, monter à l'étage supérieur grâce à une échelle, aller au nord/ouest ramasser un **chargeur d'uzi** sur une table, passer la **porte** automatique à l'est, ramasser une **grande trousse de soins** et un **chargeur d'uzi** sur des tables ainsi qu'un **chargeur de AK47** sur une caisse, puis prendre le couloir sud/est. Passer **2 portes** automatiques puis suivre le couloir pour passer au niveau suivant.



NIVEAU 8 : RUNAWAY LARA

Commencer par monter à l'échelle, une fois en haut tuer un **garde** à droite, descendre l'escalier à droite et ramasser un **chargeur de AK47** sur une table. Remonter l'escalier, aller vers l'est puis vers le nord. Traverser la pièce en restant sur le même étage, tuer un **garde** puis tirer une **caisse** et aller derrière ramasser un **chargeur de AK47 (Wideshot)**. Descendre à l'étage inférieur, ramasser un **chargeur d'uzi** dans le coin sud/ouest puis ouvrir le passage ouest avec le pied de biche. Suivre le couloir qui conduit à une salle avec le plancher détruit au dessus d'un quad. Avant de descendre, aller dans le coin nord/ouest, derrière des caisses pour ramasser le **secret n° 23 : un chargeur d'uzi**.

Descendre tout en bas, prendre le **quad**, suivre le parcours métallique jusque dans une zone avec des caisses après avoir écraser **3 gardes** en chemin. Casser les **2 caisses** qui se trouvent au milieu du chemin et prendre de l'élan pour pouvoir utiliser une rampe et traverser un gouffre. Continuer tout droit puis monter vers l'est. Traverser un couloir le plus vite possible sous le tir de **2 mitrailleuses**, descendre du quad et tuer un **garde**.

SECRET N° 23



Il va falloir maintenant atteindre une passerelle avec des **marteaux** au sud au dessus d'un bassin de lave. Pour cela aller sur les caisses en bois, sauter sur un pilier en pente à l'est, glisser et s'accrocher au pilier en face, se déplacer vers la gauche et faire un saut arrière pour atterrir sur une plateforme. Sauter sur le pilier en pente au sud puis sur un autre pilier en pente en bout de passerelle. Une fois sur la passerelle il va falloir calculer pour passer entre les 2 séries de marteaux tout en évitant la **flamme**. Et si vous n'êtes pas joueur, il est possible aussi de s'accrocher au rebord de la passerelle et de se déplacer jusqu'après les marteaux.

Dans la salle suivante, tuer les **3 gardes** qui se pointent. Dans cette salle il y a **3 mitrailleuses** à l'étage inférieur, une sur la gauche, une à droite et une en face. Il va falloir les détruire pour avancer. Commencer par aller dans le coin sud/est, regarder vers le bas pour voir la mitrailleuse qui est dirigée vers le nord. Tirer sur le réservoir d'essence pour la détruire puis aller dans le coin nord/ouest et faire pareil pour détruire la deuxième mitrailleuse.

Aller tout au bout de la passerelle sud, monter l'escalier sud/ouest, ouvrir une **porte**, entrer dans une pièce, tuer un **garde** puis ramasser un **chargeur de AK47** sur une table. Monter dans le conduit d'aération au plafond, descendre dans une pièce (la chute est dure), actionner un **interrupteur** qui ouvre la **porte** à l'est et qui permet de se retrouver derrière la troisième mitrailleuse. Avant d'aller la détruire, tirer la **caisse** sud/ouest, entrer dans le passage libéré, tirer une autre **caisse** puis en faire le tour pour ramasser le **secret n° 24 : un chargeur de AK47**.

SECRET N° 25



SECRET N° 24



Retourner dans la salle précédente, monter sur un bloc puis sur un pilier avec des grilles d'aération, puis sauter de pilier en pilier pour atteindre le pilier nord/est sur lequel se trouve le **secret n° 25 : des flèches explosives de harpon**.

Retourner derrière l'emplacement de la troisième mitrailleuse, actionner un **interrupteur** qui ouvre la **grille** à côté et descendre l'escalier.

Traverser une fosse avec de la lave et des **flammes** grâce aux **3 dalles friables** et en entrant dans la salle suivante regarder l'animation qui montre un nouveau quad dans une cage. Tuer **4 gardes**, monter à une chaîne dans le coin nord/est qui mène à un balcon, sauter sur le toit à l'ouest et aller sur le balcon ouest pour actionner un **interrupteur** qui lève la **cage** autour du quad.

Descendre, prendre le **quad** et monter la pente ouest puis suivre le chemin métallique. Traverser un long couloir avec des trous remplis de pics et **2 mitrailleuses**. Une fois au bout entrer dans le bâtiment, ramasser un **chargeur d'uzi** puis passer dans la salle suivante avec des caisses. Tuer **2 gardes**, mais faire attention à la **mitrailleuse** dans le coin sud/ouest. Tirer une **caisse**, ramasser le **chargeur de AK47** qui se trouvait dessous, puis longer le mur à l'est (sous le feu de la mitrailleuse) et venir dans le coin juste au dessus d'elle. Sauter par-dessus et atterrir sur un pilier à côté d'un conduit d'aération qui s'ouvre à l'approche de Lara. Avant d'y entrer, s'accrocher à l'échelle de singe au plafond et aller chercher le **secret n° 26 : des flèches de harpon** sur le pilier au nord.



Revenir par le même chemin et entrer dans le conduit d'aération. Aller au bout du conduit, dont la sortie s'ouvre toute seule et écouter le message radio. Il indique que la porte de gauche mène à la sortie et celle de droite à un passage secret. Ramasser des **torches** sur une table puis actionner l'**interrupteur** à droite du passage menant à la sortie, ce qui déclenche un compte à rebours et referme une **grande trappe** à droite de Lara. Sprinter dans la pièce au nord, casser **2 caisses**, monter sur la plateforme qui se trouve au dessus, sauter de plateformes en plateformes jusqu'à atteindre une passerelle avec 3 boutons côté ouest. Actionner les **2 boutons rouges** et aller rapidement sur la passerelle côté est pour actionner le **bouton rouge**. Une animation montre l'ouverture de la **porte**. Redescendre rapidement et sprinter avant la fin du chrono sinon la grande trappe s'ouvre et la porte se referme. Une fois dans la pièce ramasser le **secret n° 27 : un uzi et des balles de revolver**.

Sortir de cette pièce et prendre le passage de sortie à droite.

RETOUR NIVEAU 5 : MERCENARY OUTPOST

Après la glissade, ramper dans le conduit et descendre dans une pièce. Récupérer la **Rusty Key** sur une table puis passer la **porte** à l'est qui s'ouvre toute seule. Tuer un **garde** puis sortir dans une caverne et aller vers le sud. Tuer une **chauve souris** puis plonger dans le trou d'eau devant la cascade pour perdre le moins de vie possible. Sortir de la caverne et aller dans un bâtiment au sud/est. Attention aux **2 mitrailleuses** en haut des remparts.

Ouvrir la **porte** avec le pied de biche et entrer dans une salle très sombre. Tout de suite à droite, ramasser un **chargeur de AK47** puis aller contre le mur sud. Se retourner face au nord et tirer sur un **boitier électrique** en hauteur au dessus de la porte d'entrée. Cela fait monter une **plateforme** juste devant Lara et lui permet de monter à l'étage supérieur. Faire tout le tour de la salle et utiliser la Rusty Key dans sa **serrure** pour faire monter un **bloc** devant un pilier dehors.

Descendre, sortir du bâtiment et aller monter sur ce bloc. Monter sur les rochers à droite, puis sur ceux derrière le pilier et enfin sauter sur le muret ouest. De là, sauter sur le rempart à l'est. Aller tout au bout, détruire les **2 mitrailleuses** puis descendre dans le trou au milieu du rempart. Dans la pièce du bas récupérer un **chargeur de AK47** dans un coffre puis ramper dans un passage en hauteur dans le coin nord/est. Descendre derrière le mur et actionner un **interrupteur** qui ouvre une **grille** dans la pièce précédente. Aller y actionner un **détonateur** qui fait exploser la **porte** d'entrée d'un bâtiment derrière la cascade à l'extérieur.

Retourner dehors, tuer **3 gardes**, ramasser une **petite trousse de soins** sur l'un d'eux puis aller derrière la cascade dans le coin nord/est. Tuer **2 chauves souris**, ramasser des **torches** et un **chargeur de AK47** puis entrer dans le bâtiment en sautant par-dessus la **flamme**. Aller au bout du couloir passer la **porte** qui s'ouvre seule et suivre le couloir pour passer au niveau suivant.

NIVEAU 9 : THE DIG SITE

Lara se trouve maintenant dans une mine. Suivre le couloir jusqu'à une cascade. Ramasser des **flèches de harpon** sous la cascade puis monter au dessus. Ramasser des **flèches de harpon** sur une caisse puis aller dans le couloir à l'est. Tirer dans un **boitier électrique** en hauteur pour ouvrir une **trappe** en hauteur dans le mur ouest. Monter à l'échelle, passer la trappe et suivre le conduit d'aération jusque dans une pièce contenant le **secret n° 28 : des flèches empoisonnées de harpon (x2), des torches et des balles de revolver**. Revenir dans le couloir précédent puis sur la cascade.

Aller à l'ouest, monter sur une autre cascade pour atteindre une zone avec un mécanisme de roues dentées et des cascades. Regarder l'animation qui fait le tour de la zone. Aller vers l'ouest ramasser des **flèches de harpon**, puis dans le coin sud/est pour ramasser d'autres **flèches de harpon**. Monter au niveau du mécanisme et plonger dans un trou inondé dans le coin sud/est.

Suivre le couloir qui descend, passer à travers les **portes avec des dents** puis dans la pièce suivante monter rapidement sur le balcon à droite pour pouvoir tuer tranquillement un **barracuda**. S'accrocher au pilier au centre de la pièce, le contourner par la gauche et sauter en arrière pour atteindre un balcon à l'est. Prendre le passage qui monte vers l'est, passer la **porte** qui s'ouvre seule et entrer dans une nouvelle pièce avec 2 cascades, un bassin et une caisse suspendue. Tuer un **barracuda** dans le bassin, monter sur la caisse suspendue grâce au pilier cassé dans le coin sud/est, casser la **grille** de l'alcôve sud et aller y chercher le **secret n° 29 : un chargeur d'uzi**. Plonger dans le bassin et nager dans le tunnel vers le nord. Eviter les **2 mécanismes tournants** avec les lames et sortir de l'eau rapidement au bout du tunnel pour pouvoir tuer un **barracuda**. Ramasser des **flèches de harpon** et le **Cog Piece 1/2** (roue dentée), puis retourner dans la pièce avec la caisse suspendue.





serrure pour ouvrir la **porte** de la deuxième cabane et entrer à l'intérieur pour y actionner un **détonateur** qui fait exploser un **pan de rocher** dehors au sud. Monter à l'échelle à côté du détonateur pour retourner à l'extérieur de la cabane, puis aller au sud, tuer un **garde**, monter l'escalier et entrer dans une cabane dont la **porte** s'ouvre seule. Récupérer la **Cog Piece 2/2** sur la table puis retourner dans la salle avec le mécanisme de roues dentées par le même chemin (tuer un **garde** en cours de route).

Mettre les Cog Pieces sur les **2 supports** contre le mur ouest pour mettre en route le **mécanisme de roues dentées** ce qui permet d'ouvrir la **double grille** au sud (animation). Passer cette double grille après avoir ramassé des **flèches de harpon** à sa gauche. Suivre le couloir qui descend jusque dans une petite pièce avec un baril. Monter sur le bloc à droite et sauter/ramper dans un passage en hauteur qui conduit au **secret n° 30 : un appareil photo**. Déplacer la **caisse** du coin nord/est, ramasser des **balles de revolver** qui se trouve dessous puis revenir dans la pièce précédente et continuer à avancer vers l'ouest jusqu'à une pièce avec deux double porte au nord et au sud. Casser la **grille** du couloir ouest et aller au bout ramasser une liasse de **Money**, tuer **2 gardes** puis tirer dans un **boitier électrique** en hauteur côté est pour ouvrir la **double porte** nord.

Tirer dans un autre **boitier électrique** au plafond pour ouvrir une deuxième **double porte** et entrer. Prendre le couloir de gauche, attention aux morceaux tranchants au sol, actionner un **interrupteur** qui ouvre la **porte** à côté, entrer dans la pièce, tuer **2 araignées** et récupérer un **chargeur d'uzi** sur la table. Sortir et suivre le couloir ouest. Tuer **2 gardes**, passer devant une pièce au fond de laquelle on voit une petite trousse de soins (ne pas y aller pour l'instant), à l'intersection prendre à l'est, actionner un **interrupteur** qui ouvre la **porte** à côté, entrer et aller ramasser des **flèches de harpon** sur une table. Revenir dans le couloir et aller vers l'ouest.

Reprendre le couloir à l'ouest et une fois sur le balcon, s'accrocher au pilier central puis grimper tout en haut. Se laisser tomber sur le balcon nord, tuer un **garde** à travers la porte puis actionner l'**interrupteur** qui ouvre la **porte** et aller ramasser la **Supply Key** que le garde a laissé tomber. Remonter en haut du pilier central (via le balcon est) et aller sur le balcon ouest en utilisant la fissure du pilier nord/ouest.

Pousser un **bloc** dans le mur sud pour libérer un couloir, aller au bout côté est, tuer un **garde** et actionner un **interrupteur** qui ouvre une **trappe** derrière Lara. Descendre grâce à l'échelle et actionner un **interrupteur** qui ouvre une **porte** en face du pilier central côté sud. Remonter sur ce pilier, se laisser tomber sur la pente en contrebas côté sud, sauter sur le balcon en face et passer la porte.

Suivre le couloir qui descend dans une zone minée. Tuer **3 gardes**, éviter les zones minées (il y en a trois – à droite en entrant, derrière le monticule de terre à l'ouest et entre les deux cabanes au nord), monter sur la caisse dans le coin nord/est, s'accrocher à la fissure du mur de la cabane nord, puis se déplacer vers la gauche jusqu'à pouvoir descendre sur une autre petite caisse. Utiliser la Supply Key dans sa



Tuer un **garde** et continuer à aller vers l'ouest. Tuer **3 araignées** et casser un **boîtier électrique** en hauteur au dessus du passage d'arrivée pour ouvrir la **porte** ouest. Entrer dans une grotte avec un bassin, ramasser des **flèches de harpon (x2)** puis plonger dans le bassin. Il va falloir maintenant traverser un long tunnel en cassant des **grilles** et en évitant les **mécanismes tournants** avec les lames ainsi que les **2 barracudas** (qui sont impossible à tuer). Un fois au bout du tunnel, sortir de l'eau dans une grotte et récupérer la **Acces Key** puis refaire le chemin en sens inverse.

Une fois de retour dans la première grotte, retourner dans la petite pièce précédente, casser la **grille** du couloir nord et y entrer. Dans la pièce suivante ramasser un **chargeur d'uzi** (en hauteur sur une caisse) et un **chargeur de AK47**, puis utiliser la Access Key dans sa **serrure** pour ouvrir la **porte** à gauche.

Suivre le couloir, monter sur une caisse, se retourner et monter sur une plateforme pour y actionner un **interrupteur** qui ouvre la **porte** en hauteur derrière Lara. Passer cette porte, pousser une **caisse** pour accéder à une pièce, ramasser des **balles de revolver** dans un coin puis déplacer la même **caisse** pour libérer **l'interrupteur** qui se trouve derrière. Il sert à ouvrir une **trappe** dan la pièce vue précédemment. Aller chercher la **petite trousse de soins** en bas et dans la pièce du haut un **chargeur d'uzi**, des **torches** et un **chargeur de AK47**.

Revenir dans le couloir avec la caisse et cette fois prendre le passage du bas vers l'est et entrer dans une zone avec des bâtiments. Tuer **6 gardes**, prendre le passage dans le coin sud/ouest, tuer **3 araignées** et au bout du couloir entrer dans une salle avec **3 machines rotatives** avec des lames tranchantes. Sous ces 3 machines se trouvent un **chargeur de AK47** et une **grande trousse de soins**. Le chargeur est impossible à avoir sans mourir. Par contre il faut prendre la trousse de soins. Pour cela, aller en rampant dans le coin sud/est, monter rapidement sur la plateforme centrale et tout aussi rapidement s'accroupir pour éviter les lames au dessus de la trousse. Se placer sur la trousse mais en direction du sud/ouest et préparer le revolver, parce que une fois la trousse récupérer, la **porte** sud/ouest s'ouvre et un **garde** en sort. Après l'avoir tuer entrer dans la pièce d'où il est sortit et actionner un **interrupteur** qui ouvre une **trappe** dans la zone avec les bâtiments. Il est possible de prendre des **balles de revolver** au milieu de débris tranchants au sol, mais Lara perd beaucoup de vie. Ramasser juste les **torches** et retourner dans la zone avec les bâtiments.

La **porte** de la cabane à l'est s'ouvre et libère **4 araignées**. Après les avoir tuées, entrer dans la cabane, ramasser un **chargeur d'uzi** et un **chargeur de AK47** puis actionner un **interrupteur** qui ouvre la **porte** dans le soin sud/est de la zone. Passer cette porte mais en faisant attention aux **mines** qui se trouvent devant. Il faut réussir à sauter par-dessus la dalle foncée devant l'entrée. Un fois entré, tuer un **garde**, ramasser le **chargeur d'uzi** qu'il laisse et récupérer une **petite trousse de soins** (invisible) tout au bout du couloir sombre.

Revenir à l'extérieur et monter au pilier nord/est. En haut faire un saut arrière pour atteindre une plateforme, monter sur une autre au dessus, aller au bout vers l'ouest et se laisser tomber sur le conduit d'aération en pente en contrebas et glisser jusque sur le toit. Glisser sur le toit en direction de l'est et sauter pour pouvoir atterrir dans la zone grillagée. Descendre dans le trou, prendre 2 fois à gauche dans le couloir, tirer sur un **boîtier électrique** en hauteur pour ouvrir une **trappe** dans le plafond au bout du couloir précédent. Monter sur la caisse pour passer cette trappe et entrer dans une cabane. Actionner un **interrupteur** qui baisse une **passerelle** au plafond de la zone et ouvre la **porte** de la cabane actuelle. A coté de cette porte se trouve un **interrupteur** (????).

Sortir dehors, tuer **5 araignées**, remonter sur la passerelle tout en haut de la zone, aller sur la passerelle grâce au morceau de passerelle récemment descendu, aller chercher une **grande trousse de soins** sur la passerelle est et un **chargeur d'uzi** sur le conduit d'aération en dessous (ce qui oblige à redescendre tout en bas via le toit de la cabane et remonter par le pilier). Une fois remonté sur la passerelle sud, aller tout au bout coté ouest et aller sur la passerelle nord. Passer la grande **porte** qui s'ouvre seule et entrer dans une pièce. Tuer un **garde**, récupérer la **Rusty Key** sur une table et actionner un **interrupteur** qui ouvre une petite **grille** au dessus de la cabane du coin nord/ouest. Retourner sur le toit de cette cabane en sautant sur le conduit d'aération en pente et aller ramper dans le petit passage au raz du toit.

Suivre le couloir, éviter le trou rouge qui est mortel, ramasser des **torches** en chemin puis monter dans un conduit d'aération au plafond. Suivre le conduit, tuer **8 araignées** et **4 gardes**, puis monter un grand escalier pour terminer le niveau.

NIVEAU 10 : JOURNEY TO THE PAST

Commencer par ramasser des **cartouches de fusil à pompes normale** dans une alcôve à droite puis aller vers le sud et pousser un **bloc** dans le mur. Suivre le couloir qui mène à un **levier**. L'actionner pour ouvrir une **grille** dans l'eau quelque part. Revenir en arrière, aller vers le nord, traverser une petite pièce avec des colonnes et monter l'escalier qui conduit à une salle avec des perches verticales.



Monter d'abord sur celle au sud, sauter en arrière pour atteindre une niche en hauteur et actionner un **levier** qui ouvre la **grille** d'un couloir en dessous de Lara. Y entrer, ramper afin d'éviter les **flèches** qui sortent des murs et tout au bout actionner un **levier** qui déclenche un espèce de tremblement de terre et qui déplace une **statue** dans la niche coté est de la salle précédente. Monter à la perche coté est et sauter dans la niche maintenant accessible. S'accrocher au rebord et se déplacer vers la gauche jusqu'à pouvoir atteindre un **levier** qui fait monter une **dalle** dans un bassin. Faire de même en utilisant la perche ouest pour atteindre un autre **levier** en hauteur qui fait monter une deuxième **dalle** dans le même bassin.

Aller vers le bassin au nord, s'accrocher au pilier via la première dalle au dessus de l'eau, contourner l'angle de droite, monter et sauter en arrière pour atteindre un couloir avec des colonnes. Déplacer la **colonne** qui est seule et la mettre entre les autres pour ouvrir une **porte** dans le coin sud/ouest. Passer cette porte qui donne sur un balcon au dessus de la salle aux perches et récupérer les **pistolets** ainsi que des **torches**. Retourner dans la salle aux perches, redescendre l'escalier jusque dans la pièce aux colonnes et casser la **colonne** de droite pour trouver le **secret n° 31 : une petite trousse de soins**.

Plonger à nouveau dans le bassin et passer la grille ouverte grâce au premier levier. Ramasser des **cartouches de fusil à pompe normale** puis monter dans une niche en hauteur dans la structure au centre de la salle et actionner un **levier** au plafond qui ouvre une **grille** (secret 32) dans un le petit bassin de la salle au scorpion géant un peu plus loin. Retourner dans le bassin et monter sur la deuxième dalle qui permet de s'accrocher à un deuxième pilier. Le contourner et sauter en arrière dans le hall d'entrée de la salle au scorpion géant.

Monter une première pente et prendre le couloir à gauche. Ramasser une **petite trousse de soins** sur un piédestal puis entrer dans la pièce en face. Déplacer la deuxième et la troisième **colonne** et ramasser des **cartouches de fusil à pompe wideshot** et la **Old Key**. Retourner dans le couloir, prendre le couloir qui monte au nord et qui amène sur une passerelle au dessus de la salle au scorpion géant. Aller tout au bout et prendre vers l'ouest, tuer **3 petits scorpions** et aller utiliser la Old Key dans sa **serrure**. Cela a pour effet de faire sortir un **bloc** du mur au dessus du bassin de la salle au scorpion géant. Monter sur ce bloc et actionner le **levier** en hauteur pour ouvrir une **grille** dans le bassin en dessous à l'ouest.

Nager dans un tunnel, passer à travers des **pics** et sortir de l'eau dans une petite pièce avec une échelle. Y monter, faire un saut arrière, traverser un couloir et descendre dans une autre petite pièce. Ouvrir le **sarcophage** et récupérer la **Black Pearl 1/3**, puis revenir dans la salle au scorpion géant par le même chemin.

Sortir de l'eau et aller dans le petit bassin à l'est, plonger et passer la grille ouverte récemment et qui mène au **secret n° 32 : une grande trousse de soins, des cartouches de fusil à pompe wideshot et des cartouches de fusil à pompe normales**.

Prendre rapidement le couloir au sud pour éviter le **scorpion géant**, remonter sur la passerelle au dessus de la salle et le tuer tranquillement. Redescendre et prendre le couloir à l'est. Aller tout au bout du couloir et entrer dans une pièce avec **2 scorpions géants** et des **4 petits scorpions**. Laisser les gros s'occuper des petits et une fois les gros éliminés aller actionner un **levier** en hauteur au sud/est. Ce levier ouvre une **grille** dans la salle au scorpion géant, dans le coin sud/ouest. Avant de quitter cette pièce, ramasser une **petite trousse de soins** et la **Wooden Handle** dans des herbes et tuer **6 petits scorpions**.

Sortir de cette pièce et prendre un petit couloir à droite qui mène dans une salle en ruine. Ne pas récupérer le premier pied de biche, il est piégé par des **pics**. Aller ramasser, en marchant, des **cartouches de fusil à pompe wideshot** au milieu des **pics** puis aller vers le nord. Le deuxième **pied de biche** est aussi piégé pour l'instant. Pour le récupérer, aller utiliser la Wooden Handle sur le **mécanisme sans levier**, ce qui pousse un **bloc** dans le coin nord/est et libère le **levier** qui désactive les **pics** du deuxième pied de biche. Après l'avoir récupéré, tuer **5 petits scorpions** et retourner dans la salle au scorpion géant.

Entrer dans la pièce au sud/ouest ouverte grâce au levier de la pièce aux 2 scorpions géants, ramasser une **grande trousse de soins** sur un piédestal et dans le sarcophage récupérer la **Black Pearl 2/3**. Revenir au centre de la salle, aller au nord puis à l'ouest et aller sur une plateforme au dessus de l'eau. Utiliser le pied de biche pour ouvrir une **porte** qui mène au troisième sarcophage contenant la **Black Pearl 3/3**.

Aller à droite du petit bassin et casser une **colonne** dans un petit couloir au sud puis ramasser la **Old Key** qui se trouvait dessous. Aller de l'autre côté du petit bassin, dans le coin nord/est et monter dans une alcôve où se trouve une **serrure**. Utiliser la Old Key qui fait monter une **plateforme** sur le pilier au milieu du petit bassin. Monter dessus en passant par la passerelle du niveau supérieur, puis utiliser la **corde** pour atteindre un balcon au nord. Mettre les 3 Black Pearls dans les **3 supports** pour faire monter **3 blocs** dans le couloir piégé au nord, à l'étage supérieur. Ramasser des **cartouches de fusil à pompe normales** sur un piédestal puis redescendre et remonter sur la passerelle au dessus de la salle.

Traverser le couloir en sautant uniquement sur les **blocs foncés** afin d'éviter les **pics** au sol. Suivre le couloir, ramasser des **cartouches de fusil à pompe normales** en chemin et au bout du couloir prendre un passage à l'ouest qui donne sur un grand couloir avec 3 cordes suspendues. Traverser le couloir grâce aux **3 cordes** mais à la troisième se laisser tomber au sol. Pousser un **bloc** dans le mur sud, casser **2 blocs** dans la petite pièce et déplacer le premier bloc sur l'emplacement d'un des deux blocs cassés afin de libérer un **levier**. Actionner ce levier pour ouvrir une **porte** dans le couloir qui précède celui avec les cordes. Actionner également un **levier** dans le coin sud/ouest pour ouvrir une **trappe** au sol dans le grand couloir (cela servira à faire tomber les rats un peu trop collants) et enfin, tirer et déplacer un autre **bloc** dans le mur sud afin de libérer un troisième **levier** qui casse un **pilier** dans la pièce ouverte grâce au premier levier.

Retourner à l'entrée du grand couloir, monter rapidement à l'échelle pour éviter de se faire dévorer par les nombreux **rats** et aller dans la pièce à l'est. Tout de suite à droite en entrant utiliser le pied de biche pour ouvrir une **porte** et ramasser une **grande trousse de soins**.



Faire de même avec la **porte** de l'autre coté du bassin et qui donne sur une grille fermée. Plonger dans le bassin (ne pas essayer de prendre la clé au milieu des pics intermittents), actionner un **levier** au plafond du pilier cassé pour ouvrir la **grille** au nord et prendre ce passage qui conduit à un **levier** qui désactive les **pics** autour de la **Old Key**.

Une fois en poche, traverser à nouveau le grand couloir avec les 3 cordes et cette fois aller dans la pièce tout au fond et utiliser la Old Key dans sa **serrure** pour ouvrir la **trappe** du trou avec le squelette dans le grand couloir. Aller y ramasser la **Wishing Token**. Si les rats sont un peu trop collants, aller s'accrocher au rebord de la première fosse et attendre qu'ils tombent tous dedans. Ressortir du grand couloir et retourner devant la pièce à l'est, utiliser la Wishing Token sur le **bénitier** qui n'a pas d'eau afin d'ouvrir la **grille** à l'est. Prendre ce passage, glisser et regarder la vidéo de fin de niveau qui explique la mission suivante.

NIVEAU 11 : AMENHOTEP CHAMBER

Dans ce niveau Lara laisse la place à Curtis. Commencer par aller dans le coin sombre au sud/est, ramasser le **pied de biche**, puis aller l'utiliser sur la **grille** à l'ouest pour l'ouvrir, après avoir cassé un **vase** et avoir ramasser des **cartouches de fusil à pompe normales**. Entrer dans un couloir, glisser et faire des sauts d'avant en arrière sur des pentes au dessus d'un bassin d'eau mortelle, tout en se dirigeant vers la droite jusqu'à atteindre un bloc plat.

Glisser en arrière sur la pente ouest, s'accrocher au rebord afin de limiter la chute dans la pièce suivante, puis tuer un **scorpion**. Se placer dos au bloc en pente au sud/ouest et faire un saut arrière sur ce bloc suivi d'un saut avant pour s'accrocher à une échelle sur un bloc en hauteur. Monter, glisser et sauter sur le balcon au nord. Utiliser la **barre horizontale** pour atteindre le mur nord et s'y accrocher. Se déplacer vers la droite jusque dans une niche. Utiliser la deuxième **barre horizontale** pour traverser le bassin d'est en ouest.

Dans la nouvelle salle avec des **lames circulaires** dans le mur est, casser un **vase** et ramasser une **petite trousse de soins**. Descendre dans la fosse et aller dans le coin sud/est pour y actionner un **levier** qui fait monter temporairement une **dalle** en hauteur à l'ouest. Pour atteindre cette dalle faire un saut arrière sur la butte en pente contre le mur est. Une fois sur la dalle sauter entre le pilier et la colonne dans le coin sud/ouest puis sauter dans le passage sud (au dessus du levier).

Dans la salle suivante, profiter de la position en hauteur pour tuer **3 scorpions** puis utiliser la **dalle transparente** au milieu de la salle pour atteindre une plateforme au sud/est. Monter à l'étage supérieur où se trouvent 2 statues de chats crachant des flammes ainsi que 2 leviers (dont un au milieu des flammes pour l'instant inaccessible). Actionner le **levier** accessible pour ouvrir la **porte** en bas au sud. Avancer vers cette porte, tuer **2 squelettes** en évitant de marcher dans les trous carrés au sol qui sont piégés par des **pics**. Ramasser la **Amenhotep Cross** qu'un des squelettes laisse tomber, ramasser des **torches** et aller dans le repère des squelettes chercher le **fusil à pompe**.

Remonter sur le balcon avec les statues de chats et, grâce à une deuxième **dalle transparente** au milieu de la salle, aller mettre la Amenhotep Cross dans son **support** sur la plateforme nord/est pour éteindre les **flammes** des statues et permettre d'actionner le **levier** qui ouvre la **porte** sud/ouest dans la salle précédente. Y aller, tuer **4 scorpions** et suivre le couloir encombré de blocs cassés.

Dans cette nouvelle salle, profiter de la position en hauteur pour tuer **2 scorpions**, descendre dans la fosse, se placer devant les **pics** face à l'ouest, casser un **morceau de mur** en hauteur entre les deux piliers pour libérer un passage et aller y ramper dedans. Ramasser des **cartouches de fusil à pompe wideshot** puis actionner un **levier** qui met en route une série de **pignons**, fait sortir des **perches horizontales** et lève une **dalle** au bout de la fosse.



Ressortir du passage, s'accrocher à la fissure du mur à gauche des pics, se déplacer vers la droite pour atteindre une alcôve, puis s'accrocher au pilier de gauche, en faire le tour, éviter la **flamme** et revenir au début de cette salle. Utiliser les perches horizontales pour traverser la fosse et atterrir sur la dalle récemment levée. Suivre le chemin entre les blocs cassés, ramasser en chemin le **secret n° 33 : des cartouches de fusil à pompe normales**.

Glisser dans le couloir à l'est pour passer au niveau suivant.

NIVEAU 12 : LUXOR TEMPLE

Dans ce niveau Lara est de retour et elle est entraînée dans un tunnel inondé jusqu'à dans une salle avec 2 tombeaux. Aller rapidement au niveau des tombeaux, dans le coin nord/est et actionner un **levier** au plafond, pour ouvrir le **sarcophage** dans le mur ouest. Entrer dans le passage ainsi libéré, qui donne dans une petite pièce au bout de laquelle se trouve un **levier** au plafond. L'actionner pour ouvrir le **sarcophage** nord/est de la salle précédente. Ce levier ouvre également la **grille** d'accès à un secret. Après l'avoir actionner, revenir rapidement dans la salle avec les tombeaux et descendre au sous-sol par le coin sud/est. Passer la grille avant qu'elle se soit refermée et prendre le couloir de gauche et tout au bout ramasser le **secret n° 34 : une petite trousse de soins**. La **grille** à droite s'ouvre, aller y reprendre de l'air. Replonger et avant de quitter la cave aller chercher tout au bout du couloir des **cartouches de fusil à pompe normales**.

Une fois de retour dans la salle aux tombeaux, passer par l'ouverture du sarcophage nord/est, entrer dans une pièce avec 4 statues de taureaux couchés et un nouveau levier au plafond. Il est possible également de reprendre de l'air dans cette pièce. Actionner le **levier** au plafond pour ouvrir une **grille** dans la salle précédente au sud et aller nager dans ce passage après avoir ramasser des **cartouches normales de fusil à pompe**.



Dans la nouvelle pièce ramasser un **chargeur d'uzi** puis sortir de l'eau, récupérer le **viseur laser** sur un piédestal, ce qui ouvre la **porte** de la cage du coin opposé et aller tirer la **chaîne** qui se trouve dedans. Un nouveau **sarcophage** s'ouvre dans le mur est. Passer dans le tunnel et suivre le couloir qui conduit dans une grande salle. Descendre dans le coin sud/ouest et nager dans un couloir en bois. Nager dans un passage au plafond, sortir de l'eau, ramper dans un passage à l'est et aller tout au bout du couloir, en sautant par-dessus une zone piégée par des **pics**, pour actionner une **chaîne** qui fait baisser le niveau de l'eau dans la grande salle précédente. Y retourner.

Monter sur le pilier du coin sud/ouest et actionner un **levier** en hauteur pour faire monter un **pilier** et ouvrir un petit passage en hauteur quelque part. Aller maintenant sur le balcon au nord, monter l'escalier à l'ouest, casser **2 vases**, récupérer le **Revolver** qui se trouvait dans l'un d'eux et le combiner avec le viseur laser. Aller casser **3 vases** dans la grande salle et récupérer la **Canopic Jar** et une **petite trousse de soins** qui s'y trouvaient enfermés. Revenir à l'endroit où Lara a trouvé le revolver et mettre la Canopic Jar dans une **petite niche**, ce qui a pour effet d'ouvrir une **porte** derrière Lara.



Prendre ce nouveau couloir et s'arrêter devant une pente qui descend. En bas il va falloir sprinter dans un couloir pour éviter un **piège** : du sable fait monter Lara contre des **pics** au plafond. Une fois en sécurité, monter un escalier, tuer un **squelette**, casser un **vase**, ramasser un **chargeur d'uzi** puis monter l'escalier à l'est. Tuer un **squelette**, casser des **vases** (pour le plaisir, il n'y a rien dedans), actionner une **chaîne** qui ouvre une **grille** permettant de revenir dans la grande salle mais aussi une **grille** dans un couloir en bois inondé. Aller ramasser une **grande trousse de soins** derrière un muret du coin nord/ouest, puis monter sur le pilier du coin nord/est et ramper dans le passage en hauteur, ouvert grâce au levier en hauteur dans la grande salle. Actionner une **chaîne** qui ouvre la **porte** d'un passage secret dans un couloir inondé dans la grande salle.

Retourner dans cette salle en passant la grille ouverte en bas des escaliers à gauche, plonger et nager dans le coin nord/est et passer la grille qui mène au **secret n° 35 : une grande trousse de soins**. Revenir dans la grande salle et prendre le passage en bois tout en bas à l'est pour passer au niveau suivant.

RETOUR NIVEAU 11 : AMENHOTEP CHAMBER

De retour avec Curtis. Nager dans le couloir jusqu'à pouvoir sortir de l'eau. S'accrocher au plafond et suivre le parcours en évitant la **flamme**. Glisser sur une pente, tuer un **squelette** et récupérer la **petite trousse de soins** qu'il laisse tomber. Monter sur le petit mur sud, tuer **2 squelettes**, ramasser la **Amenhotep Cross** puis aller la mettre dans son **support** dans le coin sud/ouest afin d'ouvrir la **grille** du petit couloir au dessus.

Traverser ce couloir qui mène à une salle des **flammes** et des **balanciers avec des pics**. Traverser cette salle, sans tomber dans l'eau qui est mortelle puis jouer les funambules sur une **perche horizontale**, sauter s'accrocher au mur et se déplacer vers la droite jusqu'à une nouvelle salle. Cette fois-ci, pas de flammes avec les **balanciers** mais des éclairs. Avant de traverser cette salle, casser un **vase** et ramasser des **cartouches normales de fusil à pompe**.

Descendre dans un couloir sombre, plonger dans un tunnel inondé, passer deux zones de **pics intermittents** et passer la **grille** qui s'ouvre automatiquement. Curtis se trouve dans une grande salle au dessus d'un bassin. Commencer par récupérer la **Silver Bar** au fond de l'eau dans le coin sud/est puis sortir de l'eau sur un rocher au sud/ouest. Casser un **morceau de mur** au sud et entrer dans une pièce où Curtis va pouvoir transformer sa Silver Bar en **Gold Bar**. Retourner dans la salle précédente, plonger et sortir de l'eau sur le petit balcon au nord/ouest puis mettre la Gold Bar dans son **support** pour faire lever une **plateforme** dans la salle contre le mur est.

Monter sur cette plateforme, s'accrocher à la fissure du mur au centre de la salle et se déplacer jusqu'à pouvoir monter dans la deuxième alcôve. Actionner un **levier** qui fait monter une **plateforme** contre le mur ouest et ouvre un **passage** derrière Curtis. Monter sur la plateforme et prendre le passage à travers le mur central. Sauter sur une petite plateforme au nord et jouer les funambules sur la **perche horizontale** pour atteindre une deuxième plateforme. Monter sur une autre plateforme au dessus et sauter sur une autre au sud/est. S'accrocher à la fissure du mur central et se déplacer vers la gauche pour atteindre une alcôve. Sauter sur le balcon au nord puis sur celui à l'ouest et actionner un **levier** qui ouvre la **grille 1/2** au bout du balcon précédent.

Monter sur le bras droit de la grande statue, sauter sur le toit du mur central puis aller actionner le **levier** sur le bras gauche de la statue afin d'ouvrir la **grille 2/2** du balcon nord. Descendre sur ce balcon et suivre le couloir qui conduit à une fosse et dans une salle sur trois niveaux, dont deux avec une **grande hélice tranchante**, pour l'instant immobile. Monter à l'étage supérieur grâce à une échelle dans le coin sud/ouest, aller dans la pièce à l'est et récupérer le **Ra Cartouche**. Le système de lames et **flammes** se met en route et la **porte** ouest s'ouvre. Aller dans cette pièce où se trouvent **5 leviers** dont **4 chronos** (1, 2, 4 et 5).

Au dessus des 4 leviers chrono se trouve un symbole qui correspond à une porte dans la salle précédente. Commencer par le **levier n° 3**, il baisse un **bloc** dans le mur central de la grande salle avec la statue et libère un **levier** qui servira à accéder au secret 36.

Actionner le **levier n° 1** et aller plonger dans le bassin de la salle précédente puis prendre un couloir au sud, sortir de l'eau et actionner le **levier 1/4** qui ouvre une **porte** dans la salle précédente. Remonter dans la pièce aux leviers. Actionner le **levier n° 2** qui ouvre la **porte** au même niveau côté sud. Aller y actionner le **levier 2/2**. Retourner actionner le **levier n° 4** qui ouvre la **porte** nord, toujours au même niveau et aller y actionner le **levier 3/3**. Aller actionner le **levier n° 5** qui ouvre la **porte** à l'étage inférieur dans le coin sud/est. Attention aux **fléchettes** qui sortent du mur d'en face. Actionner le **levier 4/4** et regarder l'animation qui montre l'ouverture des **portes** de sortie et la mise en route des **plateformes intermittentes** au dessus de la fosse. Utiliser ces plateformes pour retourner dans la grande salle.

Sauter sur le balcon ouest (comme précédemment) puis dans l'alcôve avec le levier dans le mur central. Actionner le **levier** qui ouvre une **grille** dans un couloir inondé. Pour atteindre ce couloir, remonter sur le toit du mur central via le bras droit de la statue, et sauter dans le grand passage à l'est. Plonger et aller tout au bout du couloir en évitant les **pics intermittents**, chercher le **secret n° 36 : une grande trousse de soins**.

Retourner sur le toit du mur central et monter sur la grande plateforme à l'ouest puis mettre le Ra Cartouche dans son **support** à droite de la double grille. Regarder l'animation et écouter le message.



RETOUR NIVEAU 12 : LUXOR TEMPLE

De retour avec Lara. Se laisser porter par le courant jusque dans une petite pièce. Sortir de l'eau et suivre le passage ouest entre les blocs cassés jusqu'à un gouffre avec une eau mortelle. Se laisser tomber sur un rocher en pente en contrebas à droite, glisser jusqu'à une plateforme, puis aller casser un **vase** dans le coin sud/est et ramasser une **petite trousse de soins**. Prendre le passage nord/ouest, longer dans l'eau, nager vers le sud, passer la **grille** qui s'ouvre seule et nager vers l'ouest pour se retrouver dans la grande salle avec la grande statue, déjà visitée par Curtis.

Sauter sur le bras gauche de la statue puis s'accrocher à la barre verticale à sa droite. Monter et faire un saut arrière pour atteindre un petit couloir en hauteur au bout duquel se trouve un **levier** qui ouvre une petite **grille** entre les deux bras de la statue. Redescendre sur son bras gauche et s'accrocher à une fissure pour atteindre ce petit passage et y ramper. Descendre dans une pièce, récupérer une **Silver Bar**, revenir dans la grande salle et aller la transformer en **Gold Bar** comme précédemment.

Sortir de cette pièce, descendre sur le rocher à gauche puis sauter sur le rocher plat à l'est puis sur le rocher du coin sud/est. Monter sur la plateforme au dessus et grimper à la barre verticale. Faire un saut arrière pour atterrir devant un **levier** (éviter la plateforme avec la main qui est piégée aux explosifs) et l'actionner pour faire lever une **plateforme** contre un pilier derrière Lara. S'accrocher au rebord au dessus de la main explosive et se déplacer vers la droite jusqu'à atteindre un autre **levier** qui ouvre la **grille** d'un couloir inondé au nord/ouest.



Plonger, entrer dans ce couloir, passer une **grille** qui s'ouvre seule, traverser un couloir, au bout prendre à gauche, ramasser des **cartouches normales de fusil à pompe** sur un piédestal puis actionner un **levier** au plafond pour ouvrir la **grille** au bout du couloir au sud. Passer cette grille et monter prendre de l'air dans une salle avec des statues de chats. Casser **2 vases**, ramasser des **cartouches normales de fusil à pompe (x2)** puis actionner le **levier** dans le coin sud/ouest. Cela va ouvrir la **porte** à droite de Lara et libérer **4 squelettes**. Pour s'en débarrasser, tourner autour du bassin en marche arrière tout en tirant sur les squelettes. Ramasser la **Amenhotep Cross** qu'un des squelettes laisse tomber et aller la mettre dans son **support** à gauche de la **porte** sud pour l'ouvrir. Entrer et mettre la Gold Bar dans son **support**, ce qui a pour effet de faire monter une **plateforme**, d'ouvrir une **grille** juste au dessus et d'ouvrir également un autre **grille** en haut d'une perche verticale dans le coin sud/ouest. Casser **2 vases**, ramasser une **grande trousse de soins** puis retourner dans la salle précédente. Entrer dans le repère des squelettes, ramper dans un passage en hauteur dans le mur nord et descendre dans la pièce derrière pour récupérer le **secret n° 37 : des cartouches wideshot de fusil à pompe**.

Retourner dans la salle avec la grande statue, monter à l'entrée du passage sud et sauter sur le pilier cassé avec une perche verticale du coin sud/ouest. Grimper à la perche, faire un saut arrière dans le passage au sud et entrer dans une salle avec des **balanciers à pics** et des **flammes**.

Ramasser une **petite trousse de soins** puis prendre le couloir est, actionner une **chaîne** dans un recoin en évitant le balancier, sauter par-dessus la flamme pour aller dans le couloir sud puis aller actionner une deuxième **chaîne** dans le couloir ouest pour faire monter un **bloc** dans le couloir sud. Utiliser ce bloc pour monter à l'étage supérieur.

Récupérer une **petite trousse de soins** et des **cartouches wideshot de fusil à pompe** puis monter sur le bloc à l'est et ensuite sur la plateforme au nord/est. Attention de ne pas marcher sur les **dalles jaunes**, elles sont piégées. Tout en évitant les **balanciers**, aller dans le passage au sud/ouest, éviter la **flamme** en se déplaçant dans son angle mort et actionner une **chaîne** qui ouvre une première **grille** en hauteur dans le coin sud/est. Revenir en arrière, passer les **2 flammes**, toujours en se plaçant dans leurs angles morts, et retourner dans la salle avec la grande statue.

À l'approche de Lara une **plateforme** se lève contre le mur ouest, l'ignorer. Plonger, monter sur le rocher devant le passage sud, sauter sur le rocher plat à l'est puis monter sur la plateforme au dessus et entrer dans le couloir encore au dessus. Avant d'avancer plus loin dans ce couloir, sauter sur la plateforme du coin sud/est et y actionner une **chaîne** qui ouvre un **passage secret** plus loin, dans un couloir en bois inondé. Revenir dans le passage sud et plonger dans le couloir.

Passer la **porte** qui s'ouvre automatiquement et entrer dans un couloir en bois. Prendre à droite et suivre le chemin qui mène à une première pièce avec une structure centrale composée de 4 poteaux en bois. Prendre à droite, direction sud et monter dans le coin nord/ouest prendre de l'air. Sortir de l'eau et actionner un **levier** qui ouvre une **grille** par intermittence dans la pièce actuelle à l'est, mais aussi dans la première pièce au nord. Aller dans cette première pièce et passer la grille intermittente, ramasser une **grande trousse de soins** puis suivre le couloir qui mène au **secret n° 38 : des cartouches normales de fusil à pompe et une petite trousse de soins**. Retourner prendre de l'air.



Il va falloir maintenant nager dans 3 pièces et actionner 3 leviers au plafond. Commencer par plonger et passer la grille intermittente à l'est, nager dans la pièce au nord et passer la grille intermittente à l'est. Entrer dans un couloir en bois, nager dans le trou du plafond, puis dans un autre au plafond et suivre le couloir jusque dans une petite pièce avec un **levier** au plafond dans le coin sud/est. L'actionner pour ouvrir la **grille** des trois pièces où se trouvent les 3 leviers. La première étant juste à côté de ce levier. Mais avant d'y entrer aller reprendre de l'air et y revenir pour y actionner le **levier 1/3**. La deuxième est dans le couloir en bois un peu avant la première. Retourner prendre de l'air et revenir dans cette nouvelle pièce pour y actionner le **levier 2/3**. Retourner prendre de l'air et passer dans la troisième pièce dont l'entrée se trouve juste en dessous de Lara. Aller y actionner le **levier 3/3** et regarder l'animation qui montre la montée d'un **bloc** dans une autre pièce.

Pour y entrer, plonger, passer la grille intermittente à l'est et prendre le couloir de droite qui monte vers le sud. Sortir de l'eau grâce au pilier récemment monté, casser un **vase**, ramasser une **petite trousse de soins** et actionner une **chaîne** qui ouvre la deuxième **grille** du couloir en hauteur au sud/est dans la salle avec la grande statue. Y retourner en prenant le même chemin.

Une fois à l'entrée de la salle, sauter sur la plateforme avec la perche verticale dans le coin sud/est, monter à la perche, sauter dans le passage à l'est et aller récupérer le **Ba Cartouche**. Retourner dans la grande salle, plonger, monter à l'entrée du passage sud, sauter sur le pilier avec la perche verticale dans le coin

sud/ouest, monter à la perche, sauter sur la plateforme contre le mur ouest puis grimper au pilier cassé au nord pour atteindre le balcon avec la grande grille. Mettre le Ba Cartouche dans son **support** pour ouvrir la grande **grille** ouest qui permet d'aller récupérer le **Scion**. Sortir de la pièce pour terminer le niveau.

NIVEAU 13 : TRAIN COURTYARD

Après une longue vidéo qui explique la nouvelle mission, Lara change de décors. Elle se trouve dans une gare de triage sous la neige. Après la glissade sortir du couloir, tuer **2 gardes** et faire le tour de la zone pour éliminer **10 gardes** et ramasser **2 chargeurs de Colt Commando**, un **chargeur wideshot de Colt Commando** et **2 petites trousse de soins**, puis revenir au point de départ.



Longer le mur sud, passer sous les tampons entre le premier et le deuxième wagon, entrer dans le deuxième, casser **2 caisses**, ramasser un **chargeur de Colt Commando** puis sortir du wagon. Continuer vers l'est, entrer dans le troisième wagon, entrer dans un compartiment qui s'ouvre seul, tuer un **garde**, casse une **caisse** et ramasser les **uzis**. Sortir du wagon, continuer vers l'est, entrer dans le quatrième wagon, ouvrir une porte, casser une **caisse** et ramasser un **chargeur de Colt Commando wideshot**. Ressortir en ouvrant la **porte** au fond et continuer vers l'est. Dans le coin sud/est une **porte** s'ouvre à l'approche de Lara.

Entrer dans un couloir, aller au bout en évitant la **flamme** et les **rouleaux rotatifs**, puis actionner un **levier** qui ferme la **grille** derrière Lara et arrête les rouleaux. Il faudra actionner à nouveau ce levier pour ressortir de cette zone. Descendre dans la salle suivante et déplacer **2 caisses** sur **2 dalles métalliques** pour couper la **flamme** dans le coin nord/est. Une fois la flamme éteinte, remonter à l'entrée de la salle, sauter sur la plateforme ouest, puis sur celle à l'est, s'accrocher au plafond et à l'emplacement de la flamme. S'accrocher au rebord du muret à gauche et se déplacer vers la gauche jusqu'à atteindre un couloir. Monter dans ce couloir jusqu'à

une première pièce, récupérer **2 chargeurs d'uzi** (un dans une armoire et l'autre sur le bureau), puis passer dans la pièce suivante. Récupérer un **chargeur de Colt Commando** sur une table et le **Code Card** dans une armoire puis retourner dehors par le même chemin.

Tuer **2 gardes** et un **aigle** puis aller au nord puis au bout du dernier wagon à l'est, casser un **boitier électrique** en haut de ce wagon pour en ouvrir la **porte**, entrer, ramasser une **grande trousse de soins**, la **Inventory Key** et un **chargeur de Colt Commando**. Ressortir, aller vers le nord/ouest, derrière une caisse et ramasser le **secret n° 39 : un chargeur de Colt Commando**.

Aller vers l'ouest, monter sur le plateau du quatrième wagon, tuer **2 gardes**, ramasser **2 chargeurs d'uzi** et entrer dans le troisième wagon. Ouvrir une **porte** avec le pied de biche, casser une **caisse**, ramasser la **Circuit Piece 2**, continuer à avancer dans le wagon, ramasser un **chargeur d'uzi**, et dans le fond du wagon ramasser un **chargeur de Colt Commando**. Sortir du wagon, aller vers l'ouest, monter sur le dernier wagon, ramasser une **petite trousse de soins** et tuer un **aigle**. Aller dans le coin sud/ouest et utiliser la Inventory Key dans sa **serrure** pour ouvrir la **grille** à coté et aller chercher le **secret n° 40 : une grande trousse de soins**.

Longer à nouveau le mur sud, monter dans la première alcôve à droite et utiliser la Code Card dans son **support** pour faire déplacer **2 blocs** à gauche de Lara. Monter sur ces blocs, casser un **morceau de mur** à l'est, ramper dans le passage ainsi libéré et descendre dans un couloir sombre pour aller chercher le **secret n° 41 : une grande trousse de soin, un chargeur d'uzi, un chargeur de Colt Commando, un chargeur de Colt Commando wideshot et des torches**. Sortir de ce passage et remonter sur les blocs pour pouvoir sauter dans un passage du wagon en face. Ramper et entrer dans le wagon, casser une **caisse**, ramasser le **Blue Rubber**, puis dans la deuxième partie du wagon, casser une **caisse** et ramasser la **Circuit Piece 1**.



Sortir dehors, tuer **2 gardes**, ramasser la **Bronze Key** que l'un d'eux laisse tomber puis aller l'utiliser sur la **serrure** à l'intérieur du deuxième wagon au sud pour récupérer le **secret n° 42 : des balles de revolver**, dans une des cellules.

Aller vers l'ouest et mettre le Blue Fuse dans son **support** derrière la grue afin de la mettre en service et qu'elle déplace la **caisse suspendue**. Monter sur cette caisse, sauter sur le wagon à l'ouest et avant de descendre à l'intérieur, aller chercher le **secret n° 43 : une petite trousse de soins** sur un balcon au nord. Revenir sur le toit du train, descendre dans le wagon, casser une **caisse** et récupérer la **Pliers** (pince). Casser une autre **caisse**, ramasser un **chargeur de Colt Commando**, utiliser le pied de biche pour ouvrir la **porte** à l'ouest, casser une **caisse**, ramasser la **Silver Key** et sortir du wagon par la porte ouest.



Sortir du wagon par la porte ouest et retourner tout au bout dans le coin nord/est. Combiner la Circuit Piece 1 avec la Circuit Piece 2 pour former la **Circuit Board** et la mettre dans son **support** pour ouvrir la **porte** à gauche de Lara. Entrer dans la pièce, ramasser un **chargeur de Colt Comando** sur une table, casser une **caisse**, ramasser un **chargeur d'uzi**, puis récupérer dans l'armoire le **Blue Fuse**.





Retourner tout au bout dans le coin nord/est, retourner dans la pièce où Lara a trouvé le fusible bleu, combiner la Pliers avec le Blue Rubber pour former la **Pliers with Rubber** (pince avec isolant) et l'utiliser dans le **boîtier** à gauche de l'armoire pour ouvrir la **grille** du **secret n° 44 : une grande trousse de soins et un chargeur d'uzi en bas et un chargeur de Colt Commando et des balles de revolver** sur le balcon. A l'entrée de la salle il y a un **interrupteur** qui allume la lumière.

Retourner dehors, aller contre le mur sud entre les deux parties de trains et dans le coin sud/est utiliser la Silver key dans sa **serrure** pour ouvrir la **porte** à côté du conduit aux couloirs à **lasers**. Traverser un premier couloir en sautant par-dessus le premier laser et en passant sous le deuxième. Au bout du couloir actionner un **levier** qui ouvre le **volet roulant** du garage, entrer dans la pièce à droite et passer dans la pièce encore à droite dont la **porte** s'ouvre seule. Monter à une échelle, ramasser un **chargeur d'uzi** et entrer dans un deuxième couloir avec des **lasers immobiles**.



Casser un **boîtier électrique** tout au bout du couloir (avec le revolver équipé du laser et en faisant un zoom) pour désactiver les lasers immobiles, puis passer les **2 lasers mobiles**. Ramasser une **grande trousse de soins** sur une table et actionner un **interrupteur** pour terminer la mission.

NIVEAU 14 : AIR VENT BLUES

C'est au tour d'Amanda de continuer la mission. Après une glissade dans un conduit d'air, elle arrive dans une salle avec 2 gros ventilateurs qui tournent. Aller devant le conduit d'air du coin sud/est et regarder à l'intérieur avec les jumelles en vision nocturne. Il y a un **chiffre** inscrit. Le retenir pour plus tard.

Descendre dans la salle où se trouvent **8 boutons** : 4 sur le mur ouest et 4 sur le mur est. Actionner chaque bouton pour voir de quelle couleur il est quand on l'actionne. Commencer par actionner les deux bleus pour ouvrir la **porte** au sud et aller y chercher le **secret n° 45 : la Code Card** sur une étagère. Revenir dans la salle précédente, désactiver les deux boutons bleus et actionner les boutons qui correspondent au nombre trouvé dans le conduit d'air **258**, en commençant par le premier bouton du mur ouest et en tournant dans le sens horaire. Cela a pour effet de faire monter un **bloc** dans le coin nord/ouest.



Ramper sous les tuyauteries et aller actionner un **bouton** contre le mur sud, pour ouvrir une **grille** dans le mur nord. Aller dans ce nouveau couloir, pousser un **bloc** dans le mur de droite et actionner un **levier** qui ouvre la **porte** d'une pièce avec deux tuyauteries rouges quelque part – c'est le passage secret 47. Aller au bout du couloir et glisser jusque dans une salle sombre avec des lasers mobiles au dessus d'un bassin d'acide.



Monter dessus, s'accrocher sous la passerelle et aller actionner le **levier** en hauteur contre le mur sud. Un **morceau de plafond** tombe et casse la passerelle au nord et le plancher dans le coin nord/est.

Utiliser le morceau de plafond tombé pour remonter sur la passerelle d'arrivée, casser la petite **grille** en hauteur au nord (vue lors de la vidéo d'arrivée), s'accrocher à la fissure du mur nord/ouest et se déplacer vers la droite pour pouvoir ramper dans le petit passage. Entrer dans une pièce et ramasser le **secret n° 46 : un barillet de balles de revolver**. Redescendre dans la salle précédente, aller dans la pièce au nord, dont la **porte** s'ouvre seule et récupérer des **cartouches de fusil à pompe** sur une étagère. Revenir dans la salle précédente et descendre au sous sol.



Traverser le bassin d'acide en utilisant la **perche horizontale** et en évitant les **lasers mobiles**. Suivre el couloir en évitant les **câbles** qui pendent puis glisser sur plusieurs pentes en évitant les **lasers mobiles** et les trous mortel.

Une fois en bas **4 gardes** et **3 mitrailleuses** attendent Amanda. Sprinter au sud et entrer dans la pièce qui contient le **secret n° 47 : un chargeur d'uzi et une petite trousse de soins**. Mais avant de récupérer ces objets, actionner le **bouton** à l'ouest qui ouvre la **grille** du local à coté et permet à Amanda d'être invincible tuer les gardes, récupérer sur l'un d'eux la **Freezer Door Card** puis sortir, actionner le **levier** de la Power Door à l'ouest pour ouvrir une **porte** derrière Amanda.

Avant de passer cette porte, aller dans la pièce au nord/est, ignorer le garde pour gagner du temps, utiliser la Code Card sur le **lecteur de carte** pour ouvrir la **porte** de la cage et aller y récupérer une **grande trousse de soins** et des **cartouches de fusil à pompe**. Sortir de la cage, descendre dans le sous sol par le trou au centre de cette pièce et aller au bout du couloir ramasser un **chargeur d'uzi**. Remonter dans la salle précédente et passer la Power Door.

Passer la **porte** suivante qui s'ouvre à l'approche d'Amanda (sauf si elle est toujours invincible), passer les **2 lasers mobiles** et utiliser la Freezer Door Card sur le **lecteur de carte** pour ouvrir la **porte** à coté. Passer la porte, tuer un **rat géant**, monter la pente, tuer **2 rats géants** puis ouvrir la **grille** en face de la pente avec le pied de biche. Entrer dans le conduit d'aération, tuer un **rat géant**, descendre dans le trou au nord/ouest et aller tout au bout du conduit, en évitant les trous mortels, pour y actionner un **bouton** qui ouvre une **grille** quelques mètres en arrière. Aller y ramasser des **cartouches de fusil à pompe** puis sortir du conduit d'aération et retourner dans le couloir.

Il va falloir maintenant être très rapide. Une fois le coin sud franchit, monter à une échelle sur la gauche pendant qu'une **mitrailleuse** arrose généreusement Amanda. Une fois en sécurité dans un nouveau conduit d'aération, aller tout au bout, passer devant **2 blocs mobiles** et aller tirer une fois le troisième **bloc** au bout du conduit. Pousser le bloc à gauche, ramasser un **chargeur d'uzi** puis aller pousser le premier bloc pour libérer un passage au nord. Suivre le passage, passer devant un trou, mais aller tout au bout du conduit pour ramasser des **torches**. Revenir en arrière, tuer un **rat géant** et descendre dans le trou.

Dans cette pièce, ramasser un **chargeur d'uzi** sur une étagère et des **cartouches de fusil à pompe** sur une table puis remonter dans le conduit d'aération et redescendre dans le couloir. Aller rapidement se mettre à l'abri de la mitrailleuse, tuer **2 gardes** et ramasser sur l'un d'eux la **Pass Card**. Il va falloir mettre cette carte dans le **lecteur de carte** du coin sud/ouest pour ouvrir la **porte** à coté, sous le tir de la mitrailleuse. Entrer dans une première pièce, puis dans celle du fond à l'est (c'est celle qu'Amanda a déjà visitée après le conduit d'aération). Aller utiliser la Pass Card dans le **lecteur de carte** au nord pour ouvrir la **grille** à coté et aller dans le local actionner un **bouton** qui fait monter un **pilier** qui masque la mitrailleuse.

Retourner dans le couloir de la mitrailleuse, passer devant, aller au nord et ouvrir une **grille** à droite avec le pied de biche. Entrer dans un nouveau conduit d'aération, aller tout au bout, monter à une double échelle, ramasser une **petite trousse de soins** dans le coin sud/est puis pousser un **bloc** vers le nord pour entrer dans une petite pièce. Actionner un **levier** en hauteur à droite de l'entrée pour ouvrir la **grille** au nord, passer dans une deuxième petite pièce, casser une petite **grille** en hauteur, ramper dans le conduit et actionner un **bouton** qui baisse un **bloc** dans la petite pièce précédente. Aller chercher le **bloc** de la première pièce et le mettre à l'emplacement du bloc qui s'est baissé, tout au fond. Cela ouvre une **grille** en hauteur au sud/est dans la première pièce.

Monter dans ce nouveau conduit d'aération, actionner un **bouton** qui ouvre la **grille** à droite, ramasser des **cartouches wideshot de fusil à pompe**, un **chargeur d'uzi** et actionner un **bouton** qui ouvre la **grille** à coté de la précédente, coté nord. Y aller, monter la pente, ce qui déclenche une alarme et alerte des gardes. Tuer **2 gardes**, prendre le passage à droite et noter la présence d'un levier dans une alcôve. Il s'agit d'un **levier chrono** qui ouvre une **grille** au bout du conduit d'aération. Mais avant de l'actionner, il convient de faire un peu de ménage. Visiter l'ensemble du conduit, tuer **5 gardes**, ramasser des **cartouches de fusil à pompe**, un **chargeur d'uzi** et un **petite trousse de soins**. Ensuite repérer le chemin qui mène à une double grille dont une partie s'ouvre avec le levier chrono.

Une fois cette grille passée, monter la pente vers l'est qui conduit à une salle avec un bassin d'acide. Sur le mur nord se trouve un nouveau **levier chrono** qui ouvre la **grille** dans le coin sud/ouest. Pour l'atteindre, sauter sur les deux plateformes au milieu du bassin d'acide, s'accrocher à la fissure du mur est, se déplacer vers la droite, faire un saut arrière retourné suivi d'un autre saut dans le coin sud/ouest. Suivre le conduit d'aération jusque dans une pièce avec un gros pilier au centre. Casser une **grille** en hauteur dans le mur nord et ramper dans ce passage pour récupérer le **secret n° 48 : un chargeur d'uzi et des cartouches wideshot de fusil à pompe**.

Revenir dans la pièce précédente, aller vers le sud et descendre dans le passage ouest jusqu' dans une pièce avec un bassin d'acide surmonté d'une **perche horizontale** et une **flamme**. Traverser le bassin en jouant les funambules et en évitant la flamme puis actionner un **levier** qui ouvre **2 grilles**. La première se trouve au bout du couloir de droite et la deuxième juste après au sud. Ramasser des **cartouches de fusil à pompe** sur une table et prendre ce nouveau couloir au sud qui mène à une nouvelle série de pentes avec des **lasers mobiles** entre coupées de trous mortels. La difficulté de cette nouvelle série c'est que les pentes prennent deux directions (d'abord à l'ouest et ensuite au sud), mais surtout, il faut se retourner sur la dernière pour pouvoir s'accrocher à son rebord et éviter le bassin d'acide. Une fois accroché au rebord, descendre le long de l'échelle, faire un saut arrière retourné pour attraper un autre pilier, faire un quart de tour vers la gauche, faire un nouveau saut arrière retourné pour atteindre un autre pilier, faire un quart de tour vers la droite puis nouveau saut arrière retourné pour s'accrocher à une fissure du mur. Se déplacer vers la droite jusqu'à pouvoir monter dans un conduit d'aération. Tuer un **rat géant**, passer à travers des **câbles** qui pendent, puis descendre dans un couloir ovale.



Faire le tour du couloir, tuer **4 gardes**, ramasser la **Freezer Door Card** sur le dernier et utiliser la Pass Card sur le **lecteur de carte** du coin nord/ouest pour ouvrir la **porte** à coté. Cette porte donne accès à une grande salle avec un bassin d'eau, mais pour l'instant il n'y a rien à faire là-bas. Revenir dans le couloir ovale, aller dans le coin nord/est, passer dans un couloir dont la grille est cassée, éviter les **câbles** qui pendent et avancer vers l'ouest. Monter à une échelle et aller tout au bout du conduit d'aération pour y actionner un **bouton** qui ouvre une **grille** dans le couloir ovale coté est, dans une pièce avec le grillage cassé. Une fois dans ce passage aller tout au fond actionner un **levier** en hauteur qui ouvre la **grille** derrière Amanda, aller y chercher des **cartouches de fusil à pompe** puis revenir en arrière et actionner le **levier** de la Power Door, qui se trouve dans le couloir ovale juste en face de la sortie du passage actuel.

Passer cette porte et entrer dans une pièce avec un trou au centre et la Power Valve coté nord. Avant d'actionner ce volant descendre dans le trou et prendre le couloir ouest jusqu'au bout. Actionner un **levier chrono** qui ouvre la **porte** d'un secret qui se trouve à gauche en sortant de la Power Door. Aller y récupérer le **secret n° 49 : des cartouches de fusil à pompe, un chargeur d'uzi et une grande trousse de soins**.

Retourner dans la pièce précédente et actionner la **Power Valve** afin de remplir d'eau glacée la fosse derrière Amanda. Dans l'eau glacée la température d'Amanda baisse rapidement donc surveiller la barre de température.

Plonger dans le trou, reprendre le passage ouest, nager dans un passage au plafond, et prendre le premier passage à droite pour reprendre de l'air et sortir de l'eau. Ramasser un **chargeur d'uzi** puis actionner, un **levier** qui ouvre une **grille** un peu plus loin ainsi que le **volant 1/2** qui fera baisser le niveau d'eau dans une salle.

Plonger à nouveau, prendre le passage vers le sud, à l'intersection prendre à droite puis la prochaine à gauche pour pouvoir sortir de l'eau. Dans cette pièce utiliser la Pass Card dans un **lecteur de carte** pour ouvrir la **grille** à coté en entrant dans une autre pièce avec un bassin. Plonger dans ce bassin pour y actionner un **levier** qui ouvre la **grille** ouest dans ce même bassin. Utiliser ce nouveau passage pour aller dans une petite pièce où se trouve un **bouton** qui ouvre une **grille** dans la pièce précédente. Y retourner, passer la grille récemment ouverte, ramasser des **cartouches de fusil à pompe** sur une table et une **grande trousse de soins** sur une étagère, puis actionner un **levier** qui ouvre une **grille** dans le couloir ovale. Retourner dans la pièce précédente, puis dans celle au nord, plonger dans le trou et nager vers le nord jusqu'à pouvoir sortir de l'eau dans une grande salle avec un bassin. Pour l'instant il est impossible d'aller du côté ouest de cette salle.

Passer la **porte** à l'est, qui s'ouvre automatiquement, ainsi que la **porte** suivante, tuer un **rat géant** et aller vers le sud et entrer dans le petit passage qu'Amanda a ouvert récemment. Actionner un **bouton** qui fait monter un **bloc** dans le couloir en sortant à droite. Monter dessus, casser une **grille** en hauteur, ramper dans un conduit d'aération et descendre dans une pièce. Actionner le **volant 2/2** qui fait baisser le niveau de l'eau dans la grande salle avec le bassin. Pour retourner dans cette salle, utiliser la Pass Card dans le **lecteur de carte** de la pièce actuelle au nord/est.

Maintenant que le niveau a baissé il est possible de passer dans la deuxième partie de cette salle où se trouve un bassin d'acide et **5 boutons** contre le mur nord. Actionner tous ces boutons pour voir de quelle couleur il se trouvent puis n'actionner que les bleus pour faire baisser un **bloc** devant une machine tournante au sud (ça c'est la solution officielle – mais en actionnant les deux boutons aux extrémités et celui au centre, on obtient le même résultat). Aller maintenant chercher le **bloc** sud/est et le mettre devant la machine pour verglacer le bassin d'acide. Marcher dessus et aller dans la partie sud/ouest, ramasser des **cartouches wideshot de fusil à pompe** et la **Frozen Code Card**.

Retourner dans le couloir ovale côté ouest, utiliser la Frozen Code Card dans le **lecteur de carte** au milieu du couloir à l'est, entrer dans une pièce et actionner un **levier** qui ouvre une **trappe** au centre de cette pièce. Passer par cette trappe et glisser dans ce conduit d'aération pour finir ce niveau.

NIVEAU 15 : COLD BLUR

Après la fin de la glissade, aller tout au bout du conduit d'aération, en évitant les **flammes** ainsi que le trou dans le plancher et descendre dans une pièce récupérer le **secret n° 50 : des torches et un chargeur d'uzi**. Remonter dans le conduit d'aération et cette fois descendre dans le trou du plancher. Sortir de la pièce, pénétrer dans un grand couloir, tuer **2 gardes** et aller vers le sud. Utiliser la Pass Card dans le **lecteur de carte** contre le mur est, entrer dans la pièce et récupérer la **Personal Key Card**. Retourner tout au bout du grand couloir et aller utiliser cette carte dans le **lecteur de carte** afin d'ouvrir la **grille** à coté. Entrer dans la pièce à coté, ramasser des **cartouches de fusil à pompe** sur une caisse, tuer un **garde** et ramasser un **chargeur d'uzi**. Sortir de cette pièce et descendre l'escalier au sud.



Prendre à gauche dans un couloir avec des **lasers fixes**. Ils sont très faciles à passer. Il suffit de se positionner au milieu de la dalle à coté et de faire un saut de coté pour passer au dessus. Tuer **2 gardes**, passer la **porte** nord/est qui s'ouvre automatiquement, ramasser une **petite trousse de soins** et actionner un **bouton** qui fait monter un **bloc** dans une pièce avec un bassin. Cette pièce se trouve en bas des escaliers précédent et à droite. Y aller.

Tirer une fois le **bloc** en entrant à droite, ça servira pour secret plus tard, plonger dans le bassin, sortir coté ouest, aller ramasser un **chargeur d'uzi** puis plonger à nouveau et sortir coté nord devant un **laser mobile**. Aller dans le coin sud/est, pousser un **bloc** pour libérer un passage en hauteur, monter à une échelle et entrer dans une pièce et noter le **code** inscrit dans une des vitrines. Il servira pour le digicode du grand couloir du début de niveau. Aller dans la pièce du fond au nord et actionner un **bouton** qui ouvre une **grille** dans un couloir inondé. Le **lecteur de carte** à l'est permet d'ouvrir la porte à coté et de retourner dans le grand couloir. Mais pour l'instant cela ne sert à rien.

Redescendre dans la salle précédente avec le bassin et les lasers, aller vers le nord, passer un premier **laser mobile**, ramasser une **petite trousse de soins** à droite, passer un autre **laser mobile** au nord, plonger dans le bassin et aller vers le sud dans la pièce sous la glace, puis entrer dans la première pièce à droite reprendre de l'air et se réchauffer (c'est la grille de cette pièce que Amanda a ouverte en actionnant le bouton dans la salle avec le code). Dans cette pièce il est possible d'actionner un **levier** qui ouvre les **2 protections** des **2 boutons** derrière Amanda, qui commandent l'ouverture ou la fermeture des **2 grilles** juste en dessous. Actionner seulement le bouton de droite puis plonger dans l'eau, passer la grille et aller à droite actionner le **levier** de la Power Door qui se trouve dans la grande salle précédente au nord/ouest. Y aller.

Suivre le couloir et y actionner un **bouton** qui ouvre une **grille** dans le bassin de la salle précédente au nord/est. Plonger et nager dans ce couloir, prendre à gauche et monter dans une pièce. Prendre le passage ouest et suivre le passage ouest jusque dans la prochaine pièce. Y actionner un **levier** qui ouvre la **protection** du digicode du grand couloir du début de niveau. Passer derrière les caisses rouges pour ramasser des **cartouches wideshot de fusil à pompe** puis retourner dans le grand couloir du début de niveau. Taper le code vu précédemment sur le **digicode (6339)** pour ouvrir la **porte** de la pièce à coté. Aller y actionner un **levier** qui désactive les **lasers** dans le couloir inondé dans la grande salle précédente. Y aller. Nager dans le tunnel et sortir de l'eau dans un couloir aux rebords inclinés. Monter à l'échelle du coin sud/ouest et actionner un **bouton** qui ouvre la **grille** à coté et qui conduit à l'extérieur de la base.



Faire le tour de la zone (en évitant pour l'instant la partie au nord, où se trouvent 2 mitrailleuses), tuer **6 gardes** au sol et un sur le toit à l'est, tuer **2 chiens**, ramasser des **cartouches de fusil à pompes**, une **Code Card**, un **barillet de balles de revolver** puis casser une grille à gauche de la porte d'entrée et ramasser une **grande trousse de soins**. Aller devant le premier bâtiment vers au centre de la zone, tuer un **chien** et **2 gardes** puis utiliser la Code Card pour en ouvrir la porte. Entrer, récupérer des **cartouches de fusil wideshot** sur une étagère et le **Bomb Detonator** dans une armoire.

Aller au sud, monter sur le toit à l'est via la caisse sud/est devant une porte en bois. Aller tout au bout, sauter sur le conteneur gris et avancer vers le nord jusqu'à se faire tirer dessus par la mitrailleuse du coin nord/ouest. Sauter sur le toit du bâtiment ouest et aller dans le coin nord/ouest. Descendre, tuer **2 gardes**, ramasser un **chargeur d'uzi**, entrer sous le porche, casser une **grille** en hauteur dans le coin nord/ouest et monter y chercher le **secret n° 51 : un barillet de balles de revolver**.

Descendre, sortir du porche, casser une petite **grille** en hauteur dans le mur nord, monter y chercher des **cartouches de fil à pompe** et aller à l'angle est et tirer dans le réservoir de la **mitrailleuse** pour l'exploser. Traverser la zone jusque dans le coin sud/est et placer le Bomb Detonator sur le **mur** à droite de la grande porte en bois, puis aller se mettre à l'abri et attendre que tout explose.

Entrer dans cette nouvelle zone, commencer par tuer un **garde** et ramasser les **cartouches wideshot de fusil à pompe** qu'il laisse. Ensuite il va falloir détruire 4 mitrailleuses. Attention il y en a une en hauteur à droite du passage d'entrée. Aller vers le sud, tuer un **chien**, **6 gardes**, ramasser des **cartouches wideshot de fusil à pompe**, un **chargeur d'uzi**, puis passer entre le mur vert et le conteneur vers l'ouest pour contourner la première **mitrailleuse** et l'exploser en tirant dans son réservoir. Aller dans une alcôve du mur nord ramasser une **petite trousse de soins** et des **cartouches de fusil à pompe**.

Aller dans le coin sud/est et longer le mur sud jusqu'à pouvoir exploser une des 2 **mitrailleuses** à l'ouest. Se faire détecter par la deuxième et repartir rapidement vers l'est. Aller dans le coin nord/ouest, longer le mur ouest, tuer un **chien** et **3 gardes** puis aller tout au bout vers l'ouest, faire le tour du conteneur, tuer un **garde** et un **chien** et exploser la troisième **mitrailleuse**. Faire demi-tour, passer à nouveau sous le feu de la quatrième **mitrailleuse** et faire tout le tour de la zone pour pouvoir l'exploser par derrière. Une fois la zone sécurisée, monter sur le conteneur ouest (là où se trouvaient les 2 mitrailleuses), casser la **fenêtre** nord/ouest du bâtiment à coté et entrer.

Actionner un **bouton** qui ouvre la **grille** à droite de la fenêtre d'arrivée, aller y ramasser des **cartouches wideshot de fusil à pompe** puis ressortir du bâtiment après avoir cassé la **fenêtre** est. Sauter sur le toit du petit bâtiment et aller au sud/est ramasser une **petite trousse de soins** sur le rebord d'une fenêtre. Aller maintenant au nord/est, casser une **fenêtre** en entrant dans le bâtiment. Ramasser des **cartouches wideshot de fusil à pompe** et actionner un **bouton** qui ouvre la **grille** du petit local à coté. Aller y chercher la **Personal Key Card** sur une étagère puis quitter cette zone et retourner dans la première. Aller au nord et juste avant le conteneur gris, en hauteur dans le mur de droite, casser une petite **grille** et monter y chercher un **chargeur d'uzi**. Descendre, passer à gauche du conteneur et utiliser la Personal Key Card sur le **lecteur de carte** du bâtiment à gauche pour ouvrir la **grille** à coté. Entrer dans le bâtiment, récupérer des **cartouches de fusil à pompe** dans une armoire et descendre dans le trou au centre de la pièce.

Amanda se trouve maintenant dans un autre couloir avec de l'eau et des rebords inclinés. Passer dans le couloir ouest grâce au trou dans le grillage pour aller chercher le **secret n° 52 : une grande trousse de soins et un chargeur d'uzi**. Revenir dans le couloir précédent et emprunter le couloir nord dont la **grille** s'ouvre automatiquement. Ouvrir la **grille** suivante grâce au pied de biche, traverser un couloir en évitant les **2 lasers mobiles**, passer devant un lecteur de carte pour l'instant inutilisable et passer par la **porte** à l'est qui s'ouvre automatiquement. Monter l'escalier, utiliser la Pass Card dans le **lecteur de carte** pour ouvrir la **porte** à coté, ramasser des **cartouches de fusil à pompe** et un **chargeur d'uzi** sur des tables, tuer un **garde** et monter l'escalier sud. Passer derrière la caisse rouge en haut de l'escalier pour ramasser une **petite trousse de soins** puis continuer à avancer dans le couloir. Tuer **4 gardes**, mais ne pas aller tout au bout du couloir. Il y a une mitrailleuse qui attend. Monter dans le petit passage en hauteur dans le mur sud et de là, tirer sur la **caisse** contenant des explosifs à coté de la **mitrailleuse** pour la détruire. Descendre de l'autre coté du mur, aller tout au, récupérer le **CD Code** sur une étagère et l'utiliser dans le **lecteur de CD** derrière Amanda pour ouvrir la **grille** à coté.



Entrer dans une pièce avec un trou au centre et un volant à l'ouest. Actionner le **volant** pour remplir le trou d'eau glacée, plonger, prendre le conduit au sud, ramasser des **cartouches de fusil à pompe**, continuer vers l'ouest et traverser le conduit en évitant les **lasers mobiles**. Ramasser en chemin une **grande trousse de soins** (il est également possible de ramasser ces objets avant d'actionner le volant). Une fois sortit de l'eau, traverser deux petites pièces grâce au grillages cassés et utiliser la Pass Card sur le **lecteur de carte** pour ouvrir la **porte** à coté. Entrer dans la pièce, ramasser des **cartouches wideshot de fusil à pompe** sur une table, se retourner rapidement et quand les **2 gardes** entrent, tirer sur la **caisse** remplie d'explosifs pour s'en débarrasser. Récupérer la **Frozen Code Card** dans l'armoire et revenir dans le couloir. Monter l'escalier sud/ouest, passer la **porte** automatique, aller ramasser un **chargeur d'uzi** et une **grande trousse de soins** derrière des caisses puis ramper dans le passage nord/ouest. Casser la petite **grille**, et descendre dans le trou grâce à l'échelle. Amanda se retrouve devant le **lecteur de carte** maintenant utilisable avec la Frozen Code Card.

Passer la **porte** qui s'est ouvert à coté et avancer jusqu'à une intersection avec 2 portes fermées. Prendre le couloir de droite, passer au dessus des **lasers fixes**, passer la **grille** qui s'ouvre automatiquement, actionner un **bouton** pour ouvrir la **grille** à coté, entrer dans la pièce, ramasser des **cartouches de fusil à pompe** derrière une caisse puis sortir et aller tout au bout du couloir. Tuer **2 gardes** puis utiliser la Pass Card sur un **lecteur de carte** pour ouvrir la **grille** à coté. Entrer, casser la petite **grille** au nord et, avec le revolver équipé du viseur laser, tirer sur un **boitier électrique** au fond de la pièce nord.

Retourner dans le couloir et aller devant la grille qui s'est ouverte automatiquement. Descendre dans le trou grâce à une échelle, ouvrir une **grille** à l'aide du pied de biche et remonter par l'échelle. Passer la grille automatique, sauter par-dessus les lasers fixes, et à l'intersection prendre le passage à gauche des portes fermées. Sauter par-dessus des **lasers fixes**, passer la **porte** qui s'ouvre automatiquement, descendre dans le trou grâce à l'échelle et ouvrir la **grille** à l'aide du pied de biche. Ce passage servira à rejoindre la zone précédente sans passer par les lasers.

Remonter à l'échelle, aller vers le nord, actionner un **bouton** qui ouvre la **grille** à coté et aller chercher des **torches** et un **barillet de balles de revolver** sur des tables, puis revenir dans le couloir. Avancer dans l'eau glacée et monter sur les petits monticules pour se réchauffer. Actionner un **bouton** pour ouvrir la **grille** à coté, entrer dans la pièce, récupérer le **Booster Cable** dans une armoire et des **cartouches wideshot de fusil à pompe** derrière une caisse, puis retourner dans le couloir sur un monticule pour se réchauffer. Il va falloir maintenant aller tout au bout du couloir, passer à travers une **flamme** et un **jet de vapeur**, qui éteint le feu sur Amanda, afin d'actionner un **bouton** qui ouvre la **grille** de la pièce à coté. Entrer, s'accrocher tout de suite à l'échelle de singe au plafond afin de se réchauffer puis traverser la pièce pour récupérer la **Code Card**. Retourner se réchauffer sur l'échelle au plafond puis retraverser le couloir.

Sortir de l'eau au bout du couloir sud, emprunter le tunnel pour rejoindre la première zone et utiliser la Code Card sur le premier **lecteur de carte** à gauche pour ouvrir la **grille** à coté. Tuer un **garde** et entrer dans une pièce, puis dans une deuxième dont la grille est ouverte grâce au boitier électrique qu'Amanda a cassé un peu plus tôt. Récupérer un **chargeur d'uzi** sur une étagère puis actionner un **levier** qui ouvre la **grille** de pièce en face de celle avec l'échelle de singe au plafond, dans la deuxième zone. Y aller en passant par le tunnel et une fois dans cette nouvelle pièce monter sur le muret nord et utiliser le Booster Cable sur le **panneau électrique** pour ouvrir une **grille** dans la première zone. Avant de quitter cette pièce aller ouvrir l'armoire dans le coin nord/ouest pour récupérer une **petite trousse de soins**. Une fois de retour dans la première zone, aller tout au bout du couloir, tuer **2 gardes** et entrer dans la salle de contrôle sud. Actionner un **levier** qui déverrouille les **2 portes** à l'intersection entre les deux zones. En sortant de la salle de contrôle il est possible maintenant d'ouvrir la **grille** dans le coin sud/ouest et d'aller y récupérer une **grande trousse de soins** sur une table.

Retourner à l'intersection entre les deux zones et entrer par l'une des deux portes puis entrer dans un sas. La zone étant extrêmement dangereuse, Amanda est invitée à se débarrasser de ses armes. Sortir du sas, aller actionner un **levier** dans un recoin au sud, ce qui casse une **barrière** sur le balcon au dessus d'Amanda. Monter sur les ordinateurs nord puis sur ceux au sud en évitant de tomber dans le bassin d'acide et surtout en ne montant pas sur les caisses qui contiennent des explosifs - elles explosent. Aller dans le coin nord/est pour y actionner un **levier** qui casse une **grille** au plafond au dessus d'Amanda. Cela va lui permettre de sauter plus loin quand elle sera sur les caisses et de s'accrocher à une fissure du mur nord, au dessus du levier. Une fois accrocher à la fissure, se déplacer vers la gauche et

monter sur la caisse Biohazard. Passer sur une deuxième caisse et s'accrocher à une fissure du mur sud puis se déplacer vers la droite, monter sur une caisse et descendre sur un balcon (dont la grille à été cassée suite à l'action du premier levier). Aller tout au bout du balcon en évitant les **jets de vapeur** pour y ramasser une **petite trousse de soins** puis actionner un **levier** dans un jet de vapeur du coin nord/ouest. Cela casse la **grille** d'un **passage** au plafond derrière Amanda. Y monter et suivre le couloir qui mène dans une grande salle dont la **grille** d'entrée s'ouvre automatiquement.

Dans cette salle il va falloir actionner 5 boutons sur 3 niveaux. La difficulté va résider dans le fait de faire tout ça sans armes alors que les **2 gardes** qui se trouvent là ne le sont pas. Commencer par actionner le **levier 1/5** à droite en entrant. Monter ensuite à l'échelle à sa gauche puis faire un saut arrière pour atteindre le deuxième niveau. Le **levier 2/5** se trouve dans le coin sud/est et le **levier 3/5** dans le coin nord/ouest. Ensuite monter au troisième niveau grâce à une échelle contre le mur ouest et aller actionner le **levier 4/5** dans le mur nord et le **levier 5/5** dans le coin sud/est. Une **grille** s'ouvre tout en bas au sud. Descendre au niveau inférieur dans le coin sud/ouest pour y ramasser une **grande trousse de soins** puis descendre tout en bas et entrer dans la pièce récemment ouverte. Y actionner un **bouton** qui ouvre la **grille** de l'armurerie de l'autre côté de la salle. Aller y récupérer les **pistolets**, pendant que **2 gardes** sont arrivés en renfort. Tuer les **4 gardes** en surveillant la barre de vie qui va diminuer rapidement. Ramasser une **petite trousse de soins** laisser par un garde et remonter tout en haut de la salle pour casser la **grille** au nord/est et actionner un **levier** qui ouvre la **porte** métallique en bas à gauche de l'armurerie.

Prendre ce nouveau passage, monter dans l'**ascenseur** et actionner le **bouton** pour le faire monter. Puisqu'il s'arrête entre deux paliers il va falloir trouver un autre moyen de sortir. Casser la **grille** en bas de l'entrée, ramper dans le passage, monter à une échelle, casser une petite **grille** et descendre dans le couloir devant l'ascenseur. Aller au nord, utiliser la Pass Card dans le **lecteur de carte** pour ouvrir la **porte** à droite, entrer, actionner un **bouton** qui ouvre la **porte** dans le couloir à gauche en sortant, tuer **2 gardes**, passer la porte ouverte récemment, actionner un **bouton** qui ouvre la **grille** à côté, entrer et actionner un **bouton** qui ouvre la **porte** à gauche du dernier lecteur de carte. Aller y actionner un **levier** pour terminer le niveau.

NIVEAU 16 : THE BIG SEARCH



Lara est de retour. Passer la **porte** à l'est qui s'ouvre automatiquement, traverser un couloir et entrer dans un hangar avec des piles de caisses. Explorer la zone, ramasser **2 chargeurs de colt commando**, **2 chargeurs d'uzi**, monter sur la petite caisse dans le coin nord/ouest et s'accrocher à la fissure en hauteur dans le mur nord. Se déplacer vers la droite et monter sur le mur nord. Aller à l'est, ouvrir une **caisse** à l'aide du pied de biche et ramasser le **chargeur de colt commando** qui se trouve dedans. Sauter sur la caisse grise au sud, ouvrir la **caisse** qui s'y trouve pour récupérer un **chargeur de colt commando**, puis aller dans le recoin derrière les caisses au nord/est, ouvrir la **caisse** et y ramasser le **secret n° 53 : un chargeur d'uzi**.

Aller derrière les caisses au sud ramasser une **petite trousse de soins** et un **chargeur de colt commando** puis monter sur la pile de caisses à côté. Sauter sur le balcon sud/ouest, sauter sur le pilier au nord, s'accrocher à sa fissure et se déplacer à droite puis sauter en arrière sur un petit balcon sur lequel se trouve un **détonateur**.

L'actionner pour faire exploser un **morceau de plancher** au sol. Descendre dans ce trou, prendre le passage dans le mur sud, traverser un couloir avec une eau mortelle en sautant de rochers en rochers, sauter dans un passage en pente à l'est, s'accrocher à son rebord lorsque la première **boule** tombe, une fois qu'elle est passée remonter dans le passage monter un peu plus haut et avant que la deuxième **boule** n'écrase Lara, sauter sur le haut d'une pente à droite. Attention à la **boule** qui se trouve au dessus et qui ne demande qu'à tomber. Pour la faire tomber, descendre la deuxième pente et revenir sur la première. Retourner sur la deuxième et descendre dans le coin sud/est pour y ramasser le **secret n° 54 : une petite trousse de soins**. Remonter sur la première pente, prendre le couloir au sud, actionner un **bouton** qui ouvre la **porte** à coté, puis entrer dans une pièce en évitant les trous d'eau mortelle. Actionner un **bouton chrono** sur un pilier au nord/ouest pour ouvrir la **porte** nord/est puis suivre le couloir qui conduit dans un grand hall. Regarder l'animation qui montre la zone.



Ne pas descendre tout de suite. S'accrocher au rebord et se déplacer vers la droite jusqu'à pouvoir monter dans un couloir qui mène au **secret n° 55 : un chargeur d'uzi, un chargeur de colt commando (x2) et une grande trousse de soins**. Attention aux fléchettes qui sortent du mur. Descendre dans le grand hall, ramasser une **petite trousse de soins** et des **balles de revolver** puis visiter le hall.

Tuer **5 yétis** et ramasser une **grande trousse de soins** et le **Yellow Crystal** qu'ils laissent tomber. Prendre le revolver équipé du viseur laser et tirer sur le **support** de la cloche en hauteur dans le coin nord/ouest, ce qui déclenche son basculement. Cela fait aussi monter **3 plateformes** au nord. Monter sur ces plateformes pour atteindre le haut du mur nord puis aller s'accrocher à la fissure du mur à l'est. Se déplacer vers la droite, passer devant une **flamme intermittente**, se lâcher au dessus d'un toit en pente, glisser et s'accrocher au rebord du toit en face afin de pouvoir se déplacer vers la gauche et entrer dans un couloir au bout duquel se trouve un **levier**. L'actionner pour faire lever une **plateforme** dans le coin sud/est. Monter sur cette plateforme, se placer face au sud puis faire un saut arrière sur une pente,

suivi d'un saut avant pour atteindre un balcon avec un **levier**. L'actionner pour faire sortir un **bloc** dans le coin sud/ouest. Monter sur ce bloc, monter sur la plateforme au dessus, dont les **pics** sont maintenant désactivés, et monter sur le balcon à l'est. Récupérer un **chargeur de colt commando** puis actionner un **levier** qui ouvre une **porte** dans le couloir sud en dessous de Lara. Y aller.

Descendre dans le grand couloir avec des **pics intermittents** et des **colonnes à pics mobiles** entourés d'eau mortelle. Aller dans la petite pièce au nord récupérer des **torches** et la **1^{ère} Himalayan Key** puis revenir dans le grand couloir. Sauter par-dessus les pics puis suivre les colonnes quand elles partent au sud, passer entre les deux quand elles reviennent et enfin sauter par-dessus d'autres **pics**.

Monter sur le bloc à droite du pilier central, monter sur le mur nord/ouest, sauter au dessus du pilier central, ramasser une **grande trousse de soins** puis revenir sur le mur précédent. Sauter retourné sur le pan incliné avec la **flamme intermittente** à l'ouest, suivi d'un saut en avant pour atteindre une échelle sur le pilier central. Monter, glisser, sauter sur le pan incliné en face, glisser, se raccrocher au rebord et se déplacer vers la droite sur le troisième pan incliné. Monter et faire un saut arrière retourné pour atteindre une plateforme. Sauter sur la plateforme dans le coin nord/est, faire un saut de côté pour atterrir sur les pans inclinés avec des **flammes intermittentes** contre le mur est, s'accrocher au rebord puis se déplacer tout au bout et faire un saut arrière pour atteindre une petite plateforme avec un **bouton**. L'actionner pour ouvrir une **porte** sur le balcon ouest. Pour atteindre ce balcon retourner sur la plateforme nord via une plateforme entre deux pans inclinés derrière Lara.

Une fois sur le balcon, glisser dans le passage nord en évitant les **pics intermittents**, atterrir dans un petit bassin d'eau glacée et sortir rapidement pour se réchauffer. Ouvrir un **coffre** qui contient le **Blue Crystal** et qui ouvre une **trappe** dans le petit bâtiment au milieu du grand hall. Y retourner en actionnant un **bouton** au nord/est qui ouvre la **porte** à côté, et qui permet de revenir au début du grand couloir avec les pics ou Lara a récupéré la Himalayan Key. Utiliser l'échelle pour remonter dans le grand hall.

Monter à nouveau sur la plateforme avec le levier dans le coin sud/est, sauter au dessus du toit au nord et s'accrocher au rebord du toit de la passerelle, puis se déplacer vers la droite pour atteindre un petit couloir à l'est. Attention aux **fléchettes** qui sortent du mur en face. Entrer dans une pièce et traverser la passerelle vers l'ouest pour arriver dans le petit bâtiment. Descendre tout en bas, récupérer une **torche éteinte** sur un piédestal, remonter dans la passerelle et descendre dans le hall. Aller allumer la torche sur un des portes-lampes devant la double porte ouest puis jeter la torche dans le coin sud/est pour faire fondre le glace. Plonger, nager sous la glace, prendre un couloir au nord et sortir rapidement se réchauffer dans un petit couloir. Plonger dans le trou suivant, nager sans s'arrêter pour passer les trois séries de **pics intermittents** puis sortir de l'eau dans un petit hall.

Monter les escaliers à l'est en évitant les **fléchettes** qui sortent des murs et entrer dans une grande salle avec un bassin d'eau et des piliers. Traverser la salle d'est en ouest en passant par les blocs avec les **flammes**, sauter dans une alcôve du pilier central, y actionner un **bouton** qui fait sortir un **bloc** du mur à droite de Lara dans le coin nord/est. Aller y monter dessus pour pouvoir monter sur un pilier avec une **flamme intermittente** et ensuite monter sur le balcon à l'est. Y actionner un **levier** qui fait apparaître une **corde** au plafond au milieu de la salle. L'utiliser pour aller sur les balcons nord et sud et y actionner les **leviers 1/2** et le **levier 2/2** qui déverrouillent une **porte** avec 2 épées quelque part. Revenir au sommet du pilier central grâce aux **2 plateformes** qui sont montées de chaque côtés du pilier et utiliser la corde pour aller sur l'arche au dessus du balcon est. Aller sauter sur la pente du pilier nord/ouest, s'accrocher à son rebord, monter et faire un saut arrière retourné pour atteindre un couloir dans le coin nord/est au bout duquel se trouve le **secret n° 56 : un chargeur d'uzi et un chargeur de colt commando**.



Plonger dans l'eau, prendre un passage au nord dont la **grille** s'ouvre automatiquement, suivre le couloir qui conduit dans une pièce. Monter le petit escalier au nord, monter sur les 2 balcons et récupérer **2 petites trousse de soins** sur des piédestaux (attention aux **flammes intermittentes** et aux **fléchettes** qui sortent du mur nord). Revenir dans la grande salle, passer dans l'alcôve verte sous le couloir d'arrivée pour récupérer la **2ème Himalayan Key** puis sortir de l'eau. Et retourner dans le grand hall par le même chemin.

Une fois sorti de l'eau, tuer un **yéti**, et aller utiliser les 2 Himalayan Keys dans les **2 serrures** au bout des couloirs au nord pour ouvrir une **trappe** entre les deux couloirs. Descendre dans ce nouveau couloir qui mène à la porte aux 2 épées. Traverser un couloir avec des **lames mobiles** et des trous d'eau mortelle, monter un escalier et entrer dans un couloir avec des **fléchettes** qui sortent d'un mur et un **balancier tranchant**. Il va falloir maintenant traverser un autre couloir, au sud, en évitant le balancier tranchant mais aussi **3 flammes**, un autre **balancier tranchant** et des **fléchettes**. Prendre le couloir qui monte vers le nord, actionner un **bouton** qui ouvre la **porte** au bout du couloir avec le deuxième balancier puis passer cette porte et suivre le couloir. Tuer **2 yétis**, ramasser la **3^{ème} Himalayan Key** et aller l'utiliser sur la **serrure** à l'ouest pour ouvrir la **porte** à côté. Aller au bout du couloir actionner un **bouton** qui ouvre une **porte** dans le couloir menant à la porte aux épées et aussi une **trappe** derrière Lara. Descendre dans le trou, qui permet de retourner devant la porte aux épées. Aller vers le sud, passer la porte récemment ouverte à droite et aller ouvrir un **coffre** qui contient le **Purple Crystal**.

Revenir dans le grand hall, puis à l'intérieur du petit bâtiment au centre et mettre les 3 cristaux dans les **3 supports** sur différents niveaux afin d'ouvrir la **double porte** ouest du grand hall. Passer cette porte, monter un escalier et entrer dans une salle avec un bassin d'eau mortelle et des blocs. Les blocs de couleur rose sont mortels, donc sauter uniquement sur les gris. Contre le mur sud de cette salle se trouvent **4 lanternes** qui correspondent aux **4 blocs** de couleur grise. Il faut donc sauter sur ces 4 blocs, afin d'allumer les 4 lanternes, ce qui ouvre la **double porte** à l'est. Passer cette porte, récupérer une **grande trousse de soins** dans un coffre et prendre la **torche éteinte** sur le piédestal à côté. Sur la face ouest de cette salle se trouvent **2 portes**. Celle de droite permet de rentrer dans un petit couloir avec un petit bassin d'eau glacée et celle de gauche permet d'en sortir. Il va falloir entrer dans ce couloir, faire un saut circulaire vers la gauche pour passer de l'autre côté du bassin et allumer la torche. Si Lara tombe dans l'eau, elle ne peut pas en sortir avec la torche à la main.

Une fois la torche allumée aller contre le mur nord et allumer les **2 piédestaux** devant les 2 piliers afin de faire sortir **2 blocs** du mur nord. Monter sur ces blocs et entrer dans la petite pièce au dessus puis, à l'aide du pied de biche, aller récupérer le **Tibetan Emblem**. Retourner rapidement dans la salle précédente pour éviter de se faire grignoter par les **scarabées** qui sortent du mur (il est ce pendant possible de s'en débarrasser en faisant une sauvegarde et en rechargeant la partie – ça fera toujours ça de moins). Une fois dans la salle, l'eau mortelle a disparue et **4 sorcières volantes** attaquent Lara à coup d'éclairs bleus. Ramasser **3 chargeurs d'uzi** et **3 chargeurs de colt commando** dans le coin nord/est et tuer les sorcières une par une, tout en évitant les **dalles** avec des petites flammes, pour retrouver la salle comme elle était avant, mais avec une eau glacée à la place de l'eau mortelle. Sortir rapidement de l'eau en évitant les blocs roses et ressortir de cette salle par le même chemin.

Descendre l'escalier sud et prendre le tunnel rocheux en bas. Monter sur les blocs et la plateforme pour atteindre une lucarne à l'est, descendre dans un petit bassin d'eau glacée, en sortir rapidement dans une pièce avec des caisses et aller actionner un des **2 détonateurs** pour exploser un pan de mur et pouvoir s'échapper. Regarder la longue vidéo qui montre sa prochaine mission.

NIVEAU 17 : CANALS OF VENICE

Lara commence cette nouvelle mission sans trousse de soins, donc faire attention lors des affrontements. Avancer jusque dans une cour avec un petit bassin avec une fontaine, tuer **2 mafiosi**, ramasser un **chargeur d'uzi**, puis prendre le passage qui descend dans le coin nord/est. Ne marcher que sur les escaliers, les pentes sont piégées par des **pics**. Entrer dans une petite cour, tuer un **mafioso**, ramasser la **petite trousse de soins** qu'il laisse, ouvrir la **double porte** avec les deux croix et aller au bout du couloir pour y actionner un **levier chrono** qui fait monter une **plateforme** dans la petite cour sur le mur ouest.



Monter sur cette plateforme, puis sur les deux arcades au sud, descendre sur le balcon est, et enfin sur celui au nord pour y ramasser le **secret n° 57 : un chargeur de HK5**. Redescendre dans la petite cour et noter la présence, dans le coin nord/est, d'une serrure rouge, puis remonter dans la cour avec le bassin.

Prendre maintenant le passage qui descend au sud vers un quai avec des bateaux, tuer un **mafioso**, puis plonger sous la cabane au nord/ouest ramasser un **chargeur de HK5**. Aller sur une plateforme sous le porche ouest et récupérer une **grande trousse de soins**. Aller tout au bout vers le sud, sur un autre quai avec un bateau, plonger et actionner un **levier** au plafond sous la quai pour ouvrir la **porte** au dessus. Monter sur le quai, passer la porte et entrer dans une pièce avec des caisses (dont 3 qui se balancent au plafond) et un pilier central avec 4 leviers chronos.

Tuer **3 mafiosi**, puis aller lire le plan dans le coin nord/est. Commencer par monter sur la première caisse en face de l'entrée, puis sur la pile de caisse à droite de l'entrée, afin de pouvoir monter sur une passerelle. Actionner le **levier 1/2**. Descendre et actionner les leviers est et sud pour faire monter les **3 plateformes** contre le mur ouest. Monter sur la petite caisse du coin nord/ouest et sauter sur ces 3 plateformes, en évitant la caisse suspendue, pour atteindre une alcôve dans le coin sud/ouest et y actionner le **levier 2/2** qui ouvre la **porte** en bas au sud derrière les caisses. Aller y chercher le **secret n° 58 : 2 chargeurs d'uzi et un chargeur de HK5** (en faisant un saut arrière par-dessus les barrières).

Revenir dans la salle précédente, actionner à nouveau les **2 leviers** est et sud, refaire le même parcours que précédemment mais s'arrêter sur la plateforme du milieu et grimper sur la passerelle coté sud. Actionner le **levier** qui fait monter la plateforme du coin nord/est, puis descendre rapidement, sauter sur la caisse au nord/est et sauter sur la plateforme nord/est. Il ne reste plus qu'à sauter dans l'alcôve à coté pour y actionner un **levier** qui fait monter une plateforme au nord dans la zone du quai.

Sortir de la salle actuelle, plonger et aller vers l'est puis monter sur le ponton avec une porte. S'accrocher à la fissure du mur sud et se déplacer vers la droite jusqu'à pouvoir faire un saut arrière sur le balcon avec les deux palmiers. Y ramasser la **Little Key** puis plonger vers l'ouest et monter sur le quai au nord. Utiliser le Little key dans sa **serrure** pour ouvrir la **porte** à coté, entrer dans la pièce, déplacer les **2 caisses** dans le coin nord/ouest et actionner le **levier** ainsi libéré pour ouvrir une **porte** dans la partie est. Sortir de cette pièce, traverser le quai avec les bateaux, monter sur une petite caisse puis sur la plateforme au dessus. Sauter de store en store jusqu'au dernier puis se placer face à l'est et sauter sur le mur en face et s'accrocher à une fissure.





Se déplacer vers la droite jusqu'à arriver à gauche de la porte récemment ouverte. Se lâcher et s'accrocher à la fissure en dessous qui permet d'entrer dans une pièce. Tuer **2 mafiosi**, monter à l'étage supérieur grâce à une échelle, et aller chercher la **Mask Piece 1** dans une commode. Ramasser un **chargeur de HK5** sur le balcon nord puis descendre et se placer à l'entrée de la pièce face au nord/ouest. Sauter et s'accrocher à la petite fenêtre cassée, ramper, sortir du passage mais rester accroché au rebord, faire un saut arrière retourné pour s'accrocher à une fissure et se déplacer vers la droite pour pouvoir ramper dans un petit passage et ramasser le **secret n° 59 : un chargeur d'uzi et un chargeur de HK5**.

Sortir de ce passage, se laisser tomber dans l'eau, monter sur le premier ponton au nord, s'accrocher et grimper à l'échelle au nord/est, faire un saut arrière sur un petit toit, sauter sur le store sud/ouest et aller sur le balcon sud actionner un **levier** qui lève une **plateforme** derrière Lara. Y monter dessus pour pouvoir atteindre le balcon nord. Passer la **porte** qui s'ouvre automatiquement, entrer dans une pièce avec des caisses, tuer un **mafioso**, ramasser un **chargeur de HK5** derrière des caisses et actionner le **levier** du coin nord/est pour ouvrir la **trappe** au dessus de Lara. Monter

dans la pièce au dessus et récupérer la **Mask Piece 2** dans une commode.

Sortir de ce bâtiment, plonger dans le canal, nager vers le nord, prendre la première à droite et monter sur le ponton avec une porte à l'est. Combiner le Mask Piece 1 et le Mask Piece 2 pour former le **Venice Mask** et le placer sur la petite **perche** à droite de la **porte** pour l'ouvrir. Entrer, ramasser des **torches** dans la commode et actionner les **2 leviers** qui ouvrent une **trappe** au centre de la pièce actuelle. Descendre dans le trou, sauter sur les **4 dalles surélevées**, car le sol est piégé par des **pics**, pour ouvrir la **porte** à l'est et aller y actionner un **levier** qui fait monter une **plateforme** quelque part au dessus du canal. Ressortir de ce trou, toujours en sautant sur les dalles surélevées

Une fois de retour sur le ponton, aller vers le nord, plonger vers l'ouest, nager dans le passage sud/ouest et monter sur la plateforme ouest. Monter sur la plateforme récemment montée, puis sur la suivante à l'est, casser une **vitre** dans le bâtiment au nord et entrer dans la pièce. Ramasser un **chargeur d'uzi** et actionner un **levier** qui ouvre une **grille** immergée qui se trouve à côté du bâtiment où Lara a trouvée La Mask Piece 2. Y aller, ouvrir une **porte** immergée et nager le couloir qui descend pour passer au niveau suivant.

NIVEAU 18 : LAB 41 V

Continuer de nager dans le couloir jusqu'à pouvoir passer une **porte** qui s'ouvre automatiquement et sortir de l'eau. Casser les **2 grilles** côté est et ouest, aller y ramasser une **grande trousse de soins** et des **torches** puis plonger dans le coin nord/ouest ramasser le **secret n° 60 : un chargeur de HK5**. Sortir de l'eau et prendre le couloir sud. Entrer dans la pièce à droite, dont la **porte** s'ouvre automatiquement, déplacer le **cadavre** et ramasser une **petite trousse de soins** et un **chargeur d'uzi** derrière les caisses puis retourner dans le couloir.

Entrer dans la pièce à l'est maintenant accessible, tuer un **garde**, déplacer le **cadavre** et ramasser la **Employe Card** puis retourner dans le couloir. Continuer vers le sud, à l'intersection prendre le couloir de droite, actionner le **levier** qui ouvre la **porte** de la première pièce à droite, entrer, récupérer un **chargeur d'uzi** dans une armoire et noter la présence d'une porte fermée à clé. Retourner dans le couloir, continuer vers le sud jusqu'à recevoir un message avertissant Lara que la caméra de surveillance du coin sud/ouest va alerter les gardes dès que Lara sera détectée. Passer devant la caméra et aller rapidement actionner le **levier** au sud pour ouvrir la **porte** à côté. Entrer dans une pièce et tuer les **4 gardes** au fur et à mesure qu'ils entrent. Ramasser un **chargeur d'uzi** derrière les caisses du coin sud/est et passer la **porte guillotine** à l'ouest.

Passer une deuxième **porte guillotine**, monter à l'étage supérieur de la pièce suivante, prendre le couloir sud/ouest et passer une troisième **porte guillotine**. Actionner un **bouton chrono** à gauche de l'entrée pour faire lever une **plateforme** dans le coin nord/est, puis monter sur la petite caisse du coin sud/ouest, sauter sur les deux piles de caisses au nord, s'accrocher à la fissure du pilier à l'est, en faire le tour, monter sur la plateforme avant qu'elle ne retombe et actionner le **levier** dans l'alcôve pour ouvrir la **porte** en hauteur dans le coin sud/est. Passer cette porte en remontant sur la petite caisse puis sur la première pile au nord et enfin la pile de caisses au sud/est.



Lara se trouve maintenant en hauteur dans une salle avec un bassin d'acide et des **piliers mobiles** côté est et ouest. S'accrocher au rebord de la plateforme actuelle, se déplacer vers la gauche, descendre sur la passerelle en dessous, monter dans le passage en hauteur pour ramasser un **chargeur d'uzi**, redescendre, sauter sur la passerelle en dessous de l'entrée puis sur la passerelle à l'est en évitant les blocs mobiles. Monter à l'échelle et monter sur la passerelle à droite sous la caméra. Aller au bout de cette passerelle pour ramasser un **chargeur de HK5** et se faire détecter par la caméra. Descendre sur la passerelle en dessous, tuer les **2 gardes** qui sont sortis de la pièce nord/est et aller dans cette pièce pour y actionner un **bouton** qui remonte **2 plateformes** au plafond de la salle précédente. Remonter à l'échelle à côté de la caméra et cette fois aller tout en haut et monter sur le mur au dessus de l'entrée. S'accrocher au plafond et traverser la salle pour pouvoir actionner **2 boutons** qui ouvrent **2 portes** dans des pièces visitées récemment.

La première de ces portes se trouve dans la salle précédente avec les piles de caisses, dans le coin sud/ouest et l'autre dans un couloir après avoir traversé 2 pièces. Aller d'abord dans la première, entrer dans la pièce en hauteur à gauche de la première pile de caisses et y actionner un **bouton** qui assainit le bassin d'acide de la salle avec les blocs mobiles. Plonger dans le bassin, prendre le tunnel à l'est, ramasser une **petite trousse de soins** en chemin, passer **2 blocs mobiles** et sortir de l'eau dans une pièce séparée en deux par une vitre. Ouvrir la **porte** de la deuxième partie, entrer, ramasser un **chargeur d'uzi** et récupérer la **Access Key** verte dans une armoire. Faire le chemin inverse pour retourner dans la salle avec les blocs mobiles. Sortir de l'eau dans le coin nord/est, monter à l'échelle et sortir de cette salle.

Traverser les 2 pièces suivantes et après la deuxième **porte guillotine**, entrer dans la pièce à droite, dont la porte a été ouverte récemment. Ne marcher que sur les **dalles** qui sortent du sol avec des taches marron. Les autres sont piégées aux **flammes**. Aller dans le coin sud/est récupérer la **Padlock Key** dans une armoire et ressortir de cette pièce par le même chemin. Passer la **porte guillotine** à l'est et retourner dans le grand couloir nord. Retourner dans la pièce à l'ouest et utiliser la Padlock Key dans sa **serrure** pour ouvrir la **porte** à côté. Entrer dans un petit couloir, passer la **porte** métallique qui s'ouvre, puis ouvrir la **porte étanche** d'une zone toxique.



A droite de l'entrée se trouve une **porte** métallique qui s'ouvre sur un local ventilé où il sera possible reprendre de l'air et un **chargeur de HK5**, mais également de monter à l'étage supérieur. Dans la partie toxique du bas actionner les **2 boutons** qui ouvrent les **3 grilles** des 3 cellules et casser toutes les **caisses**. La cellule du milieu contient le **secret n° 61 : une grande trousse de soins**. Ramasser une **Access Key jaune** et une **Access Key rouge** puis monter à l'étage supérieur. Actionner les **2 boutons** qui ouvrent les **3 grilles** des 3 cellules, casser toutes les **caisses** et ramasser **2 petites trousse de soins** et une **Access Key bleue**. Redescendre et utiliser les 3 Access Keys dans les **3 serrures** pour ouvrir la **porte** métallique à l'est. Entrer dans ce passage, actionner un **bouton** qui ouvre une **porte** dans le couloir du début de niveau à côté de la caméra de surveillance.

Passer cette porte, ouvrir la **trappe** au plafond dans le coin sud/est, monter à l'étage supérieur, ouvrir la **porte** nord pour accéder au couloir du laboratoire. Partir vers l'ouest et entrer dans la pièce nord/ouest, actionner un **bouton** (emergency door lock) qui déverrouille certaines portes et un autre **bouton** qui ouvre une **porte** dans le

couloir à côté d'un panneau de danger. Sortir de cette pièce, aller vers l'est, jusqu'à se faire détecter par une caméra de surveillance. Tuer les **4 gardes** qui se pointent puis utiliser la Employe Card dans le **lecteur de carte** sous la caméra pour ouvrir la **porte** à gauche. Entrer, récupérer un **barillet de balles de revolver** puis suivre le couloir vers l'est. Ouvrir une **porte**, entrer dans une pièce et aller récupérer la **Employe Card** rose dans une armoire. Retourner dans le couloir, continuer vers le sud, se faire détecter par une deuxième caméra, tuer **4 gardes** et entrer dans le passage ouvert récemment au sud. Entrer dans une pièce puis dans la cage en verre, ramasser un **chargeur de HK5** et entrer dans le couloir toxique au sud. Traverser un petit hall puis une pièce. Au bout de cette pièce se trouve un miroir qui montre l'emplacement de **3 boutons invisibles** derrière Lara. Les actionner pour ouvrir la **porte** à gauche de l'entrée de ce passage toxique (il est possible de faire plusieurs aller et retour pour actionner ces 3 leviers). Passer la porte ouverte grâce aux 3 boutons, ouvrir une armoire et récupérer la **Empty Batterie** puis ressortir dans le couloir.

Partir vers le nord, puis l'est et redescendre par la trappe d'où Lara est montée. Sortir dans le couloir et aller utiliser la Employe Card dans sa **serrure** vers le début du niveau pour ouvrir la **porte** à côté. Entrer, passer la **porte** métallique automatique à droite, traverser une pièce avec des caisses, ramasser le **secret n° 62 : un chargeur d'uzi** sur une **flamme intermittente** et descendre dans le couloir sud. Passer la **porte** automatique, descendre l'escalier vers l'ouest pour terminer le niveau.



NIVEAU 19 : DARK SEWERS

Passer la **porte** métallique qui s'ouvre et suivre le couloir qui conduit dans une grotte avec **3 doubles portes** dont seulement 2 s'ouvrent automatiquement. Prendre celle coté est. Entrer dans une réserve avec des palettes, ramasser un **chargeur de HK5** derrière des caisses, puis aller au bout du couloir sud, entre des cellules avec des lézards géants, et dialoguer avec Daniel. La porte du fond étant fermée, retourner dans la grotte et passer la double porte sud.

Tuer **2 chauves souris** et suivre le couloir de la prison jusqu'au couloir du laboratoire (noter en chemin un bouton qui ne fonctionne pas). Descendre le couloir vers le sud, passer la **porte** automatique de la zone contaminée, aller au bout du couloir vers l'est entre les deux vivarium, tuer **3 lézards mutants**, tourner à droite, tuer un **lézard mutant** et entrer dans le vivarium, ramasser un **chargeur d'uzi** et ressortir. Récupérer la **Electronic Bord** sur une étagère puis noter la présence d'une batterie dans le bassin toxique du deuxième vivarium.

Ressortir de cette zone, descendre l'escalier ouest, entrer dans la pièce à droite où se trouve un trou avec des planches, descendre ramasser un **chargeur d'uzi** et remonter. Passer la **porte** automatique en face et noter la présence de la porte de la control room. Ressortir, monter l'escalier vers l'est, passer la **porte** automatique



tout au bout du couloir et écouter le message radio qui demande à Lara de retourner dans la control room. Y aller, tuer **3 gardes** en chemin et **5 gardes** dans la control room. Faire le tour de la salle en évitant de tomber dans les trous et dans l'eau toxique, tuer **3 gardes**, ramasser **2 chargeurs de HK5** et **2 chargeur d'uzi**. Se placer face à l'ouest, devant le trou contre le mur sud, reculer d'un pas et sauter en avant pour atterrir sur un pilier qui dépasse de l'eau mortelle puis ramasser le **secret n° 63 : une petite trousse de soins**.

S'accrocher au plafond et suivre le parcours qui permet d'atteindre un pilier avec une échelle et de remonter dans la control room. Mais au lieu de remonter dans cette salle, continuer le parcours au plafond jusqu'à atteindre un couloir dans le coin nord/ouest. Monter à une échelle, traverser un couloir vitré au dessus de la control room, noter la présence d'un panneau électrique sur lequel il manque la carte électronique et prendre le couloir vitré au sud/ouest. Descendre dans une pièce avec des palettes, entrer dans une pièce dont le grillage est cassé, ouvrir un **coffre**, récupérer la **Circuit Board**. Sortir, actionner le **bouton** qui ouvre la **porte** à coté

permettant de retourner dans la control room. Mais avant d'y aller, retourner dans le couloir vitré et mettre la Circuit Board dans le **panneau électrique** pour ouvrir la **porte** de la pièce à coté, accessible par la control room grâce aux blocs dans le coin sud/est.

Entrer dans cette petite pièce sombre, récupérer la **Acces key bleue** sur un computer puis sortir de la control room. Retourner dans le couloir d'arrivée, passer la **porte** automatique tout au bout à l'est et utiliser la Access Key bleue dans sa **serrure** pour ouvrir la **porte** à coté. Entrer dans la réserve avec des palettes, ramasser un **chargeur de HK5** dans le coin sud/est, aller dans la partie nord et passer à travers les **lasers bleus** qui déclenchent une alarme. Tuer les **2 gardes** qui arrivent et ramasser sur l'un d'eux la **Access Key grise**. Sortir de cette pièce, passer la **porte** automatique en face et aller ouvrir les **2 petites caisses**, derrière les palettes pour récupérer **2 chargeurs de HK5**. Retourner dans la pièce à gauche de la control room et utiliser la access Key grise dans la **serrure** pour ouvrir la **porte** à coté. Entrer, ramasser un **chargeur de HK5** et ouvrir la petite **caisse** pour récupérer les **jumelles** (cette caisse s'ouvre par derrière).

Retourner dans la salle avec les lasers bleus, prendre les jumelles avec la vision nocturne et regarder à travers la vitre verte à droite de la porte nord pour trouver le **code d'urgence**. Aller le taper sur le **digicode** de la pièce à droite pour ouvrir la **porte** de la pièce aux tableaux électroniques. Aller mettre la Electronic Board dans son **emplacement** pour assainir l'eau dans le deuxième vivarium et aller y chercher une **batterie**. Tuer un **lézard mutant**, ramasser un **chargeur d'uzi** puis sortir du vivarium. Retourner dans la pièce sombre en hauteur dans la control room, et mettre la batterie dans son **emplacement** puis écouter la conversation radio. Retourner dans la grotte du début de niveau et passer la double porte à l'est.

Avancer dans le couloir, s'approcher de la **porte** sud/ouest pour qu'elle s'ouvre, tuer **3 lézards mutants** et entrer dans leur cage. Monter à une échelle, explorer le conduit d'aération pour trouver **2 chargeurs d'uzi** et actionner un **bouton** qui ouvre une **grille** quelque part (cage avec le bouton qui ouvre la porte du secret 66). Aller au bout du conduit et descendre dans la deuxième cage, tuer **3 lézards mutants** et ouvrir la petite **caisse** pour récupérer le **secret n° 64 : une grande trousse de soins**.



Retourner dans le couloir entre les deux cages, passer la **porte** automatique sud qui permet de revenir dans le couloir avec la serrure bleue. Retourner dans le couloir de la prison, tuer **2 chauves souris** et actionner le **bouton** contre le mur ouest, qui maintenant est opérationnel. Passer la **porte** qui s'ouvre à gauche, entrer, passer une deuxième **porte** et actionner le **bouton** qui déverrouille les **portes** de certaines cellules. Commencer par aller dans la première cellule en sortant à gauche, tuer **2 chauves souris** et ramasser un **chargeur d'uzi**. Sortir, aller dans la première cellule à l'est (à droite de la porte d'entrée), ramasser un **chargeur de HK5** et sortir. Entrer dans la deuxième cellule à l'est, tuer **2 chauves souris**, ramasser un **chargeur de HK5** et monter dans un passage sombre au plafond, ramasser un **chargeur de HK5** dans un coin, un **chargeur d'uzi** dans un autre et descendre dans une cellule. Tuer **2 chauves souris**, ramasser un **chargeur de HK5** et actionner un **bouton chrono** qui ouvre la **porte** de la première cellule ouest (à gauche de la porte d'entrée). Aller y chercher le **secret 65 : un chargeur de HK5**.

Retourner dans le couloir principal, descendre tout en bas et passer la porte nord/ouest. Actionner un **volant** qui remplit d'eau le trou de la pièce à côté et ouvre la **porte** qui s'y trouve dans le coin nord/ouest. Passer cette porte grâce aux **planches** qui flottent, traverser une pièce avec des caisses et un palette puis ouvrir une **porte** et rester à l'abri derrière la caisse à gauche pour éviter le tir d'une **mitrailleuse**. Sprinter pour atteindre la cage au milieu de la salle et actionner le **bouton** qui ouvre la **porte** d'un secret à la cave à droite de Lara.

Sortir de la cage, faire le tour en passant par le nord et descendre dans le trou au sol puis entrer dans une pièce et ramasser le **secret n° 66 : un chargeur de HK5 et un barillet de balles de revolver**.

Remonter dans la salle du haut et passer rapidement la porte sud sous le tir de la mitrailleuse. Descendre l'escalier et passer la **porte** qui donne sur les égouts. Tuer un **garde**, aller au nord, puis à l'est, passer une **grille cassée**, entrer dans un couloir, actionner un **bouton** qui ouvre une **grille** quelque part dans les égouts, ouvrir une petite **caisse**, ramasser un **chargeur d'uzi** et revenir en arrière.



Récupérer un **chargeur de HK5** sur une étagère et un **chargeur d'uzi** derrière une caisse, puis sortir du couloir. Continuer vers le nord, tuer le **garde** à droite et utiliser la Access Key verte sur la **serrure** pour ouvrir la **porte** à coté et aller chercher le **secret n° 67 : un chargeur d'uzi et des torches**. Sortir, aller vers l'ouest et passer la grille récemment ouverte. Ramasser un **chargeur d'uzi**, un **chargeur de HK5** et actionner un **bouton chrono** qui ouvre une **porte** à l'entrée des égouts. Y aller et descendre l'escalier pour passer au niveau suivant.

NIVEAU 20 : U-573

Aller au bout du couloir, actionner un **bouton** qui ouvre la **porte** à coté, entrer dans les égouts, aller vers le nord, tuer **2 gardes**, passer devant un lecteur de carte rouge et continuer vers le nord. Tuer **3 gardes** et ramasser une **Circuit Board** sur le dernier. Continuer encore un peu au nord et tuer un **garde** afin de sécuriser la zone. Revenir au début du niveau et passer une **grille cassée** à l'est puis aller au bout du couloir pour pouvoir mettre la Circuit Board dans le **tableau électronique** et ouvrir ainsi la **porte** à coté. Entrer et actionner un **bouton** qui ouvre une **porte** un peu plus loin dans les égouts.

Repartir vers le nord, entrer dans une cellule, ramasser un **chargeur d'uzi**, ressortir, continuer vers le nord et entrer dans la cellule dont la porte à été ouverte grâce au bouton récemment actionné. Tuer **3 chauves souris**, ramasser la **Employe Card** sur un morceau de squelette et revenir au début du niveau pour utiliser cette carte dans un **lecteur de carte rose**. Passer la **porte** qui s'est ouverte à coté et suivre le tunnel qui descend vers le nord.

Une animation montre le tunnel vu avec les yeux d'un **lézard mutant** qui fonce vers Lara. Le tuer et continuer d'avancer. Tuer **3 chauves souris**, ramasser un **chargeur d'uzi**, un **chargeur de HK5** sur un squelette, tuer encore **2 chauves souris**, ramasser un **chargeur d'uzi** puis entrer dans un couloir sombre avec des

cellules. Entrer dans la première à gauche, ramasser un **chargeur de HK5**, dans la deuxième ramasser des **torches** et dans la troisième tuer un **lézard mutant transparent**. Entrer dans la première à droite, tuer un **lézard mutant transparent**, dans la deuxième ramasser un **chargeur d'uzi** et un **chargeur de HK5**, noter le numéro écrit en lettre sur le mur (**eighty-eight et twenty-seven**) et dans la troisième ramasser un **barillet de balles de revolver**.

Sortir du couloir sombre par la **grille cassée** au sud et entrer dans une pièce avec des caisses. La **porte** derrière Lara se referme ainsi que les **portes** ouest et un grand nombre de **lézards mutants transparents** attaquent. Au bout d'un certains temps les **portes** s'ouvrent. Après s'être débarrassé des mutants passer la porte sud/ouest, aller rapidement au bout de cette zone toxique ramasser un **chargeur d'uzi** puis, passer la **porte** du coin nord/ouest, ramasser une **grande trousse de soins** derrière une caisse et ressortir rapidement de cette zone toxique en passant par la **vitre cassée** à l'est. Passer la **grille cassée** au nord et taper le code vu précédemment dans une cellule sur le **digicode** pour ouvrir la **porte** à côté. Aller au bout du couloir, monter sur les caisses et grimper dans le conduit d'aération au plafond. Suivre le conduit, descendre dans une pièce, ramasser un **chargeur d'uzi** et sortir dans une grotte où un sous-marin est coincé.

Commencer par aller sur la passerelle dans le coin sud/est pour y actionner le **bouton 1/3** qui ouvre une **porte** sur la passerelle nord/ouest. Ensuite, sauter sur les rochers au nord puis sur la passerelle nord/est et y actionner le **bouton 2/3**. Revenir sur le sous-marin et avec le revolver équipé du viseur laser, tirer sur un **boîtier électrique** accroché au conduit d'aération du plafond côté nord. Cela fait apparaître une **corde** à côté. Monter sur la tourelle du sous-marin et utiliser la corde pour atteindre la passerelle au nord afin d'y actionner le **bouton 3/3**.

Avant de passer cette porte, plonger dans l'eau, entrer dans le sous-marin par un sas en dessous et actionner un **levier** qui ferme le sas et vide l'eau dans cette partie du sous-marin. Passer la **porte** à l'est qui s'ouvre automatiquement et à l'aide du pied de biche récupérer le **Electric Wire** (morceau de câble). Revenir dans le sas, passer la **porte** ouest qui s'ouvre automatiquement et actionner un **bouton** qui remplit le sas d'eau. Sortir du sous-marin et sortir de l'eau dans le coin sud/ouest. S'accrocher à une fissure du sous-marin et se déplacer vers la droite jusqu'à pouvoir faire un saut arrière retourné et s'accrocher à une échelle. Monter, sauter sur la passerelle, puis sur le sous-marin et aller sur la passerelle nord. Entrer dans la pièce ouverte suite à l'action des 3 boutons et mettre le Electric Wire dans le **tuyau** du coffret électrique, ce qui active le **laser** du plafond de la grotte et ouvre l'écotille sur la tourelle du sous-marin.

Entrer dans le sous-marin par cette écotille, ramasser un **chargeur d'uzi**, ouvrir la **porte étanche** à l'est et entrer dans le dortoir. Passer devant une porte fermée à clé sur la gauche, ouvrir la **porte** tout au bout du couloir pour passer dans le deuxième dortoir, ramasser **2 chargeurs de HK5** dans la zone sombre (dont un après avoir cassé un **pan de mur**), puis tout au bout de la zone éclairée, ramasser un **chargeur d'uzi**. Revenir en arrière, casser une petite **grille** en hauteur dans le mur nord, ramper dans le conduit d'aération et à l'intersection aller tout droit (le passage de droite permet de revenir dans le dortoir). Ramper, casser une petite **grille**, descendre dans une pièce avec des conteneurs, ramasser un **chargeur d'uzi** sur l'un d'eux ainsi qu'un **barillet de balles de revolver** dans le coin sud/ouest puis actionner un **bouton** qui ouvre la **porte** à côté.

Entrer dans un couloir, tourner deux fois à gauche et une fois à droite, ouvrir une **porte étanche**, monter à une échelle, ramper dans un couloir après avoir tuer un **lézard mutant transparent** et descendre dans une pièce pour y ramasser une **grande trousse de soins** et un **chargeur de HK5**. Remonter dans le couloir, descendre dans le trou au nord, casser une petite **grille** en hauteur au nord, ramper dans ce passage, descendre dans une petite salle de contrôle, actionner un **bouton** qui ouvre une **porte** quelque part et ouvrir la **porte étanche** au nord. Passer la porte, monter à une échelle, suivre le couloir qui mène devant un trou et prendre le passage à mi-hauteur du trou vers le sud, ce qui permet de revenir dans le couloir où Lara a tuer le dernier mutant. Ramper dans le passage, descendre l'échelle, prendre deux fois à gauche, une fois à droite et actionner un **bouton** qui ouvre la **porte** à côté. Entrer dans le réfectoire, tuer **2 lézards mutants**, ramasser un **chargeur d'uzi** sur une table puis ressortir (à moins que Lara n'ai envie d'aller aux toilettes). Prendre deux fois à gauche, passer la porte récemment ouverte, récupérer la **Silver Key** puis retourner dans la première partie du dortoir afin d'utiliser la Silver Key dans la **serrure** de la porte nord.

Suivre le couloir, descendre à une échelle, continuer dans le couloir, prendre la deuxième à gauche, traverser le couloir des torpilles après avoir tuer **2 lézards mutants transparents** et ramasser un **pied de biche cassé**. Ouvrir la **porte étanche** et suivre le couloir qui mène au poste de pilotage du sous-marin. Ouvrir la **porte étanche** au sud et essayer d'ouvrir le panneau à gauche. Malheureusement, avec le pied de biche cassé, ça n'est pas possible. Revenir en arrière, retraverser le couloir des torpilles, tuer **2 lézards mutants transparents** en chemin, prendre deux fois à droite, tuer **2 lézards mutants transparents** et entrer dans une salle avec des caisses. Tuer encore **2 lézards mutants transparents** et ramasser un **pied de biche** en bon état sur une caisse. Retourner dans le petit couloir juste après le poste de pilotage et ouvrir le **panneau** à gauche avec le pied de biche. Suivre le couloir qui ramène dans les égouts. Tuer **3 chauves souris**, monter dans le conduit d'aération au plafond, aller tout au bout et descendre dans une cage. Aller devant la grille nord et regarder l'animation qui montre l'arrivée d'un **garde** derrière Lara. Sortir de la cage, le tuer et ramasser sur lui la **Managers Key** puis quitter ce niveau par le couloir d'arrivée.

RETOUR NIVEAU 19 : DARK SEWERS

Finir de monter les escaliers, utiliser la Managers Key dans la **serrure** pour ouvrir la **porte** à coté, aller vers le nord, tuer un **garde** devant l'entrée du secret 67, continuer tout au bout vers le nord et entrer dans un couloir à gauche, tuer un **garde** et entrer dans la première pièce à gauche. Ouvrir la petite **caisse** en bois, récupérer le **Jerrycan + fluid** puis regarder l'animation qui montre l'ouverture d'une **porte** et l'arrivée d'un garde. Récupérer un **chargeur de HK5** sur une étagère et revenir dans le couloir précédent.

Aller vers le sud et entrer dans le premier couloir à gauche (celui où se trouve l'entrée du secret 67). Aller vers le nord puis vers l'est, tuer un **garde** (celui vu lors de la dernière animation) et passer la **porte** sud et monter à l'échelle et passer la **double porte** à l'est qui ramène dans la grotte aux trois portes. Retourner au niveau précédent en allant au nord et en tuant un **garde** en chemin.

RETOUR NIVEAU 18 : LAB 41 V

Passer la **porte** automatique au nord, éviter les **flammes**, passer devant la porte " maintenance " (à noter pour plus tard), retourner dans le couloir principal du niveau, aller vers le sud, vers l'est et retourner dans la pièce au nord. Remonter à l'étage supérieur par la trappe au plafond et passer la porte nord. Prendre deux fois à gauche, passer la **porte** automatique " Emergency " et aller ouvrir la **porte** au sud/ouest.

Dans la première petite pièce aller dans la cage, combiner la Empty Battery avec le Jerrycan + Fluid pour former la **Battery + Fluid** et la mettre dans son **emplacement**. Apparemment rien ne se passe. Sortir de la cage, passer la **porte** automatique nord, actionner un **bouton** pour activer un **laser** qui découpe un **pan de mur** à gauche de Lara. Entrer dans cette nouvelle pièce et récupérer la **Employee Card** verte dans une armoire puis sortir par la **porte** sud qui ramène dans la pièce aux batteries. Ressortir dans le couloir principal, aller au nord, passer la **porte** automatique " Emergency ", prendre à droite et actionner le **bouton** à gauche pour ouvrir la **porte** à coté.





Entrer dans une salle avec une cage vitrée dans laquelle se trouvent des éclairs bleus et des morceaux de squelette. Passer la **porte** automatique du coin nord/est, ouvrir la **porte étanche** à l'ouest et aller récupérer le **secret n° 68 : une grande trousse de soins**. Revenir dans la salle précédente, ramasser un **chargeur d'uzi** sur un conteneur dans le coin sud/est et retourner dans le couloir.

Prendre à nouveau le passage au sud, redescendre à l'étage inférieur, reprendre le couloir vers le nord, passer à nouveau la porte à la serrure rose et aller à gauche pour pouvoir utiliser la Employe Card verte dans sa **serrure** et ouvrir la **porte** à côté. Entrer dans la petite pièce et récupérer le **Screwdriver** (tournevis) dans une armoire. Sortir de cette pièce, aller vers le sud, et ouvrir la **porte** " Maintenance " avec le tournevis. Entrer et récupérer le **secret n° 69 : un chargeur de HK5, un chargeur d'uzi et une grande trousse de soins**.

Retourner dans le couloir principal, aller vers le nord, traverser le bassin d'arrivée dans ce niveau et aller ouvrir la **porte** au nord avec le tournevis, suivre le couloir et plonger dans le trou et nager pour revenir dans les canaux de Venise.

RETOUR NIVEAU 17 : CANALS OF VENICE

Nager jusqu'au bout du tunnel, reprendre de l'air puis nager dans le canal vers le nord. Aller tout au bout vers l'ouest puis au sud et monter sur un ponton devant lequel un bateau est accosté. Ouvrir la **porte** avec le tournevis, entrer dans la pièce, ramasser une **petite trousse de soins** dans le coin nord/ouest derrière les caisses puis actionner le **levier** contre le mur sud qui lève une **grille** à côté du ponton aux trois bateaux.

Sortir de cette pièce, sauter sur le ponton au nord/ouest, monter l'escalier jusque dans la cour avec la fontaine, tuer un **mafioso** dans le coin sud/ouest puis descendre l'escalier sud. Plonger dans l'eau, passer la grille récemment ouvert et ramasser le **secret n° 70 : un chargeur d'uzi**. Revenir en arrière, prendre un bateau et aller dans le coin sud/est. Descendre sur un ponton avec une porte mais en garant le bateau en direction du nord. Ouvrir la **porte** à l'aide du tournevis, entrer, regarder l'animation qui montre l'arrivée d'un mafioso dans la pièce où Lara a actionné le levier du secret 70, tuer le **mafioso** qui arrive devant Lara et monter les escaliers. Actionner le **levier chrono** qui ouvre une **porte** d'une petite pièce juste à côté du secret 70, dans laquelle se trouve une **Old Key**. Aller rapidement reprendre le bateau pour pouvoir



passer cette porte avant qu'elle ne se referme (le timing est très serré).

Une fois la clé en poche, revenir dans la cour avec la fontaine, monter sur la caisse au sud/ouest, casser une **fenêtre** dans le mur sud et entrer dans un couloir au bout duquel se trouve une porte fermée à clé. Utiliser la Old Key dans la **serrure** pour ouvrir cette **porte** et entrer dans une petite pièce. Sortir le bloc du mur est afin de libérer un passage menant sur la cour avec la fontaine et ramasser un **chargeur d'uzi**. Passer la **porte** automatique derrière Lara et monter dans un petit couloir au bout duquel se trouve un **levier chrono**. Il fait monter une **plateforme** en hauteur dans le coin sud/est de la cour. Descendre rapidement par le trou derrière Lara et remonter dans la petite pièce puis sauter sur les petits toits en pente contre le mur sud jusqu'à la plateforme qui permet d'atteindre le balcon est. Passer la **double porte** automatique, tuer un **mafioso**, monter l'escalier, tuer **3 mafiosi** et à l'étage supérieur récupérer la **Silviano's Key** dans une commode. Descendre, actionner un **levier** derrière un pilier afin de faire monter une **plateforme** en haut de ce pilier, puis remonter sauter sur cette plateforme qui permet d'atteindre le petit balcon du coin sud/ouest où se trouve un **chargeur de HK5**.

Retourner dans la cour avec la fontaine en sautant sur le petit toit en pente contre le mur sud. Descendre par le couloir nord/est en évitant les **pics**, entrer dans le bâtiment nord (déjà ouvert lors du premier passage), ouvrir la **porte** de gauche avec le tournevis, aller chercher une **grande trousse de soins** puis revenir dans le bâtiment et actionner à nouveau le **levier chrono** afin de retourner sur le balcon à l'est. Descendre dans la petite cour au nord/est, utiliser la Silviano's Key dans la **serrure rouge** et passer la **porte** qui s'est ouverte à côté. Suivre le couloir vers le nord pour passer au niveau suivant.

NIVEAU 21 : FIRST MISSION



Suivre le couloir qui monte vers le nord, passer la **porte** qui s'ouvre automatiquement, actionner les **2 boutons** qui se trouvent de chaque côté de la porte nord, casser le **coffret électrique** au sud/est et actionner à nouveau le **bouton** à gauche de la **porte** pour l'ouvrir puis entrer et ramasser le **secret n° 71 : un barillet de balles de revolver, 2 chargeurs de HK5 et un chargeur d'uzi**. Sortir de la pièce, aller vers l'est, passer la **porte** qui s'ouvre automatiquement, tuer **2 gardes**, ramasser des **torches** dans le coin sud/est puis passer dans la petite pièce au nord et sauter dans l'alcôve à l'est. Actionner un **bouton** qui éteint la **flamme** devant l'échelle dans la pièce précédente. Monter à l'échelle, se déplacer vers la droite puis faire un saut arrière pour atteindre une passerelle. S'accrocher au plafond et suivre le parcours qui permet d'entrer dans un conduit d'aération dans le coin nord/ouest.

Suivre ce conduit jusqu'à une pente qui descend sur un ventilateur. Glisser et sauter pour pouvoir s'accrocher à une fissure du mur nord. Se déplacer vers la gauche, se lâcher sur une pente, glisser et sauter en avant pour atteindre un autre conduit dont la **grille** s'ouvre automatiquement. Suivre le conduit jusqu'à une nouvelle pente avec un ventilateur. Glisser, sauter sur la pente de gauche puis saut arrière pour entrer dans un nouveau conduit. Prendre deux fois à droite, actionner un **bouton chrono** qui ouvre **2 portes** un peu plus loin dans le conduit (dans l'animation une seule est montrée).

Pour passer la première porte (celle qui n'est pas montrée dans l'animation), monter dans le passage en hauteur juste à côté du bouton, prendre le couloir à droite juste avant le trou et aller tout au bout pour y ramasser le **secret n° 72 : un chargeur d'uzi**.

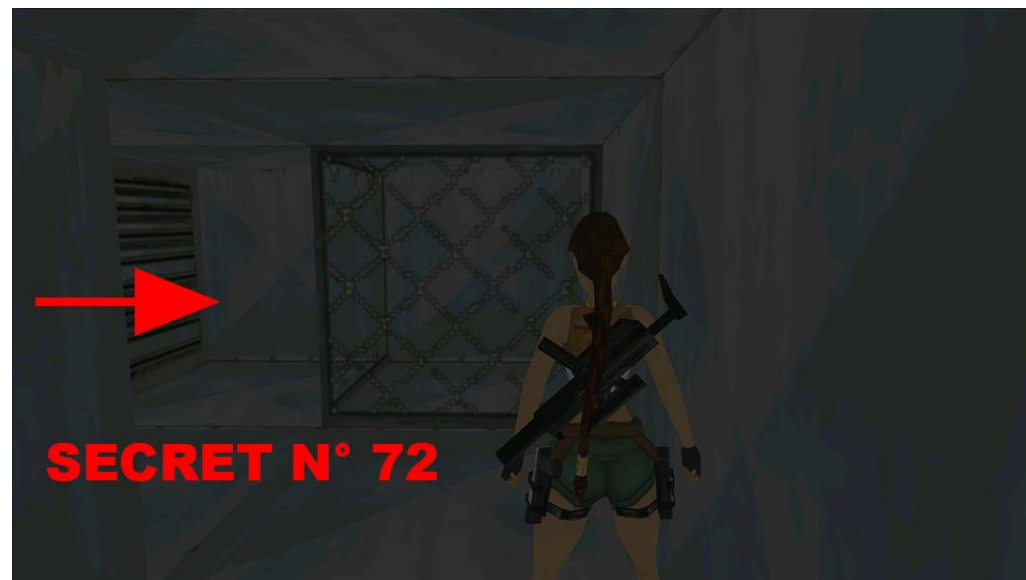
Revenir actionner le **bouton**, remonter dans le passage au dessus et cette fois descendre dans le trou et prendre le passage à droite. Une fois la porte passée, suivre le conduit jusqu'à une nouvelle pente avec un ventilateur. Glisser, sauter dans le passage à droite, s'accrocher à la grille au plafond pour traverser un petit couloir puis avancer jusqu'à une dernière pente qui descend vers 2 ventilateurs. Glisser et sauter entre les palles pour revenir dans la salle du début de niveau, sur le balcon nord/est. Sauter sur le balcon sud et entrer dans un conduit d'aération sombre.

Tout au bout descendre dans une salle obscure. Tuer **2 gardes**, monter à l'échelle dans le coin sud/est pour atteindre l'étage supérieur et actionner un **bouton** qui ouvre une **trappe** au centre de la salle en dessous. Y redescendre, en chemin s'arrêter sur une passerelle pour ramasser un **chargeur d'uzi**, continuer de descendre et aller dans un couloir avec des **jets de vapeur** des deux côtés. Actionner les **2 boutons** devant les jets de vapeur pour faire monter **3 plateformes** dans la salle obscure. Remonter dans cette salle et grâce aux plateformes, traverser le trou à l'ouest pour pouvoir récupérer le **Electric Wire**. Revenir dans la partie à l'est et mettre le Electric Wire dans le **tuyau** à côté du coffret électrique pour rétablir la lumière et déverrouiller la porte sud. Passer cette **porte**, actionner un **bouton** qui ouvre la **porte** de l'ascenseur à côté, entrer et sauvegarder. Dès que Lara actionnera le **bouton** de l'ascenseur, plus de sauvegarde possible avant un bon moment. Regarder l'animation ou Daniel explique à Lara sa mission.

Lara se trouve maintenant dans un grand hôtel et dès qu'elle sort de l'ascenseur un compteur tourne, mais pas de panique, le temps est illimité. Commencer par aller à droite, vers le sud, entrer dans une pièce avec **porte** qui s'ouvre automatiquement à droite, monter à une échelle, tuer **2 gardes** et ramasser sur l'un d'eux la **Master Card**. Descendre, sortir dans le couloir et utiliser la Master Card dans le **lecteur de carte** de la pièce en face pour tenter d'ouvrir la porte. Malheureusement elle ne s'ouvre pas – à voir plus tard. Continuer vers le sud, tuer un **garde**, aller tout au bout au sud puis prendre un petit couloir vers l'ouest au bout duquel se trouve un piano.

Actionner le **bouton** qui ouvre la **porte** au sud, entrer dans le couloir et ouvrir la première **porte** à droite grâce à la Master Card. Entrer dans la chambre, récupérer **3 chargeurs de HK5** (un dans la table de nuit, un dans le bureau et un dans une commode de la bibliothèque) puis revenir dans le couloir. Continuer vers le sud, tuer un **garde** puis revenir au niveau du piano et passer la **porte** automatique au nord. Tuer un **garde** qui arrive par la droite, continuer vers le nord, utiliser la Master Card sur le **lecteur de carte** de la première chambre de droite (chambre avec piano), entrer et récupérer la **Swipe card** dans la table de nuit. Sortir, utiliser la Master Card dans le **lecteur de carte** de la chambre en face (chambre avec cuisine), entrer, fouiller, rien d'intéressant, ressortir. Continuer vers le nord, tuer le **garde** qui arrive par derrière, passer devant 2 canapés, tuer le **garde** qui arrive en face puis utiliser la Master Card sur les **2 lecteurs de cartes** de la **porte** à l'est. Tuer un **garde** qui arrive de la droite puis entrer. Récupérer le **Electric Wire** et un **chargeur d'uzi** puis ressortir.

Aller à droite puis à gauche dans un hall avec un piano. Actionner le **bouton** au nord pour ouvrir la **porte** à côté et entrer dans la cuisine. Pousser un **bloc** dans le mur est, et aller dans la chambre froide ramasser le **secret n° 73 : un chargeur d'uzi**.





Revenir au niveau du piano, ouvrir la **porte** ouest grâce à la Master Card, entrer dans une salle avec un grand aquarium, tuer un **garde**, actionner le **bouton** à l'est afin d'ouvrir la **porte** de la cage de l'ascenseur, entrer, grimper aux grilles sud/est, entrer dans un conduit d'aération, aller tout au bout et ramper dans un passage au raz du sol dont la **grille** s'ouvre automatiquement. Entrer dans une salle de contrôle, tuer un **garde**, tirer sur **l'écran radar 1/4** au milieu de la pièce dans le mur nord, puis actionner le **bouton** dans le coin nord/ouest pour ouvrir la **porte** à coté, ce qui permet de revenir dans le hall avec le piano.

Tuer **2 gardes** qui arrivent du couloir de droite, prendre ce couloir, passer devant les 2 canapés et descendre vers l'est. Prendre à gauche, en face de l'ascenseur utiliser la Master Card sur le **lecteur de carte** à l'est pour ouvrir la **porte** à coté, entrer et récupérer **2 chargeur de HK5** (un dans la table de nuit et un dans le bureau). Sortir, aller vers le sud et descendre l'escalier vers l'est. Descendre vers le sud où se trouvent 2 grandes portes rouges. Ouvrir celle de gauche avec la Swipe Card, entrer dans une salle de contrôle, aller tout au bout, descendre dans un trou à travers une grille pour aller chercher le **secret n° 74 : un chargeur d'uzi**.

Remonter dans la salle de contrôle, casser **l'écran radar 2/4** et actionner un **bouton** qui ouvre une **grille** au ras du sol dans un couloir. Pour passer cette grille, sortir de la salle de contrôle, monter l'escalier nord, puis celui à l'ouest, aller tout au bout du couloir sud et prendre le couloir qui monte vers le piano. La grille se trouve juste avant l'escalier sur la gauche. Ramper dans ce passage, mettre le Electric Wire dans le **tuyau** à coté du coffret électrique pour ouvrir la **porte** d'une chambre quelque part. Pour entrer dans cette chambre, prendre à droite en sortant du passage actuel, puis à gauche dans le couloir et aller vers le nord. C'est la première chambre à droite après le petit escalier. Entrer, ouvrir la **porte** de la salle de bain, ramasser un **chargeur d'uzi** puis entrer dans la cuisine au sud et aller pousser un **bloc** dans le mur nord pour libérer un **bouton**. L'actionner pour ouvrir une **porte** réservée au personnel qui se trouve dans le couloir juste après celui qui descend vers les 2 portes rouges.

Retourner devant l'escalier qui descend vers les 2 portes rouges, monter l'escalier vers l'est, utiliser la Master Card dans le **lecteur de carte** à gauche pour ouvrir la **porte** à coté, entrer dans la chambre, récupérer **2 chargeurs d'uzi** (table de nuit + bureau), puis ressortir. Continuer vers l'est, entrer dans la pièce réservée au personnel et aller chercher la **Access card** dans une commode devant la bibliothèque. Ressortir dans le couloir, passer la **porte** automatique en face, récupérer la **Code Card** dans une commode et utiliser cette carte pour sortir de la chambre. Retourner devant les 2 portes rouges, examiner la Code Card et noter le numéro inscrit dessus, puis le taper sur le **digicode** de la **porte** de droite pour l'ouvrir. Derrière cette porte se trouve un appareil qui rend invincible. Actionner le **bouton** à sa droite, entrer dans le rayon bleu, sortir dans le couloir, tuer **3 gardes**, suivre le couloir vers l'est, monter un escalier tuer **2 gardes**, passer devant 2 canapés, entrer dans la bibliothèque en face, tuer un **garde**, ramasser un **barillet de balles de revolver**, puis ressortir.



Prendre à gauche puis à droite, descendre les escaliers ouest, passer la **porte** automatique, prendre deux fois à droite, actionner un **bouton** qui ouvre la **porte** à coté, entrer dans un petit couloir et utiliser la Access card sur le **lecteur de carte** pour ouvrir la **porte** à coté. Entrer dans une salle de contrôle et casser **l'écran radar 3/4**. Ressortir dans le couloir et prendre le passage qui monter vers le piano. Utiliser la Master Card sur le **lecteur de carte** de la **porte** ouest pour l'ouvrir, entrer dans la chambre, récupérer un **chargeur de HK5** dans la salle de bain, tuer le **garde** qui se pointe et ressortir. Passer à nouveau dans le couloir au sud, aller tout au bout



en direction de la porte de sortie, utiliser la Master Card sur le **lecteur de carte** pour ouvrir la **porte** à coté. Entrer dans la chambre qui a une grosse tache sur la moquette. Il s'agit en fait d'une **trappe**. L'ouvrir et descendre dans un passage qui mène à la dernière salle de contrôle. Casser **l'écran radar 4/4** et regarder l'animation qui montre les radars extérieurs et l'ouverture de la **porte** de sortie. Passer la **porte** automatique à l'est, monter l'escalier, passer une nouvelle **porte** automatique qui ramène dans le couloir qui monte vers le piano. Y aller, reprendre le couloir sud et passer la porte de sortie puis actionner le **bouton** d'ouverture de la **porte** de l'ascenseur, y entrer et avant d'actionner le bouton de mise en service, grimper aux grilles sud/ouest et aller tout au bout du conduit d'aération chercher le dernier **secret n° 75 : une grande trousse de soins**.

Redescendre dans l'ascenseur et actionner le **bouton** pour terminer le niveau. Regarder l'animation qui explique la prochaine mission (enfin je le suppose vu que j'avais baissé le son de la musique et donc je n'ai rien entendu).

NIVEAU 22 : SAUDI ARABIA

Dans ce dernier niveau Lara se retrouve une nouvelle fois sans armes. Après une grande glissade, elle se trouve dans une grande cour avec un bâtiment central. Faire le tour de la zone en évitant les **4 talibans** et en laissant les **2 soldats** s'en occuper. Ne pas tirer sur les soldats, sinon, ils se défendent. Une fois le calme venu, chercher les **pistolets** qu'un taliban a laissé tomber. Passer sous un porche dans le mur sud, casser **2 vases** et ramasser une **grande trousse de soins**.

Aller dans le coin nord/ouest du bâtiment central, pousser un **bloc** dans le mur d'une alcôve jusqu'à libérer un passage, avancer, tuer un **ninja**, sauter par-dessus un trou piégé avec des **pics**, continuer d'avancer, tuer un deuxième **ninja**, monter sur un bloc et descendre derrière pour casser un **vase** et ramasser une **grande trousse de soins**. Continuer d'avancer dans le couloir, sauter par-dessus un trou piégé avec des **pics**, monter sur un bloc, tuer **2 ninjas** et ramasser les **Jeep Keys** sur l'un d'eux. Aller jusqu'au bout du couloir et sauter dans l'alcôve du bâtiment au centre de la cour pour y actionner un **levier** qui ouvre les **2 portes** dans le passage du mur ouest de la cour.

Ces portes permettent d'entrer dans une salle avec des caisses mais aussi **5 ninjas**. Entrer dans la salle, en ressortir rapidement et donner un coup de main aux soldats pour éliminer les ennemis. Ramasser la **Gate Key** que l'un d'eux laisse tomber ainsi qu'une **petite trousse de soins**. Aller utiliser la Gate Key dans la **serrure** de la **double porte** au nord pour l'ouvrir puis entrer et prendre la jeep.

Lara va maintenant emprunter un labyrinthe de couloirs fréquentés par tout un tas de **talibans**. Les écraser pour s'en débarrasser. Pour faire simple, monter la première pente, à la première intersection prendre à droite, à la deuxième intersection prendre encore à droite, sauter un petit tremplin, prendre à gauche sur une passerelle, et au bout de celle-ci casser un **pan de mur** nord à droite du trou. Rouler dans ce couloir étroit, casser un autre **pan de mur**, descendre dans un trou, monter une pente et suivre le couloir qui descend vers un gouffre. Descendre de voiture avant, tuer encore **2 talibans** puis aller sur la passerelle à l'est. Monter sur le grand bloc nord/est et sauter sur la passerelle nord. Monter sur les grands blocs sud/ouest et s'accrocher au plafond pour aller sur la plateforme du coin sud/est. Sauter sur le grand bloc nord/est puis grimper sur un autre et enfin sauter/s'accrocher au pilier cassé suspendu. En faire le tour pour atteindre la passerelle sud, sauter dans le passage ouest et descendre dans un trou (attention ce trou est assez profond, Lara perd environ les 3/4 de sa barre de vie). Une fois en bas, prendre le couloir ouest et glisser sur une pente pour terminer l'aventure.

FIN

