

## LES ECHELLES (ET AUTRES ELEMENTS VERTICAUX FIXES)

**MONTER OU DESCENDRE**  
 (FACULTATIF)

Inclinez **L** vers le haut ou le bas pour que Lara monte ou descende le long de l'élément vertical fixe (échelle, barre, vigne ou corde) sur lequel elle se tient. Si vous appuyez à plusieurs reprises sur **A**, Lara se déplacera plus rapidement.



**SAUTER**  
 MAINTENIR **L**, PUIS **X**

Alors qu'elle est agrippée à une échelle, inclinez **L** dans la direction voulue et appuyez sur **X** pour que Lara saute.



**SE LAISSER TOMBER**

Appuyez sur **O** pour que Lara se laisse tomber d'une échelle. Comme d'habitude, ne manquez pas de vérifier ce qui se trouve sous ses pieds (et à quelle distance !) avant de lâcher prise...



## LES CORDES (ET AUTRES ELEMENTS VERTICAUX MOBILES)

**SE TOURNER**

Inclinez **L** vers la droite ou la gauche pour que Lara tourne autour de l'élément vertical mobile (liane, corde ou grappin) auquel elle est agrippée.



**SE BALANCER**  
 MAINTENIR **L**, **X**  
 POUR SAUTER

Maintenez incliné **L** vers le haut pour que Lara se balance sur une corde. Après quelques allers-retours, Lara accumulera de la vitesse : appuyez sur **X** quand l'amplitude de son mouvement est maximale pour sauter au loin.



**MONTER OU DESCENDRE**  
 MAINTENIR **A** + **L**

Maintenez **A** et inclinez en même temps **L** vers le haut ou le bas pour que Lara monte ou descende le long de la corde. Servez-vous de cette fonction lorsque vous souhaitez accéder à un endroit placé en surplomb ou en contrebas. L'amplitude du mouvement de balancier est d'autant plus importante que Lara se tient près de l'extrémité de la corde.



**SE LAISSER TOMBER**

Appuyez sur **O** pour que Lara se laisse tomber d'une corde.



## LES BARRES HORIZONTALES

**LONGER LA BARRE**  
**L**

Utilisez **L** pour que Lara se déplace le long de la barre horizontale à laquelle elle est suspendue : vous pouvez ainsi ajuster sa position avant qu'elle se balance et saute dans une direction donnée.



**SE BALANCER**  
 MAINTENIR **L**

Lorsque Lara est suspendue à une barre horizontale, maintenez incliné **L** dans une direction perpendiculaire à la barre pour que l'héroïne se balance autour d'elle. Si, durant le mouvement, vous orientez **L** dans la direction opposée, Lara fera agilement demi-tour et se balancera dans l'autre sens.



**SAUTER**  
 MAINTENIR **L**, PUIS **X**

Pendant que Lara se balance autour d'une barre horizontale, appuyez sur **X** pour qu'elle saute vers l'avant.



**RETOURNEMENT / ACROBATIES**  
**L** + **A**

Alors que Lara tourne autour d'une barre horizontale, faites-la se retourner avec **L** et appuyez aussitôt sur **A** afin qu'elle effectue une figure spectaculaire.



**SE LAISSER TOMBER**

Appuyez sur **O** pour que Lara se laisse tomber d'une barre horizontale.

- PRINCIPES DU JEU
- CHEMINEMENT
- SUPPLEMENTS
- LES BASES
- TACTIQUES AVANCEES
- EQUIPEMENT
- PREMIERS PAS
- COMMANDES
- MENU PRINCIPAL
- AFFICHAGE A L'ECRAN
- CONTROLE DE LARA
- SUPER ACTIONS
- GESTION DE LA CAMERA
- MENU DE PAUSE
- MENU PDA

LES BASES

## LES RETICULES DE VISEE

Les réticules de visée apparaissent à l'écran dès que Lara est confrontée à des ennemis (image 8) ou qu'elle passe en mode de visée manuelle (image 9). L'apparence de ces curseurs varie selon les circonstances, comme l'explique le tableau suivant.

Curseur/réticule	Etat de Lara	Interprétation
	Normal (mouvements libres)	Réticule rouge ciblant un ennemi à portée de tir
	Normal (mouvements libres)	Réticule gris ciblant un ennemi hors de portée de tir
	Normal, mode verrouillage	Curseur rouge ciblant un ennemi verrouillé à portée de tir
	Normal, mode verrouillage	Curseur gris ciblant un ennemi verrouillé hors de portée de tir
	Normal (mouvements libres)	Flèche rouge indiquant la position d'un ennemi (non présent sur l'écran), qu'il soit hors ou à portée de tir
	Visée manuelle	Le réticule de visée qui apparaît au centre de l'écran en mode de visée manuelle est gris quand il ne cible rien de spécial
	Visée manuelle	Le réticule de visée qui apparaît au centre de l'écran en mode de visée manuelle est rouge quand il cible un ennemi à portée de tir
	Visée manuelle	Le réticule de visée qui apparaît au centre de l'écran en mode de visée manuelle est transparent quand il cible un ennemi hors de portée de tir
	Visée manuelle	Le réticule de visée qui apparaît au centre de l'écran en mode de visée manuelle est bleu quand il cible un objet sur lequel peut s'accrocher le grappin
	Normal (mouvements libres)	Cet indicateur, qui signale la présence d'un point d'accroche, signifie que Lara peut s'aider de son grappin pour franchir un gouffre



[ 0 8 ]



[ 0 9 ]



## LES TACTIQUES DES ENNEMIS

Si vous connaissez vos ennemis aussi bien que vous connaissez Lara, ils auront du souci à se faire... Etudiez attentivement les conseils suivants et vous viendrez à bout des adversaires les plus coriaces.



### AVANT LE COMBAT

Tant qu'ils n'ont pas repéré Lara, les ennemis suivent généralement la même routine : ils gardent sans bouger un endroit donné, ou encore patrouillent sur un parcours bien précis. Profitez de l'élément de surprise quand vous lancez une attaque : grâce à lui, vous pourrez parfois éliminer un adversaire sans même lui laisser l'opportunité de riposter (image 10).

Dans certaines circonstances, un ennemi qui aura cru entrapercevoir Lara se déplacera pour en avoir le cœur net. Essayez de vous cacher avant qu'il n'arrive, à moins évidemment que vous ne soyez prêt à combattre.

### MOUVEMENT ENNEMI

Une fois que les ennemis ont repéré Lara et ouvert le feu, ils se déplacent librement dans la zone de combat. Vous pouvez tout de même anticiper certaines de leurs actions : si par exemple vous apercevez un soldat qui court en direction d'une tourelle, mettez-vous immédiatement à couvert (image 11) ou mieux, éliminez-le avant qu'il n'atteigne son but.

### TACTIQUES ENNEMIES

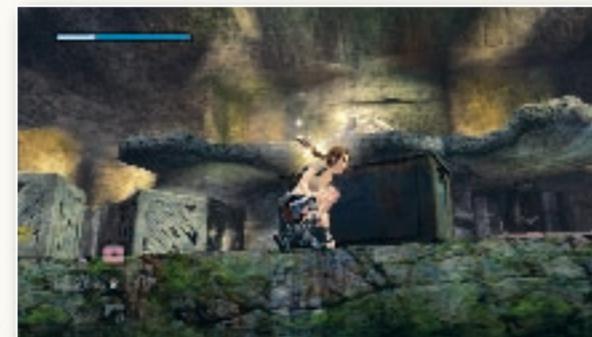
Les soldats ennemis adoptent différentes tactiques en fonction de leur environnement et du comportement de Lara. Apprenez à identifier chacune de ces stratégies afin de contre-attaquer au plus vite.

**ASSAUT :** la plupart du temps, vos adversaires se déplacent afin de tirer à vue sur Lara. Selon l'architecture de la zone de combat, ils sont susceptibles de foncer droit vers elle ou de passer par un chemin détourné pour la prendre à revers. Tâchez dans la mesure du possible de suivre la trace de chacun des ennemis, et changez au besoin de cible de manière à éliminer l'assaillant le plus proche ou le plus dangereux.

**A COUVERT :** la réaction instinctive d'un ennemi que vous attaquez par surprise consiste d'ordinaire à battre en retraite, soit pour se mettre à couvert, soit pour appeler d'éventuels alliés à la rescousse. Jouez la carte de la prudence : avant de vous jeter sur un soldat isolé, essayez de repérer combien de ses camarades rôdent dans les environs. Dans certaines circonstances, vos adversaires



[ 1 0 ]



[ 1 1 ]



[ 1 2 ]

s'embusquent de part et d'autre de Lara en vue de la prendre sous un feu croisé. Gardez cependant à l'esprit que tant qu'un individu est véritablement à couvert, il ne peut ni viser ni même voir Lara.

**TRAVAIL D'EQUIPE :** les ennemis ont tendance à se regrouper afin de se prêter main forte (image 12) dès qu'ils détectent Lara ou entendent un appel à l'aide d'un des leurs. Puisqu'ils se montrent totalement étrangers à la notion de discrétion, il vous suffira de tendre l'oreille pour les repérer. Leurs propos vous révéleront souvent la nature de leurs intentions : à vous de réagir en conséquence.

De manière générale, surveillez de près vos adversaires et efforcez-vous de trouver le juste équilibre entre tactiques offensives et défensives. Restez en mouvement, plongez d'un abri à l'autre et profitez sans vergogne des munitions illimitées de votre pistolet. Lorsque la situation devient critique, servez-vous de votre arme secondaire et saisissez la moindre occasion de lancer une grenade au milieu d'un groupe d'ennemis ou sur un soldat embusqué.



# INTRODUCTION

Le Cheminement s'adresse à tous les joueurs, ceux qui souhaitent bénéficier d'une aide intensive autant que ceux qui préfèrent ne recevoir qu'un soutien minimal. Afin de répondre à cette exigence, chaque mission y est décrite selon une double perspective.

La première double page de chaque niveau présente sa carte générale. Si vous ne recherchez qu'un faible degré d'assistance, consultez-la sans feuilleter les pages suivantes : la carte vous aidera à vous orienter, mais ne vous dévoilera pas comment aller concrètement d'un point à un autre. En clair, pour peu que vous désiriez dans un premier temps explorer un niveau par vos propres moyens, référez-vous uniquement à cette carte et ignorez le reste du cheminement.

Chacune des double pages suivantes comprend la carte agrandie d'une des sections du niveau, accompagnée d'instructions détaillant les actions que Lara doit y accomplir. Le texte divulgue également nombre d'astuces et conseils, sans oublier les tactiques à employer contre les boss.



PRINCIPES DU JEU

CHEMINEMENT

SUPPLÉMENTS

INTRODUCTION

NIVEAU 1

NIVEAU 2

NIVEAU 3

NIVEAU 4

NIVEAU 5

NIVEAU 6

NIVEAU 7

NIVEAU 8

## 1 CARTE GENERALE

Affichée sur deux pages, la carte générale présente le niveau que doit explorer Lara dans son ensemble. Si vous êtes perdu mais que vous ne voulez pas lire la suite du cheminement, essayez de vous repérer sur la carte en identifiant les éléments architecturaux les plus remarquables. Si vous avez besoin d'une aide plus poussée, notez la lettre associée à la zone qui vous pose problème et reportez-vous au passage du cheminement qui traite de la section concernée.

La signification de certains sigles et symboles vous échappe ? Alors ouvrez sans attendre la couverture dépliant de la guide : elle contient la légende de tous les icones utilisés.

## 2 DONNEES DE LA MISSION

Ce tableau dresse la liste des principales données de la mission, telles que les conditions climatiques, le moment de la journée ou encore la tenue de Lara.

## 3 CARTES DETAILLEES

Des cartes détaillées présentent une à une les différentes sections du niveau, à une échelle qui les rend plus lisibles que la carte générale. Chacune comporte une ligne continue matérialisant le chemin optimal que doit emprunter Lara : chaque portion de route est assortie d'une lettre – A, B, C... – qui correspond à un paragraphe précis du texte du cheminement. Du moment que vous réussissez à localiser votre position approximative sur la carte, vous trouverez ainsi en un instant l'information dont vous avez besoin.

## 4 TEXTE

Le texte qui accompagne une carte détaillée offre des instructions précises sur la marche à suivre dans la section concernée du niveau. Chaque paragraphe est désigné par une lettre (qui reprend celle qui apparaît sur la zone correspondante de la carte) et décrit les actions que doit réaliser Lara pour se rendre d'un point à un autre.

Des codes du type « (A-1) » sont disséminés tout au long du texte du cheminement : ils renvoient à la section Secrets du chapitre Suppléments, qui livre toutes les explications nécessaires pour récupérer chaque trésor du jeu. Si l'un d'entre eux vous fait défaut, suivez les références et vous aboutirez directement au paragraphe approprié.

## 5 CAPTURES D'ECRAN

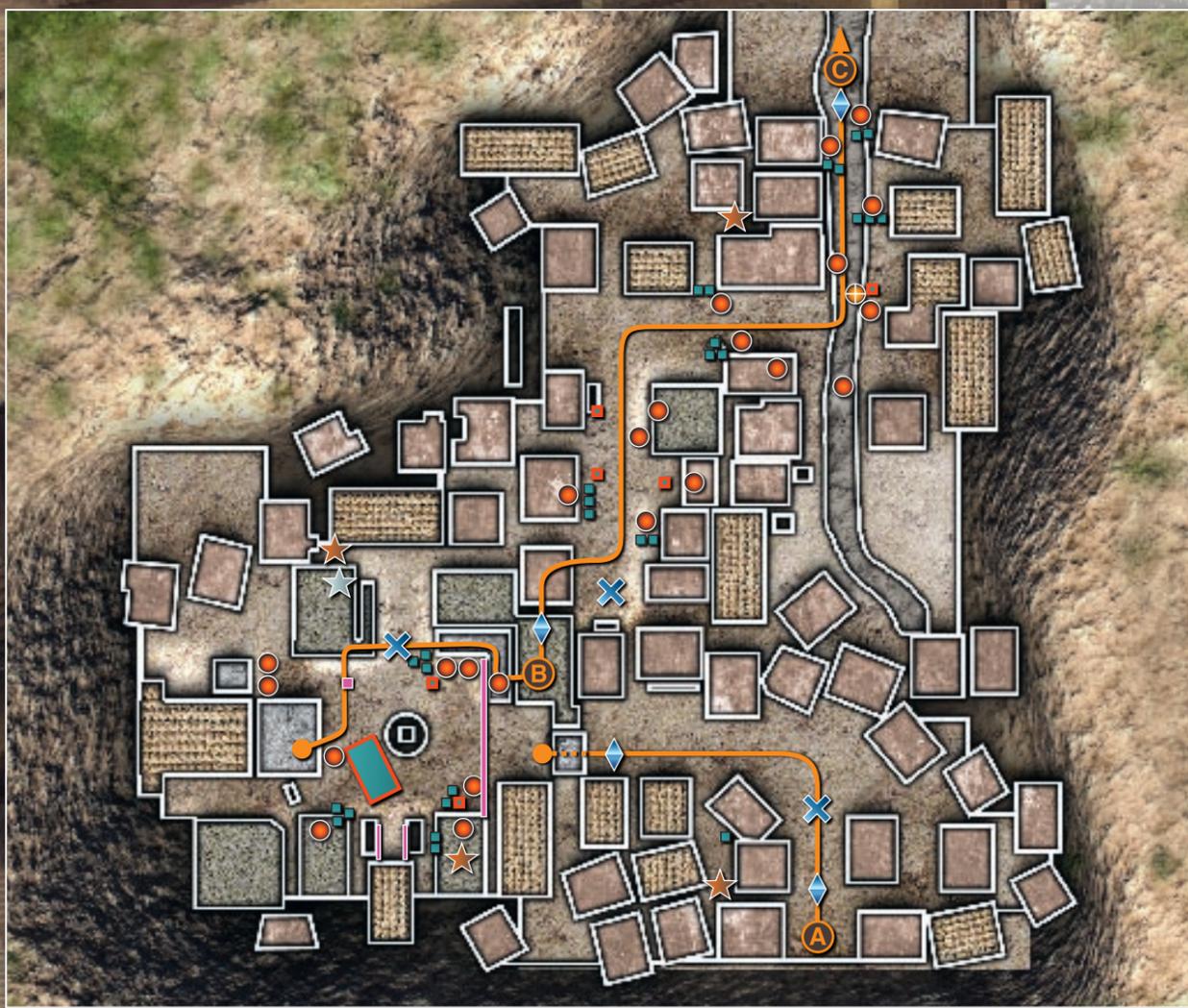
Les nombreuses images qui parsèment le cheminement illustrent les points clés du texte. Le numéro apparaissant sous chaque image vous renvoie à un passage spécifique du texte (aisément reconnaissable dans la mesure où il fait mention du même numéro).

## 6 ASTUCES

Ces encadrés vous proposent différentes informations – techniques de combat, interactions avec de nouveaux objets, description de mouvements – adaptées à chaque situation inédite à laquelle Lara se trouve confrontée.

2 3 1 4 5 6





NIVEAU 2 : PEROU – RETOUR A PARAISSO A-B

## DETAILS DE LA MISSION

**A** Vous prenez le contrôle de Lara à l'entrée d'un petit village (2-A). Remontez la rue principale (vous activez ce faisant un point de passage) jusqu'au porche qui donne sur la place. Une scène se déclenche alors, à l'issue de laquelle vous devez successivement venir à bout de deux groupes de soldats (une cinématique sépare les deux combats). De manière générale, restez en mouvement et n'oubliez pas de détruire les divers barils et le réservoir d'essence fixé sous le camion dès que des soldats passent à proximité ; en cas d'urgence, mettez-vous à couvert d'un côté ou de l'autre de l'escalier de l'église.

Une fois que vous avez éliminé vos ennemis, faites le tour de la zone afin de ramasser autant de munitions que possible – vous en aurez bientôt besoin. Grimpez ensuite le long du mât au bout duquel est fixé un drapeau (image 1) et sautez sur le balcon adjacent : ce poste de tir avantageux et un fusil d'assaut vous permettront de supprimer sans qu'il puisse riposter le mercenaire armé d'un fusil à pompe qui a fait irruption sur le balcon voisin (2-B, 2-C, 2-D). Fixez le grappin sur le point d'accroche que constitue le lampadaire pour atterrir près de votre dernière victime. Pénétrez dans la pièce où vous attendent un point de passage et des grenades posées sur la table. Après avoir récupéré ces dernières, ouvrez la porte d'un coup de pied.



[ 0 1 ]

### LA REINE DU KICK-BOXING

Un ballon de football traîne à l'entrée du village : sans avoir les talents d'un joueur professionnel, Lara est capable de taper honorairement dans la balle. Vous pouvez également travailler vos attaques au corps à corps sur le mannequin situé au bout de l'allée. Après tous ces exercices, vous n'aurez aucun mal à ouvrir les portes et placards à grands coups de pied... Qui sait quelles surprises vous trouverez derrière ?

**B** Votre objectif dans cette nouvelle section du village se résume à remonter l'allée principale, gardée de bout en bout par un grand nombre d'ennemis. Vous êtes d'ailleurs pris pour cible à l'instant où vous sortez de la pièce : essayez d'éliminer vos agresseurs postés au niveau supérieur avant de descendre dans la rue. Progressiez lentement en supprimant un à un vos adversaires, qui se montrent particulièrement prompts à vous envoyer des grenades. Mettez-vous régulièrement à couvert, faites chuter les hommes perchés en hauteur à l'aide du grappin, tirez sur les barils à la moindre occasion, et ramassez les munitions, grenades et éventuelles trousse de soin abandonnées par vos victimes. Trois autres ennemis menacent Lara après le virage : lancez immédiatement une grenade sur le soldat abrité derrière les barils et le stand, puis abattez son partenaire dès qu'il apparaît dans l'allée (2-E). Quand vous approchez du carrefour suivant, une jeep surgit et s'arrête devant vous. Le moyen le plus simple de se débarrasser de l'homme posté derrière la mitrailleuse consiste à détruire le transformateur suspendu juste au-dessus de lui (image 2). Mettez-vous ensuite à couvert derrière la tôle ondulée et éliminez les mercenaires qui viennent de part et d'autre du croisement. Les derniers soldats sont embusqués derrière des caisses dans l'allée de gauche : commencez par jeter quelques grenades avant de finir le travail avec votre arme favorite. Après avoir pris soin de ramasser les objets gracieusement cédés par vos victimes, prenez place aux commandes de la moto.



[ 0 2 ]

### GRENATES

Les grenades permettent de déloger les ennemis de leur abri, de semer la panique dans leurs rangs ou encore de détruire certains objets. Les soldats tentent généralement de se mettre à couvert lorsque Lara lance un de ces explosifs vers eux : essayez de les en empêcher en leur tirant dessus jusqu'à la détonation. Quand Lara, à son tour, est prise pour cible, prêtez attention au bruit révélateur émis par la grenade : au cœur de la bataille, il trahit mieux la menace que tout indice visuel.



PRINCIPES DU JEU

CHEMINEMENT

SUPPLEMENTS

INTRODUCTION

NIVEAU 1

**NIVEAU 2**

NIVEAU 3

NIVEAU 4

NIVEAU 5

NIVEAU 6

NIVEAU 7

NIVEAU 8

CARTE GENERALE

A - B

C - D

E - G

H - J

K

L - M

# SECRETS

Même si vous avez bouclé le huitième et dernier niveau de Tomb Raider Legend, il vous reste certainement beaucoup à faire. Vous ne débloquentez tous les bonus du jeu qu'après avoir obtenu la totalité des trésors de l'aventure principale, réussi chaque mission en mode contre-la-montre et exploré la moindre parcelle du manoir des Croft. Autant de tâches que vous aideront à accomplir les pages suivantes.

## LE MANOIR DES CROFT

La demeure de Lara se prête à une véritable chasse aux trésors : elle comprend au total 27 reliques, dont une sur laquelle vous ne mettez la main qu'au terme d'un haletant jeu de pistes. Le cheminement qui suit vous permettra de récupérer sans aucune difficulté tous les trésors cachés dans le manoir des Croft.

### ENTREE EN MATIERE

Le manoir des Croft devient accessible une fois que vous avez sauvegardé votre partie à la fin du premier niveau en Bolivie. A partir du menu principal, sélectionnez l'option Manoir des Croft avant de choisir un fichier de sauvegarde vérifiant cette condition.

Lara apparaît à l'entrée de sa modeste demeure, dans laquelle vous êtes libre de vous déplacer comme bon vous semble à la recherche de trésors. Pour ne pas perdre le bénéfice de vos trouvailles, sélectionnez Sauvegarder objets dans le menu de pause, puis choisissez le fichier – de préférence le plus récent – auquel s'ajouteront après confirmation les trésors récupérés. Notez que cet ajout n'affectera en rien votre progression dans l'aventure principale.

### LA CHASSE AUX TRESORS

Si vous comptez explorer le manoir sans l'aide du cheminement, gardez à l'esprit les quelques conseils suivants.

- Quatre pièces d'équipement sont réparties à divers endroits du manoir. Le grappin magnétique et les pistolets vous seront nécessaires pour mettre la main sur de nombreux trésors, alors que la lampe se montrera très pratique (mais pas indispensable) pour en acquérir deux. En revanche, les jumelles n'ont pas une grande utilité.
- Soyez attentif aux indices visuels : en tournant la tête dans une direction particulière, Lara vous indiquera par exemple la présence d'un objet digne d'intérêt. Guettez également les surfaces brillantes sur lesquelles le grappin ne manquera pas de s'accrocher, et surveillez la couleur du réticule de visée lorsque vous observez les environs en visée manuelle : selon qu'il vire au rouge ou au bleu, faites feu ou lancez votre grappin sur l'endroit ciblé.
- Vous ne pouvez pas vous servir du grappin pour ramasser les trésors dans le manoir. Vous aurez beau le projeter sur une relique à sa portée, l'appareil refusera obstinément d'attraper l'objet de vos desirs.

Pour quitter le manoir des Croft, sélectionnez l'option du même nom avant de confirmer votre décision. Vous bénéficiez alors d'une nouvelle opportunité d'enregistrer vos éventuelles découvertes ; vous ne reviendrez au menu principal qu'après avoir validé « Quitter ».

- Si le manoir n'abrite aucun piège ou ennemi, une chute vertigineuse ou un séjour prolongé sous l'eau conduiront Lara à une mort certaine : le jeu reprendra alors au niveau du dernier point de passage activé. Par ailleurs, Lara est susceptible d'encaisser de légers dégâts lorsqu'elle s'essaie au parcours du combattant : une trousse de soin vous permettra de la soigner le cas échéant. Sinon, il vous suffit de lui faire changer de tenue dans la chambre à coucher pour restaurer intégralement sa santé.
- N'oubliez pas de sauvegarder vos objets avant de quitter le jeu !
- Le cheminement, qui vous présente le chemin le plus direct à travers le manoir, est conçu aussi bien pour être suivi pas à pas que pour servir de référence ponctuelle : n'hésitez pas à le consulter occasionnellement si un trésor particulièrement difficile à dénicher vous échappe...

### ENTREE

**LA ZONE CENTRALE** – Comme le montre la carte, le manoir compte cinq parties distinctes, dont l'entrée (où apparaît Lara à chaque visite dans sa demeure) qui est reliée aux quatre autres zones : la chambre

à coucher, le bureau, la piscine et le parcours du combattant. L'entrée abrite des trésors que vous aurez l'occasion de récupérer un peu plus tard.



**LE GRAPPIN MAGNETIQUE** – Pénétrez dans le centre technologique situé derrière la paroi de verre et actionnez l'ordinateur posé à même le sol sur la droite (image 1). Le coffre-fort encastré dans le mur du fond s'ouvre alors : il ne vous reste qu'à récupérer son contenu, le grappin magnétique. Retournez ensuite dans l'entrée et grimpez l'escalier de gauche. Franchissez la porte à l'autre bout du balcon et suivez le couloir pour pénétrer dans la chambre à coucher.



# LA REINVENTION DE LARA

Soigner l'apparence du héros dans un titre offrant une vue à la troisième personne est toujours un défi. Mais pour Tomb Raider Legend, l'équipe de développement avait la lourde tâche de redessiner une des figures les plus célèbres du jeu vidéo.



Jacob Wendler, directeur artistique

« Ce point était vraiment très délicat, car les idées affluaient et en même temps le souci de rester fidèle à la tradition se faisait sentir », révèle **Jacob "Jake" Wendler**, directeur artistique. « On savait qu'il fallait moderniser Lara. On a commencé à utiliser le modèle de 'L'ange des ténèbres' comme base de développement. On l'a affiné, notamment au niveau du visage et des yeux (images 1 et 2). Ce n'est qu'avec l'arrivée de **Toby Gard** sur le projet que tout a changé. Toby sait se faire entendre quand il veut quelque chose. »



[ 0 2 ]

Divers modèles de Lara, quelques mois après le début du projet



[ 0 1 ]



[ 0 3 ]



Toby Gard, consultant créatif

**Toby Gard**, le créateur de Lara, vint directement d'Angleterre pour participer au projet. Il joua un rôle crucial dans la « renaissance » de l'héroïne. « Son intégration dans l'équipe fut décisive, car contrairement à nous, vu qu'il avait créé Lara lui-même, elle ne lui faisait pas peur », commente Jason Bell. « Il dit d'entrée que c'était son personnage, qu'il en ferait ce qu'il voudrait. Et sa détermination trancha avec nos hésitations. Nous savions que Lara était athlétique, mais cela ne répondait pas à nos questions. Quelle devait être sa démarche, par exemple ? Toby avait toutes les réponses, et les choses se mirent en route. Son arrivée fut assurément un des tournants du projet, à mon avis. Nous aurions pu nous passer de lui, évidemment, mais alors je ne sais pas quel aspect aurait Lara maintenant – et surtout si elle serait aussi réussie. »

« Il m'a vraiment aidé à prendre les bonnes décisions », dit Jake Wendler en parlant de Toby. « Au début, on était réticent à l'idée de trop changer Lara. Et puis la tornade Toby est tombée sur nous. On a alors tout redéfini, de son costume à son visage (image 3) en passant par son équipement. Toby excelle en termes de créativité. Il voulait retravailler complètement la silhouette de Lara, son allure. Parfois, on a même été trop loin. Mais après huit mois de labeur et d'ajustements, on est arrivé au résultat final. Tout le monde le regardait avec le sourire, comme si c'était exactement à ça que Lara devait ressembler. C'était un moment grisant. »

Redessiner Lara ne passait pas seulement par un changement de costume et des retouches esthétiques mineures. Comme le montrent ces images, l'équipe a examiné différents types de visages.



Matthew Guzenda, producteur chef

La refonte de Lara était « plastique », esthétique, mais elle impliquait aussi une modification de sa façon de bouger et d'interagir avec l'environnement, bref de sa façon d'être. « Nous avons déjà bien avancé sur le moteur du jeu », explique **Matthew Guzenda**, producteur chef. « Vu que Lara passe dans des environnements extérieurs, il a fallu tester cet aspect. Mais c'est surtout ses déplacements qui nous préoccupaient. Dans les épisodes précédents, elle se déplaçait avec fluidité, mais elle était très difficile à manier. »

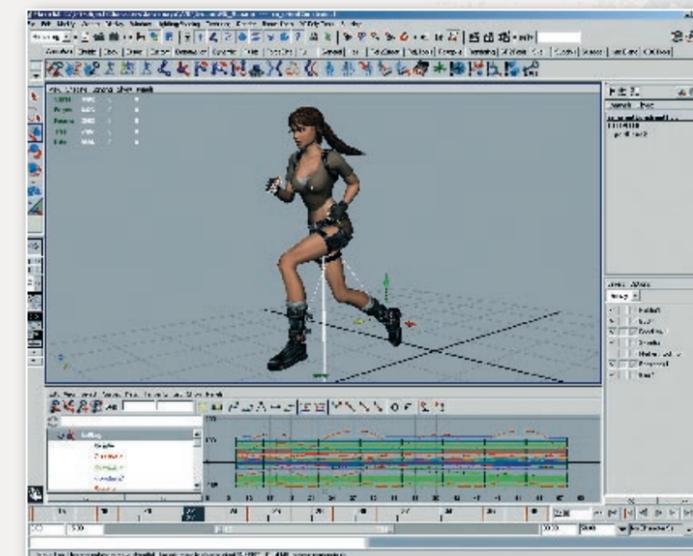
Décider que Lara serait maniable, athlétique et réactive était une chose. Mettre ces idées en pratique en était une autre. C'est sûrement la principale difficulté à laquelle l'équipe a dû faire face. Il ne suffisait pas que Lara réponde aux commandes des joueurs au doigt et à l'œil ; il fallait en plus qu'elle le fasse avec style et grâce. « Dans les jeux *Soul Reaver*, nos personnages étaient humanoïdes, mais dotés de tas de facultés extraordinaires », continue Guzenda. « Ils pouvaient sauter très haut, se déplacer à toute vitesse... tout en réagissant au quart de tour. En appliquant ce système à Lara, le résultat était trop saccadé. Il nous a fallu quasiment la totalité du projet pour arriver à trouver le subtil équilibre entre la qualité de l'animation et la vivacité des contrôles. C'est un sujet épineux : l'artiste veut soigner l'aspect visuel, le concepteur veut mettre l'accent sur la jouabilité. »

Toutes les animations de Lara sont dessinées manuellement (image 4). La fluidité de leur enchaînement est le résultat de plusieurs mois de travail pour que chacun de ses mouvements soit à la fois intuitif et crédible visuellement. Le secret de *Tomb Raider Legend* réside dans la juxtaposition des animations : plusieurs s'appliquant à une partie différente de son anatomie. Quand elle sort ses pistolets tout en amorçant une course et en tournant la tête vers un objet, c'est ainsi une foule d'animations qui sont mises à contribution conjointement, donnant une étonnante impression de simplicité là où se cache en fait un procédé complexe.

« Même si la plupart des joueurs ne s'en rendront pas compte, le système de déplacement est ce qui nous a donné le plus de fil à retordre », révèle Morgan Gray. « Il a fallu mobiliser plusieurs ingénieurs pendant plus d'un an pour mettre au point la technologie qui permet de contrôler Lara tout en douceur et avec des animations impeccables. Aussi imperceptibles que ces détails soient pour certains, nous tenions à ce que le comportement de Lara soit réaliste, surtout dans ses déplacements. Le moindre geste, comme celui par lequel Lara enjambe un obstacle à hauteur de genou en pliant la jambe, a requis beaucoup d'attention. Il en va de même quand elle se penche en avant, quand elle avance à petits pas... Vous n'imaginez pas toutes les nuances que compte le jeu. »

« Une bonne partie de l'équipe s'est ainsi consacrée exclusivement à l'aspect extérieur de Lara et à la fluidité de ses déplacements », confirme Jason Bell. « Ce domaine a absorbé de gros tiers de nos effectifs parce que c'est celui que tout le monde remarque : vu que Lara est le centre d'intérêt, il fallait qu'elle soit irréprochable. Je pense qu'elle prend à elle seule entre 15 et 20% du code du jeu, ce qui est énorme. »

Pour autant, la rénovation de Lara ne pouvait se limiter à soigner le réalisme et la souplesse de ses déplacements. L'équipe devait aussi se pencher sur la manière dont ces modifications allaient influencer sur le jeu en lui-même et sur toutes les possibilités d'interaction. « On savait que Lara allait devoir mieux se déplacer qu'avant », avoue Jake Wendler. « Mais on ne savait pas tout ce que cela impliquait, surtout au début du projet. A quoi ressemble exactement un rebord sur lequel il est vraisemblablement possible de grimper ? *Soul Reaver* et *Legacy of Kain* avaient leurs mécanismes propres, mais ils ne s'appliquaient pas à *Tomb Raider*. Lara peut faire tout un tas de choses dans son milieu : sauter sur tous les éléments du décor, s'accrocher aux rebords, se balancer autour des barres... et tout cela dans huit environnements totalement différents les uns des autres. Veiller à la qualité du langage visuel des niveaux est une tâche sur laquelle on a dû travailler sans cesse, autant en matière de conception que de jouabilité pure. Concrètement, il fallait encore et toujours jouer pour s'assurer que ce langage... parle. »



[ 0 4 ]

- PRINCIPES DU JEU
- CHEMINEMENT
- SUPPLÉMENTS
- SECRETS
- HISTORIQUE
- LES COULISSES

# INDEX



Mots-clés	Page
<b>Activation verrouillage avancé (mode verrouillage)</b> .....	11
Affichage .....	11
Affichage à l'écran .....	12 - 13
Alistair Fletcher .....	172, [188]
Amanda Evert .....	173, [188]
Améliorations pistolets .....	167
Anaya Imanu .....	172
Angleterre (niveau 6) .....	116 - 129
Angleterre, Trésors .....	161 - 162
Armes .....	38 - 39
Assurer sa prise .....	15
<b>Balayage progressif</b> .....	11
Barres horizontales .....	23
Biographies .....	166
Bolivie - Le Miroir (niveau 8) .....	142 - 143
Bolivie (niveau 1) .....	44 - 61
Bolivie, Trésors .....	155 - 156
Bonus .....	164 - 170
Boucliers anti-émeutes .....	111
<b>Calibrage</b> .....	11
Caméra .....	25, [14]
Changer d'arme .....	19
Charger .....	7
Cinématique Mort de Lara .....	167
Cinématiques .....	165
Codes de triche .....	167
Combat .....	18 - 20, [191]
Commandes .....	7 - 10
Commencer à jouer .....	6, 10
Conseils tactiques .....	26 - 35
Contraste .....	11
Contre-la-montre .....	165
Contrôle de Lara .....	14 - 24
Cordes .....	22 - 23
Coulisses .....	180 - 192
<b>Déplacer les objets</b> .....	33 - 35
Doubles pistolets .....	38
<b>Ecran large</b> .....	11
Enigmes .....	33 - 35
Equipement .....	36 - 39
Excalibur .....	141, [188]
Extras (menu) .....	164 - 169
<b>Fusil à pompe</b> .....	38
Fusil d'assaut .....	39
<b>Ghana (niveau 4)</b> .....	88 - 101, [185]
Ghana, Trésors .....	159
Grappin magnétique .....	17 - 19, [36]
Grappin magnétique (Manoir des Croft) .....	147
Grenades .....	39, [20]
<b>Historique</b> .....	174 - 179
<b>James Rutland</b> .....	101, 173, 190
Japon .....	Voir Toyko
Jumelles .....	20, [37]
Jumelles (Manoir des Croft) .....	151
<b>Kazakhstan (niveau 5)</b> .....	102 - 115
Kazakhstan, Trésors .....	160
<b>Lampe</b> .....	37, [14]
Lampe (Manoir des Croft) .....	148
Lance-grenades .....	39
Lancer partie .....	10
Lara Croft .....	171
Luminosité .....	11
<b>Maintien verrouillage avancé (mode verrouillage)</b> ..	11
Maison de Lara .....	146 - 154, [10]
Manoir des Croft .....	146 - 154, [10]
Matériel .....	36 - 38
Menu principal .....	10 - 12
Mitraillette .....	38

Mots-clés	Page
Mode de visée manuelle .....	19
Mode MAD .....	20
Modes de verrouillage .....	11
Mouvements de base .....	14 - 15
<b>Nage</b> .....	16 - 17, [71]
Népal (niveau 7) .....	130 - 141
Népal, Trésors .....	162 - 163
Niveau de difficulté .....	6
<b>Objectifs (PDA)</b> .....	26
Objets destructibles .....	19
Options (menu) .....	11
<b>Passer cinématique</b> .....	25
Pause (menu) .....	25
PDA (menu) .....	26
Penderie .....	148
Performances Xbox 360 .....	170
Pérou (niveau 2) .....	62 - 75
Pérou, Trésors .....	156 - 157
Personnages .....	171 - 173
Pièges .....	33 - 35
Pistolets (Manoir des Croft) .....	148
Points de passage .....	29
Poirier .....	21
<b>Quitter</b> .....	25
<b>Réticules de visée</b> .....	30
<b>Saut de l'ange</b> .....	16
Sauvegarder .....	7
Se raccrocher .....	15
Secrets .....	146 - 173
Séquences interactives .....	25
Shogo Takamoto .....	173
Sous-titres .....	11
Spécial (menu) .....	167
Standard (mode verrouillage) .....	11
Super Actions .....	25
Suppléments .....	144 - 192
<b>Tactiques avancées</b> .....	26 - 35
Tactiques des ennemis .....	31
Tenues .....	168 - 169
Tokyo (niveau 3) .....	76 - 87, 184
Tokyo, Trésors .....	158
Tomb Raider I .....	175 - 177
Tomb Raider II .....	177
Tomb Raider III .....	178
Tomb Raider: La révélation finale .....	178
Tomb Raider: L'ange des ténèbres .....	179
Tomb Raider: Sur les traces de Lara Croft .....	179
Torches .....	38
Toro Nishimura .....	173
Trésor 1-A .....	47, 155
Trésor 1-B .....	47, 155
Trésor 1-C .....	47, 155
Trésor 1-D .....	51, 155
Trésor 1-E .....	53, 155
Trésor 1-F .....	53, 155
Trésor 1-G .....	55, 155
Trésor 1-H .....	55, 155
Trésor 1-I .....	55, 156
Trésor 1-J .....	57, 156
Trésor 1-K .....	57, 156
Trésor 1-L .....	59, 156
Trésor 1-M .....	59, 156
Trésor 1-N .....	59, 156
Trésor 1-O .....	61, 156
Trésor 1-P .....	61, 156
Trésor 2-A .....	65, 157
Trésor 2-B .....	65, 157
Trésor 2-C .....	65, 157
Trésor 2-D .....	65, 157
Trésor 2-E .....	65, 157
Trésor 2-F .....	67, 157
Trésor 2-G .....	69, 157
Trésor 2-H .....	71, 157

Mots-clés	Page
Trésor 2-I .....	71, 157
Trésor 2-J .....	71, 157
Trésor 2-K .....	73, 157
Trésor 3-A .....	79, 158
Trésor 3-B .....	79, 158
Trésor 3-C .....	79, 158
Trésor 3-D .....	81, 158
Trésor 3-E .....	83, 158
Trésor 3-F .....	83, 158
Trésor 3-G .....	83, 158
Trésor 3-H .....	83, 158
Trésor 3-I .....	85, 158
Trésor 3-J .....	85, 158
Trésor 3-K .....	87, 158
Trésor 4-A .....	91, 159
Trésor 4-B .....	91, 159
Trésor 4-C .....	91, 159
Trésor 4-D .....	93, 159
Trésor 4-E .....	95, 159
Trésor 4-F .....	95, 159
Trésor 4-G .....	95, 159
Trésor 4-H .....	99, 159
Trésor 4-I .....	101, 159
Trésor 4-J .....	101, 159
Trésor 5-A .....	105, 160
Trésor 5-B .....	105, 160
Trésor 5-C .....	105, 160
Trésor 5-D .....	107, 160
Trésor 5-E .....	109, 160
Trésor 5-F .....	109, 160
Trésor 5-G .....	111, 160
Trésor 5-H .....	111, 160
Trésor 5-I .....	105, 160
Trésor 6-A .....	119, 161
Trésor 6-B .....	121, 161
Trésor 6-C .....	121, 161
Trésor 6-D .....	121, 161
Trésor 6-E .....	121, 161
Trésor 6-F .....	121, 161
Trésor 6-G .....	121, 161
Trésor 6-H .....	121, 161
Trésor 6-I .....	123, 161
Trésor 6-J .....	123, 161
Trésor 6-K .....	125, 162
Trésor 6-L .....	125, 162
Trésor 6-M .....	125, 162
Trésor 6-N .....	129, 162
Trésor 6-O .....	129, 162
Trésor 7-A .....	133, 162
Trésor 7-B .....	133, 162
Trésor 7-C .....	133, 162
Trésor 7-D .....	135, 162
Trésor 7-E .....	135, 162
Trésor 7-F .....	135, 163
Trésor 7-G .....	135, 163
Trésor 7-H .....	135, 163
Trésor 7-I .....	137, 163
Trésor 7-J .....	137, 163
Trésor 7-K .....	137, 163
Trésor 7-L .....	137, 163
Trésor 7-M .....	139, 163
Trésor 7-N .....	139, 163
Trésor 7-O .....	139, 163
Trésor 7-P .....	139, 163
Trésors .....	146 - 163
Trousse de soin .....	38, [15]

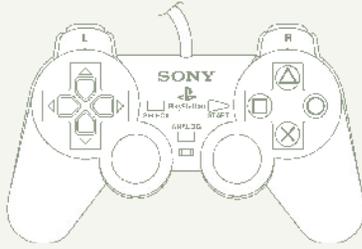
<b>Véhicules</b> .....	24
Verrouillage .....	18
<b>Winston</b> .....	172
<b>Zip</b> .....	172, [188]

Rouge = référence très sensible aux Suppléments  
Vert = référence au Cheminement  
Les références secondaires sont présentées entre crochets [].

# CORRESPONDANCE DES COMMANDES

Les combinaisons de touches indiquées dans le guide correspondent à la manette de la PlayStation 2. Si vous jouez à Tomb Raider Legend sur Xbox, Xbox 360 ou PC, vous n'en serez pas lésé pour autant : le tableau ci-joint fait de la « traduction » des commandes de la PS2 (vers celles de la Xbox, de la Xbox 360 ou du PC) un véritable jeu d'enfant.

PS2 controller



Xbox 360 controller



Xbox controller



PS2	Xbox	Xbox 360	PC
⊗	A	A	Touche saut
□	X	X	Touche grappin
○	B	B	Touche roulade
△	Y	Y	Touche coup de pied
L1	LT	LT	Touche arme
R1	RT	RT	Touche tir
L2	○	LB	Touche recentrer caméra
R2	●	RB	Touche grenade
R3	⦿	⦿	Touche [visée manuelle]
START	▶	▶	Touche Start
SELECT	◀	◀	Touche PDA

# LEGENDE DES CARTES

Les symboles suivants apparaissent sur les cartes du guide (voir page 42 pour plus d'informations).

	Chemin idéal		Caisse
	Chemin idéal (sous une surface)		Boule
	Renvoi vers un paragraphe du cheminement		Rocher (piège)
	Connexions de cartes		Objet déplaçable / destructible
	Trésor d'or		Objet explosif
	Trésor d'argent		Mur mobile
	Trésor de bronze		Dalle / interrupteur s'enfonçant dans le sol
	Point de passage		Levier
	Point d'accroche		
	Corde / Liane		

	Barre / chaîne horizontale, échelle (vue de dessus)
	Echelle (vue de face)
	Barre / chaîne verticale
	Rayons laser
	Ennemi
	Tourelle
	Tourelle automatique
	Canon magnétique
	Obstacle électrique
	Gaz toxique
	Piège de lances

