

TACTIQUES DE JEU

LA GESTION DES JAUGES

LA JAUGE DE SANTÉ

L'état de santé de Lara est représenté par une silhouette de couleur ainsi que par une barre de vie plus classique. Si sa silhouette apparaît en vert clair, alors Lara est dans une forme éclatante. Si elle s'affiche en rouge, l'aventurière se trouve en danger de mort : le moyen le plus simple et le plus rapide pour la soigner consiste à utiliser une trousse de soins. Réservez cependant cette solution pour les moments où vous en avez véritablement besoin.



Si Lara est au plus mal mais qu'aucun danger ne la menace directement, gardez votre calme et patientez quelques secondes : même si elle ne guérira pas complètement de ses blessures, Lara regagnera automatiquement une portion de sa jauge de santé au bout de quelques instants.

Dans chaque niveau (sauf un) se cache une « Relique », un objet qui a le pouvoir d'augmenter définitivement le niveau maximal de santé de Lara ; dès qu'elle s'en empare, Lara regagne en outre l'intégralité de sa jauge de santé. Le Cheminement vous révèle l'emplacement de chacune de ces précieuses Reliques.

LA JAUGE D'ADRÉNALINE

La jauge d'adrénaline se remplit à mesure que Lara inflige des dégâts à ses adversaires (et se vide lentement si vous ne la remplissez pas totalement). Une fois qu'elle est pleine, vous pouvez utiliser cette adrénaline pour ralentir le temps tout en aiguisant les réflexes de Lara. En pratique, vous avez ainsi accès à deux techniques différentes : d'une part, le mode adrénaline (maintenez enfoncée la touche Visée) dans lequel Lara est libre de ses mouvements et bénéficie d'un avantage de puissance de 25% sur ses ennemis ; d'autre part, le tir à l'adrénaline, dans lequel vous devez positionner un réticule spécial sur la tête de votre cible puis tirer pour l'abattre sur le coup.



Par ailleurs, Lara a parfois des poussées d'adrénaline provoquées par un danger imminent. Vous en saurez plus à ce sujet en consultant la page 23.

LA JAUGE D'OXYGÈNE

Lara s'aventure parfois sous l'eau sans son matériel de plongée : une petite silhouette bleue à son effigie s'affiche alors près des jauges de santé. Cette nouvelle jauge se vide progressivement tant que Lara reste sous



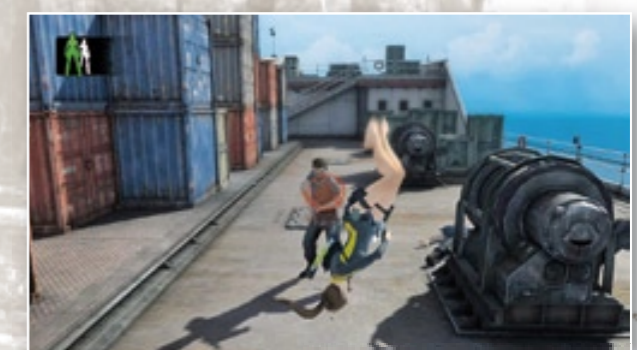
l'eau, à un rythme déterminé par le comportement de l'aventurière – plus elle nage vite et plus elle s'agite, plus elle consomme d'oxygène. A partir du moment où sa jauge s'est complètement vidée, il ne lui reste que quelques secondes pour remonter à la surface avant la noyade.



TACTIQUES D'EXPLORATION

TOUJOURS EN MOUVEMENT

Lara est un peu hyperactive : elle ne s'épanouit qu'en faisant plusieurs choses en même temps. Elle est ainsi fréquemment appelée à réaliser deux voire trois actions à la fois, le plus souvent à toute vitesse. Ne vous laissez pas impressionner par cette perspective : les commandes dans Tomb Raider: Underworld sont si instinctives que vous enchaînez rapidement les mouvements sans même y penser. Si vous avez du mal à trouver le coup de main, prenez le temps de vous familiariser avec chacun des mouvements de base dans le premier niveau : le contrôle de Lara deviendra vite une seconde nature et vous vous surprendrez à viser, tirer et faire des sauts périlleux avec une facilité désarmante.

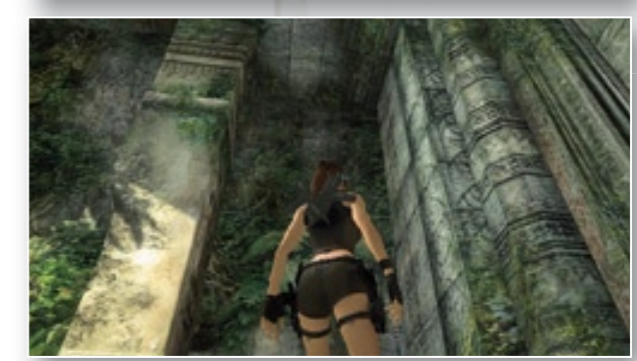


CREUSEZ-VOUS LES MÉNINGES !

Votre sens de l'observation sera souvent sollicité dans Tomb Raider: Underworld. Si vous êtes coincé dans une salle, un examen attentif des environs suffira bien souvent à débloquer la situation. Inspectez minutieusement la surface des parois (la présence de végétation sur le flanc d'une falaise signifie par exemple que vous pouvez peut-être l'escalader), et n'oubliez pas de regarder vers le haut : vous vous tirerez de bien des mauvais pas en utilisant le nouveau mouvement qui consiste à rebondir sur les murs verticaux. Enfin, pensez à allumer votre lampe pour éclairer les recoins obscurs – c'est parfois là que se trouve la solution que vous cherchez.



De tous les indices susceptibles de vous mettre sur la voie (un détail mis en évidence dans une scène cinématique, ou une zone inexplorée que vous repérez sur la carte), les plus fréquents vous seront directement fournis par Lara. Prêtez attention à ses attitudes : si elle regarde ostensiblement sur le côté, cela signifie qu'elle a repéré quelque chose digne d'intérêt, qu'il s'agisse d'un trésor ou d'un interrupteur.



MODE D'EMPLOI

La série Tomb Raider ayant toujours touché un très large public, ce chapitre s'adresse aux joueurs de tous les niveaux. Les débutants qui contrôlent Lara pour la première fois peuvent se laisser guider pas à pas tout au long de l'aventure, alors que les explorateurs confirmés y chercheront vraisemblablement une aide plus ponctuelle. A vous d'adapter l'usage que vous en faites selon vos besoins.

Pour vous aider à en tirer le meilleur parti possible, ces deux extraits vous montrent comment s'organise le cheminement de chaque mission. Pour faire simple, les deux premières pages proposent la carte générale du niveau : celle-ci est divisée en plusieurs zones, qui sont traitées en détail dans les doubles pages suivantes. En clair, une fois que vous avez déterminé où se trouve Lara sur la carte générale, reportez-vous à la double page correspondante : elle contient la carte agrandie de la zone concernée, ainsi que tout ce que vous devez savoir pour l'explorer intégralement.

1 CARTE GÉNÉRALE

La carte générale propose une vue du ciel de l'ensemble du niveau. Elle est divisée en plusieurs sections numérotées : chaque chiffre romain renvoie à une des doubles pages suivantes qui passe au crible la zone correspondante.

2 CARTES DES ZONES

Les cartes agrandies des zones figurent sur les pages de gauche. Des icônes spécifiques y révèlent l'emplacement de tous les trésors et des principaux objets interactifs, alors que des lettres renvoient aux paragraphes des pages de droite. Si vous n'avez besoin que d'une aide ciblée, reportez-vous au passage qui vous intéresse après avoir déterminé sur la carte la position de Lara.

3 MOMENTS CLÉS

Ces séquences chronologiques de captures d'écran qui apparaissent sur les pages de gauche vous donnent la solution de l'énigme ou de la difficulté majeure de chaque zone. Une flèche indique l'endroit de la carte où se déroule chacun de ces moments clés.

4 PARAGRAPHES À LETTRE

Les pages de droite forment le cœur du cheminement : elles décrivent point par point tout ce que vous devez faire pour progresser, les actions les plus importantes étant illustrées par des captures d'écran. Les lettres qui introduisent chaque paragraphe renvoient à celles représentées sur les cartes des zones.

5 TRÉSORS

Les pages de droite vous dévoilent en outre comment mettre la main sur les trésors (et l'éventuelle Relique) de chaque zone. A chaque artefact sont associés un icône numéroté (qui renvoie à sa réplique sur la carte de la zone), une capture d'écran (avec une flèche montrant son emplacement exact) ainsi qu'une brève légende (qui détaille la marche à suivre pour s'en emparer).

6 INFORMATIONS ANNEXES

Les pages de droite proposent régulièrement des encadrés facultatifs qui examinent un aspect spécifique du jeu : nouvelle arme, astuces de combat, éléments biographiques, forces et faiblesses d'un ennemi, tactiques avancées...

MER MÉDITERRANÉE
NIVEAU 1

LÉGENDE DES CARTES

- Levier / Interrupteur
- Objet clé
- Trésor
- Relique
- Trousse de soins

SECRET : LES TRÉSORS CACHÉS

A Allez à l'arrière du bateau et plongez dans l'eau. Nager vers les profondeurs jusqu'à ce que vous aperceviez des vestiges sous-marins. Vous distinguerez parmi eux une tour principale et plusieurs maifils rochers. Notez que, grâce à son équipement de plongée, Lara peut rester sous l'eau aussi longtemps qu'elle le désire sans avoir à se soucier de remonter à la surface.

Les vestiges sous-marins servent de cadre à la première énigme du jeu, dont la solution est donnée sur la page de gauche (voir « La porte sous-marine »).

Si vous tenez à récupérer tous les trésors et autres artefacts disséminés à travers le jeu, mettez-vous sans plus tarder à l'ouvrage. Suivez les instructions de l'encadré « Secret » : Les trésors cachés « pour savoir comment obtenir les six premiers d'entre eux.

*** LE FUSIL À HARPON**

Le fusil à harpon, arme secondaire de Lara au début de ce niveau, est le meilleur outil de défense contre les requins qui abondent dans les fonds sous-marins. Si l'un d'entre eux vous force dessus, verrouillez-le et frappez de préférence juste avant ou juste après avoir été sa charge avec une respiration.

1 En faisant face à la « porte sous-marine », vous verrez une fenêtre rectangulaire qui s'ouvre à l'intérieur du banc à double accès. Le premier rebord repose sur un rebord à son extrémité contre le socle et la fenêtre.

2 Sur la carte du jeu, la tour principale forme une sorte de visage. Le trésor se situe dans une petite fosse située dans le coin sud-ouest du banc à double accès.

3 Penchez-vous dans la salle qui abrite la première clé. Bénéficiez d'une bonne vue, puis placez votre regard sur la gauche. Le trésor se situe dans le coin sud-ouest.

4 La zone qui abrite ce trésor se situe à gauche de la tour principale. Pour accéder à ce trésor, vous devez d'abord passer par des algues. Le trésor se situe dans la salle de gauche. À l'aide de votre arme secondaire, faites pivoter les disques en tournant chacune des deux clés jusqu'à ce que les trois yeux ouverts soient en contact au centre de la porte.

5 Nager jusqu'à la porte qui se compose de trois disques au-dessus desquels sont gravés des motifs représentant des yeux ouverts se fermant. Insérez la clé dans un des disques latéraux, puis emparez-vous de celle qui repose devant la porte. Après l'avoir insérée dans le dernier emplacement libre, faites pivoter les disques en tournant chacune des deux clés jusqu'à ce que les trois yeux ouverts soient en contact au centre de la porte.

6 Ce trésor, habilement placé par quatre rochers, se situe dans une petite fosse dans l'encadré situé dans le coin sud-ouest de la tour et se situe par rapport à l'ensemble des points de repère.

7 Ce trésor qui se situe au-dessus d'une machine à vapeur, à l'intérieur d'une grotte dans l'encadré, se situe dans le coin sud-ouest de la tour et se situe par rapport à l'ensemble des points de repère.

CÔTES THAÏLANDAISES I



01

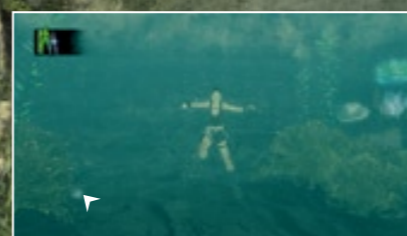


02

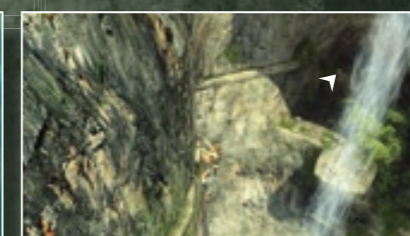
A Plongez dans l'eau et nagez jusqu'à la petite plateforme aperçue dans la cinématique, au pied de la falaise. Escaladez la paroi (image 1), montez ou sautez vers le haut pour attraper le rebord et longez la corniche vers la gauche. Après avoir suivi les instructions de la page de gauche (voir « Toujours plus haut »), montez les deux volées de marches puis récupérez la trousse de soins.

B Glissez le long de la pente et sautez sur la barre horizontale, puis de là sur la paroi rocheuse. (Notez que Lara s'agrippera automatiquement au rebord de la pente si vous ne sautez pas ; sautez alors en arrière vers la corniche située sous la barre pour l'attraper.) Décalez-vous vers la droite et bondissez vers le haut avant de vous hisser dans le couloir. Suivez le chemin qui mène droit sur un précipice. Elancez-vous sur la gauche pour que Lara s'agrippe au rebord. Grimpez sur le rebord supérieur puis sautez sur la paroi opposée. Après un dernier bond vers le haut, remontez sur la terre ferme. Suivez le passage qui court à fleur de falaise puis s'enfonce dans la jungle. Servez-vous du grappin pour franchir la fosse (image 2), puis remettez-vous en route. Passez sous les débris qui bloquent l'entrée d'une clairière pour aboutir devant les vestiges d'une ancienne porte.

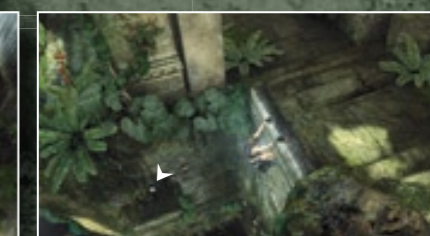
SECRET : LES TRÉSORS CACHÉS



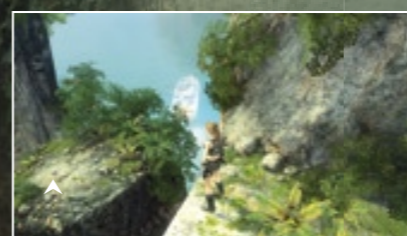
1 En partant du bateau, nagez jusqu'à la petite crique naturelle, juste à gauche de la cascade. Le trésor gît au fond de l'eau, près de la falaise.



2 Après être sorti de l'eau, escaladez la falaise et sautez vers la droite. Attrapez le rebord en surplomb, suivez-le jusqu'au bout puis sautez dans la petite grotte creusée derrière la cascade pour mettre la main sur le trésor et une trousse de soins.

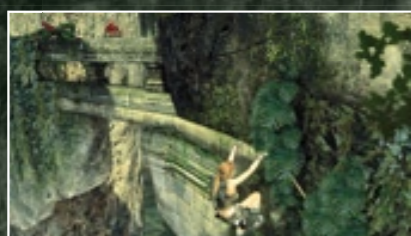


3 Après avoir franchi le gouffre à l'aide de la barre horizontale, montez les premières marches puis arrêtez-vous juste après l'angle pour vous accrocher au rebord de la falaise. Laissez-vous tomber et suivez les prises qui vous conduisent en bas à gauche de la paroi. Sauter enfin dans la niche qui abrite ce trésor.

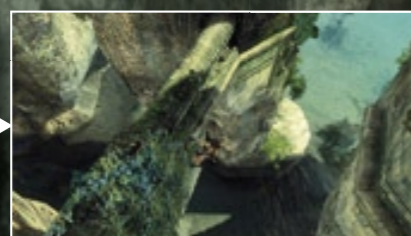


4 Lorsque vous arrivez au sommet de la falaise, regardez la mer en direction de votre bateau : le trésor repose sur le rocher en contrebas. Sautez directement jusqu'à lui en effectuant une roulade à l'atterrissage afin de limiter les dégâts dus à la chute. Rebroussez chemin en sautant sur la paroi rocheuse voisine.

■ TOUJOURS PLUS HAUT



Longez le rebord inférieur de la corniche jusqu'à son extrémité gauche.



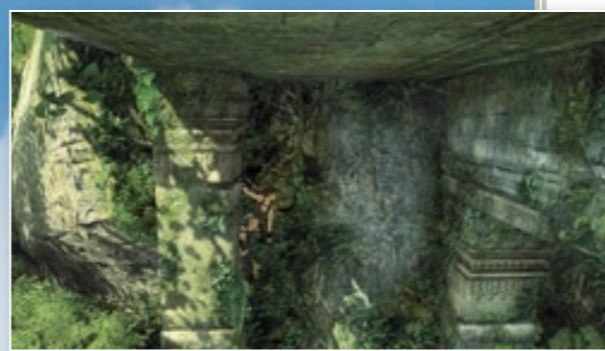
Sautez en arrière pour que Lara attrape le rebord du piton rocheux.



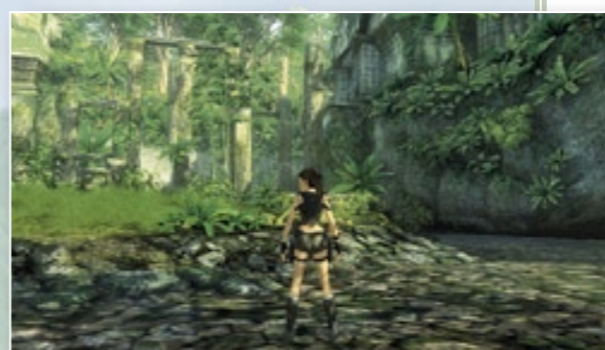
Hissez-vous sur le rebord, dos à la paroi. Après avoir ajusté la position de Lara, sautez vers le rocher qui affleure au pied de l'escalier.



CÔTES THAÏLANDAISES II



03



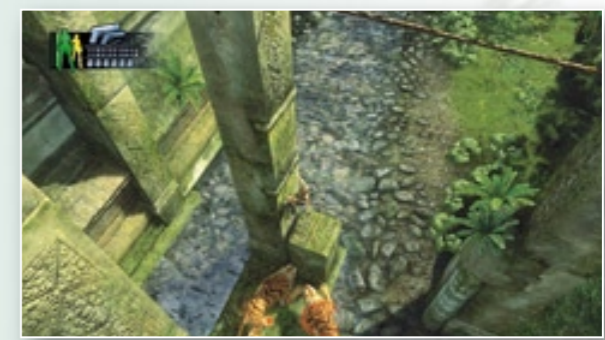
04

C La porte étant fermée, Lara n'a d'autre choix que de l'escalader. Placez-vous dans le renforcement à gauche de la porte et rebondissez sur la paroi pour vous agripper au rebord du pilier. Longez-le vers la gauche et sautez sur le second pilier ; après avoir attrapé le rebord supérieur, élanchez-vous en arrière pour vous accrocher au linteau de la porte (image 3). Longez-le jusqu'au bout vers la droite puis sautez en arrière sur le pilier. Contournez-le et attrapez le rebord supérieur. Bondissez vers la gauche puis suivez le rebord. Attrapez le rebord supérieur et revenez vers la droite avant de vous hisser sur le chemin.

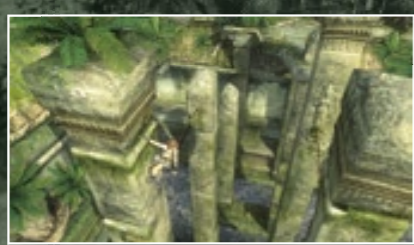
D La procédure à suivre pour descendre jusqu'au cours d'eau est décrite sur la page de gauche (voir « La descente vers le temple »). Une fois à destination, remontez le ruisseau vers la droite : vous arrivez devant de nouveaux vestiges gardés par des tigres (image 4).

EN POSITION DE FORCE

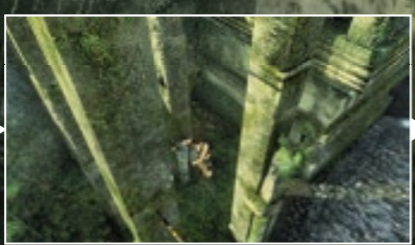
Pour ne prendre aucun risque contre les tigres, grimpez sur un rebord ou une plateforme surélevée – impuissantes, les bêtes ne résisteront pas longtemps à vos balles. Si vous tenez à les combattre de front, passez dans leur dos à coups de sauts périlleux avant de les cribler de balles. Attendez que votre cible se soit immobilisée pour recourir à cette technique : si le tigre est en train de se déplacer, vous aurez du mal à exécuter la manœuvre. Pour peu que les fauves vous mettent à terre, pensez à appuyer rapidement sur les touches Saut et Roulade afin que Lara se relève plus rapidement.



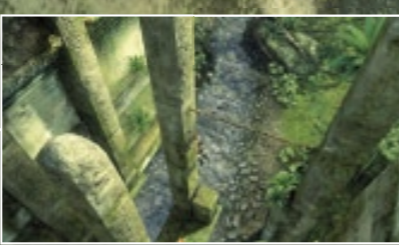
LA DESCENTE VERS LE TEMPLE



Sautez sur le pilier de gauche. Après avoir attrapé son rebord supérieur, contournez-le par la droite et bondissez en arrière sur le pilier voisin (voir l'image). Longez le rebord vers la gauche puis laissez-vous tomber sur la barre horizontale.

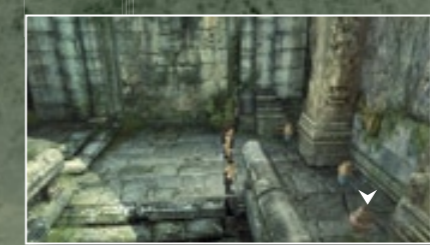


Elancez-vous vers la barre suivante puis vers la paroi. Après avoir longé le rebord vers la droite, sautez en arrière sur le pilier. Contournez-le par la gauche, avant de vous laisser tomber et de bondir latéralement sur la barre horizontale.

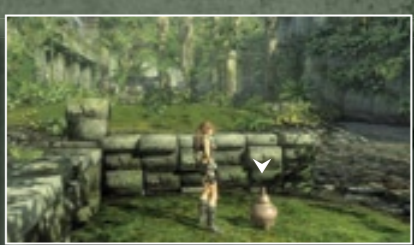


Avancez jusqu'au pilier, puis descendez de rebord en rebord jusqu'à ce que vous arriviez par terre.

SECRET : LES TRÉSORS CACHÉS



5 L'une des trois urnes qui reposent à droite des marches de la porte renferme ce trésor.



6 L'urne qui contient ce trésor git sur un muret, à droite du cours d'eau.

LA CHASSE AUX TRÉSORS

LE MODE CHASSE AUX TRÉSORS

Une fois que vous avez terminé le jeu, l'option Reprendre partie qui apparaît habituellement au centre du menu principal est remplacée par le mode Chasse aux trésors. Celui-ci vous permet de rejouer n'importe quelle mission dans le but de compléter votre collection d'artefacts et ainsi de débloquer certains bonus ou succès Xbox 360 (voir les pages 144 et 154 respectivement pour plus de détails sur ces sujets).

Dans le mode Chasse aux trésors, vous pouvez changer de niveau quand bon vous semble par le biais de l'option Revoir les lieux du menu PDA. Vous retrouvez généralement ces lieux dans l'état dans lequel vous les avez laissés : les énigmes y sont résolues, les portes déverrouillées, les caisses et urnes préalablement détruites le sont toujours, de même que les ennemis que vous avez éliminés lors de votre premier passage ; seuls les éléments mobiles ou sur le point de s'écrouler retrouvent leur position initiale de manière à ce que Lara ne soit jamais bloquée. En clair, tout est fait pour que vous puissiez vous consacrer entièrement à l'exploration des niveaux.

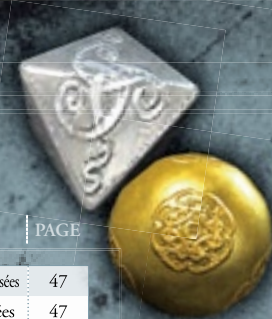
RELIQUES ET JAUGE DE SANTÉ

En mettant la main sur les six Reliques du jeu, vous doublerez le niveau maximal de santé de Lara, chacun de ces artefacts augmentant d'environ 16,6% votre seconde barre de santé. Par conséquent, même si vous ne cherchez pas à récupérer tous les trésors disséminés dans l'aventure, prenez la peine (et le temps !) de récupérer les Reliques. Le jeu en vaut la chandelle, tout particulièrement si vous jouez en mode Expert de la survie, les ennemis s'y montrant à la fois beaucoup plus puissants et résistants qu'à l'accoutumée. Notez au passage que Lara regagne l'intégralité de sa santé quand elle s'empare d'une Relique.

TRÉSORS ET RELIQUES : LISTE RÉCAPITULATIVE

MER MÉDITERRANÉE

◆	EMPLACEMENT	PAGE	◆	EMPLACEMENT	PAGE	◆	EMPLACEMENT	PAGE	◆	EMPLACEMENT	PAGE
1	Au fond de l'eau	39	8	Niflheim	41	15	Salle du Kraken	43	22	Avant la salle des colonnes brisées	47
2	Au fond de l'eau	39	9	Niflheim	41	16	Salle du Kraken	43	23	Salle des colonnes brisées	47
3	Au fond de l'eau	39	10	Niflheim	41	17	Salle du Kraken	43	24	Après la salle des colonnes brisées	47
4	Au fond de l'eau	39	11	Niflheim	41	18	Salle du Kraken	43	25	Salle du Kraken (retour)	47
5	Au fond de l'eau	39	12	Niflheim	41	19	Salle du Kraken	43	26	Salle du Kraken (retour)	47
6	Au fond de l'eau	39	13	Salle du Kraken	43	20	Salle du gantelet	45	27	Salle du Kraken (retour)	47
7	Tunnel englouti	41	14	Salle du Kraken	43	21	Sortie de la salle du gantelet	45			



ANALYSE DES ARMES

Vous aurez besoin de devenir un véritable expert des armes à feu si vous voulez vous frotter au mode Expert de la survie. La page suivante fournit des données précises et des conseils d'utilisation pour chacune des armes du jeu.

Arme	DPS (près)	DPS (loin)	Capacité		
			EH	PT	ES
Pistolets	87,77	63	∞	∞	∞
Mitraillettes	117,52	53,08	400	240	160
Fusil à pompe	168	-	90	72	42
Fusil d'assaut	104,76	81	300	210	120
Fusil tranquillisant	-	-	25	15	10
Fusil à harpon	125,99	57,41	40	25	15

DPS = Dégâts Par Seconde EH = Explorateur en Herbe PT = Pilleur de Tombes ES = Expert de la Survie

Arme	DPS (près)	DPS (loin)	Capacité		
			EH	PT	ES
Grenades	1 000 (max)	300 (min)	10	6	4
Marteau de Thor	1 000	1 000	∞	∞	∞
Attaques de mêlée	60	-	-	-	-
Objets	100	-	-	-	-
Moto	Variables	-	-	-	-

DPS = Dégâts Par Seconde EH = Explorateur en Herbe PT = Pilleur de Tombes ES = Expert de la Survie

PISTOLETS



- A défaut de pouvoir rivaliser en puissance avec le reste de l'arsenal de Lara, les pistolets restent une excellente solution de repli.
- L'arme idéale contre les chauves-souris et petites araignées.
- Les pistolets disposent de munitions illimitées.
- N'utilisez pas les pistolets lorsque vous êtes confronté à plusieurs ennemis en mode Expert de la survie : vous risquez de mettre en joue deux adversaires en même temps, alors que vous avez intérêt à concentrer vos efforts sur une seule cible à la fois.

MITRAILLETES



- Remplacent avantageusement les pistolets dans les combats rapprochés. Bénéficient d'une cadence de tir très élevée, mais leur précision chute rapidement avec la distance.
- Lara peut tirer d'une seule main avec cette arme pendant qu'elle s'agrippe de l'autre à un rebord.
- La tendance qu'a Lara à mettre en joue deux adversaires à la fois avec ses mitraillettes risque de vous handicaper dans le mode Expert de la survie.

FUSIL À POMPE



- Une arme d'une puissance exceptionnelle à courte portée, dont les décharges ont de bonnes chances de renverser leurs victimes.
- Souffrir d'une faible cadence de tir et d'un temps de recharge très long.
- Adapté exclusivement au combat rapproché ; de loin, ses balles n'effleurent même pas leurs cibles.

FUSIL D'ASSAUT



- Avec son chargeur de grande capacité et une portée très élevée, le fusil d'assaut est une arme polyvalente de premier choix.
- Sa précision remarquable vous permet de mettre en joue des ennemis avant même qu'ils ne vous aperçoivent.
- Globalement peu efficace contre les Thralls.

FUSIL TRANQUILLISANT



- Tire des flèches tranquillisantes qui neutralisent les cibles humaines pendant 67 secondes et les animaux pendant 60 secondes.
- Inefficace contre les entités surnaturelles, mais tue sur le coup les chauves-souris et araignées.
- Pour compenser l'imprécision et la faible cadence de tir de cette arme, mettez en joue des cibles proches et de préférence immobiles.
- Face à plusieurs ennemis à la fois, servez-vous de cette arme pour en neutraliser quelques-uns et vous débarrasser plus facilement des autres.
- Si vous affrontez un adversaire particulièrement gênant, une technique redoutable consiste à le neutraliser puis à l'abattre avant qu'il ne reprenne ses esprits.

FUSIL À HARPON



- Conçu à la base pour le combat sous-marin, le fusil à harpon fonctionne aussi à l'air libre. De près, il inflige de lourds dégâts et sonne brièvement ses cibles.
- Le chargeur de l'arme ne pouvant contenir qu'un seul harpon, Lara est vulnérable entre deux tirs.
- Lara ne peut porter qu'un nombre limité de harpons.

GRENADES



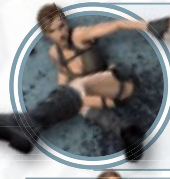
- Ces explosifs adhèrent aussi bien sur les matières inertes que sur les êtres vivants. À l'exception des yétis Thralls, tous les ennemis succombent à l'explosion d'une grenade que vous leur collez dessus.
- Les grenades possédant un rayon d'action important, n'hésitez pas à les lancer sur les murs ou les plafonds pour piéger des adversaires en approche.
- Les balles peuvent déclencher les grenades. Une technique d'expert consiste ainsi à maintenir enfoncée la touche Verrouillage après avoir lancé une grenade sur un ennemi, puis à tirer pour la faire détoner instantanément.

MARTEAU DE THOR



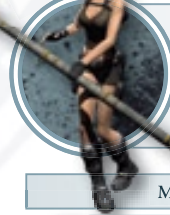
- Un seul coup du marteau de Thor balaya tous les ennemis, à part les yétis Thralls (et, évidemment, Natla). Il bénéficie en plus d'une bonne précision à longue portée.
- L'unique faiblesse de cette arme réside dans sa cadence de tir.
- Le marteau de Thor vous donne un avantage total sur vos ennemis. Vous pouvez donc vous amuser à les faire valser aux quatre coins de l'écran.

ATTAQUES DE MÊLÉE



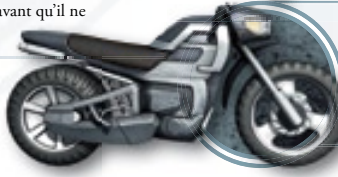
- Combinées aux décharges d'armes à feu, les attaques de mêlée permettent de hâter la conclusion d'un duel avec un ennemi.
- Si vous réussissez à acculer un ennemi (à part un yéti bien sûr !), roulez-le de coups de pied jusqu'à ce qu'il s'effondre – il n'aura généralement pas le temps de riposter.

OBJETS



- Lara peut se servir de n'importe quel objet qu'elle porte (comme une pierre ou une barre amovible) pour attaquer un ennemi.
- Ne considérez cependant pas ces objets comme de véritables armes : en privant Lara de sa légendaire agilité, ils la rendent vulnérable.

MOTO



- Lors de ses expéditions au Mexique et sur l'île Jan Mayen, Lara peut compter sur sa moto pour faire des ravages parmi ses ennemis.
- Le tour complet et le dérapage contrôlé infligent un peu moins de dégâts que les collisions frontales.

LE NIVEAU COUPÉ



Les premières versions du jeu comprenaient un passage qui a finalement été retiré, comme le révèle Eric Lindstrom.



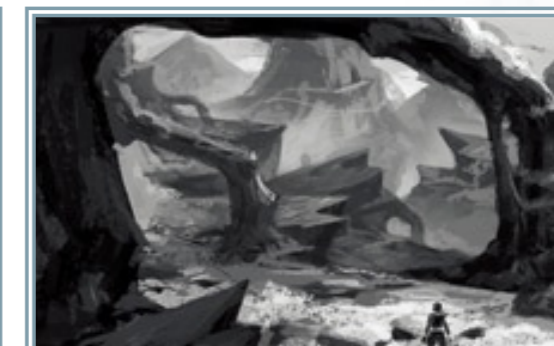
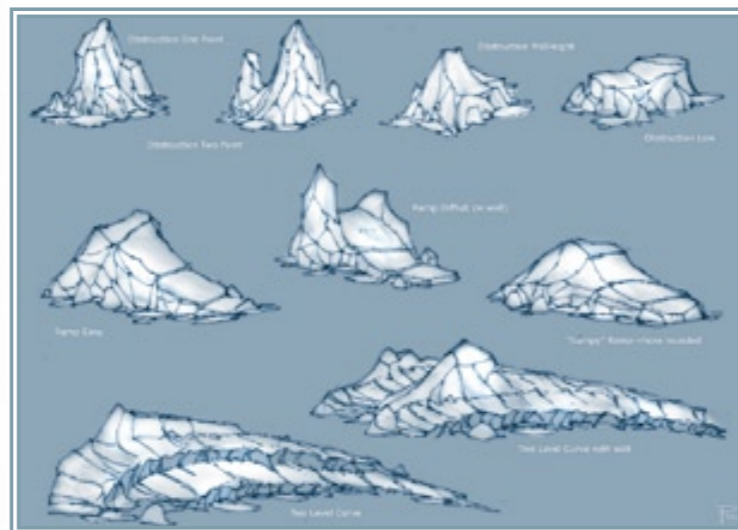
« A l'origine, l'entrée de Valballa se trouvait sur l'île Jan Mayen, à portée de moto de l'endroit où Lara brise la glace pour plonger dans l'océan arctique plus tard dans l'aventure. En arrivant sur l'île, vous deviez parcourir une sorte de labyrinthe de glace pour atteindre la porte au sommet de Valgrind – celle-la même que Lara franchit automatiquement dans la version finale du jeu. Ensuite, une fois en possession des coordonnées de Helheim, vous reveniez au même endroit de l'île, mais vous deviez suivre un chemin différent.

Nous avons eu du mal à accepter de couper ce passage parce qu'il reliait deux niveaux d'une manière originale et parce qu'il donnait plus de profondeur et d'intérêt à la moto. Nous avons même créé des ours polaires pour l'occasion, mais il a fallu les supprimer eux aussi car ils n'avaient leur place nulle part ailleurs. Au final, tout cela représentait trop de travail pour un temps de jeu effectif très court. En plus, cette séquence avait d'autres inconvénients : elle pouvait amener les joueurs à explorer plus que le niveau ne proposait vraiment ; et puis il était facile de s'y perdre en raison de l'uniformité du paysage, même pour nous qui l'avions conçue.

La moto de Lara subissait évidemment des modifications pour cette séquence. Il s'agissait à cette époque d'un véhicule concept dont l'arrière était monté sur chenilles et qui pouvait donc circuler sans problème sur les pistes enneigées. Nous avons envisagé plusieurs prototypes, mais quand nous nous sommes résignés à couper le passage sur la glace, cette variante de la moto n'avait plus lieu d'être. Nous n'étions de toute façon pas vraiment satisfaits de son apparence.

Nous avons également songé à ce que le guidon de la moto puisse se détacher pour remplir le rôle de véhicule de propulsion sous-marin. Cet appareil, plutôt séduisant sur le papier, ne nous a pas convaincu une fois retranscrit dans le jeu : il était trop complexe à manier, et pour être honnête pas vraiment nécessaire. Nous l'avons donc jeté aux oubliettes lui aussi. »

Eric Lindstrom, directeur créatif



- PRINCIPES DU JEU
- CHEMINEMENT
- SUPPLÉMENTS
- GALERIE
- CHASSE AUX TRÉSORS
- SECRETS ET ANALYSES
- HISTOIRE
- LES COULISSES

SUD DU MEXIQUE

