

CHEMINEMENT DU QUATRIÈME NIVEAU DE TOMB RAIDER

LA TOMBE DE QUALOPEC

LECAREUX FLORIAN



I. Libérer l'accès au Scion

Le joueur commence dans le même couloir par lequel il a terminé le niveau précédent.

La première salle rencontrée est carrée. Deux chemins sont visibles au premier abord, le joueur rentre dans cette salle par le bas. (cf. Image n°1)

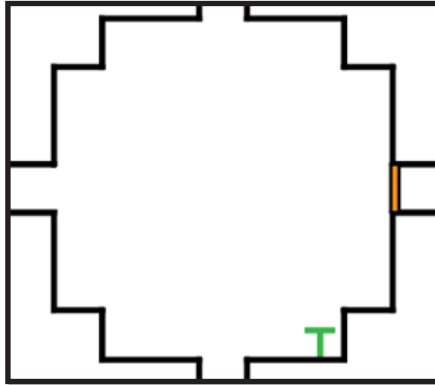


Image n°1 : Salle principale

Celui de gauche est bloqué par trois portes représentées par un symbole, numérotées ici pour plus de simplicité. (cf. Image n°2)

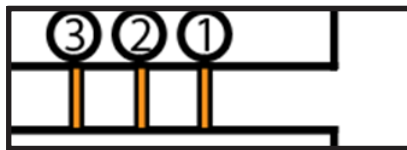


Image n°2 : Couloir des trois portes

L'autre, face au couloir de départ, conduit jusqu'à une porte fermée, piégée par un rocher tombant du plafond. Derrière cette porte l'objet de la quête est visible. (cf. Image n°3)

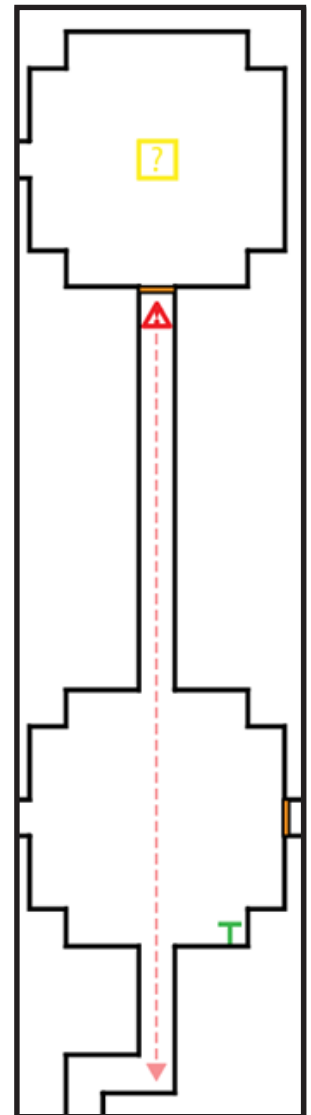


Image n°3 : Couloir vers le Scion

Un levier dans la première salle révèle un troisième chemin, allant lui vers la droite.

Au bout de ce couloir se trouve une petite salle carrée, avec un point de sauvegarde et deux ennemis. Trois nouveaux chemins ouverts s'offrent au joueur. Chacun de ces chemins porte l'un des symboles dessinés sur les portes citées précédemment. (cf. Image n°4)

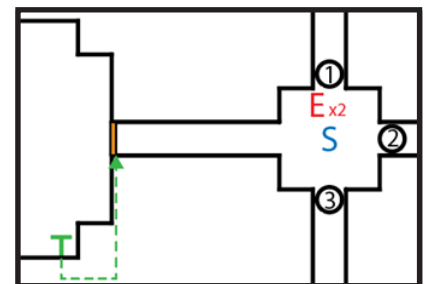


Image n°4 : Les passages aux symboles



I.a. Débloquent la première porte *

Le chemin numéroté d'un 1 conduit jusqu'à une petite pièce reliée à une plus grande. La grande salle contient différentes ouvertures et chemins, deux blocs se distinguent des décorations et des piques protègent l'entrée vers une arrière-salle. (cf. Image n°5)

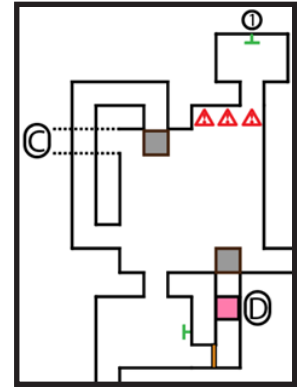
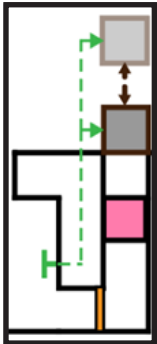


Image n°5 : Vue d'ensemble de la salle (1)



Un levier dans la petite pièce déplace l'un des blocs vers l'avant (réutiliser le levier ramène le bloc à sa position d'origine). (cf. Image n°6)

Image n°6 : Le levier déplace le bloc

Un chemin en contrebas fait le tour de la grande salle et conduit jusqu'à un couloir passant au-dessus de la grande salle (Lettre C). En empruntant ce dernier cela débloquent la porte située dans la petite pièce de départ (représentée en orange). Ce chemin conduit de nouveau vers la grande salle (Lettre D). Si le bloc n'a précédemment pas été déplacé alors il est possible de rejoindre un petit couloir sur la droite conduisant à un levier qui déplace à son tour le second bloc situé plus au fond de la grande salle, vers la droite. (cf. Image n°7)

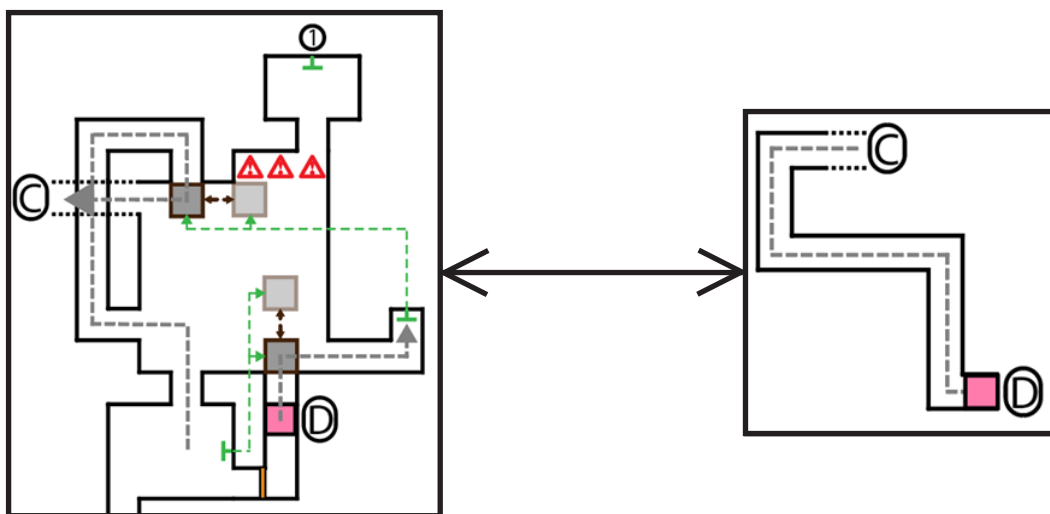


Image n°7 : Descriptif de la grande salle (1)



Une fois ce bloc déplacé le joueur revient dans la petite salle et peut à présent faire avancer le premier bloc. En repassant par le raccourci le joueur constate qu'il est désormais possible d'utiliser les blocs pour traverser la salle et ainsi passer au-dessus des piques afin d'atteindre un levier débloquant la première porte marquée d'un symbole. (cf Image n°8)

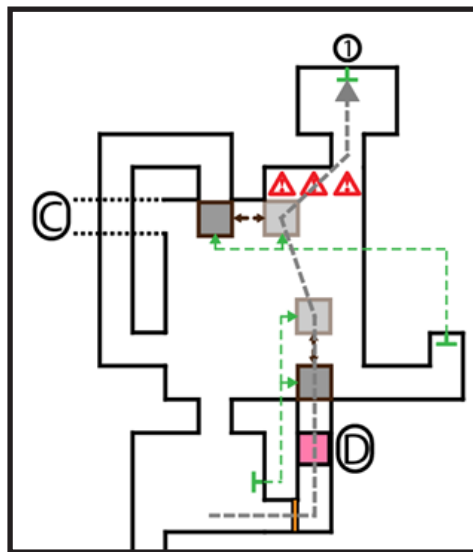


Image n°8 : Chemin a prendre jusqu'au levier

I.b. Débloquer la seconde porte *

De retour dans la petite pièce avec le point de sauvegarde, le joueur empruntera le chemin partant vers la droite (numéroté 2 ici) conduisant vers une simple salle avec un levier au milieu. Le levier étant placé au-dessus d'une plaque piégée, faisant tomber le joueur vers un niveau inférieur (Lettre A) où il doit affronter trois ennemis. (cf. Image n°9)

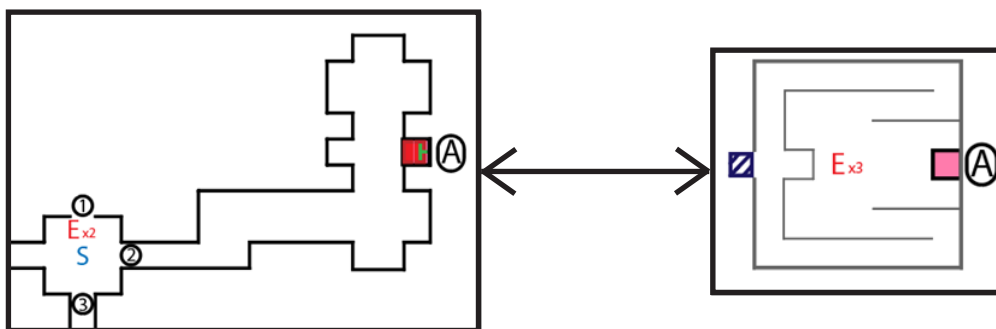


Image n°9 : Vue d'ensemble de la salle (2) et de son niveau inférieur

Pour sortir de cette nouvelle salle il faut tirer puis pousser un bloc bloquant l'accès vers un couloir (contenant un kit de soin). (cf. Image n°10)

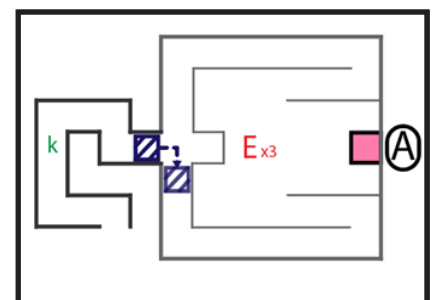


Image n°10 : Pousser le bloc bloquant le passage



Ce couloir mène-t-à une nouvelle salle et un second levier ouvrant la deuxième porte marquée d'un symbole. (cf. Image n°11)

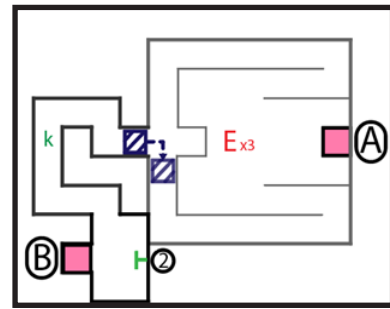


Image n°11 : Chemin conduisant jusqu'au levier (2)

Pour sortir il suffit de sauter par l'ouverture placée au sol dans cette même pièce (Lettre B), ouverture reliée au couloir par lequel est entré le joueur. (cf. Image n°12)

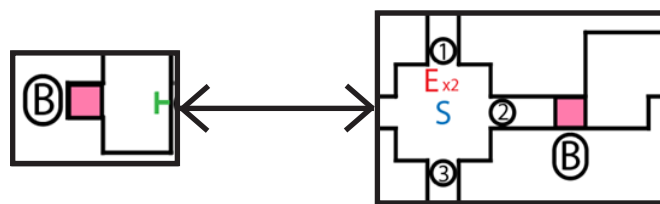


Image n°12 : Passage de retour

I.c. Débloquer la troisième porte *

Le dernier chemin (numéroté 3) conduit vers une petite salle où le joueur doit de nouveau pousser un bloc puis un second pour libérer l'accès au dernier levier. Sur le chemin vers le levier, une plaque tombante donnant sur des piques rend le chemin du retour difficile. (cf. Image n°13)

Une fois le levier utilisé ce dernier ouvre la dernière porte marquée d'un symbole.

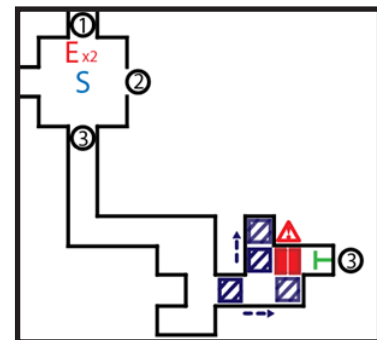


Image n°13 : Troisième salle (3) et sa résolution

* A noter que chaque chemin et chaque porte n'est pas à faire obligatoirement dans l'ordre utilisé ici. De plus dès l'activation de l'un des leviers un ennemie apparaîtra dans la salle centrale.



II. Récupérer le Scion

Le chemin des portes marquées maintenant ouvert, conduit le joueur vers un point de sauvegarde puis une salle piégée par des tirs de fléchettes avec des escaliers au fond.

(cf. Image n°14)

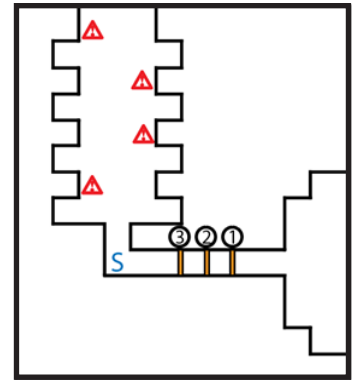


Image n°14 : Chemin jusqu'à la salle piégée

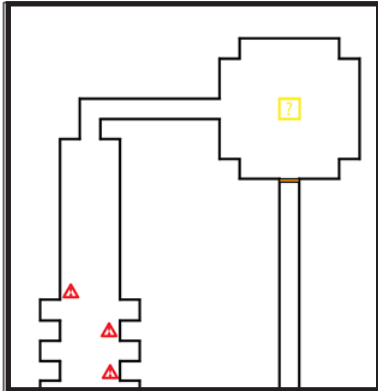


Image n°15 : Chemin jusqu'au Scion

Ces escaliers conduisent à couloir menant jusqu'à la pièce fermée citée au début de ce cheminement. Dans cette salle se trouve l'objet de la quête de Lara. (cf. Image n°15)

Lorsqu'il est récupéré le niveau se met à trembler et la porte, jusqu'alors fermée, s'ouvre. (cf. Image n°16)

Le joueur n'a plus d'autre choix que de s'enfuir. Si ce dernier n'a pas enclenché le piège du rocher tombant du plafond au début alors celui-ci s'enclenche lorsque le joueur emprunte le couloir pour s'enfuir.

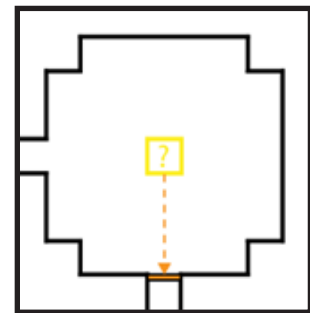


Image n°16 : Récupérer le Scion ouvre la porte

III. S'échapper de la tombe

De retour dans le couloir du départ le chemin n'est plus bloqué et conduit jusqu'à la dernière salle du niveau précédent où un « boss » attend Lara et permet de clôturer le niveau. (cf. Image n°17)

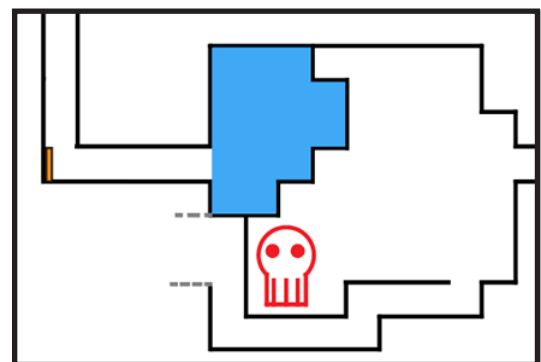


Image n°17 : Salle du combat finale

