

### TOMB RAIDER III – NIVEAU 01 – LA JUNGLE

(9 ennemis, 19 munitions, 7 trousses, 1 objet, 6 cristaux et 6 secrets)

Vous avez terminé TR1 et TR2, vous avez tâté leurs extensions puis vous avez eu envie de passer au troisième épisode ? Très bonne initiative. Si vous avez été conquis par les deux premiers épisodes, vous ne pouvez qu'apprécier la suite ; cependant il vous faudra redoubler d'efforts et rester sur vos gardes !

Voici la solution de Tomb Raider III. :)

Le jeu débute quelque part dans la jungle indienne. Commencer par faire un saut latéral à droite : il ne faut pas descendre la pente de suite, le premier secret est situé dès le début du niveau. Pivoter à gauche et sauter immédiatement dans le feuillage en maintenant la touche d'action.

**Secret 1 :** Ramasser **un fusil à pompe** accompagné **de munitions pour uzis**.

Descendre ensuite la pente en se plaçant le plus à gauche possible, glisser sous le tronc puis sauter par-dessus les piques. S'arrêter sur la zone plate à gauche. Prendre ici **des munitions pour fusil** ainsi qu'**une grande trousse** : attention tout de même au boulet qui termine sa course juste avant l'item. Ne pas continuer la descente, sauter plutôt de l'autre côté de l'arbre pour découvrir une autre zone.

**Secret 2 :** Prendre **des munitions pour uzis** ainsi qu'**un cristal**.

*(Note : les cristaux sont des items supplémentaires permettant de sauvegarder sur PS1, attention donc à les utiliser avec parcimonie, tandis que sur PC, ceux-ci permettent de restituer 50% de la vie de Lara.)*

Se laisser descendre en dessous avec précaution, rejoindre la grande pente et sauter par-dessus les piques. En bas de la pente, aller tout d'abord à gauche. Descendre et prendre **un cristal**. Grimper ensuite sur la structure à gauche à l'aide du bloc en pierre et du plan incliné fait de terre.

**Secret 3 :** Prendre dans la zone **des torches**, **des munitions pour fusil** et **pour lance-grenades**.

Revenir en bas où se trouvait le cristal puis continuer vers la petite ouverture en face. S'aventurer vers le centre de la cour et croiser un singe : ne pas le tuer, le suivre au contraire dans un couloir. Récupérer **la petite trousse** qu'il dépose puis actionner le levier permettant d'ouvrir une grille. A gauche, s'approcher de l'eau et sauter à droite : suivre le courant afin de ramasser, au bout, **une petite trousse** dans l'eau. Utiliser ensuite le petit conduit sous-marin pour revenir sur la terre ferme.

Sortir à gauche pour revenir dans la cour. Grimper sur l'arbre puis franchir la grille : premier piège. Actionner le levier en face avant d'aller se réfugier dans l'alcôve de la fenêtre derrière et laisser passer le mur de pieux. Poursuivre ensuite vers la sortie et emprunter la tyrolienne. De l'autre côté, entrer dans le creux de l'arbre et tuer rapidement **un tigre**. A droite, utiliser une torche et sauter au-dessus de la pente pour aller chercher **des munitions pour uzis** dans un coin. Redescendre et aller explorer la zone d'en face pour y trouver **une petite trousse** sur un petit bloc. Ignorer le singe.

Continuer ensuite vers la zone de gauche : actionner le levier sous l'arbre ouvrant une porte tout en libérant un boulet. Sans perdre de temps, monter les quelques marches à gauche afin d'aller chercher **des torches** dans l'arbre au fond. Revenir vers le boulet et monter la pente : passer la grille en haut, actionner le levier puis franchir l'autre grille pour tuer **un tigre**. A droite, passer à travers le feuillage pour aller chercher **des munitions pour fusil**. Revenir, poursuivre en tuant **un second tigre**.

Dans cet endroit un peu brumeux, poursuivre en face vers les arbres afin de prendre **des munitions pour fusil** et **pour uzis**. Continuer vers l'arbre couché : s'accroupir et passer en-dessous comme le singe. Poursuivre le long de l'arbre puis grimper dessus : prendre **un cristal** et tuer **un tigre**. En remontant l'arbre, sauter sur celui de gauche et aller chercher **des munitions pour MP5** tout au bout. Revenir sur le tronc précédent puis le remonter jusqu'à la pièce suivante : faire face au tronc et à l'ouverture à l'intérieur. Sauter par-dessus le trou et s'y suspendre. Ramper à l'intérieur pour le 4<sup>e</sup> secret.

**Secret 4 :** Prendre **des torches** et **des munitions pour MP5**. Revenir.

Se laisser descendre au bout de l'ouverture le plus à droite possible : rebondir sur la pente puis sauter vers la droite pour sortir du piège. En face, prendre **des munitions pour Desert Eagle (x2)**. Poursuivre par le trou sombre à droite, marcher dans les piques puis sortir dans la brume. A gauche, repasser sous l'arbre couché, le longer puis le remonter. De retour en haut, passer par le passage de gauche : avancer dans le couloir et s'arrêter au début des piques. Se retourner, sauter puis s'agripper en hauteur afin d'aller récupérer **un cristal** (en cas d'échec, c'est la mort assurée). Redescendre grâce au bloc de l'autre côté : depuis celui-ci, sauter avec élan vers celui d'en face et y récupérer **une petite trousse**. Se suspendre ensuite à la faille et progresser vers la gauche. Grimper ensuite à droite puis entrer dans l'ouverture sombre : remonter vers le levier et grimper dans l'ouverture cachée à gauche du boulet.

**Secret 5 :** Prendre **des munitions pour fusil harpons** et **pour lance-roquettes**.

Sortir. Actionner le levier puis redescendre rapidement le couloir afin d'éviter le boulet. Se suspendre ensuite au rebord et tomber en dessous, pas loin des piques : tuer **un tigre** en bas. Se laisser descendre tranquillement tout en bas. Descendre les quelques marches et passant la grande grille : dans le creux de l'arbre, prendre **des torches**. En faire ensuite le tour et faire attention aux boulets qui descendent. Monter ensuite de là d'où ils viennent en faisant attention au 3<sup>e</sup> boulet du milieu. A gauche, prendre **une petite trousse** puis se suspendre au trou : lâcher prise et se rattraper en-dessous, se hisser.

**Secret 6 :** Prendre **des torches** et **un cristal**.

Afin de ne pas finir empalé ici, sortir en faisant attention : se placer au bord des piques puis sauter en avant **tout en maintenant la touche d'action**. Ensuite, se retourner et sauter en avant pour s'agripper au rebord et sortir du trou. Redescendre et poursuivre à gauche. Au niveau de l'eau, aller chercher **des munitions pour uzis** à droite, puis aller de l'autre côté vers l'eau plus profonde. Sauter sur l'îlot puis s'accrocher à la branche plate au-dessus. Actionner le levier au bout. Deux routes possibles :

## LE CHEMIN LE PLUS COURANT

*Ce chemin évite de tuer deux tigres supplémentaires et se trouve être beaucoup plus court.*

Passer sous l'îlot dans l'eau et nager vers le fond. Trouver une grille ouverte et sortir de l'eau dans la salle suivante. Sur la plate-forme, actionner de chaque côté un levier et sortir par la grille qui s'est ouverte dans l'eau. Dans la nouvelle salle, sortir par le milieu afin de récupérer **des torches**. Sauter en face vers la porte ouverte et actionner le levier au bout, avant de revenir. Prendre la porte à droite entre les deux feux afin de revoir le jour dans la salle des cascades inondée.

*Sautez le paragraphe suivant pour voir la fin de la solution.*

## LE CHEMIN LE MOINS COURANT

*Ce chemin fait apparaître deux tigres en plus et est bien plus long que le précédent.*

Redescendre et sauter vers la grille ouverte en haut. Grimper puis continuer en sautant sur les branches en face jusqu'à la tyrolienne : la prendre pour descendre. Sortir à gauche afin d'arriver dans la salle des cascades. Descendre à droite et tuer **deux tigres**. Grimper dans l'ouverture en face et suivre le couloir vers une salle plus sombre. Prendre **des torches** au milieu puis rejoindre la grille en face. Afin de l'ouvrir, il va falloir déplacer un bloc à droite (le tirer deux fois). Une fois terminé, actionner le levier dans la petite salle désormais ouverte et passer derrière le bloc précédemment déplacé : plonger. A gauche, sortir de l'eau et actionner les deux leviers sur la plate-forme. Revenir dans la salle précédente en passant sous l'eau, puis sortir en face. Au bout du couloir, actionner un levier. Maintenant que la salle des cascades à l'extérieur est remplie, y retourner en prenant le couloir entre les deux feux.

## VERS LA FIN DU NIVEAU

Dehors, plonger dans la salle remplie d'eau. La traverser pour aller chercher **un cristal** en face. Replonger et sortir à droite. Suivre le couloir puis grimper à l'échelle au bout. Sortir du couloir et grimper encore d'un niveau. Actionner le levier au fond du couloir : cela ouvre une grille dans l'eau. Revenir, plonger et franchir la grille. Nager jusqu'à une salle avec deux statues, une échelle et **un tigre**. Le tuer. Prendre **des munitions pour MP5** et **pour fusil**. Grimper à l'échelle et prendre rapidement **la clé d'Indra**, ou bien tuer le singe pour la récupérer. Poursuivre derrière, descendre et tuer **un tigre**. S'approcher de la porte, prendre **des munitions pour fusil** à gauche, puis utiliser la clé afin de lever la grille et la franchir pour terminer le niveau. Il ne reste plus qu'à visionner la cinématique.