

TOMB RAIDER III – NIVEAU 06 – LE QUARTIER HAUTE SECURITÉ

(20 ennemis, 9 munitions, 12 trousse, 7 objets, 3 cristaux et 2 secrets)

Afin d'atteindre la Zone 51, Lara a dû se faire arrêter et enfermer dans le QHS, mais les gardes lui ont retirés tout son équipement, ne laissant qu'une petite trousse et les cristaux bleus sur PlayStation.

BAY C (CELLULES ET TOITS)

Faire un saut en arrière et atterrir sur le rebord de la fenêtre : un garde armé d'une matraque entre. L'éviter et sortir de la cellule. Ouvrir toutes les autres pour libérer 4 prisonniers puis entrer dans celle au fond à gauche depuis la cellule de Lara. Les prisonniers s'occuperont du garde. Sauter dans le conduit au-dessus du lavabo puis pousser le bloc. Passer par le tunnel à gauche et pousser le second bloc. A droite, pousser le premier bloc deux fois. Revenir au second bloc et le tirer deux fois. Faire le tour par le tunnel à droite. A gauche, passer sous l'ouverture et aller à droite.

Secret 1 : Prendre une petite trousse.

Grimper sur les toits. Sauter par-dessus les barbelés et continuer. Au fond, marcher dans les barbelés puis actionner le levier : les trappes s'ouvrent. Monter sur le rebord à gauche et utiliser l'échelle. Descendre à gauche. Dans le couloir, sauter par-dessus la première trappe, puis tomber dans l'autre.

Actionner l'interrupteur dans la salle avec le radar : les portes de la salle des cellules s'ouvrent. A droite, sortir puis continuer encore à droite. Prendre à gauche et attendre que les prisonniers tuent le garde. Lui prendre ensuite des munitions pour fusil, une petite trousse, ainsi qu'une carte de sécurité A.

BAY D (TOILETTES, CUISINE ET RÉFECTOIRE)

Les portes s'ouvrent. Avancer et prendre à gauche au fond. Appuyer sur le bouton afin d'ouvrir les toilettes. Appuyer sur l'autre bouton à l'intérieur pour accéder à la remise. Déplacer le bloc le plus à droite sous l'ouverture face à la porte d'entrée. Grimper en haut afin d'actionner l'interrupteur : la remise et les toilettes sont inondés. Plonger et sortir par l'ouverture en face.

Dans le couloir, avancer et sauter par-dessus le trou avec les flammes, à droite sortir sur les toits. Sauter par-dessus les deux trous et descendre au fond. A gauche, un interrupteur permet d'éteindre les flammes et à droite un bouton ouvre une porte qui permet de revenir vers le BAY C. Actionner donc l'interrupteur de gauche puis remonter sur les toits. Sauter par-dessus les deux trous, grimper au bout, puis à droite, rejoindre le trou où il y avait les flammes précédemment. Se laisser tomber.

Dans la cuisine, prendre une petite trousse sur le bord de la fenêtre. Au fond, appuyer sur le bouton. Dans le couloir, ouvrir d'abord la porte de droite qui donne sur le réfectoire à droite, puis celle du bureau à gauche. Un garde sort. Traverser le réfectoire vers la gauche, puis prendre à droite. Au bout du couloir, retrouver les prisonniers du BAY C qui aideront à tuer le garde qui laisse une petite trousse.

Revenir dans le bureau d'où il est sorti et appuyer sur le bouton : des grilles se lèvent. Se retourner, sortir et prendre à droite. Depuis la cuisine, grimper dans le conduit de ventilation. Prendre un cristal derrière l'hélice et glisser. S'accrocher en face, aller à gauche, lâcher prise et rebondir en bas. Entrer dans le tunnel, puis grimper à l'échelle. Aller à gauche : un prisonnier aide Lara. Grimper en haut.

BAY E (EXTÉRIEUR ET HANGAR À AVIONS)

Au bout du couloir, à droite, grimper à l'échelle. En haut, prendre **une petite trousse**. Remonter le couloir en vérifiant la position **du garde**. Lorsqu'il disparaît à gauche, sprinter à droite. Traverser la zone et aller à gauche. Au bout, descendre à droite. Libérer **un prisonnier** : il remonte. Le suivre et attendre qu'il se débarrasse du garde pour lui récupérer **une carte de sécurité B**.

Mettre la carte dans sa serrure à côté. Entrer dans la salle et appuyer sur le bouton : les lasers qui activent les tourelles disparaissent. Prendre **une grande trousse** et **des munitions pour uzis**. Sortir et prendre à droite. Passer sous la tourelle, et descendre à gauche. A l'extérieur, **un garde** patrouillé dans la cour partiellement ensablée, descendre à gauche et appuyer sur les deux boutons : **deux prisonniers** sont libérés (et la porte en face permet à l'autre prisonnier de venir). Suivre les prisonniers qui tuent le garde dehors et lui prendre **un passe de sécurité jaune**, ainsi que des torches.

Au fond de la cour ensablée, mettre le passe dans la serrure. Entrer et longer le hangar à avions. Au bout, prendre à gauche, puis passer par le tunnel à droite. Rester accroupi pour éviter d'être repéré, autrement avancer normalement. En bas, actionner l'interrupteur au bon moment pour que le laser tue **le garde**. Sauter ensuite par-dessus le laser et passer la porte. Suivre le couloir jusqu'au BAY C.

BAY C (TOUR DU SATELLITE)

Au bout du couloir, se laisser tomber dans la salle du satellite. Monter les marches en contournant la tour et se placer au bord de la dernière, face à l'ouverture. Appuyer sur Roulade pour entrer dedans puis suivre le couloir jusqu'à tomber dans un bureau. Appuyer sur le bouton : le satellite se déplace. Sortir par la porte en actionnant l'autre bouton. Prendre à droite, tomber et remonter les marches. En haut, grimper à côté du satellite puis se laisser tomber dans le trou face à lui.

Dans l'eau, se retourner et revenir rapidement vers la surface avant que le courant n'emporte Lara. Sortir sur la plateforme au centre puis sauter à droite. Utiliser les zones plates pour faire le tour de la salle et entrer dans le tunnel au fond avec des textures de circuits imprimés. Au bout du couloir, actionner le levier : une porte s'ouvre à côté. Revenir dans la salle du bassin, glisser et passer par le conduit au fond à droite. Prendre **une petite trousse** avant de sortir à gauche.

BAY D (PISTOLETS ET DESERT EAGLE)

Attendre que le garde aille à gauche avant de sortir du tunnel puis se diriger à droite en marchant. Si **le garde armé** repère Lara, actionner le bouton à gauche afin de fermer la porte. Sinon, laisser la porte et grimper à l'échelle afin d'arriver en bas de la tour du satellite. Traverser la salle en sautant par-dessus le trou au centre puis grimper à l'autre échelle. Remonter le couloir et prendre à droite. Attention **au garde** qui se trouve à gauche, il est lui aussi armé d'un pistolet, Lara n'a rien elle. Dans le tunnel, prendre **un autre passe de sécurité jaune**. Revenir et redescendre les deux échelles.

En bas de la seconde échelle, prendre à droite (face à l'échelle) et mettre le passe dans la serrure : au fond du bassin, une porte se ferme. Grimper à l'échelle à droite et se laisser tomber dans le bassin. Passer par le conduit au milieu et le suivre. En chemin, prendre **un cristal**, **des torches**, actionner le levier puis prendre **une petite trousse** avant de refaire surface. Depuis la plateforme, sauter en face par-dessus les trois lasers avant de suivre l'autre conduit inondé. Sortir à gauche dans une grande salle.

Monter sur les blocs à gauche, de l'autre côté, appuyer sur le bouton. Passer dans la salle à droite et trouver **une grande trousse**, **les pistolets**, ainsi qu'**un Desert Eagle** avec **des munitions**. Sortir en faisant attention aux lasers (détecteurs de mouvement) !! Autrement, une tourelle se déclenche.

RETOUR AU BAY C (SATELLITE) POUR LE SECOND SECRET

De l'autre côté des blocs, reprendre le tunnel à droite. Suivre le conduit inondé puis sortir à droite. Tomber dans le bassin ensuite et suivre le long tunnel. Arriver dans le bassin avec le courant et passer par le conduit à gauche. Sortir de l'eau, passer sous le tunnel et tuer le garde. A droite, sortir puis grimper à l'échelle. Traverser la salle en son centre en sautant par-dessus le trou puis grimper à l'autre échelle. En haut, à droite tuer le garde, lui prendre **des munitions pour lance-grenades (x2)** ainsi qu'**une carte de sécurité B**. Au fond du couloir, mettra la carte dans la serrure et entrer dans la pièce.

Secret 2 : Ramasser au sol **le lance-grenades** qui contient 4 grenades.

Revenir. A droite, descendre l'échelle. Se laisser tomber dans le trou au centre, sous le satellite, puis passer par le conduit au fond du bassin. Rejoindre la surface de l'autre côté, sauter par-dessus les trois lasers puis suivre le conduit inondé. Sortir à gauche pour revenir dans la salle précédente.

BAY D (TAPIS ROULANT)

Ne pas tuer **le prisonnier**. Remonter le tapis roulant à droite : tuer **un garde**. Laisser l'autre appeler du renfort en haut à gauche du portail. Tuer **trois gardes**. En haut, près du portail, tuer **un quatrième garde**, qui laisse **un passe de sécurité bleu** et **des munitions pour lance-grenades**, ainsi qu'**un chien** qui arrive par derrière. Dans la salle ouverte à gauche du portail, prendre **une grande trousse**, puis revenir vers le tapis roulant et grimper à l'échelle à droite. En haut, suivre le couloir et mettre le passe. La porte s'ouvre, tuer **un garde**. Le bouton de droite permet de remettre le tapis en marche, celui de gauche ouvre le portail en bas et fait apparaître **un garde** accompagné de **son chien**.

Redescendre en bas du tapis roulant et monter sur le bloc. Grimper ensuite à l'échelle. En haut, s'accrocher à au plafond et le traverser entièrement pour prendre **une petite trousse**. Revenir, puis tourner à gauche en passant près du crochet. Au bout, lâcher prise et grimper tout en haut. Tuer **un garde** avant de lui prendre **un troisième passe de sécurité jaune**. Sauter au-dessus du laser au centre pour aller chercher **le cristal** puis revenir et redescendre. A droite du portail, mettre le passe puis sortir.

BAY X (ZONE DE CHARGEMENT)

Dehors, tuer **un garde** à droite. Passer à droite du camion et tuer **un second garde**. A droite, déplacer le bloc près du mur afin de prendre derrière **des munitions pour uzis** et **pour lance-grenades**. De l'autre côté, tout en haut de la pile de blocs, prendre **des munitions pour Desert Eagle** et **une petite trousse**. Se diriger désormais vers le fond du camion afin de terminer le niveau et voir la cinématique.