

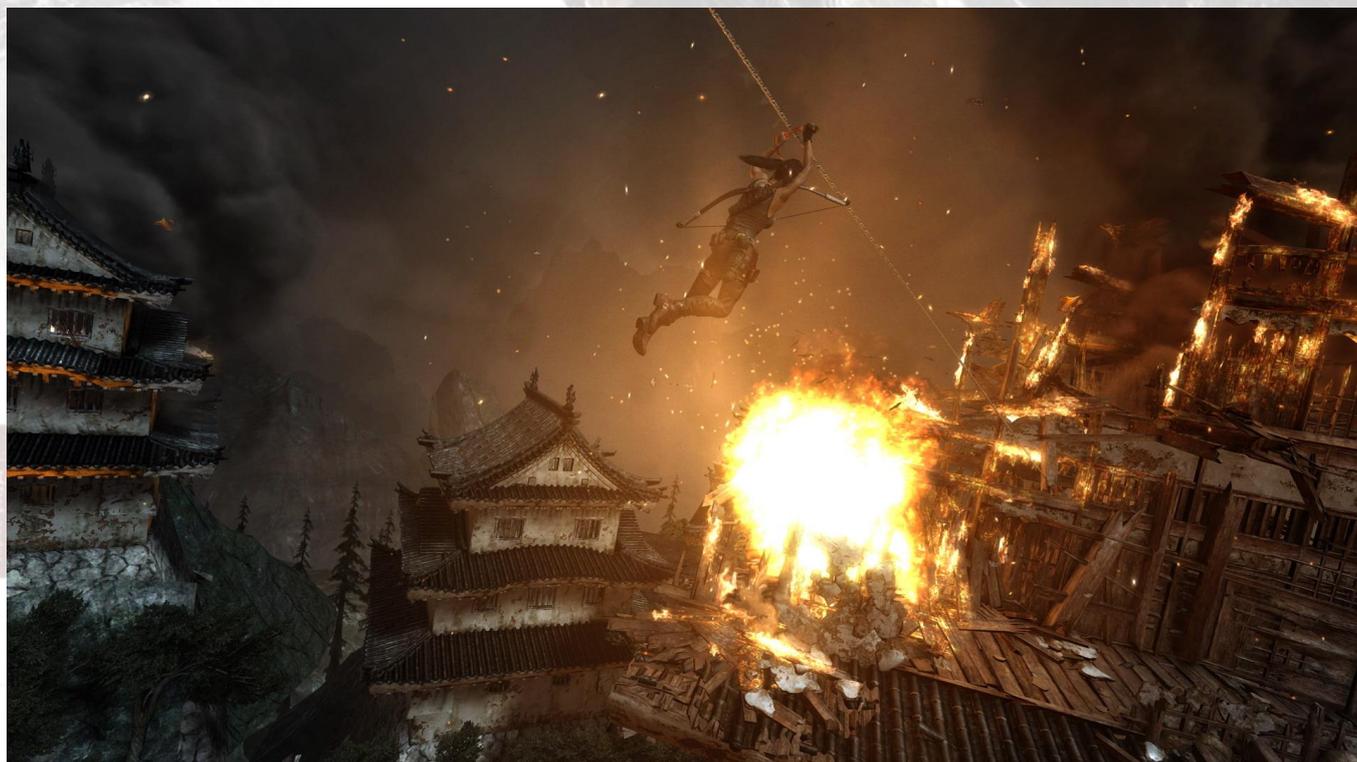
« Achtung, fit le spectre de Sigmund Freud. Et donc, au cours de vos voyages 'dimensionnels' à l'intérieur d'un vaisseau spatial, il vous arrive parfois de devenir une femme ?

- Tout à fait, confirma la Liche étendue sur le divan. Un peu comme Sam Beckett. C'est très inconfortable, si je puis me permettre. »

Le fantôme hocha la tête. S'il n'avait pas été rappelé d'entre les morts, il aurait pu avoir du mal à accepter cela ; néanmoins, il pensait quand même que cet individu était troublé. Probablement un désir de fusion avec une imago maternelle auréolée de bienfaisance, mais inatteignable.

« Parlez-moi de la dernière fois que c'est arrivé, l'invita Freud.

- C'est tout une aventure, herr. Enfin, pas totalement la mienne, mais celle de Lara Croft. Ses pérégrinations plongeaient dans la médiocrité, et un reboot a été tenté par une autre compagnie. C'est alors que... »



*Bien entendu, vous en aurez pour votre argent niveau action.*

## **Parfois, c'est l'aventure qui vient vous trouver**

Et comme c'est un reboot, nul besoin de bien connaître la série pour tout comprendre. De toute manière, ce n'est pas comme s'il y avait énormément d'éléments narratifs à intégrer dans Tomb Raider. Vous incarnez Lara Croft, dont l'apparence devient plus raisonnable et moins « icône sexuelle croisée avec femme badass » (encore que personnellement je n'ai pas ressenti qu'elle avait une telle influence) et qui est toujours archéologue. Elle parvient à convaincre le capitaine du bateau sur lequel elle navigue d'aller jusqu'au Triangle du Dragon, où elle croit pouvoir retrouver les ruines d'une société ayant vénéré Himiko, la Reine Soleil.

Coup de bol, c'est effectivement là-bas qu'elle se trouve.

Pas coup de bol, leur bateau se fait gravement endommager par une tempête et ils se retrouvent sur l'île dans un état peu glorieux. La preuve, Lara est assommée direct, puis pendue comme un jambon dans une pièce avec d'autres personnes ayant subi le même traitement et en étant logiquement morte. Pourquoi n'a-t-elle pas été tuée de suite ou incapacité par le sang accumulé dans le cerveau plusieurs heures durant, mystère.

Ou plutôt pour commencer hardcore, comme elle est obligée de s'enflammer partiellement pour se libérer, tandis que sa chute lui vaut un morceau de bois lui perforant l'aine, blessure l'inconfortable fort peu de temps, mais qu'elle voudra soigner tout à coup plusieurs heures de jeu plus tard.

Après un prélude induisant faussement à Humain Vs Nature (ce ne sera pas du tout le sujet du jeu), elle retrouvera le reste de l'équipage pour une scène magique où ils décident de se séparer en deux groupes afin de retrouver Samantha qui manque à l'appel.

Enfin, la magie vient du fait que Whitman qui a choisi d'accompagner Lara se laisse déconcentrer par la première ruine venue, ce à quoi la jeune brune n'objecte pas. Mal leur en prend car ils tomberont sur les autochtones, tous membres d'un culte appelé « Solarii », n'aimant pas particulièrement les étrangers et le leur faisant bien comprendre.

Et Lara d'opérer son premier meurtre, ce qui la débousolera quelques temps, avant de devenir une machine à tuer pour qui massacrer une quinzaine de fanatiques est affaire de routine. Bon, je grossis le trait, mais l'intrigue n'est ni passionnante ni excellemment bien mise en scène. Matthias (le chef des Solarii) est un toqué voulant ressusciter Himiko afin de quitter cette île maudite par la Reine, Samantha fera l'affaire pour le rituel et Lara devra donc la sauver elle et les autres survivants, avec des chassé-croisé justifiant que ça prenne autant de temps.

Ou justifiant moyennement, c'est quand même un peu agaçant quand Lara a trois belles occasions de tuer Matthias sans souci mais n'en fait rien.

Au moins peut-on dire les projecteurs sont sur elle, et même si le passage de jeune femme effarouchée par des épreuves réellement horribles, à celle de survivante chevronnée est un peu bazardé, le personnage devient plus sérieux. Tant mieux car les autres survivants sont plus là pour donner une motivation à Lara qu'être réellement des acteurs de l'histoire, la mort de plusieurs d'entre eux sert uniquement à insuffler de la pseudo-émotion.

Bien que le tout ne soit pas indécent, cela manque de moments forts.



*Lara deviendra une véritable tueuse implacable.*

- EXC
- Pistolet silencieux
  - Rafale de pistolet

## • A survivor is born

- Instinct Animal

Enfin ça c'est que le jeu vous sort à la fin et ce qu'il vous fait donc croire au début ; après avoir été blessée assez méchamment et s'être échappée d'une caverne de façon rocambolesque (ou du moins en faisant exploser une mine navale qui traînait commodément dans le coin), Lara essaye de s'orienter dans la nature sauvage.

Après avoir trouvé un arc, il commence à faire drôlement faim et elle va donc tuer un cerf, puis quelques loups par la suite, tout en devant trouver un feu de camp abrité pour se reposer. Mais ne comptez en fait ni sur des dégâts localisés et chirurgie de fortune, sur une jauge de faim, de soif ou de fatigue - cette dernière

aurait été vraiment malvenue d'ailleurs, vu tout ce que doit accomplir la brunette - l'aspect survie est très peu présent. Enfin si l'on compte « survivre à ses ennemis », il faudrait l'inclure dans énormément de jeu. Trêve de circonvolution, en quoi consiste donc réellement *Tomb Raider* ? On pourrait lui trouver des airs de *Prince of Persia* croisé avec un TPS, saupoudré de mécaniques en vogue comme les compétences débloquées avec de l'expérience et un brin de crafting. Voilà, à la prochaine fois !

Quoi, Bob, ce n'est pas assez précis ? Bon, très bien. Pour le côté PoP, c'est très simple : il vous faudra régulièrement effectuer de la gymnastique extrême. Sauter d'une paroi rocheuse à une autre contiguë en se rattrapant de justesse avec le pic d'escalade, grimper à une corde en utilisant les quatre membres alors que vous vous trouvez à des centaines de mètres au-dessus du sol, effectuer très souvent des sauts qui finissent en attrapant seulement le rebord de l'autre côté, courir comme une dératée alors que tout est en train de s'écrouler derrière soi...

Vous voyez le genre. Parfois il faudra un peu bien chercher pour trouver l'endroit où continuer, mais autrement, il n'y a pas de « vrai » puzzle, sauf si vous comptez la destruction des quatre engrenages d'un élévateur pour le faire chuter brutalement et ouvrir un nouveau chemin.

Comme les puzzles sont quand même une griffe de la série, il est possible que certains fans regrettent cet aspect ; au moins cela joue-t-il en faveur de la fluidité.

Pour compléter le tableau, il faudra régulièrement utiliser l'arc avec la corde pour créer une nouvelle voie d'accès. Si l'arc sera un précieux allié, vous aurez aussi droit à un pistolet, une mitrailleuse et un shotgun, ce qui m'amène à parler des phases de shoot, qui donnent un rendu mitigé...

Bien sûr il en faut pour rythmer la progression, on peut s'amuser de temps à autre à se faire la prédatrice, tuant silencieusement à l'arc, ennemi par ennemi.

Si parfois cela peut aider, dans les faits, le besoin n'est pas énorme car le challenge à ce niveau-là est relativement faible. Les ennemis ne sont pas toujours d'une précision folle - je me suis déjà tenu devant l'un d'eux, à découvert et immobile, à quelques mètres : il a vidé son chargeur à côté - et aime bien laisser dépasser leur tête lorsqu'ils se mettent à couvert, ce qui est quelque peu gênant pour leurs chances de survie.

Ils essayent mollement de leur déborder, usant à la place de cocktails Molotov ou de dynamite (les deux à l'infini) pour vous forcer à changer de position. Et ce qui peut faire grincer des dents, ils s'installent près de bidons explosifs, poncif hélas présent en force dans ce jeu. Fun fact : tirer une flèche normale dans un bidon le fait exploser. Science !

Honnêtement, les combats procurent du plaisir mais manquent d'une IA plus développée, on a parfois l'impression de descendre des gremlins à la chaîne.

Concernant les compétences, ce n'est pas forcément la grande joie non plus : vous en gagnez déjà suffisamment sans trop vous décarcasser, il y en a trop qui reviennent au final à vous faire gagner plus d'expérience (comme repérer les animaux et ressources de nourritures rares... Quoi ?), tandis que la progression semble un peu bizarre : il faut atteindre le tiers « endurci » (qui requiert de débloquer 6 capacités de novice) pour pouvoir utiliser le pic d'escalade en combat rapproché ? Et faut-il réellement une compétence pour savoir récupérer les flèches sur les cadavres des ennemis ? Ou pour trouver des « poches secrètes » sur les ennemis pour obtenir plus de loot ?

• Instinct Animal



*Vous n'imaginiez pas échapper aux QTE ?*

## I'm not going home

Que l'on soit sur la même longueur d'ondes, c'est un ajout sympathique mais manquant comme les combats de raffinement. Et même vraiment mal pensé lorsque les compétences en armes « ultimes » ont pour attribut notable de vous faire gagner plus d'XP.

Pour le crafting, c'est bateau : vous trouverez un élément générique (objets de récupération) servant à upgrader vos armes ; plus de dégâts, munitions spéciales, plus grand chargeur, meilleure stabilité de tir, la chanson est connue. Vous dénicherez également des parties d'armes, une fois assez en poches, vous pourrez passer à une version supérieure de l'arme en question.

C'est l'un des intérêts de visiter les tombes (pour un jeu nommé *Tomb Raider*, la visite des sépultures reste parfaitement optionnelle !) n'offrant guère de challenge et dont la localisation vous est notifiée lorsque vous êtes près de l'une d'entre elles.

S'il y a bien du butin bonus à trouver en fouinant un peu, le jeu reste fortement linéaire, à moins que vous n'aimiez récolter des objets juste pour récolter des objets. Je veux dire, trouver les 15 bidules GPS d'une zone, le cœur ne s'emballe pas follement à cette pensée. Surtout que ça n'apporte rien, sinon un maigre montant d'XP parfaitement dispensable ! Même pour les trouvailles archéologiques (pièces, heaumes...) une image et deux lignes de texte : pas passionnant. Je ne m'étends pas sur les challenges soporifiques, comme allumer dix statues de Bouddha ou brûler quatre symboles dans une zone donnée.

La possibilité de voyager instantanément à des feux de camps (faisant office de points de sauvegarde, écran pour acheter une compétence et augmenter ses armes) pour compléter challenges et trouver tous les objets restants a ainsi moyennement sa place dans l'affaire.

Et il me faut revenir sur la mise en scène qui est réellement trop hollywoodienne de façon régulière, avec ses scènes sans inventivité, too much, comme Lara qui doit grimper sur une plate-forme tombée à la verticale en évitant les tirs d'une machine-gun fixe n'existant que pour cette séquence, ou quitter le temple des Solarii qui se transforme en rôtissoire géante... Non, franchement, si vous retirez les explosions et les incendies, cela coupe une bonne partie des effets.

Alors oui, une séquence de fuite éperdue et boostée à l'adrénaline pour couronner une longue partie du jeu, d'accord, là, ça arrive juste trop souvent. Michael Bay serait fier.

Quant aux QTE parsemant le titre, si certaines sont franchement dispensables - il devient lassant que pour ouvrir une porte, les jeux veuillent de plus en plus qu'on martyrise une touche plutôt qu'une simple

pression - elles ne sont pas invasives comme dans un RE6, mis à part le final aux QTE dont on se serait bien passé, ainsi que l'affrontement contre le gros oni juste avant.

D'ailleurs j'en profite pour rajouter que si *Tomb Raider* a voulu diversifier les antagonistes, ça ne va pas loin : les gardes d'Himiko, vous les blastez généralement au shotgun, ceux qui ont un bouclier, vous faites une QTE pour les tuer avec aisance.

Et pour clore le chapitre des doléances, je reviens sur la mort des personnages qui pousse à l'artificialité. Je ne sais pas, moi, quand quelqu'un se prépare à me lancer une hache, même si je dois protéger une accorte jeune femme, j'aurai fait un pas de côté. Ou la faire se baisser avec moi.

Pas me retourner pour prendre la hache entre les deux omoplates... Et je ne suis pas médecin, mais je doute qu'une hache plantée superficiellement de cette manière tue en trente secondes.

Bref, je n'y ai pas été de main morte, n'est-ce pas ?

Même si ce n'est pas le plus important, le jeu est quand même splendide. Presque pas de bugs graphiques, des animations qui vont bien, une Lara dont l'apparence n'est pas épargnée par ce qu'elle subit. Et si plusieurs éléments méritent qu'on y revienne (ou d'être supprimés), même sans grands moments (outre le final et les scènes hollywoodiennes/improbables, je suppose) on ne s'ennuie pas, c'est fluide et très maniable. Et pour une série semblant en perte de vitesse, la nouvelle version de Lara est rafraîchissante.

En attendant la probable suite, avec plus de finition et une histoire plus intrigante. Le méchant, Matthias, mériterait un Jeremy Irons d'argent, par rapport à son rôle de Profion dans *Donjons et Dragons*...

### « A not so-terrific origin story »

#### ASPECTS NÉGATIFS

- Mise en scène qui en fait régulièrement trop
- Entourage de PNJ sans profondeur, juste là pour donner du relief à Lara
- Le boss final en QTE...
- Combats manquant de challenge
- Objectifs secondaires logiques avec l'orientation du jeu mais potentiellement rébarbatifs

#### ASPECTS POSITIFS

- Aspect graphique délicieux
- Gymnastique de haut vol
- Bonne transcription modernisée du personnage de Lara Croft
- Ambiance au poil
- Action adéquate

En tant que reboot, ce nouveau *Tomb Raider* fait l'affaire et offre une formule neuve. Le problème, c'est que cette même formule demande à être peaufinée pour être tout à fait efficace. Éléments à la conception discutable, ennemis ne donnant pas du fil à retordre, histoire qu'on suit gentiment sans plus, thème de la survivante trompeur, rejouabilité modérée, le jeu peine à briller et rate l'excellence.

#### EXCLUSIVITÉ

- Pistolet Silencieux
- Rafale de pistolet
- Réticule de tir à la tête
- Instinct Animal

