Lara Croft est de retour pour conclure cette trilogie lancée en 2013 avec Tomb Raider et Rise of the Tomb Raider (2015). L’aventurière avait exploré une île abandonnée dans le Pacifique après un naufrage, puis, elle s’était attaquée à la Sibérie. Cet opus nous embarque en Amérique latine.

Dans ce jeu d’action-aventure développé par *Eidos Montréal* et *Crystal Dynamics*, Lara poursuit les travaux de son père, le célèbre archéologue Richard J. Croft. Ceux-ci l’amènent dans la ville de Cozumel, au Mexique. Elle cherche à déchiffrer des informations qu’elle avait récoltées lors de l’exploration d’un sanctuaire, deux jours auparavant. Dans cette même ville, elle repère le docteur Dominguez, chef de l’organisation des Trinitaires (une organisation armée privée et controversée).

Course contre la montre pour éviter l’apocalypse

La pilleuse de trésors va suivre son instinct en le suivant jusqu’à Isla Mujeres. Sur place, elle y découvre un temple. En l’explorant, elle trouve une dague dont elle s’empare pour éviter qu’elle ne tombe entre les mains des Trinitaires. Cette action va entraîner l’activation d’une apocalypse prédite par les Mayas. L’exploratrice va se livrer à une véritable course contre la montre pour tenter d’éviter un drame.

Une recette toujours aussi efficace

Cet opus achève parfaitement ce troisième et dernier chapitre des origines de Tomb Raider. Un environnement immersif avec une faune et flore denses et diverses, **le retour des énigmes et des tombeaux**, une dose de violence constituent les principaux ingrédients. La recette demeure efficace, mais l’aventure se révèle un peu courte avec des missions additionnelles répétitives.

Maxime ZAKARI.

Photos : DR.

Partager :

- Cliquez pour partager sur Twitter(ouvre dans une nouvelle fenêtre)
- Cliquez pour partager sur Facebook(ouvre dans une nouvelle fenêtre)
- Cliquez pour partager sur Google+(ouvre dans une nouvelle fenêtre)