⚠ WARNUNG

Lesen Sie das Xbox 360™ Handbuch und die Handbücher zu sämtlichen Peripheriegeräten, bevor Sie dieses Spiel spielen, um wichtige Sicherheits- und Gesundheitsinformationen zu erhalten. Bewahren Sie alle Handbücher zur späteren Einsichtnahme auf. Um Ersatzhandbücher anzufordern, besuchen Sie die Website www.xbox.com/support, oder kontaktieren Sie den Kundensupport (nähere Informationen finden Sie innen auf der hinteren Umschlagseite).

Wichtige Gesundheitsinformationen zum Verwenden von Videospielen

Photosensitive Anfälle(Anfälle durch Lichtempfindlichkeit)

Bei einer sehr kleinen Anzahl von Personen können bestimmte visuelle Einflüsse (beispielsweise aufflackernde Lichter oder visuelle Muster, wie sie in Videospielen vorkommen) zu photosensitiven Anfällen führen. Diese können auch bei Personen auftreten, in deren Krankheitsgeschichte keine Anzeichen für Epilepsie o. Ä. vorhanden sind, bei denen jedoch ein nicht diagnostizierter medizinischer Sachverhalt vorliegt, der diese so genannten „photosensitiven epileptischen Anfälle“ während des Ansehens von Videospielen hervorrufen kann.

Derartige Anfälle können mit verschiedenen Symptomen einhergehen, z. B. Schwindel, Veränderungen der Sehleistung, Zuckungen im Auge oder Gesicht, Zuckungen oder Schüttelbewegungen der Arme und Beine, Orientierungsverlust, Verwirrung oder vorübergehendem Bewusstseinsverlust. Im Rahmen von Anfällen auftretende Bewusstseinsverluste oder Schüttelkrämpfe können ferner zu Verletzungen durch Hinfallen oder das Stoßen gegen in der Nähe befindliche Gegenstände führen.

Falls beim Spielen ein derartiges Symptom auftritt, müssen Sie das Spiel sofort abbrechen und ärztliche Hilfe anfordern. Eltern sollten ihre Kinder beobachten und diese nach den oben genannten Symptomen fragen. Die Wahrscheinlichkeit, dass derartige Anfälle auftreten, ist bei Kindern und Teenagern größer als bei Erwachsenen. Die Gefahr des Auftretens photosensitiver epileptischer Anfälle kann durch die folgenden Vorsichtsmaßnahmen verringert werden:

- Vergrößern Sie die Entfernung zum Bildschirm.
- Verwenden Sie einen kleineren Bildschirm.
- Spielen Sie in einem gut beleuchteten Zimmer.
- Vermeiden Sie das Spielen bei Müdigkeit.

Wenn Sie oder ein Familienmitglied in der Vergangenheit unter epileptischen oder anderen Anfällen gelitten haben, sollten Sie zunächst ärztlichen Rat einholen, bevor Sie die Videospiele verwenden.

INHALT

EINLEITUNG 4

ERSTE SCHRITTE 5
Allgemeine Menübefehle 5
Sprachauswahl 5
Hauptmenü 6
Spielstände speichern und laden 8

STEUERUNG 9
Bewegungsbefehle 9
Schwimmbefehle 9
Kampf und Einsatz von Gegenständen 10
Fahrbefehle 10

KAMPFSTRATEGIEN 11
Bewegung 11
Manipulation der Umgebung 11
Zielen und schießen 11
Nahkampfangriffe 11
Zielerfassung 12

HUD 13
Gesundheit, Objekte und Waffen 13

PDA 14
Einsatzziele 14
Daten 14
Ausrüstung 14

SCHÄTZE 16

DAS TEAM 17

SICHERHEITSINFORMATIONEN 20

HOTLINE 21

trl_360_man_G 3/7/06 8:43 AM Page 4

EINLEITUNG

LARA

Mit neun Jahren überlebte Lara einen Flugzeugabsturz im Himalaya, bei dem ihre Mutter ums Leben kam. Nachdem sie zehn Tage lang von der Unglücksstelle bis nach Katmandu gewandert war, verbrachte sie den Rest ihrer Kindheit bei ihrem Vater, dem inzwischen verstorbenen Archäologen Richard Croft, dem Earl of Abbingdon.

Im Alter von 18 Jahren erbte Lara nach dem Tod ihres Vaters sämtliche Besitztümer der Familie Croft und wurde zur Countess of Abbingdon. Seitdem hat sie 16 archäologische Stätten von internationaler Bedeutung entdeckt.

Lara Croft wird als archäologisches Wunderkind und überschätzte Grabräuberin beschrieben - entscheidend ist hier, wen man fragt. Um Laras Abenteuer ranken sich unzählige Gerüchte, die meist mit unerklärlichen oder schlichtweg unglaublichen Begebenheiten in Zusammenhang stehen. Lady Croft selbst äußert sich nur selten zu ihren Abenteuern, ein Umstand, der ihr Leben und ihre Arbeit noch geheimnisvoller macht.

Nicht zuletzt deshalb steht Lara Croft immer wieder im Zentrum wilder Spekulationen und hitziger Debatten. Gleichermaßen idealisiert und vergöttert, ist sie vielleicht eine der faszinierendsten und geheimnisvollsten Persönlichkeiten unserer Zeit.

ERSTE SCHRITTE

ALLGEMEINE MENÜBEFEHLE

Markieren Sie mit L oder ✣ die verschiedenen Spieloptionen.

Drücken Sie A, wenn Sie eine Option markieren, Änderungen bestätigen oder den nächsten Bildschirm aufrufen möchten.

Mit B kehren Sie zum vorherigen Bildschirm zurück.

SPRACHAUSWAHL

Wählen Sie in der Xbox 360 Steuerung die gewünschte Sprache aus. Sie können die Sprache der Untertitel während des Spiels über das Anzeige-Menü im Optionen-Bildschirm natürlich jederzeit ändern.

trl_360_man_G 3/7/06 8:43 AM Page 6

HAUPTMENÜ

Spiel starten

Wählen Sie diese Option, um ein neues Spiel zu starten. HINWEIS: Diese Option ändert sich in "Spiel fortsetzen", wenn Sie bereits einen Spielstand gespeichert haben. In diesem Fall wird der aktuellste Spielstand geladen und Sie können Ihr Spiel fortsetzen.

Laden

Neues Spiel	Wählen Sie diese Option, um ein neues Spiel zu starten.
Spiel laden	Wählen Sie einen gespeicherten Spielstand aus und drücken Sie A, um ihn zu laden.
Level wiederholen	Wählen Sie diese Option, um einen bereits gemeisterten Level noch einmal zu spielen. Sie können diese Level erneut spielen, um Schätze zu sammeln, einen anderen Schwierigkeitsgrad zu spielen oder ein Zeitspiel zu versuchen.

Croft Manor

Sie können Laras Anwesen über das Hauptmenü und nach jedem Level besuchen. Wenn Sie bestimmte Aktionen ausführen oder Gegenstände finden, werden weitere Räume freigeschaltet. Haben Sie das gesamte Anwesen freigeschaltet, können Sie sich darin frei bewegen und Laras Trainingseinrichtungen nutzen.

Optionen

In diesem Bildschirm können Sie verschiedene Einstellungen bearbeiten.

Sound

Ändern Sie folgende Soundeinstellungen:

Musik, SfX & Sprache.

Benutzen Sie ◁/▷ oder L, um die Lautstärke der einzelnen Optionen einzustellen.

Anzeige

Sie können folgende Anzeige-Optionen bearbeiten:

Untertitel	Blenden Sie die Untertitel aus (Standard) oder wählen Sie die gewünschte Sprache (Englisch, französisch, Deutsch, Italienisch, Spanisch).

Kamera

Mit folgenden Optionen können Sie die Kameraeinstellungen ändern:

X-Achse spiegeln	(Ja/Nein)
Y-Achse spiegeln	(Ja/Nein)
X-Achse spiegeln (Zielen & fernglas)	(Ja/Nein)
Y-Achse spiegeln (Zielen & fernglas)	(Ja/Nein)

Steuerung

Passen Sie folgende Steuerungsoptionen nach Ihren Vorstellungen an:

Controller-Konfiguration	(Standard/Alt1/Alt2/Alt3)
Kampfmodus	(Standard/Erweitertes Halten /Erweitertes Durchschalten)
Vibration	(Ein/Aus)

Wählen Sie die gewünschte Option mit ⌃ ⌄ OBEN/UNTEN aus und ändern Sie sie mit ◁ ▷ LINKS/RECHTS. Sind Sie mit Ihren Einstellungen zufrieden, bestätigen Sie sie mit A. Mit B kommen Sie anschließend zum Hauptmenü zurück.

Kalibrierung

Sie können folgende Optionen bearbeiten:

Helligkeit	Ändern Sie mit dem Schieberegler die Helligkeit des Spiels (0-100).
Kontrast	Ändern Sie mit dem Schieberegler den Kontrast des Spiels (0-100).

Wählen Sie die gewünschte Option mit ⌃ ⌄ OBEN/UNTEN aus und ändern Sie sie mit ◁ ▷ LINKS/RECHTS. Sind Sie mit Ihren Einstellungen zufrieden, bestätigen Sie sie mit A. Mit B kommen Sie anschließend zum Hauptmenü zurück.

Speicherplatz

Speichergeräte anzeigen

Mit dieser Option können Sie zur Speichergeräte-Auswahl wechseln und zwischen der Memory Unit (MU) und der Festplatte (Hard Drive) wählen.

Automatisches Speichern (Ja/Nein)

Extras

Hier finden Sie Informationen und Bonusinhalte zu Tomb Raider: Legend. Wenn Sie Level meistern und Schätze sammeln, schalten Sie Belohnungen frei, die Sie hier betrachten können.

trl_360_man_G 3/7/06 8:43 AM Page 8

Schwierigkeitsgrad und Bildschirmmodus

Haben Sie die Option "Neues Spiel" gewählt, erscheint ein Optionsbildschirm, in dem Sie den gewünschten Schwierigkeitsgrad festlegen können:

Schwierigkeitsgrad:	Pfadfinder	(Leicht)
	Abenteurer	(Mittel - Standard)
	Grabräuber	(Schwer)

SPIELSTÄNDE SPEICHERN UND LADEN

PAUSE

Drücken Sie während des Spiels START, um das Pause-Menü aufzurufen. Hier stehen Ihnen verschiedene Optionen zur Verfügung.

Spielstand speichern

In den einzelnen Leveln sind mehrere Kontrollpunkte verteilt. Hat Lara einen Kontrollpunkt passiert, wird in der rechten unteren Bildschirmecke eine Raute mit dem Wort KONTROLLPUNKT eingeblendet.

Möchten Sie Ihre Fortschritte speichern, rufen Sie mit START das Pause-Menü auf und wählen Sie hier die Option "Speichern". Natürlich können Sie auch zwischen zwei Kontrollpunkten jederzeit speichern. Laden Sie einen gespeicherten Spielstand, setzt Lara ihr Abenteuer allerdings immer am zuletzt passierten Kontrollpunkt fort.

Hinweis: Stirbt Lara, kehren Sie zum zuletzt passierten Kontrollpunkt zurück (auch wenn Sie das Spiel dort nicht gespeichert hatten). Verlassen Sie das Spiel, ohne zu speichern, können Sie es am zuletzt erreichten Kontrollpunkt fortsetzen, indem Sie „Spiel fortsetzen" wählen..

Schätze speichern

Wenn Sie beschließen ein bereits gemeistertes Level erneut zu spielen, können Sie die Schätze speichern. Wenn Sie diese Option wählen werden alle gesammelten Schätze in Ihrem aktuellen Spiel gespeichert.

Spielstand laden

Über das Pause-Menü können Sie gespeicherte Spielstände laden. Am rechten Bildschirmrand finden Sie Informationen zu den (maximal 15) Spielständen. Markieren Sie mit dem Steuerkreuz einen Spielstand und drücken Sie A, um ihn zu laden.

STEUERUNG

Im folgenden Abschnitt stellen wir Ihnen die Standardbefehle des Spiels vor. Im Optionen-Menü stehen drei weiteren Konfigurationen zur Verfügung. Weitere Informationen dazu finden Sie auf Seite 7

Bewegungsbefehle

Befehl	Aktion
L	Bewegen - Schleichen, gehen & laufen
R	Kamera drehen
B	Ducken/rollen
Y	Interagieren/Aktion (wenn Lara neben einem Objekt steht) Waffe aufheben (wenn Lara auf einer Waffe steht) Rettungsgriff
A	Springen (festhalten, um weiter zu springen)
LB	Kamera zurücksetzen + Inventar betrachten

Schwimmbefehle

Befehl	Aktion
L	Nach links/rechts/vorne schwimmen
R	Kamera drehen
B	Tauchen (festhalten, um tiefer zu tauchen)
Y	Interagieren/Aktion/Belohnung aufheben
A	Auftauchen (drücken, um an die Oberfläche zu schwimmen)
Y	Schnell schwimmen

Hinweis: Schwimmen Sie unter Wasser, sinkt Laras Sauerstoffanzeige. Ist ihr Luftvorrat erschöpft, sinkt ihre Gesundheitsanzeige. Tauchen Sie jetzt nicht rechzeitig auf, ertrinkt Lara

trl_360_man_G 3/7/06 8:43 AM Page 10

Kampfsteuerung

Befehl	Aktion
RT	Waffe abfeuern
RB	Granate/Fackel werfen
R klicken	Scharfschützen-Modus (ein/aus)
LT	Im Kampfmodus anvisieren
X	Magnethaken werfen
Y	Magnethaken ziehen/Mit gefährlichen Zielen in der Nähe (Explosive Fässer, etc.) interagieren
↑	Medipack benutzen
↓	Waffe wechseln
←	Persönliches Lichtsystem (PLS) ein/aus
→	RAD (Fernglas)

Fahrbefehle

Befehl	Aktion
L	Lenken
A	Beschleunigen
X	Bremsen/rückwärts
RT	Waffe abfeuern
LT	Ziel wechseln
↔	Kamera drehen

KAMPFSTRATEGIEN

Kommt es zum Kampf, müssen Sie zwei wichtige Aspekte bedenken:

Bewegung

Bleiben Sie während eines Kampfs immer in Bewegung. Ändert Lara ständig ihre Position, kommen ihre Gegner nicht an sie heran. Außerdem ist ein bewegliches Ziel sehr viel schwerer zu treffen als ein stationäres Ziel.

Manipulation der Umgebung

Halten Sie Ausschau nach Gegenständen, die Lara einsetzen könnte. Durchkreuzen Sie die Pläne Ihrer Feinde, indem Sie:

Wege blockieren
Sprengsätze zünden
Gebäude zum Einsturz bringen
Hindernisse errichten

Kampfsteuerung:

Standardbefehle für Zielen und Schießen

Befehl	Aktion
LT	Ziel anvisieren
RT	Schießen
R - Schnell nach links/rechts bewegen	Ziel wechseln
RB (festhalten, um weiter zu werfen)	Granate werfen
L ziehen + RB	Granate auf Ziel werfen

Nahkampfangriffe:

Befehl	Aktion
Ziel anvisieren, während Lara darauf zuläuft. B drücken, um zu grätschen.	Grätsche Lara bringt ihren Gegner mit einer Grätsche aus dem Gleichgewicht und visiert ihn mit ihren Pistolen an.
Springen Sie mit A auf einen anvisierten Gegner zu und drücken Sie A erneut, wenn sie ihn berühren. Zweimal A in unmittelbarer Nähe drücken und mit RT schießen.	Luftkampf Springen Sie auf den anvisierten Gegner zu, um die Zeitlupe zu aktivieren, während Lara feuert.

trl_360_man_G 3/7/06 8:44 AM Page 12

Nahkampfangriffe:

Befehl	Aktion
LT (festhalten) + Y	Power Kick Lara verpasst dem Ziel einen kraftvollen Tritt mit ihrem Stiefel.
LT (festhalten) + X	Magnethaken-Angriff Lara zieht ihren Gegner mit dem Magnethaken zu sich und nimmt ihn sich zur Brust.

Hinweis: Nahkampfangriffe sind gegen Tiere nutzlos.

Verteidigung:

Visiert Lara ein Ziel an, hat sie verschiedene Möglichkeiten, feindlichen Angriffen auszuweichen.

Befehl	Aktion
LT festhalten, B drücken und L in eine beliebige Richtung bewegen	Rolle in eine beliebige Richtung.
LT festhalten, A drücken und L in eine beliebige Richtung bewegen	Salto nach vorne, hinten, links oder rechts.

Visiert Lara ein Ziel an, hat sie verschiedene Möglichkeiten, feindlichen Angriffen auszuweichen.

Zielerfassung

Ist ein Ziel in Sichtweite, wird das Fadenkreuz eingeblendet. An der Farbe des Fadenkreuzes können Sie den Status des Ziels ablesen:

Graues Fadenkreuz: Ziel ist außer Reichweite

Rotes Fadenkreuz: Ziel ist in Reichweite

Tipp: Können Sie ein Ziel in Reichweite nicht sehen, zeigt ein Pfeil am Bildschirmrand seine Position an.

HUD (Heads up Display)

Gesundheit, Objekte und Waffen

Gesundheitsanzeige

An der Gesundheitsanzeige können Sie Laras Gesundheitszustand ablesen. Sinkt ihre Gesundheit in einen kritischen Bereich, sollten Sie ein Medipack benutzen. Weitere Informationen dazu finden Sie auf Seite 14.

Objekt verwenden (PLS, Medipack, fernglas)

Möchten Sie ein Objekt aus Laras Inventar benutzen, drücken Sie ◯ in die entsprechende Richtung:

Oben	Medipack (benutzen)
Unten	Waffe wechseln
Links	PLS (Ein/Aus)
Rechts	fernglas (ein/aus)

trl_360_man_G 3/7/06 8:44 AM Page 14

PDA

Der PDA ist Laras drahtloses Datenerfassungs- und Kommunikationsgerät, das sämtliche Missionsdaten automatisch speichert und Lara mit Informationen über Missionsziele und ihre Ausrüstung versorgt. Drücken Sie BACK, um den PDA aufzurufen. Er bietet Ihnen folgende Funktionen:

Einsatzziele

Werfen Sie einen Blick auf Laras Einsatz- und Missionsziele.

Daten

Dieser Bereich enthält Informationen zu bereits gemeisterten Levels:

Benötigte Zeit
Zeitspiel gemeistert
Gold-Schätze
Silber-Schätze
Bronze-Schätze

Ausrüstung

Informieren Sie sich über die Objekte in Laras Inventar und betrachten Sie die Statistiken und Beschreibungen der einzelnen Waffen und Gegenstände.

Laras Ausrüstung

Medipacks

Medipacks gehören zur Grundausrüstung jedes Abenteurers. Mit ihrer Hilfe kann Lara ihre Wunden selbst versorgen.

Hinweis: Lara kann maximal drei Medipacks mitnehmen.

Persönliches Lichtsystem (PLS)

Extrem helle tragbare LED-Lichtquelle. Das kinetisch aufgeladene PLS leuchtet für einen bestimmten Zeitraum, bevor es sich automatisch abschaltet.

Magnethaken

Der Magnethaken ermöglicht Lara die Interaktion mit Objekten und die Überwindung von Hindernissen. Der Haken besteht aus magnetischem Metall, das an bestimmten (leicht zu erkennenden) Oberflächen haftet. Er ist an einem Seil befestigt, das über einen automatischen Mechanismus eingeholt wird.

Hinweis: Der Magnethaken kann nur auf bestimmten (glänzenden) Oberflächen eingesetzt werden.

Fernglas/RAD

Ein äußerst wichtiger Bestandteil von Laras Inventar.

Das Fernglas hat zwei Hightech-Linsen, die Lara in ihrem Inventar mit sich führt. Es verfügt über verschiedene Sichtmodi:

Fernglas - Vergrößert das Bild im Sichtfeld des Benutzers.

RAD-Modus - Ermöglicht Ihnen die Analyse wichtiger archäologischer oder technologischer Objekte in Sichtweite.

Beweglich	Zeigt an, dass ein Objekt (von Lara oder auf anderem Wege) bewegt werden kann.
Technisch	Zeigt an, dass das Objekt Teil einer wie auch immer gearteten Maschinerie ist.
Physikalisch instabil	Zeigt an, dass das Objekt umgeworfen oder zerstört werden kann.
Chemisch instabil	Zeigt explosive Objekte an.

Verwendung des Geräts:
Schalten Sie das Gerät mit ⟲ ein oder aus.
Drücken und halten Sie RT fest, um den Zoomfaktor zu vergrößern.
Mit LT können Sie den Zoomfaktor verringern.
Aktivieren Sie mit Y den RAD-Modus. Drücken Sie Y erneut, um den RAD-Modus zu deaktivieren.

trl_360_man_G 3/7/06 8:44 AM Page 16

Schätze

Im Laufe ihrer archäologischen Abenteuer entdeckt Lara verschiedene Artefakte und Relikte. Sammeln Sie diese Schätze, um Bonusinhalte und Extras, wie neue Kleidung, Pistolenupgrades, Konzeptentwürfe und andere Überraschungen, freizuschalten. Halten Sie also die Augen offen!

In jeder Mission gibt es verschiedene Gegenstände, die Sie einsammeln können:

Bronze-Schätze	- Informationen
Silber-Schätze	- Spielinhalte
Gold-Schätze	- Spezielle Belohnungen

Hinweis: Die wertvollsten Boni erhalten Sie nur durch eine Kombination aller drei Schatzarten.

Nach jedem Level erfahren Sie, wie viele Belohnungeni Sie freigeschaltet haben. Wählen Sie im Hauptmenü die Option "Extras", wenn Sie einen Blick auf Ihre Belohnungen werfen möchten.

Tipp: Wählen Sie im Hauptmenü die Option "Level wiederholen", wenn Sie abgeschlossene Missionen erneut spielen möchten, um möglicherweise übersehene Schätze einzusammeln.

DAS TEAM

TOMB RAIDER LEGEND DEVELOPMENT TEAM

Senior Producer	Matthew Guzenda
Producer	Morgan Gray
Production Staff Alex Jones, Lulu LaMer, Elio Rutigliano, Rosaura Sandoval, Nate Schaumberg	
Additional Production	David Baker, Juli Logemann
Technical Director	Jason Bell
Lead Programmer	Rob Pavey
Player Character Lead Programmer	Gary Snethen

PROGRAMMING STAFF

Senior Programmers	Scott Krotz, Erin Catto
Programmers Joshua Criz, Darrell Dennies, Matthew Gaston, Sean Gugler, Komei Harada, Anne-Lise Hassenklover, Andrew Hynek, David Modiano, Hong Park, Stephen Perez, Sean Skelton, Anthony Thibault	
Additional Programming Dan Archard, Stanislav Baranov, Michael Davies, Nathan Frost, Mike Gonzales, Joel Hunter, Ted Johnson, Thomas Mayer, Matthew McKinnon, Paul Taylor, Meilin Wong	
Scripting Tom Fong, Brad Johnson, Josie Nutter, Matt Roberts	
Art Director-	Jacob Wendler

ART STAFF

Lead Artists	Jason Botta, Drew Medina
Artists Matthew Abbott, Lucas Aceituno, Scott Anderson, Matt Bein, Jim Conrad, Chris Gregory, Yaroslav Grabovskyy, Yu Gu, Jeff Johnsrude, Justin Lamperski, Freddie Lee, Shao Wei Liu, Dan Neuberger, Ross Patel, Kristen Russell, Patrick Sirk, Caleb Strauss, Chris Strugill, Andrew Wood	
Visual Effects Lead	Gavin Wood
Environment Concept Art	Joel Boucquemont, Bill Stoneham
Lara Design & Creative Consultant	Toby Gard
Lead Character Designer	Kam Yu
Lead Character Artist	Daniel Cabuco
Character Artists	Chris Anderson, David Gustlin
Lead Animators	Brandon Fernández, Jeff Wilcox
Animators Ryan Goldsberry, Ben Harrison, Barry Nardone, Michael Smith, Jake Spence	
Animation Intern	Shaun Budhram
Lead Designer	Riley Cooper

DESIGN STAFF

Assistant Lead Designer	Harley Baldwin
Lead Level Designer	Martin Dufour
Designers Jeremy Bredow, John Dumala, Steve Goodale, Jesse Johansen, Kyle Mannerberg, Darren Mckinsey, Matt McManus, Stephen McManus, Jon Vasovic, Jason Weesner, Steve Yoshimura	
Story Designer	Eric Lindstrom
Dialogue Writer	Aaron Vanian

AUDIO STAFF

Music Composed By	Troels B. Folmann
Audio Engineer	Karl Gallagher
Sound Designer	Mike Peaslee
Junior Sound Engineer	Gregg Stephens
Creative Services Director	David Goodwine
Title Sequence Created By	Jake Hughes
AV Support	Eduardo Sandoval
AV Interns	Rick Gilliland, Jae Shin
Playtest Coordinator	Daniel Atkins
Original Design	Doug Church

VOICE ACTING

Lara Croft	Keeley Hawes
Zip	Alex Desert
Alistair	Greg Ellis
Winston	Alan Shearman
Amanda	Kath Soucie

trl_360_man_G 3/7/06 8:44 AM Page 18

Anaya	Melissa Lloyd
Rutland	Rino Romano
Nishimura	Paul Nakauchi
Takamoto	Michael Hagiwara
Narrator	Alister Duncan
Archaeologist (Kent)	Alister Duncan
Lady Croft	Eve Karpff
Child Lara	Charlotte Sparey
Voice Director (UK)	Jonathan Ashley
Voice Director (US)	Kris Zimmerman
Voice Consultant (UK)	Andy Emery
Voice Consultant	Gordon Hunt

Special Thanks

Joe Allen, Marianne Arotzarena, Eric Beerbaum, Kim Chew, Rolef Conlan, Patrick Connor, Rusty Drake, Mike Ellis, Jennifer Fernández, Rutherford Gong, Austin Grossman, Jon Guilford, Jim Hedges, David Hong, Noor Khawaja, Sam Kolb, Richard Lemarchand, Art Matsuura, Martin McDonald, Billy Mitchell, Robert Quattlebaum, Calvin Rein, Cory Ringdahl, Andre Rodriguez, Sally Short, Ian Slutz, John Spinale, Alex Vaughan, Brian Venturi, Mark Wilhelm, Salami Studios (US), Side (UK), Everyone at Crystal Dynamics for their support

Jeep® and the Jeep® grille design are registered trademarks of DaimlerChrysler Corporation. Jeep® Wrangler® Rubicon®, Commander and their trade dress are used under license by DaimlerChrysler. ©DaimlerChrysler Corporation 2006.

The Tomb Raider Development team would like to thank our families, husbands, wives, children, significant others, pets and everyone else who helped us during the making of Tomb Raider Legend. We could not have made it without you

CRYSTAL DYNAMICS

General Manager	Sean Vesce
Director of Production	Graeme Bayless
Director of Design	Noah Hughes
Director of Technology	John Pursey
Director of Art	Darrell Gallagher
Quality Assurance Manager	Chris Bruno
Lead Tester	Benny Ventura

Platform Leads
Bill Gahr, John Hsia, Daniel Kim, Oliver Villa Piega

Testers
David Pogan, John Allen, Flynn O'Hare, Bryan Enriquez

EIDOS

CEO	Jane Cavanagh
Commercial Director	Bill Ennis
Financial Director	Rob Murphy
Company Secretary	Anthony Price
Head of European Publishing	Scott Dodkins
Product Acquisition Director	Ian Livingstone
Worldwide CTO	Julien Merceron
Development Director	Darren Barnett
Senior Producer	Greg Hounsom
Creative Development Director	Patrick O'Luanaigh
Executive Designer	Dax Ginn
Head of Global Brand	Larry Sparks
Senior Brand Manager	Matt Gorman
Brand Manager	Alex Price
Head of Support Services	Flavia Timiani
Senior Localisation Manager	Monica Dalla Valle
Localisation Manager	Guillaume Mahouin
QA Supervisor (Localisation)	Arnaud Messager
QA Lead Technician (Localisation)	Laure Diet

QA Technicians (Localisation)
Laëtitia Wajnapel, Edwige Béchet, Augusto d'Apuzzo, Alessandro Marchesini, Tobias Horch, Pedro Geppert, Curri Barceló Ávila, Pablo Trenado

Creative Manager	Quinton Luck
Senior Designer	Jodie Brock
Designer	Philippa Pratley
QA Manager	Marc Titheridge
QA Supervisor	Dave Pettit

QA Lead Technicians
Richard Abbott, Tyrone O'Neill, Andrew Standen, Anthony Wicker, George Wright

QA Technicians
Dominic Andoh, Sam Beard, Warren Beckett, Neil Delderfield, Jonathan Fuguet, James Hinchliffe, Hugo Hirsh, Alistair Hutchison, David Klein, Daniel Mills, Mark Parker, Garth Philip, Matthew Poon, Jonathon Redington, David Sangan, Daniel Webster, James Wicker, Paul Harrison, Andrae McKenzie

QA Supervisor (Mastering)	Jason Walker
QA Technicians (Mastering)	Ray Mullen, Marc Webb

Special Thanks

A big thanks to all our European Marketing, Sales and Web teams as well as our Finance department who have done a wonderful job to make this game happen. Your tremendous work is much appreciated. A big thanks also to Tom Waine for writing this manual.

EIDOS DEUTSCHLAND

Leiter Produkt/Marketing	Lars Winkler
Produkt Manager	Marcus Behrens
PR Manager	Theodossios Theodoridis
QA Manager	Ralf Bauer
Übersetzung	Böck GmbH
Audio	Toneworx Hamburg
Lara Croft (D)	Marion von Stengel
Zip (D)	Dietmar Wunder
Alister (D)	Philipp Moog
Voice Director (D)	Michael Grimm

HINWEIS

Soweit dem Erwerber der Produkte hierdurch keine unzumutbaren Nachteile entstehen, behält sich Eidos Limited („Eidos“) das Recht vor, jederzeit und ohne Vorankündigung Weiterentwicklungen, Verbesserungen oder sonstige Änderungen an dem Produkt vorzunehmen.
Eidos gibt hinsichtlich dieses Handbuchs, seiner Qualität, Tauglichkeit oder Eignung für einen bestimmten Zweck weder eine Garantie noch eine Zusicherung ab, es sei denn, es ist ausdrücklich etwas anderes vereinbart.
Sämtliche Personen und Unternehmensbezeichnungen in dieser Veröffentlichung sind frei erfunden, und jedwede Ähnlichkeit mit lebenden Personen oder Unternehmen ist rein zufällig.

GEWÄHRLEISTUNGSANSPRÜCHE

Soweit Sie das vorliegende Produkt über einen Vertriebspartner von Eidos bzw. den Handel erworben haben, haben Sie gegenüber Eidos keine direkten Gewährleistungsansprüche bzw. kaufrechtlichen Mängelrechte. Die Haftung von Eidos aufgrund Produkthaftungsrechts bleibt hiervon unberührt.

HOTLINE UND TECHNISCHER SUPPORT

Haben Sie Fragen zu unseren Spielen? Dann nutzen Sie bitte unser Online-Angebot oder setzen Sie sich mit unserer Helpline in Verbindung:
Die Helpline erreichen Sie Montag bis Samstag von 10.00 bis 22.00 (außer an gesetzlichen Feiertagen).

Online-Angebot:
Unsere Eidos-Helpline finden Sie unter:
http://www.eidoshelpline.de

Hilfe zu technischen Problemen erhalten Sie unter:
http://techsupport.eidos.de

Informationen über Eidos erhalten Sie unter:
http://www.eidos.com

DEUTSCHLAND:

Spielerische Hotline: **0900-1-839 582** (€1,86 pro Minute aus dem Festnetz)
(bei Fragen zum Spielablauf, Tipps & Tricks, Lösungshilfen sowie Cheats etc.)

Technische Hotline: **0900-1-839 572** (€1,86 pro Minute aus dem Festnetz)
(bei Fragen zu technischen Problemen mit den Produkten wie Grafikfehler, Soundfehler, Abstürze etc.)

ÖSTERREICH:

Spielerische Hotline: **0900 - 400 895** (€1,80 pro Minute aus dem Festnetz)
(bei Fragen zum Spielablauf, Tipps & Tricks, Lösungshilfen sowie Cheats etc.)

Technische Hotline: **0900 - 400 894** (€1,80 pro Minute aus dem Festnetz)
(bei Fragen zu technischen Problemen mit den Produkten wie Grafikfehler, Soundfehler, Abstürze etc.)

SCHWEIZ:

Spielerische Hotline: **0900 - 220 222** (CHF 4,23 pro Minute aus dem Festnetz)
(bei Fragen zum Spielablauf, Tipps & Tricks, Lösungshilfen sowie Cheats etc.)

Technische Hotline: **0900 - 770 771** (CHF 4,23 pro Minute aus dem Festnetz)
(bei Fragen zu technischen Problemen mit den Produkten wie Grafikfehler, Soundfehler, Abstürze etc.)

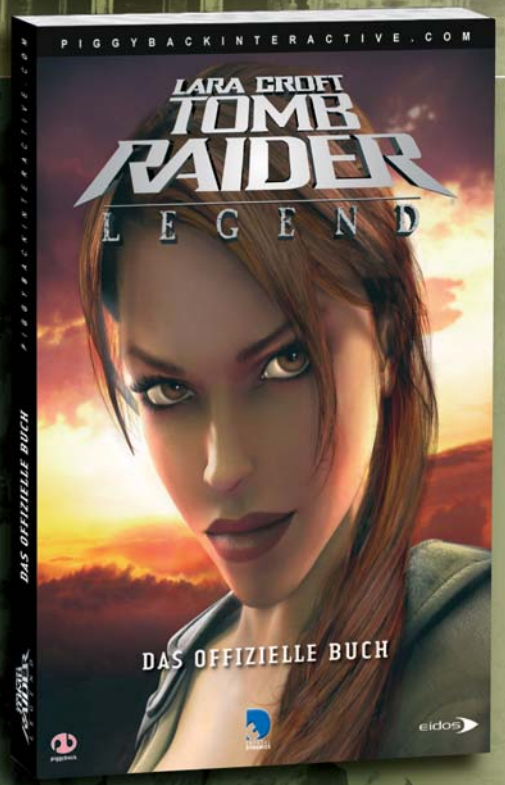
Minderjährige benötigen die Zustimmung eines Erziehungsberechtigten, um diese kostenpflichtigen Serviceangebote in Anspruch nehmen zu können.

Alle Preise beziehen sich auf Anrufe aus dem Festnetz sowie zum Zeitpunkt der ersten Drucklegung dieses Handbuches. Die Kosten zu einem späteren Zeitpunkt sowie von anderen Netzbetreibern insbesondere aus den Mobilfunknetzen können variieren. Bitte beachten Sie hierzu auf jeden Fall die kostenlose Tarifansage am Anfang der Verbindung und informieren Sie sich auch über die Kosten direkt bei Ihrem Telefonanbieter.

PIGGYBACKINTERACTIVE.COM

WEIL SIE ES WERT IST

Sechs Monate Entwicklungszeit, exklusive Unterstützung und Insider-informationen des Entwicklerteams von Crystal Dynamics machen das offizielle Buch zu Tomb Raider Legend zu einem unerlässlichen Begleiter für alle, die Laras neuestes Abenteuer in vollen Zügen genießen wollen.



Inhalt:

Einzigartiger Lösungsweg mit zwei Detailebenen der Hilfestellung: Je nach individuellem Bedürfnis erhalten Sie nur notwendige Tipps oder aber werden Schritt für Schritt durch das komplette Abenteuer geführt.

Umfangreiches Kapitel mit allen Geheimnissen: Entdecken Sie jeden einzelnen Gold-, Silber- und Bronze-Schatz und erfahren Sie, welche Boni diese freischalten.

So meistern Sie Laras Bewegungen: sämtliche Moves werden enthüllt und erklärt.

Zahlreiche detaillierte und beschriftete Levelkarten erleichtern Ihre Orientierung an allen Schauplätzen, die Lara in ihrem neuesten Abenteuer aufsucht.

Exklusives Interview mit dem Entwickler-Team lässt Sie hinter die Kulissen von Tomb Raider Legend blicken. Außerdem: Lückenlose Hintergrundinformationen zur Tomb-Raider-Saga – von damals bis heute.

Das offizielle Buch zu Tomb Raider Legend ist **jetzt** im Handel erhältlich. Weitere Informationen sowie kostenlose Beispielseiten zum Download finden Sie auf **www.piggybackinteractive.com**

Entdecken Sie alle Mysterien der vergessenen Tempelanlagen und die Geheimnisse der verlorenen Schätze

© 2006 Piggyback Interactive Limited. All rights reserved. Piggyback, PIGGYBACKINTERACTIVE.COM and the Piggyback logo are trademarks of Piggyback Interactive Limited.

Lara Croft Tomb Raider: Legend © 2006 Core Design Ltd. Developed by Crystal Dynamics, Inc. Published by Eidos, Inc. 2006. Lara Croft Tomb Raider: Legend, Lara Croft, Tomb Raider, the Tomb Raider logo, Eidos and the Eidos logo, Crystal Dynamics and the Crystal Dynamics logo are all trademarks of SCi Entertainment Group.

The PEGI age rating system:
Le système de tranche d'âge PEGI :
El sistema de clasificación por edad PEGI:
Il sistema di classificazione Pegi
Das PEGI Alterseinstufungssystem

Age Rating categories:
Les catégories de tranche d'âge:
Categorias de edad:
Categorie relative all'età:
Altersklassen:

Note: There are some local variations!
Note: Il peut y avoir quelques variations en fonction du pays!
Nota: ¡Variará en función del país!
Nota: Può variare a secondo del paese!
Achtung: Länderspezifische Unterschiede können vorkommen!

Content Descriptors:
Description du contenu:
Descripciones del contenido:
Descrizioni del contenuto:
Inhaltsbeschreibung:

BAD LANGUAGE
LA FAMILIARITÉ DE LANGAGE
LENGUAJE INAPROPIADO
CATTIVO LINGUAGGIO
VULGÄRE SPRACHE

DISCRIMINATION
LA DISCRIMINATION
DISCRIMINACIÓN
DISCRIMINAZIONE
DISKRIMINIERUNG

DRUGS
LES DROGUES
DROGAS
DROGHE
DROGEN

FEAR
LA PEUR
TERROR
PAURA
ANGST UND SCHRECKEN

SEXUAL CONTENT
LE CONTENU SEXUEL
CONTENIDO SEXUAL
SESSO
SEXUELLER INHALT

VIOLENCE
LA VIOLENCE
VIOLENCIA
VIOLENZA
GEWALT

For further information about the Pan European Game Information (PEGI) rating system please visit:

Pour de plus amples informations concernant l'évaluation du système d'information de jeu Pan Européen (PEGI), vous pouvez consulter:

Para obtener más información sobre el sistema de calificación de juegos (PEGI), por favor visite:

Per ulteriori informazioni sul sistema europeo di valutazione delle informazioni del gioco (PEGI) vi preghiamo di visitare:

Für weitere Informationen über das europäische Spiel-Informationen Bewertungs-System (PEGI) besuchen Sie bitte:

http://www.pegi.info