

AVVISO

Prima di utilizzare questo gioco, leggere il Manuale di istruzioni di Xbox 360™ e i manuali delle altre eventuali periferiche per informazioni importanti relative alla sicurezza e alla salute. Si consiglia di conservare tutti i manuali per riferimento futuro. Per eventuali sostituzioni dei manuali, visitare il sito www.xbox.com/support o chiamare il Supporto Tecnico di Xbox (vedere la terza di copertina).

Importanti avvertenze per la salute relative all'utilizzo dei videogame

Disturbi dovuti alla fotosensibilità

In una percentuale minima di utenti potrebbero insorgere disturbi dovuti all'esposizione ad alcune immagini, inclusi motivi o luci intermittenti, contenute nei videogiochi. Anche nei soggetti che in precedenza non hanno mai accusato disturbi di fotosensibilità o epilessia potrebbe celarsi una patologia non diagnosticata in grado di causare attacchi epilettici dovuti alla fotosensibilità durante l'utilizzo di videogiochi.

Tali disturbi possono essere accompagnati da vari sintomi, inclusi vertigini, visione alterata, spasmi al volto o agli occhi, spasmi o tremori alle braccia o alle gambe, senso di disorientamento, confusione o perdita temporanea dei sensi. Le convulsioni o la perdita dei sensi provocate dagli attacchi possono causare conseguenze dovute a cadute o all'impatto contro gli oggetti circostanti.

In presenza di uno qualsiasi di questi sintomi, interrompere immediatamente l'utilizzo del videogioco e consultare un medico. Poiché i bambini e gli adolescenti sono più soggetti a questo tipo di attacchi rispetto agli adulti, i genitori dovrebbero osservare o farsi descrivere direttamente l'eventuale insorgenza dei sintomi sopra indicati. È possibile ridurre il rischio di attacchi epilettici dovuti alla fotosensibilità adottando le seguenti precauzioni:

- sedersi lontano dallo schermo del televisore;
- utilizzare uno schermo di dimensioni inferiori;
- giocare in una stanza ben illuminata;
- evitare di giocare quando si è stanchi o affaticati.

Se nell'ambito familiare si sono verificati in precedenza casi di fotosensibilità o epilessia, consultare un medico prima di utilizzare il gioco.

SOMMARIO

INTRODUZIONE	4
PER INIZIARE	5
Comandi base dei menu	5
Selezione della lingua	5
Menu principale di Tomb Raider	6
Salvare e caricare la partita	8
CONTROLLARE LARA	9
Muovere	9
Nuotare	9
Combattere e usare gli oggetti	10
Guidare	10
STRATEGIE DI COMBATTIMENTO	11
Muovere	11
Interagire con l'ambiente	11
Mirare e sparare	11
Attacchi in mischia	11
Puntare	12
INTERFACCIA SU SCHERMO	13
Armi, Oggetti e Salute	13
PDA	14
Obiettivi	14
Dati	14
Attrezzatura	14
RICOMPENSE	16
RICONOSCIMENTI	17
GARANZIA LIMITATA	20
SERVIZIO DI ASSISTENZA CLIENTI	21

INTRODUZIONE

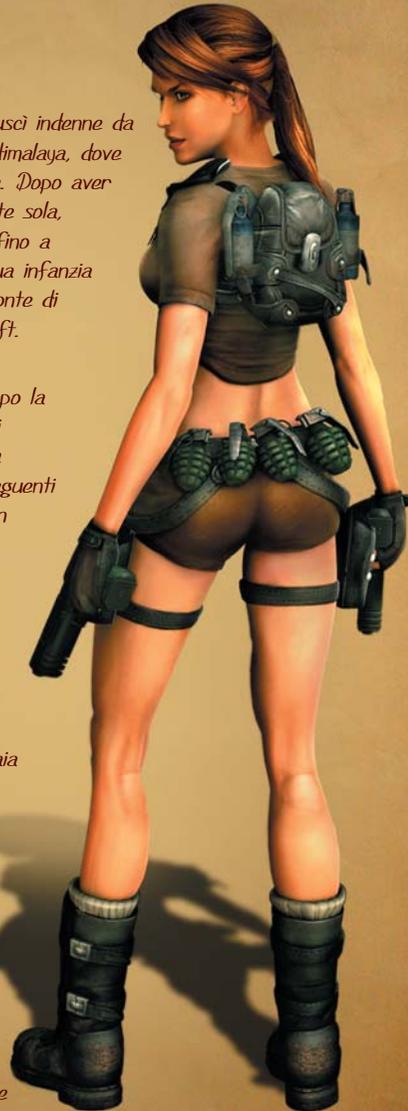
LARA

Quando aveva solo nove anni, Lara uscì indenne da un incidente aereo sulla catena dell'Himalaya, dove purtroppo sua madre trovò la morte. Dopo aver vagato per dieci giorni, completamente sola, spostandosi dal luogo dello schianto fino a Katmandu, trascorse il resto della sua infanzia sotto la rigida tutela del padre, il Conte di Abbingdon, l'archeologo Richard Croft.

Una volta compiuti i diciotto anni, dopo la morte del padre, Lara ereditò tutti i possedimenti dei Croft, diventando la Contessa di Abbingdon. Negli anni seguenti fu protagonista della scoperta di ben sedici siti archeologici di rilevanza internazionale.

Lara Croft viene considerata un'autentica ragazza prodigio dell'archeologia e una straordinaria cacciatrice di tesori, a seconda della persona che ne parla. Esistono migliaia di dicerie sulle imprese di Lara, che regolarmente arrivano a mischiare l'inspiegabile e l'incredibile. Lara raramente commenta queste voci, e ciò non fa altro che infittire il mistero che circonda la sua vita e il suo lavoro.

Di conseguenza, Lara Croft continua a essere al centro di accese discussioni e intensi dibattiti. Idealizzata e ridicolizzata in egual misura, è senza ombra di dubbio una delle figure più enigmatiche e affascinanti dei nostri tempi.



PER INIZIARE

COMANDI DI BASE NEI MENU

Usa **LB** o **RB** per visualizzare e scorrere le diverse opzioni di gioco.

Usa il pulsante **A** per selezionare una voce, confermare le modifiche a un'impostazione o passare alla schermata seguente.

Usa il pulsante **B** all'interno di un sottomenu per tornare alla schermata precedente.

SELEZIONE DELLA LINGUA

Imposta la lingua desiderata nel Xbox 360 Dashboard. Potrai cambiare la lingua dei sottotitoli in qualsiasi momento, utilizzando il menu Video, nella schermata Opzioni.



MENU PRINCIPALE DI TOMB RAIDER

Inizia partita

Scegli quest'opzione per iniziare una nuova partita. **NOTA:** l'opzione cambia in Riprendi partita se sulla tua Xbox 360 sono già presenti dei dati salvati. In questo caso, riprenderai il gioco dall'ultimo checkpoint raggiunto.

Carica

- Nuova partita** Seleziona quest'opzione per iniziare una nuova partita.
- Carica partita** Quando accedi al menu per caricare una partita, puoi scegliere le partite salvate presenti. Decidi quale riprendere e premi quindi il pulsante **A** per caricarlo.
- Rigioca livello** Seleziona quest'opzione per caricare un livello completato in precedenza. Quest'opzione è disponibile soltanto dopo aver caricato una partita precedentemente salvata.

Residenza Croft

La lussuosa dimora di Lara può essere visitata partendo dal menu principale in qualsiasi momento. Per ottenere il pieno accesso devi avere una partita salvata in cui almeno una missione è stata portata a termine. Solo allora avrai la possibilità di scoprire tutti i segreti della Residenza Croft...

Opzioni

Puoi modificare le seguenti opzioni tramite gli appositi menu.

Audio

In questo menu puoi modificare le seguenti impostazioni audio: volume musica, volume effetti e volume voci. Per modificare il volume usa **(L/R)** o **(D)**.

Video

Puoi modificare le seguenti opzioni video:

Sottotitoli Puoi scegliere tra: inglese, francese, tedesco, italiano o spagnolo

Visuale

Puoi modificare le impostazioni della visuale attraverso le seguenti opzioni:

- Inverti asse X (Sì/No)
 Inverti asse Y (Sì/No)
 Inverti asse X mira e binocolo (Sì/No)
 Inverti asse Y mira e binocolo (Sì/No)

Comandi

Puoi modificare le seguenti impostazioni:

- Configurazione controller (Predefinita / Alternativa 1 / Alternativa 2 / Alternativa 3)
 Modalità di combattimento Standard / Punt. Avanzato / Attiv. avanzata
 Vibrazione (Sì/No)

Calibrazione

Puoi regolare le seguenti impostazioni:

- Luminosità Indicatore a scorrimento (0-100)
 Contrasto Indicatore a scorrimento (0-100)

Per effettuare la tua scelta, premi **(O)** o **(Q)** per selezionare un'opzione, quindi premi **(L)** o **(R)** per modificarla.

Una volta effettuate tutte le modifiche, premi il pulsante **A** per confermarle. Premendo il pulsante **B** tornerai al menu principale.

Memoria

Mostra periferiche di memorizzazione
 Con questa opzione puoi mostrare la selezione periferiche e alternare tra la MU o il disco rigido.

- Autosalvataggio (Sì/No)

Extra

Questa sezione contiene informazioni e materiale bonus su Tomb Raider: Legend. Completando i livelli e raccogliendo le ricompense nel corso del gioco, sbloccherai una serie di oggetti che potrai vedere e selezionare in questa schermata.

Livello di difficoltà

Dopo aver scelto Nuova partita, apparirà una schermata nella quale dovrai selezionare il livello di difficoltà.

- Livello di difficoltà: Esploratore (Facile)
 Avventuriero (Medio)
 Predatore (Difficile)

SALVARE E CARICARE LA PARTITA

PAUSA

Premendo il pulsante  durante la partita apparirà il menu di pausa, dal quale è possibile selezionare diverse opzioni.

Salvare i tuoi progressi

Ogni livello del gioco contiene diversi checkpoint da superare. Ogni volta che ne supererai uno, nella parte inferiore destra dello schermo apparirà la scritta "CHECKPOINT".

Per salvare i tuoi progressi, premi il pulsante  per accedere al menu di pausa e seleziona Salva. Puoi salvare ovunque fra un checkpoint l'altro, ma quando carichi una partita salvata, Lara apparirà sempre presso l'ultimo checkpoint superato.

Nota: Se Lara muore, la partita riprenderà automaticamente dall'ultimo punto di controllo superato, indipendentemente se il gioco sia stato o meno salvato in quel punto. Uscendo dal gioco senza salvare, potrai riprendere a giocare dall'ultimo punto di controllo superato selezionando l'opzione Riprendi partita.

Salva ricompense

Se scegli di rigiocare una missione completata in precedenza, hai l'opzione di salvare le ricompense. Selezionando quest'opzione salverà tutte le ricompense raccolte nella tua attuale partita.

Caricare una partita salvata

Puoi caricare qualsiasi partita salvata sulla tua Xbox 360 dal menu di pausa, selezionando uno dei quindici slot di salvataggio presenti. Sulla parte destra dello schermo verranno visualizzati i dettagli di ciascuna partita salvata. Seleziona la partita salvata desiderata e premi il pulsante  per caricare e riprendere quella partita.



CONTROLLARE LARA

I comandi descritti in seguito sono quelli predefiniti, ma sono presenti altre tre configurazioni, ognuna delle quali può essere visualizzata nel menu opzioni. Per maggiori dettagli, vai a pagina 7.

Muovere



Comando	Azione
	Movimento - Muovi con furtività, Cammina, Corri
	Ruota la visuale
	Abbassati/Rotola
	Interagisci/Azione (vicino a un oggetto) Raccogli nuova arma (mentre sei sopra l'arma) Presa di sicurezza - per evitare che Lara cada dalle sporgenze
	Salta (premi senza rilasciare per un salto più lungo)
	Ripristina angolo visuale + Mostra inventario

Nuotare



Comando	Azione
	Nuota a sinistra, a destra e in avanti
	Ruota la visuale
	Immergiti (premi senza rilasciare per immergerti più in profondità)
	Interagisci/Azione/Raccogli ricompense
	Premi per risalire in superficie.
	Bracciata rapida

Nota:

quando nuoti sott'acqua, l'indicatore dell'ossigeno di Lara diminuirà lentamente. Una volta esaurito, Lara comincerà a subire danni alla sua barra della salute standard e, se non riesce a riemergere in tempo per riprendere aria, affogherà.

Combattere e usare gli oggetti



Comando	Azione
	Spara
	Lancia granata/razzo
premi	Alterna modalità Mira precisa
	Modalità Puntamento
	Lancia il rampino
	Tira il rampino verso di te/ Interagisci con i bersagli scenario (barili esplosivi ecc.)
	Usa un kit medico
	Cambia arma
	Accendi/Spigni PLS
	Binocolo La modalità RAD si attiva premendo durante l'utilizzo del binocolo.

Guidare



Comando	Azione
	Sterza
	Accelera
	Frena/Indietreggia
	Usa arma
	Kit medico
	Scorri bersagli
	Ruota la visuale

STRATEGIE DI COMBATTIMENTO

Ci sono due elementi chiave da tenere presenti in combattimento:

Movimento

Durante un combattimento, sposta Lara in continuazione. In questo modo renderai la vita dura ai tuoi nemici, non offrendo loro alcun punto di riferimento. Ricorda: un bersaglio mobile è molto più difficile da colpire di uno fermo.

Interagire con l'ambiente

Gli ambienti con i quali si troverà a interagire Lara sono pieni di oggetti che possono essere sfruttati a proprio vantaggio. Lara può ostacolare i suoi nemici:

Ostruendo percorsi
facendo detonare esplosivi nelle vicinanze
facendo crollare strutture
Attivando ostacoli

Mirare e sparare (predefiniti):

Comando	Azione
	Punta il bersaglio
	Usa l'arma
muovi a sinistra o a destra	Cambia bersaglio
pulsante (premi senza rilasciare per determinare la distanza)	Lancia la granata in un punto qualsiasi
premi + pulsante (premi senza rilasciare)	Lancia la granata contro il bersaglio

Attacchi in mischia:

Comando	Azione
Punta il nemico mentre corri verso di lui e premi per effettuare la scivolata.	Scivolata Lara attacca il nemico con una scivolata facendogli perdere l'equilibrio e rendendolo un bersaglio facile.
Premi il pulsante per saltare addosso a un nemico e, non appena Lara lo colpisce, premilo nuovamente. Premi il pulsante due volte velocemente da distanza ravvicinata e spara premendo	Attacco aereo Salta verso il nemico puntato per attivare la modalità Tempo rallentato mentre spari al bersaglio.

Attacchi in mischia: (Cont..)

Comando	Azione
LT (premi senza rilasciare) Y	Super calcio Sferza un super calcio con cui allontanare il bersaglio
LT (premi senza rilasciare) X	Attacco col rampino Lara utilizzerà il rampino per tirare a sé i nemici e danneggiarli.

Nota: Gli attacchi in mischia non sono efficaci contro gli animali.

Comandi di combattimento in difesa:

Mentre Lara punta un bersaglio, può effettuare diverse mosse per schivare gli attacchi dei nemici.

Puntare

Comando	Azione
Mentre premi senza rilasciare LT , premi B + muovi LS in una direzione qualsiasi.	Capriola in più direzioni.
Mentre premi senza rilasciare LT , premi A + muovi LS in una direzione qualsiasi.	Salto mortale in avanti, indietro, a sinistra o a destra.

Ogni volta che c'è un bersaglio in vista, apparirà il mirino su schermo. A seconda dello stato del bersaglio, il colore del mirino cambierà di conseguenza:

Mirino grigio: bersaglio fuori portata

Mirino rosso: bersaglio a tiro.

Suggerimento: se il bersaglio in vista, a tiro ma è fuori dal campo visivo, ai bordi dello schermo apparirà una freccia che ne indicherà la posizione.

*Interfaccia su schermo**Armi, oggetti e salute**Indicatore della salute*

L'indicatore della salute mostra il livello di salute attuale di Lara. Quando è particolarmente basso, dovrai ripristinarlo con un kit medico (se disponibile). Per maggiori dettagli, vai a pagina 14:

Usa oggetto (PLS, kit medico, binocolo)

Per usare un oggetto o un gadget contenuto nell'inventario di Lara, premi il tasto direzionale nella direzione corrispondente, come illustrato qui sotto:

Su	Kit medico (usa)
Giù	Cambia arma
Sinistra	PLS (Si/No)
Destra	Binocolo (Si/No)

PDA

Il PDA contiene tutte le informazioni aggiornate in tempo reale relative alla missione, gli obiettivi e l'equipaggiamento di Lara; funge inoltre da dispositivo di comunicazione wireless. Per accedere al PDA, premi il pulsante . Verranno mostrate le seguenti informazioni:

Obiettivi

Fornisce informazioni a Lara sui suoi obiettivi attuali e su quelli generali della missione.

Dati

L'area dati fornisce a Lara informazioni specifiche sui livelli completati:

Tempo impiegato
Sfida a tempo completata
Ricompense d'oro
Ricompense d'argento
Ricompense di bronzo

Attrezzatura

Questa sezione del PDA fornisce a Lara informazioni su tutti gli oggetti contenuti nel suo inventario, con statistiche e descrizioni per ognuno di essi.

Equipaggiamento di Lara



Kit medici

I kit medici, fedeli compagni di qualsiasi avventuriero consentono a Lara di curare le sue ferite sul campo.

Nota: Lara può portare con sé fino a un massimo di tre kit medici alla volta.

PLS

Fonte di luce portatile a LED ultra-brillanti. Caricato con energia cinetica, il PLS può restare acceso per periodo limitato prima di spegnersi per ricaricarsi.

Rampino magnetico



Utilizzando il rampino, Lara può interagire con gli oggetti distanti, scalare o calarsi da altezze diverse e superare grossi baratri. Il rampino è composto da un uncino magnetico in grado di attaccarsi alle superfici solide, da una lunga fune e da un meccanismo di avvolgimento automatico.

Nota: il rampino può essere utilizzato solo su superfici particolarmente lucide.

Binocolo/Dispositivo di analisi a distanza (RAD)



Binocolo - ingrandisce l'immagine all'interno del campo visivo

Modalità RAD - analizza gli oggetti inquadrati importanti dal punto di vista archeologico o tecnologico, fornendo una delle seguenti analisi:

Chimicamente instabile

Indica che l'oggetto esploderà se sollecitato a dovere.

Tecnico

Indica che l'oggetto è parte di un macchinario, piccolo o grande, antico o moderno, elettronico o fisico.

Mobile

Indica gli oggetti che possono essere spostati, attraverso l'interazione diretta di Lara o in qualche altro modo.

Fisicamente instabile

Indica che l'oggetto può essere fatto cadere o rompere.

Come utilizzare questo strumento:

Premi il tasto direzionale  per attivare il binocolo. Premilo di nuovo per disattivarlo.

Premi senza rilasciare  per ingrandire la visuale.

Premi senza rilasciare  per ridurre la visuale.

Premi il pulsante  per attivare la modalità RAD. Premilo di nuovo per disattivarla.

RICOMPENSE

L'avventura di Lara è disseminata di manufatti e reliquie da scoprire e recuperare. Raccogliendo le ricompense sarà possibile sbloccare materiale e contenuti extra come costumi, potenziamenti per la pistola, bozzetti e molto altro ancora. Assicurati dunque di esplorare a fondo l'ambiente che ti circonda.

Ci sono diversi tipi di oggetti che si possono raccogliere in ogni missione:

- Ricompense di bronzo - materiale informativo
- Ricompense d'argento - contenuti di gioco
- Ricompense d'oro - ricompense speciali

Nota: devi ottenere una combinazione delle ricompense per ottenere i contenuti extra migliori.

Al termine di ciascun livello ti verrà notificato quali ricompense hai sbloccato. Selezionando l'opzione "Extra" nel menu principale, potrai visualizzare e selezionare le ricompense ottenute.

Suggerimento: selezionando l'opzione **RIGIOCA LIVELLO** dal menu principale potrai rigiocare le missioni completate e raccogliere le ricompense che ti sono sfuggite.



RICONOSCIMENTI

TOMB RAIDER LEGEND DEVELOPMENT TEAM

Senior Producer Matthew Guzenda
 Producer Morgan Gray

Production Staff
 Alex Jones, Lulu LaMer, Elio Rutigliano,
 Rosaura Sandoval, Nate Schaumborg

Additional Production David Baker,
 Juli Logemann

Technical Director Jason Bell

Lead Programmer Rob Pavey

Player Character Lead Programmer Gary Snetthen

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 McShinn, 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 Wai 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 Gustin
 Lead Animators Brandon Fernández,
 Jeff Wilcox

Animators
 Ryan Goldsberry, Ben Harrison, Barry Nardone,
 Michael Smith, Jake Spence

Animation Intern Shaun Budhran

Lead Designer Riley Cooper

DESIGN STAFF

Assistant Lead Designer Harley Baldwin

Lead Level Designer Martin Dufour

Designers
 Jeremy Bredow, John Dumala, Steve Goodale,
 Jesse Johanson, Kyle Mannerberg, Darren McKinsey,
 Matt McManus, Stephen McManus, Jon Vosovic,
 Jason Weesner, Steve Yoshimura

Story Designer Eric Lindstrom

Dialogue Writer Aaron Vanian

AUDIO STAFF

Music Composed By Troels B. Polmann

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 Estuardo 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

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, Rolf 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, Andro 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 Pagan, 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 Hounson
Creative Development Director	Patrick O'Luanagh
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)	Laëtizia Wajnapel, Edwige Béchet, Augusto d'Apuzzo, Alessandro Marchesini, Tobias Horch, Pedro Geppert, Curri Barceló Avila, Pablo Trenado

Creative Manager	Quinton Luck
Senior Designer	Jodie Brook
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 Andbi, Sam Beard, Warren Beckett, Neil Delderfield, Jonathan Puguat, James Hinchliffe, Hugo Hirsh, Alistair Hutchison, David Klein, Daniel Mills, Mark Parker, Garth Philip, Matthew Poon, Jonathon Redington, David Sangar, Daniel Webster, James Wicker, Paul Harrison, Andrae McSenzie

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.

ITALIAN VOICE ACTING

Lara Croft	Ida Olivieri
Zip	Alberto Olivero
Alister	Luca Sandri
Voice Director	Riccardo Riva



PRECAUZIONI DURANTE L'UTILIZZO

- Non stare troppo vicino allo schermo. Sedere a una buona distanza dal monitor, tanto quanto la lunghezza consentita dai cavi.
- Giocare preferibilmente utilizzando uno schermo di piccole dimensioni.
- Non giocare se ci si sente stanchi o non si ha dormito a sufficienza.
 - Assicurarsi che la stanza in cui si gioca sia bene illuminata.
 - Riposare almeno 10 o 15 minuti per ogni ora di gioco.

[ATTENZIONE: EVITARE DANNI AL PROPRIO TELEVISORE]

Non è possibile utilizzare tutti i tipi di monitor o di schermi televisivi. Alcuni apparecchi, in particolare schermi per retroproiezione o proiettori frontali e schermi al plasma, potrebbero danneggiarsi se utilizzati con dei videogiochi. Immagini statiche nel normale corso di una partita o dovute al gioco in pausa potrebbero causare danni permanenti al tubo dell'apparecchio, causando la "bruciatura" di un'immagine, che resterà permanentemente in forma di ombra, anche se il gioco non è in corso. Fare sempre riferimento al manuale o al costruttore del proprio monitor o dello schermo televisivo per assicurarsi che sia possibile utilizzare in sicurezza il videogioco.

Tutti i diritti riservati. SOLO PER USO DOMESTICO. In condizioni di non autorizzazione sono severamente proibiti la copia, l'adattamento, l'affitto, il pay-for-play, il prestito, la distribuzione, l'estrazione, la rimozione della protezione copie, la rivendita, l'utilizzo in sale giochi, la richiesta di denaro per l'utilizzo, la trasmissione, l'utilizzo in pubblico, su Internet, via cavo o altro mezzo di telecomunicazione e l'accesso o l'utilizzo del prodotto o di qualsiasi marchio di fabbrica o copyright che costituisca parte di questo prodotto, incluso il presente manuale.

SERVIZIO DI ASSISTENZA TECNICA HALIFAX

Vi ringraziamo per aver acquistato questo prodotto. Se avete riscontrato dei problemi utilizzandolo, rivolgetevi al servizio di assistenza tecnica di Halifax che risponde al seguente numero:

02/41 30345

Un operatore sarà a vostra disposizione dal lunedì al venerdì, dalle ore 14 alle ore 19.

È possibile accedere al servizio di assistenza online compilando il form presente in:

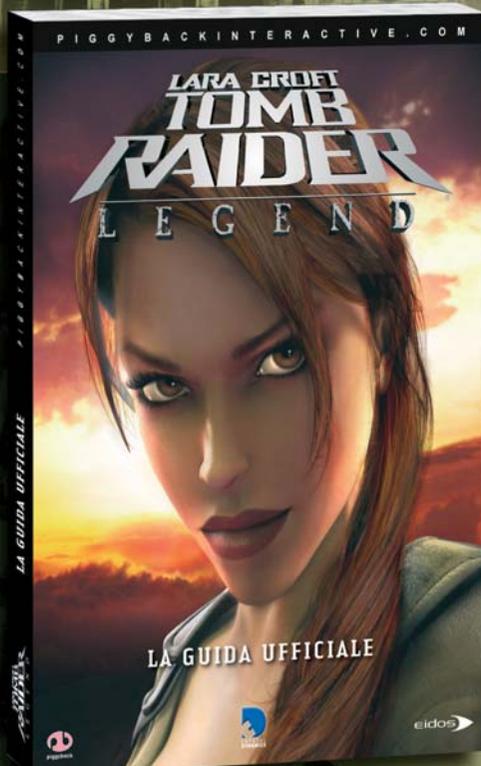
<http://www.halifax.it/assistenza.htm>

oppure scrivendo una mail a:

supporto@halifax.it

PIGGYBACKINTERACTIVE.COM

PERCHÉ LA X NON INDICA MAI IL PUNTO ESATTO!



Sei mesi di lavoro, realizzata con l'assistenza esclusiva della squadra di sviluppo di Crystal Dynamics, Tomb Raider Legend: la guida ufficiale è un vademecum fondamentale per tutti coloro che vogliono godersi al massimo le avventure di Lara.

Caratteristiche:

Una guida su due livelli che permette sia di ottenere solamente le informazioni necessarie, sia di farsi guidare passo per passo

Un capitolo esaustivo dedicato ai "segreti": scopri l'ubicazione di ogni singola ricompensa d'oro, d'argento e di bronzo e informati sui tipi di bonus che verranno sbloccati

Un'analisi approfondita di ogni mossa di Lara che ti aiuterà a prendere dimestichezza con i suoi movimenti

Dozzine di mappe con annotazioni che forniscono una guida visiva immediata di ogni luogo visitato da Lara

Strategie e tecniche di combattimento

Un'intervista esclusiva sul "dietro le quinte" con la squadra di sviluppo di Tomb Raider Legend, oltre a informazioni sulla storia di Tomb Raider fino a oggi

Tomb Raider Legend: la guida ufficiale è in vendita **adesso**. Visita www.piggybackinteractive.com per ulteriori informazioni e per consultare pagine campione.

Scopri tutti i segreti e le soluzioni.

© 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 SCE 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:

Categorías 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>