

⚠ ADVERTENCIA:

Antes de jugar a este juego, lea el Manual de instrucciones de la Xbox 360™ así como el manual de cualquier periférico, para obtener información sobre salud y seguridad. Guarde todos los manuales por si los necesita posteriormente. Para obtener un manual de nuevo, visite www.xbox.com/support o llame al servicio de atención al cliente de Xbox (ver el interior o el reverso del juego).

Información importante sobre la salud y la seguridad en los videojuegos

Ataques epilépticos fotosensibles

Un porcentaje escaso de personas pueden sufrir un ataque epiléptico fotosensible cuando se exponen a ciertas imágenes visuales, entre las que se incluyen los patrones y las luces parpadeantes que aparecen en los videojuegos. Incluso las personas que no tengan un historial de este tipo de ataques o de epilepsia pueden ser propensas a estos "ataques epilépticos fotosensibles" cuando fijan la vista en un videojuego.

Estos ataques presentan varios síntomas: mareos, visión alterada, tics nerviosos en la cara o los ojos, temblores de brazos o piernas, desorientación, confusión o pérdida momentánea del conocimiento. Además, pueden ocasionar la pérdida del conocimiento o incluso convulsiones, que terminen provocando una lesión como consecuencia de una caída o de un golpe con objetos cercanos.

Si sufre cualquiera de estos síntomas, deje de jugar inmediatamente y consulte a un médico. Los padres deben observar a sus hijos mientras juegan y/o asegurarse de que no hayan experimentado los síntomas antes mencionados; los niños y los adolescentes son más susceptibles a estos ataques que los adultos. El riesgo de sufrir un ataque epiléptico fotosensible puede reducirse tomando las siguientes precauciones:

- Siéntese a una distancia considerable de la pantalla.
- Utilice una pantalla más pequeña.
- Juegue en una habitación bien iluminada.
- No juegue cuando esté somnoliento o cansado.

Si usted o algún miembro de su familia tiene un historial de ataques epilépticos, consulte a su médico antes de jugar.

ÍNDICE

<i>INTRODUCCIÓN</i>	4
<i>INICIO</i>	5
<i>Controles básicos de los menús</i>	5
<i>Menú Principal de Tomb Raider</i>	6
<i>Guardar y cargar la partida</i>	8
<i>CONTROLAR A LARA</i>	9
<i>Movimiento</i>	9
<i>Nadar</i>	9
<i>Combate</i>	10
<i>Conducir</i>	10
<i>ESTRATEGIAS DE COMBATE</i>	11
<i>Movimiento</i>	11
<i>Manipulación del entorno</i>	11
<i>Controles de combate</i>	11
<i>PANTALLA FRONTAL (HUD)</i>	13
<i>Salud, objetos y armas</i>	13
<i>PDA</i>	14
<i>Objetivos</i>	14
<i>Datos</i>	14
<i>Equipo</i>	14
<i>PREMIOS</i>	16
<i>CRÉDITOS</i>	17
<i>GARANTIA LIMITADA</i>	20
<i>SOPORTE TÉCNICO</i>	21

INTRODUCCIÓN

LARA

A los 9 años de edad, Lara sobrevivió a un accidente de aviación en el Himalaya que acabó con la muerte de su madre. Tras superar milagrosamente una caminata de 10 días en solitario, desde el lugar del accidente a Katmandú, pasó el resto de su infancia bajo la tutela de su padre, el difunto arqueólogo y conde de Abbingdon, Richard Croft.

A los 18 años, tras la muerte de su padre, Lara heredó las propiedades Croft y se convirtió en condesa de Abbingdon. Desde entonces, ha descubierto 16 lugares de interés arqueológico a nivel internacional.

Lara Croft ha sido calificada tanto de niña prodigio de la arqueología y como de cazadora de tesoros glorificada, dependiendo de quién te lo diga. Hay miles de rumores alrededor de sus aventuras, que van desde lo inexplicable hasta lo directamente increíble. Normalmente, lady Croft no suele hacer ningún comentario al respecto, lo que añade aún más confusión al halo de misterio que rodea su vida y su trabajo.

Por tanto, Lara Croft sigue siendo el centro de insólitas especulaciones e intensos debates. Idealizada y vilipendiada a partes iguales, es, quizá, uno de los personajes más fascinantes y enigmáticos de nuestra época.



INICIO

CONTROLES BÁSICOS DE LOS MENÚS

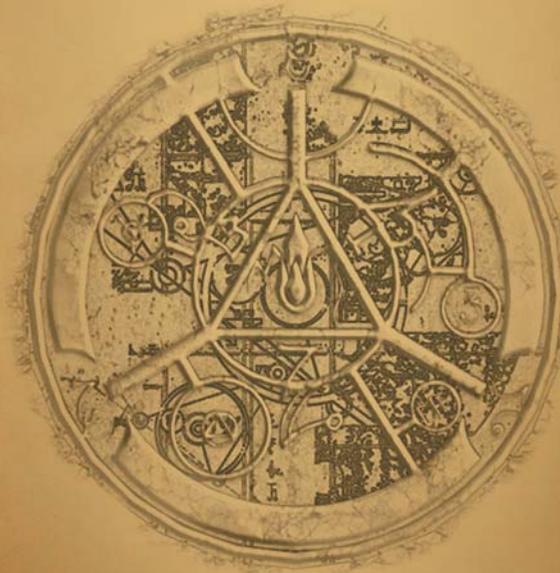
Usa **LB** o **RB** para ver y cambiar las diversas opciones del juego.

Presiona el botón **A** para seleccionar algo, para aceptar cambios en una opción o para pasar a la siguiente pantalla.

Presiona el botón **B** dentro de un submenú para volver a la pantalla anterior.

SELECCIÓN DEL IDIOMA

Elige un idioma en la Interfaz Xbox 360. Podrás cambiar el idioma de los subtítulos del juego en cualquier momento en el menú Pantalla dentro del menú Opciones.



MENÚ PRINCIPAL**Iniciar la partida**

Elige esta opción para comenzar una nueva partida. **NOTA:** esta opción cambiará a Reanudar la partida si ya tienes datos guardados en la consola Xbox 360 y te permitirá continuar desde el punto en el que guardaste por última vez la partida.

Cargar

Nueva partida Selecciona esta opción para comenzar una nueva partida.

Cargar partida En este menú encontrarás las partidas guardadas disponibles. Elige la que quieras jugar y presiona el botón **A** para cargarla.

Repetir nivel Selecciona esta opción para ver toda la lista de niveles que ya has completado. Puedes volver a jugar un nivel y así conseguir los premios que no hayas conseguido, jugar en dificultades diferentes o jugar una Contrarreloj.

Mansión Croft

La amplia mansión de Lara puede visitarse en cualquier momento desde el Menú principal. Sin embargo, para poder tener total acceso, tendrás que tener una partida guardada con, al menos, una misión completada. Sólo entonces podrás descubrir todos los secretos de la Mansión Croft...

Opciones

Puedes ajustar los siguientes aspectos del juego a través de los menús:

Sonido

En este menú, podrás configurar el sonido mediante las siguientes opciones:

Volumen música, Volumen efectos y Volumen voces.

Para ajustar el volumen de estas opciones, usa el **◀/▶** o **⏸**

Pantalla

Puedes ajustar las siguientes opciones de la pantalla:

Subtítulos Puedes poner los subtítulos en inglés, francés, alemán, italiano o español.

Cámara

Puedes configurar la cámara mediante las siguientes opciones:

Invertir eje X (Sí/No)

Invertir eje Y (Sí/No)

Invertir eje X al apuntar/Prismáticos (Sí/No)

Invertir eje Y al apuntar/Prismáticos (Sí/No)

Control

Puedes ajustar las siguientes opciones de control:

Configuración del mando (Predeterminada/Alternativa 1/
Alternativa 2/Alternativa 3)

Modo de combate (Estándar/Mantener avanzado/Cambiar avanzado)

Vibración (Sí/No)

Usa **⬅** o **➡** para escoger y luego usa **⏪** o **⏩** para cambiar.

Cuando hayas acabado con los ajustes, presiona **A** para confirmar los cambios. Presiona **B** para volver a la pantalla de Opciones.

Calibración

Puedes ajustar las siguientes opciones de control:

Brillo Barra ajustable de 0 a 100.

Contraste Barra ajustable de 0 a 100.

Para seleccionar, usa **⬅** o **➡** para elegir y luego usa **⏪** o **⏩** para cambiar.

Cuando hayas terminado de realizar ajustes, presiona el botón **A** para confirmar los cambios. Presiona el botón **B** para volver al Menú Principal.

Memoria

Mostrar los dispositivos de almacenamiento

Con esta opción puedes cambiar el Selector de dispositivo de almacenamiento y alternar entre la Unidad de Memoria (UM) y el Disco Duro (DD).

Autoguardado (Sí/No)

Extras

Esta sección contiene información y contenido extra de Tomb Raider: Legend. Al superar niveles y obtener premios, desbloquearás elementos que podrás ver aquí.

Nivel de dificultad

Si seleccionas Iniciar la partida, se mostrará una pantalla de opciones que te preguntará en qué nivel de dificultad deseas jugar:

Dificultad Explorador: Fácil

Aventurero: Medio

Saqueador: Difícil

GUARDAR Y CARGAR LA PARTIDA

Pausa

Presiona el botón  durante la partida para mostrar el Menú de Pausa, desde el que podrás seleccionar varias opciones.

Guardar tus progresos

En todos los niveles del juego hay varios puntos de control. Cuando Lara pase por uno de ellos, se mostrará un mensaje en la esquina inferior derecha con el texto "PUNTO DE CONTROL".

Para guardar tus progresos, primero presiona el botón  para acceder al Menú de Pausa, y selecciona Guardar. Puedes guardar en cualquier momento, pero cuando vuelvas a cargar, Lara siempre aparecerá en el último punto de control que haya alcanzado.

Nota: si Lara muere durante una nueva partida o cargas una partida guardada, reaparecerá en el último punto de control que haya cruzado sin importar si has guardado la partida allí o no. Si abandonas la partida sin guardar, también podrás continuar desde el último punto de control si seleccionas Reanudar la partida.

Guardar premios

Si eliges volver a jugar un nivel previamente completado, tienes la opción de guardar los premios. Si seleccionas esto, guardarás los premios que recojas en tu partida actual.

Cargar una partida guardada

Puedes cargar cualquier partida guardada en la consola Xbox 360 desde el Menú Principal o desde el Menú de Pausa. Si hay partidas guardadas, se mostrarán los detalles de cada una de ellas en la parte derecha de la pantalla. Usa el mando de dirección para elegir una de las partidas guardadas y presiona el botón  para cargarla y seguir jugando.



CONTROLAR A LARA

Los siguientes controles son los predeterminados. Hay otras 3 configuraciones de control entre las que puedes elegir. Puedes verlas en el menú de opciones. Consulta la página 7 para obtener más información.

Controles de movimiento de Lara



Control	Acción
	Movimiento. Andar con sigilo, caminar y correr.
	Movimiento de la cámara.
	Agacharse/Voltereta.
	Interactuar/Acción (cuando estés junto a un objeto). Coger arma nueva (cuando estés sobre un arma). Cogerse con seguridad (evita que Lara se caiga de los bordes).
	Saltar (mantener presionado para saltar más lejos).
	Restablecer ángulo de cámara + Ver inventario.

Controles de natación



Control	Acción
	Nadar a la izquierda, a la derecha y hacia delante.
	Movimiento de la cámara.
	Bucear. Mantener presionado para descender más.
	Interactuar / Acción / Coger premios
	Émerger. Presiona para nadar hacia la superficie.
	Nadar rápido.

Nota: Al bucear, el indicador de aire de Lara se agotará lentamente. Si se queda sin aire, Lara comenzará a sufrir daño en la barra de salud. Si Lara no alcanza la superficie a tiempo para coger aire, ¡se ahogará!

Controles de combate y objetos



Control	Acción
RT	Disparar arma.
RB	Lanzar granada/bengala.
Hacer clic en R	Modo Apuntar con precisión (activar).
LT	Fixar Modo de Combate
X	Lanzar garfio magnético.
Y	Tirar del garfio magnético
	Interactuar con objetivos del entorno (barriles explosivos, etc.).
	Usar botiquín.
	Cambiar armas.
	Linterna (Sí/No).
	Prismáticos El modo D.A.R. se activa presionando Y una vez que estás usando los prismáticos.

Controles de conducción



Control	Acción
L	Dirección del volante.
A	Acelerar.
X	Frenar/Marcha atrás.
RT	Disparar arma.
	Botiquín.
LT	Cambiar objetivo.
R	Movimiento de la cámara.

ESTRATEGIAS DE COMBATE

Hay dos elementos clave a tener en cuenta en los combates:

Movimiento

Mantener a Lara en movimiento es lo más importante en un combate. Esto retrasará el avance del enemigo, ya que Lara cambia constantemente de posición: ¡es mucho más difícil dar a un blanco en movimiento que a uno estático!

Manipulación del entorno

Busca objetos en el entorno que Lara pueda manipular a su favor. Para complicar los planes del enemigo Lara puede:

- Derrumbar estructuras.
- Detonar explosivos cercanos.
- Lanzar obstáculos.

Controles de Combate

Controles predeterminados de apuntado y de disparo:

Control	Acción
LT (Presionar y mantener)	Fixar objetivo.
RT	Disparar arma.
R (mover rápidamente a la izquierda o a la derecha).	Cambiar de objetivo.
RB (mantener presionado para llegar más lejos).	Lanzamiento libre de granada.
Presionar y mantener LT + RB (mantener presionado)	Lanzar granada a un objetivo.

Controles de combate a cuerpo:

Control	Acción
Apunta a un enemigo mientras corres hacia él. Presiona el botón B para hacer un placaje y lanzarte a sus pies.	Placaje Lara puede placar a un enemigo para derribarlo y ponerlo a tiro para sus armas.
Salta hacia un enemigo apuntado fijado con el botón A y, cuando Lara aterrice sobre él, presiona de nuevo el botón A . Presiona el botón A dos veces cuando estés cerca de un enemigo fijado y presiona el RT para disparar armas de fuego.	Ataque aéreo Salta hacia el enemigo al que estás apuntando para activar la cámara lenta mientras disparas.

Controles de combate a cuerpo (Continuación):

Control	Acción
LT (presiona y mantén) + Y	Patada fuerte. Da una patada al objetivo con tus botas.
LT (presiona y mantén) + X	Atacar con el garfio magnético. Lara puede usar el garfio magnético para tirar de un enemigo hacia ella y causarle daños.

Nota: los ataques cuerpo a cuerpo no pueden usarse contra animales.

Controles de defensa:

Cuando Lara tiene un objetivo fijado, puede realizar diversas acciones para evitar los ataques enemigos.

Control	Acción
Mantén presionado LT, presiona el botón B y mueve L en cualquier dirección.	Voltereta hacia delante, atrás, a la derecha o a la izquierda.
Mantén presionado LT, presiona el botón A y mueve L en cualquier dirección.	Salto hacia delante, hacia atrás, a la derecha o a la izquierda.

Apuntar

La retícula de apuntado se muestra cuando hay algún objetivo a la vista. El color de la retícula cambia en función del estado del objetivo:

- Retícula gris: El objetivo está fuera del alcance.
- Retícula roja: El objetivo está actualmente dentro del alcance.

Nota: si el objetivo está dentro del alcance pero fuera del campo de visión, se mostrará una flecha en el lateral de la pantalla para señalar en qué dirección se encuentra el objetivo.



Pantalla frontal (HUD)



Armas, objetos y salud

Barra de salud

La barra de salud muestra el estado físico actual de Lara. Cuando la salud de Lara descienda peligrosamente, tendrás que recuperarla mediante un botiquín (si dispones de alguno). Consulta la página 14 para obtener más detalles:

Usar objeto (linterna, botiquín, prismáticos)

Para usar un objeto del inventario de Lara, tendrás que mover el O, en la dirección apropiada:

- Arriba: Usar botiquín
- Abajo: Cambiar armas.
- Izquierda: Linterna (Sí/No).
- Derecha: Prismáticos (Sí/No).

PDA

La PDA es el dispositivo de captura automática de datos de Lara. También sirve como comunicador inalámbrico y almacena todos los datos de sus misiones e información actualizada en tiempo real sobre el objetivo y el equipo. Para acceder a la PDA y ver los siguientes datos, presiona el botón 

Objetivos

Informa a Lara sobre sus objetivos actuales y los objetivos generales de la misión.

Datos

Esta sección proporciona información específica sobre los niveles superados:

Tiempo de finalización	Registra tu mejor tiempo para la misión.
Contrarreloj finalizada	Sí/No
Premios de oro	Muestra el número de premios recogidos y el total de premios de este tipo que hay en la misión.
Premios de plata	Muestra el número de premios recogidos y el total de premios de este tipo que hay en la misión.
Premios de bronce	Muestra el número de premios recogidos y el total de premios de este tipo que hay en la misión.

Equipo

Proporciona a Lara información sobre su inventario. En esta sección de la PDA pueden verse estadísticas y descripciones de cada arma y objeto.



Botiquines

Un artículo básico para el recio aventurero. Los botiquines permiten a Lara curar sus heridas en el campo.

Nota: Lara puede transportar un máximo de 3 botiquines.

Linterna

Fuente de luz portátil LED ultrabrillante. Se carga por medio de energía cinética y brillará durante un tiempo limitado antes de que se desactive para recargarse.

Garfio magnético



Lara puede utilizar el garfio magnético para manipular objetos a distancia, trepar o descender diferentes alturas y salvar grandes huecos balanceándose. Consiste en una cabeza magnética que puede adherirse a superficies distinguibles visualmente, además de una cuerda larga y un motor automático.

Nota: el garfio magnético sólo puede utilizarse en superficies brillantes específicas.

Prismáticos/Dispositivo de análisis remoto (DAR)



Una herramienta muy importante del inventario de Lara.

El DAR consta de un par de lentes de última tecnología que realizan las siguientes funciones:

Prismáticos: aumentan la imagen del campo de visión.

Modo DAR: analiza y proporciona lecturas sobre elementos arqueológicos o tecnológicos que haya a la vista:

Químicamente inestable

Indica que el objeto explotará con el estímulo adecuado.

Técnico

Indica que el objeto es parte de un dispositivo grande o pequeño, antiguo o moderno, electrónico o físico.

Móvil

Indica que un objeto puede ser movido por Lara o por otros medios.

Físicamente inestable

Indica que el objeto puede caerse o romperse.

Cómo usar este dispositivo:

Presiona  para activar los prismáticos. Vuelve a presionarlo para desactivarlos.

Mantén presionado  para acercar el zoom.

Mantén presionado  para alejar el zoom.

Presiona el botón  para activar el modo DAR. Presiona de nuevo el botón  para desactivar el modo DAR.

PREMIOS

A lo largo de la aventura arqueológica de Lara, podrás descubrir varios artefactos y reliquias. Conseguir premios te permitirá revelar contenido adicional y características extra, como vestuario, mejoras para la pistola, diseños y muchas más cosas. ¡Asegúrate de investigar bien el entorno!

Hay diversos tipos de objetos recogibles repartidos en cada misión:

- Premios de bronce - Contenido informativo.
- Premios de plata - Contenido del juego.
- Premios de oro - Premios especiales del juego.

Nota: el contenido desbloqueable más valioso puede obtenerse sólo recogiendo una combinación de los tres tipos de premios.

Al finalizar cada nivel, se te informará de los premios que hayas conseguido desbloquear. Selecciona Extras en el menú principal para ver y seleccionar los premios recibidos.

Recuerda: Selecciona la opción Repetir nivel en el menú Cargar del Menú Principal para repetir misiones ya cumplidas y conseguir los premios.



CRÉDITOS

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 Johansen, 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)	Laëtitia 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.

VOICE ACTING (Spanish voices):

Lara	Ana Jiménez
Zip	Pedro Tena
Alistair	Leopoldo Ballesteros
Voice director	Rubén Navarro



de jugar. Aconsejamos a los padres que supervisen el uso de los video-juegos por parte de sus hijos. Si el usuario o sus hijos experimentan cualquiera de los síntomas siguientes: mareos, visión borrosa, tics oculares o musculares, pérdida de la consciencia, desorientación, cualquier movimiento o convulsión involuntarios mientras juegan con un vídeo-juego, interrumpa el uso INMEDIATAMENTE y consulte con su médico (especialmente porque la presencia de estos síntomas puede provocar lesiones al caerse la persona y golpearse con algún objeto cercano). Los padres deben preguntar a sus hijos sobre los síntomas citados anteriormente, ya que los niños y adolescentes son más susceptibles que los adultos de sufrir estos ataques.

PRECAUCIONES QUE SE DEBEN TOMAR DURANTE EL USO

- No juegue demasiado cerca de la pantalla. Siéntese a cierta distancia de la pantalla, tanto como le permita la longitud del cable.
 - Es preferible reproducir los vídeo-juegos en una pantalla pequeña.
 - Evite jugar si se encuentra cansado o no ha dormido lo suficiente.
 - Asegúrese de que la habitación en la que juega está bien iluminada.
- Descanse al menos 10 o 15 minutos por cada hora de utilización del vídeo-juego.

[ADVERTENCIA: EVITE DAÑOS EN LA TELEVISIÓN]

No utilice este vídeo-juego con ciertas pantallas y monitores de televisión. Algunas televisiones, especialmente las de proyección de tipo frontal o posterior y las pantallas de plasma, pueden sufrir daños si se utilizan para reproducir cualquier vídeo-juego. Las ilustraciones e imágenes estáticas presentadas durante el uso normal de un juego (o cuando se interrumpe o se detiene dicho juego) pueden causar daños permanentes al tubo de imágenes y pueden grabarse "a fuego" en la pantalla, provocando una sombra permanente de la imagen estática que aparecerá siempre, incluso cuando el juego no se está jugando. Consulte siempre el manual del monitor o de la pantalla de televisión, o póngase en contacto con el fabricante para comprobar si se pueden utilizar vídeo-juegos con seguridad.

SERVICIO DE ATENCIÓN AL CLIENTE

Si experimentas algún problema técnico con este juego, no dudes en ponerte en contacto con nosotros en:

Proein, S.L.
c/ Hermanos García Noblejas 37c, 2ª planta
28037 Madrid

ATENCIÓN AL CLIENTE

TF. 914 062 964

FAX 913 677 457

Nuestro horario es de Lunes a Viernes de 10:00 a 14:00 horas y de 16:00 a 18:00 horas.

También puedes contactar con nosotros a través de correo electrónico en:

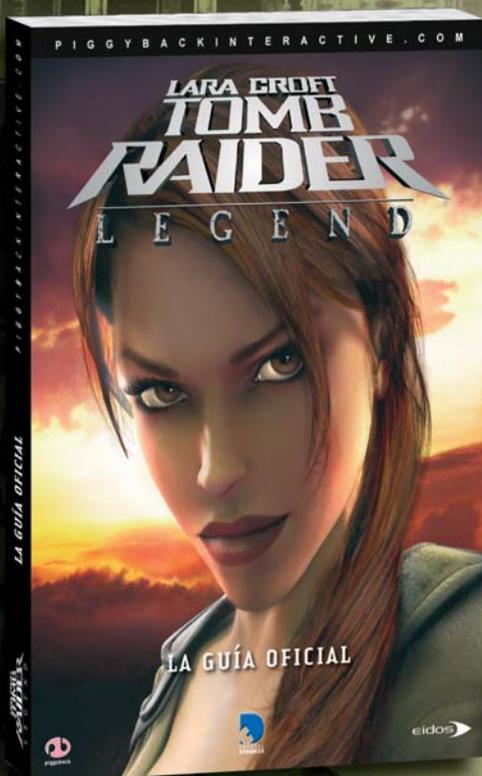
SOPORTE@PROEIN.COM

Y no dejes de visitar nuestro sitio web, en el que podrás encontrar noticias, demos, fotos, concursos y todo tipo de informaciones acerca de nuestros lanzamientos:

HTTP://WWW.PROEIN.COM

PIGGYBACKINTERACTIVE.COM

¡PORQUE **NUNCA** HAY UNA X QUE MARQUE EL LUGAR!



La guía oficial de Tomb Raider Legend desentraña todos los secretos, imágenes y soluciones del juego.

Tras seis meses de trabajo, con la ayuda inestimable del equipo de desarrollo de Crystal Dynamics, la guía oficial de **Tomb Raider Legend** acompañará de forma inmejorable a todos los que quieran sacar el máximo partido a la última aventura de Lara.

Características:

Exclusivo recorrido de dos velocidades que permite encontrar información específica o seguir una guía paso a paso.

Extenso capítulo de secretos: Descubre la ubicación de todas las recompensas de oro, plata y bronce, junto con todas las bonificaciones que activan.

Cómo controlar perfectamente a Lara; **explicación detallada de cada movimiento.**

Docenas de mapas repletos de datos, para obtener información inmediata de todos los lugares que Lara visite.

Incluye **técnicas y estrategias de combate comprobadas** por nuestro equipo.

Contiene una **entrevista exclusiva** con el equipo de desarrollo de Tomb Raider Legend, junto con información sobre la saga Tomb Raider desde sus comienzos hasta la actualidad.

La guía oficial de Tomb Raider Legend ya está a la venta. Visita www.piggybackinteractive.com para descargar una página de muestra gratuita y obtener más información.

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
 VIOLENZIA
 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>

