tra_x360_manual_ins_spa2 28/9/07 15:55 Page 1

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN 02
INICIO 03
HUD (visor frontal de datos) 05
DIRIGIR A LARA 06
CONTROLES DE MOVIMIENTOS AVANZADOS 08
COMBATE 14
CONTROLES DE COMBATE AVANZADOS 15
ESTRATEGIAS DE COMBATE 16
INVENTARIO DE LARA 17
RECOMPENSAS 20
MENÚS 20
CONTROLES BÁSICOS DEL MENÚ 20
MENÚ PRINCIPAL 21
MENÚ DE JUEGO 22
MENÚ DE OPCIONES 22
MENÚ DE RECOMPENSAS 25
MENÚ DE PAUSA 26
CRÉDITOS 28
GARANTÍA 31
ATENCIÓN AL CLIENTE 32

INTRODUCCIÓN

Lara

Cuando tenía nueve años, Lara sobrevivió a un accidente aéreo en la cordillera del Himalaya donde murió su madre. Después de sobrevivir milagrosamente a una marcha de diez días en solitario desde el lugar del siniestro hasta Katmandú, pasó el resto de su infancia bajo la atenta tutela de su padre; el difunto arqueólogo y conde de Abbingdon, Richard Croft.

Cuando cumplió dieciocho años y tras la muerte de su padre, Lara heredó las propiedades de los Croft y se convirtió en condesa de Abbingdon. Desde entonces, ha estado intentando cumplir su propia misión personal: desvelar los secretos del pasado para comprender la muerte de sus padres.

INICIO

Control parental

Esta herramienta de fácil uso permite a los padres y tutores decidir a qué juegos pueden jugar los más pequeños, de acuerdo con la clasificación del contenido del juego. Para más información, visite www.xbox.com/familysettings

INICIAR UNA NUEVA PARTIDA

Cuando hayas iniciado sesión con tu perfil de jugador, accederás al menú principal *(para obtener más información sobre todas las opciones del menú principal, consulta la página 21)*. Si estás listo para iniciar tu aventura con Lara, selecciona Iniciar partida. Si prefieres aprender a controlar a Lara en un entorno menos peligroso, selecciona Mansión Croft para explorar el hogar de Lara.

Niveles de dificultad y agarre manual

Si decides iniciar una nueva partida, aparecerá una pantalla donde puedes establecer algunas opciones del juego antes de comenzar la partida. Configura las opciones según tus preferencias y, a continuación, pulsa A para continuar (Consulta el menú de opciones en la página 23 para ver una descripción de todas las opciones pre-partida).

Nota: el nivel de dificultad se establece una vez por partida y no se puede cambiar a mitad de la aventura. Cuando superes un nivel, puedes volver a jugarlo con cualquier nivel de dificultad.

Calibración de la pantalla

Después de establecer las opciones de Nueva partida, aparecerá una pantalla de calibración. Desde aquí, podrás ajustar algunas opciones de pantalla para disfrutar de una experiencia de juego óptima. Sigue las instrucciones que aparecen en pantalla para ajustar el Brillo y el Contraste *(Para más información, consulta Menú de opciones en la página 23)*. Cuando hayas fijado todos los ajustes previos al juego, ¡estarás listo para jugar!

GUARDAR Y CARGAR PARTIDAS

Guardar tus progresos

Cada nivel del juego incluye un determinado número de puntos de control que debes superar. El texto PUNTO DE CONTROL aparecerá en la parte inferior de la pantalla para indicarte que Lara ha pasado uno. Para guardar tus progresos, primero pulsa START para acceder al Menú de pausa y selecciona **Guardar**. Se mostrará la opción Crear un nuevo archivo de guardado. Resalta esta opción y pulsa A para guardar la partida. Puedes guardar en cualquier momento entre los puntos de control, pero Lara aparecerá en el último punto de control superado al cargar de nuevo.

Nota: cuando abandonas la partida, los progresos no se guardan automáticamente. No obstante, si Lara muere en la partida, volverá a empezar automáticamente en el último punto de control que haya superado, independientemente de si el jugador guardó la partida o no. Si abandonas la partida sin guardar, perderás todos los progresos realizados desde el último punto de control en el que guardaste.

Cargar una partida guardada desde el menú principal

Una vez que tengas una partida empezada de Tomb Raider: Anniversary y datos guardados, la opción Iniciar partida del menú principal cambiará a Jugar: al seleccionarla tendrás la opción de Reanudar partida (desde tu guardado más reciente), Cargar partida o Repetir nivel.

Nota: Tu archivo de guardado más reciente se convertirá en tu partida guardada 'actual' y al seleccionar Continuar partida sera cargada incluso si no repersenta el progreso más avanzado del juego.

Cargar una partida guardada desde el Menú de pausa

Puedes cargar cualquier partida guardada en la consola Xbox 360 desde el menú de pausa del juego. A la hora de cargar una partida, puedes elegir uno de los trece espacios de guardado disponibles. La información de cada partida guardada aparece en la parte derecha de la pantalla. Usa el mando de dirección para elegir una de las partidas guardadas y pulsa A para cargarla y reanudarla.

Guardar recompensas

Cuando juegas un nivel por segunda vez, se puede elegir la opción Guardar recompensas. Con esta opción no se guarda tu posición dentro del nivel, sino que se guardan las recompensas que hayas reunido.

HUD (VISOR FRONTAL DE DATOS)

1	**Indicador de oxígeno**	Indica la cantidad de aire que le queda a Lara cuando nada.
2	**Medidor de salud**	Indica el nivel de salud actual de Lara. Usa un botiquín cuando sea necesario para aumentar la salud.
3	**Botiquines**	El número de botiquines grandes y pequeños que tiene Lara.
4	**Arma seleccionada**	El arma que tiene seleccionada Lara en ese momento.
5	**Contador de munición**	Muestra la munición que le queda a Lara en el arma seleccionada. El número de la izquierda es el número de cargadores y el número de la derecha, el número total de disparos que le quedan al arma.
6	**Icono de ayuda**	Icono que muestra los controles que se deben usar en una situación determinada (por ejemplo, pulsa Y para interactuar con un interruptor).
7	**Reloj**	Muestra el tiempo que queda para completar la contrarreloj (para que aparezca, primero debes desbloquear el modo Contrarreloj).
8	**Barra de salud del enemigo**	Muestra la vida que les queda a los enemigos.
9	**Medidor de rabia del enemigo**	Muestra el nivel de rabia de los enemigos.

DIRIGIR A LARA

Los siguientes controles son predeterminados; existen tres configuraciones de controles distintas para elegir. Puedes acceder a ellas desde el menú Opciones. Para obtener más información, consulta la página 23.

CONTROLES DE MOVIMIENTOS

CONTROL	ACCIÓN
L	**Movimiento:** correr
R	**Girar la cámara**
B	**Agacharse/voltereta**
Y	**Interactuar/acción** (de pie junto a un objeto) **Recoger objetos/arma** (de pie sobre un objeto o arma) **Agarre de seguridad/Equilibrio** (evita que Lara se caiga de los salientes y de los objetos) **Moverse rápido** (acelera la velocidad de los movimientos de Lara en los salientes)
A	**Saltar** (pulsa y mantén para saltar más lejos)
LB	**Restablecer ángulo de cámara + ver HUD**

CONTROLES DE NATACIÓN

CONTROL	ACCIÓN
L	**Nadar** hacia delante, hacia la izquierda y hacia la derecha
R	**Girar la cámara**
B	**Bucear** (pulsa y mantén para bucear a mayor profundidad)
Y	**Interactuar/acción; recoger recompensas**
A	**Superficie** (pulsa y mantén para nadar hacia la superficie)
Y (repetidamente)	**Nadar rápido**

Nota: cuando buceas, el indicador de oxígeno de Lara disminuye lentamente. Si se vacía, los daños que sufre Lara empezarán a reflejarse en su barra de salud estándar. Si Lara no emerge a la superficie para tomar aire a tiempo, ¡se ahogará!

OTROS CONTROLES

CONTROL	ACCIÓN
BACK	**Ver inventario**
R	**Modo de puntería manual** (activar y desactivar)
X	**Lanzar y recuperar gancho**
↑	**Usar botiquín grande**
↓	**Usar botiquín pequeño**
←	**Recorrer las armas en sentido opuesto a las agujas del reloj**
→	**Recorrer las armas en el sentido de las agujas del reloj**

CONTROLES DE MOVIMIENTOS AVANZADOS

Los siguientes controles avanzados de Lara son predeterminados; existen tres configuraciones de controles alternativas para elegir. Puedes seleccionarlas desde el menú Opciones. Para obtener información sobre cómo cambiar los controles, consulta la página 23.

Nota: cuando Lara desenfunda sus armas, no puede realizar ninguna de sus técnicas de movimientos avanzados.

Escalar, saltar, agarrar y desplazarse

Lara es una escaladora consumada y puede superar la mayoría de los obstáculos usando saltos, agarres y desplazamientos.

Para saltar a salientes, barras o cuerdas, pulsa A (y, a continuación, pulsa y mantén RB para agarrar si está activado el agarre manual). Si Lara se agarra solo con una mano, pulsa Y para usar las dos manos y evitar así la caída.

Para desplazarte por un saliente o por un objeto, mueve L en la dirección que desees. Para subir, pulsa A.

Pulsa B para soltarte del saliente y dejarte caer (si está activado el agarre manual, simplemente tienes que soltar RB para dejarte caer).

Para realizar un salto lateral, un salto hacia arriba o un salto hacia atrás en los salientes, mueve L en la dirección que desees y luego pulsa A para ejecutar el salto.

Desplazarte y carrera por la pared

Lara también puede usar el gancho para cruzar espacios demasiado grandes para ser saltados. Siempre que veas una anilla colgando o fijada en la pared, puedes usar el gancho para balancearte y cruzar o para correr por la pared hasta un lugar seguro.

Para activar el gancho, corre hacia la anilla, pulsa A para saltar y luego X justo después para lanzarlo. Para subir o bajar por el cable, pulsa y mantén Y y mueve L hacia arriba o hacia abajo.

Técnicas de barra

Lara puede saltar de un punto a otro usando barras y huecos para superar precipicios y obstáculos. De este modo, puede acceder a zonas hasta donde no podría llegar trepando

Usa L para colocar a Lara debajo de la barra o corre hasta ella con L y pulsa A para saltar hacia la barra o hacia el pilar.

Mueve y mantén L hacia delante para empezar a balancearte. A continuación, pulsa A para dejarte caer. Cuando estés colgando de una barra sin moverte, usa L para ajustar la posición de Lara en la barra. Para soltar la barra, pulsa B.

Recorrer columnas

Lara puede trepar por largas columnas para llegar a zonas situadas por encima y por debajo de ella.

Usa L para colocar a Lara junto a la base de la columna o corre hacia ella con L y pulsa A para saltar.

Mueve L para que Lara gire alrededor de la columna o para que trepe o descienda por ella.

Para dejarte caer de una columna, mueve L en la dirección en la que desees saltar y pulsa A para dejarte caer.

Para soltarte de una columna, pulsa B.

Manejo de cuerdas

Lara utiliza cuerdas para superar grandes acantilados demasiado grandes para que los pueda saltar.

Usa L para colocar a Lara debajo de la cuerda o corre hacia ella con L y pulsa A para saltar.

Puedes trepar o descender por la cuerda si pulsas y mantienes Y mientras mueves L hacia arriba o hacia abajo.

Mueve L hacia la izquierda o hacia la derecha para hacer girar a Lara en la cuerda y cambiar así la dirección del balanceo.

Mueve L hacia delante para ganar impulso y hacer que Lara se balancee más alto. Luego, pulsa A para dejarte caer. Para soltar la cuerda, pulsa B.

Escaleras

Lara puede subir o bajar escaleras para atravesar grandes espacios verticales.

Usa L para colocar a Lara debajo de la escalera o corre hacia ella con L y pulsa A para saltar.

Mueve L hacia arriba y hacia abajo para que Lara suba o baje la escalera. Pulsa repetidamente Y para que Lara suba la escalera más rápido.

Para saltar hacia atrás y alejarte de la escalera, pulsa A. Para saltar lateralmente y alejarte de la escalera, mueve L en la dirección que desees y, a continuación, pulsa A para realizar el salto. Para soltarte de la escalera, pulsa B.

Pedestal

Lara puede saltar a los pedestales que hay sobre plataformas muy pequeñas; normalmente las partes superiores de columnas muy estrechas.

Pulsa A para saltar a un pedestal como lo harías con cualquier otra plataforma. Cuando hayas conectado y estés colocado, mueve L hacia la izquierda y hacia la derecha para girar alrededor. Pulsa A e indica la dirección que desees con L para dejarte caer.

Si Lara no aterriza correctamente en un pedestal, perderá el equilibrio y empezará a caer. Pulsa rápidamente Y para recuperar el equilibrio y colocar correctamente a Lara sobre el objeto o pedestal.

Lara puede saltar rápidamente sobre los pedestales pulsando A y moviendo L en la dirección que desea saltar en cuanto aterrice.

Salto del ángel

Lara puede realizar un salto del ángel. Controla la dirección de Lara con L y, a continuación, pulsa A y B sucesiva y rápidamente.

Interactuar con el entorno

Lara interactúa con el entorno de muchas formas distintas: abriendo puertas, moviendo y disparando a objetos que le cortan el paso o activando palancas.

Para interactuar con un objeto, colócate junto a él y pulsa Y.

Recuperación

Si un enemigo fuerte golpea a Lara, ésta dará un traspié y luego caerá al suelo.

Cuando Lara esté dando el traspié, pulsa rápidamente A para evitar que se caiga y se recupere.

Volteretas

Lara es una gran acróbata que puede realizar volteretas y giros a medida que avanza.

Para dar una voltereta, pulsa B repetidamente. Para dar un salto mortal pulsa B dos veces y después pulsa A.

COMBATE

CONTROLES DE COMBATE

CONTROL	ACCIÓN
LT	**Fijar blanco** (enemigos y objetos a los que puedes disparar)
RT	**Disparar arma** (realiza un tiro a la cabeza si se coordina bien con una evasión de adrenalina)
R (mueve a la izquierda o a la derecha cuando tengas un objetivo fijado)	**Cambiar de objetivo**
◁ o ▷	**Cambiar de arma**

CONTROLES DE MOVIMIENTOS DE COMBATE

Mientras Lara fija el blanco en un objetivo, es capaz de realizar diversas maniobras para eludir los ataques enemigos.

CONTROL	ACCIÓN
(Mientras apuntas) L **en cualquier dirección +** B	Rodar en varias direcciones
(Mientras apuntas) L **en cualquier dirección +** A	Realizar saltos mortales hacia delante, hacia atrás, hacia la izquierda o hacia la derecha
(Si un enemigo está realizando un ataque de rabia) L **en cualquier dirección +** B	Evasión de adrenalina (ver más abajo)

CONTROLES DE COMBATE AVANZADO

CÓMO REALIZAR MOVIMIENTOS DE EVASIÓN DE ADRENALINA

En situaciones de combate, algunos enemigos entrarán en estado de rabia. Cuando esto suceda, atacarán a Lara con un ataque de rabia. Si un enemigo realiza un ataque de rabia, subirá el nivel de adrenalina de Lara para responder a la amenaza inmediata. En este caso, la imagen en pantalla se mostrará desenfocada para indicar que Lara puede realizar una evasión de adrenalina. Mientras mueves L en cualquier dirección pulsa B para realizar un movimiento de evasión y eludir así el ataque.

Si se hace correctamente, Lara pasará a cámara lenta y tendrá la oportunidad de responder disparando con un tiro a la cabeza del enemigo. Para disparar correctamente a la cabeza, espera a que las dos retículas de apuntado se junten en la cabeza del enemigo y, a continuación, pulsa RT para disparar. Si Lara dispara antes de que coincidan las retículas, no acertará en la cabeza.

Las evasiones de adrenalina son movimientos evasivos especiales que solo se pueden usar como respuesta a ataques de rabia. ¡La sincronización lo es todo! Si Lara realiza el movimiento de evasión demasiado tarde, el enemigo la alcanzará. Sin embargo, con un poco de práctica, el uso de las evasiones de adrenalina puede aumentar significativamente las posibilidades de victoria en combate de Lara.

CÓMO LIBERARSE DE AGARRES ENEMIGOS

Algunos enemigos pueden agarrar las extremidades de Lara y zarandearla. Si un enemigo atrapa a Lara con esta técnica, mueve rápidamente L de un lado a otro para librarte. Cuanto antes reacciones, antes se liberará Lara.

ESTRATEGIAS DE COMBATE

MOVIMIENTO

En situaciones de combate, es vital mantener a Lara en movimiento. Es mucho más difícil acertar a un objetivo en movimiento que a un objetivo estático.

CÓMO APUNTAR

La retícula de apuntado aparece cuando tienes un objetivo a la vista. El color de la retícula cambia en función del estado del objetivo de la siguiente forma:

Retícula roja: el objetivo está dentro del radio de acción y a la distancia adecuada.

Retícula gris: el objetivo está fuera de tu alcance.

Cuando apuntas a un enemigo, la retícula de apuntado muestra cuatro flechas además del círculo de apuntado normal.

Consejo: si el objetivo está a la distancia adecuada, pero fuera de tu campo de visión, aparecerá una flecha en el lateral de la pantalla indicando la dirección de la posición del objetivo.

INVENTARIO DE LARA

Lara es una exploradora y una aventurera consumada que siempre está equipada con todo lo necesario para superar cualquier obstáculo con el que se tope. Para acceder al inventario de Lara, pulsa BACK en cualquier momento de la partida. El inventario de Lara está compuesto por dos círculos rotativos de opciones: Equipo y Objetos.

Para usar o equiparte con un objeto del inventario de Lara, desplázate por el círculo hasta el objeto en cuestión y mueve L hacia la izquierda o hacia la derecha, o pulsa ◁ o ▷, y pulsa A.

EQUIPO

El círculo Equipo incluye armas, salud y otros elementos útiles. Pulsa BACK para ver el círculo Equipo de forma predeterminada: para acceder a él si no aparece en pantalla, mueve L hacia arriba o pulsa △.

Botiquín pequeño

Un botiquín pequeño. Los botiquines son el ingrediente básico del aventurero profesional, ya que permiten a Lara curarse las heridas sobre el terreno. Cuando se usan, Lara recupera el 25% de su salud.

Botiquín grande

Un botiquín grande. Cuando se usa, Lara recupera toda su salud.

Dos pistolas

Son el sello de identidad de Lara. Las dos pistolas tienen munición ilimitada.

Escopeta

Una escopeta de corredera que causa graves daños. Es más eficaz en las distancias cortas.

Dos pistolas del calibre 50

Un par de pistolas de gran calibre. Su cadencia de disparo es ligeramente menor que la de las pistolas normales, pero lo compensa porque causa más daños.

Subfusil Mini dual

Un par de ametralladoras Mini. Su cadencia de disparo es increíblemente alta e inflige muchos daños, aunque carece de mucha precisión.

Munición de escopeta

Una caja de balas de escopeta. Antes de que Lara recoja la escopeta, puede ir reuniendo su munición.

.Munición del calibre 50

Cargadores de munición de subfusil Mini dual que pueden causar grandes daños. Antes de que Lara recoja los subfusiles, puede ir reuniendo su munición.

Munición de subfusil

Cargadores de munición de subfusil que pueden causar grandes daños. Antes de que Lara recoja los subfusiles, puede ir reuniendo su munición.

Gancho magnético

Un gancho magnético que se engancha a objetos con forma de anilla. Cuenta con un largo cable y un mecanismo de recogida. Gracias al gancho magnético, Lara puede coger objetos desde lejos, trepar o descender a distintas alturas, superar grandes desniveles y correr por las paredes.

OBJETOS

El círculo Objetos incluye el diario y todos los objetos que Lara recoge durante su aventura. Selecciona el círculo Objetos pulsando BACK y mueve L hacia abajo o pulsa .

Diario

Lara puede ofrecerte pistas para salir de su situación actual. Usa el diario para escuchar lo que Lara está pensando y obtener así ayuda en zonas complicadas.

Objetos

Son los objetos que Lara ha reunido a lo largo de la aventura, como, por ejemplo, llaves, piezas de mecanismos y herramientas.

Fragmentos del Scion

Trozos del fabuloso Scion de la Atlántida. Solo cuando se unan las tres partes, se comprenderá su verdadero poder.

RECOMPENSAS

A lo largo de la aventura arqueológica de Lara, deberás ir descubriendo y recogiendo diversos artefactos y reliquias. Reúne estos objetos para desbloquear contenidos de bonificación y características adicionales como trajes, dibujos y muchas cosas más. ¡Así que procura que Lara explore el entorno cuidadosamente! Después de completar un nivel, se te informará de las recompensas que has conseguido desbloquear. Selecciona "Recompensas" en el menú principal para ver y seleccionar las recompensas que has recibido.

Consejo: selecciona la opción Repetir nivel en el menú del juego para volver a jugar misiones completadas y para recoger objetos que pasaste por alto la primera vez.

MENÚS

CONTROLES BÁSICOS DEL MENÚ

Mueve L o usa ○ para ver y moverte entre las diversas opciones del juego. Pulsa A para realizar una selección, aceptar los cambios de un ajuste o avanzar hasta la siguiente pantalla.

Pulsa B dentro de un submenú para volver a la pantalla anterior.

Algunos menús tienen opciones con acciones específicas. Encontrarás más información en la parte inferior de la pantalla.

MENÚ PRINCIPAL

OPCIÓN DE MENÚ	DESCRIPCIÓN
Iniciar la partida/Jugar	Inicia o reanuda una partida. Para obtener más información, consulta Menú de juego en la página 22.
Mansión Croft	Durante la partida, puedes visitar y explorar la gran mansión de Lara.
Opciones	Modifica diversos ajustes del juego. Para obtener más información, consulta Menú de opciones en la página 22.
Logros	Al seleccionar se accede a la lista de todos lo logros del juego.
Recompensas	Esta sección incluye información y contenidos de bonificación de Tomb Raider: Anniversary. Al completar niveles y recoger recompensas por el camino, desbloquearás objetos que luego puedes ver y seleccionar aquí.

MENÚ DE JUEGO

Este menú aparece cuando se selecciona la opción Jugar en el menú principal.

OPCIÓN DE MENÚ	DESCRIPCIÓN
Reanudar la partida	Selecciona esta opción para continuar jugando desde el último punto de control guardado.
Cargar partida	Si seleccionas esta opción, accedes al menú Cargar partida, donde se muestra una lista de las partidas guardadas; selecciona la que desees y pulsa A para cargar.
Repetir nivel	Selecciona esta opción para ver una lista de los niveles completados anteriormente (según el perfil cargado). Puedes elegir entre volver a jugar estos niveles para recoger las recompensas que te faltan, jugar con un nivel de dificultad distinto o probar la contrarreloj.

MENÚ DE OPCIONES

OPCIÓN DE MENÚ	OPCIONES DE SUBMENÚ	DESCRIPCIÓN
Pantalla	Iconos de ayuda	Muestra u oculta los iconos de los controles que se deben usar para una situación determinada.
	Marcadores de comentarios	Muestra u oculta los marcadores de comentarios en el mundo del juego. Si está activado, Lara puede interactuar con ellos para escuchar los comentarios del director acerca de su ubicación actual.
	Subtítulos	Muestra u oculta los subtítulos.

OPCIÓN DE MENÚ	OPCIONES DE SUBMENÚ	DESCRIPCIÓN
Calibración	Brillo	Ajusta el brillo de la pantalla (0-100).
	Contraste	Ajusta el contraste de la pantalla (0-100).
Controles	Configuración del mando	Selecciona una de las cuatro configuraciones del mando.
	Vibración	Activa o desactiva la función de vibración.
	Agarre manual	Activa o desactiva el agarre manual. Si está activado, Lara solo se agarrará a objetos de su entorno si pulsas y mantienes RB.
Cámara	Invertir eje X	Invertir el movimiento hacia la izquierda o hacia la derecha de la cámara.
	Invertir eje Y	Invierte el movimiento hacia arriba o hacia abajo de la cámara.
	Invertir eje X con apuntado manual	Invierte el movimiento hacia la izquierda y hacia la derecha de la cámara cuando se apunta manualmente.
	Invertir eje Y con apuntado manual	Invierte el movimiento hacia arriba y hacia abajo de la cámara cuando se apunta manualmente.

OPCIÓN DE MENÚ	OPCIONES DE SUBMENÚ	DESCRIPCIÓN
Sonido	Volumen música	Ajusta el volumen de la música.
	Volumen efectos	Ajusta el volumen de los efectos sonoros.
	Volumen de las voces	Ajusta el volumen de Lara (salvo en los interludios).
Trucos	??? (hasta que se desbloqueen)	Activa o desactiva los diversos trucos (previamente desbloqueados).
Almacenamiento	Disco duro Xbox 360 /Unidad de memoria Xbox 360	Muestra una lista de dispositivos de almacenamiento.

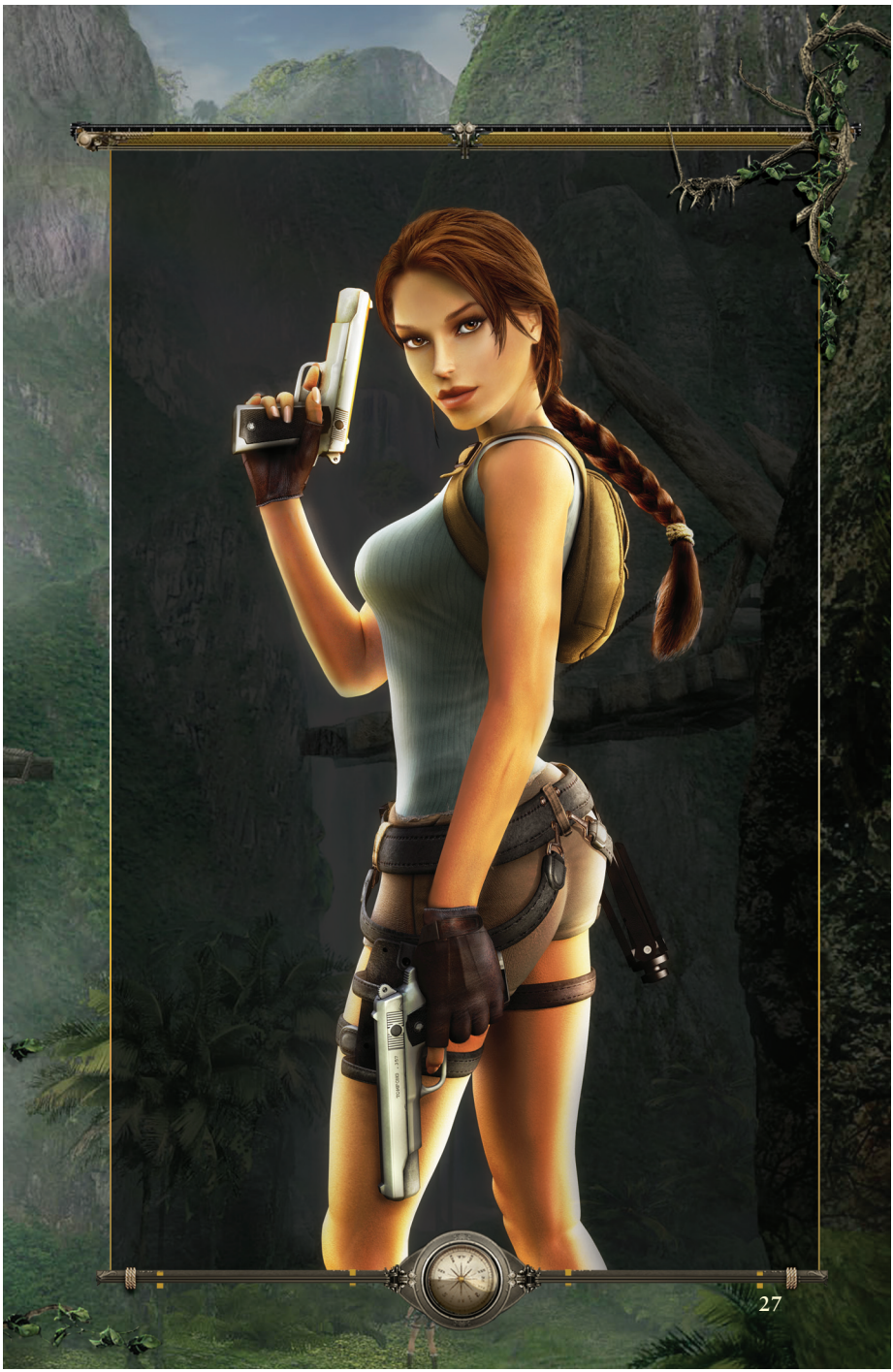
MENÚ DE RECOMPENSAS

OPCIÓN DE MENÚ	DESCRIPCIÓN
Extras	Contenidos extra disponibles solo para los mejores exploradores.
Interludios	Reproduce de nuevo un interludio que ya has visto en el juego (para el perfil seleccionado).
Galerías de arte	Diversas galerías de diseños que muestran distintos aspectos del desarrollo y de la historia de Tomb Raider: Anniversary.
Biografías	Información sobre la biografía de los personajes del juego.
Trajes	Desde aquí puedes ver y seleccionar los trajes desbloqueables de Lara para que los lleve en el juego.
Reliquias	Echa un vistazo a las reliquias que Lara ha recogido.
Música	Escucha los temas musicales del juego.
Créditos	Créditos del juego.
Comentarios	Consulta una lista con los niveles que tienen los comentarios desbloqueados.
Trucos	Consulta una lista de los cheats que han sido desbloqueados.

MENÚ DE PAUSA

Pulsa START durante la partida para acceder al Menú de pausa. Desde aquí, puedes seleccionar varias opciones.

OPCIÓN DE MENÚ	DESCRIPCIÓN
Reanudar la partida	Cierra el menú de pausa para continuar jugando.
Estadísticas del nivel	Consulta la información sobre el nivel actual, como el tiempo empleado, las bajas, los suministros reunidos y el número de artefactos y reliquias encontrados.
Opciones	Accede a la pantalla Opciones para modificar los ajustes del juego.
Logros	Consulta los logros que hayas conseguido.
Guardar	Guarda una partida manualmente. Para obtener más información, consulta Guardar y cargar partidas, en la página 4.
Cargar	Carga una partida previamente guardada. Para obtener más información, consulta Guardar y cargar partidas, en la página 4.
Menú principal	Sal de la partida actual y vuelve al menú principal.
Omitir vídeo	Omite el video que se reproduce en ese momento (no puede hacerse con todos los vídeos del juego).



tra_x360_manual_ins_spa2 28/9/07 15:56 Page 28

CREDITOS

DEVELOPMENT LEADS

PRODUCER	Lulu LaMer
CREATIVE DIRECTOR / LEAD DESIGNER	Jason Botta
ART DIRECTOR	Andrew Wood
EXECUTIVE PRODUCER	Matthew Guzenda

ART STAFF

ARTISTS	Matthew Abbott Matt Bein Rick Grossenbacher Yu Gu Jeff 'Duk' Johnsrude Daniel 'Master of Throwing' Neuburger Chris Sturgill
LEAD CHARACTER ARTIST	Chris Anderson
CHARACTER ARTIST	Daniel Cabuco
OBJECT ARTISTS	Garin 'Non-Manifold' Mazaika Shao Wei Lui
LEAD ANIMATOR	Brandon Fernandèz
ANIMATORS	Shaun Budhram Ryan Goldsberry Phil Kauffold Barry Nardone Jake Spence
LEAD VISUAL EFFECTS ARTIST	Gavin Wood
VISUAL EFFECTS ARTISTS	Joe Allen Mike Oliver
CONCEPT ARTISTS	Joel Bouquemont Ben Shafer Paul Sullivan
ADDITIONAL CONCEPT ART	Shane Nakamura Christian Picccolo Francis Tsai
ART INTERN	Rick 'Degenerate Face' Gilliland
ADDITIONAL ART SUPPORT	Jennifer Fernandez
ADDITIONAL OBJECT SUPPORT	Darrell Gallagher John Hsia

DESIGN STAFF

DESIGNERS	Jim E. Conrad Kyle Mannerberg Alex 'wytebred' Vaughan
COMBAT DESIGNER	Riley Cooper
STORY DESIGNER	Toby Gard
ADDITIONAL DESIGN SUPPORT	Patrick Connor Joe Quadara
SCRIPT / DIALOGUE WRITER	Matt Ragghianti
PLAYTEST COORDINATOR	Arnab Basu

PROGRAMMING STAFF

PROGRAMMERS	Ergin Dervisoglu Tom 'Script Error' Fong Matt 'Missing String' Roberts

AUDIO STAFF

MUSIC COMPOSER	Troels B. Folmann
SOUND DESIGNER	Mike Peaslee
AUDIO ENGINEER	Karl Gallagher
JUNIOR SOUND ENGINEER	Gregg Stephens

CREATIVE SERVICES

CREATIVE SERVICES MANAGER	Morgan W. Gray
CREATIVE SERVICES PRODUCERS	Troels B. Folmann Rosaura Sandoval
LOCALIZATION	Misty Chun Ted Johnson
AV SUPPORT	Estuardo Sandoval Jae Shin

PRODUCTION STAFF

PRODUCTION ASSISTANT	Chris Chambers

QUALITY ASSURANCE

QA MANAGER	Christopher Bruno
Xbox 360 LEAD	Bryan Enriquez
PLATFORM LEADS	Benny Ventura Daniel Kim Oliver Piega David Pogan
QA TECHNICIANS	Kip Ernst Joe Greer Ian 'Bedlam' Johnson Christopher Morgan

VOICE ACTING

VOICE DIRECTOR	Jonathan Ashley (UK) Kris Zimmerman (US)
LARA CROFT	Keeley Hawes
NATLA	Grey DeLisle
LARSON	Dave Wittenberg
PIERRE	Jim Ward
KID	Phil Tanzini
KOLD	Dave Fennoy
QUALOPEC	Alastair Duncan

tra_x360_manual_ins_spa2 28/9/07 15:56 Page 29

TIHOCAN	Steve Blum
WINSTON	Alan Shearman
GUIDE	Dave Beron
VOICE CONSULTANT	Andy Emery (UK) Gordon Hunt (US)
SPECIAL THANKS	Myroslav Baranenko Olga Baranenko Graeme Bayless Eric Beerbaum John Chowanec Anatoliy Gryzin Alex Jones Dmytro Lemeshko Eric Lindstrom Tim Longo Olga Petrus Nate Schaumberg Sally Short Salami Studios (US) Side (UK) Denys Torgovenko Vance Wallace Denys Zorya

Everyone at Crystal Dynamics for their support!

The Tomb Raider: Anniversary 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: Anniversary. We could not have made it without you!

BUZZ MONKEY SOFTWARE

EXECUTIVE PRODUCER	Randy Thompson
PRODUCER	Nels Bruckner RD Wegener
LEAD PROGRAMMERS	Brian Apgar Mike Krazanowski Derick Wiant
PROGRAMMERS	Patrick Brott Joseph Cannon Steve Cordon Lucas Crispen Alex Harper Daniel Koozer Benjamin Lemer Michael Mack Stan Patton Miranda Steed Jacob Voll Don Wells
ARTISTS	Ishmael Baclay Chris Birke Eric Blondin Doug Brashear Anna Brunoe Anthony Brunoe Howard Day Chad Doriguzzi Jason Ford Aaron Gaines Derek Jenson John King Derrik McGinnis Michael McKinley Matthew Morgaine Jon Rush Cassie Sandine Brian Schmitt Jody Sol Josh Sturgis Marek Vymazal
DESIGN DIRECTOR	Marshall Gause
SENIOR DESIGNERS	Vince Castillo Troy Jacobson
DESIGNERS	Greg Reinmuth Kevin Wienecke
ADDITIONAL DESIGN SUPPORT	Jake Martin
LEAD QA	Garrett Turner
QA	Derek Manning Scott Woolley Barry Drew

SPECIAL THANKS

The Buzz Monkey Tomb Raider: Anniversary development team would like to thank all of our families and friends for their support during the making of Tomb Raider: Anniversary

CRYSTAL DYNAMICS

STUDIO MANAGEMENT

GENERAL MANAGER	Sean Vesce
DIRECTOR OF DESIGN	Noah Hughes
DIRECTOR OF TECHNOLOGY	John Pursey
DIRECTOR OF ART	Darrell Gallagher

IT DEPARTMENT

IT MANAGER	Brian Venturi
IT STAFF	David Hong Andre Rodriguez Wilson Wong

EIDOS GLOBAL

CEO	Jane Cavanagh
COMMERCIAL DIRECTOR	Bill Ennis
FINANCE DIRECTOR	Rob Murphy
COMPANY SECRETARY	Anthony Price
EUROPEAN MANAGING DIRECTOR	Scott Dodkins
CEO US PUBLISHING	Bill Gardner
PRODUCT ACQUISITION DIRECTOR	Ian Livingstone
DEVELOPMENT DIRECTOR	Darren Barnett
DEVELOPMENT MANAGER	Lee Singleton
SENIOR PRODUCER	Sarah van Rompaey
PRODUCER	Nick Ferguson
ASSISTANT PRODUCER	Adam Phillips
HEAD OF BRANDS MANAGEMENT	Larry Sparks

tra_x360_manual_ins_spa2 28/9/07 15:56 Page 30

BRAND CONTROLLER	Sarah Hoeksma
SENIOR BRAND MANAGER	Kathryn Clements
ASSISTANT BRAND MANAGER	Anita-Lynne Henderson
EXECUTIVE DESIGNER	Anna Marsh

OPERATIONS

HEAD OF OPERATIONS	Richard Lever
PRODUCTION MANAGER	Linda Ormrod
PRODUCTION EXECUTIVE	Robert Willis
LOGISTICS & DISTRIBUTION	James Bailey, Fiona Batey

CREATIVE SERVICES

CREATIVE SERVICES MANAGER	Quinton Luck
SENIOR DESIGNER	Jodie Brock
SENIOR CREATIVE ARTWORKER	Gary Blake

QA

HEAD OF QA	Marc Titheridge
QA SUPERVISOR	Dave Pettit
QA LEAD TECHNICIAN	Shams Wahid

QA TECHNICIANS

Rich Abbott
Ben Asghar
Carl Barrett
Sam Beard
Warren Beckett
James Cawte
Lawrence Day
Neil Delderfield
Linus Dominique
Tim Dunn
Allen Elliott
Jonathan Fuguet
James Fulton
Alistair Hutchison
Steve Inman
Dave Klein
Andrae McKenzie
Germaine Mendes
Danny Mills
Digby Murray
Andrew Nicholas
Tyrone O'Neill
Carl Perrin
Garth Philip
Barry Pressland
Jonathan Redington
Zesh Sadique
Femi Sani
John Skipp
Steven Taylor
Ricardo Teixeira
Dan Webster
Matthew Worley

MASTERING

MASTERING SUPERVISOR	Jason Walker
MASTERING ENGINEER	Ray Mullen

SUPPORT SERVICES

SUPPORT SERVICES MANAGER	Monica Dalla Valle
MANUAL AUTHOR	Tom Waine

LOCALIZATION

LOCALIZATION MANAGER	Guillaume Mahouin
LOCALIZATION COORDINATOR	Laure Diet

LOCALIZATION QA

QA SUPERVISOR (LOCALIZATION)	Arnaud Messager
QA LEAD TECHNICIAN (LOCALIZATION)	Pablo Trenado

QA TECHNICIANS (LOCALIZATION)

Curri Barceló
Edwige Béchet
Karim Belbachir
Augusto D'Apuzzo
Yann Gendrot
Pedro Geppert
Arianna Pizzi
Sonja B. Sickert

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.
Eidos and Crystal Dynamics would like to send their sincere thanks to some of the most influential members of the Tomb Raider community. We thank them for their support and dedication to Lara Croft and Tomb Raider over the years…
Justin J. Farr – Tomb Raider Chronicles
Chris Ridgeon – Planet Lara
Stellalune and Katie Fleming – TombRaiders.net
Thomas J. Waskuc – Lara Croft Online
Daniel Bevers – Tomb News
Shahriyar Imanov – Tomb Raider Community
Kurt Stams – Tomb Raider Inc
With thanks also going to: Ben Riches – Tomb Raider Central, Mark García Lluch and Craig James Brass – Tomb Raider Fans, Sermongar – Croft Generation.
Congratulations to the following Tomb Raider fans…
André Bernardo Baptista Melita Mateus, Ashley Meglino, Carlos Antonio Vega Rojas, Jessica Littler, Lucas Metz"Treeble", Regina Rassmann, Rodrigo Martín Santos.

patrones destellantes, consulte con su médico antes 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, 37. Edificio C. 2ª Planta

28037 MADRID

ATENCIÓN AL CLIENTE

TLF.:914 062 964

FAX: 913 677 457

Coste de la llamada: local desde Madrid o nacional desde otras ubicaciones geográficas.

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, parches, concursos y todo tipo de elementos interesantes, acerca de nuestros próximos lanzamientos:

http://www.proein.com