

SOMMARIO

INTRODUZIONE	02
PREPARAZIONE.....	03
INTERFACCIA GRAFICA (HUD)	05
CONTROLLARE LARA	06
COMANDI DI MOVIMENTO AVANZATI	08
COMBATTIMENTO	14
COMANDI DI COMBATTIMENTO AVANZATI	15
STRATEGIE DI COMBATTIMENTO	16
INVENTARIO DI LARA.....	17
RICOMPENSE.....	20
MENU.....	20
COMANDI DEI MENU.....	20
MENU PRINCIPALE.....	21
MENU DI GIOCO	22
MENU OPZIONI	22
MENU RICOMPENSE	25
MENU DI PAUSA	26
RICONOSCIMENTI	28
GARANZIA.....	31
ASSISTENZA TECNICA.....	32

INTRODUZIONE

Lara

All'età di nove anni, Lara uscì indenne da un incidente aereo sulla catena dell'Himalaya che portò alla morte di sua madre. Dopo essere sopravvissuta miracolosamente al viaggio durato dieci giorni fino a Katmandu, trascorse il resto della sua giovinezza sotto la tutela del padre: l'archeologo e ultimo Conte di Abbingdon, 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. Da quel momento in poi, si dedicò a tempo pieno all'archeologia, per scoprire i segreti del passato e fare luce sulla misteriosa morte dei suoi genitori.

PREPARAZIONE

Impostazioni familiari

Questi strumenti flessibili e di facile utilizzo consentono a genitori e tutori di decidere a quale gioco possono accedere i giovani giocatori sulla base dell'età consigliata per il tipo specifico di contenuto. Per ulteriori informazioni, vai su www.xbox.com/familyssettings.

INIZIARE UNA NUOVA PARTITA

Una volta connesso al tuo profilo giocatore, verrai condotto al menu principale (*consulta pagina 21 per maggiori dettagli in merito alle opzioni disponibili*). Quando sei pronto per iniziare, seleziona Inizia partita. Se invece preferisci imparare a controllare Lara in un ambiente sicuro e senza pericoli di sorta, seleziona Residenza Croft per esplorare la casa di Lara.

Livello di difficoltà e Appiglio manuale

Scegliendo di iniziare una nuova partita, su schermo comparirà un menu contenente le varie opzioni di gioco. Scegli le impostazioni che preferisci e premi **A** per continuare. Consulta la sezione Menu Opzioni per visualizzare tutte le opzioni disponibili prima di iniziare la partita.

Nota: la difficoltà può essere impostata solo una volta e non è possibile modificarla durante il gioco. Ad ogni modo, una volta completato un livello, potrai rigiocarlo alla difficoltà che preferisci.

Calibrazione schermo

Dopo aver impostato le opzioni di gioco per la nuova partita, una schermata per calibrare l'immagine comparirà su schermo. Usala per regolare le opzioni dello schermo e ottenere un'esperienza di gioco ottimale. Segui le istruzioni per regolare la luminosità e il contrasto (*consulta le opzioni Calibrazione a pagina 23 per maggiori dettagli in merito*). Imposta le tue preferenze e preparati a giocare!

SALVARE E CARICARE UNA PARTITA

Salvare i tuoi progressi

Ogni livello del gioco contiene diversi punti di controllo da superare. Ogni volta che ne supererai uno, nella parte inferiore dello schermo apparirà la scritta "PUNTO DI CONTROLLO". Per salvare i tuoi progressi, premi  per accedere al menu di pausa e seleziona Salva. A questo punto su schermo comparirà l'opzione Crea nuovo file. Evidenziala e premi **A** per salvare la tua partita. Puoi salvare ovunque fra un punto di controllo e l'altro, ma quando carichi una partita salvata, Lara apparirà sempre presso l'ultimo punto di controllo superato.

Nota: il gioco non prevede una funzione di Autosalvataggio quando il giocatore lascia il gioco. Tuttavia, se Lara muore, la partita riprenderà automaticamente dall'ultimo punto di controllo superato, indipendentemente dal fatto che il gioco sia stato o meno salvato in quel punto. Uscendo dal gioco senza salvare, perderai tutti i progressi di gioco successivi all'ultimo punto di controllo superato e salvato.

Caricare una partita salvata dal menu principale

Se hai effettuato almeno un salvataggio durante il gioco, l'opzione Inizia partita disponibile nel menu principale, verrà sostituita dall'opzione Gioca. Selezionandola potrai scegliere tra: Riprendi partita (riprenderai il gioco a partire dall'ultimo salvataggio), Carica partita e Rigioca livello (potrai rigiocare i livelli completati).

Nota: Il salvataggio più recente diventa il tuo salvataggio attuale e verrà automaticamente selezionato quando scegli Riprendi partita, anche se il suddetto salvataggio non è quello con i progressi di gioco aggiornati.

Caricare una partita salvata dal menu di pausa

Puoi caricare qualsiasi partita salvata all'interno della tua console Xbox 360 dal menu di pausa. Quando carichi una partita, puoi scegliere uno dei tredici file di salvataggio disponibili. I dettagli di ciascun salvataggio compariranno sul lato destro dello schermo. Premi il tasto direzionale per selezionarne uno, quindi premi **A** per caricare e riprendere quella partita.

Salvare le ricompense

Scegliendo di rigiocare un livello, l'opzione Salva ricompense verrà resa disponibile. Così facendo, non salverai i tuoi progressi di gioco, ma solo le ricompense ottenute fino a quel momento.

INTERFACCIA GRAFICA (HUD)



1 Barra ossigeno

Aria rimasta nei polmoni di Lara, durante le sue immersioni. Se si svuota completamente, Lara inizierà a perdere energia.

2 Barra salute

Salute attuale di Lara. Quando la barra raggiunge dei livelli di rischio, usa un Kit medico per ripristinare l'energia.

3 Kit medici

Numero dei Kit medici grandi e piccoli a disposizione di Lara.

4 Arma selezionata

Arma in uso.

5 Munizioni rimaste

Munizioni rimaste per l'arma correntemente selezionata. Il numero a sinistra indica le munizioni rimaste nel caricatore, mentre quello a destra specifica il numero totale delle munizioni rimaste per quella determinata arma.

6 Icona di suggerimento

Icone che indicano dei comandi specifici a seconda della situazione in cui ti trovi (per esempio, premi **Y** per interagire con un interruttore).

7 Tempo

Il tempo rimasto per completare una sfida a tempo (solo dopo aver sbloccato l'omonima modalità).

8 Barra salute del nemico

Salute attuale dei nemici.

9 Barra d'ira del nemico

Livello d'ira del bersaglio selezionato.

CONTROLLARE LARA

I comandi descritti di seguito sono quelli predefiniti. È possibile selezionare la configurazione dei comandi preferita fra le quattro disponibili, ognuna delle quali può essere visualizzata nel menu opzioni. Per maggiori dettagli, vai a pagina 23.

COMANDI DI MOVIMENTO



COMANDO	AZIONE
	Muoviti - corri
	Ruota la visuale
	Abbassati/Rotola
	Interagisci/Azione (vicino a un oggetto) Raccogli oggetto/arma (mentre sei sopra l'oggetto/arma) Presa di sicurezza/Equilibrio (permette a Lara di non cadere dalle sporgenze o inciampare negli oggetti) Spostamento laterale rapido (velocizza i movimenti di Lara sulle sporgenze)
	Salta (premi senza rilasciare per un salto più lungo)
	Ripristina angolo visuale + Mostra interfaccia grafica

COMANDI DI NUOTO



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
	Risali in superficie (premi senza rilasciare per risalire in superficie)
 (premi ripetutamente)	Bracciata rapida

Nota: quando nuoti sott'acqua, l'indicatore dell'ossigeno di Lara diminuirà lentamente. Una volta esaurito, la barra della salute di Lara comincerà a diminuire e, se non riemergerà in tempo per riprendere aria, Lara affogherà!

ALTRI COMANDI



COMANDO	AZIONE
	Apri Inventario
	Mira manuale (Attiva/Disattiva)
	Lancia/Ritrai il rampino
	Usa Kit medico grande
	Usa Kit medico piccolo
	Scorri le armi in senso antiorario
	Scorri le armi in senso orario

COMANDI DI MOVIMENTO AVANZATI

I comandi descritti di seguito sono quelli predefiniti. È possibile selezionare la configurazione dei comandi preferita fra le quattro disponibili, ognuna delle quali può essere visualizzata nel menu opzioni. Per maggiori dettagli, vai a pagina 23.

Nota: con le armi sfoderate, Lara non può eseguire nessuna delle sue tecniche avanzate.

Arrampicarsi, Saltare, Afferrare e Spostarsi lateralmente



Lara è una scalatrice eccezionale in grado di oltrepassare la maggior parte degli ostacoli saltando, aggrappandosi e spostandosi lateralmente lungo le sporgenze.

Per saltare su una sporgenza, su un'asta o su una corda premi **A** (e premi senza rilasciare **RB** se l'opzione Appiglio manuale è attiva). Se Lara si aggrappa solo con una mano, premi **Y** per evitare di cadere e aggrapparti con entrambe le mani.

Per spostarti lateralmente lungo una sporgenza o un oggetto, muovi **LS** nella direzione desiderata. Per issarti, premi **A**.

Premi **B** per mollare la presa e lasciarti cadere (se l'opzione Appiglio manuale è attiva non dovrai far altro che rilasciare **RB**).

Per saltare lateralmente/in alto/indietro sulle sporgenze, muovi **LS** nella direzione desiderata, quindi premi **A** per effettuare il salto.

Aggrapparsi e correre sui muri



Lara può usare il rampino per attraversare gli spazi troppo larghi, che non possono essere saltati normalmente. Ogni volta che vedi un anello su un muro, aggancia il rampino per lanciarti dall'altra parte o camminare lungo la parete.

Per attivare il rampino, corri verso l'anello e premi **A** per saltare, quindi premi **X** velocemente per lanciarlo. Per arrampicarti o calarti dalla corda, premi senza rilasciare **Y** e muovi **L** su o giù.

Tecniche sull'asta



Grazie alle aste e ai pali, Lara può attraversare voragini, superare ostacoli e accedere a tutte le aree impossibili da scalare.

Usa **L** per posizionare Lara sotto l'asta o per iniziare a correre, quindi premi **A** per saltare e aggrapparti all'asta.

Tieni orientato in avanti **L** per iniziare a dondolare, quindi premi **A** per saltare. Mentre ti trovi sospeso, immobile, da aggrappato ad un'asta, usa **L** per aggiustare la posizione di Lara. Per mollare la presa, premi **B**.

Colonne



Lara può arrampicarsi lungo delle colonne sottili, per raggiungere le aree sovrastanti e sottostanti.

Usa **L** per avvicinare Lara alla base di una colonna o per iniziare correre, quindi premi **A** per saltare e afferrarla.

Usa **L** per far ruotare Lara intorno alla colonna o per arrampicarti e calarti.

Per saltare muovi **L** nella direzione desiderata, quindi premi **A**. Per mollare la presa, premi **B**.

Corde



Lara può usare le corde per attraversare degli spazi altrimenti impossibili da saltare.

Usa **L** per posizionare Lara sotto la corda o per iniziare a correre, quindi premi **A** per saltare e afferrarla.

Puoi arrampicarti o calarti da una corda premendo senza rilasciare **Y** e muovendo **L** su o giù.

Muovi **L** a sinistra o destra per far ruotare Lara sulla corda e cambiare la direzione dell'oscillazione.

Muovi **L** in avanti per aumentare lo slancio, quindi premi **A** per saltare. Per mollare la presa, premi **B**.

Scale



Per percorrere dei lunghi tratti verticali, Lara può usare le scale.

Usa **L** per posizionare Lara sotto la scala o per iniziare a correre, quindi premi **A** per saltare e aggrapparti.

Muovi **L** su o giù per salire o scendere. Premi **Y** ripetutamente per aumentare la velocità di Lara sulla scala.

Premi **A** per saltare all'indietro. Per saltare lateralmente, muovi **L** nella direzione desiderata, quindi premi **A**.

Per mollare la presa, premi **B**.

Appollaiarsi



Lara può saltare in cima a delle piattaforme minuscole (solitamente si tratta di colonne sottili) e appollaiarsi sopra.

Premi **A** per saltare su questo tipo di oggetti, come faresti per qualsiasi altra piattaforma. Una volta atterrata, muovi **L** a sinistra o destra, per ruotare Lara. Per saltare, muovi **L** nella direzione desiderata e premi **A**.

Se Lara atterra male su uno di questi oggetti, perderà l'equilibrio e inizierà a cadere. Premi **Y** velocemente per riprendere l'equilibrio ed assicurare Lara sull'oggetto.

Lara può saltare rapidamente da una piattaforma all'altra, muovendo **L** nella direzione desiderata e premendo **A** non appena atterrata.



Tuffo ad angelo



Lara può tuffarsi ad angelo. Controlla i suoi movimenti con **L**, quindi premi **A** e **B** in rapida successione.

Interagire con l'ambiente



Lara può interagire con l'ambiente in diversi modi: può aprire le porte, muovere gli oggetti e spararci contro per aprirsi un varco.

Per interagire con un oggetto, avvicinarti e premi **Y**.

Recuperare da un brutto colpo



Quando Lara viene colpita da un nemico potente, inizia a incresparsi per poi cadere sul terreno.

Quando questo accade, premi **A** velocemente per recuperare l'equilibrio.

Acrobazie



Lara è una fantastica atleta in grado di eseguire delle acrobazie durante i suoi spostamenti.

Per rotolare premi **B** ripetutamente. Per effettuare una capriola con salto premi due volte **B** poi ripetutamente **A**.

COMBATTIMENTO

COMANDI DI COMBATTIMENTO



COMANDO	AZIONE
	Punta il bersaglio (nemici e bersagli inanimati)
	Spara (con il tempismo giusto, durante una schivata esegue un colpo in testa)
(a sinistra o destra una volta puntato un bersaglio)	Cambia bersaglio
o	Scorri le armi

COMANDI DI MOVIMENTO IN COMBATTIMENTO

Quando Lara ha preso di mira un bersaglio, può eseguire delle mosse speciali per schivare gli attacchi nemici.



COMANDO	AZIONE
(Mentre stai puntando) in una qualsiasi direzione +	Capriola in più direzioni
(Mentre stai puntando) in una qualsiasi direzione +	Salto mortale in avanti, indietro, a sinistra o a destra
(Se un nemico sta eseguendo un attacco d'ira) in una qualsiasi direzione +	Schivata (vedi pagina seguente)

COMANDI DI COMBATTIMENTO AVANZATI

SCHIVARE GLI ATTACCHI D'IRA

Durante i combattimenti alcuni nemici si infurieranno e assaliranno Lara con un attacco d'ira. Quando questo accade, l'adrenalina di Lara andrà alle stelle in risposta al pericolo imminente e lo schermo diventerà sfuocato, per indicare che Lara può eseguire una schivata. Muovi  nella direzione desiderata e premi , per eseguire una schivata ed eludere l'attacco.



Se eseguita correttamente, l'azione andrà al rallentatore e avrai la possibilità di rispondere al fuoco nemico con un colpo alla testa. Per eseguire con successo un colpo alla testa, attendi finché i due mirini non si siano sovrapposti sulla testa del nemico, quindi premi  per sparare. Scegli bene il momento, altrimenti il colpo alla testa fallirà.

La schivata è una mossa speciale disponibile solamente in risposta agli attacchi d'ira del nemico. Il tempismo è tutto! Se Lara effettua la schivata troppo tardi, il nemico sarà ancora in grado di colpirla. Fai pratica e usala per aumentare le tue possibilità di sopravvivenza durante i combattimenti.



LIBERARTI DALLE PRESE

Alcuni nemici possono afferrare Lara e scuoterla. Quando questo accade, muovi  avanti e indietro rapidamente per liberarti. Più veloce sarai e prima Lara riuscirà a liberarsi dalla presa.



STRATEGIE DI COMBATTIMENTO

MOVIMENTO

Mantieni Lara costantemente in movimento per confondere il nemico e rallentare la sua avanzata. Un bersaglio mobile è di gran lunga più difficile da colpire che non un bersaglio statico.

BERSAGLI

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

Mirino rosso: bersaglio a tiro

Mirino grigio: bersaglio fuori portata

Una volta preso di mira un nemico, oltre al mirino normale compariranno quattro frecce aggiuntive.

Suggerimento: se il bersaglio si trova a tiro ma è fuori dal campo visivo di Lara, ai bordi dello schermo apparirà una freccia per indicarne la posizione.

INVENTARIO DI LARA

Lara è un'esperta esploratrice e un'avventuriera coraggiosa, equipaggiata a dovere per superare tutte le avversità. Per accedere all'inventario, premi  durante la partita. Gli oggetti sono divisi in due grosse categorie: Attrezzi e Oggetti.

Per usare o equipaggiare un oggetto, scorri l'anello fino all'oggetto desiderato muovendo  a sinistra o destra oppure premendo  o , quindi premi .

ATTEZZI

La sezione Attrezzi include i Kit medici e altri strumenti utili per affrontare la tua avventura. Premi  per accedere all'anello degli Attrezzi: nel caso non venisse visualizzato automaticamente, muovi  verso l'alto o premi .

Kit medici piccoli



Un oggetto indispensabile per ogni avventuriero che si rispetti. I Kit medici servono a Lara per curare le proprie ferite sul campo. Quelli piccoli ripristinano il 25% della salute.

Kit medici grandi



A differenza di quelli piccoli, questi kit ripristinano totalmente la salute di Lara.

Doppia Pistola



L'arma originale di Lara. Due pistole con munizioni infinite. Un'arma versatile, che ti tornerà utile in tantissime situazioni.

Fucile



Fucile a pompa dall'alto potenziale distruttivo. Più efficace se usato da vicino.

Doppia Calibro .50



Due pistole di grosso calibro. Hanno una frequenza di fuoco ridotta rispetto alle pistole normali, ma sono decisamente più potenti.

Doppia Mitraglietta



Coppia di mitragliette. Frequenza di fuoco elevata e danni massicci, controbilanciati da un basso fattore di precisione.

Munizioni Fucile



Scatola contenente delle munizioni per il Fucile. Prima di entrare in possesso dell'arma, Lara può comunque mettere da parte le munizioni.

Munizioni Calibro .50



Caricatore di munizioni con un elevato potenziale di danno. Prima di entrare in possesso dell'arma, Lara può comunque mettere da parte le munizioni.

Munizioni Mitraglietta



Caricatore di munizioni per la Mitraglietta. Prima di entrare in possesso dell'arma, Lara può comunque mettere da parte le munizioni.

Rampino



Rampino metallico per interagire con gli oggetti a forma di anello, con tanto di cavo e bobina automatica.

Usando il rampino, Lara può interagire a distanza con gli oggetti, arrampicarsi o calarsi su differenti livelli d'altezza, oltrepassare voragini e correre sui muri.

OGGETTI

La sezione degli Oggetti include gli oggetti raccolti da Lara durante le sue avventure e il diario con gli appunti. Seleziona l'anello Oggetti premendo , quindi muovi  verso il basso o premi .

Diario



Lara può fornire degli indizi su come procedere nell'avventura. Consulta il Diario per sentire cosa ne pensa e ottenere dei suggerimenti su come superare le aree più difficili.

Objetos



Oggetti vari raccolti da Lara durante i suoi viaggi: chiavi, parti di qualche congegno e utensili.

Frammenti dello Scion



Pezzi dello Scion di Atlantide. Solo quando verranno riuniti tutti e tre i pezzi, il potere dello Scion verrà rivelato.

RICOMPENSE

Durante la sua avventura Lara incontrerà manufatti e reliquie da scoprire e recuperare. Raccogliendo le ricompense sarà possibile sbloccare materiale e contenuti extra come costumi, bozzetti e molto altro ancora. Assicurati di esplorare a fondo l'ambiente che ti circonda!

Al termine di ciascun livello ti verrà notificato quali ricompense hai sbloccato. Scegli l'opzione Ricompense nel menu principale, per 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.

MENU

COMANDI DEI MENU

Muovi  o usa  visualizzare e scorrere le differenti opzioni di gioco. Premi  per selezionarne una, confermare una modifica o procedere alla schermata successiva.

Premi  all'interno di un menu secondario per tornare alla schermata precedente.

In alcuni menu sono disponibili delle azioni specifiche. Per informazioni su come procedere, fai riferimento al pannello nella parte inferiore dello schermo.

MENU PRINCIPALE

OPZIONE	DESCRIZIONE
Inizia partita/Gioca	Inizia o continua una partita. Consulta la sezione Menu di gioco a pagina 22 per maggiori dettagli in merito.
Residenza Croft	La lussuosa residenza di Lara può essere visitata ed esplorata durante il gioco.
Opzioni	Cambia le impostazioni di gioco. Consulta la sezione Menu opzioni a pagina 22 per maggiori dettagli in merito.
Obiettivi	Seleziona l'opzione per visualizzare gli obiettivi che hai sbloccato o che puoi ancora sbloccare.
Ricompense	Questa sezione contiene le informazioni e i contenuti bonus di Tomb Raider: Anniversary. Completando i livelli e collezionando le ricompense durante la tua avventura, sbloccherai degli oggetti che potranno essere esaminati e selezionati in questa sezione.



MENU DI GIOCO

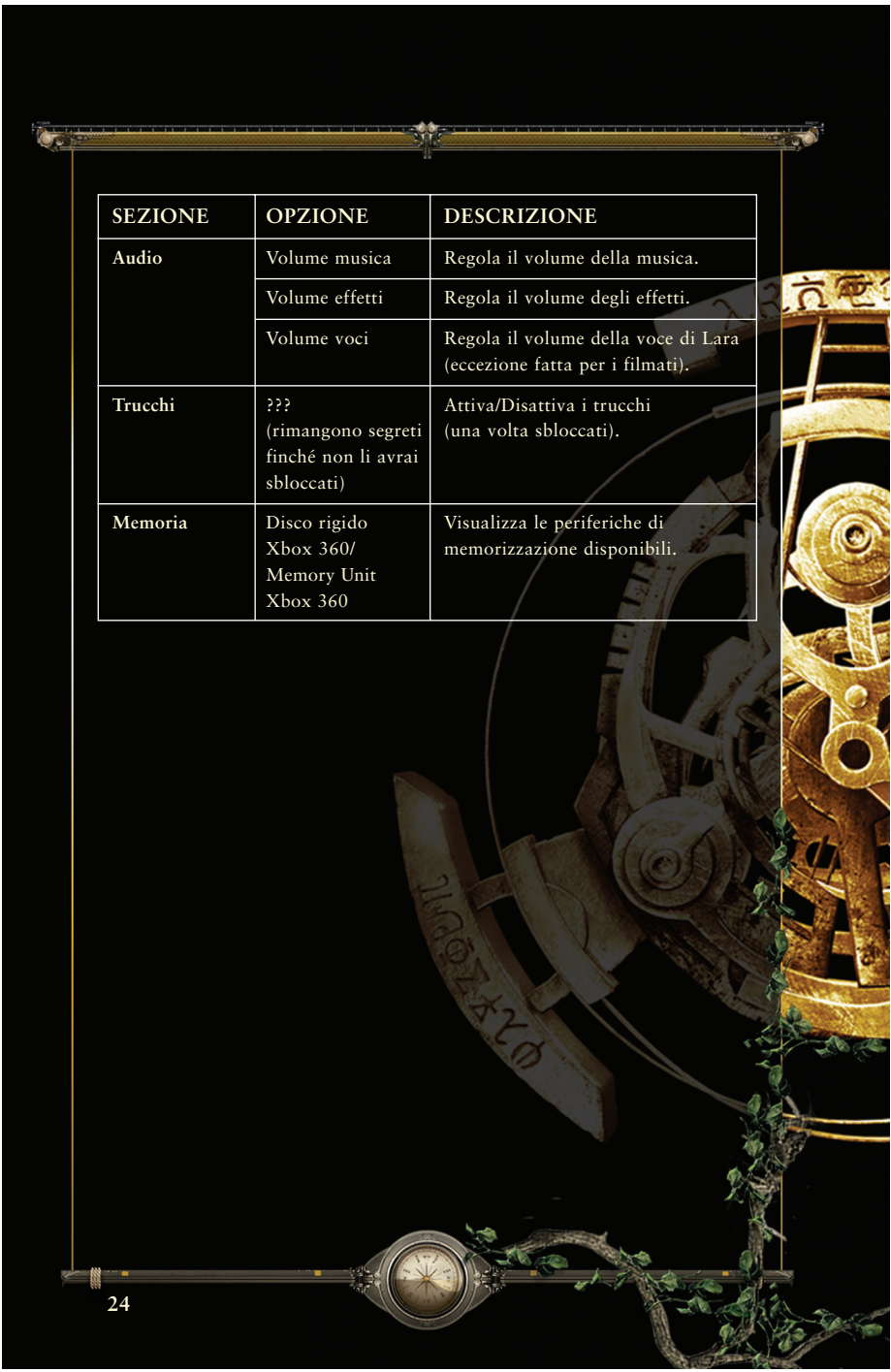
Questo menu compare dopo aver selezionato l'opzione Gioca dal menu principale.

OPZIONE	DESCRIZIONE
Riprendi partita	Seleziona questa opzione per riprendere a giocare dall'ultimo punto di controllo salvato.
Carica partita	Selezionando questa opzione accederai a una lista di partite salvate: scegli quella che desideri e premi A per caricarla.
Rigioca livello	Selezionando questa opzione accederai a una lista di tutti i livelli già completati (in base al profilo caricato). Così facendo, avrai la possibilità di esplorare nuovamente determinate aree di gioco, per collezionare le ricompense mancanti, giocare a un livello di difficoltà differente o cimentarti in una Sfida a tempo.

MENU OPZIONI

SEZIONE	OPZIONE	DESCRIZIONE
Video	Icone di suggerimento	Attiva/Disattiva le icone che indicano i comandi a tua disposizione a seconda della situazione.
	Commenti	Attiva/Disattiva i commenti. Quando questa opzione è attiva, Lara può accedere alla cronaca del luogo nel quale si trova.
	Sottotitoli	Attiva/Disattiva i sottotitoli.

SEZIONE	OPZIONE	DESCRIZIONE
Calibrazione	Luminosità	Regola la luminosità (0-100).
	Contrasto	Regola il contrasto (0-100).
Comandi	Configurazione controller	Seleziona una delle quattro configurazioni disponibili.
	Vibrazione	Attiva/Disattiva la vibrazione.
	Appiglio manuale	Attiva/Disattiva l'Appiglio manuale. Quando questa opzione è attiva, Lara si aggrapperà agli oggetti solamente se premi senza rilasciare RB .
Visuale	Inverti asse X	Inverte lo spostamento orizzontale della visuale.
	Inverti asse Y	Inverte lo spostamento verticale della visuale.
	Mira manuale Inverti asse X	Inverte lo spostamento orizzontale della visuale, quando usi la Mira manuale.
	Mira manuale Inverti asse Y	Inverte lo spostamento verticale della visuale, quando usi la Mira manuale.



SEZIONE	OPZIONE	DESCRIZIONE
Audio	Volume musica	Regola il volume della musica.
	Volume effetti	Regola il volume degli effetti.
	Volume voci	Regola il volume della voce di Lara (eccezione fatta per i filmati).
Trucchi	??? (rimangono segreti finché non li avrai sbloccati)	Attiva/Disattiva i trucchi (una volta sbloccati).
Memoria	Disco rigido Xbox 360/ Memory Unit Xbox 360	Visualizza le periferiche di memorizzazione disponibili.

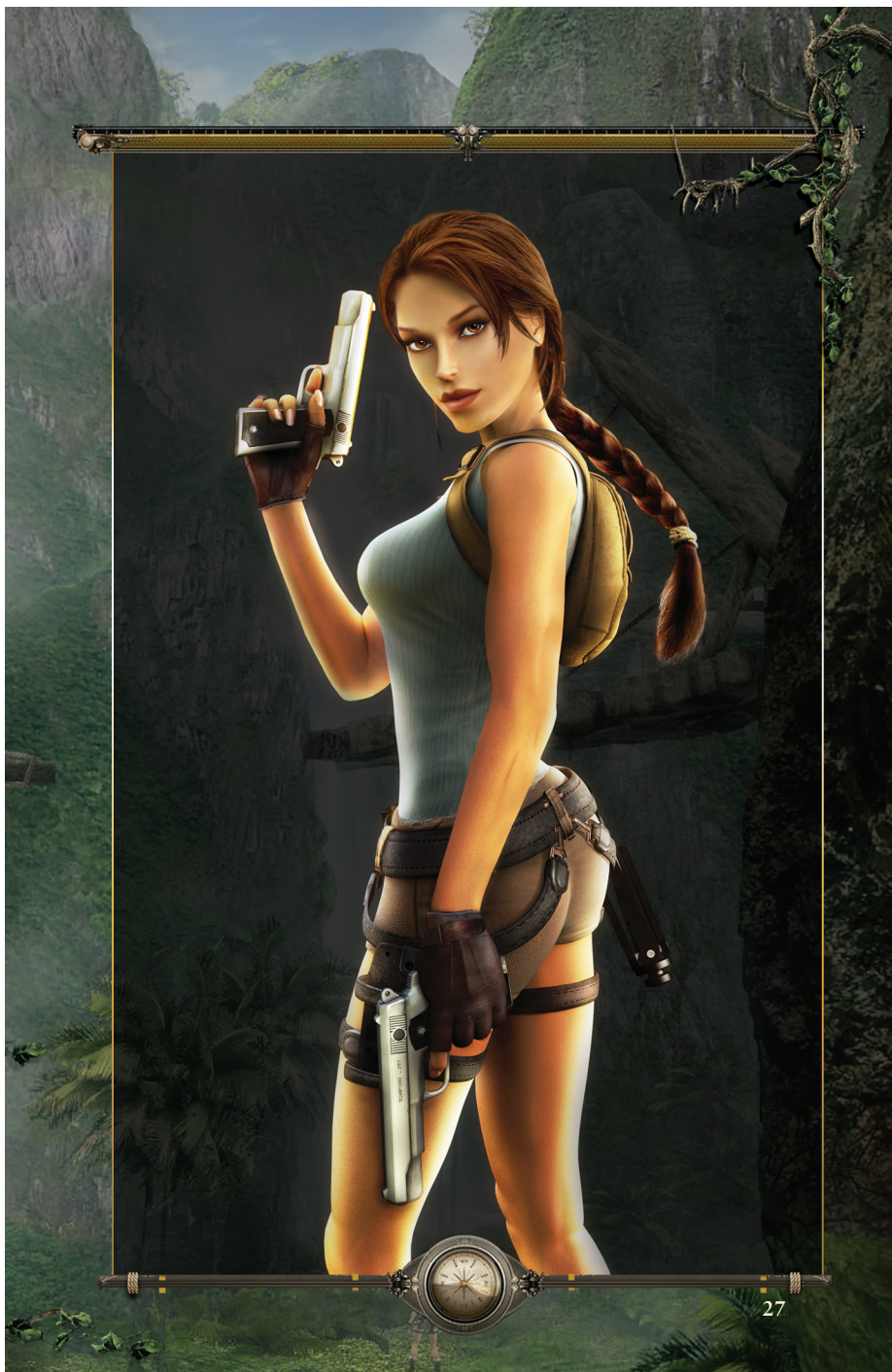
MENU RICOMPENSE

OPZIONE	DESCRIZIONE
Speciale	Contenuti speciali disponibili solo per gli esploratori più curiosi.
Filmati	Guarda i filmati sbloccati (a seconda del profilo selezionato).
Gallerie immagini	Assortimento di immagini relative allo sviluppo e alla storia di Tomb Raider: Anniversary.
Schede personaggi	Biografia dei personaggi del gioco.
Costumi	Visualizza e seleziona il tuo costume preferito da far indossare a Lara durante il gioco.
Reliquie	Visualizza le reliquie recuperate da Lara.
Musica	Ascolta le musiche del gioco.
Riconoscimenti	Visualizza l'elenco delle persone che hanno contribuito alla lavorazione del gioco.
Commenti	Visualizza l'elenco dei livelli con i commenti sbloccati.
Trucchi	Visualizza l'elenco dei trucchi sbloccati.

MENU DI PAUSA

Premi  durante una partita per accedere al menu di pausa. Da qui è possibile accedere a diverse opzioni.

OPZIONE	DESCRIZIONE
Riprendi partita	Chiudi il menu di pausa e riprendi a giocare.
Statistiche livello	Visualizza dei dettagli riguardanti il livello attuale, tra cui il tempo impiegato, le uccisioni, le provviste, i manufatti e le reliquie collezionate.
Opzioni	Accedi alla schermata Opzioni per modificare le impostazioni.
Obiettivi	Visualizza gli Obiettivi sbloccati.
Salva	Salva manualmente una partita. Consulta la sezione Salvare e caricare una partita a pagina 3 per maggiori dettagli in merito.
Carica	Carica una partita salvata. Consulta la sezione Salvare e caricare una partita a pagina 4 per maggiori dettagli in merito.
Menu principale	Abbandona la partita in corso e torna al menu principale.
Salta filmato	Salta il filmato in riproduzione (non tutti i filmati concedono questa possibilità)



RICONOSCIMENTI

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 Fernández
 ANIMATORS Shaun Budhrum
 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 Piccolo
 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

AV SUPPORT Misty Chun
 Ted Johnson
 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

QA TECHNICIANS

Oliver Piega
 David Pogan
 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

**TIHO CAN
WINSTON
GUIDE
VOICE CONSULTANT**

SPECIAL THANKS

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

**DESIGN DIRECTOR
SENIOR DESIGNERS**

DESIGNERS

**ADDITIONAL DESIGN
SUPPORT**

**LEAD QA
QA**

Derrick McGinnis
Michael McKinley
Matthew Morgaine
Jon Rush
Cassie Sandine
Brian Schmitt
Jody Sol
Josh Sturgis
Marek Vymazal
Marshall Gause
Vince Castillo
Troy Jacobson
Greg Reimuth
Kevin Wienecke

Jake Martin
Garrett Turner
Derek Manning
Scott Woolley
Barry Drew

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

PROGRAMMERS

ARTISTS

Brian Apgar
Mike Krazanowski
Derick Wiant
Patrick Brott
Joseph Cannon
Steve Cordon
Lucas Crispin
Alex Harper
Daniel Koozer
Benjamin Lemer
Michael Mack
Stan Patton
Miranda Steed
Jacob Voll
Don Wells
Ishmael Badlay
Chris Birke
Eric Blondin
Doug Brashear
Anna Brunoe
Anthony Brunoe
Howard Day
Chad Doriguzzi
Jason Ford
Aaron Gaines
Derek Jensen
John King

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 Vecse
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

BRAND CONTROLLER Sarah Hoeksma
 SENIOR BRAND MANAGER Kathrynn 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 – TombRaiderfans.net
 Thomas J. Waskuc – Lara Croft Online
 Daniel Bevers – Tomb News
 Shahriyar Imanov – Tomb Raider Community
 Kiar Stams – Tomb Raider Inc
 With thanks also going to: Ben Riches – Tomb Raider Central,
 Mark Garcia Lluch and Craig James Brass – Tomb Raider Fans, Sermongar – Croft Generation.
 Congratulations to the following Tomb Raider fans...
 André Bernardo Baptista Melita Mateux, Ashley Meglino,
 Carlos Antonio Vega Rojas, Jessica Lirtler, Lucas Metz "Treeble", Regina Rassmann, Rodrigo Martín Santos.

AVVERTENZE SUL RISCHIO DI EPILESSIA

Leggere attentamente prima di utilizzare il videogioco o di consentirne l'utilizzo da parte di bambini.

Alcune persone sono soggette ad attacchi epilettici o perdita di conoscenza se esposte a particolari sistemi di luci lampeggianti in normali situazioni nella vita di ogni giorno. Tali soggetti potrebbero subire attacchi guardando particolari filmati o giocando a videogiochi. Ciò potrebbe verificarsi anche se la persona non ha mai vissuto episodi o attacchi di epilessia. Se nella propria famiglia sono stati in passato riscontrati sintomi collegati all'epilessia (attacchi o perdita di conoscenza) dovuti a luci lampeggianti o sistemi di luci, consultare il proprio medico prima di giocare. Consigliamo ai genitori di controllare l'utilizzo del videogioco da parte dei propri figli. Nel caso vengano riscontrati, in sé stessi o nei propri figli, sintomi quali giramenti di testa, vista offuscata, riflessi involontari dei muscoli o degli occhi, perdita di conoscenza, disorientamento, qualsiasi movimento involontario o convulsioni quando si gioca a un videogioco, interrompere IMMEDIATAMENTE il gioco e consultare il proprio medico. In particolare, tali sintomi comportano il rischio di lesioni provocate da cadute o urti con oggetti. I genitori dovrebbero informarsi su eventuali sintomi nei propri figli: bambini e adolescenti sono maggiormente soggetti a tali attacchi rispetto agli adulti.

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.

SERVIZIO DI ASSISTENZA TECNICA HALIFAX

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

02/4130345

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 modulo presente in:

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

oppure scrivendo una mail a:

assistenza@halifax.it