

# INHALT

EINLEITUNG .....	02
ERSTE SCHRITTE .....	03
STEUERUNG .....	08
ERWEITERTE BEWEGUNGSBEFEHLE .....	10
KAMPF .....	16
ERWEITERTE KAMPFBEFEHLE .....	17
KAMPFSTRATEGIEN .....	18
LARAS INVENTAR .....	19
HUD .....	22
BELOHNUNGEN .....	23
MENÜS .....	23
ALLGEMEINE MENÜBEFEHLE .....	23
HAUPTMENÜ .....	24
SPIELMENÜ .....	25
OPTIONEN-MENÜ .....	25
BELOHNUNGEN-MENÜ .....	28
MITWIRKENDE .....	29
EINGESCHRÄNKTE GARANTIE .....	34
HOTLINE UND SUPPORT .....	35

## EINLEITUNG

### Lara

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



Im Alter von 18 Jahren erbte Lara nach dem Tod ihres Vaters sämtliche Besitztümer der Familie Croft und wurde zur Countess of Abbingdon. Seitdem hat sie zahlreiche Forschungsreisen unternommen, um die Geheimnisse der Vergangenheit zu lüften und den Tod ihrer Eltern aufzuklären.

## ERSTE SCHRITTE

WENN:	DANN:
Sie Tomb Raider: Anniversary unter Windows XP installieren möchten,	folgen Sie unten stehenden Anweisungen.
Sie Tomb Raider: Anniversary unter Windows Vista installieren möchten,	Folgen Sie den Anweisungen auf Seite 5.

### INSTALLATION (WINDOWS XP)

Möchten Sie Tomb Raider: Anniversary installieren, legen Sie die Spiel-DVD in Ihr DVD-ROM-Laufwerk ein.

Nach einigen Sekunden erscheint nun der Startbildschirm. Wird dieser nach dem Einlegen der DVD nicht automatisch eingeblendet, doppelklicken Sie auf "Arbeitsplatz" und anschließend auf das Symbol des DVD-ROM-Laufwerks.

Folgen Sie den Bildschirmanweisungen des Installationsprogramms, um das Spiel zu installieren.

#### ODER

- Klicken Sie auf "Start".
- Wählen Sie im nun erscheinenden Menü "Ausführen".
- Geben Sie in das Eingabefeld "d:\setup" ein (d: ist dabei der Laufwerksbuchstabe Ihres DVD-ROM-Laufwerks).
- Klicken Sie auf OK, um die Installation zu starten.
- Bestimmen Sie den Ordner, in den Sie das Spiel installieren möchten, wenn Sie dazu aufgefordert werden.

Der Standardpfad ist C:\Programme\Tomb Raider: Anniversary. Natürlich können Sie das Spiel auch in einen anderen Ordner installieren. Klicken Sie auf "Readme", wenn Sie einen Blick auf wichtige Informationen zu Tomb Raider: Anniversary werfen möchten.

**Hinweis:** Für die Ausführung von Tomb Raider: Anniversary ist DirectX 9 erforderlich.



### Installation von DirectX 9:

Wählen Sie im Installationsprogramm von Tomb Raider: Anniversary die Option "DirectX 9 installieren".

### ODER

Rechtsklicken Sie auf das Symbol Ihres DVD-ROM-Laufwerks und wählen Sie im nun erscheinenden Kontextmenü den Eintrag "Explorer".

Öffnen Sie anschließend den Ordner "dx9.0c" und doppelklicken Sie auf die Datei "dxsetup.exe".

### DEINSTALLATION (WINDOWS XP)

Möchten Sie Tomb Raider: Anniversary deinstallieren, wählen Sie

**Start -> Einstellungen -> Systemsteuerung-> Software -> Tomb Raider: Anniversary -> Ändern/Entfernen.**

Bestätigen Sie Ihre Entscheidung mit einem Klick auf "Ja", um Tomb Raider: Anniversary von Ihrem Computer zu entfernen.

### AUSFÜHRUNG DES SPIELS UNTER WINDOWS XP

Um das Spiel nach Abschluss der Installation zu starten, stellen Sie sicher, dass die Kästchen "Tomb Raider: Anniversary starten" aktiviert haben, bevor Sie auf "Fertigstellen" klicken.

Möchten Sie das Spiel zu einem späteren Zeitpunkt starten, legen Sie die DVD in das DVD-ROM-Laufwerk ein.

Nach einigen Sekunden erscheint der Startbildschirm des Spiels.

Klicken Sie hier auf "Spielen", um das Spiel zu starten.

### ODER

Wählen Sie **Start ->Programme -> Tomb Raider: Anniversary -> Tomb Raider: Anniversary.**

Klicken Sie auf "Verlassen", wenn Sie das Spiel beenden möchten.

### INSTALLATION UNTER WINDOWS VISTA

1. Möchten Sie Tomb Raider: Anniversary installieren, legen Sie die Spiel-DVD in Ihr Laufwerk ein.
2. Wählen Sie im Autoplay-Menü des Spiels die Option "Installieren". Wird dieses nach Einlegen der DVD nicht automatisch eingeblendet, doppelklicken Sie auf "Computer" und anschließend auf das Symbol des DVD-ROM-Laufwerks.
3. Wählen Sie im nun erscheinenden Bildschirm "Weiter". Sind Sie noch nicht mit einem entsprechenden Konto angemeldet, werden Sie nun aufgefordert, den Benutzernamen und das Passwort eines Kontos mit Administratorrechten einzugeben.
4. Wählen Sie die entsprechende Option, um die Endbenutzer-Lizenzvereinbarung zu akzeptieren.
5. Entscheiden Sie sich nun für die (für die meisten Benutzer geeignete) Standardinstallation oder die Individuelle Installation (für erfahrene Benutzer).
6. Folgen Sie den Bildschirmanweisungen, um die Installation abzuschließen.

### DEINSTALLATION (WINDOWS VISTA)

Möchten Sie Tomb Raider: Anniversary deinstallieren, klicken Sie auf das Windows-Symbol, rufen Sie die Systemsteuerung auf und wählen die Option "Programme und Funktionen". Darin markieren Sie "Tomb Raider: Anniversary" und wählen die Option "Deinstallieren".

Bestätigen Sie Ihre Entscheidung mit einem Klick auf "Ja", um Tomb Raider: Anniversary von Ihrem Computer zu entfernen.



## AUSFÜHRUNG VON TOMB RAIDER: ANNIVERSARY UNTER WINDOWS VISTA

Um das Spiel nach Abschluss der Installation zu starten, stellen Sie sicher, dass Sie das Kästchen "Tomb Raider: Anniversary starten" aktiviert haben, bevor Sie auf "Fertigstellen" klicken.

Möchten Sie das Spiel zu einem späteren Zeitpunkt starten, legen Sie die DVD in das DVD-ROM-Laufwerk ein. Nach einigen Sekunden wird das Spiel automatisch gestartet. Klicken Sie hier auf "Spielen", um das Spiel zu starten.

### ODER

Klicken Sie nach der Installation des Spiels auf das Windows-Symbol. Klicken Sie auf "Spiele" und anschließend auf das Tomb Raider: Anniversary spielen-Symbol, um das Spiel zu starten. Darüber hinaus können Sie das Spiel konfigurieren, die Readme-Datei lesen oder einen Blick auf verwandte Websites werfen.

## WINDOWS VISTA – KINDERSICHERUNG

Haben Sie die Kindersicherung von Windows Vista aktiviert, müssen Sie sich mit einem Konto anmelden, das der auf der Verpackung des Spiels angegebenen Altersfreigabe entspricht, um Tomb Raider: Anniversary spielen zu können.

## EIN NEUES SPIEL STARTEN

Wenn Sie bereit sind, das Abenteuer mit Lara zu beginnen, wählen Sie die Option "Spiel starten". Wenn Sie die Steuerung von Lara in einem weniger gefährlicheren Umfeld erlernen wollen, wählen Sie "Croft Manor spielen", um Laras Anwesen zu erkunden.

## SCHWIERIGKEITSGRAD

Haben Sie die Option "Spiel starten" gewählt, erscheint ein Optionen-Bildschirm, in dem Sie den gewünschten Schwierigkeitsgrad festlegen können:

Schwierigkeit:    Leicht  
                          Mittel  
                          Schwer

## SPIELSTÄNDE SPEICHERN UND LADEN

### Pause-Menü

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

MENÜ-OPTION	BESCHREIBUNG
Levelstatistik	Informieren Sie sich über die abgelaufene Zeit, die Zahl der neutralisierten Gegner, die gesammelten Pickups und die Zahl der entdeckten Artefakte und Reliquien im aktuellen Level.
Optionen	Rufen Sie den Optionen-Bildschirm auf und passen Sie verschiedene Spieleinstellungen an Ihre Vorstellungen an.
Laden	Laden Sie ein gespeichertes Spiel. Weitere Informationen dazu finden Sie untenstehend.
Speichern	Speichern Sie das Spiel manuell. Weitere Informationen dazu finden Sie untenstehend.
Beenden	Beenden Sie das aktuelle Spiel.

### Spielstand speichern

In den einzelnen Leveln sind mehrere Kontrollpunkte verteilt. Hat Lara einen Kontrollpunkt passiert, wird am unteren Bildschirmrand das Wort KONTROLLPUNKT eingeblendet.

Möchten Sie Ihre Fortschritte manuell speichern, rufen Sie mit [Esc] das Pause-Menü auf und wählen Sie hier die Option "Speichern". Natürlich können Sie auch zwischen zwei Kontrollpunkten jederzeit speichern. Laden Sie einen gespeicherten Spielstand, setzt Lara ihr Abenteuer allerdings immer am zuletzt passiertem Kontrollpunkt fort. Das Spiel verwendet eine Autosave-Funktion, die den Spielstand automatisch an jedem Kontrollpunkt speichert.

*Hinweis:* Starten Sie ein neues Spiel, wird der automatisch gespeicherte Spielstand überschrieben.

### Spielstand laden

Wählen Sie im Hauptmenü die Option "Spiel fortsetzen", um den aktuellsten automatisch gespeicherten Spielstand zu laden.



## STEUERUNG

Im folgenden Abschnitt stellen wir Ihnen die Standardbefehle des Spiels vor. Im Optionen-Menü können Sie diese aber jederzeit ändern. Weitere Informationen dazu finden Sie auf Seite 26.

### BEWEGUNGSBEFEHLE



BEFEHL	AKTION
W,A,S,D	Bewegung - Laufen
Mausbewegung	Bewegung Kamera drehen
Shift links	Ducken/rollen
E	Interagieren/Aktion (Wenn Lara neben einem Objekt steht) Waffe/Objekt aufheben (Wenn Lara auf einer Waffe oder einem steht) Rettungsgriff/Balance - Verhindert, dass Lara von Kanten oder Objekten stürzt. Schnell traversieren - Lara bewegt sich auf Simsen deutlich schneller.
Leertaste	Springen (Halten, um weiter zu springen)
J	Kamerawinkel zurücksetzen
Strg (halten)	Greifen (wenn manuelles Greifen aktiviert ist) – Lara hält sich an Objekten in ihrer Umgebung fest

## SCHWIMMBEFEHLE



BEFEHL	AKTION
W,A,D	Nach links/rechts/vorne schwimmen
Mausbewegung	Bewegung Kamera drehen
Shift links	Tauchen (Halten, um tiefer zu tauchen)
E	Interagieren/Aktion/Belohnung aufheben
Leertaste	Auftauchen (Halten, um an die Oberfläche zu schwimmen)
E (mehrmals drücken)	Schnell schwimmen

*Hinweis:* Schwimmen Sie unter Wasser, sinkt Laras Sauerstoffanzeige. Wenn die Anzeige erschöpft ist, beginnt Laras Gesundheitsanzeige abzunehmen. Tauchen Sie jetzt nicht rechtzeitig auf, ertrinkt Lara!

### ANDERE BEFEHLE



BEFEHL	AKTION
Tab	Inventory betrachten
Z	Manuell zielen (ein/aus)
Q	Haken werfen/einholen
B	Großes Medipack benutzen
V	Kleines Medipack benutzen
Ziffernblock +/- ODER Mausrad	Waffen durchschalten



## ERWEITERTE BEWEGUNGSBEFEHLE

Im folgenden Abschnitt stellen wir Ihnen die Standardsteuerung der erweiterten Spielbefehle vor. Im Optionen-Menü können Sie diese jederzeit ändern. Weitere Informationen dazu finden Sie auf Seite 26.

**Hinweis:** Hat Lara ihre Waffen gezogen, kann sie keine ihrer erweiterten Bewegungstechniken einsetzen.

### Klettern, springen, greifen und Seitbewegungen



Lara kann ausgezeichnet klettern und ist in der Lage, die meisten Hindernisse zu überwinden.

Möchten Sie auf einen Sims oder an ein Seil springen, drücken Sie die [Leertaste] und anschließend [E], um nachzufassen, wenn sich Lara nicht richtig festhalten kann.

Möchten Sie auf einem Sims oder an ein Objekt seitlich weitergehen, drücken Sie die Bewegungstasten Links/Rechts in die gewünschte Richtung. Mit der [Leertaste] ziehen Sie sich an einer Kante nach oben.

Drücken Sie [Shift links], um den Griff zu lockern und sich fallen zu lassen.

Möchten Sie auf einem Sims zur Seite, nach oben oder zurück springen, bestimmen Sie mit den Bewegungstasten Links/Rechts/Unten die Richtung und drücken Sie die [Leertaste], um zu springen.

### Haken und Mauerlauf



Dank ihres Hakens sind für Lara auch breite Hindernisse, die sie mit einem Sprung nicht überwinden könnte, kein Problem. Wenn Sie einen glänzenden oder einen an einer Mauer befestigten Ring sehen, können Sie Ihren Haken darin einklinken, um über das Hindernis zu schwingen oder an der Mauer entlangzulaufen.

Laufen Sie dazu auf den Ring zu, drücken Sie die [Leertaste] und dann schnell [Q]. Möchten Sie am Seil hinauf- oder hinunterklettern, drücken Sie die Bewegungstasten Oben/Unten und [E]. Bestimmen Sie mit den Bewegungstasten die Richtung Ihres Ziels und drücken Sie die [Leertaste], um den Haken auszuklinken.

### Stangen



Lara kann von Stange zu Stange springen, um Hindernisse zu überwinden und in unzugängliche Bereiche vorzustoßen.

Bringen Sie Lara mit den Bewegungstasten unter einer Stange in Position oder laufen Sie mit den Bewegungstasten los und drücken Sie die [Leertaste], um an die Stange zu springen.

Drehen Sie Lara mit den Bewegungstasten in die gewünschte Schwungrichtung. Drücken Sie die Bewegungstaste Oben, um zu schwingen und springen Sie mit der [Leertaste] zur nächsten Stange oder auf eine Plattform.



## Säulen



Lara kann an schmalen Säulen hinauf- und hinunterklettern, um in Bereiche über und unter ihr vorzudringen.

Bringen Sie Lara mit den Bewegungstasten am Fuß einer Säule in Position oder laufen Sie mit den Bewegungstasten los und drücken Sie die [Leertaste], um auf die Säule zu springen.

Mit den Bewegungstasten können Sie zur Seite, nach oben oder nach unten klettern.

Möchten Sie von einer Säule springen, drücken Sie die Bewegungstaste in die gewünschte Richtung und springen Sie mit der [Leertaste] ab.

Drücken Sie [Shift links], wenn Sie eine Säule loslassen möchten.

## Seilarbeit



Mithilfe von Seilen kann Lara breite Abgründe überwinden.

Bringen Sie Lara dazu mit den Bewegungstasten unter dem Seil in Position oder laufen Sie mit den Bewegungstasten los und drücken Sie die [Leertaste], um an das Seil zu springen.

Drücken Sie [E] und die Bewegungstasten Oben/Unten, um am Seil hinauf- oder hinunterzuklettern.

Mit den Bewegungstasten Links/Rechts drehen Sie Lara in die gewünschte Schwungrichtung. Drücken Sie die Bewegungstasten Oben/Unten, um zu schwingen und springen Sie mit der [Leertaste] zum nächsten Seil oder auf eine Plattform.

Drücken Sie [Shift links], wenn Sie ein Seil loslassen möchten.

## Leitern



Lara kann Leitern hinauf- oder hinunterklettern.

Bringen Sie Lara dazu mit den Bewegungstasten unter der Leiter in Position oder laufen Sie mit den Bewegungstasten los und drücken Sie die [Leertaste], um auf die Leiter zu springen.

Drücken Sie die Bewegungstasten Oben/Unten, klettert Lara an der Leiter hinauf oder hinunter. Tippen Sie mehrmals [E] an, wenn Sie schneller klettern möchten.

Möchten Sie rückwärts von einer Leiter springen, drücken Sie die [Leertaste]. Bestimmen Sie mit den Bewegungstasten die Richtung und drücken Sie die [Leertaste], um seitlich von der Leiter zu springen.

Drücken Sie [Shift links], wenn Sie eine Leiter verlassen möchten.

## Auf kleine Plattformen stellen



Lara kann auf sehr kleine Plattformen (beispielsweise schmale Säulen) springen.

Springen Sie dazu einfach mit der [Leertaste] auf das gewünschte Objekt. Dort angekommen können Sie Lara mit den Bewegungstasten Links/Rechts drehen. Bestimmen Sie mit den Bewegungstasten die gewünschte Richtung und drücken Sie die [Leertaste], um abzuspringen.

Gelingt Lara keine saubere Landung, verliert sie das Gleichgewicht. Drücken Sie in diesem Fall schnell [E], um nicht abzustürzen. Darüber hinaus kann Lara schnell von Objekt zu Objekt springen. Drücken Sie dazu sofort nach der Landung die gewünschte Bewegungstaste und die [Leertaste].

**Hinweis:** Da Lara das Gleichgewicht nicht lange halten kann, sollten Sie schnellstmöglich festen Boden erreichen. Verliert Lara auf einem Objekt die Balance, drücken Sie [E], um das Gleichgewicht zurückzugewinnen.

## Hechten



Lara kann von Felsvorsprüngen ins Wasser springen. Bestimmen Sie dazu mit den Bewegungstasten die Sprungrichtung und tippen Sie rasch nacheinander die [Leertaste] und [Shift links] an.

## Interaktion mit der Umgebung



Lara kann Türen öffnen, auf Gegenstände schießen oder auf andere Art mit ihrer Umgebung interagieren.

Drücken Sie [E], wenn Sie mit einem Objekt interagieren möchten.

## Erholung nach K.o.



Steckt Lara einen schweren Treffer ein, geht sie zu Boden.

Drücken Sie schnell die [Leertaste], sobald Lara ins Straucheln gerät, um den Treffer wegzustecken.

## Abrollen



Lara ist eine duchtrainierte Athletin, die sich abrollen oder mit Saltos fortbewegen kann.

Drücken Sie mehrmals [Shift links], wenn Sie sich abrollen möchten. Drücken Sie mehrmals die [Leertaste], um einen Salto zu machen.



## KAMPF

### KAMPFSTEUERUNG

Bei den folgenden Befehlen handelt es sich um die Standardbefehle. Diese können Sie über den Eintrag "Steuerung" im Hauptmenü bearbeiten. Weitere Informationen dazu finden Sie auf Seite 26.



BEFEHL	AKTION
Rechte Maustaste	Ziel (Gegner und Objekte) anvisieren
Linke Maustaste	Schießen (stimmt während eines Adrenalin-Moves das Timing, schalten Sie den Gegner per Kopfschuss aus)
Maus	Nach links oder rechts bewegen - Ziel wechseln
Ziffernblock +/- oder Mausrad	Waffe wechseln

### KAMPFBEWEGUNGEN

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



BEFEHL	AKTION
Beliebige Bewegungstaste + Shift links (während Sie ein Ziel anvisiert haben)	Rolle in eine beliebige Richtung
Beliebige Bewegungstaste + Leertaste (während Sie ein Ziel anvisiert haben)	Salto nach vorne, hinten, links oder rechts
Beliebige Bewegungstaste + Shift links oder Leertaste (während einer gegnerischen Wut-Attacke)	Adrenalin-Move

## ERWEITERTE KAMPFBEFEHLE

Bei den folgenden Befehlen handelt es sich um die Standardbefehle. Diese können Sie über den Eintrag "Steuerung" im Hauptmenü bearbeiten. Weitere Informationen dazu finden Sie auf Seite 26.

### ADRENALIN-MOVES

Einige Gegner werden im Laufe eines Kampfes wütend. Ist dies der Fall, versuchen sie, Lara mit einer Wut-Attacke in die Knie zu zwingen. Führt ein Gegner eine Wut-Attacke aus, steigt (sozusagen als Reaktion auf die drohende Gefahr) Laras Adrenalinpiegel. Der Bildschirm wird nun unscharf und Lara kann einen Adrenalin-Move ausführen. Tippen Sie dazu [Shift links] oder die [Leertaste] und die gewünschte Bewegungstaste an, um dem Angriff des Gegners auszuweichen.



Wenn Ihr Timing stimmt, hat Lara nun in Zeitlupe die Möglichkeit, das Feuer zu erwidern und ihren Gegner mit einem Kopfschuss auszuschalten. Warten Sie dazu, bis sich die beiden Fadenkreuze über dem Kopf des Gegners treffen und drücken Sie die [linke Maustaste], um zu schießen. Schießt Lara vorher, gelingt ihr kein Kopfschuss.

Adrenalin-Moves sind spezielle Ausweichmanöver, mit denen Sie ausschließlich auf Wut-Attacken reagieren können. Das richtige Timing ist bei einem Adrenalin-Move entscheidend. Weicht Lara zu spät aus, wird sie möglicherweise doch noch getroffen. Mit etwas Übung können Sie Laras Überlebenschancen auf diese Weise allerdings deutlich erhöhen.



## BEFREIUNG AUS GRIFFEN

Einige Gegner können Lara packen und durchschütteln. Drücken Sie in diesem Fall schnell die Bewegungstasten Links/Rechts, um sich dem Griff ihres Gegners zu entziehen. Je schneller Sie die Bewegungstasten drücken, desto schneller kann sich Lara befreien.



## KAMPFSTRATEGIEN

### BEWEGEN

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

### ZIELERFASSUNG

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

**Rotes Fadenkreuz:** Ziel ist in Reichweite

**Graues Fadenkreuz:** Ziel ist außer Reichweite

Haben Sie einen Gegner anvisiert, werden neben dem normalen Zielring vier Pfeile angezeigt.

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

## LARAS INVENTAR

Lara ist eine erfahrene Forscherin, die dank ihrer perfekten Ausrüstung so gut wie jedes Hindernis überwinden kann. Möchten Sie während des Spiels einen Blick in Laras Inventar werfen, drücken Sie [Tab]. Laras Inventar besteht aus zwei sich drehenden Ringen. Diese enthalten Laras Ausrüstungsgegenstände und Objekte.

Möchten Sie ein Objekt aus Laras Inventar auswählen, drehen Sie den Ring mit den Bewegungstasten Links/Rechts zum gewünschten Objekt und bestätigen Sie Ihre Entscheidung mit [Enter].

### AUSRÜSTUNG

Der Ausrüstungsring enthält Waffen, Medipacks und andere nützliche Gegenstände. Wählen Sie den Ring mit den Bewegungstasten Oben/Unten aus.

#### Kleines Medipack



Ein kleines Medipack. Medipacks gehören zur Grundausrüstung jedes Abenteurers. Mit ihrer Hilfe kann Lara ihre Wunden selbst versorgen. Kleine Medipacks regenerieren 25% von Laras Gesundheit.

#### Großes Medipack



Ein großes Medipack. Setzen Sie es ein, wird Laras maximale Gesundheit wiederhergestellt.

#### Zwei Pistolen



Laras Markenzeichen. Zwei Pistolen und unbegrenzt Munition. Hervorragende Allzweckwaffen.



### Schrotflinte



Diese Pumpgun verursacht vor allem auf kurze Distanz enormen Schaden.

### Zwei Pistolen Kal .50



Diese beiden großkalibrigen Waffen haben eine geringere Schussfrequenz als normale Pistolen, sind aber deutlich effektiver.

### Zwei Mini-MPs



Diese beiden Mini-MPs haben eine enorme Schussfrequenz. Sie verursachen beträchtliche Schäden, sind allerdings relativ unpräzise.

### Schrotpatronen



Eine Schachtel Schrotpatronen. Selbst wenn Lara die Schrotflinte noch nicht gefunden hat, sollte sie die passende Munition einstecken. Man kann schließlich nie wissen ...

### Munition Kal .50



Diese Magazine haben es in sich. Selbst wenn Lara die dazu passenden Pistolen noch nicht gefunden hat, kann sie die Munition schon einmal mitnehmen.

### MP-Munition



Diese Magazine haben es in sich. Selbst wenn Lara die Waffe dazu noch nicht gefunden hat, lieber zu viel als zu wenig Munition haben ...

### Kletterhaken



Ein metallener Kletterhaken, der an ringförmigen Objekten eingeklinkt werden kann. Er verfügt über eine langes Kabel und eine automatische Seilwinde.

Mit ihrem Metallhaken kann Lara aus sicherer Entfernung mit Objekten interagieren, große Höhenunterschiede überwinden, über breite Abgründe schwingen und an Mauern entlanglaufen.

## OBJEKTE

Der Objekttring enthält alle bereits entdeckten Pickups und Laras Tagebuch. Wählen Sie den Ring mit den Bewegungstasten Oben/Unten aus.

### Tagebuch



In ihrem Tagebuch notiert Lara Möglichkeiten zur weiteren Vorgehensweise. Benutzen Sie das Tagebuch, hören Sie, was Lara denkt und können ihr in brenzligen Situationen helfen.

### Pickups



Verschiedene Objekte, wie Schlüssel, Maschinenteile und Werkzeuge, die Lara im Laufe ihres Abenteuers gefunden hat.

### Scion-Splitter



Teile des sagenhaften Scion von Atlantis. Erst wenn alle drei Teile zusammengesetzt sind, offenbart sich seine wahre Macht!



## HUD (HEADS UP DISPLAY)



- 1 **Gesundheitsanzeige** Laras aktuelle Gesundheit. Sinkt ihre Gesundheit in einen kritischen Bereich, sollten Sie (falls verfügbar) ein Medipack benutzen.
- 2 **Atemanzeige** Laras Luftvorrat während des Tauchens. Taucht Lara nicht rechtzeitig auf, ertrinkt sie.
- 3 **Medipacks** Die Zahl der kleinen und großen Medipacks, die Lara bei sich trägt.
- 4 **Gewählte Waffe** Laras aktuelle Waffe.
- 5 **Munitionszähler** Die für die gewählte Waffe verfügbare Munition. Die linke Zahl steht für die Kugeln im eingesteckten Magazin. Die rechte Zahl zeigt die gesamte Munition für die jeweilige Waffe an.
- 6 **Tipp-Symbol** Gelegentlich zeigen Symbole an, welche Taste Sie in der jeweiligen Situation drücken müssen.
- 7 **Timer** Die verbleibende Zeit in einem Zeitspiel. Der Timer wird erst angezeigt, nachdem Sie den Zeitspiel-Modus freigeschaltet haben.
- 8 **Gesundheitsanzeige des Gegners** Die aktuelle Gesundheit des anvisierten Gegners.
- 9 **Wut-Anzeige** Die aufgestaute Wut des anvisierten Gegners.

## BELOHNUNGEN

Im Laufe ihrer archäologischen Abenteuer entdeckt Lara verschiedene Artefakte und Reliquien. Sammeln Sie diese Objekte ein, um Bonusinhalte und Features wie neue Kleidung, Konzeptentwürfe und andere Überraschungen freizuschalten. Halten Sie also die Augen offen!

Nach jedem Level erfahren Sie, wie viele Belohnungen Sie freigeschaltet haben. Wählen Sie im Hauptmenü die Option "Belohnungen", wenn Sie diese betrachten möchten.

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

## MENÜS

### ALLGEMEINE MENÜBEFEHLE

In einigen Menüs gibt es optionsabhängige Befehle. Die Befehle und Funktionen der einzelnen Menüpunkte werden unter dem Menü angezeigt.

BEFEHL	AKTION
Bewegungstasten	Menüoption umschalten; Regler verschieben
Bewegungstasten	Markierte Option auswählen
Enter	Wählen; Änderungen übernehmen; Weiter zum nächsten Bildschirm
Esc	Abbrechen; Zurück zum vorherigen Bildschirm



## HAUPTMENÜ

MENÜ-OPTION	BESCHREIBUNG
Spielen/Spiel starten	Starten Sie ein Spiel oder setzen Sie ein Abenteuer fort. Weitere Informationen dazu finden Sie im Abschnitt Spielmenü auf Seite 25.
Croft Manor spielen	Sie können Laras Anwesen im Laufe des Spiels besichtigen und erkunden.
Optionen	Ändern Sie verschiedene Spieleinstellungen. Weitere Informationen dazu finden Sie im Abschnitt Optionen-Menü auf Seite 25.
Belohnungen	Dieser Bereich enthält Informationen und Bonusinhalte zu Tomb Raider: Anniversary. Wenn Sie einzelne Level abschließen und Belohnungen sammeln, schalten Sie dadurch Bonusgegenstände frei, die Sie hier betrachten können.
Profil wechseln	Wählen Sie diese Option, wenn Sie das aktuelle Profil wechseln möchten.
Beenden	Wählen sie diese Option, um das Spiel zu verlassen und zum Desktop zurückzukehren.



## SPIELMENÜ

Dieses Menü erscheint, wenn Sie "Spielen" im Hauptmenü wählen.

MENÜ-OPTION	BESCHREIBUNG
Spiel fortsetzen	Haben Sie bereits einen Spielstand gespeichert, können Sie das Spiel mit dieser Option am zuletzt erreichten Kontrollpunkt fortsetzen.
Spiel laden	In diesem Menü werden alle gespeicherten Spielstände angezeigt. Wählen Sie den gewünschten Spielstand und drücken Sie [Enter], um ihn zu laden.
Level erneut spielen	Wählen Sie diese Option, um eine Liste bereits gemeisterter Level (abhängig vom geladenen Profil) einzublenden. Sie können diese Level erneut spielen, wenn Sie verpasste Belohnungen finden, in einem anderen Schwierigkeitsgrad Ihr Glück versuchen oder ein Zeitspiel starten möchten.

## OPTIONEN-MENÜ

MENÜ-OPTION	UNTERMENÜ-OPTIONEN	BESCHREIBUNG
Sound	Musik-Lautstärke	Passen Sie die Lautstärke der Musik an.
	SFX-Lautstärke	Bestimmen Sie die Lautstärke der Soundeffekte.
	Sprecher-Lautstärke	Passen Sie die Lautstärke von Lara (außerhalb der Filmsequenzen) an.
Anzeige	Tipp-Symbole	Blenden Sie die Tasten-Tipps in bestimmten Situationen ein/aus.
	Kommentar-Markierungen	Schalten Sie die Anzeige von Kommentar-Markierungen in der Spielwelt ein/aus. Interagieren Sie mit den Markierungen, wenn Sie einen Kommentar zur jeweiligen Position hören möchten.
	Vollbild-Effekte	(Ein/Aus)

MENÜ-OPTION	UNTERMENÜ-OPTIONEN	BESCHREIBUNG
Anzeige (Forts.)	Tiefenschärfe	(Ein/Aus)
	Vollbild Anti-Aliasing	(Systemabhängig)
	Schatten	(Ein/Aus)
	Reflexionen	(Ein/Aus)
	Wassereffekte	(Ein/Aus)
Kamera	X-Achse spiegeln	Spiegeln Sie die horizontale Kamerasteuerung.
	Y-Achse spiegeln	Spiegeln Sie die vertikale Kamerasteuerung.
	Manuell zielen X-Achse spiegeln	Spiegeln Sie im Manuell-Zielen-Modus die horizontale Kamerasteuerung.
	Manuell zielen Y-Achse spiegeln	Spiegeln Sie im Manuell-Zielen-Modus die vertikale Kamerasteuerung.
Steuerung	Standardeinstellungen	Wählen Sie diese Option, um die Standardeinstellungen des Spiels wiederherzustellen.
	Kampfmodus	Wählen Sie eine Methode der Zielerfassung: <b>Standard</b> – Maus - Halten Sie die Zielerfassung-Taste gedrückt, um einen Gegner anzuvisieren. Bewegen Sie die Kamera um einen anderen Gegner anzuvisieren. <b>Standard</b> – Gamepad – Diese Option ist speziell auf Gamepads ausgelegt. <b>Erweitertes Halten</b> – Halten Sie die Zielerfassung-Taste gedrückt/lassen Sie sie los, um Ihre Waffen zu ziehen oder wegzustecken. Sobald Sie schießen, wird der Gegner automatisch anvisiert.

MENÜ-OPTION	UNTERMENÜ-OPTIONEN	BESCHREIBUNG
Steuerung (Forts.)	Kampfmodus (Forts.)	Erweitertes Durchschalten – Drücken Sie die Zielerfassung-Taste, um Ihre Waffen zu ziehen oder wegzustecken. Sobald Sie schießen, wird der Gegner automatisch anvisiert.
	Manuelles Greifen	Schalten Sie diese Option ein/aus. Haben Sie die Option aktiviert, hält sich Lara nur dann an Objekten in ihrer Umgebung fest, wenn Sie [Strg] gedrückt halten.
	Mausempfindlichkeit	Bestimmen Sie mit dem Schieberegler die Empfindlichkeit der Maus.
Gamepad	Gamepad	(Aktivieren/Deaktivieren) Diese Option ermöglicht Ihnen darüber hinaus den Wechsel zwischen verschiedenen Gamepads.
	Vibration	(Ein/Aus)
	Gamepad-Achsen	Rechter Stick X & Rechter Stick Y / Rechter Stick Y & Rechter Stick X / Deaktiviert
	X-Achse spiegeln	(Ja/Nein)
	Y-Achse spiegeln	(Ja/Nein)
Kalibrierung	Helligkeit	Ändern Sie die Bildschirmhelligkeit (0-100).
	Kontrast	Passen Sie den Bildschirmkontrast an (0-100).
Sprache	Sprache	(English/Francais/Deutsch/Italiano/Español)
	Untertitel	(Aus/English/Francais/Deutsch/Italiano/Español)



MENÜ-OPTION	UNTERMENÜ-OPTIONEN	BESCHREIBUNG
Anzeigemodus	Breite	(Systemabhängig)
	Höhe	(Abhängig von gewählter Breite)
	Aktualisierungsrate	60Hz/70Hz
	Bildseitenverhältnis	Auto/4:3/16:9/16:10
Cheats	??? (bis diese freigeschaltet werden)	Schalten Sie verschiedene Cheats ein/aus (nachdem Sie diese freigeschaltet haben).

## BELOHNUNGEN-MENÜ

MENÜ-OPTION	BESCHREIBUNG
Filmsequenzen	Genießen Sie eine der (mit dem gewählten Profil) bereits freigeschalteten Filmsequenzen noch einmal.
Biografien	Lesen Sie die Biografien der Charaktere des Spiels.
Galerien	Verschiedene Bildergalerien verdeutlichen die unterschiedlichen Aspekte der Entwicklung und der Entstehungsgeschichte von Tomb Raider: Anniversary.
Outfits	Betrachten und wählen Sie Laras freischaltbare Outfits.
Reliquien	Werfen Sie einen Blick auf Laras Reliquien.
Cheats	Werfen Sie einen Blick auf die bereits freigeschalteten Cheats.
Kommentare	Betrachten Sie die Liste der Levels mit bereits freigeschalteten Kommentaren.
Musik	Hören Sie sich verschiedene Musiktitel des Spiels an.
Das Team	Werfen Sie einen Blick auf die Liste der Mitwirkenden.
Spezial	Diese Bonusinhalte sind außergewöhnlich erfolgreichen Forschern vorbehalten.

## MITWIRKENDE

### 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' Johnson 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 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 Bouquemon 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 Riley Cooper Toby Gard
-----------	--

COMBAT DESIGNER	
STORY DESIGNER	
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	Estuardo Sandoval Jae Shin
------------	-------------------------------

### PRODUCTION STAFF

PRODUCTION ASSISTANT	Chris Chambers
----------------------	----------------

### QUALITY ASSURANCE

QA MANAGER	Christopher Bruno
PS2 LEAD	Benny Ventura
PC LEAD	Daniel Kim
PSP LEAD	Oliver Piega
PS2 AND PC ASSISTANT LEAD	David Pogan



## QA TECHNICIANS

Kip Ernst  
Bryan Enriquez  
Joe Greer  
Richard 'Care Bare' Hartzell  
Ian 'Bedlam' Johnson  
Christopher Morgan  
Jason Johnson  
David Yoon

## 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

### 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 Lemeszko  
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 Crispin  
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 Jensen  
John King  
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 Reinmuth  
Kevin Wienecke

### DESIGN DIRECTOR

### SENIOR DESIGNERS

### DESIGNERS

### ADDITIONAL DESIGN

### SUPPORT

### LEAD QA

### QA

### SPECIAL THANKS

Jake Martin  
Garrett Turner  
Derek Manning  
Scott Woolley  
Barry Drew

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

## NIXXES SOFTWARE

### PRODUCER

Jurjen Katsman

### PROGRAMMER

Michiel Kolders

### ADDITIONAL PROGRAMMING

Alex Bartholomeus

## 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

### EUROPEAN MARKETING

### DIRECTOR

Dave Clark

### DEVELOPMENT DIRECTOR

Darren Barnett

### DEVELOPMENT MANAGER

Lee Singleton

### PRODUCER

Sarah van Rompaey

### ASSISTANT PRODUCERS

Adam Phillips  
Joe Best

### HEAD OF BRANDS

### MANAGEMENT

Larry Sparks

### BRAND CONTROLLER

Sarah Hoeksma

### SENIOR BRAND MANAGER

Kathryn Clements

### EXECUTIVE DESIGNERS

Anna Marsh  
Dax Ginn

### CONSULTANT DESIGNER

Toby Gard

## OPERATIONS

### HEAD OF OPERATIONS

Richard Iever

### PRODUCTION MANAGER

Linda Ormrod

### PRODUCTION EXECUTIVE

Robert Willis

### LOGISTICS & DISTRIBUTION

James Bailey & Eddie Lau

## CREATIVE SERVICES

### CREATIVE SERVICES

### MANAGER

Quinton Luck

### SENIOR DESIGNER

Jodie Brock

### SENIOR CREATIVE

### ARTWORKER

Gary Blake

## SUPPORT SERVICES

### HEAD OF SUPPORT SERVICES

Flavia Timiani

### MANUAL AUTHOR

Tom Waine

## LOCALIZATION

### SENIOR LOCALIZATION

### MANAGER

Monica Dalla Valle

### LOCALIZATION MANAGER

Guillaume Mahouin

### LOCALIZATION

### COORDINATOR

Laure Diet

## LOCALIZATION QA

### QA SUPERVISOR

### (LOCALIZATION)

Arnaud Messager

### QA LEAD TECHNICIAN

### (LOCALIZATION)

Pablo Trenado

### QA TECHNICIANS

### (LOCALIZATION)

Edwige Béchet  
Karim Belbachir  
Augusto D'Apuzzo  
Arianna Pizzi  
Tobias Horch  
Curri Barceló  
Pedro Geppert  
Dennis Dippel

## FUNCTIONALITY QA

### QA MANAGER

Marc Titheridge

### QA SUPERVISOR

Dave Pettit

### QA LEAD TECHNICIANS

Lawrence Day  
Tyronne O'Neill  
Allen Elliot



#### QA TECHNICIANS

Rich Abbott  
Dominic Andoh  
Ben Asghar  
Carl Barrat  
Warren Beckett  
Linus Dominique  
David Klein  
Andrae Mackenzie  
Andy Nicholas  
Carl Perrin  
Garth Philip  
Jon Redington  
Zesh Sadique  
Femi Sani  
John Skipp  
Anthony Wicker  
Mathew Worley  
Digby Murray

#### MASTERING

QA SUPERVISOR (MASTERING) Jason Walker  
MASTERING ENGINEER Ray Mullen

#### 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 Ridgdon	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 Garcia 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

#### EIDOS DEUTSCHLAND

LEITER PRODUKT/ MARKETING	Lars Winkler
PRODUKT MANAGER	Marcus Behrens
PR MANAGER	Theodossios Theodoridis
PR MANAGER	Sven Liebold
QA MANAGER	Ralf Bauer
ÜBERSETZUNG	Böck GmbH
AUDIO	Toneworx Hamburg





## SICHERHEITSINFORMATIONEN

Dieses Schriftstück enthält wichtige Informationen zu Sicherheit und Gesundheit, die Sie vor Benutzung dieser Software gelesen und verstanden haben sollten.

### VORSICHTSMASSNAHMEN WÄHREND DER BENUTZUNG

- Stellen Sie sich nicht zu nahe an den Bildschirm. Setzen Sie sich in ausreichendem Abstand vor den Bildschirm, so weit es die Länge des Kabels erlaubt.
- Spielen Sie das Video-/Computerspiel vorzugsweise auf einem kleinen Bildschirm.
  - Spielen Sie nicht, wenn Sie müde sind oder wenig geschlafen haben.
  - Spielen Sie in einem gut beleuchteten Raum.
- Legen Sie beim Spielen von Video-/Computerspielen stündlich eine Pause von 10 bis 15 Minuten ein.

### WARNUNG: VERMEIDEN SIE SCHÄDEN AN IHREM FERNSEHGERÄT

Die Software ist nicht zur Nutzung mit allen Fernsehgeräten und Bildschirmen geeignet. Einige Fernsehgeräte, insbesondere Front- oder Rückprojektionsgeräte und Plasmashirme, können durch Videospiele beschädigt werden. Statische Bilder oder Abbildungen, die während des normalen Spielens (oder bei Benutzung der Hold- oder Pause-Funktion) angezeigt werden, können die Bildröhre dauerhaft beschädigen oder sich auf dem Bildschirm „einbrennen“. Dadurch erscheint dauerhaft ein Schatten des statischen Bilds, auch wenn nicht gespielt wird. Prüfen Sie, ob eine sichere Benutzung von Video-/Computerspielen auf Ihren Geräten möglich ist. Schlagen Sie dazu immer im Handbuch Ihres Fernsehgeräts oder Bildschirms nach, oder wenden Sie sich an den Hersteller.

### VORSICHTSMASSNAHMEN BEI DER BENUTZUNG DES DATENTRÄGERS

Lesen Sie das Benutzerhandbuch sorgfältig durch, um eine korrekte Benutzung sicherzustellen. Legen Sie die CD/DVD immer mit der Datenfläche nach unten in die/den Konsole/PC ein. Berühren Sie nicht die Oberfläche der CD/DVD. Halten Sie sie seitlich fest. Vermeiden Sie Schmutz und Kratzer auf der CD/DVD. Sollte die Oberfläche verschmutzt sein, wischen Sie sie vorsichtig mit einem weichen und trockenen Tuch ab. Lagern Sie die CD/DVD nicht in der Nähe von Wärmequellen, und setzen Sie sie nicht direktem Sonnenlicht oder übermäßiger Feuchtigkeit aus. Verwenden Sie keine CD/DVD, die Risse aufweist, gewölbt oder unregelmäßig geformt ist bzw. mit Kleber repariert wurde, da es dadurch zu Fehlfunktionen oder Schäden an der/dem Konsole/PC kommen kann.

### ERKLÄRUNG ZUM SCHUTZ GEISTIGEN EIGENTUMS UND ZUR BESCHRÄNKTEN GEWÄHRLEISTUNGSHAFTUNG DURCH EIDOS

Lara Croft Tomb Raider: Anniversary © 2007 Eidos Interactive Limited. Developed by Crystal Dynamics Inc. Published by Eidos Interactive Ltd. 2007. Crystal Dynamics is a trademark of Crystal Dynamics Inc. Eidos and the Eidos logo are trademarks of the Eidos Group of Companies. All rights reserved. Dolby, Pro Logic, and the double-D symbol are trademarks of Dolby Laboratories. Uses Bink Video Technology. Copyright © 1997-2007 by RAD Game Tools, Inc.

- Dieses Softwareprodukt ist urheberrechtlich geschützt. Das bedeutet, dass Sie es nur vertragsgemäß nutzen, nicht aber kopieren dürfen. Insbesondere dürfen Sie nicht
- das Softwareprodukt ganz oder in wesentlichen Teilen vervielfältigen;
  - das Handbuch zum Softwareprodukt ganz oder in Teilen kopieren;
    - den Kopierschutz umgehen;
  - das Softwareprodukt ausstrahlen, öffentlich vorführen, über das Internet, über Kabel und/oder sonstiges Telekommunikationsmittel verbreiten;
    - das Softwareprodukt in Spielhallen nutzen;
  - die Benutzung des Softwareprodukts gegen Entgelt anbieten;
    - das Softwareprodukt gegen Entgelt vorführen;
  - das Softwareprodukt ändern, bearbeiten, übersetzen oder sonst umarbeiten;
    - das Softwareprodukt vermieten oder verleihen;
  - das Softwareprodukt auf Netzwerkservers laden mit dem Ziel, es auf einem oder mehreren Rechnern in diesem Netzwerk zu verteilen oder eine solche Verteilung zu bewirken.

## HINWEIS AUF DEN KOPIERSCHUTZ

Dieses Softwareprodukt ist kopierschutz.  
Eidos Limited, Wimbledon Bridge House, 1 Hartfield Road, Wimbledon, London SW19, 3RU

### HINWEIS

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

### GEWÄHRLEISTUNGSANSPRÜCHE

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

## HOTLINE UND TECHNISCHER SUPPORT

**Haben Sie Fragen zu unseren Spielen? Dann nutzen Sie bitte unser Online-Angebot oder setzen Sie sich mit unserer Hotline in Verbindung:**

Die Hotline erreichen Sie Montag bis Samstag von 10.00 bis 22.00 (außer an gesetzlichen Feiertagen).

#### Online-Angebot:

Unsere Eidos-Hotline finden Sie unter: <http://www.eidoshelpline.de>

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

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

Registrierung für den Eidos-Newsletter unter: <http://www.eidosweb.de/newsletter>

### DEUTSCHLAND:

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

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

### ÖSTERREICH:

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

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

### SCHWEIZ:

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

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

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

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



NOTIZEN

