

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 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 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 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



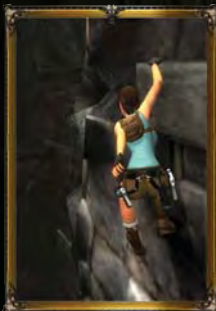
BEFEHL	AKTION
Tab	Inventory betrachten
Z	Manuell zielen (ein/aus)
Q	Haken werfen/einholen
B	Großes Medipack benutzen
V	Kleines Medipack benutzen
Ziffernblock +/- ODER Mausrad	Waffen durchschalten

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



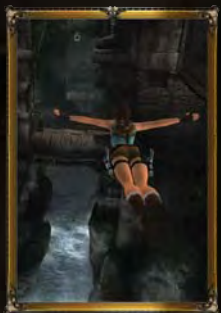
Lara kann auf sehr kleine Plattformen (beispielsweise schmale Säulen) springen.

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].

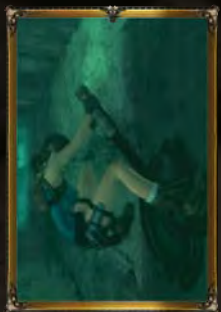
Hinweis: Da Lara das Gleichgewicht nicht lange halten kann, sollten Sie schnellstmöglich festen Boden erreichen. Verliert Lara auf einem Objekt die Balance, drücken Sie [E], um das Gleichgewicht zurückzugewinnen.

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 dachtrainierte 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

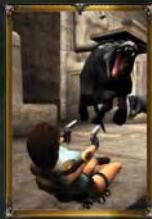
Bei den folgenden Befehlen handelt es sich um die Standardbefehle. Diese können Sie über den Eintrag "Steuerung" im Hauptmenü bearbeiten. Weitere Informationen dazu finden Sie auf Seite 26.



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



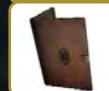
Ein metallener Kletterhaken, der an ringförmigen Objekten eingeklinkt werden kann. Er verfügt über eine langes Kabel und eine automatische Seilwinde.

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

OBJEKTE

Der Objektring 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: Standard – Maus – Halten Sie die Zielerfassung-Taste gedrückt, um einen Gegner anzuvisieren. Bewegen Sie die Kamera um einen anderen Gegner anzuvisieren. Standard – Gamepad – Diese Option ist speziell auf Gamepads ausgelegt. Erweitertes Halten – 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' 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 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

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

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 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 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

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

SPECIAL THANKS

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
Bill Gardner

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 Plasmascirme, 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 kopierschutzrechtlich geschützt.
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 Helpline in Verbindung:

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

Online-Angebot:

Unsere Eidos-Helpline 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 Tarifansage am Anfang der Verbindung und informieren Sie sich auch über die Kosten direkt bei Ihrem Telefonanbieter.

The page features a light-colored, textured stone background. A decorative border of dark, gnarled vines with small green leaves frames the page. At the top center, the word "NOTIZEN" is printed in a black, serif font. At the bottom center, there is a circular, ornate clock face with a white dial and black hands, set within a dark, metallic-looking frame.

NOTIZEN