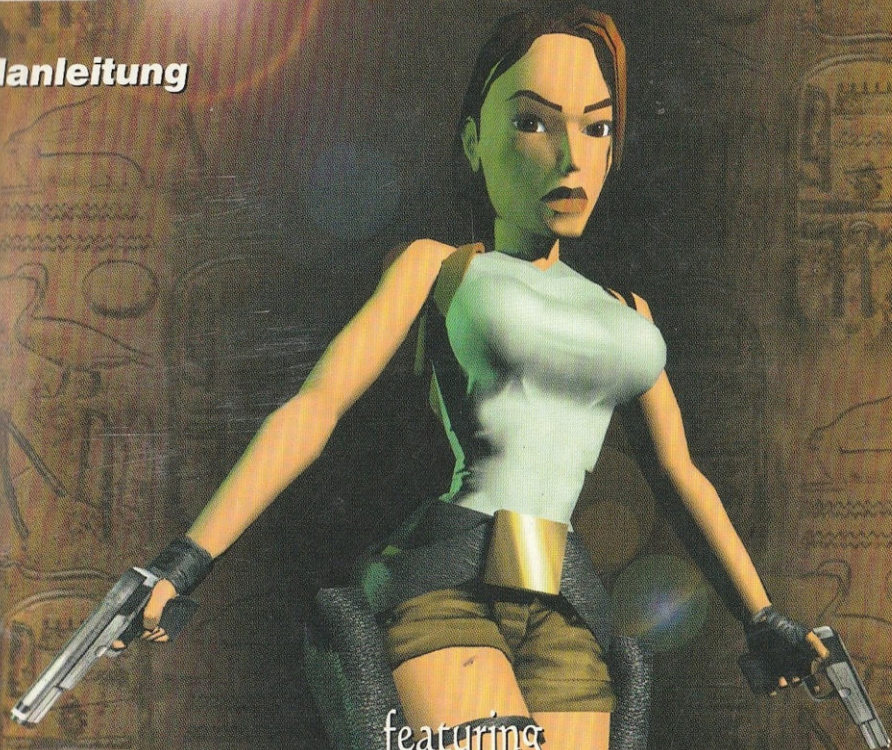




PAL

TOMB RAIDER

Spielanleitung



CORE

featuring
LARA CROFT

EIDOS
INTERACTIVE

Zur Beachtung

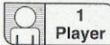
Dieses ist eine CD ROM für die PlayStation Videospielkonsole. Sie ist ausschließlich zum Abspielen auf einer PlayStation geeignet, die den europäischen Spezifikationen entspricht. Bitte lesen Sie die Bedienungsanleitung zur Ihrer PlayStation genau durch, bevor Sie das Gerät in Betrieb nehmen. Legen Sie die CD ROM immer mit der beschrifteten Seite nach oben ein. Halten Sie die CD ROM nur am Rand und vermeiden Sie, die schwarze Oberfläche der CD ROM zu berühren. Die CD ROM muß stets sauber gehalten werden und darf nicht zerkratzt werden. Benutzen Sie zur Reinigung nur ein weiches Tuch. Bewahren Sie die CD ROM nicht in der Nähe von Wärmequellen auf und setzen Sie sie nicht direkter Sonneneinstrahlung oder extremer Feuchtigkeit aus. Benutzen Sie niemals eine geknickte, verbogene oder zerbrochene CD ROM. Sonst kann es zu Betriebsfehlern führen.

Hinweise für Ihre Gesundheit

• Bei längerem Spielen, sollte nach jeder Stunde eine Pause von ca. 15 Minuten eingelegt werden. • Spielen Sie bitte nicht, wenn Sie übermüdet sind. • Spielen Sie in einem ausreichend hellen Raum und setzen Sie sich so weit wie möglich vom Bildschirm entfernt. • Bei einem sehr kleinen Prozentsatz von Personen kann es zu epileptischen Anfällen kommen, wenn sie bestimmten Lichteffekten oder Lichtmustern ausgesetzt werden, denen man heute überall begegnet. Manchmal wird bei diesen Personen ein epileptischer Anfall ausgelöst, wenn sie bestimmte Fernsehbilder betrachten oder Videospiele spielen. Auch Spieler, die zuvor noch nie einen Anfall hatten, könnten an bisher nicht erkannter Epilepsie leiden. Bitte suchen Sie vor dem Gebrauch von Videospielen Ihren Arzt auf, wenn Sie an Epilepsie leiden. Konsultieren Sie Ihren Arzt sofort, wenn während des Spielens eines der folgenden Symptome auftreten sollte: Schwindelgefühl, Sehstörungen, Muskelzucken oder jegliche Art unkontrollierter Bewegung, Bewußtseinsverlust, Desorientierung und/oder Krämpfe.

Telefonnummer für Kundendienst (Customer Service No.) siehe letzte Seite des Handbuchs

™ & © 1996 Core Design Limited. Alle Rechte vorbehalten. Nur für den Privatgebrauch. Unerlaubtes Kopieren, Adaptieren, Vermieten, Verleihen, Weiterverkaufen, Verwenden in Spielhallen, Benutzung mit Gebührenerhebung, Veröffentlichung, elektronisches Übertragen, öffentliches Aufführen, Verteilen oder Benutzen teilweise Auszüge aus diesem Produkt bzw. jegliche Handlungen, die die Warenzeichen- oder Urheberrechte an diesem Produkt verletzen, sind verboten. Veröffentlicht durch Core Design Limited. Entwickelt von Core Design Limited.



**1
Player**

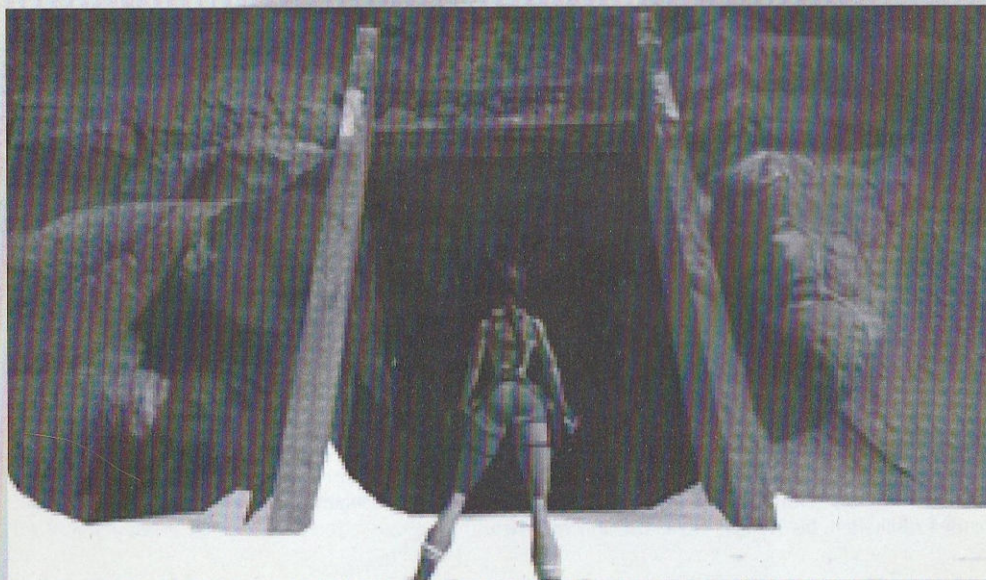


**Memory Card
1 block**

SLES-00486

EINLEITUNG

Lara Croft, Tochter von Lord Henshingly Croft, war von Geburt an ein Kind der Aristokratie. Nachdem sie im Alter von 21 Jahren ihre Schulausbildung abgeschlossen hatte, schien eine Heirat mit einem wohlhabenden Mann schon sicher, aber auf dem Rückweg von einem Skiausflug stürzte sie mit ihrem Charterflugzeug tief im Herzen des Himalaya-Gebirges ab. Als einzige Überlebende lernte Lara, daß es von ihrer Intelligenz abhing, auf welche Weise sie in dieser feindlichen Umgebung, fernab von der schützenden Stätte ihrer Kindheit, überleben würde. Als sie zwei Wochen später im Dorf Tokakeriby eintraf, hatten die zurückliegenden Erfahrungen einen tiefen Eindruck auf sie hinterlassen. Unfähig, noch länger die enge und erstickende Atmosphäre der britischen Oberschicht zu ertragen, wurde sie sich darüber klar, daß sie nur dann wirklich leben würde, wenn sie sich alleine auf Reisen um die Welt begibt. In den nächsten acht Jahren eignete sie sich ein umfangreiches Wissen über antike Zivilisationen der Erde an. Doch kurz darauf verstieß die Familie ihre verschwenderische Tochter, so daß sie sich der Schriftstellerei zuwandte, um ihre Reisen zu finanzieren. Sie wurde nicht nur durch die Entdeckung mehrerer, für die Archäologie äußerst interessanter antiker Stätten berühmt, sondern machte sich außerdem durch die Herausgabe von Reisetagebüchern und detaillierten Protokollen ihrer archäologischen Auswertungen einen Namen.



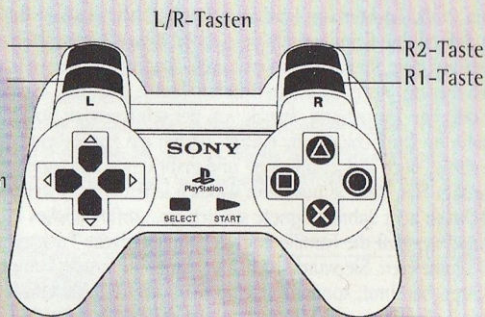
SPIELSTEUERUNG

Richtungstasten

Oben
Unten
Rechts
Links

Vorwärtslaufen
Zurückspringen
Nach rechts drehen
Nach links drehen

L2-Taste
L1-Taste



⊗ Taste

Handlungstaste Richtungstasten

◻ Taste

Springen

△ Taste

Waffe ziehen

○ Taste

Rolle

L1 Taste

Umsehen

L2 Taste

linker Schritt zur Seite

R1 Taste

Gehen

R2 Taste

rechter Schritt zur Seite

START Taste

Pause / Weiter

SELECT Taste

Zeigt Menüringe an

DIE MENÜRING-KONTROLLE

Benutzen Sie die Richtungstasten „Oben“ und „Unten“ sowie die Kreuztaste, um in allen Menüs die Funktionsauswahl zu treffen. Die Start- oder die Kreuztaste beenden auch das Abspielen der FMV- (Full Motion Video) Sequenz.

Die Richtungstasten „Rechts“ und „Links“ benutzen Sie für die Wahl individueller Einstellungen.

Die Quadrattaste benutzen Sie innerhalb der Menübildschirme, um solange auf das vorhergehende Menü zurückzuschalten, bis Sie den Titelschirm erreichen.

SPIELSTART

Nach dem Einschalten der Playstation sollten Sie keine Peripheriegeräte oder Memory Cards anschließen oder entfernen.

Schauen Sie sich die kurze FMV- (Full Motion Video-) Sequenz an, danach erscheint das Titelbild.
Mit folgenden Optionen:

Paß - Die Hauptspieloptionen

Durch Anwahl von Lara's „Paß“ starten Sie entweder ein neues, oder Sie laden ein vorher abgespeichertes Spiel. Außerdem können Sie hier das Spiel verlassen.

Wenn Sie die Kreuztaste betätigen, dann öffnet sich der Paß.

Die Richtungstasten „Rechts“ und „Links“ ermöglichen das Blättern durch Lara's Paß um jeweils eine „Seite“.

Die erste Seite dient zur Auswahl eines abgespeicherten Spiels, das daraufhin geladen wird.

Mit der Anwahl der mittleren Seite beginnt ein neues Spiel.

Polaroid - Lara's Training

Wählen Sie „Training“, wenn Sie Zugriff auf den interaktiven Übungs-Level haben wollen. Lara erklärt Ihnen dann, wie Sie das Spiel steuern.

Um diesen Level zu verlassen, gehen sie durch Drücken der SELECT-Taste ins Optionsmenü und wählen Sie dort die entsprechende Option.

Sonnenbrille

Die Sonnenbrille dient dazu, das Bild auf dem Fernsehbildschirm zu zentrieren.

Das dargestellte Bild bewegen Sie mit den Richtungstasten, mit der Kreuztaste legen Sie die letzte Position für das weitere Spielen fest.

Sound - Sound-Effekte und Musik

Drücken Sie die Kreuztaste im Sound-Menü, und es erscheinen zwei Regler. Der untere Regler reguliert die Lautstärke der Sound-Effekte, der obere die Lautstärke der Musik.

Die Richtungstasten „Oben“ und „Unten“ wechseln zwischen den beiden Reglern für Sound-Effekte und Musik.

Die Richtungstasten „Links“ und „Rechts“ regeln die Lautstärke.

Controller - Tastenkonfiguration

Benutzen Sie die Richtungstasten „Links“ und „Rechts“, um die drei voreingestellten Richtungstastenkfigurationen nacheinander einzusehen, und wählen Sie ihre gewünschte Konfiguration mit der Kreuztaste aus.

AKTIONEN

Bewegen

Laufen

Die Richtungstasten „Oben“ bewegt Lara im Lauftempo vorwärts.

Die Richtungstasten „Unten“ läßt Lara einen Sprung rückwärts über eine kleine Distanz vornehmen.

Die Richtungstasten „Links“ oder „Rechts“ bewegen Lara in die gewünschte Richtung.

Gehen

Wenn Sie die Taste R1 („Gehen“) zusammen mit einer der Richtungstasten drücken, bewegt sich Lara vorsichtig nach vorne oder rückwärts. Während Sie die Taste R1 gedrückt halten, bleibt Lara innerhalb der Grenzen des Bildbereichs. Wenn Sie Lara in Richtung einer der Bildecken lenken, bleibt sie dort automatisch stehen.

Schritte zur Seite

Die Seitenschritt-Tasten („Links“ oder „Rechts“) - arbeiten so exakt, wie Sie es sich nur wünschen können.

Rolle

Bei der Auswahl von „Rolle“ (Kreistaste) taucht Lara ab, macht eine Rolle vorwärts mit einer 180°-Drehung und steht wieder auf.

Springen

Lara kann in jede beliebige Richtung springen, um ihren Feinden auszuweichen. Drücken Sie dazu die Quadrattaste („Springen“), und Lara springt geradewegs in den Himmel.

Wenn Sie eine der Richtungstasten direkt nach dem Drücken der Quadrattaste betätigen, springt Lara in die gewünschte Richtung.

Schwimmen



Der blaue „Luft“-Balken wird kleiner, je länger Lara unter Wasser bleibt. Ist die Luft aufgebraucht, reduziert sich der braune Lebensenergie-Balken. Wenn Lara nicht auftaucht, bevor auch dieser zu Ende geht, ertrinkt Lara.

Unter Wasser

Wenn Lara an ein Wasserbecken o.ä. kommt, kann sie hineinspringen und munter eine Runde drehen. Sie kann ihren Atem unter Wasser bis zu zwei Minuten lang anhalten, danach allerdings wird es knapp – sie könnte ertrinken!

Über die Richtungstasten „Oben“, „Unten“, „Links“ und „Rechts“ kann Lara, während sie schwimmt, in die jeweilige Richtung wechseln. Drücken Sie die Quadrattaste, dann schwimmt Lara.

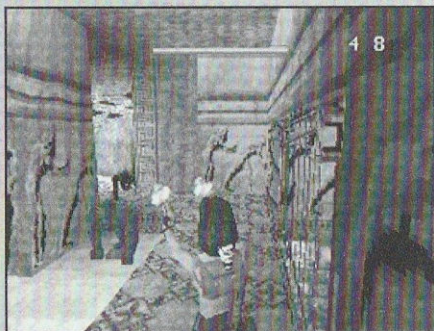
Unter Wasser kann Lara Hebel ziehen und Objekte aufnehmen. Dazu lenken Sie Lara so nahe wie möglich an das Objekt / den Hebel heran und drücken dann die Kreuztaste.

Schwimmen auf der Oberfläche

Die Richtungstasten „Links“ und „Rechts“ legen die Richtung fest, in die Lara schwimmen soll, durch Drücken der Richtungstasten „Oben“ und „Unten“ beginnt Lara in die entsprechende Richtung zu schwimmen. Die gleiche Wirkung auf der Wasseroberfläche haben auch die Tasten für den Schritt zur Seite (nach links „L2“ oder rechts „R2“ Taste) für einen Richtungswechsel Lara's.

Wenn Sie die Quadrattaste drücken, taucht Lara wieder unter die Wasseroberfläche ab. Drücken Sie die Kreuztaste, wenn sich Lara nahe eines Ausstiegs befindet, dann steigt sie aus dem Wasserbecken.

Angreifen



Lara beginnt das Spiel mit zwei Pistolen als Bewaffnung. Später im Spiel kann sie noch einige Extrawaffen hinzugewinnen.

Schießen

Wenn Sie die Dreieckstaste („Waffe ziehen“) drücken, dann zieht Lara die Pistolen.

Wenn Lara etwas sieht, dessen Anblick ihr nicht besonders gefällt, dann richtet sie ihre Waffe darauf.

Wenn mehrere Gegner erscheinen, dann richtet Lara ihre Waffen auf verschiedene Ziele und wählt das aus, welches am schnellsten besiegt werden kann.

Drücken Sie die Kreuztaste während Lara ein Ziel anpeilt, wird der anvisierte Feind zum direkten Ziel. Er behält diese Fixierung als direktes Ziel auf unbestimmte Zeit, zumindest solange die Kreuztaste gedrückt wird, ungeachtet dessen, ob Lara ihr Ziel verliert oder nicht.

Solange die Kreuztaste gedrückt ist, feuert Lara dauerhaft auf das anvisierte Ziel und läßt jeden anderen in der Nähe befindlichen Feind außer acht. Verliert Lara den Feind aus den Augen, verliert sie zwar gleichzeitig ihr Ziel, aber der Feind bleibt immer noch als direktes Ziel eingestellt.

Die Kameraeinstellung des Spiels fängt das direkte Ziel ein, auch wenn es Lara selbst aus den Augen verliert. Sie haben es also immer im Blick und sehen, wo es sich befindet.

Damit Lara das direkte Ziel weiter beschießen kann, auch wenn es sich nicht mehr im Blickfeld befindet, positionieren Sie Lara einfach in Richtung des Angreifers – und schon sind Sie wieder im Geschäft.

Wenn Sie sich einem anderen Ziel zuwenden wollen, dann lassen Sie die Kreuztaste los, und Lara wird sich ein neues Ziel suchen.

Solange die Pistolen gezogen sind, kann Lara nichts anderes mit ihren Händen tun. Steckt Sie die Waffen wieder ein, dann ist z.B. folgendes möglich:

Klettern

Wenn Lara ein Hindernis vor sich hat, über das sie klettern kann, dann drücken Sie die Richtungstaste „Hoch“ und die Kreuztaste, damit Lara das Hindernis überwindet.

Festhalten

Wenn Lara sich beim Springen einer Kante oder einem Sims nähert, können Sie sie durch Drücken und Halten der Kreuztaste dazu bringen, sich an der Kante oder am Sims festzuhalten.

Wenn Sie die Richtungstasten „Links“ oder „Rechts“ drücken, hangelt sich Lara seitwärts weiter.

Wenn Sie die Richtungstaste „Oben“ drücken, klettert Lara Oben.

Lassen Sie die Kreuztaste los, dann läßt Lara ebenfalls los und fällt...

Objekte aufnehmen

Lara kann Objekte einsammeln und in einem „Inventar“ ablegen. Sie müssen Lara direkt an das Objekt, das sie aufnehmen soll, heranführen und sie so positionieren, daß es unmittelbar vor ihren Füßen liegt. Drücken Sie nun die Kreuztaste, und schon nimmt sie den Gegenstand auf.

Schalter benutzen

Bewegen Sie Lara direkt vor den Schalter. Drücken Sie die Kreuztaste, und Lara benutzt den Schalter.

Puzzle-Teile / Schlüssel benutzen

Bewegen Sie Lara so, daß sich das Schlüsselloch/Puzzle vor ihr befindet.

Drücken Sie die Kreuztaste, daraufhin erscheint der Gegenstands-Ring. Mit den Richtungstasten „Links“ und „Rechts“ wählen Sie das gewünschte Objekt aus, ein kurzer Druck auf die Kreuztaste setzt den entsprechenden Gegenstand ein.

Schieben / Ziehen von Objekten

Lara kann bestimmte herumliegende (Stein-) Blöcke verschieben und als Kletterhilfen einsetzen, um in höher liegende Bereiche zu gelangen. Aber auch dabei braucht sie Ihre Hilfe: Stellen Sie Lara vor den entsprechenden Block und halten Sie die Kreuztaste gedrückt, Lara wartet danach auf Ihr Kommando. Sie drücken nun „Unten“, um den Block heranzuziehen, und „Oben“, um ihn wegzudrücken. Falls Sie Lara von dieser schwierigen Arbeit wieder befreien möchten, müssen Sie nur die Kreuztaste wieder loslassen.

Umsehen

Drücken Sie die Taste L1 („Umsehen“), so wechselt die Kameradarstellung im Spiel auf die Position direkt hinter Lara, egal, was vorher zu sehen war. Wenn Sie die Taste L1 gedrückt halten, kann Lara sich durch Ihre Steuerung über die Richtungstasten umsehen. Lassen Sie die Taste L1 wieder los, so wechselt die Kameraeinstellung wieder auf das normale Bild. (Ein Tip: Wenn Sie Lara zum Sprung vorbereiten, und die Kamera befindet sich in einer ungünstigen Position, dann drücken Sie kurz die Taste L1 – und die neue Kameraeinstellung zeigt Ihnen, in welche Richtung Lara tatsächlich schaut.)

DER SPIELMENÜ-RING

Im Spiel lassen sich durch die SELECT-Taste die Menü-Ringe anzeigen

Drücken Sie „Rechts“ und „Links“, um den Ring zu drehen.

Drücken Sie die Kreuztaste, um einen Menüeintrag auszuwählen.

Drücken Sie die „Oben“ oder „Unten“, um zwischen den Einträgen „Inventar“, „Gegenstände“ und „Optionen“ zu wechseln (siehe „Menü-Ring“ für detailliertere Informationen zu den Optionen)

Drücken Sie die Drecks- oder Krelstaste, um eine Auswahl rückgängig zu machen, danach drücken Sie die SELECT-Taste, um das Menü zu verlassen.

Inventar-Ring

Kompass

Der Kompass zeigt Ihnen die aktuelle Blickrichtung.

Waffen

Als Voreinstellung sind die Pistolen ausgewählt und „betriebsbereit“. Wenn Sie Extrawaffen gefunden haben, dann wählen Sie diese einfach aus und drücken Sie die Kreuztaste. Sie sehen außerdem, wieviel Munition Ihnen zur Verfügung steht.

Kleines Medi-Pack

Benutzen Sie ein kleines Medi-Pack, und schon wird Lara's Gesundheit um die halbe Lebensenergie erhöht.

Großes Medi-Pack

Wenn Sie ein großes Medi-Pack benutzen, wird Lara's Gesundheit komplett wiederhergestellt.

Ring der Gegenstände

Lara findet manchmal Gegenstände, die als Puzzle-Stücke wirken. Damit Lara sie zusammensetzen kann, werden sie hier abgelegt.

Optionen-Ring

Paß

Diese Optionen lassen Sie den Level neu starten, ein Spiel laden oder das Spiel beenden und zum Titelbild zurückkehren.

Sonnenbrille & Sound

In beiden Fällen lesen Sie bitte „Spielstart“, wenn Sie eine genauere Beschreibung wünschen, da beide die gleichen Eigenschaften besitzen, die dort beschrieben sind.

SPIEL SPEICHERN

Vergewissern Sie sich vor Spielbeginn, daß auf Ihrer Memory Card genügend freie Blöcke zur Verfügung stehen.

Bitte beachten Sie: Wenn Sie keine „Memory-Card“ besitzen, dann können Sie Spielstände nicht abspeichern.

Wenn Lara die aus rotierenden Diamanten bestehenden Markierungen im jeweiligen Level passiert und aufnimmt, können Sie Ihre augenblickliche Position zwischenspeichern. Am Ende des Levels dürfen Sie dann Ihr Spiel abspeichern, dabei wird allerdings die zwischengespeicherte Position durch die neue Markierung überschrieben. Alle abgespeicherten Spiele stehen für ein späteres Spiel bereit.

Die komplette Spielkonfiguration wird überdies mit den Spielständen abgespeichert.

SPIEL LADEN

Um ein vorher abgespeichertes Spiel wieder zu laden, rufen Sie den Menü-Ring und den darin enthaltenen Paß auf und wählen den abgespeicherten Spielstand, den Sie laden möchten. Eine detailliertere Beschreibung der Paßfunktionen können Sie unter „Spielstart - Paß“ nachlesen.

STATISTIK

Nach jedem Level taucht eine Statistik auf, mit der Sie Ihre Leistung selbst beurteilen können.

Bei erfolgreicher Beendigung eines Levels wird Lara's Gesundheitszustand jedesmal wieder auf 100% hochgesetzt.

Sollte Lara im Spiel sterben, dann wechselt das Bild zur Paßanzeige, in der Sie auswählen, ob Sie ein Spiel laden, den Level neu starten oder das Spiel beenden und zum Titelbild zurückkehren möchten.

DAS TEAM

Programmierer

Jason Gosling
Paul Douglas
Gavin Rummery

Grafiker

Toby Gard
Heather Gibson
Neal Boyd

Ergänzende Programmierung

Derek Leigh-Gilchrist
Andrew Howe
Mansoor Nusrat

Ergänzende Grafiken

Lee Pullen
Peter Barnard
Stuart Atkinson
Dave Pate

Musik

Nathan McCree

Sound-Effekte

Martin Iveson

Originalkonzept

Toby Gard

Ausführender Produzent

Jeremy H. Smith

Deutsche Produktion

Beco Mulderij

Tonstudio

Tonsynchron

Sprecher

Gabriele Libbach
Thomas Stein
Angela Stresemann
Gerhard Garbers
Robert Missler
Ben Hecker

Tomb Raider © & ™ 1996 Core Design Ltd. All Rights Reserved.

EIDOS HELPLINE

05241 - 98 60 20

Montags bis Freitags, 11:00 bis 13:00 und 14:00 bis 18:00.

ATTENTION

Please call these Customer Service Numbers only for PlayStation™ Hardware Support.

Veuillez appeler notre service clientele a ces numeros suelement pour une assistance technique concernant la PlayStation™.

Bei allen Fragen rund um die PlayStation™, kontakten Sie bitte den Kundenservice.

Chiamare questi numeri dell'assistenza clienti solo per problemi tecnici riguardanti l'hardware della PlayStation™.

Por favour, liama a los siguientes numeros de nuestro Servicio de Atencion ai Cliente si denes problemas con cuaiquer producto de hardware relacionado con la PlayStation™.

This product is exempt from classification under U.K. Law in accordance with the Video Standards Council Code of Practice. It is considered suitable for viewing by the age range(s) indicated

Customer Service Numbers**Games Hotlines**

• Australia	02 611 4574	
• Austria	0222 61051 111	
• Belgium	025 020 593	
• Denmark	31 23 24 04	
• France	01 30 89 15 15	
• Germany	069 66 54 33 00	
• Greece	(0030-1) 6877701	
• Ireland	+44 (0) 990 333 555	
• Italy	06 33018241	
• Netherlands	049 562 46 47	
• New Zealand	09 479 7459	
• Norway	66 90 43 10	
• Portugal	(01) 354 02 30	
• Spain	902 102102	
• Sweden	(+46) 08 510 100 50	
• Switzerland	052 243 0 555	
• UK	0990 99 88 77	0839 994446



Tomb Raider © and TM 1996 Core Design Limited
© & ® 1996 Eidos Interactive Limited All Rights Reserved

EIDOS
I N T E R A C T I V E

SLES-00486

 and "PlayStation" are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

5032921000284