



PlayStation

PAL



**TOMB  
RAIDER III**  
ADVENTURES OF LARA CROFT™

CORE

EIDOS  
INTERACTIVE

PlayStation®  
P L A T I N U M

## 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, da die zu Betriebsfehlern führen kann.

## 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. Wenn Sie an Epilepsie leiden, suchen Sie bitte vor dem Gebrauch von Videospielen Ihren Arzt auf. 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**

© 1998 Core Design Limited. Alle Rechte vorbehalten. Nur für den Privatgebrauch. Unerlaubtes Kopieren, Adaptieren, Vermieten, Verleihen, Weiterverkaufen, Verwenden in Spielhallen, Benutzung mit Gebührenerhebung, Veröffentlichen, 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 Eidos Interactive Limited. Entwickelt von Core Design Limited.



1

Player



Memory Card  
2 blocks



Analog Controller  
Compatible



Vibration Function  
Compatible

SLES-01683

# Einleitung

Vor Jahrmillionen drang ein Meteor in die Erdatmosphäre ein, überstand den gewaltigen Druck des Eintritts und ging in der Antarktis nieder, die damals noch eine warm-gemäßigte Klimazone war.

Viel später wurde das Land von einem Stamm Polynesier erstmals entdeckt. Trotz der mittlerweile eisigen Temperaturen gedieh eine fast unnatürliche Vielfalt des Lebens in der Antarktis. So siedelten sich auch die ersten Menschen dort an. Sie verehrten den Krater des Meteoriten wegen seiner unerklärlichen Kräfte.

Generationen später wurden die Menschen in der Antarktis jedoch von Katastrophen überrascht, die sie zur panischen Flucht trieben.

Heute schürft die Forschungsgesellschaft RX-Tech in genau jenem Gebiet. Ungewöhnliche Meßergebnisse aus der Einschlagzone des Meteors haben die Aufmerksamkeit der Geologen geweckt. Hier entdeckte die Forschungsmannschaft auch die Leiche eines tiefgefrorenen Seemannes. Nachforschungen ergaben, daß er zu den Matrosen an Bord der Beagle gehörte, und Charles Darwins legendäre Expedition begleitete. Offenbar erkundeten damals mehrere Matrosen der Beagle das Kraterinnere.

Die Tagebucheintragungen eines der Seeleute weckten das Interesse der Forschungsgesellschaft. Sie verfolgten die Spuren der Matrosen und beschränkten Ihre Suche nicht nur auf das Gebiet um den Krater, sondern ebenso auf alle jene Länder rund um den Erdball, welche die Seeleute später bereisten ... und in denen sie starben ...

Eines dieser Länder ist Indien. Hier sucht Lara gerade nach dem sagenumwobenen Infada-Artefakt. Ohne seine wahre Herkunft zu kennen, weiß sie doch, daß das Artefakt einem örtlichen, kultischen Glauben zufolge große Macht besitzen soll und seit langem von den einheimischen Stämmen verehrt wird.

**Schon bald wird sie mehr erfahren ...**



# Spielsteuerung

## Lara

### L2

Ducken

**L2 (in Verbindung mit den Richtungstasten)**  
Kriechen

**L1 (in Verbindung mit den Richtungstasten)**  
Sich umsehen

**Die Richtungstasten**  
Sie bewegen Lara mit den Richtungstasten durch die Landschaft.

### SELECT

Hält das Spiel an und ruft die Menüringe auf

### SELECT + R1

Magnesiumfackel benutzen

**R1 (in Verbindung mit den Richtungstasten)**  
Gehen / Schritt zur Seite

### R2

Während der Vorwärtsbewegung einen Spurt einlegen (Drücken Sie während des Sprints die -Taste, um eine Hechttrolle auszuführen)

**Waffen ziehen**

**Rolle ausführen**

**Handlung**

**Springen**

### START

Pause / Weiterspielen

## Analoger Modus

Dieses Spiel kann im Analog-Modus einen analogen Controller (den „Dual Shock“) verwenden. Drücken Sie den Button für den Analog-Modus, um diese Betriebsart zu aktivieren. Sobald der Analog-Modus aktiv ist, erscheint die LED-Anzeige in rot.

Wenn Sie einen analogen Controller (den „Dual Shock“) verwenden, können Sie die Vibrationen auf Wunsch ausschalten. Wählen Sie dazu die entsprechende Option bei der Tastenbelegung.

### L3

Drücken, um zu springen.

### Linker Joystick

Damit führen Sie Lara. Bewegen Sie den Stick leicht nach vorne, wenn Lara gehen oder Schritte zur Seite machen soll. Schieben Sie den Stick bis an den Anschlag, wenn Lara laufen oder sich umdrehen soll.

Sämtliche anderen Funktionen bleiben erhalten, wie oben beschrieben.

### R3

Drücken, um eine Handlung auszuführen.

Rechter Joystick  
Sich umsehen

## Die Menüringe

Drücken Sie die Richtungstaste hoch bzw. hinunter sowie die Handlungstaste (X-Taste), um in den verschiedenen Menüs Ihre Wahl zu treffen. Mit START oder der Handlungstaste (X-Taste) können Sie auch Filmszenen abbrechen.

Drücken Sie die linke bzw. rechte Richtungstaste, um die verschiedenen Optionen zu durchlaufen.

Mit der Ziehtaste (O-Taste) können Sie innerhalb der Menübildschirme zum jeweils vorigen Bild zurückschalten, bis Sie wieder im Titelbild angelangt sind.

# Fahrzeuge

Im Laufe ihrer Reise stehen Lara diverse Fahrzeuge zur Verfügung. Und so werden sie gesteuert:

## Unterwasser-Jet

Linke und rechte Richtungstaste

LINKER JOYSTICK (nur im analogen Modus)



Nach links & rechts wenden

Nach links & rechts wenden

Harpune abfeuern

Beschleunigen (Taste loslassen, um Fahrt zu verlieren)

Loslassen

## Quad-Bike

Linke und rechte Richtungstaste

LINKER JOYSTICK (nur im analogen Modus)



L2/R2



Nach links & rechts wenden

Nach links & rechts wenden

Beschleunigen

Bremsen

Handbremse

Absteigen

Hinweis: Ziehen Sie die Handbremse (L1/L2) und beschleunigen Sie (KREUZ) gleichzeitig. Lassen Sie dann die Bremse los und das Bike macht einen Turbo-Start.

## Kajak

Richtungstasten Hoch/Runter

Linke und rechte Richtungstaste

LINKER JOYSTICK (nur im analogen Modus)

R1 + Linke oder rechte Richtungstaste



Vorwärts/Rückwärts paddeln

Nach links & rechts wenden

Vorwärts/Rückwärts paddeln.

Nach links & rechts wenden

Rolle nach links oder rechts

Hinausspringen

## Boot

Linke und rechte Richtungstaste

LINKER JOYSTICK (nur im analogen Modus)



Nach links & rechts wenden

Nach links & rechts wenden

Beschleunigen

Bremsen

Von Bord gehen

## Minen-Lore

L2



Ducken

Bremse

Schraubenschlüssel benutzen

Herausspringen



## **Spielbeginn**

Wir empfehlen Ihnen dringend, keine Memory Cards oder Eingabegeräte anzuschließen oder zu entfernen, nachdem Sie Ihre PlayStation eingeschaltet haben. Nach dem Vorspann erscheint:

### **Der Reisepaß Die Hauptoptionen für das Spiel**

Vom Reisepaß aus können Sie ein neues Spiel starten, einen zuvor gesicherten Spielstand laden oder Tomb Raider III verlassen. Drücken Sie die Handlungstaste (X-Taste), um den Paß aufzuschlagen. Blättern Sie mit der linken und rechten Richtungstaste durch den Paß. Auf der ersten Seite können Sie einen Spielstand wählen, den Sie laden möchten. Auf der mittleren Doppelseite können Sie ein neues Spiel beginnen. Von der letzten Seite des Passes aus können Sie das Spiel beenden (diese Option ist nur vom Spiel aus verfügbar).

### **Das Polaroidfoto – Hausbesuch bei Lara**

Wählen Sie das Foto, um eine Übungsrunde mit Lara einzulegen. Unsere Heldin erklärt Ihnen dann die Spielsteuerung genau. Um den Trainingsparcours zu verlassen, drücken Sie die SELECT-Taste und benutzen Sie die im Reisepaß verfügbare Option zum Beenden.

### **Sonnenbrille**

Mit dieser Option können Sie den Spielbildschirm auf Ihrem Fernseher wieder zentrieren. Drücken Sie die Richtungstasten und die Kreuztaste, um die gewünschte Einstellung vorzunehmen und zu bestätigen.

### **Der CD-Player – Soundeffekte und Musik**

Drücken Sie die Handlungstaste (X-Taste), um zwei Regler für Stereolautstärke aufzurufen. Mit der oberen Anzeige stellen Sie die Musiklautstärke ein, mit der unteren bestimmen Sie die Lautstärke der Geräusche. Drücken Sie die Richtungstasten hoch bzw. hinunter, um zwischen Sound und Musik hin- und her zu schalten. Mit der linken und rechten Richtungstaste stellen Sie die jeweilige Lautstärke ein.

### **Der Controller – Tastenbelegung**

Mit der linken und rechten Richtungstaste durchlaufen Sie die standardmäßig vorgegebenen Einstellungen. Drücken Sie die Handlungstaste (X-Taste), um die Tastenbelegung zu wählen, mit der Sie Tomb Raider III spielen möchten.

# Handlungen

## Bewegungen an Land

### Laufen / Spurten

Drücken Sie die obere Richtungstaste, wenn Lara nach vorne laufen soll. Mit R2 legt sie einen kurzen Sprint ein. Auf dem Bildschirm erscheint eine kleine Energieanzeige; wenn sie sich geleert hat, läuft Lara im normalen Tempo weiter. Drücken Sie die untere Richtungstaste, wenn Lara ein kleines Stück rückwärts springen soll. Mit der linken bzw. rechten Richtungstaste drehen Sie Lara in die jeweilige Richtung.

### Gehen / Schritte zur Seite

Wenn Sie die Gehaste (R1) gedrückt halten, während Sie die obere oder untere Richtungstaste drücken, geht Lara vorsichtig vor- oder rückwärts. Drücken Sie die Gehaste (R1) gleichzeitig mit der linken oder rechten Richtungstaste, wenn Lara Schritte zur Seite machen soll. Unsere Abenteuerin kann von keiner Kante stürzen, solange Sie die Gehaste (R1) gedrückt halten; wenn sie an einem Abgrund angelangt ist, bleibt sie dort rechtzeitig stehen.

### Rollen

Drücken Sie die Rolltaste (○-Taste), wenn Lara eine Rolle vorwärts machen soll. Nach dem Manöver blickt Lara dann in die umgekehrte Richtung. Lara kann auch unter Wasser Rollen ausführen.

### Springen

Lara kann in jede denkbare Richtung springen, um ihren Gegnern auszuweichen.

Wenn Sie die Sprungtaste (⊙-Taste) drücken, hüpft Lara senkrecht in die Luft.

Drücken Sie unmittelbar nach der Sprungtaste eine Richtungstaste, um Lara in die gewünschte Richtung springen zu lassen.

Außerdem können Sie gleich nach der Einleitung eines Sprungs nach vorne die untere Richtungstaste oder die Rolltaste drücken. Dann führt Lara einen Salto aus und blickt nach der Landung in die umgekehrte Richtung. Der Salto funktioniert auch beim Rückwärtssprung, wenn Sie gleich nach dem Absprung die obere Richtungstaste oder die Rolltaste drücken.



# Schwimmen

## Unter Wasser

Wenn Lara an tiefe Wasserbecken kommt, kann sie hineinspringen und darin herumschwimmen. Sie kann ungefähr eine Minute lang den Atem anhalten. Wenn Lara jedoch länger unter Wasser bleibt, ertrinkt sie.

Manche Gewässer sind sehr kalt, so daß sich Lara nur für kurze Zeit in ihnen aufhalten kann. Auf dem Bildschirm sehen Sie in solchen Fällen eine Anzeige, die Ihnen Laras Energieverlust meldet.

Drücken Sie die obere, untere, rechte oder linke Richtungstaste, um Lara in die jeweilige Richtung zu drehen. Wenn Sie die Sprungtaste (⬆-Taste) drücken, führt Lara Schwimmbewegungen aus.

Unsere Heldin kann auch unter Wasser an Hebeln ziehen oder Gegenstände aufnehmen. Führen Sie Lara so dicht wie möglich an die Stelle heran und drücken Sie die Handlungstaste (⊗-Taste).

## An der Wasseroberfläche

Mit der linken bzw. rechten Richtungstaste drehen Sie Lara. Drücken Sie die obere bzw. untere Richtungstaste, wenn Lara dorthin schwimmen soll. An der Wasseroberfläche kann Lara auch seitlich schwimmen. Drücken Sie dazu die jeweilige Seitenschritt-Taste. Wenn Sie die Sprungtaste (⬆-Taste) drücken, taucht Lara wieder unter. Befindet Lara sich nahe an einem Beckenrand, klettert sie hinaus, wenn Sie die Handlungstaste (⊗-Taste) drücken.

## Waten im Flachwasser

In hüfttiefem Wasser schwimmt Lara nicht, dort wadet sie nur. Die Steuerung entspricht ziemlich genau der an Land, außer, daß Lara hier nur langsam vorankommt und auch nur auf der Stelle und in keine bestimmte Richtung springen kann.

## Angriffe

Zu Beginn des Abenteuers ist Lara mit zwei Pistolen und einem Gewehr bewaffnet. Später kann sie aber durchaus weitere Waffen finden. Bitte beachten Sie, daß die Pistolen einen unbegrenzten Munitionsvorrat haben, während Sie im Laufe der Reise immer wieder neue Patronen für das Gewehr einsammeln müssen.

## Schießen

Drücken Sie die Taste (△-Taste), mit der Lara ihre Waffen zieht. Wenn sie etwas sieht, das ihr nicht gefällt, zielt sie automatisch mit den Waffen darauf. Sind mehrere Gegner in Sicht, zielt Lara nach eigenem Ermessen auf verschiedene von ihnen.

Wenn Sie die Handlungstaste (⊗-Taste) drücken, während Lara auf etwas bzw. jemanden zielt, wird derjenige als aktuelles Ziel bestätigt. Solange Sie die Handlungstaste gedrückt halten, bleibt dieser Gegner auch dann Laras Ziel, wenn ihre Waffe nicht mehr genau ausgerichtet ist. Während die Handlungstaste (⊗-Taste) gedrückt ist, schießt Lara nur auf diesen erfaßten Gegner und läßt andere Widersacher in ihrer Umgebung außer Acht. Selbst, wenn der erfaßte Gegner außer Sicht gerät, bleibt er dennoch Laras gewähltes Ziel.

Die Kamera verfolgt den derzeitigen Gegner, so daß Sie ihn selbst dann noch sehen können, wenn Lara ihn aus dem Blick verloren hat. Wenn Lara weiterhin auf den gewählten Gegner schießen soll, nachdem sie ihn „verloren“ hat, drehen Sie Lara einfach in seine Richtung, und sie wehrt sich gegen ihn.

Möchten Sie einen anderen als den derzeit erfaßten Gegner angreifen, lassen Sie einfach die Handlungstaste (⊗-Taste) los. Dann sucht sich Lara ein neues Ziel.

Während sie ihre Waffen gezogen hat, kann Lara nichts tun, wozu sie ihre Hände braucht (außer angreifen). Solche freien Handlungen sind im folgenden beschrieben.



## Weitere Handlungen

### Auf etwas springen

Wenn Lara sich vor einem Hindernis befindet, über das sie hinwegklettern kann, drücken Sie die obere Richtungstaste und die Handlungstaste (⊗-Taste). Dann hechtet Lara hinauf.

### Klettern

Manche Wände lassen sich erklimmen. Wenn Lara vor einer Wand oder Mauer steht, die sich erklimmen läßt, drücken Sie die obere Richtungstaste und die Handlungstaste (⊗-Taste). Dann springt Lara hinauf, sollte genug Platz vorhanden sein, und krallt sich an Stellen, die Halt bieten, fest. Sie bleibt dort hängen, solange Sie die Handlungstaste (⊗-Taste) gedrückt halten. Wenn Sie nun die Richtungstasten drücken, klettert Lara hoch bzw. hinunter, nach links oder nach rechts. Drücken Sie die Sprungtaste (⊕-Taste), wenn Lara rückwärts von der Wand hinabspringen soll. Auch schmale Felsspalten sind kein Problem mehr für Lara. Wenn Sie die Kriechtaste (L2) drücken, duckt Lara sich. Halten Sie die Taste gedrückt und drücken Sie dann die obere Richtungstaste. Wenn Lara in den Spalt paßt, kriecht sie nun hinein.

### Ducken und kriechen

Lara kann, wie oben schon beschrieben, auch kriechen. Drücken Sie dazu die Kriechtaste (L2) und halten Sie sie gedrückt, während Sie mit den Richtungstasten vorgeben, wohin Lara sich geduckt bewegen soll.

### Kanten ergreifen

Wenn Lara während eines Sprungs nahe an einer Kante ist, drücken Sie die Handlungstaste (⊗-Taste) und halten Sie sie gedrückt, damit Lara sich an dem Vorsprung festhalten kann. Wenn sich eine Wand besteigen läßt, kann Lara sich überall, nicht nur an Vorsprüngen, festklammern. Drücken Sie die linke bzw. rechte Richtungstaste, um Lara seitlich an der Wand entlang zu bewegen. Wenn Sie die obere Richtungstaste drücken, klettert Lara auf die höhere Ebene hinauf. Wenn Sie die Handlungstaste (⊗-Taste) loslassen, fällt Lara von der Wand oder Mauer zu Boden.

## Hangeln

An manchen Stellen kann Lara an Gerüsten oder ähnlichen Objekten hangeln. Drücken Sie die Sprungtaste (□-Taste), damit Lara hochspringt, und anschließend die Handlungstaste (X-Taste), damit sie sich am Gerüst festhält. Halten Sie die Handlungstaste (X-Taste) gedrückt und bewegen Sie Lara mit der oberen Richtungstaste vorwärts. Wenn Sie die rechte oder linke Richtungstaste drücken, bleibt Lara auf der Stelle hängen und dreht sich in die gewünschte Richtung. Geben Sie die Handlungstaste (X-Taste) wieder frei, wenn Lara loslassen soll.

## Gegenstände aufnehmen

Lara Croft kann Gegenstände aufnehmen und in ihrem Inventar verstauen. Richten Sie Lara so aus, daß ihr der gewünschte Gegenstand zu Füßen liegt. Wenn Sie jetzt die Handlungstaste (X-Taste) drücken, hebt sie das Objekt auf.

Manchmal lassen auch Laras besiegte Gegner nützliche Dinge fallen. Eine kurze Untersuchung ihrer sterblichen Überreste kann also nie schaden.

Sammeln Sie Speicherstellen in Form der sich drehenden Diamanten. Lassen Sie Lara durch die Diamanten hindurchlaufen, damit Sie in ihrem Inventar verstaut werden.

## Schalter und Hebel benutzen

Bewegen Sie Lara direkt vor einen Hebel oder Schalter und drücken Sie die Handlungstaste (X-Taste). Jetzt betätigt Lara den Mechanismus.

## Rätselgegenstände und Schlüssel benutzen

Bewegen Sie Lara direkt vor die Aufnahmevorrichtung des Gegenstands (beispielsweise das Türschloß, an dem Sie einen Schlüssel benutzen möchten) und drücken Sie die Handlungstaste (X-Taste). Damit rufen Sie Laras Inventar auf. Drücken Sie die linke bzw. rechte Richtungstaste, bis Sie den gewünschten Gegenstand vor sich haben. Drücken Sie die Handlungstaste (X-Taste) erneut, und Lara benutzt das Objekt.



## Magnesiumfackeln benutzen

Gelegentlich findet Lara sich in völliger Dunkelheit wieder. Wenn sie Magnesiumfackeln bei sich hat, kann sie eine aus ihrem Gepäck holen und anzünden, indem Sie die Fackeltasten (SELECT + R1) drücken. Dann wird Laras Umgebung rund eine Minute lang hell erleuchtet. Während sie eine Magnesiumfackel trägt, kann Lara dennoch klettern oder auf Gegenstände hinaufhechten. Die Fackeln brennen sogar unter Wasser. Wenn Lara den Stab vorzeitig wegwerfen soll, drücken Sie die Ziehtaste (△-Taste). So können Sie die Fackel auch weiter weg werfen. Drücken Sie dazu einfach erneut die Fackelkombination (SELECT + R1).

## Gegenstände ziehen und schieben

Lara kann bestimmte Blöcke schieben und sie benutzen, um auch höher gelegene Ebenen zu erreichen. Stellen Sie unsere Heldin direkt vor einen solchen Quader und halten Sie die Handlungstaste (⊗-Taste) gedrückt. Jetzt nimmt Lara ihre Bereitschaftsstellung ein. Drücken Sie anschließend die untere Richtungstaste, wenn Lara den Quader ziehen soll. Drücken Sie die obere Richtungstaste, wenn sie den Block schieben soll. Wenn Lara das Hindernis Ihrer Meinung nach weit genug bewegt hat, lassen Sie die Handlungstaste (⊗-Taste) einfach wieder los.

## Sich umsehen

Wenn Sie die Taste für das Umsehen (L1) drücken, wandert die Kamera ungeachtet ihrer sonstigen Bewegungen sofort hinter Lara. Halten Sie die Taste gedrückt. Wenn Sie jetzt die Richtungstasten drücken, schaut Lara sich entsprechend um und entdeckt vielleicht Details, die bisher nicht zu erkennen waren. Wenn Sie die Taste loslassen, schaltet die Kamera wieder auf die übliche Sicht um. HINWEIS: Wenn Sie Lara auf einen Sprung vorbereiten und die Kamera in einem ungünstigen Winkel steht, drücken Sie nur die Taste zum Umsehen (L1). So erkennen Sie Laras genaue Blickrichtung auf Anhieb.

## Menüringe im Spiel

Wenn Sie im Spiel die SELECT-Taste drücken, erscheinen die Menüringe.

Drücken Sie die linke bzw. rechte Richtungstaste, um den Ring zu drehen. Drücken Sie die Handlungstaste (⊗-Taste), um den vorderen Gegenstand zu wählen. Wenn Sie die obere bzw. untere Richtungstaste drücken, schalten Sie zwischen dem Inventarring, dem Ring mit den Gegenständen und dem Optionsring um. Die einzelnen Optionen werden im folgenden erklärt.

Drücken Sie die Ziehtaste (⬇-Taste), um die Wahl eines Gegenstands rückgängig zu machen. Wenn Sie erneut SELECT drücken, verlassen Sie die Menüringe wieder.

## Der Inventarring

Wählen Sie die Stoppuhr, um zu sehen, wieviel Zeit Sie schon im gegenwärtigen Spielabschnitt zugebracht haben. Auch einige zusätzliche Angaben sind hier aufgeführt.

## Waffen

Die Pistolen sind standardmäßig gewählt und einsatzbereit. Wenn Sie andere Waffen (etwa das Gewehr oder eine Waffe, die Sie unterwegs gefunden haben) benutzen möchten, wählen Sie sie einfach und drücken Sie die Handlungstaste (⊗-Taste). Hier können Sie auch sehen, wieviel Munition Ihnen für die jeweilige Waffe noch bleibt.

## Kleines Medi-Pack

Stellt, wenn Sie es benutzen (und vorher eingesammelt haben), Laras Gesundheit wieder zur Hälfte her. Es enthält außerdem Heilmittel gegen Vergiftungen.

## Großes Medi-Pack

Eine wunderbare Erfindung. Stellt beim Benutzen (sofern Sie es vorher aufgelesen haben) Laras Gesundheit wieder voll her. Auch mit dem großen Medi-Pack können Sie Vergiftungen heilen. Einige Gegner werden versuchen Lara zu vergiften. Bei einer Vergiftung erscheint eine blinkende Gesundheitsanzeige und Laras Gesundheit nimmt ab, solange die Anzeige blinkt. Benutzen Sie als Gegengift das kleine oder große Medi-Pack.



# **Der Optionsring**

## **Der Reisepaß**

Hier haben Sie die Wahlmöglichkeiten: Spiel laden, Spiel sichern oder Zurück zum Titelbild.

## **Der CD-Player**

Diese Option funktioniert genau wie beim Spielbeginn. Bitte schlagen Sie im gleichnamigen Abschnitt weiter vorne nach.

## **Spielstände sichern**

Bitte beachten Sie, daß Sie Ihren Spielfortschritt nur abspeichern können, wenn Sie eine Memory Card besitzen. Wenn Sie eine Speicherstelle in Form eines sich drehenden Diamanten einsammeln, wird er in Ihrem Inventar verstaut. Sie können Ihren Spielfortschritt nun sichern, indem Sie den Diamanten aus dem Inventar wählen und den Anweisungen auf dem Bildschirm folgen. Unabhängig vom Fund der Diamanten werden Sie am Ende jedes Spielabschnitts gefragt, ob Sie Ihr Spiel hier speichern möchten. Wenn Sie die Frage bejahen, wird Ihr Spielstand aus der Mitte des bewältigten Abschnitts von diesem neuere überschrieben. Alle Abschnitte, die Sie erfolgreich abgeschlossen haben, werden gespeichert. Sie können diese Spielstände jederzeit wieder laden. Beim Abspeichern bleiben natürlich Ihre gesamte aktuelle Ausrüstung wie überhaupt die gesamte Spielkonfiguration erhalten.

Wenn Sie Ihren Spielstand in Laras Anwesen (Trainingslevel) sichern, werden auch Ihre Zeiten auf dem Trainingsparcours gespeichert.

## **Spielstände laden**

Um einen zuvor gesicherten Spielstand zu laden, rufen Sie den Menüring auf und wählen Sie den Reisepaß. Suchen Sie dann den Spielstand aus, von dem aus Sie das Abenteuer fortführen möchten. Die verschiedenen im Reisepaß enthaltenen Funktionen sind im Abschnitt „Spielbeginn – Der Reisepaß“ genauer erklärt.

## Bewertungsbildschirm

Nach Abschluß jeder Spielstufe wird der Bewertungsbildschirm angezeigt. Hier können Sie sehen, wie gut Sie abgeschnitten haben.

Wenn Sie einen Spielabschnitt bewältigt haben, wird Ihre Gesundheit zur Belohnung wieder voll hergestellt.

Wenn Sie Ihr Bildschirmleben verlieren, erscheint das Reisepaß-Menü. Hier können Sie einen zuvor gesicherten Spielstand laden oder das Menü verlassen und zum Titelbild zurückkehren.

## Wahl des Spielabschnitts

Nach Abschluß Ihrer Abenteuer in Indien erscheint ein Bildschirm zur Wahl Ihres nächsten Reiseziels. Damit können Sie die Reihenfolge Ihrer weiteren Stationen selbst bestimmen. Drücken Sie auf dem Icon des Erdballs die Handlungstaste (die  -Taste) und markieren Sie das nächste gewünschte Reiseziel: London, die Südsee oder Nevadas geheimnisumwitterte Area 51.

Sie werden nach jedem bewältigten Spielabschnitt um Ihre Wahl gebeten, bis Sie alle drei Spielstufen abgeschlossen haben. Danach geht es zum Höhepunkt Ihres Abenteuers in die Antarktis, zum großen Showdown.

Bei dieser Gelegenheit können Sie auch Ihren Spielstand sichern.



# Das Team

|                                     |                                                               |                                        |                                                                                                                                                     |
|-------------------------------------|---------------------------------------------------------------|----------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Programmierung</b>               | Chris Coupe<br>Martin Gibbins                                 | <b>Producer</b>                        | Troy Horton                                                                                                                                         |
| <b>KI-Programmierung</b>            | Tom Scutt                                                     | <b>Spieltester</b>                     | Tiziano Cirillo<br>Hayos Fatunmbi<br>Paul Field<br>Darren Price<br>Steve Wakeman<br>Dave Ward                                                       |
| <b>Animationen</b>                  | Phil Chapman<br>Jer O'Carroll<br>Darren Wakeman               |                                        |                                                                                                                                                     |
| <b>Levelgestaltung</b>              | Pete Duncan<br>Jamie Morton<br>Richard Morton<br>Andy Sandham | <b>Produktionsleitung</b>              | Jeremy H. Smith<br>Adrian Smith                                                                                                                     |
|                                     |                                                               | <b>EIDOS Interactive (Deutschland)</b> |                                                                                                                                                     |
| <b>FMV-Szenen</b>                   | Peter Barnard<br>David Reading                                | <b>Produktion<br/>&amp; Marketing</b>  | Marcus Behrens                                                                                                                                      |
| <b>Zusätzliche Grafik</b>           | Matt Charlesworth<br>Mark Hazleton                            | <b>Lokalisierung</b>                   | Lars Wittkuhn                                                                                                                                       |
| <b>Musik</b>                        | Nathan McCree                                                 | <b>Übersetzung</b>                     | Eva Hoogh                                                                                                                                           |
| <b>Soundeffekte</b>                 | Martin Iveson                                                 | <b>Sprecher</b>                        | Gabriele Nitzsche<br>Marc Bator<br>Gerhard Garbers<br>Kerstin Mäkelburg<br>Robert Missler<br>Michael Quiatkowsky<br>Christian Rudolf<br>Frank Thomé |
| <b>Zusätzliche<br/>Soundeffekte</b> | Matthew Kemp                                                  |                                        |                                                                                                                                                     |
| <b>Dialoge</b>                      | Vicky Arnold                                                  |                                        |                                                                                                                                                     |
| <b>Besonderen Dank an</b>           | Judith Gibbins                                                |                                        |                                                                                                                                                     |

# Die EIDOS Interactive Helpline

Mo. bis Fr., von 11:00 bis 13:00 und 14:00 bis 18:00

**Fragen zum Spiel: 0190 / 51 00 51**

(DM 1,21 pro Minute)

**technische Probleme: 0180 / 5 22 31 24**

(DM 0,48 pro Minute)

(Anrufe kosten die oben angegebenen Preise pro Minute. Sollten Sie unter 18 Jahre alt sein, holen Sie bitte das Einverständnis Ihres Erziehungsberechtigten ein, bevor Sie anrufen.)

Aus der Schweiz und aus Österreich wählen Sie bitte

**+49 18 05 / 22 51 00**

Fragen per Email richten Sie bitte an

**eidos@maxsupport.de**

Deutschsprachige Hilfe im Internet erhalten Sie unter

**<http://www.maxsupport.de/eidos/>**

Für allgemeine Informationen rund um Eidos Interactive besuchen Sie uns im Internet auf

**<http://www.eidosinteractive.com>**

## Notizen

# Notizen



## 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

• **Australia** \_\_\_\_\_ 1902 262 662 \_\_\_\_\_

*Calls charged at \$1.50 per minute.*

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

• **Österreich** \_\_\_\_\_ 0900 970 111 \_\_\_\_\_

*Der Anruf unter dieser Nummer kostet max. 41 Groschen/Sek.*

Bei allen Fragen rund um die PlayStation kontaktieren Sie bitte den Kundenservice.

• **Belgique/België/Belgien** \_\_\_\_\_ 011 516 406 \_\_\_\_\_

*Veuillez appeler notre service clientèle à ces numéros seulement pour une assistance technique concernant la PlayStation.*

• **Danmark** \_\_\_\_\_ +45 33 26 68 20 \_\_\_\_\_

*Åben Man-Tors 16.00-19.00*

Du bedes ringe til dette kundeservicenummer for support til din PlayStation.

• **Suomi** \_\_\_\_\_ 0600 411911 \_\_\_\_\_

*"4,70 fim/min + ppm avoinna ark 17-21"*

Soita näihin asiakaspalvelunumeroihin vain PlayStation-laiteistotukea varten

• **France** \_\_\_\_\_ 0803 843 843 \_\_\_\_\_

*Veuillez appeler notre service clientèle à ces numéros seulement pour une assistance technique concernant la PlayStation.*

• **Deutschland** \_\_\_\_\_ 01805 / 766 977 \_\_\_\_\_

Bei allen Fragen rund um die PlayStation kontaktieren Sie bitte den Kundenservice.

• **Greece** \_\_\_\_\_ (00 301) 6777701 \_\_\_\_\_

Παρακαλούμε να καλείτε αυτά τα Τηλέφωνα Εξυπηρέτησης Πελατών μόνο για τεχνική υποστήριξη για την κονσόλα PlayStation

• **Ireland** \_\_\_\_\_ (01) 4054022 \_\_\_\_\_

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

• **Italia** \_\_\_\_\_ 167 520 523 \_\_\_\_\_

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

• **Nederland** \_\_\_\_\_ 0495 574 817 \_\_\_\_\_

*Wij verzoeken u deze klantenservicenummers alleen te bellen indien u advies wilt vragen over PlayStation apparatuur.*

• **New Zealand** \_\_\_\_\_ (09) 415 2447 \_\_\_\_\_

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

• **Norge** \_\_\_\_\_ 2336 6600 \_\_\_\_\_

• **Portugal** \_\_\_\_\_ (01) 318 7450 \_\_\_\_\_

Por favor, contacte os seguintes números do nosso Serviço de Atendimento ao Cliente se tiver alguma dúvida ou problema com qualquer produto de hardware PlayStation

• **España** \_\_\_\_\_ 902 102 102 \_\_\_\_\_

Por favor, llama a los siguientes números de nuestro Servicio de Atención al Cliente si tienes problemas con cualquier producto de hardware relacionado con la PlayStation.

• **Sverige** \_\_\_\_\_ 587 610 00 \_\_\_\_\_

*Vänligen ring följande kundtjänstnummer enbart om problem uppstår på PlayStations programvara.*

• **Schweiz/Suisse** \_\_\_\_\_ 0900 55 20 55 \_\_\_\_\_ Ein Anruf kostet Fr. 1. -/min.

*Kinder und Jugendliche sollten vor dem Anrufen der Hotline die Eltern oder Erziehungsberechtigten um Erlaubnis fragen*

• **UK** \_\_\_\_\_ 08705 99 88 77 \_\_\_\_\_

Please call these Customer Service Numbers only for PlayStation Hardware Support



Tomb Raider III & Lara Croft © & TM Core Design Limited 1998.  
© & Published by Eidos Interactive 2000. All Rights Reserved.

**EIDOS**  
INTERACTIVE

SLES-01683

“PS” and “PlayStation” are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

5032921009676