

Carnet de route

Précautions

• Ce disque contient un logiciel destiné au système de loisir interactif PlayStation®2. Ne l'utilisez jamais sur un autre système car vous risqueriez de l'endommager. • Ce disque est conforme aux spécifications de la PlayStation®2 commercialisée dans les pays utilisant le système PAL. Il ne peut pas être utilisé sur d'autres versions de la PlayStation®2. • Lisez soigneusement le mode d'emploi de la PlayStation®2 pour savoir comment l'utiliser. • Lorsque vous insérez ce disque dans la PlayStation®2, placez toujours la face portant les inscriptions vers le haut. • Lorsque vous manipulez le disque, évitez de toucher sa surface. Tenez-le par les bords. • Faites attention à ne pas salir ou rayer le disque. Si la surface du disque se salit, essuyez-la avec un chiffon doux et sec. • Ne laissez pas le disque près d'une source de chaleur, à la lumière directe du soleil ou dans un endroit humide. • N'essayez jamais d'utiliser un disque de forme irrégulière, craquelé, tordu ou scotché, car ceci pourrait entraîner des dysfonctionnements.

Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo

Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran. Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

Avertissement sur l'épilepsie

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes; succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation. Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants: vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.

PIRATAGE INFORMATIQUE

Toute reproduction non autorisée, totale ou partielle, de ce produit et toute utilisation non autorisée de marques déposées constitue un délit. Le PIRATAGE nuit aux consommateurs, aux développeurs, aux éditeurs et aux distributeurs légitimes de ce produit. Si vous pensez que ce produit est une copie illicite ou si vous possédez des informations sur des produits piratés, veuillez contacter votre service consommateur dont le numéro figure au verso de ce mode d'emploi.

Le numéro du Service Clientèle (Customer Service Numbers) se trouve au dos de ce manuel.

Qu'est-ce que le système de classification PEGI (Pan European Games Information) ?

Il s'agit d'un système paneuropéen de classification par ordre d'âge des jeux vidéo (sauf dans les cas où la loi impose d'autres systèmes de classification).

Le système PEGI permettra aux parents et aux personnes désirant acheter un jeu pour un enfant de choisir un produit adapté à l'âge de cet enfant. Pour plus d'informations, visitez le site <http://www.pegi.info>

SLES-53908

1 Joueur • memory card (carte mémoire) (8MB) (pour PlayStation®2) : 155KB minimum • Compatible contrôle analogique : joysticks analogiques uniquement

SOMMAIRE

INTRODUCTION	4
DEMARRAGE	5
Commandes principales des menus	5
Menu principal de Tomb Raider	6
Sauvegarde et chargement	8
COMMANDES DE LARA	9
Déplacements	9
Nage	9
Combat et utilisation des objets	10
Conduite	10
TECHNIQUES DE COMBAT	11
Déplacements	11
Utilisation de l'environnement	11
Ciblage et tir	11
Combat rapproché	11
Visée	11
ATH	13
Santé, Objets et Armes	13
PDA	14
Objectifs	14
Données	14
Équipement	
TRESORS	16
CREDITS	17
GARANTIE	20
ASSISTANCE TECHNIQUE	21

INTRODUCTION

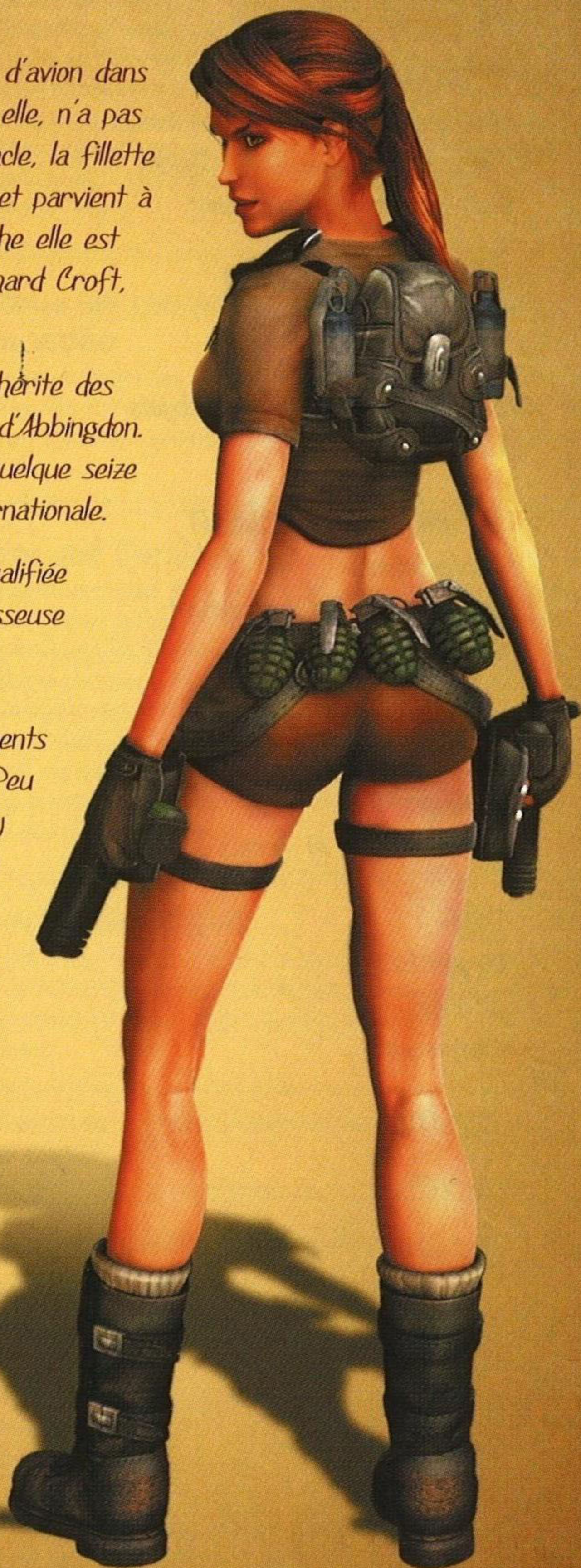
LARA

A neuf ans, Lara survit à un accident d'avion dans les montagnes de l'Himalaya. Sa mère, elle, n'a pas cette chance. Par on ne sait quel miracle, la fillette survit en montagne pendant dix jours et parvient à gagner Katmandou. Après la catastrophe elle est élevée par son père, l'archéologue Richard Croft, feu le Comte d'Abbingdon.

A 18 ans, à la mort de son père, elle hérite des terres des Croft et devient Comtesse d'Abbingdon. Elle a, depuis ce temps-là, découvert quelque seize sites archéologiques de renommée internationale.

Selon les points de vue, Lara a été qualifiée d'archéologue exceptionnelle ou de chasseuse de trésors infatigable. De nombreuses rumeurs circulent sur son compte, mentionnant invariablement des événements inexplicables ou simplement incroyables. Peu encline aux déclarations officielles, Lady Croft entretient malgré elle le mystère qui entoure sa vie et son travail.

Par conséquent, Lara Croft continue de susciter les plus folles spéculations et les débats les plus intenses. Idéalisée ou décriée, la jeune femme est peut-être l'une des figures les plus fascinantes et les plus énigmatiques de notre époque.



DEMARRAGE

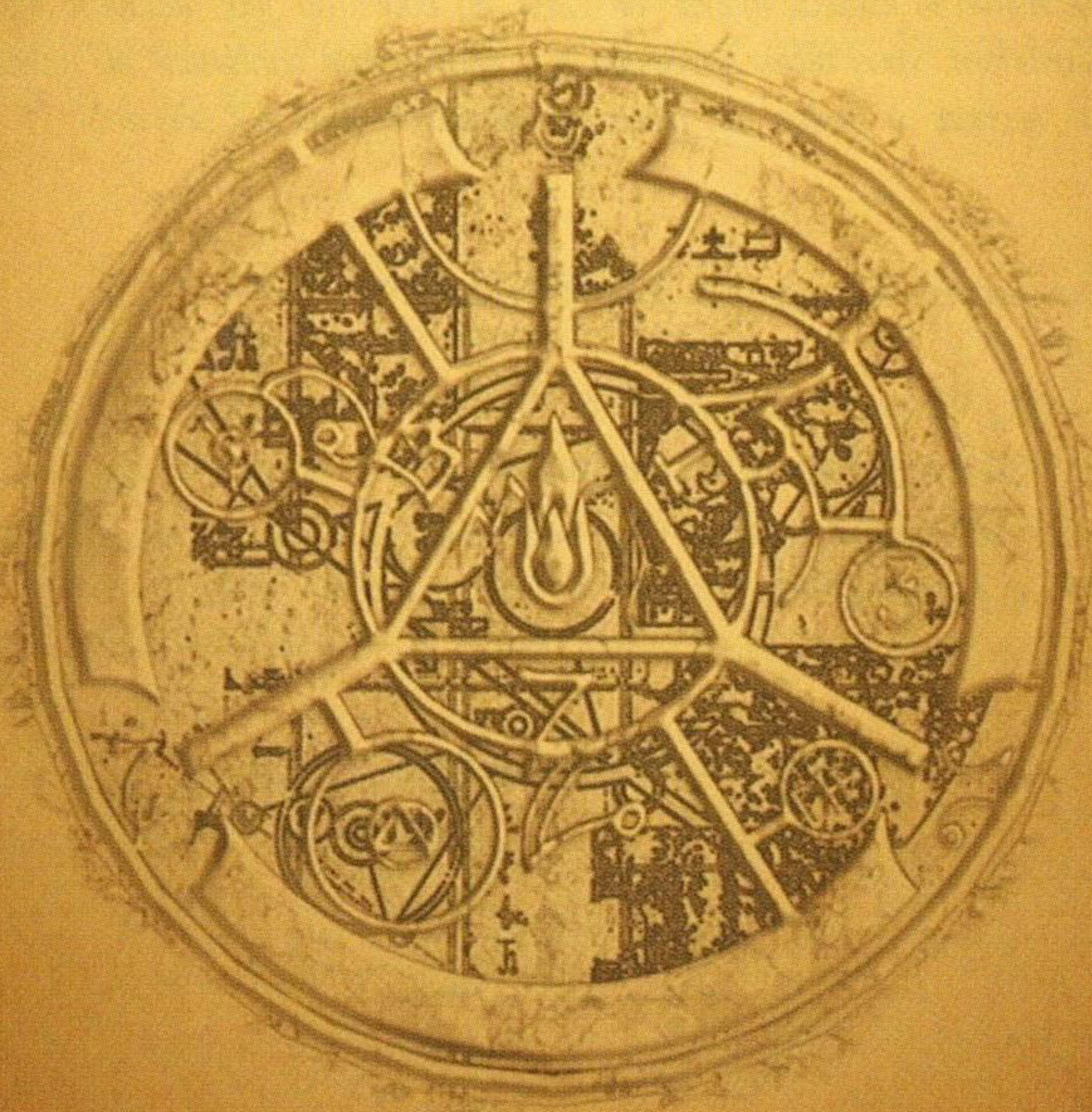
COMMANDES PRINCIPALES DES MENUS

Utilisez les touches directionnelles pour parcourir les différentes options de jeu.

Appuyez sur la touche \otimes pour sélectionner un élément, valider les modifications apportées aux options ou accéder à l'écran suivant.

Appuyez sur la touche \triangle dans un sous-menu pour revenir à l'écran précédent.

Vous pouvez changer la langue des sous-titres en cours de jeu depuis le menu Affichage dans l'écran des Options.



MENU PRINCIPAL DE TOMB RAIDER

Lancer partie

Choisissez cette option pour commencer une nouvelle partie. Remarque : cette option s'intitule "Reprendre partie" si une sauvegarde est déjà présente sur la memory card (carte mémoire)(8MB)(pour PlayStation®2). Sélectionnez-la pour reprendre la partie à l'endroit de votre dernière sauvegarde.

Charger

- Nouvelle partie Sélectionnez cette option pour commencer une nouvelle partie.
- Charger partie Choisissez l'une des sauvegardes proposées et appuyez sur la touche \otimes pour la charger.
- Charger niveau Cette option vous permet de charger un niveau préalablement terminé. Seuls les niveaux déjà terminés peuvent être rejoués. Vous pouvez ainsi récupérer plus de trésors, essayer les différents niveaux de difficulté ou relever les défis contre-la-montre.

Manoir des Croft

Vous pouvez visiter le luxueux manoir de Lara, en cours de jeu, depuis le menu principal. Cependant, vous devez posséder une sauvegarde contenant au moins un niveau terminé pour accéder à toutes ses pièces et découvrir tous ses secrets.

Options

Ce menu vous permet de régler les options suivantes :

Son

Vous pouvez régler le volume de la musique, des effets sonores et des voix. Pour effectuer les réglages utilisez $\uparrow\downarrow$ puis modifiez la valeur choisie avec $\leftarrow\rightarrow$ ou le joystick analogique gauche.

Affichage

Vous pouvez modifier les options d'affichage suivantes :

- | | |
|----------------------------------|---|
| Sous-titres | Activez les sous-titres en anglais, français, allemand, italien ou espagnol |
| Position verticale | Réglette avec curseur (-100 à 100) |
| Position horizontale | Réglette avec curseur (-100 à 100) |
| Écran large | (Avec / Sans) |
| Balayage progressif | (Avec / Sans) |
| Fréquence de l'écran : 60 Hz-PAL | (Avec / Sans) |

Caméra

Les options suivantes vous permettent de modifier les paramètres de la caméra :

Inverser axe X	(Oui/Non)
Inverser axe Y	(Oui/Non)
Inverser axe X (Visée & Jumelles)	(Oui/Non)
Inverser axe Y (Visée & Jumelles)	(Oui/Non)

Commandes

Choisissez l'une des configurations de commandes suivantes :

Configuration des commandes	Par défaut
	Config 1
	Config 2
	Config 3

Vous pouvez également définir les options suivantes :

Mode Verrouillage	Standard
	Maintien verr. avancé
	Activation verr. avancé

Vibration	(Avec / Sans)
-----------	---------------

Une fois vos réglages effectués, appuyez sur \otimes pour valider. Pour retourner au menu principal, appuyez sur \triangle .

Calibrage

Luminosité	Réglette avec curseur (0 à 100)
Contraste	Réglette avec curseur (0 à 100)

Pour effectuer les réglages, utilisez $\leftarrow \rightarrow$ ou le joystick analogique gauche.

Extras

Ce menu propose des informations et des bonus pour Tomb Raider : Legend. Terminez des niveaux pour obtenir des bonus et débloquer des éléments à découvrir dans cette section.

Niveaux de difficulté et modes d'affichage

Lorsque vous choisissez de commencer une nouvelle partie, un écran apparaît, vous demandant de choisir un niveau de difficulté et de définir certaines options d'affichage :

Difficulté :	Excursion	(facile)
	Expédition	(Normale - par défaut)
	Raid	(Difficile)
Écran large :	(Avec / Sans)	

Activez cette option pour profiter d'une image aux dimensions 16/9.


Balayage progressif (Avec / Sans)

Activez cette option pour passer à une image en 525p. Le balayage progressif permet d'obtenir des graphismes de meilleure qualité que le balayage entrelacé, mais votre écran doit être compatible avec ce mode d'affichage.

Une fois ces options définies, le jeu ne vous proposera plus de les modifier, sauf si vous commencez une nouvelle partie. Vous pouvez cependant les modifier à tout moment via l'écran des options, accessible depuis le menu Pause.


SAUVEGARDE ET CHARGEMENT

Pause

Appuyez sur la touche  en cours de jeu pour afficher le menu Pause, à partir duquel vous avez accès à différentes options.


Sauvegarder la progression

Un certain nombre de points de passage sont disséminés dans chaque niveau. Lorsque Lara franchit un point de passage, le message "POINT DE PASSAGE" apparaît en bas à droite de l'écran pour vous en informer.

Pour sauvegarder votre progression, appuyez sur la touche  pour afficher le menu pause, puis sélectionnez Sauvegarder. Il est possible de sauvegarder à tout moment entre les points de passage. Cependant, lorsque vous chargez de nouveau la partie, Lara reprend son aventure au dernier point de passage franchi.

Remarque : la partie n'est pas automatiquement sauvegardée lorsque vous quittez le jeu. Cependant, si Lara meurt, elle réapparaît automatiquement au dernier point de passage franchi, même si vous n'avez pas effectué de sauvegarde à cet endroit. Si vous quittez une partie sans sauvegarder, vous perdez toute progression depuis la dernière sauvegarde à un point de passage.

Charger une partie sauvegardée

Vous pouvez charger n'importe quelle partie sauvegardée sur votre memory card (carte mémoire)(8MB)(pour PlayStation®2), depuis le menu Pause. Pour charger une partie, sélectionnez l'un des quatre emplacements de sauvegarde. Si l'emplacement choisi contient des données, les détails de la sauvegarde sont affichés à droite de l'écran. Utilisez les touches directionnelles pour choisir une sauvegarde et appuyez sur la touche  pour charger cette partie et la reprendre.

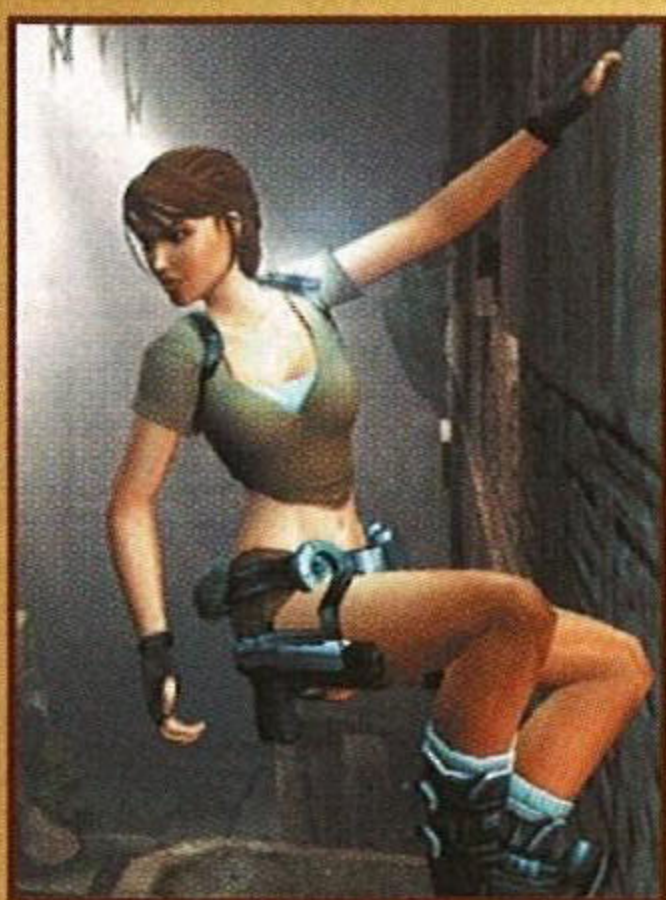
Cependant, une sauvegarde effectuée à la fin d'une partie ne peut pas être chargée en cours de jeu. Si vous souhaitez rejouer un niveau, sélectionnez-le à partir de l'option Charger niveau via le menu principal.

Remarque: Lorsque vous copiez des sauvegardes d'une memory card (carte mémoire)(8MB)(pour PlayStation®2) vers une autre, la dernière sauvegarde copiée devient votre sauvegarde actuelle. Elle sera sélectionnée si vous choisissez de reprendre la partie, même s'il ne s'agit pas de votre meilleure progression dans le jeu.

COMMANDES DE LARA

Les commandes répertoriées ci-après sont les commandes par défaut. Vous pouvez choisir parmi 3 autres configurations, disponibles dans le menu des options. Voir page 7 pour plus de détails.

Déplacements



Commandes	Action
joystick analogique gauche	Se déplacer : marcher, courir et se faufiler
joystick analogique droit	faire pivoter la caméra
○	S'accroupir / faire une roulade
△	Interagir / tirer sur un objet Ramasser une nouvelle arme (lorsque Lara se tient près d'une arme) S'agripper
⊗	Sauter (maintenir enfoncée pour sauter plus loin)
L2	Recentrer caméra / activer ATH

Nage



Commandes	Action
joystick analogique gauche	Nager vers l'avant, la gauche ou la droite
joystick analogique droit	faire pivoter la caméra
○	Plonger (appuyer pour plonger plus en profondeur)
△	Interagir / Actionner / Ramasser un trésor / Nager plus vite
⊗	faire surface (maintenir enfoncée pour nager vers la surface)

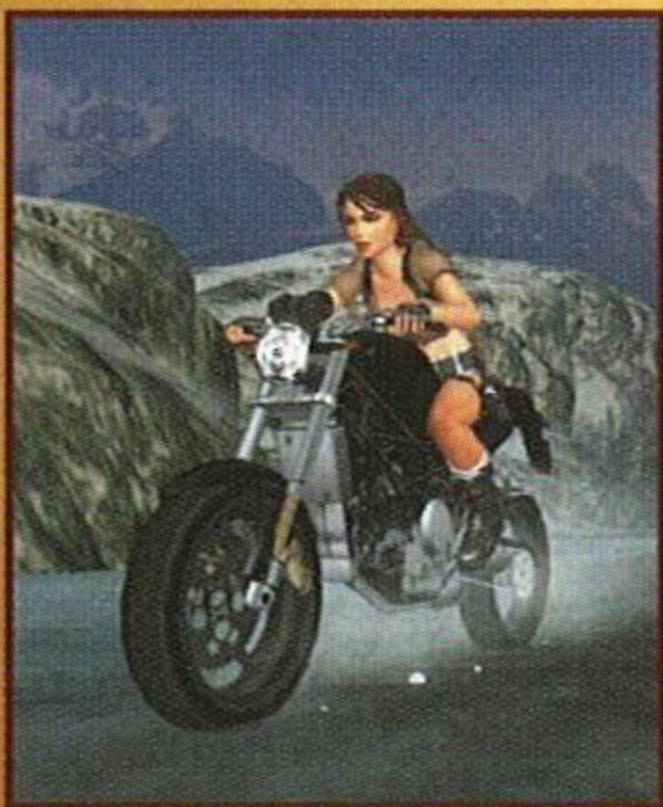
Remarque : lorsque Lara nage sous l'eau, le niveau de sa jauge d'air diminue peu à peu. Si Lara n'a plus d'air, sa jauge de santé commence à diminuer. Si Lara ne remonte pas à la surface à temps, elle se noie.

Combat et utilisation des objets



Commandes	Action
R1	Tirer
R2	Lancer une grenade / torche
R3	Activer / Désactiver le mode Visée manuelle
L1	Passer en mode Verrouillage
L2	Recentrer la caméra derrière Lara
□	Lancer le grappin
△	Tirer sur le grappin / Interagir avec les objets de l'environnement (barils d'explosifs, etc.)
↑	Utiliser une trousse de soins
↓	Changer d'arme
←	Allumer / Éteindre la lampe
→	Jumelles - Activer la fonction Module d'Analyse à Distance (MAD) en appuyant sur △ lorsque vous utilisez les jumelles

Conduite



Commandes	Action
joystick analogique gauche	Diriger
⊗	Accélérer
□	Freiner / faire marche arrière
R1	Tirer
L1	Changer de cible
△	Tir sur objets
↑	Trousse de soins
joystick analogique droit	faire pivoter la caméra

TECHNIQUES DE COMBAT

Pour triompher lors des combats, il est essentiel de maîtriser les deux points suivants :

Déplacements

faites en sorte que Lara ne soit jamais immobile. Être toujours en mouvement ralentit la progression de l'ennemi. Une cible mouvante est plus difficile à atteindre qu'une cible statique.

Utilisation de l'environnement

Repérez les éléments de l'environnement dont Lara peut tirer parti pour gêner les attaques de l'ennemi :

faire détoner les explosifs à proximité

faire s'effondrer les structures

Utiliser les obstacles

COMMANDES DE COMBAT

Ciblage et tir (par défaut)

Commandes	Action
L1	Verrouiller une cible
R1	Tirer
joystick analogique droit - l'orienter rapidement à droite/gauche en mode Verrouillage	Changer de cible
R2 (maintenir enfoncée pour lancer plus loin)	Lancer une grenade sans viser
Touche L1 (maintenir enfoncée) + Touche R2	Lancer une grenade vers une cible

Combat rapproché

Commandes	Action
Viser un ennemi en courant vers lui, puis appuyer sur la touche ○ pour que Lara effectue une glissade	Glisser Lara glisse vers ses ennemis pour les faire tomber et pouvoir ensuite les mettre en joue.
Appuyer sur la touche ⊗ pour sauter vers un ennemi et appuyer de nouveau sur la touche lorsque Lara y prend appui Appuyer deux fois sur la touche ⊗ à proximité d'un ennemi et appuyer sur la touche R1 pour tirer	Combat aérien Sauter sur un ennemi pour activer le ralenti pendant que vous tirez sur la cible.

Combat rapproché (Suite)

Commandes	Action
Touche L1 (maintenir enfoncée) + touche △	Coup de pied puissant Lara décoche un puissant coup de pied qui fait tomber l'ennemi.
Touche L1 (maintenir enfoncée) + touche □	Attaque au grappin Lara utilise son grappin pour attirer les ennemis vers elle en leur infligeant des dégâts.

Remarque : Le combat rapproché n'est pas adapté pour lutter contre des animaux.

Défense

Lorsqu'une cible est verrouillée, Lara peut éviter ses attaques de différentes façons :

Commandes	Action
Tout en maintenant la touche L1 enfoncée, appuyer sur la touche ○ et orienter le joystick analogique gauche dans une direction	faire une roulade
Tout en maintenant la touche L1 enfoncée appuyer sur la touche ⊗ et orienter le joystick analogique gauche dans une direction	Saut périlleux avant, arrière, gauche ou droit

Visée

Le réticule de visée s'affiche lorsqu'une cible est en vue. La couleur du réticule change selon la position de la cible :

Réticule gris : la cible est hors de portée

Réticule rouge : Lara peut atteindre la cible de l'endroit où elle se trouve

Astuce : si la cible est à portée de tir mais hors du champ de vision de Lara, une flèche sur le côté de l'écran indique dans quelle direction elle se trouve.



ATH (Affichage Tête Haute)



Santé, objets et armes

Jauge de santé

La jauge de santé indique le niveau de santé actuel de Lara. Lorsque celui-ci atteint un seuil critique, remplissez la jauge à l'aide d'une trousse de soins (si disponible). Voir page 14 pour plus de détails.

Utiliser un objet (lampe, trousse de soins, jumelles)

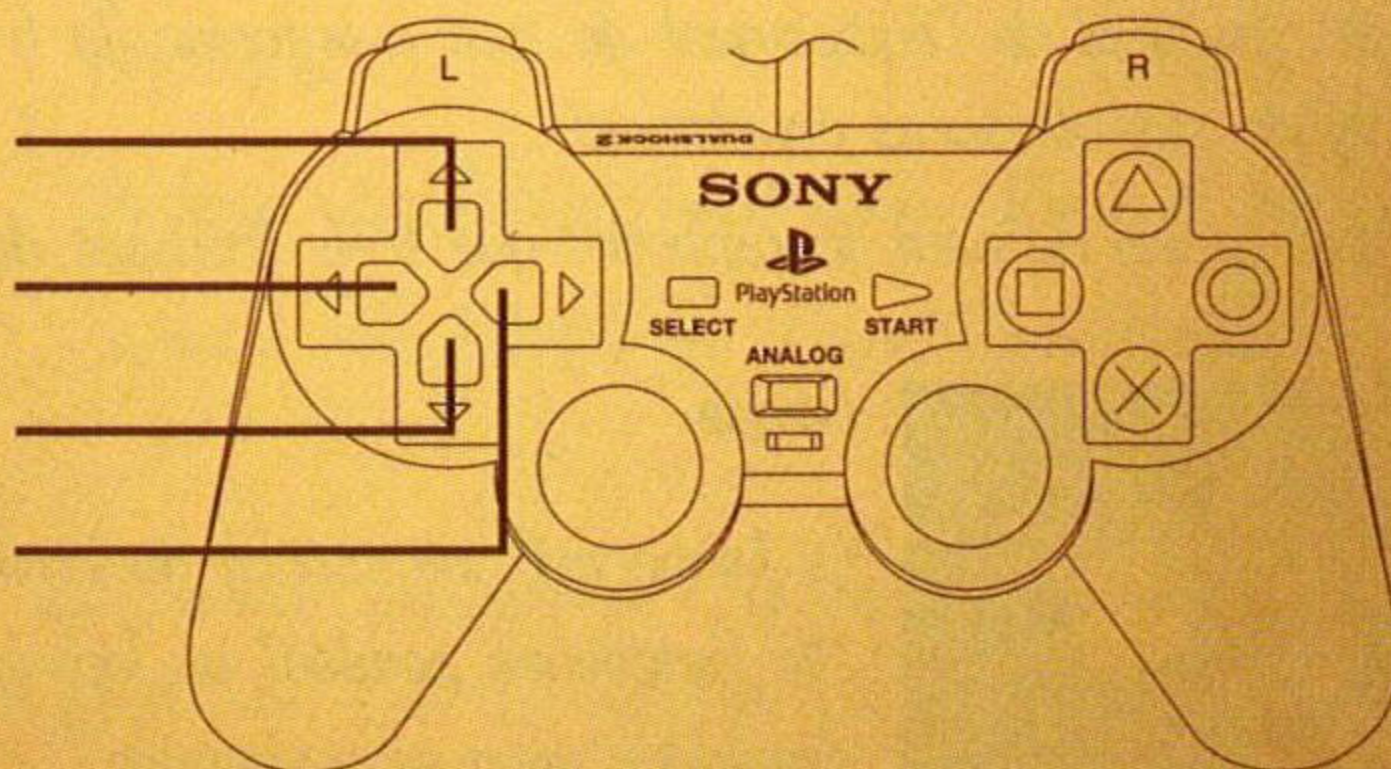
Pour utiliser un élément ou un objet de l'inventaire, appuyez sur les touches directionnelles, comme suit :

Trousse de soins (Utiliser)


Lampe (Allumer/Éteindre)

Changer d'arme

Jumelles (Sortir/Ranger)



PDA

Le PDA est un dispositif de récupération de données et de communication sans fil qui contient toutes les données de la mission, met à jour en temps réel les objectifs et renseigne Lara sur son équipement. Pour ouvrir le PDA, appuyez sur la touche . Vous avez alors accès aux données suivantes :

Objectifs

Consultez les informations disponibles sur les objectifs de la mission en cours et les grandes lignes de celle-ci.

Données

Cette rubrique contient des informations sur les niveaux terminés et les trésors récupérés au cours des missions.

Temps	Enregistre votre meilleur temps de mission
Contre-la-montre	Oui/ Non
Trésors d'or	Un par niveau et très bien caché...
Trésors d'argent	Moins rares que les trésors d'or. Ouvrez l'oeil !
Trésors de bronze	Sur votre chemin, mais les verrez-vous tous ?

Équipement

La rubrique Équipement vous fournit des informations sur l'inventaire : description et statistiques de chaque arme et objet.

Trousse de soins

Élément essentiel de l'équipement de tout aventurier, la trousse de soins permet à Lara de soigner ses blessures rapidement.

Remarque : Lara ne peut transporter que trois trousse de soins à la fois.



Lampe

La lampe est une source de lumière portable ultra-puissante. Elle fonctionne pendant un laps de temps réduit avant de s'éteindre pour se recharger.

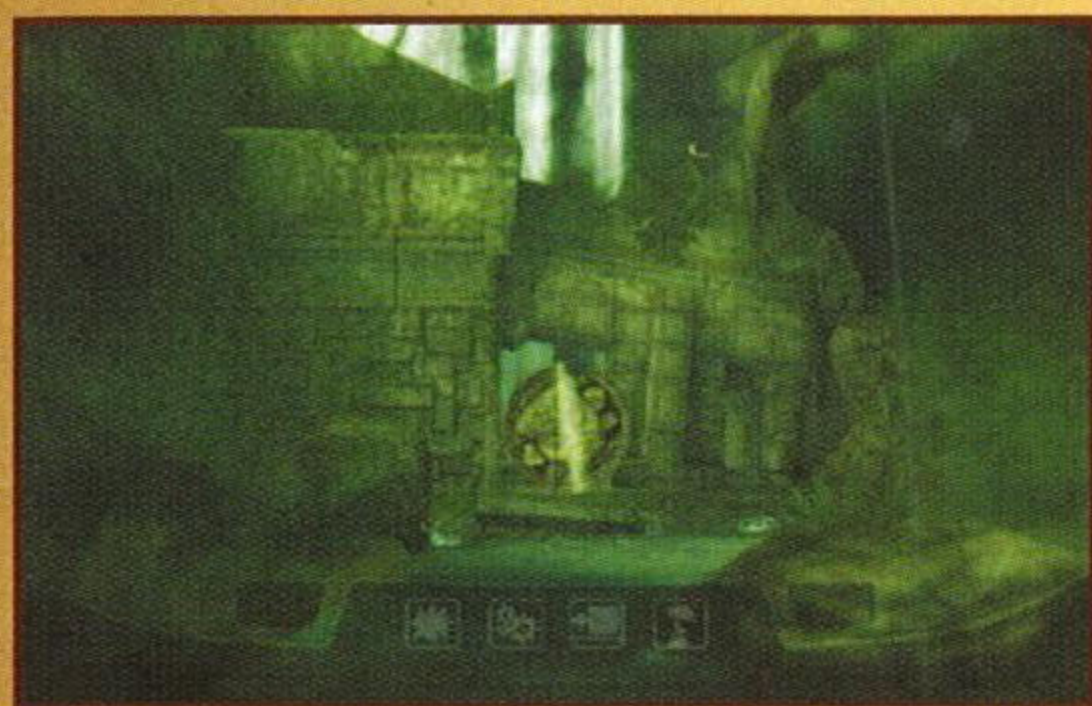
Grappin magnétique



Le grappin permet à Lara de manipuler des objets à distance, de grimper ou de descendre et de se balancer pour franchir de larges crevasses. Le grappin se compose d'une tête aimantée, qui peut se fixer sur plusieurs types de surfaces, d'un long câble et d'un enrouleur automatique.

Remarque : le grappin s'accroche uniquement sur certains types de surfaces métalliques brillantes.

Jumelles / Module d'Analyse à Distance (MAD)



Le MAD est une paire de jumelles ultra perfectionnée, qui offre les fonctions suivantes :

Jumelles : permettent d'élargir une partie du champ de vision.

Mode MAD : permet d'analyser des éléments importants apparaissant dans le champ de

vision de Lara. Ces données relèvent du domaine de l'archéologie ou de la technologie :

Déplaçable

Indique qu'un élément peut être déplacé par Lara ou par d'autres moyens.

Technique

Indique que l'élément fait partie d'un dispositif, grand ou petit, ancien ou récent, électronique ou physique.

Physiquement instable

Indique que l'objet peut être renversé ou détruit.

Chimiquement instable

Indique que l'objet est susceptible d'exploser.

Comment utiliser cet appareil :

Appuyez sur \Rightarrow pour activer les jumelles. Appuyez de nouveau pour les désactiver.

Maintenez la touche **R1** enfoncée pour faire un zoom avant.

Maintenez la touche **L1** enfoncée pour faire un zoom arrière.

Appuyez sur la touche \triangle pour activer le mode MAD. Appuyez une nouvelle fois sur la touche \triangle pour désactiver ce mode.

TRESORS

Au cours de l'aventure archéologique de Lara, vous découvrirez de nombreux artefacts et de nombreuses reliques. Récupérer des trésors permet de débloquent du contenu et des fonctions bonus, tels que des tenues, des améliorations pour les armes, des croquis de conception, etc. Alors, explorez l'environnement de fond en comble !

Il existe différents types de trésors à récupérer dans chaque mission :

Trésors de bronze :	informations.
Trésors d'argent :	contenu du jeu.
Trésors d'or :	récompenses spéciales.

Remarque : pour débloquent les bonus les plus intéressants, vous devez récupérer les trois types de trésors.

A la fin de chaque niveau, vous découvrirez les bonus que vous avez réussi à débloquent. Sélectionnez l'option EXTRAS depuis le menu principal pour voir et sélectionner vos bonus.

Astuce : sélectionnez l'option CHARGER NIVEAU depuis le menu principal pour rejouer les missions déjà terminées et récupérer les trésors que vous avez oubliés.



CREDITS

TOMB RAIDER LEGEND DEVELOPMENT TEAM

Senior Producer Matthew Guzenda

Producer Morgan Gray

Production Staff

Alex Jones, Lulu LaMer, Elio Rutigliano,
Rosaura Sandoval, Nate Schaumberg

Additional Production David Baker,
Juli Logemann

Technical Director Jason Bell

Lead Programmer Rob Pavey

Player Character
Lead Programmer Gary Snetthen

PROGRAMMING STAFF

Senior Programmers Scott Krotz,
Erin Catto

Programmers

Joshua Criz, Darrell Dennies, Matthew Gaston,
Sean Gugler, Komei Harada, Anne-Lise Hassenklover, Andrew
Hynek, David Modiano, Hong Park,
Stephen Perez, Sean Skelton, Anthony Thibault

Additional Programming

Dan Archard, Stanislav Baranov, Michael Davies, Nathan
Frost, Mike Gonzales, Joel Hunter, Ted Johnson, Thomas
Mayer, Matthew McInnon, Paul Taylor,
Meilin Wong

Scripting

Tom Fong, Brad Johnson, Josie Nutter, Matt Roberts

Art Director Jacob Wendler

ART STAFF

Lead Artists Jason Botta,
Drew Medina

Artists

Matthew Abbott, Lucas Aceituno, Scott Anderson, Matt Bein,
Jim Conrad, Chris Gregory, Yaroslav Grabovskyy, Yu Gu, Jeff
Johnsrude, Justin Lamperski, Freddie Lee, Shao Wei Liu, Dan
Neuberger, Ross Patel, Kristen Russell, Patrick Sirk, Caleb
Strauss, Chris Strugill, Andrew Wood

Visual Effects Lead Gavin Wood

Environment Concept Art Joel Bouquemont,
Bill Stoneham

Lara Design &
Creative Consultant Toby Gard

Lead Character Designer Kam Yu

Lead Character Artist Daniel Cabuco

Character Artists Chris Anderson,
David Gustlin

Lead Animators Brandon Fernández,
Jeff Wilcox

Animators

Ryan Goldsberry, Ben Harrison, Barry Nardone, Michael
Smith, Jake Spence

Animation Intern Shaun Budthram

Lead Designer Riley Cooper

DESIGN STAFF

Assistant Lead Designer Harley Baldwin

Lead Level Designer Martin Dufour

Designers

Jeremy Bredow, John Dumala, Steve Goodale,
Jesse Johansen, Kyle Mannerberg, Darren McKinsey, Matt
McManus, Stephen McManus, Jon Vosovic,
Jason Weesner, Steve Yoshimura

Story Designer Eric Lindstrom

Dialogue Writer Aaron Vanian

AUDIO STAFF

Music Composed By Troels B. Folmann

Audio Engineer Karl Gallagher

Sound Designer Mike Peaslee

Junior Sound Engineer Gregg Stephens

Creative Services Director David Goodwine

Title Sequence Created By Jake Hughes

AV Support Estuardo Sandoval

AV Interns Rick Gilliland, Jae Shin

Playtest Coordinator Daniel Atkins

Original Design Doug Church

VOICE ACTING

Lara Croft Keeley Hawes

Zip Alex Desert

Alistair Greg Ellis

Winston Alan Shearman

Anaya	Melissa Lloyd
Rutland	Rino Romano
Nishimura	Paul Nakauchi
Takamoto	Michael Hagiwara
Narrator	Alister Duncan
Archaeologist (Kent)	Alister Duncan
Lady Croft	Eve Karpff
Child Lara	Charlotte Sparey
Voice Director (UK)	Jonathan Ashley
Voice Director (US)	Kris Zimmerman
Voice Consultant (UK)	Andy Emery
Voice Consultant	Gordon Hunt

Special Thanks

Joe Allen, Marianne Arotzarena, Eric Beerbaum, Kim Chew, Rolef Conlan, Patrick Connor, Rusty Drake, Mike Ellis, Jennifer Fernández, Rutherford Gong, Austin Grossman, Jon Guilford, Jim Hedges, David Hong, Noor Khawaja, Sam Kolb, Richard Lemarchand, Art Matsuura, Martin McDonald, Billy Mitchell, Robert Quattlebaum, Calvin Rein, Cory Ringdahl, Andre Rodriguez, Sally Short, Ian Slutz, John Spinale, Alex Vaughan, Brian Venturi, Mark Wilhelm, Salami Studios (US), Side (UK), Everyone at Crystal Dynamics for their support

Jeep® and the Jeep® grille design are registered trademarks of DaimlerChrysler Corporation. Jeep® Wrangler® Rubicon®, Commander and their trade dress are used under license by DaimlerChrysler. ©DaimlerChrysler Corporation 2006.

The Tomb Raider 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 Legend. We could not have made it without you

CRYSTAL DYNAMICS

General Manager	Sean Vesce
Director of Production	Graeme Bayless
Director of Design	Noah Hughes
Director of Technology	John Pursey
Director of Art	Darrell Gallagher
Quality Assurance Manager	Chris Bruno
Lead Tester	Benny Ventura
Platform Leads	Bill Gahr, John Hsia, Daniel Kim, Oliver Villa Piega
Testers	David Pogan, John Allen, Flynn O'Hare, Bryan Enriquez

EIDOS

CEO	Jane Cavanagh
Commercial Director	Bill Ennis
Financial Director	Rob Murphy
Company Secretary	Anthony Price
Head of European Publishing	Scott Dodkins
Product Acquisition Director	Ian Livingstone
Worldwide CTO	Julien Merceron
Development Director	Darren Barnett
Senior Producer	Greg Hounsom
Creative Development Director	Patrick O'Luanaigh
Executive Designer	Dax Ginn
Head of Global Brand	Larry Sparks
Senior Brand Manager	Matt Gorman
Brand Manager	Alex Price
Head of Support Services	Flavia Timiani
Senior Localisation Manager	Monica Dalla Valle
Localisation Manager	Guillaume Mahouin
QA Supervisor (Localisation)	Arnaud Messenger
QA Lead	
Technician (Localisation)	Laure Diet
QA Technicians (Localisation)	
Laëtitia Wajnapel, Edwige Béchet, Augusto d'Apuzzo, Alessandro Marchesini, Tobias Horch, Pedro Geppert, Curri Barceló Ávila, Pablo Trenado	

Creative Manager Quinton Luck
 Senior Designer Jodie Brock
 Designer Philippa Pratley
 QA Manager Marc Titheridge
 QA Supervisor Dave Pettit

QA Lead Technicians

Richard Abbott, Tyrone O'Neill, Andrew Standen,
 Anthony Wicker, George Wright

QA Technicians

Dominic Andoh, Sam Beard, Warren Beckett,
 Neil Delderfield, Jonathan fuguet, James Hinchliffe, Hugo
 Hirsh, Alistair Hutchison, David Klein, Daniel Mills, Mark
 Parker, Garth Philip, Matthew Poon,
 Jonathon Redington, David Sangan, Daniel Webster.

QA Supervisor (Mastering) Jason Walker

QA Technicians (Mastering) Ray Mullen, Marc Webb

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. A big thanks also to Tom Waine for writing this manual.

VOICE ACTING - FRENCH VERSION

Lara Croft Françoise Cadol

Zip Omar Sy

Alistair Frédéric Testot

Directeur artistique Martial Leminoux



GARANTIE

Déclaration de droits de propriété intellectuelle et de garantie limitée Eidos

AVIS

Eidos Limited (« Eidos ») se réserve le droit d'apporter des modifications et des améliorations à ce produit à tout moment et sans préavis.

Eidos ne fait aucune garantie, condition ou représentation, expresse ou implicite, concernant ce manuel, sa qualité, sa commerciabilité ou son adéquation à un but particulier.

Tous les personnages et noms de marques apparaissant dans ce jeu sont fictifs et toute similarité avec des personnes ou organisations existantes serait une pure coïncidence.

GARANTIE LIMITÉE EIDOS

Eidos garantit à l'acheteur d'origine de ce produit logiciel informatique que le support d'enregistrement sur lequel les programmes logiciels ont été enregistrés ne rencontrera, dans des conditions normales d'utilisation, aucune défaillance en termes de matériaux ou de fabrication pendant une période de 90 jours à compter de la date d'achat. L'entière responsabilité de Eidos dans le cadre de cette garantie limitée sera, à sa seule discrétion, de réparer ou de remplacer tout support défectueux, à condition que le produit d'origine soit renvoyé à Eidos dans son état initial à l'adresse mentionnée ci-dessous, accompagné d'une preuve d'achat datée, d'une description de la défaillance et d'une adresse à laquelle le produit doit vous être renvoyé. Cette garantie ne s'applique pas aux supports ayant fait l'objet d'une mauvaise utilisation ou aux supports endommagés ou excessivement usés.

CETTE GARANTIE LIMITÉE NE S'APPLIQUE PAS AUX PROGRAMMES LOGICIELS EUX-MÊMES QUI SONT FOURNIS « TELS QUELS » ET SANS GARANTIE OU REPRÉSENTATION QUELLE QU'ELLE SOIT. DANS LA LIMITE DES DISPOSITIONS PRÉVUES PAR LA LÉGISLATION EN VIGUEUR, EIDOS DÉCLINE TOUTE GARANTIE (Y COMPRIS, SANS LIMITATION, LES GARANTIES IMPLIQUÉES PAR LA LOI, LES STATUTS, L'USAGE OU AUTRE) CONCERNANT LA COMMERCIALISABILITÉ, LA QUALITÉ ET/OU L'ADÉQUATION À UN BUT PARTICULIER DE CE PRODUIT LOGICIEL INFORMATIQUE.

Cette garantie limitée vient s'ajouter à vos droits statutaires et n'y contrevient pas.

ADRESSE DE RETOUR :

Eidos France
Service Consommateurs
6 blvd, du Gal Leclerc
92 115, Clichy Cedex - France

Il est conseillé d'envoyer vos jeux par courrier recommandé avec accusé de réception. Eidos n'est pas responsable des jeux disparus ou volés.

Attention : les frais d'expédition liés à l'envoi d'un jeu ou d'une partie de jeu ne seront pas remboursés.

RETOUR APRÈS EXPIRATION DE LA PÉRIODE DE GARANTIE :

Passé le délai de 90 jours Eidos accepte de vous échanger le produit défectueux moyennant une participation forfaitaire de 15 Euros par produit (par chèque ou par mandat postal libellé à l'ordre de Eidos France). Renvoyez votre jeu à l'adresse indiquée ci-dessus accompagné de votre règlement, d'une preuve d'achat datée, de la description de la défaillance et d'une adresse à laquelle le produit doit vous être renvoyé.

Le tarif ci-dessus s'applique à la France Métropolitaine et pourra faire l'objet de modifications sans préavis.

INFORMATIONS DE SÉCURITÉ

INFORMATIONS IMPORTANTES DE SANTÉ ET DE SÉCURITÉ

Ce manuel d'instructions contient des informations importantes relatives à la santé et à la sécurité. Nous vous demandons de le lire attentivement et de comprendre ces informations avant d'utiliser ce logiciel.

ATTENTION : EVITEZ D'ENDOMMAGER VOTRE TÉLÉVISEUR

À ne pas utiliser avec certains moniteurs et écrans de télévision. Certaines télévisions (notamment les écrans translucides, les écrans à projection de face et les écrans plasma) peuvent être endommagés par l'utilisation de jeux vidéo. Les images statiques ou autres images présentées lorsque vous jouez à un jeu (ou lorsque vous mettez le jeu en pause ou en attente) peuvent causer des dommages permanents dans votre tube cathodique, et risquent de « fondre » sur l'écran, en créant une ombre permanente de l'image statique qui apparaîtra à tout moment, et ce même lorsque vous ne jouez pas. Consultez toujours le manuel de votre moniteur ou de l'écran de votre télévision ou contactez le fabricant pour vérifier que l'utilisation de jeux vidéo ne causera pas de dommages.

SERVICES CONSOMMATEURS

Assistance, concours, astuces, solutions et infos 24h/24. Vous avez besoin d'une assistance sur un jeu Eidos ? Vous cherchez une info ? Vous êtes bloqué, il vous faut une astuce, des codes ou une solution complète pour un jeu Eidos ?

Consultez nos solutions, ainsi que toutes les astuces de vos jeux préférés grâce à nos services d'assistance automatisée 24h/24 et 7j/7 :

SERVEUR VOCAL AU 08 92 68 19 22*

MINITEL 3615 EIDOS*

SITE INTERNET [HTTP://WWW.EIDOS.COM](http://www.eidos.com)

***0,34 €/MIN , **0,35 €/MIN DISPONIBLE 24H/24 (FRANCE UNIQUEMENT)**

ASSISTANCE TECHNIQUE

Vous rencontrez des problèmes à l'utilisation d'un jeu Eidos ? Vous avez besoin d'une assistance technique ?

VOUS POUVEZ CONTACTER DIRECTEMENT NOTRE HOTLINE TECHNIQUE AU :

08 25 15 00 57 (Numéro Indigo - prix d'un appel normal).

Horaires d'ouverture : du lundi au vendredi de 10h à 19h, le samedi de 10h à 18h

NOS TECHNICIENS NE POURRONT PAS REpondre AUX QUESTIONS RELATIVES AUX SOLUTIONS
OU ASTUCES CONCERNANT NOS JEUX.

VOUS POUVEZ AUSSI NOUS ENVOYER UN EMAIL À PARTIR DE LA PAGE SUPPORT DE NOTRE SITE INTERNET :

<http://www.eidos.fr/support/>

Cliquez sur l'icone Enveloppe en haut de la page

VOUS POUVEZ ÉGALEMENT NOUS ÉCRIRE À :

Eidos France
Service Consommateurs
6 blvd, du Gal Leclerc
92 115, Clichy Cedex - France

POUR ÊTRE LES PREMIERS INFORMÉS !

Pour être avisé de toutes les nouveautés Eidos, de la disponibilité des démos, des dernières images ou vidéos des jeux que vous attendez, des dates de sorties, des derniers concours et promotions, n'hésitez pas à vous inscrire sur notre site Internet pour recevoir notre bulletin, directement dans votre boîte aux lettres email.

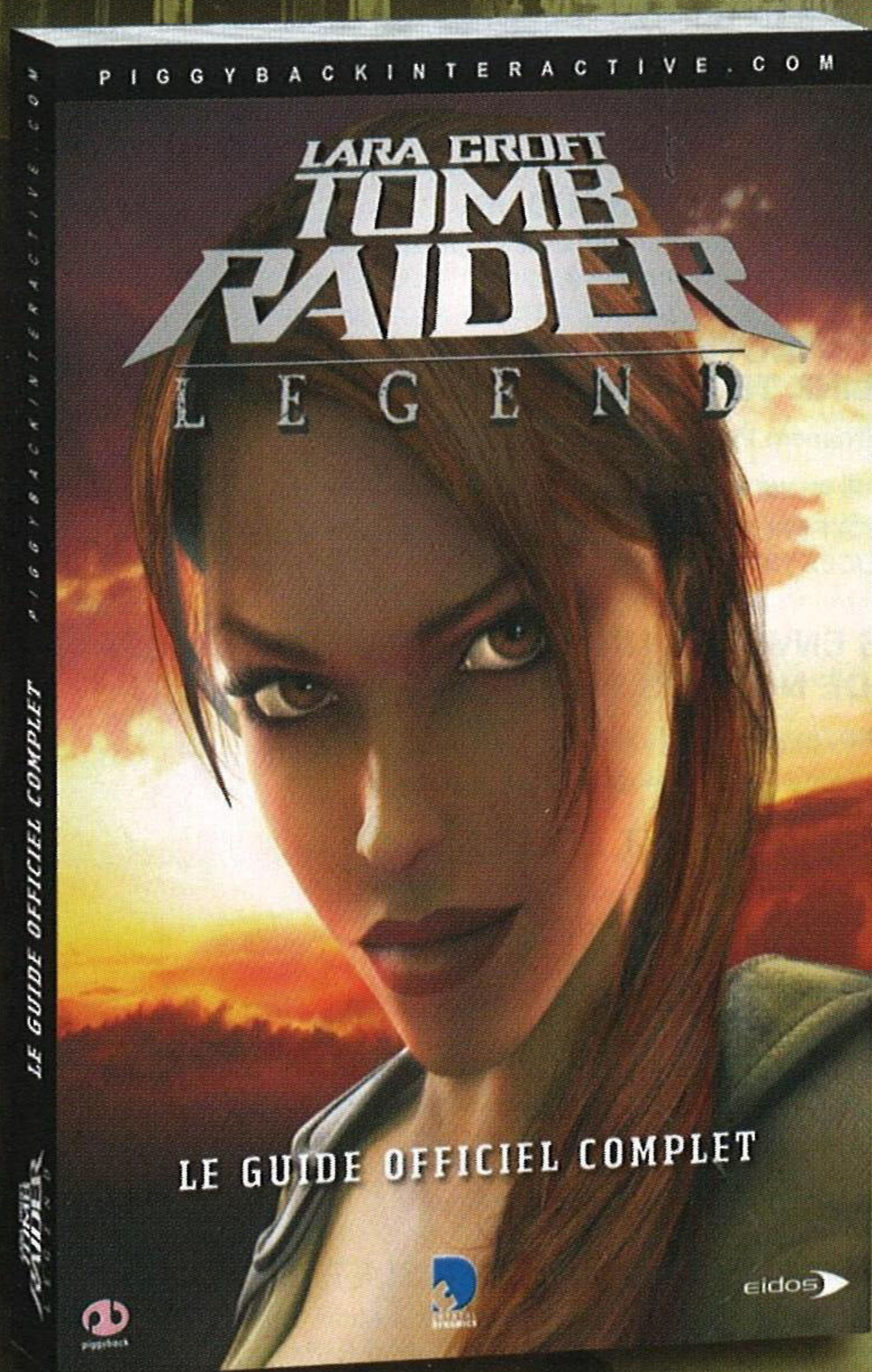
[HTTP://WWW.EIDOS.FR](http://www.eidos.fr) (RUBRIQUE NEWSLETTER)

Lara Croft Tomb Raider: Legend © 2006 Core Design Ltd. Developed by Crystal Dynamics. Published by Eidos Interactive Limited. Lara Croft, Tomb Raider, the Tomb Raider logo, Eidos and the Eidos logo, Crystal Dynamics and the Crystal Dynamics logo are trademarks of the SCi Entertainment Group. All other trademarks are the property of their respective owners. All rights reserved.

Tous droits réservés. PRODUIT DESTINÉ UNIQUEMENT À UN USAGE DOMESTIQUE. Toute copie, adaptation, location, autorisation de jeu contre paiement, prêt, distribution, extraction, violation de protection de copie, revente, utilisation en galeries d'arcade, diffusion, performance publique et transmission sur Internet, par câble ou toute autre forme de télécommunications, ainsi que tout accès ou utilisation sans autorisation de ce produit ou de tout composant protégé par une marque commerciale ou par des droits de copyright, y compris ce manuel, est interdite.

Edité et Distribué par Eidos France - 6 blvd, du Gal Leclerc. 92115 Clichy Cedex France - SARL au capital de 7623 Euros - RCS Nanterre B 334 213 113

LARA... COMME VOUS NE L'AVEZ **JAMAIS VUE**



Plus de six mois de travail continu, l'assistance de l'équipe de développement de Crystal Dynamics... il n'en fallait pas moins à Piggyback pour rendre justice aux dernières aventures de Lara.

Tous les dessous de Lara !

- ┌ Un Cheminement à deux niveaux de lecture permettant à chacun, selon sa préférence, de bénéficier de simples indices ou d'une aide intensive
- ┌ Un chapitre **Secrets** dévoilant l'emplacement de **tous les trésors...** et les bonus qu'ils débloquent
- ┌ Une analyse de l'**intégralité des mouvements** que Lara est capable de réaliser
- ┌ **Les cartes détaillées** de chacun des lieux visités par la belle
- ┌ **Des conseils stratégiques** pour gérer au mieux les phases de combat
- ┌ **Une interview exclusive** des développeurs de Tomb Raider Legend accompagnée d'informations inédites sur l'histoire de Lara

Le Guide Officiel Complet de Tomb Raider Legend est en vente **maintenant.**

Téléchargez-en gratuitement quelques pages sur le site www.piggybackinteractive.com

Découvrez tous les secrets de la quête de Lara !

Numéros du Service Clientèle

- **Australia** _____ **1300 365 911** _____
 Calls charged at local rate. Please call these Customer Service Numbers only for hardware support of PlayStation products.
- **Österreich** _____ **0820 500 535** _____
 0.145 Euro/Minute. Rufen Sie diese Kundendienstnummern bitte nur an, wenn Sie Hardware-Support für PlayStation-Produkte benötigen.
- **Belgique/België/Belgien** _____ **011 516 406** _____
 Prix d'un appel local. Veuillez composer les numéros du service après-vente pour recevoir une assistance technique destinée uniquement aux produits PlayStation.
- **Danmark** _____ **33 26 68 00** _____
 Man-Torsdag 9-16.30 Fre 10-15. Ring venligst kun til disse kundeservicenumre vedrørende hardware-support til PlayStation-produkter.
- **Suomi** _____ **0600-411911** _____
 17.00-21.00 ma-to, 0.79 Euro/min. Tätä asiakaspalvelunumeroa voi käyttää vain PlayStation-tuotteiden laitteistotukeen liittyvissä kysymyksissä.
- **France** _____ **0820 31 32 33** _____
 Prix d'un appel local - ouvert du lundi au samedi. Veuillez composer les numéros du service après-vente pour recevoir une assistance technique destinée uniquement aux produits PlayStation.
- **Deutschland** _____ **01805 766 977** _____
 0,12 Euro/minute. Rufen Sie diese Kundendienstnummern bitte nur an, wenn Sie Hardware-Support für PlayStation-Produkte benötigen.
- **Ελλάδα** _____ **00321 0678 2000** _____
 Εθνική Χρέωση. Παρακαλείστε να τηλεφωνείτε σε αυτούς τους αριθμούς του Τμήματος Εξυπηρέτησης Πελατών μόνο για θέματα υποστήριξης υλισμικού των προϊόντων Ρΰΰΰΰΰΰΰΰ.
- **Ireland** _____ **0818 365065** _____
 All calls charged at National Rate. Please call these Customer Service Numbers only for hardware support of PlayStation products.
- **Israel** _____ **09 971170** _____
 Please call these Customer Service Numbers only for hardware support of PlayStation products.
- **Italia** _____ **848 82 83 84** _____
 Tariffa Nazionale. Chiamare questi numeri del Servizio Clienti solamente se si necessita di assistenza relativa all'hardware dei prodotti PlayStation.
- **Malta** _____ **21 344700** _____
 National Rate. Please call these Customer Service Numbers only for hardware support of PlayStation products.
- **Nederland** _____ **0495 574 817** _____
 Interlokale kosten. Bel deze klantenservicenummers alleen bij hardwareproblemen met PlayStation-producten.
- **New Zealand** _____ **09 415 2447** _____
 National Rate. Please call these Customer Service Numbers only for hardware support of PlayStation products.
- **Norge** _____ **820 75 050** _____
 Mon-Fre 8.30-16.30. Vennligst ring disse kundeservicenumrene bare for maskinvarestotte i forbindelse med PlayStation-produkter.
- **Portugal** _____ **707 23 23 10** _____
 Contacte-nos através destes números de Assistência ao Cliente para obter assistência técnica (hardware) apenas para produtos da PlayStation.
- **España** _____ **902 102 102** _____
 Tarifa nacional. Al llamar a estos números del Servicio de atención al cliente sólo obtendrá asistencia para los productos PlayStation.
- **Sverige** _____ **08 587 822 40** _____
 Mån-Tors 8-17 Fre 8-15.30. Ring endast dessa kundservicenummer för maskinvarusupport av PlayStation-produkter.
- **Suisse/Schweiz/Svizzera** _____ **0848 84 00 85** _____
 Tarif appel national / Nationaler Tarif / Tariffa Nazionale. Veuillez composer les numéros du service après-vente pour recevoir une assistance technique destinée uniquement aux produits PlayStation.
- **UK** _____ **08705 99 88 77** _____
 National rate. Calls may be recorded for training purposes. Calls charged at local rate. Please call these Customer Service Numbers only for hardware support of PlayStation products.

Veuillez composer les numéros du service après-vente pour recevoir une assistance technique destinée uniquement aux produits PlayStation.

FRANÇAIS

www.oldsrising.com

PTOM7SFR04

SLES - 53908

PS, "PlayStation", "△ ○ × □" and "DUALSHOCK" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved.

Tomb Raider: Legend © 2006 Core Design. Published by Eidos. Developed by Crystal Dynamics. All rights reserved.

5021290024052

www.oldsrising.com