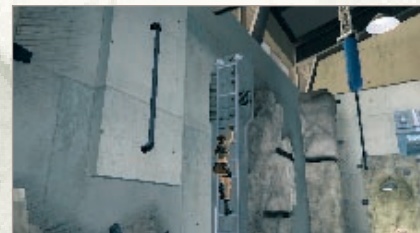


KLETTERN AUF FESTEN SEILEN, STANGEN UND LEITERN

HINAUF- UND HINABKLETTERN ⬆ + ⬆ (OPTIONAL)

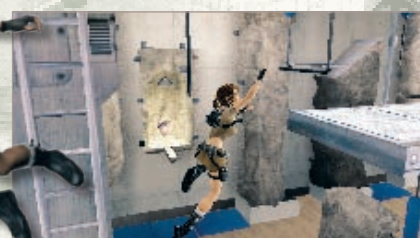
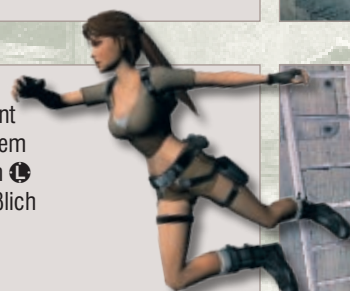


Wenn Sie sich an einem festen vertikalen Element festhalten – etwa einer Leiter, Stange, Ranke oder festem Seil – können Sie, indem Sie ⬆ nach oben oder unten bewegen, daran hoch- bzw. runterklettern. Das wiederholte Drücken von ⬆ erhöht die Klettergeschwindigkeit.



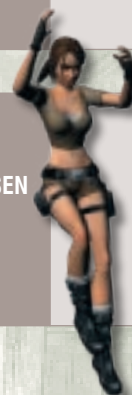
SPRINGEN ⬆ (HALTEN), DANN ⓧ

Wenn Sie sich an einem festen vertikalen Element festhalten, können Sie Lara springen lassen, indem Sie sie in die gewünschte Position bringen, dann ⬆ in die gewünschte Richtung drücken und schließlich ⓧ betätigen.



LOSLASSEN ⓪

Wenn Sie möchten, dass Lara die Stange, das Seil oder die Leiter, an der sie gerade klettert, loslässt, drücken Sie ⓪. Auch in diesem Fall ist es ratsam, vorher zu prüfen, ob sie sicher landen wird...

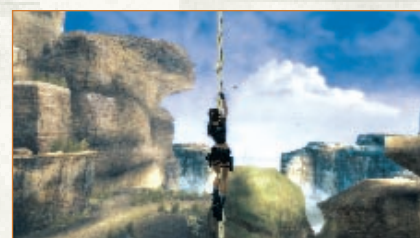


SCHWINGEN



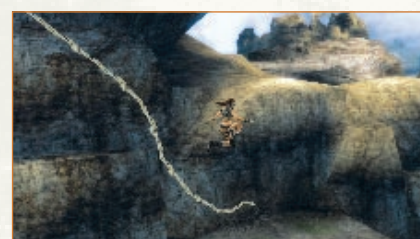
UMDREHEN ⬆

Wenn Lara an einer Ranke, einem Seil oder am Magnethaken schwingt, dreht sie sich um, sobald Sie ⬆ seitwärts neigen.



SCHWINGEN ⬆ (HALTEN), ⓧ ZUM SPRINGEN

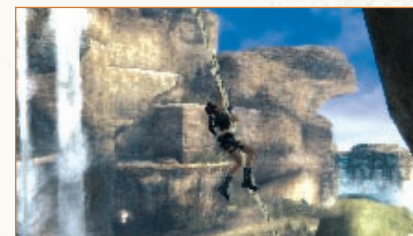
Halten Sie ⬆ in Laras Blickrichtung geneigt, damit sie an einem hängenden Seil zu schwingen beginnt (oder an ihrem Magnethaken). Aus unbeweglicher Position heraus dauert es eine Weile, bis sie den nötigen Schwung herstellt. Drücken Sie im Moment des größten Pendelausschlags ⓧ, springt Lara vom Seil ab.



HINAUF- UND HINABKLETTERN ⬆ (HALTEN) + ⬆

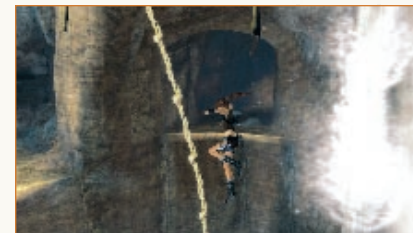
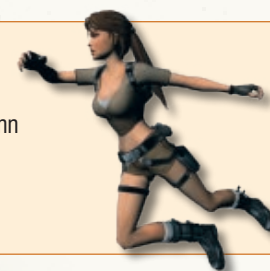


Halten Sie ⬆ gedrückt und bewegen Sie gleichzeitig ⬆ nach oben oder unten, damit Lara sich auf einem Seil o. Ä. bewegt. Damit können Sie eine Kante oder Plattform erreichen, die sich über bzw. unter Lara befindet. Denken Sie daran, dass sich der Schwingradius erhöht, je tiefer Sie am Seil hängen, und umgekehrt.



LOSLASSEN ⓪

Lara lässt ein schwingendes Seil los, wenn Sie ⓪ drücken.



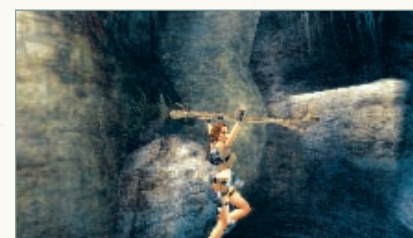
MOVES AUF HORIZONTAL EN BALKEN



SEITLICHE BEWEGUNG ⬆

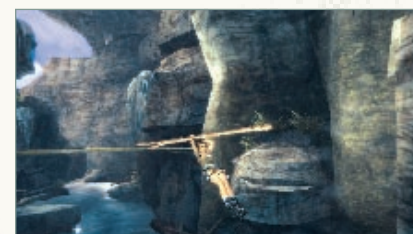


Wenn Lara an einem horizontalen Balken hängt, bewegt sie sich mit ⬆ seitwärts. So können Sie Laras Position korrigieren. Das ist manchmal nötig, um bestimmte Kanten zu erreichen.

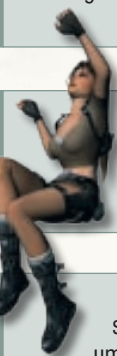


SCHWINGEN ⬆ (HALTEN)

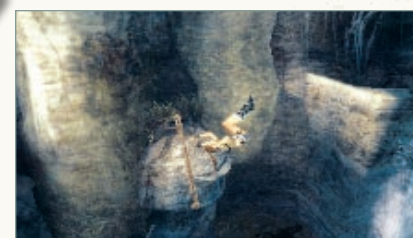
Wenn Sie ⬆ in Laras Blickrichtung neigen und halten, während sie an einem waagerechten Balken hängt, wird sie sich schwingvoll um den Balken schwingen. Kippen Sie ⬆ in die entgegengesetzte Richtung, hält Lara an und schwingt andersherum.



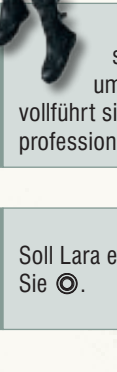
SPRINGEN ⬆ (HALTEN), DANN ⓧ



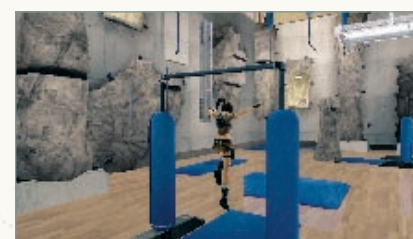
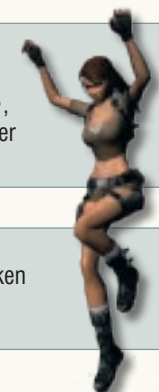
Während Lara um den Balken schwingt, können Sie sie durch Druck auf ⓧ nach vorne abspringen lassen.



RICHTUNG ÄNDERN/ SPRUNGWENDE ⬆ + ⬆



Während sich Lara um einen Balken schwingt, ändern Sie mit ⬆ die Richtung um 180 Grad. Drücken Sie sofort darauf ⬆, vollführt sie spektakuläre Sprungwenden im Stil einer professionellen Reckturnerin.

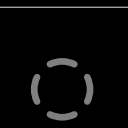
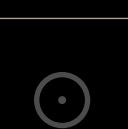


LOSLASSEN ⓪

Soll Lara einen horizontalen Balken loslassen, drücken Sie ⓪.

ZIELCURSOR

Ein Zielcursor erscheint immer, wenn es zum Kampf kommt (Bild 8). Außerdem sehen Sie ein kreisförmiges Fadenkreuz in Bildschirmmitte, wenn Sie in den Zielen-Modus wechseln (Bild 9). Je nachdem, wie die Feinde positioniert sind, sehen diese Anzeigen ein wenig unterschiedlich aus. Die folgende Tabelle gibt Ihnen Auskunft darüber.

Cursor/ Fadenkreuz	Laras Status	Bedeutung
	Normal-Modus (freie Bewegung)	Der rote Zielcursor zeigt einen Feind in Schussreichweite an.
	Normal-Modus (freie Bewegung)	Der graue Zielcursor zeigt einen Feind außerhalb der Schussreichweite an.
	Normal-Modus, gezogene Waffe (Zielerfassung)	Dieser rote Zielcursor zeigt einen Feind in Schussreichweite an, der als Ziel erfasst wurde.
	Normal-Modus, gezogene Waffe (Zielerfassung)	Dieser graue Zielcursor zeigt einen Feind außerhalb der Schussreichweite an, der als Ziel erfasst wurde.
	Normal-Modus (freie Bewegung)	Dieser rote Ziel-Pfeil erfasst einen Feind außerhalb Ihres Sichtfelds, ungeachtet der Schussreichweite.
	Zielen-Modus	Im Zielen-Modus erscheint standardmäßig ein graues Fadenkreuz in der Bildschirmmitte, wenn Lara nicht auf einen Feind zielt.
	Zielen-Modus	Im Zielen-Modus färbt sich das Fadenkreuz in der Bildschirmmitte rot, wenn Lara auf einen Feind in Schussreichweite zielt.
	Zielen-Modus	Im Zielen-Modus färbt sich das Fadenkreuz in der Bildschirmmitte durchsichtig weiß, wenn Lara auf einen Feind außerhalb der Schussreichweite zielt.
	Zielen-Modus	Im Zielen-Modus färbt sich das Fadenkreuz in der Bildschirmmitte hellblau, wenn Lara auf ein Objekt zielt, das mit dem Magnethaken benutzt werden kann.
	Normal-Modus (freie Bewegung)	Dieser Hakenziel-Indikator zeigt, dass Lara sich mit dem Magnethaken über einen Abgrund schwingen kann. Nur bei Erscheinen dieses Symbols ist garantiert, dass sie einen sicheren Schwungversuch durchführen kann.



[0 8]



[0 9]



FEINDVERHALTEN

Wenn Sie wissen, wie Ihre Feinde jeweils reagieren werden, steigen Laras Chancen, aus den Kämpfen unversehrt hervorzugehen. Beherrzigen Sie die folgenden Anweisungen und machen Sie kurzen Prozess mit Ihren Gegnern.



VERHALTEN VOR DEM KAMPF

Wenn Ihre Gegner nicht gerade etwas bemerken, das ihren Verdacht weckt, oder Lara von sich aus angreifen, bevorzugen sie einfache Routinehandlungen: Sie halten zum Beispiel Wache oder gehen auf Patrouille. Hier haben Sie bei einem Angriff das Überraschungsmoment auf Ihrer Seite. Wenn Sie Ihr Vorgehen sorgfältig planen, eliminieren Sie einen Feind, bevor er es sich versieht (Bild 10).

Manchmal kann ein Feind Lara flüchtig wahrnehmen und macht sich auf, um nachzusehen, was los ist. Wenn Sie in solchen Momenten nicht kampfbereit sind, sollten Sie schnell ein neues Versteck aufsuchen, bevor der Feind Sie erreicht.

FEINDBEWEGUNG

Wenn die Feinde Lara bemerkt haben und das Feuer eröffnen, schwärmen sie in der Kampfzone aus. Versuchen Sie, ihren Aktionen zuvorkommen. Wenn Sie zum Beispiel sehen, dass ein Soldat zu einem Geschütz rennt, gehen Sie möglichst sofort in Deckung (Bild 11) oder, noch besser, erschießen Sie ihn, bevor er sein Ziel erreicht.

TAKTIKEN DER FEINDE

Feindliche Soldaten arbeiten oft zusammen gegen Lara. Dabei setzen sie verschiedene Taktiken ein, je nach Umgebung und Ihrem eigenen Verhalten. Wichtig ist dabei, dass Sie ihre Strategie durchschauen und sich schnell ein eigenes Konzept zurechtlegen.

ANGRIFF: Meistens versuchen die Feinde einfach, Lara zu erschießen und rennen auf sie zu, um einen guten Schuss zu platzieren. Je nach Beschaffenheit des Gebietes kommen sie dabei entweder direkt angerannt oder sie nehmen einen Umweg, um Sie auf einem anderen Weg zu erreichen. Versuchen Sie, möglichst alle Ziele im Auge zu behalten, und wechseln Sie dabei auch ständig zwischen den Gegnern hin und her, damit Sie die Angreifer, die am dichtesten (und somit am gefährlichsten) sind, zuerst ausschalten können.

DECKUNG NUTZEN: Wenn Sie einen Überraschungsangriff auf einen Feind unternehmen, sucht dieser manchmal instinktiv Deckung. Das verschafft Ihnen einen momentanen Vorteil, weil Sie als Einziger schießen. Aber früher oder später kommt er wieder hervor, und wahrscheinlich sogar mit Verstärkung. Seien Sie in solchen Fällen besonders vorsichtig und prüfen erst einmal, mit wie vielen Gegnern Sie es zu tun haben, bevor Sie das Feuer eröffnen. Manchmal vollführen die Feinde Flankenbewegungen und gehen zu beiden Seiten von Laras



[1 0]



[1 1]



[1 2]

Position in Deckung, von wo aus sie dann herausstürmen und Lara ins Kreuzfeuer nehmen. Denken Sie daran, dass die gegnerischen Soldaten, solange sie sich in Deckung befinden, Lara weder sehen noch unter Beschuss nehmen können.

TEAMARBEIT: Gegner arbeiten gern in Gruppen und unterstützen einander (Bild 12), wenn sie Lara sehen oder hören oder einen Hilferuf eines Kameraden empfangen. Da sie immer recht viel Lärm verursachen, wenn sie das Feuer eröffnen oder kommunizieren, brauchen Sie nur die Ohren zu spitzen, um ihre Position zu entdecken. Achten Sie genau auf ihre Worte – sie können ihre Absichten verraten und Ihnen Gelegenheit geben, sich auf eine bevorstehende Attacke einzustellen.

Beobachten Sie Ihre Feinde genau und finden Sie für sich eine Balance zwischen Offensiv- und Defensivtaktik. Seien Sie so beweglich wie nur möglich, springen Sie von Deckung zu Deckung, und denken Sie daran, dass Sie mit den Standardpistolen unendlich Munition haben und so nach Herzenslust feuern können. Verzweifelte Situationen erfordern oft mächtigere Waffen. Stecken Sie richtig in der Klemme, sollten Sie auf eine Zweitwaffe zurückgreifen (wenn Sie denn eine besitzen), und nicht zögern, Granaten zu werfen, um große Gegnergruppen zu erledigen oder um Feinde aus der Deckung zu treiben.



EINLEITUNG

Dieser Lösungsweg richtet sich an alle Spieler, unabhängig von den persönlichen Voraussetzungen, die Sie mitbringen – an den gestandenen Veteranen ebenso wie an den Neuling. Wie und wann Sie ihn benutzen, ist ganz allein Ihre Entscheidung. Sie können sich von ihm Schritt für Schritt durch die Welt von Tomb Raider Legend leiten lassen oder nur gelegentlich hineinschauen, wenn Sie alle Schwierigkeiten und Rätsel des Spiels alleine bestehen und lösen möchten.

Der Lösungsweg ist für jede einzelne Mission folgendermaßen aufgebaut:

- Auf der ersten Doppelseite befindet sich die Karte des gesamten Gebiets. Wenn Sie nur ein klein wenig Hilfe brauchen, erhalten Sie hier das nötige Minimum an Hinweisen, um sich auf eigene Faust durch den Level zu schlagen. So zeigen Ihnen diese Karten zwar den generellen Weg, dem Sie folgen müssen, aber sie erklären nicht, wie Sie konkret von A nach B kommen. Wenn Sie wollen, können Sie beim ersten Durchspielen den Text des Lösungswegs ignorieren und sich einfach nur an diesen Karten orientieren.
- Die folgende Doppelseite zeigt dann vergrößerte und detaillierte Kartenausschnitte des aktuellen Gebiets. Dazu gibt es Anleitungen, die Ihnen alles erklären, was Sie über Laras Weg durch die Abschnitte des Levels wissen müssen. Darüber hinaus finden Sie Querverweise zum „Geheimnisse“-Teil des „Extras“-Kapitels, Tipp-Kästen und Taktikempfehlungen für die Boss-Kämpfe.

1 GEBIETSKARTEN

Jede Gebietskarte verschafft Ihnen einen genauen Überblick über die Schauplätze, die Lara erforschen muss. Diese Karten umfassen eine ganze Doppelseite und verhelfen Ihnen zu einem besseren Verständnis der jeweiligen Level-Struktur. Wenn Sie nicht mehr weiterwissen, aber nicht die vergrößerten Kartenausschnitte (oder gar den Text des Lösungswegs) zu Rate ziehen wollen, versuchen Sie doch, sich anhand deutlich erkennbarer Merkmale in der Umgebung zu orientieren. Falls Sie weitere Unterstützung benötigen, gelangen Sie mit Hilfe der Buchstaben-Symbole an die entsprechende Stelle im Lösungsweg, die diesen Abschnitt behandelt.

Wenn Sie irgendeine Bezeichnung nicht wiedererkennen, hilft Ihnen ein Blick auf den Ausklapper hinten im Buch: Dort befindet sich eine Legende, die die Bedeutung der im Buch verwendeten Symbole erklärt.

2 MISSIONSDATEN

Diese Tabelle enthält einige generelle Daten für die aktuelle Mission, wie etwa die Wetterbedingungen, die Tageszeit oder das Kostüm, das Laras gerade trägt.

3 DETAILLIERTE KARTENAUSSCHNITTE

Diese vergrößerten Ausschnitte der Gebietskarten helfen Ihnen, ohne großen Aufwand Ihren Weg zu finden. Die Vergrößerung vereinfacht das Lesen der Karten, auf denen mittels durchlaufender Linien Laras optimaler Weg eingezeichnet ist. Jeder Pfad wird von Buchstaben-Symbolen (A, B, C, D usw.) begleitet, die mit entsprechend gekennzeichneten Abschnitten im Lösungsweg-Text korrespondieren. So können Sie, wenn nötig, jederzeit von Ihrer aktuellen Position auf der Karte aus zur Hilfe im Text gelangen.

4 SCHRITT FÜR SCHRITT ZUM ZIEL

Im Fließtext, der jeden vergrößerten Kartenausschnitt begleitet, finden Sie detaillierte Anweisungen und Hilfestellungen. Er ist in überschaubare Abschnitte unterteilt. Jeder Abschnitt besitzt einen Buchstaben, der mit einer bestimmten Position auf der Karte übereinstimmt. Jeder Textteil erklärt genau, was Lara tun muss, um im entsprechenden Teil des Spiels voranzukommen.

Sie werden sehen, dass im Lösungsweg hin und wieder Vermerke wie „(A-1)“ auftauchen. Diese verweisen Sie auf den „Geheimnisse“-Teil des „Extras“-Kapitels. Dort erhalten Sie genaue Informationen, wie Sie die Gold-, Silber- und Bronze-Schätze einsammeln können, die Lara an diesen Stellen finden kann. Wann immer Sie Hilfe benötigen, können Sie dank der Querverweise schnell zum entsprechenden Abschnitt des „Geheimnisse“-Teils blättern.

5 SCREENSHOTS

Die zahlreichen Screenshots in diesem Kapitel sollen Ihnen optische Hilfestellung geben. Sie veranschaulichen die im Text des Lösungswegs erwähnten Tipps, Tricks und Taktiken. Jeder Screenshot ist mit einer Zahl versehen, die mit einem „(Bild X)“ in dem entsprechenden Textabschnitt korrespondiert.

6 TIPPS

Diese Info-Kästen enthalten nützliche Hinweise, wie zum Beispiel Kampftaktiken, detaillierte Infos über Aktionen, die Sie ausführen können und was Sie mit bestimmten Objekten machen sollten, wenn Sie diese zum ersten Mal antreffen.





LEVEL 2: PERU – RÜCKKEHR NACH PARAISO A-B

MISSIONSDetails

A Auf der Hauptstraße des Dorfes übernehmen Sie die Kontrolle über Lara (2-A). Gehen Sie auf der Straße bis zu dem großen Tor, das auf den Marktplatz führt. Dabei passieren Sie einen Kontrollpunkt. Nach der Filmsequenz müssen Sie sich nacheinander zwei Soldatengruppen stellen. Um zu verhindern, dass Sie es gleichzeitig mit allen Soldaten aus der ersten Gruppe zu tun bekommen, können Sie zu beiden Seiten der Kirchentreppe Schutz suchen. Bleiben Sie schön in Bewegung und versuchen Sie, methodisch gegen Ihre Feinde vorzugehen. Einen bleibenden Eindruck hinterlassen Sie, wenn Sie auf den Benzintank des Lastwagens schießen, sobald Gegner daneben stehen (und natürlich auch auf die im Gebiet herumliegenden Benzinfässer und Gasflaschen). Wenn Sie die erste Gruppe der feindlichen Soldaten besiegt haben, zeigt eine kurze Zwischensequenz die Ankunft weiterer Feinde an.

Sobald der größte Teil der Gegner erledigt ist, verlassen Sie Ihre Deckung und kümmern sich um den Rest. Danach sollten Sie so viel Gewehrmunition wie möglich einsammeln, denn davon können Sie in den folgenden Kämpfen gar nicht genug haben. In der kurzen Zwischensequenz sehen Sie, dass ein Mann mit einer Schrotflinte auf einem der Balkone lauert. Klettern Sie die Fahnenstange hoch (Bild 1), springen Sie auf den Balkon daneben und erschießen Sie den Feind von dort aus (2-B, 2-C, 2-D). Nähern Sie sich nun der zweiten Geländeröffnung, und schwingen Sie mit Ihrem Magnethaken hinüber auf den Balkon, wo der Mann mit dem Schrotgewehr stand. Betreten Sie das Gebäude durch die zerstörte Tür. Innen im Haus gibt es einen Kontrollpunkt, und dort finden Sie außerdem einen Satz Granaten. Den sammeln Sie ein und treten dann gegen die Tür, um hinauszukommen.

B Im folgenden Abschnitt müssen Sie bis zum Ende der Straße gehen. Das ist leichter gesagt als getan, denn es tummeln sich dort auch zahlreiche Soldaten. Der erste erscheint bereits, wenn Sie aus der Tür treten, und zwar auf dem kleinen Balkon. Erschießen Sie ihn schnell von Ihrer Position auf dem Dach aus. Dann springen Sie hinab und gehen in der Gasse in Deckung. Von dort aus können Sie Ihre Feinde einzeln erledigen. Auch hier lohnt es sich, auf die explosiven Fässer zu schießen, um Gegner in deren Nähe zu töten oder zumindest zu verletzen. Nehmen Sie sich vor feindlichen Granaten in Acht, die in Ihre Richtung fliegen. Denken Sie daran, dass Sie mit Ihrem Magnethaken gegnerische Soldaten von Dächern und Balkonen ziehen können. Anschließend nähern Sie sich vorsichtig der Straßenecke: Auf dem Balkon neben dem blau-grauen Gebäude könnte ein weiterer Feind lauern. Sammeln Sie unterwegs fleißig Munition, Granaten und Medipacks ein.

Kaum biegt Lara um die Ecke, wird sie von drei weiteren Soldaten angegriffen. Schleudern Sie sofort eine Granate auf den Mann, der sich hinter den Fässern und dem Marktstand versteckt. Danach erschießen Sie seinen Kompagnon, sobald er aus der Gasse auftaucht (2-E). Während Sie auf die nächste Kreuzung zulaufen, sollten Sie schussbereit sein. Ein Laster hält mit kreischenden Bremsen vor Ihnen. Am einfachsten erledigen Sie den Mann am Geschütz auf der Ladefläche, indem Sie auf den Transformator am Strommast über ihm schießen (Bild 2). Jetzt gehen Sie schnell hinter dem gewellten Eisenteil in Deckung und nehmen die beiden Soldaten, die von links und rechts angestürmt kommen, ins Visier. Die letzte Soldatengruppe befindet sich um die Ecke zu Ihrer Linken. Da die Jungs hinter den zerstörbaren Kisten in Deckung gehen, sind ein paar Granaten das beste Mittel, um sie loszuwerden. Füllen Sie Ihre Vorräte mit den Gegenständen auf, die die Soldaten hinterlassen, und laufen Sie dann zu dem Motorrad.



[01]

TRETEN FÜR FORTGESCHRITTENE

Am Dorfeingang liegt rechts von Lara ein Fußball. Den können Sie nach Belieben herumdrehen. Lara ist zwar kein Profi-Spieler, aber durchaus in der Lage, den Ball gegen Wände zu schießen oder einen Volleyschuss auszuführen. Sie können Laras Fähigkeiten (auch Tritte) ebenfalls an dem Dummy testen, der gleich am Dorfeingang steht. Im Dorf kann Lara dann guten Gebrauch von ihren Beinen machen, indem sie Türen und Schränke eintritt. Man kann ja nie wissen, ob sich dahinter nicht etwas Brauchbares befindet...



[02]

GRANATEN

In diesem Teil des Spiels werden zum ersten Mal explosive Handgranaten eingesetzt. Das sind äußerst wirkungsvolle Waffen. Man kann sie zum Beispiel verwenden, um ganze Gruppen von Gegnern auf einmal auszulöschen, um Feinde aus der Deckung hervorzulocken oder um zerstörbare Objekte hochzuziehen, hinter denen sich Gegner verbergen. In der Regel wollen Soldaten ganz schnell in Deckung gehen, wenn sie sehen, dass Lara eine Granate zündet. Das können Sie verhindern, indem Sie Ihre Gegner mit einer kurzen präzisen Feuergarbe unter Beschuss nehmen, bis die Granate explodiert. Wenn Sie bemerken, dass Ihre Feinde mit Granaten hantieren, achten Sie auf das verräterische Geräusch beim Werfen, da Sie die Granaten sonst in der Hitze des Gefechts leicht übersehen.



GEHEIMNISSE

Tomb Raider Legend durchzuspielen ist schon für sich eine wunderbare Sache und ein toller Erfolg, aber Sie können noch eine Menge zusätzlichen Spaß und Freude haben, nachdem Sie die acht aufregenden Level bestanden haben. Wenn Sie wirklich alles erfahren wollen, was das Spiel zu bieten hat, dann müssen Sie jeden, aber auch jeden der zahlreichen Schätze einsammeln, jeden Level auch im anspruchsvollen Zeitspiel-Modus knacken und jeden Fleck im Croft Manor untersuchen. Die folgenden Seiten verraten Ihnen, wie Sie das Spiel zu 100 % meistern und zeigen Ihnen auf, welche ansonsten versteckten Aspekte Sie dadurch zusätzlich entdecken können!

CROFT MANOR

Der Croft-Manor-Level spielt in Laras Familienanwesen und ist nichts anderes als eine äußerst anspruchsvolle Schatzsuche mit 27 Schätzen zum Entdecken sowie einer großen Anzahl von Rätseln, die Sie lösen müssen, um den am trickreichsten versteckten Gold-Schatz des ganzen Spiels zu finden. Der folgende Abschnitt führt Sie Schritt für Schritt zu jedem einzelnen Schatz. Detaillierte Karten und hilfreiche Screenshots unterstützen Sie bei Ihrer Suche.

STARTVORBEREITUNGEN

In das Croft Manor kommen Sie aus dem Titelschirm, sobald Sie den ersten Level des Spiels (Bolivien) einmal durchgespielt und – vor allem – Ihren Spielstand gespeichert haben. Um den Level zu spielen, wählen Sie im Hauptmenü Croft Manor. Sie werden dann aufgefordert, einen Spielstand zu laden. Wählen Sie Ihren jüngsten – auch hier sollte dieser Spielstand bestätigen, dass Sie den Bolivien-Level abgeschlossen haben – und schon wird Croft Manor geladen.

Lara befindet sich zu Beginn im Foyer ihres feudalen Wohnsitzes. Sie können sich nach Belieben umschauen und dabei alle Schätze einsammeln, die Sie vorfinden. Um Ihren Fortschritt zu speichern, wählen Sie die Option Schätze speichern im Pause-Menü, und suchen einen Spielstand aus, dem Sie die eingesammelten Schätze hinzufügen möchten. Am besten ist dies natürlich

Ihr jüngster Spielstand. Sie werden aufgefordert, Ihre Wahl zu bestätigen, bevor der bisherige Spielstand überschrieben wird. Keine Sorge: Ihr Fortschritt im Haupt-Abenteuer des Spiels wird dadurch nicht beeinträchtigt.

Um Laras Zuhause zu verlassen und in den Titelschirm zurückzukehren, wählen Sie Croft Manor verlassen und bestätigen Ihre Entscheidung. Sie bekommen eine weitere Gelegenheit, alle eingesammelten Schätze zu speichern. Wählen Sie dann Beenden, um den Level zu verlassen.

TIPPS FÜR DIE SCHATZSUCHE

Natürlich können Sie das Croft Manor auch auf eigene Faust erkunden, ohne dem Lösungsweg zu folgen. Dann können Ihnen vielleicht die folgenden Tipps von Nutzen sein:

- In den Räumen des Anwesens können Sie vier Gegenstände aus Laras Ausrüstung finden, die entweder offen herumliegen oder aber in einem der Räume versteckt sind. Der Magnethaken und die Pistolen sind lebenswichtig; ohne diese Dinge werden Sie nicht viele Schätze einsammeln können. Das Persönliche Lichtsystem ist sehr hilfreich, um zwei der Schätze zu finden (wenn auch nicht zwingend notwendig), während das Fernglas bestenfalls recht nützlich ist.
- Beachten Sie sichtbare Hinweise. Wenn Lara ihren Kopf dreht, schaut sie vielleicht zu einer Stelle, an der eine Interaktion möglich ist. Schauen Sie genau auf den deutlichen Schimmer, der Ihnen zeigt, wo Sie den Magnethaken befestigen können, und beachten Sie das Fadenkreuz im Zielen-Modus. Färbt es sich rot oder blau, haben Sie eine Stelle entdeckt, an der Sie Gebrauch von Ihren Pistolen oder dem Magnethaken machen können.
- Im Croft-Manor-Level können Sie den Magnethaken nicht verwenden, um Schätze einzusammeln. Sie können zwar damit zu einem Schatz gelangen,

wenn Sie aber versuchen, den Haken daranzuwerfen, wird er leider nicht haften bleiben.

- Im Croft Manor gibt es zwar keine unangenehmen Überraschungen oder Feinde, aber Lara kann sich doch bei einem Sturz aus großer Höhe verletzen – und natürlich ertrinken. Kein Sturz ist sofort tödlich, aber wenn Sie versuchen, die Wände des Hindernis-Parcours zu erklimmen, könnte Lara durchaus einige Schnitte und Quetschungen erleiden. Für diesen Fall steht Ihnen ein Medipack zur Verfügung. Darüber hinaus können Sie Laras Gesundheit jederzeit komplett regenerieren, wenn Sie im Schlafzimmer das Kostüm wechseln. Stirbt Lara (aber dazu muss man schon besonders nachlässig oder böswillig sein), startet das Spiel erneut beim letzten Kontrollpunkt.
- Vergessen Sie nicht, stets alle Schätze zu speichern, bevor Sie Ihre Konsole ausschalten!
- Der Lösungsweg zeigt Ihnen den schnellsten und effizientesten Weg durch das Croft Manor. Er ist zwar so angelegt, dass man ihm Schritt für Schritt folgt, aber er eignet sich auch zum schnellen Nachschlagen. Also scheuen Sie nicht davor zurück, einen schnellen Blick hineinzuwerfen, wenn Sie einen besonders gut versteckten Schatz partout nicht finden können!

FOYER

DAS WICHTIGSTE ZUERST: Wie Sie auf der Karte sehen, gibt es im Croft Manor fünf Hauptbereiche. Das Foyer – Laras Ausgangspunkt bei jedem Besuch des Levels – ist der Mittelpunkt des Anwesens, von wo aus Sie zu den anderen vier Bereichen gelangen: Schlafzimmer, Arbeitszimmer, Pool und

Hindernis-Parcours. Ihr erster Besuch im Foyer wird notwendigerweise recht kurz ausfallen, doch Sie werden dorthin zurückkehren, um versteckte Schätze einzusammeln.



SAMMELN SIE DEN MAGNETHAKEN EIN: Drehen Sie sich um und gehen Sie durch die Tür in der Glaswand in das Tech-Center. Benutzen Sie den Computer am Boden rechts von Zip (Bild 1). Daraufhin öffnet sich in der hinteren Wand ein Safe und Sie können den Magnethaken an sich nehmen. Gehen Sie anschließend die Treppe hoch und halten Sie sich links. Gehen Sie durch die Tür am Ende der Empore und folgen Sie dem Flur zum Schlafzimmer.



SO SPIELEN SIE

LÖSUNGSWEG

EXTRAS

GEHEIMNISSE

FRÜHERE
ABENTEUERHINTER DEN
KULISSEN

CROFT MANOR

SCHÄTZE

FREISCHALTBARE
BONI

CHARAKTERE

LARA NEU ERFINDEN

Das Erscheinungsbild eines Hauptcharakters zu gestalten ist immer eine Herausforderung. Bei der Arbeit mit Lara jedoch stand das

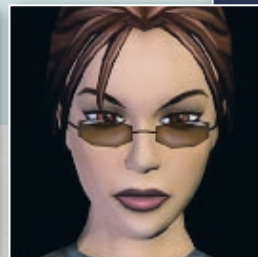
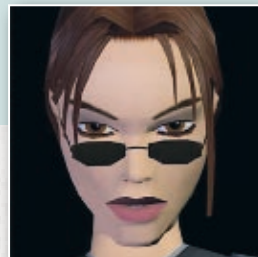


Jacob Wendler,
Art Director

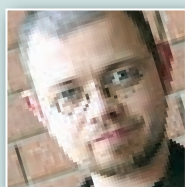
Tomb-Raider-Legend-Team vor der heiklen und anspruchsvollen Aufgabe, den Charakter mit dem vielleicht höchsten Wiedererkennungswert der Spielegeschichte bearbeiten zu müssen. „Das war nicht so einfach für uns, weil es so viele verschiedene Vorstellungen gab, was man mit Lara machen könnte, und so viele Leute ständig mitreden wollten“, erzählt Art Director **Jacob „Jake“ Wendler**. „Es war klar, dass wir sie modernisieren mussten. Wir haben das Modell aus Angel of Darkness als Basismodell verwendet, und das haben wir dann modifiziert. Wir haben sie schlanker gemacht, das

Gesicht etwas verändert, wir haben versucht, die harten Linien an ihren Augen zu entfernen (Bild 1 und 2). Aber erst mit der Beteiligung von Toby Gard kam wirklich Bewegung in die Sache – was ganz in meinem Sinne war. Toby ist ein sehr direkter Typ, der genau weiß, was er will.“

Ein frühes Lara-Modell, wenige Monate nach Projektbeginn



[0 1]

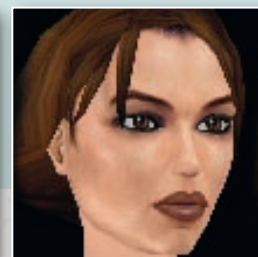
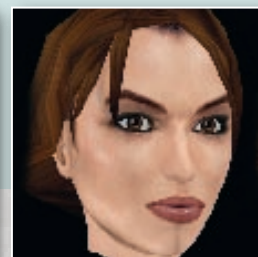
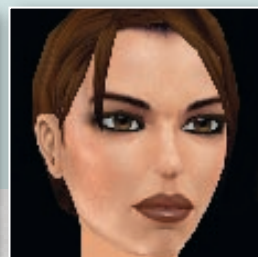


Toby Gard,
Creative Consultant

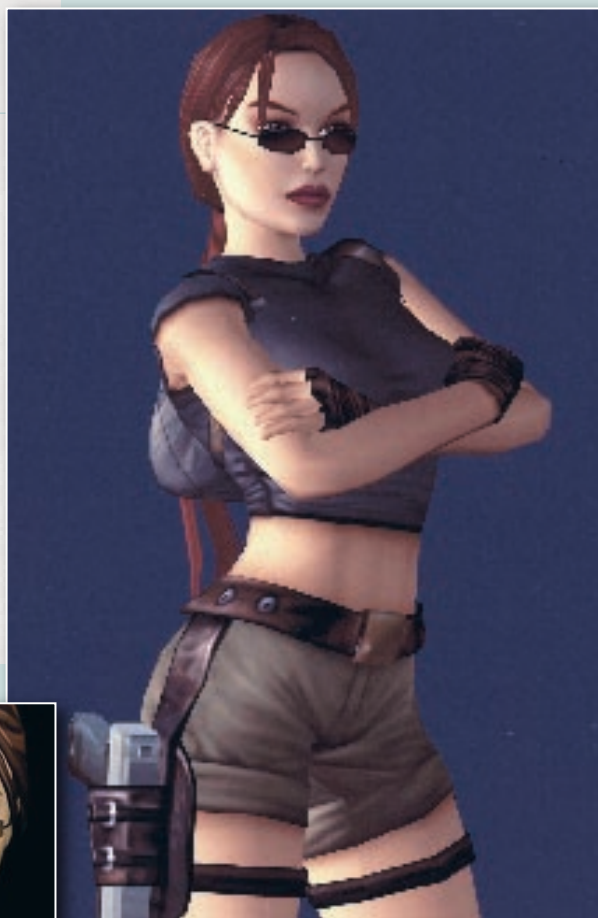
Laras ursprünglicher Schöpfer Toby Gard, der für das Projekt aus England eingeflogen wurde, spielte eine zentrale Rolle bei ihrer Neugestaltung. „Dass er an Bord kam, hat uns wirklich weitergebracht. Schließlich hat er Lara ursprünglich kreiert, er hatte also keine Berührungängste“, sagt Jason Bell. „Er sagte: ‚Sie ist mein Charakter, ich mache damit was ich will.‘ Er konnte das einfach so machen, und das hat uns sehr geholfen. Vorher waren wir etwas unsicher, wenn es darum ging, etwas im Bezug auf Lara zu entscheiden. Man kann zum Beispiel sehen, dass Lara athletisch ist, aber handfeste Details gibt es nicht. Wir fragten uns Sachen wie ‚Wie geht sie?‘. Das war nämlich ganz schön knifflig. Als Toby dazukam, sagte er bei so was einfach: ‚Sie geht so‘, und damit konnte man arbeiten. Ich glaube, das war einer der Wendepunkte in dem Projekt. Ohne ihn hätten wir natürlich ein Spiel fertig bekommen, aber ich bin mir nicht sicher, wie anders Lara jetzt wäre – und ob sie genauso gut wäre.“

„Er hat mir wirklich bei der Entscheidungsfindung geholfen“, sagt Jake Wendler über Toby. „Anfangs waren wir ziemlich kleinlich nach dem Motto: ‚Na ja, wir sollten sie nicht so stark verändern.‘ Das änderte sich radikal, als Toby dazukam. Plötzlich war alles möglich: Wir konnten über andere Klamotten nachdenken, etwas Neues mit ihrem Haar versuchen, den Zopf abschneiden, die Sonnenbrille loswerden, ganz neue Sachen ausprobieren. Wir setzten uns zusammen, und er wollte unbedingt ein neues Outfit (Bild 3); er konnte auch sehr gut Sachen designen. Er wollte ihre Figur radikal verändern. Wir haben einfach eine Menge verrückter Sachen mit ihr ausprobiert. Manchmal gingen wir zu weit. Ich erinnere mich, als wir schließlich das Outfit sahen, das Lara heute trägt. Es hat acht Monate gedauert, Laras endgültigen Look festzulegen. Und schließlich schaute sich das jeder an und sagte: ‚Das ist es.‘ Das war ein fantastischer Moment.“

Die Neugestaltung von Lara war nicht nur eine Frage der richtigen Kleidung und kleinerer kosmetischer Korrekturen. Wie diese Bilder zeigen, wurden auch sehr unterschiedliche Gesichter ausprobiert.



[0 3]



[0 2]



Matthew Guzenda,
Senior Producer

Beim Redesign von Lara ging es nicht nur um die Ästhetik: Eine nicht zu vernachlässigende Frage war, wie sie sich bewegen und mit der Umgebung interagieren würde. „Wir hatten schon viel Arbeit in die Engine gesteckt“, sagt Senior Producer **Matthew Guzenda**. „Sie betritt ziemlich große Areale. Wir hatten noch nie derart weitläufige Gebiete mit großer Sichtweite, also haben wir diesbezüglich einige Tests gemacht. Vor allem mussten wir aber

die Steuerung überarbeiten. Das Problem der früheren Spiele war uns bewusst: Sie sah realistisch und geschmeidig aus, aber es war überhaupt nicht einfach, sie zu bewegen.“

Man wollte also eine bewegliche, athletische Lara mit einer leichtgängigen, perfekt ansprechenden Steuerung. Aber das ist natürlich viel leichter gesagt als getan. Es genügt ja nicht, wenn sich Lara punktgenau steuern lässt – sie muss die Bewegungen auch anmutig und mit ihrem charakteristischen Stil ausführen. „Bei unseren Soul-Reaver-Spielen [aus der Legacy-of-Kain-Reihe] haben wir Charaktere, die menschenähnlich sind und alle möglichen Aktionen ausführen können“, erzählt Guzenda. „Sie können sehr hoch springen und sich sehr schnell bewegen, und sie lassen sich sehr flüssig steuern. Aber als wir Lara mit diesem System bewegten, sah es zu ruckartig aus. Es war enorm aufwändig, eine Balance zwischen dem Aussehen und der Steuerbarkeit zu erreichen. Das sind immer zwei Extreme, die man in Einklang bringen muss: Den Grafikdesignern geht es in erster Linie darum, dass sie sich geschmeidig bewegt und toll aussieht, und der Spieldesigner möchte vor allem, dass sie viele Sachen kann und augenblicklich auf die Steuerung reagiert.“

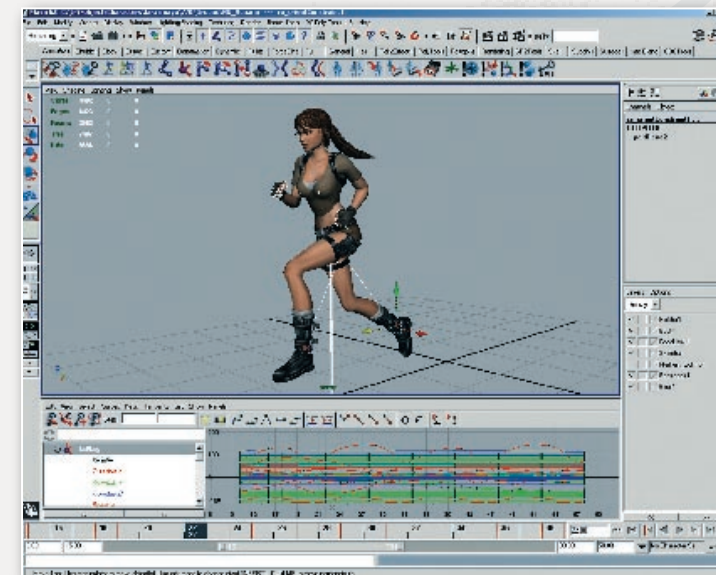
Lara ist komplett von Hand animiert (Bild 4). Dass ihre Animationen alle so ungemein flüssig ablaufen, ist das Ergebnis monatelanger intensiver Arbeit, in denen dafür gesorgt wurde, dass zum Beispiel ein Sprung von A nach B wie gewünscht abläuft und gleichzeitig überzeugend aussieht. In der Regel laufen immer mehrere Animationen gleichzeitig ab, die für verschiedene Teile von Laras Anatomie zuständig sind und die nahtlos ineinander greifen. Wenn Lara zum Beispiel mit ihren Waffen in eine Richtung zielt, während sie in eine andere läuft; wenn sie eine Sache im Blick behält, während sie daran vorbeiläuft – es gibt unzählige dieser kleinen Details, die der Spieler gar nicht bewusst wahrnimmt, aber die zum gelungenen Erscheinungsbild beitragen.

„Die meisten Leute werden das Bewegungssystem sicher als selbstverständlich hinnehmen, aber für uns lag gerade darin die anspruchsvollste Aufgabe“, erklärt Morgan Gray. „Vier bis sechs Programmierer waren gut ein Jahr damit beschäftigt, die Technologie zu entwickeln, mit der Lara perfekt auf die Steuerung reagiert und gleichzeitig all ihre Animationen ausführt. Dies beinhaltet so zahlreiche kleine Details, die vielen Leuten gar nicht auffallen werden. Wir wollten, dass Lara so realistisch wie möglich wirkt, während sie möglichst ständig in Bewegung ist. Selbst Kleinigkeiten, wie die Art und Weise, in der Lara bei Sprüngen auf eine kniehohle Plattform das Bein

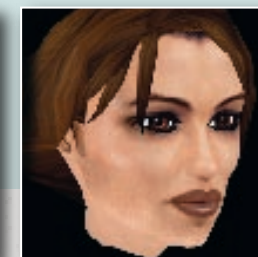
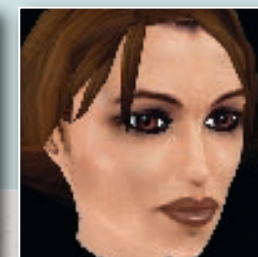
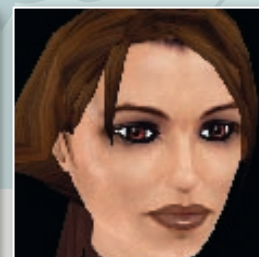
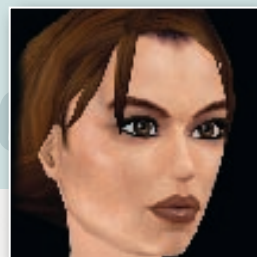
einknickt – es kostet viel Arbeit, solche Sachen zu implementieren. Wenn Laras Füße beim Hangeln baumeln, wenn sie ein interessantes Umgebungsobjekt mit Blicken inspiziert... es gibt so viele subtile Details.“

„Ein beachtlicher Teil des Programmiererteams war dafür zuständig, dass Lara realistisch aussieht, sich richtig bewegt und in ihrer Welt ‚echt‘ wirkt“, verrät Jason Bell. „Ein gutes Drittel unserer Arbeit war diesem Aspekt gewidmet, denn das würde jedem sofort auffallen: Das ganze Spiel dreht sich um Lara, deshalb ist sie der wichtigste Aspekt, der unbedingt stimmen muss. Lara macht allein schätzungsweise 15 bis 20 % des gesamten Programmcodes aus. Das ist eine ganze Menge. Für uns war das die größte Herausforderung.“

Bei der Neugestaltung von Lara und ihrer Steuerung war es nicht allein damit getan, ihr mehr Fähigkeiten und Flexibilität zu geben. Bei jeder Veränderung mussten auch die Auswirkungen auf Laras Interaktion mit der Umgebung in Betracht gezogen werden. „Lara sollte sich viel besser bewegen, soviel war klar“, sagt Jake Wendler. „Wir wussten aber nicht, was das im Hinblick auf die Optik bedeuten würde. Anfangs hatten wir keine Vorstellung von den Problemen. Woran erkennt der Spieler eine Kante, an der sich Lara festhalten kann? Soul Reaver und die anderen Legacy-of-Kain-3D-Spiele hatten da eine sehr spezifische Spielmechanik. Aber mit Lara kann man praktisch alles Mögliche machen: auf Dinge springen, sich festklammern, an Stangen schwingen – und das innerhalb von acht sehr verschiedenen Umgebungen. Wir mussten eine visuelle Sprache erfinden, die dem Spieler optisch erzählt, wie er durch den Level kommt. Das war eine anspruchsvolle Sache, die wir ständig anhand von Tests überarbeiten mussten. Wir haben regelmäßig Leute an das Spiel gesetzt und durch ihre Reaktionen herausgefunden, was visuell Sinn macht und nötig ist.“



[0 4]



INDEX



Rot markierte Zahlen verweisen auf Spoiler im Rahmen der freischaltbaren Extras und Schätze.

Grün markierte Zahlen verweisen auf Spoiler im Rahmen des Lösungswegs.

Sekundär-Referenzen erkennen Sie an den eckigen Klammern [].

Begriff	Seite
Alister Fletcher	172, [188]
Amanda Evert	173, [188]
Anaya Imanu	172
Anzeige	11
Arbeitszimmer (Croft Manor)	148 - 149, 154
Ausrüstung	36 - 38
Beenden	25
Bewegliche Objekte	33 - 35, [20]
Bildschirmanzeigen	12 - 13
Bolivien – Schätze (Level 1)	155 - 156
Bolivien (Level 1)	44 - 61
Bolivien II (Level 8)	142 - 143
Charaktere	171 - 173
Charakterprofile	166
Cheats	167
Croft Manor	146 - 154, [10]
Einsatzziele (PDA)	26
England – Schätze (Level 6)	161 - 162
England (Level 6)	116 - 129
Equipment	36 - 39
Erweitertes Durchschalten (Kampfmodus)	11
Erweitertes Halten (Kampfmodus)	11
Excalibur	141, [188]
Extras	144 - 192, [12]
Extras-Menü	164 - 169
Fackeln	38
Fahrzeug-Steuerung	24
Fallen	33 - 35
Feindverhalten	31
Fernglas	20, [37]
Fernglas (Croft Manor)	151
Foyer (Croft Manor)	147, 154
Freischaltbare Boni	164 - 170
Frühere Abenteuer	174 - 179
Geheimnisse	146 - 173
Ghana – Schätze (Level 4)	159
Ghana (Level 4)	88 - 101, [185]
Grätschattacke (→ Rutschattacke)	19
Granaten	39, [20]
Granatwerfer	39
Hakenziel	18
Handstand	21
Hauptmenü	10 - 12
Helligkeit	11
Hindernis-Parcours (Croft Manor)	152 - 153
Hinter den Kulissen	180 - 192
Interaktive Zwischensequenzen	25
James Rutland	101, 173, 190
Japan (→ Tokio)	76 - 87, 184
Kalibrierung	11
Kamera	25, [14]
Kampf	18 - 20, [191]
Kampfmodi (Optionen)	11
Kampfmodus	18
Kanten	21
Kasachstan – Schätze (Level 5)	160
Kasachstan (Level 5)	102 - 115
Kleiderschrank	148
Kontrast	11
Kontrollpunkte	29
Kopfsprung	16
Kostüme	168 - 169
Laden	7
Lara Croft	171
Laras Steuerung	14 - 24
Leiter	22
Magnethaken	17-19, [36]
Magnethaken (Croft Manor)	147
Maschinenpistole	38
Medipack	38, [15]
Nahkampf-Attacke	19
Nepal – Schätze (Level 7)	162 - 163

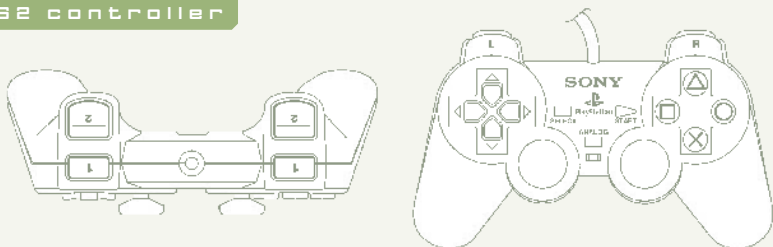
Begriff	Seite
Nepal (Level 7)	130 - 141
Neues Spiel	10
Objektmodelle	166
Optionen-Menü	11
Pannenvideo	167
Pause-Menü	25
PDA-Menü	26
Persönliches Lichtsystem	37, [14]
Persönliches Lichtsystem (Croft Manor)	148
Peru – Schätze (Level 2)	156 - 157
Peru (Level 2)	62 - 75
Pistolen	38
Pistolen (Croft Manor)	148
Pistolen-Upgrades	167
PLS	37, [14]
Pool (Croft Manor)	150 - 151
Progressive Scan	11
Quick Time Events (→ Super-Aktionen)	25
RAD-Modus	20
Rettungsgriff	15
Rutschattacke	19
Salto-Zeitlupen-Angriff	19
Schatz 1-A	47, 155
Schatz 1-B	47, 155
Schatz 1-C	47, 155
Schatz 1-D	51, 155
Schatz 1-E	53, 155
Schatz 1-F	53, 155
Schatz 1-G	55, 155
Schatz 1-H	55, 155
Schatz 1-I	55, 156
Schatz 1-J	57, 156
Schatz 1-K	57, 156
Schatz 1-L	59, 156
Schatz 1-M	59, 156
Schatz 1-N	59, 156
Schatz 1-O	61, 156
Schatz 1-P	61, 156
Schatz 2-A	65, 156
Schatz 2-B	65, 157
Schatz 2-C	65, 157
Schatz 2-D	65, 157
Schatz 2-E	65, 157
Schatz 2-F	67, 157
Schatz 2-G	69, 157
Schatz 2-H	71, 157
Schatz 2-I	71, 157
Schatz 2-J	71, 157
Schatz 2-K	73, 157
Schatz 3-A	79, 158
Schatz 3-B	79, 158
Schatz 3-C	79, 158
Schatz 3-D	81, 158
Schatz 3-E	83, 158
Schatz 3-F	83, 158
Schatz 3-G	83, 158
Schatz 3-H	83, 158
Schatz 3-I	85, 158
Schatz 3-J	85, 158
Schatz 3-K	87, 158
Schatz 4-A	91, 159
Schatz 4-B	91, 159
Schatz 4-C	91, 159
Schatz 4-D	93, 159
Schatz 4-E	95, 159
Schatz 4-F	95, 159
Schatz 4-G	95, 159
Schatz 4-H	99, 159
Schatz 4-I	101, 159
Schatz 4-J	101, 159
Schatz 5-A	105, 160
Schatz 5-B	105, 160
Schatz 5-C	105, 160
Schatz 5-D	107, 160
Schatz 5-E	109, 160
Schatz 5-F	109, 160
Schatz 5-G	111, 160
Schatz 5-H	111, 160
Schatz 5-I	113, 160

Begriff	Seite
Schatz 6-A	119, 161
Schatz 6-B	121, 161
Schatz 6-C	121, 161
Schatz 6-D	121, 161
Schatz 6-E	121, 161
Schatz 6-F	121, 161
Schatz 6-G	121, 161
Schatz 6-H	121, 161
Schatz 6-I	123, 161
Schatz 6-J	123, 161
Schatz 6-K	125, 162
Schatz 6-L	125, 162
Schatz 6-M	125, 162
Schatz 6-N	129, 162
Schatz 6-O	129, 162
Schatz 7-A	133, 162
Schatz 7-B	133, 162
Schatz 7-C	133, 162
Schatz 7-D	135, 162
Schatz 7-E	135, 162
Schatz 7-F	135, 163
Schatz 7-G	135, 163
Schatz 7-H	135, 163
Schatz 7-I	137, 163
Schatz 7-J	137, 163
Schatz 7-K	137, 163
Schatz 7-L	137, 163
Schatz 7-M	139, 163
Schatz 7-N	139, 163
Schatz 7-O	139, 163
Schatz 7-P	139, 163
Schätze	146 - 163
Schauplatzkonzepte	166
Schlafzimmer (Croft Manor)	148
Schrotflinte	38
Schutzschilde	111
Schwierigkeitsgrad	6
Schwimmen	16 - 17, [71]
Schwingen	22 - 23
Seil	22
Shogo Takamoto	173
Siegtaktiken	26 - 35
Speichern	7
Spezialbewegungen	14 - 15, 23
Spezial-Menü	167
Spiel starten	6, 10
Standard-Kampfmodus	11
Stange (horizontal)	23
Stange (vertikal)	22
Steuerung	14 - 24
Sturmgewehr	39
Super-Aktionen	25
Tastenbelegung	7 - 10
Tech-Center (Croft Manor)	147
Tokio – Schätze (Level 3)	158
Tokio (Level 3)	76 - 87, 184
Tomb Raider I	175 - 177
Tomb Raider II	177
Tomb Raider III	178
Tomb Raider: Die Chronik	179
Tomb Raider: The Angel of Darkness	179
Tomb Raider: The Last Revelation	178
Toru Nishimura	173
Untertitel	11
Waffe wechseln	19
Waffen	38 - 39
Westafrika	88 - 101, [185]
Widescreen	11
Winston	172
Wurfhaken (→ Magnethaken)	17-19, [36]
Xbox-360-Erfolge	170
Zeitspiel	165
Zerstörbare Umgebungsobjekte	19, [13], [20]
Zielcursor	30
Zielen-Modus	19
Zielerfassung	18
Zip	172, 188
Zwischensequenz überspringen	25
Zwischensequenzen	165

STEUERUNGSÜBERSICHT

Innerhalb des Buches werden die Symbole des PlayStation 2-Controllers verwendet, um Kommandos und Tastenkombinationen zu verdeutlichen. Dies stellt für Spieler der Xbox-, Xbox 360- oder PC-Version aber kein Problem dar, da rechts stehende Tabelle aufzeigt, welches die entsprechenden Tasten/Knöpfe für Ihr System sind.

PS2 controller



Xbox 360 controller



Xbox controller



PS2	Xbox	Xbox 360	PC
⊗	A	A	Sprung-Taste
□	X	X	Magnethaken-Taste
○	B	B	Duck-/Roll-Taste
△	Y	Y	Kick-Taste
L1	LT	LT	Kampfmodus-Taste
R1	RT	RT	Schuss-Taste
L2	○	LB	Kamera-Zentrierungs-Taste
R2	●	RB	Granaten-Taste
R3	⬅	⬅	Zielen-Modus-Taste
START	▶	▶	Start-Taste
SELECT	◀	◀	PDA-Taste

KARTEN-LEGENDE

Die folgenden Symbole werden auf den Karten in diesem Buch verwendet. Details zu den Kartenaufteilungen erhalten Sie auf Seite 42.

	Optimaler Weg		Kiste/Block		Horizontale Stange/ Horizontal gespannte Kette/Leiter
	Optimaler Weg (verdeckt)		(Stein-)Kugel		Leiter (Seitenansicht)
	Abschnittsbeginn		Felsbrocken (Gefährliches Umgebungsobjekt)		Vertikale Stange/Kette
	Kartenverbindungs- punkte				Laser-Barriere
	Gold-Schatz		Bewegliches/ Zerstörbares Objekt		Gegner
	Silber-Schatz				Geschütz
	Bronze-Schatz		Explosives Objekt		Selbstschussanlage
	Kontrollpunkt		Bewegliche Wand		Magnetgeschütz
	Magnethaken-Ziel		Druckplatte		Gefahr durch Elektrizität
	Seil/Ranke		Schalter		Giftgas
					Speer-Falle

WEITERE BEISPIELSEITEN FINDEN SIE AUF
WWW.PIGGYBACKINTERACTIVE.COM

