

Od 7 lat

MUMIA™

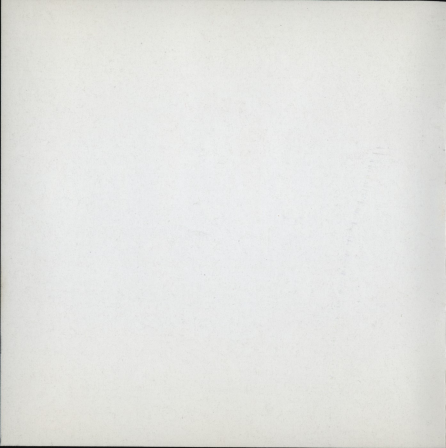


www.pegi.info



UNIVERSAL STUDIOS
CONSUMER PRODUCTS GROUP





-X- INSTALACJA

Program instalacyjny (jeśli nie instalowałeś wcześniej tej samej gry na swoim komputerze) powinien włączyć się samoczynnie po włożeniu płyty z grą „Mumia™” do napędu CD-ROM. Jeśli opcja Autoodtwarzania napędu jest nieaktywna, możesz uruchomić program instalacyjny, klikając dwukrotnie jego ikonę znajdującą się na dysku CD-ROM.

Postępuj zgodnie ze wskazówkami pojawiającymi się na ekranie. Po zainstalowaniu gry możesz ją uruchamiać, klikając odpowiadającą jej ikonę znajdującą się w Menu Start.

Grę „Mumia™” możesz odinstalować, klikając odpowiednią ikonę w grupie znajdującą się w Menu Start lub za pomocą opcji Dodaj/Usuń Programy w Panelu Sterowania systemu.

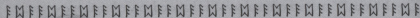
Podczas uruchamiania gry na ekranie pojawia się okno programu instalatora – możesz, dzięki opcjom na nim widniejącym, rozpocząć grę, dostosować ustawienia grafiki i urządzeń sterujących oraz wybrać język.



-X- HISTORIA

Historia ta dzieje się w latach trzydziestych XX. wieku. Rodzina O'Connellów – Rick, jego żona Evy i syn Alex zwiedzają Egipt. Podczas tej podróży dzieje się coś dziwnego: Alex odkrywa potworny plan potężnego Imhotepa, który zrobi wszystko, aby odnaleźć trzy fragmenty świętego Talizmanu. Dzięki nim posiadzie nadludzkie moce i zapanuje nad światem w trakcie najbliższego zaćmienia słońca. Alex musi za wszelką cenę powstrzymać Imhotepa. By tego dokonać, musi pierwszy odnaleźć trzy fragmenty świętego Talizmanu.

Teraz los świata spoczywa w rękach Alexa!



-X- STEROWANIE

MENU

Strzałki: poruszanie się po menu

Spacja: wybór



GRA

- ← : Ruch w lewo
- : Ruch w prawo
- ↑ : Ruch do przodu
- ↓ : Ruch do tyłu

PRAWY CTRL: Poprzednia moc / poprzednia strona w menu opcji

PRAWY SHIFT: Następna moc / następna strona w menu opcji

X: Reset kamery / oddalanie

N: Zwrot

R: Widok z pierwszej osoby

C: Proca / anuluj opcje

B: Telekineza

SPACJA: Skok / wybierz opcje

ENTER: Pauza

V: Atak / zatwierdź opcje

LEWY ALT: Bieganie na boki / przybliżenie

LEWY CTRL: Zmiana liczby kamieni

PRAWY ALT: Wyświetlenie okna gry

S: Obrót kamery w lewo

F: Obrót kamery w prawo

E: Kamera do przodu

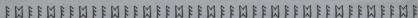
D: Kamera do tyłu



UWAGA: Możesz też zmienić klawisz przypisany do danej akcji, wystarczy go kliknąć. Możesz także powrócić do ustawień domyślnych. Możesz także wykonywać następujące ruchy:

- ♦ *Kopnięcie z wyskoku:* wciśnij klawisz skoku, a potem ataku.
- ♦ *Unik w tył (fikołek w tył):* przytrzymując klawisz strzału, wciśnij klawisz skoku.
- ♦ *Unik w prawo/lewo (unik z wyskoku):* przytrzymując klawisz strzału, wciśnij prawą lub lewą strzałkę i klawisz skoku.

UWAGA: Gra obsługuje również gamepada.



-X- INTERFEJS GŁÓWNEGO MENU

MENU GŁÓWNE

Aby rozpocząć nową grę, wybierz „Gra”, a potem „Nowa gra”.

Aby wczytać wcześniej zapisaną grę, wybierz „Gra”, a potem „Kontynuuj grę”. Aby wejść do menu Opcji, wybierz „Opcje”.

MENU OPCJI

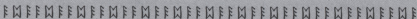
- ♦ Gra: wybór języka, włączenie/wyłączenie automatycznego naprowadzania i odwróconej kamery



- ♦ Dźwięk: ustawianie poziomu głośności SFX i muzyki
- ♦ Twórcy gry: wyświetlenie twórców gry

MENU PAUZY

Możesz dostać się do tego menu w każdym momencie gry, wciskając Enter. Dzięki niemu masz dostęp do opcji, celów i map poziomów



-X- OKNO GRY

Pasek many i mocy
magicznych

Pasek życia



Liczba kamieni
do procy

Zbrane przedmioty



MAGICZNE MOCE BRANSOLETY ALEXA

Pasek wskaźnika mocy magicznych pokazuje się dla każdej z poniższych mocy i trzeba je regularnie doładowywać.

- ♦ *Moc Ognia*: używana do zapalania przedmiotów oraz przeciwników
- ♦ *Moc Lodu*: używana do zamrażania przedmiotów oraz przeciwników
- ♦ *Moc Elektryczności*: używana w walce z takimi przeciwnikami, jak duchy i demony
- ♦ *Moc Tarczy*: używana do tworzenia niezniszczalnej tarczy
- ♦ *Moc Widzenia*: daje możliwość widzenia przedmiotów niewidocznych gołym okiem oraz sekretnych przejść
- ♦ *Telekineza*: używana do podnoszenia oraz przesuwania przedmiotów siłą woli. Możliwe jest również połączenie telekinezy z mocami magicznymi.



TWÓRCY GRY

HIP INTERACTIVE EUROPE

Prezentuje

grę Asobo Studio

„Mumia”™

ASOBO STUDIO

Zespół developerski:

Nicolas Becavin

Martial Bossard

Patrice Bourroncle

Nicolas Coquard

David Dedeine

Julien Guerin

Alain Guyet

Franck Manon

Ralph Musti

Andreas Nick

Damien Papet

Thierry Puginier

Cedric Rousseau

Frederic Sies

Sebastian Wloch

HIP INTERACTIVE EUROPE

Zespół produkcyjny:

Graeme Boxall

Brice Davin

Yann Carlier

Zespół marketingowy:

Alberic Gaigou

Jerome Sicart

Marianne Pajol

Cedric Le Foll

Cyril Piner Mata

Wydawca:

Olivier Goulon

Wspieranie techniczne:

Frederic Oughdentz

Fabien Paesani

Romain Soulier

Jerome Boudrin

Francis Lam

Boris Barreau

Specjalne podziękowania dla:

Jean-Claude Goulon

Scenariusz:

Julien Blondel

Kurt McClung

Dźwięki i muzyka:

NO OTHER MEDICINE

ALLINTHEGAME LTD

Obsada i nagrania:

Phil Morris

Głosów użyczyli:

Keth Wickham

Russell Bentley

Simon Greenall

Rachel Preece

Corey Johnson

Marc Silk

Studio:

Trident Sound Studios,

London

Specjalne podziękowania dla:

Universal Studios Consumer

Products Group

Lisa Baldwin

David Wilson-Nunn

Alex Lara

Julie Chebbi

Todd Whitford

Dawn Silleman

Bill Kispert

POLSKA WERSJA

Kierownictwo projektu:

Paweł Ziąbka

Thmaczenia:

Anna Wojciechowska

Redakcja:

Aleksandra Cwalina

Nagrania:

Studio T-REX

Reżyseria dźwięku:

Dominika Kotarba

Agnieszka Zwolińska

Głosów użyczyli:

Grzegorz Drojewski

Janusz Winuch

Kinga Tabor

Adam Bauman

Piotr Warszawski

Piotr Bąk

Mieczysław Morański

Menedżer ds. testów:

Michał Cegielka

DTP:

Robert Dąbrowski

Przemysław Jeż

Kierownik produkcji:

Michał Bakuliński

Asystent produkcji:

Magdalena Justyna

Marketing:

Olga Moczawska

Dominika Maczka



Pomoc techniczna CD Projekt

W przypadku problemów technicznych w korzystaniu z naszych produktów prosimy o wypełnienie formularza pomocy technicznej, który dostępny jest na naszej stronie internetowej pod adresem: www.cdprojekt.info/pomoc. Ponadto mogą Państwo przekazywać swoje problemy telefonicznie pod numer telefonu (0-22) 519 69 66 w dni powszednie w godzinach 9.00-18.00, e-mailem na adres pomoc@cdprojekt.com oraz listownie na adres: CD Projekt, 03-301 Warszawa, ul. Jagiellońska 74, z dopiskiem „Pomoc techniczna”. Najnowsze poprawki (patch) i uaktualnienia (update), sterowniki do niektórych kart graficznych a także rozwiązania i pomoc w ukończeniu wydawanych przez nas gier znajdą Państwo na naszej stronie w Internecie: <http://www.cdprojekt.info/>

Prawa autorskie

Wprowadzamy Państwa w świat gier komputerowych najwyższej jakości. Każda z wydawanych przez nas gier jest owocem wielomiesięcznej, wytężonej pracy. Jej celem jest nieustanne podnoszenie standardu naszych gier, które Państwo kupujecie. Prosimy o docenienie tych starań oraz prosimy pamiętać, że bezprawne kopiowanie gier jest działalnością kryminalną.

Taka forma sprzedaży daje jej legalnemu właścicielowi prawo używania programu ograniczone do czytania programu z zakupionego nośnika do pamięci, a więc do systemu komputerowego, dla którego został on opracowany. Każde dalsze użycie, włącznie: kopiowanie, powielanie, przekazywanie innym reprodukcji programu, sprzedaż, wynajem, dzierżawa, licencjonowanie programu, wypożyczenie, wykorzystanie programu lub jego części w celach komercyjnych włącznie z wykorzystaniem go w miejscach takich jak kawiarnie, salony gier lub inne instytucje oraz inne formy dystrybucji lub rozpowszechniania produktu naruszające ww. warunki są naruszeniem praw autorskich wydawcy chyba, że wyrazi on na to pisemną zgodę. Wyłączy dystrybutor na terenie Polski CD PROJEKT, ul. Jagiellońska 74, 03-301 Warszawa.

Warunki gwarancji

1. CD Projekt gwarantuje dostarczenie nabywcy dysku CD-ROM zapewniającego prawidłową eksploatację niniejszego produktu oraz niezainfekowanego wirusami komputerowymi.
2. W przypadku stwierdzenia, w ciągu 90 dni od daty zakupu potwierdzonej rachunkiem, wad produkcyjnych zakupionego dysku CD-ROM, CD Projekt zapewnia:
a. bezpłatną wymianę produktu, po uprzednim jego zwrocie do CD Projekt wraz z kopią rachunku, na dysk CD-ROM prawidłowo funkcjonujący,
b. w sytuacji w której wymiana jest niemożliwa CD Projekt może zaproponować inny produkt z oferty CD Projekt. Wybór sposobu zaspokojenia roszczenia Nabywcy należy do CD Projekt.
3. Wadliwy dysk CD-ROM wraz z opakowaniem, instrukcją i kopią rachunku prosimy przelać pocztą, na adres: CD Projekt Sp. z o.o., ul. Jagiellońska 74, 03-301 Warszawa.
4. Gwarancja na sprzedany towar nie wyłącza, nie ogranicza ani nie zwiesza uprawnień kupującego wynikających z niezgodności towaru z umową.
5. Gwarancja ważna jest na terenie Rzeczypospolitej Polskiej.
6. Decyzja CD Projekt odnośnie zasadności zgłaszanych usterek jest decyzją ostateczną.
7. CD Projekt nie gwarantuje, że gra spełni oczekiwania Nabywcy lub, że jej działanie będzie całkowicie wolne od błędów.
8. CD Projekt jest zwolniony od odpowiedzialności z tytułu gwarancji, jeśli okaże się, że stwierdzone wady powstały z innych przyczyn niż tkwiące w sprzedanym towarze, a w szczególności na skutek:

- normalnego zużycia dysku CD-ROM,
- uszkodzeń mechanicznych, termicznych, kontaktu z substancjami szkodliwymi,
- eksploatacji dysku CD-ROM niezgodnie z jego przeznaczeniem.

Wyłączenie odpowiedzialności za szkody

CD Projekt, w maksymalnym zakresie dozwolonym przez prawo właściwe, wyłącza odpowiedzialność za jakiegokolwiek szkody będącą następstwem używania lub niemożności używania niniejszej gry. W żadnym przypadku odpowiedzialność CD Projekt względem nabywcy na podstawie niniejszych postanowień nie przekroczy sumy opłaty jaką Nabywca uiszczył za grę.

