

## -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 znajdującej 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 posiędzie 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 (fikotek 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

Zebrane 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.



## POMOC TECHNICZNA CD PROJEKT

Przed skorzystaniem z naszej pomocy technicznej zachęcamy do zapoznania się z instrukcją gry. Upewnij się również, że w Twoim komputerze są zainstalowane wszystkie niezbędne uaktualnienia do systemu operacyjnego oraz najnowsze wersje sterowników do urządzeń. W celu zapewnienia jak najlepszego wsparcia technicznego uruchomiliśmy internetową Bazę Pomocy Technicznej, która jest pomocna w szybkim rozwiązywaniu problemów z uruchomieniem czy działaniem gier komputerowych. Wystarczy wejść na naszą stronę internetową: <http://www.gram.pl/pomoc/> i zapoznać się z najczęściej zadawanymi pytaniami dotyczącymi wydawanych przez nas gier.

### INTERNET:

Pomoc techniczna na naszej stronie internetowej to najlepsza i najskuteczniejsza droga do znalezienia rozwiązania problemu z posiadaną grą. Znajdziesz tam dokładnie takie same odpowiedzi, jakie otrzymasz, pisząc lub dzwoniąc do jednego z naszych pracowników pomocy technicznej. Serwis ten jest całkowicie darmowy i dostępny bez przerwy 24 godziny na dobę, 7 dni w tygodniu.

### E-MAIL:

Jeżeli z jakiegoś powodu nie znajdziesz odpowiedzi na nurtujące Cię pytanie na naszej stronie internetowej, możesz zwrócić się bezpośrednio do pracownika pomocy technicznej. Wystarczy, że w naszej bazie pomocy technicznej klikniesz link „Zgłoś problem do pracownika działu pomocy technicznej”. Sprawdź, czy dokładnie opisałeś problem i czy umieściłeś wszystkie potrzebne informacje na temat Twojej konfiguracji sprzętowej, ponieważ tylko wtedy będziemy mogli szybko i skutecznie pomóc.

### TELEFON I TRADYCYJNA POCZTA:

Jeśli jednak nie posiadasz dostępu do internetu, możesz zadzwonić do nas pod numer 022 519 69 66, możesz również wysłać do nas list na adres CDProjekt, Jagiellońska 74, 03-301 Warszawa (koniecznie z dopiskiem „Pomoc Techniczna”). Bądź przed komputerem, gdy zadzwonisz do nas lub miej przy sobie zapisane podstawowe parametry konfiguracji komputera, szczególnie: typ karty graficznej, karty muzycznej, procesora oraz wersję systemu operacyjnego, to w dużym stopniu ułatwi rozwiązanie problemu. Dział pomocy technicznej pracuje od poniedziałku do piątku w godzinach 9,00-18,00, dlatego też nie zastaniesz nas w pracy w sobotę czy w dni świąteczne.

### REKLAMACJE:

Prosimy, nie wysyłaj do nas żadnych gier czy też samych płyt przed wcześniejszym skontaktowaniem się z działem pomocy technicznej, być może problem uda się rozwiązać bez ponoszenia dodatkowych kosztów. Jeżeli jednak stwierdzisz, że zakupiona gra ma uszkodzone nośniki, możesz skorzystać z naszej gwarancji.



Mamy przyjemność oddać w Państwa ręce najwyższej jakości oprogramowanie, dzięki któremu możecie przenieść się w świat komputerowej rozrywki. Jest ono owocem wielomiesięcznej, wyjącej pracy jego twórców, których celem było przygotowanie produktu kompletnego i satysfakcjonującego Państwa gusty. Akceptując warunki niniejszej umowy i przestrzegając postanowień odnośnie ochrony prawnej tego produktu, dajecie Państwo jego autorom motywację i możliwość dalszej pracy nad podnoszeniem standardu ich gier. W imieniu firmy CD Projekt, wyłącznego dystrybutora na terenie Polski, prosimy o dokładne zapoznanie się z warunkami niniejszej umowy oraz wszelkimi dodatkowymi warunkami udzielenia licencji (zwanymi łącznie „umową”). Rozpoczęcie korzystania z niniejszego oprogramowania oznacza przyjęcie warunków niniejszej umowy.

**Wyłącznym dystrybutorem na terenie Polski jest:**

**CD PROJEKT Sp. z o.o., ul Jagiellońska 74, 03-301 Warszawa**

#### **WARUNKI GWARANCJI**

1. CD PROJEKT gwarantuje nabywcy, że nośnik, na którym Oprogramowanie zostało dostarczone, będzie wolny od wad materiału i wykonania oraz niezainfekowany wirusami komputerowymi.
2. W przypadku stwierdzenia w okresie 90 dni od daty zakupu jakichkolwiek wad fizycznych nośnika, uniemożliwiających korzystanie z Oprogramowania, a powstałych bez winy Użytkownika, CD PROJEKT zapewnia bezpłatną wymianę dostarczonego do magazynu Dystrybutora nośnika (wraz z kopią rachunku kupna), na nowy wolny od wad, bądź przy braku możliwości wymiany zwrot kosztów zakupu
3. W przypadku uszkodzenia nośnika lub stwierdzenia innych jego wad w dowolnym terminie od daty jego zakupu, Dystrybutor wymieni nośnik na nowy po dostarczeniu uszkodzonego nośnika do magazynu Dystrybutora oraz pokryciu kosztów obsługi reklamacyjnej, pod warunkiem dostępności reklamowanego produktu w ofercie CD PROJEKT Sp. z o.o.
4. Reklamowany nośnik należy przesałać na adres Dystrybutora podany na internetowej stronie: <http://www.gramp.l/gwarancja/>
5. Niniejsza gwarancja nie obejmuje samego Oprogramowania. Wydawca, będąc zarazem posiadaczem praw autorskich, zapewnia użytkownikowi oprogramowanie w stanie, w jakim jest (jak widać).
6. Postanowienia zawarte w tej umowie w żaden sposób nie modyfikują i nie umniejszają ustawowych praw konsumenta. Gwarancja CD Projekt stanowi dodatek znaczący je rozszerzający o nowe przywileje i mający na celu umożliwienie klientom CD Projekt szybsze, nowocześniejsze i mniej sformalizowane korzystanie z przysługującej im gwarancji.
7. Gwarancja obowiązuje na terenie Rzeczypospolitej Polskiej.

#### **WYŁĄCZENIE ODPOWIEDZIALNOŚCI ZA SZKODĘ**

1. CD PROJEKT, w maksymalnym zakresie dozwolonym przez prawo, wyłącza odpowiedzialność za jakiegokolwiek szkody specjalne, przypadkowe, pośrednie lub wtórne będące następstwem używania bądź niemożliwości używania niniejszego oprogramowania.
2. W żadnym przypadku odpowiedzialność CD PROJEKT względem nabywcy niniejszych postanowień nie przekroczy sumy opłaty, jaką Nabywca uiszczył za grę.

#### **INFORMACJA O PRAWIE AUTORSKIM**

1. Jeżeli w sposób wyraźny nie zostało zaznaczone co innego, wszystkie prawa autorskie, zarówno osobiste jak i majątkowe, do wszystkich składników Oprogramowania przysługują Wydawcy. Oprogramowanie to chronione jest prawem autorskim, porozumieniami międzynarodowymi o prawie autorskim oraz innym ustawodawstwem i porozumieniami międzynarodowymi o ochronie praw na dobrach niematerialnych. Naruszenie tych praw podlega odpowiedzialności cywilnej i karnej.
2. Wszystkie znaki handlowe, znaki stosowane do oznaczenia usług, nazwy handlowe użyte w Oprogramowaniu bądź dołączonej do niego dokumentacji są własnością odpowiednich podmiotów i jako takie podlegają ochronie prawnej.

#### **LICENCJA UŻYTKOWNIKA**

1. W związku z niniejszą umową Użytkownik nabywa ograniczone, niewyłączne, zbywalne prawo do użytkowania oprogramowania będącego przedmiotem tej umowy.
2. Użytkownik ma prawo do zainstalowania i używania oprogramowania zgodnie z jego przeznaczeniem na jednym stanowisku komputerowym.
3. Rozpowszechnianie, kopiowanie, wykorzystywanie do celów zarobkowych bez pisemnej zgody CD PROJEKT podlega odpowiedzialności cywilnej i karnej.

#### **OSTRZEŻENIE O EPILEPSJI**

Niektóre osoby narażone na działanie migoczącego światła lub pewnych jego naturalnych kombinacji mogą doznać ataku epilepsji lub utraty przytomności. Powodem wystąpienia tych ataków może być między innymi oglądanie telewizji lub użytkowanie gier komputerowych. Przypadłości te mogą wystąpić również u osób, u których nigdy wcześniej nie stwierdzono epilepsji, i które nigdy wcześniej nie doznały epileptycznych ataków. Jeśli Ty lub ktokolwiek z Twojej rodziny miał kiedykolwiek objawy wskazujące na epilepsję (ataki epileptyczne lub nagłe utraty przytomności) i był lub jest wrażliwy na migotanie światła, powinien przed uruchomieniem gry zasięgnąć porady lekarskiej. Zalecamy również, aby rodzice nadzorowali dzieci bawiące się grami komputerowymi. Jeżeli stwierdzisz u siebie lub u dziecka występowanie następujących objawów: duszności, zaburzenia wzroku, skurcze powiek i mięśni oczu, utratę przytomności, zaburzenia błędnika, digawki lub konwulsje, natychmiast wyłącz komputer i wezwij lekarza.