

PC CD ROM  
WINDOWS CD ROM



UNIVERSAL  
INTERACTIVE STUDIOS

[www.universalstudios.com](http://www.universalstudios.com)

THE  
MUMMY™

# TABLE DES MATIÈRES

INSTALLATION	1-3
CONTEXTE DE L'HISTOIRE	4
COMMANDES	5
COMMENCER LA PARTIE	6
MENU DU JEU	7
AFFICHAGE ÉCRAN	8-10
ARMES	11-12
ARTICLES	13-14
ENNEMIS	15-17
GÉNÉRIQUE	18-20
HOT LINE	21

# INSTALLATION

## POUR INSTALLER "THE MUMMY"

INSÉREZ LE CD DU JEU DANS VOTRE LECTEUR DE CD-ROM. SI LA FONCTION DE LECTURE AUTOMATIQUE DE VOTRE LECTEUR DE CD-ROM EST ACTIVÉE, CLIQUEZ SUR L'OPTION "INSTALLER THE MUMMY" ET SUIVEZ LES INSTRUCTIONS AFFICHÉES À L'ÉCRAN. SI LA FONCTION DE LECTURE AUTOMATIQUE N'EST PAS ACTIVÉE, DOUBLE-CLIQUEZ SUR L'ICÔNE "POSTE DE TRAVAIL" DE VOTRE BUREAU. DOUBLE-CLIQUEZ SUR L'ICÔNE DU LECTEUR DE CD-ROM ET SUIVEZ LES INSTRUCTIONS DE L'ÉCRAN. SI L'INSTALLATION DU JEU "THE MUMMY" NE SE MET PAS IMMÉDIATEMENT EN ROUTE, DOUBLE-CLIQUEZ SUR 'AUTORUN.EXE'.



# INSTALLATION

## CONFIGURATION MINIMUM REQUISE

ORDINATEUR 100% COMPATIBLE MICROSOFT® WINDOWS® 95 OU 98 (COMPRENANT LES PILOTES 32 BITS COMPATIBLES AVEC DIRECT X 7.0A POUR CD-ROM, CARTE VIDÉO, CARTE SON ET PÉRIPHÉRIQUES D'ENTRÉE).

- VERSION DU SYSTÈME D'EXPLOITATION MICROSOFT® WINDOWS® 95 OU 98.
- TYPE DE PROCESSEUR: PENTIUM® 266 MHZ.
- CARTE ACCÉLÉRATRICE 3D AVEC 8MO DE MÉMOIRE DE TEXTURE ET LES DERNIERS PILOTES INSTALLÉS (VOIR LA LISTE DES CARTES SUPPORTÉES).
- 32 MO DE MÉMOIRE VIVE (RAM).
- 650 MO D'ESPACE DISQUE NON COMPRESSÉ.
- LECTEUR DE CD-ROM QUADRUPLE VITESSE (TAUX DE TRANSFERT SOUTENU DE 600 KO/SECONDE).
- CARTE SON ET PILOTES 100% COMPATIBLES DIRECTX 7.0.



## CONFIGURATION RECOMMANDÉE

ORDINATEUR 100% COMPATIBLE MICROSOFT® WINDOWS® 95 OU 98 (COMPRENANT LES PILOTES 32 BITS COMPATIBLES AVEC DIRECT X 7.0A POUR CD-ROM, CARTE VIDÉO, CARTE SON ET PÉRIPHÉRIQUES D'ENTRÉE).

- VERSION DU SYSTÈME D'EXPLOITATION MICROSOFT® WINDOWS® 95 OU 98.
- TYPE DE PROCESSEUR: PENTIUM® 333 MHZ.
- CARTE ACCÉLÉRATRICE 3D AVEC 8MO DE MÉMOIRE DE TEXTURE ET LES DERNIERS PILOTES INSTALLÉS (VOIR LA LISTE DES CARTES SUPPORTÉES).
- 32 MO DE MÉMOIRE VIVE (RAM).
- 825 MO D'ESPACE DISQUE NON COMPRESSÉ.
- LECTEUR DE CD-ROM QUADRUPLE VITESSE (TAUX DE TRANSFERT SOUTENU DE 600 KO/SECONDE).
- CARTE SON ET PILOTES 100% COMPATIBLES DIRECTX 7.0.



# CONTEXTE DE L'HISTOIRE

•  
L'HISTOIRE COMMENCE À  
THÈBES, EN L'AN 1290 AVANT  
J.-C..

•  
LA MAÎTRESSE DU PHARAON  
SETI I TROMPE CE DERNIER  
AVEC LE PRÊTRE IMHOTEP, EN  
QUI IL A PLEINEMENT CONFI-  
ANCE.

•  
SURPRIS, IMHOTEP ET ANCK-  
SU-NAMUN SONT AHEMINÉS  
JUSQU'À HAMUNAPTRA,  
VILLE DES MORTS, OÙ ILS SONT  
MAUDITS ET MOMIFIÉS.  
IMHOTEP SE VOIT AFFLIGER LA  
PLUS TERRIBLE DE TOUTES LES  
MALÉDICTIONS ÉGYPTIENNES :  
LE HOM DAI.

•  
PLUS DE 3000 ANS PLUS TARD,  
LE LÉGIONNAIRE RICK  
O'CONNELL, QUI SE RETROUVE  
AU BEAU MILIEU D'UNE  
BATAILLE FAISANT RAGE À  
HAMUNAPTRA, PARVIENT DE  
JUSTESSE À SAUVER SA PEAU.

•  
PEU DE TEMPS APRÈS, RICK  
RETOURNE DANS LA VILLE  
PERDUE DES MORTS AVEC L'É-  
GYPTOLOGUE EVELYN  
CARNAHAN ET LE FRÈRE DE  
CETTE DERNIÈRE, JONATHAN,  
QUI EST CHERCHEUR DE TRÉ-  
SORS.

•  
EVELYN LIT UN PASSAGE DU  
LIVRE DES MORTS ET RÉVEILLE  
IMHOTEP PAR INADVERTANCE.  
C'EST À CE MOMENT QUE COM-  
MENCE L'AVENTURE...

# COMMANDES

## COMMANDES PRINCIPALES DU JEU

TOUCHES DIRECTIONNELLES: POUR SE DÉPLACER BARRE D'ESPACE: ACTION/ATTAQUE

TOUCHE ALT: POUR BLOQUER

TOUCHE ALT ET TOUCHES DIRECTIONNELLES GAUCHE OU DROITE: POUR ROULER À GAUCHE OU À DROITE

TOUCHE CTRL: POUR SAUTER

TOUCHE V: POUR S'ÉQUIPER D'UNE ARME/SE DÉBARRASSER D'UNE ARME

TOUCHE Z: POUR FAIRE DEMI-TOUR

TOUCHE MAJUSCULES: POUR REGARDER AUTOUR DE SOI (MAINTENEZ LA TOUCHE ENFONCÉE, ET UTILISEZ LES FLÈCHES POUR REGARDER AUTOUR DE VOUS.)

TOUCHES Q ET E: POUR SÉLECTIONNER UNE ARME (MAINTENEZ LES TOUCHES Q/E ENFONCÉES POUR VISIONNER LES ARMES DISPONIBLES.)

TOUCHE X: POUR COURIR

TOUCHE DE TABULATION: POUR ACTIVER L'AFFICHAGE ÉCRAN

## MOUSE CONTROLS

VOUS POUVEZ ÉGALEMENT VOUS SERVIR DE LA SOURIS POUR JOUER À CE JEU. TOUT EN FAISANT BOUGER LA SOURIS POUR FAIRE PIVOTER LE JOUEUR, APPUYEZ SUR LE BOUTON GAUCHE DE LA SOURIS, POUR LES ATTAQUES/ACTIONS, ET SUR LE BOUTON DROIT, POUR SAUTER. POUR DÉPLACER RICK VERS L'AVANT OU L'ARRIÈRE, APPUYEZ SUR LES TOUCHES FLÉCHÉES DU CLAVIER.

## COMMANDES DE SURF

TOUCHES DIRECTIONNELLES GAUCHE OU DROITE: POUR TOURNER À GAUCHE OU À DROITE

TOUCHE CTRL: POUR SAUTER

TOUCHE ALT: POUR ESQUIVER

# COMMENCER LA PARTIE

APRÈS LES LOGOS D'INTRODUCTION, VOUS VERREZ S'AFFICHER L'ÉCRAN DE TITRE. A L'AIDE DU CLAVIER, SÉLECTIONNEZ "NOUVELLE PARTIE", "CHARGER UNE PARTIE", "OPTIONS" OU "MUMMY II".

**NOUVELLE PARTIE:** SÉLECTIONNEZ CETTE OPTION SI VOUS SOUHAITEZ COMMENCER UNE TOUTE NOUVELLE PARTIE (CF. MENU DU JEU, PAGE 7, POUR EN SAVOIR PLUS).

**CHARGER UNE PARTIE:** POUR POURSUIVRE UNE PARTIE ANTÉRIEUREMENT SAUVEGARDÉE, SÉLECTIONNEZ "CHARGER UNE PARTIE". CONFORMEZ-VOUS AUX MENUS DE L'ÉCRAN POUR CHARGER LA PARTIE ANTÉRIEUREMENT SAUVEGARDÉE.

**OPTIONS:** POUR MODIFIER LES PARAMÈTRES DE JEU, SÉLECTIONNEZ LA RUBRIQUE "OPTIONS". POUR MODIFIER LES PARAMÈTRES DE JEU PENDANT LES PARTIES, APPUYEZ SUR LA TOUCHE ECHAP, POUR OUVRIR UN MENU.

**MUMMY II:** POUR AVOIR UN AVANT-GOÛT DE LA BANDE-ANNONCE THÉÂTRALE DE "THE MUMMY RETURNS", SUITE DU FILM "THE MUMMY" DEVANT SORTIR PROCHAINEMENT, SÉLECTIONNEZ L'OPTION "MUMMY II".



# MENU DU JEU

LE SOUS-ÉCRAN DU MENU DE JEU S'AFFICHE DÈS QUE VOUS AVEZ SÉLECTIONNÉ NOUVELLE PARTIE, À PARTIR DE L'ÉCRAN DE TITRE. A L'AIDE DU CLAVIER, FAITES VOTRE CHOIX ENTRE LES OPTIONS "JOUER UNE PARTIE", "SAUVEGARDER UNE PARTIE", "RECOMMENCER UN NIVEAU" OU "QUITTER LA PARTIE".

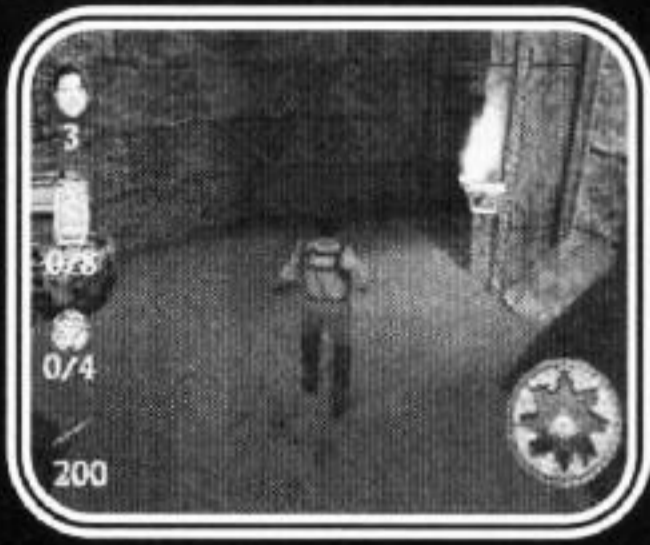
JOUER UNE PARTIE: POUR POURSUIVRE LA PARTIE EN COURS

SAUVEGARDER LA PARTIE: POUR SAUVEGARDER LA PARTIE EN COURS

RECOMMENCER UN NIVEAU: POUR SÉLECTIONNER ET REJOUER UN NIVEAU MENÉ À BIEN ET ACCÉDER AU MENU DU MODE DES PARTIES À BONUS

QUITTER LA PARTIE: POUR QUITTER LA PARTIE SANS SAUVEGARDER LA PROGRESSION ACCOMPLIE ET RETOURNER DANS LE MENU PRINCIPAL

# AFFICHAGE ÉCRAN



POUR VOIR APPARAÎTRE L’AFFICHAGE ÉCRAN SUR LE CÔTÉ GAUCHE DE L’ÉCRAN, APPUYEZ SUR LA TOUCHE DE TABULATION. CET AFFICHAGE MONTRE LES OBJETS SUIVANTS :

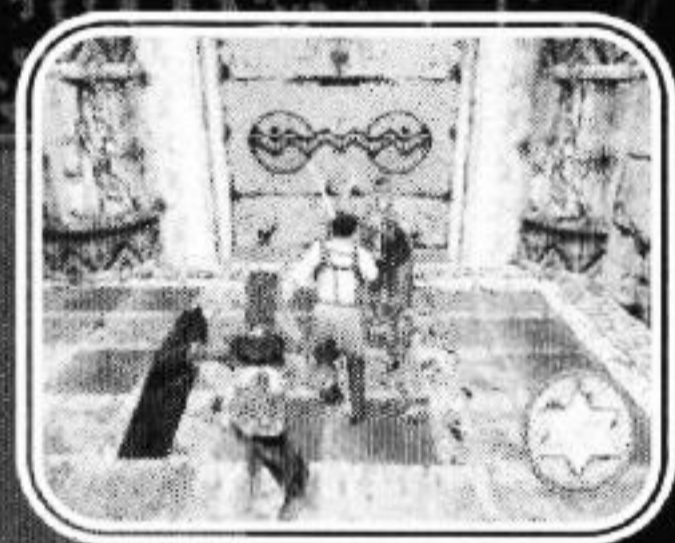
- TÊTE DE RICK: NOMBRE DE VIES DONT DISPOSE VOTRE PERSONNAGE
- CARTOUCHE: NOMBRE DE HIÉROGLYPHES QUE VOUS AVEZ ALLUMÉS (SUR 8) - VOUS RECEVREZ UNE VIE SUPPLÉMENTAIRE APRÈS L’ALLUMAGE DE 8 HIÉROGLYPHES.
- MASQUE DE PHARAON: RAMASSEZ 4 PIÈCES DE TRÉSOR POUR OBTENIR UNE AMULETTE MAGIQUE.
- ARME ACTUELLEMENT SÉLECTIONNÉE: CETTE OPTION MONTRE L’ARME ACTUELLEMENT SÉLECTIONNÉE ET RÉPERTORIE VOTRE QUANTITÉ DE MUNITIONS, SI CELA EST PERTINENT. S’IL S’AGIT D’UNE TORCHE, VOUS VOYEZ S’AFFICHER SON DÉLAI D’ÉCLAIRAGE RESTANT.



# JAUGE DE LA SANTÉ/ DE L'ÉTOILE

ELLE RESTE AFFICHÉE À L'ÉCRAN PENDANT TOUTE LA PARTIE:

- L'INTÉRIEUR MONTRE LE NOMBRE DE FRAGMENTS D'ÉTOILE QUE VOUS AVEZ RAMASSÉS.
- LE CERCLE EXTERNE DU CÔTÉ DROIT DE L'ÉCRAN CORRESPOND À LA JAUGE DE SANTÉ DE COULEUR VERTE (DE VOTRE PERSONNAGE).
- LE CERCLE EXTERNE DU CÔTÉ GAUCHE DE L'ÉCRAN CORRESPOND À LA JAUGE DE SANTÉ DE COULEUR BLEUE DES ENNEMIS CIBLÉS. LES ÉTOILES COMPORTANT UNE PIERRE PRÉCIEUSE ROUGE SYMBOLISENT L'OBTENTION D'UNE ZONE PARFAITE.



# ZONES PARFAITES

POUR OBTENIR DES ZONES PARFAITES, IL FAUT:

- ALLUMER TOUS LES HIÉROGLYPHES
- TUER TOUS LES ENNEMIS, SCARABÉES COMPRIS
- CASSER TOUS LES BOCAUX ET PRENDRE LEUR CONTENU AVANT L'ÉCOULEMENT DU DÉLAI IMPARTI
- RAMASSER TOUS LES ARTICLES SUIVANTS:

TRÉSOR

MUNITIONS

SANTÉ

L'OBTENTION DE CHAQUE ZONE PARFAITE EST RÉCOMPENSÉE PAR UNE PIERRE PRÉCIEUSE. POUR DÉVERROUILLER LES BONUS DU JEU, VOUS DEVEZ RAMASSER UN CERTAIN NOMBRE DE PIERRES PRÉCIEUSES.



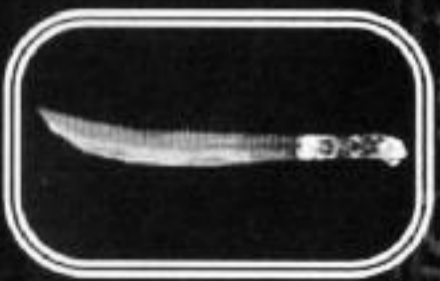
CERTAINES ARMES PEUVENT ÊTRE UTILISÉES POUR BLOQUER LES ATTAQUES DE CERTAINS ENNEMIS. NÉANMOINS, CE BLOCAGE NE DURE QUE PEU DE TEMPS APRÈS LA PRESSION DE LA TOUCHE BLOC ("ALT"). LORS DES COMBATS RAPPROCHÉS AVEC CES ENNEMIS, LA BONNE SYNCHRONISATION EST DÉTERMINANTE POUR LE FONCTIONNEMENT DE CE BLOCAGE. BIEN MANIÉE, SURTOUT CONTRE LES ENNEMIS À MÊME DE BLOQUER VOS ATTAQUES, CETTE ARME EST NÉANMOINS TRÈS UTILE.



- TORCHE: CET ARTICLE VERSATILE EST TRÈS UTILE POUR ÉCLAIRER VOTRE CHEMIN OU MATRAQUER UN ADVERSAIRE. EN OUTRE, IL PEUT SERVIR À BLOQUER CERTAINES ATTAQUES. LA TORCHE RESTE ALLUMÉE PENDANT 20 SECONDES. CF. AFFICHAGE ÉCRAN POUR CONNAÎTRE LE TEMPS RESTANT.



- DOUBLE PISTOLETS: ARME DÉTENUE PAR TOUS LES AVENTURIERS QUI SE RESPECTENT. CES ARTICLES NE FONT PAS AUTANT DE DÉGÂTS QUE LES FUSILS OU MITRAILLEUSES MAIS ILS SONT TRÈS RAPIDES ET UTILES CONTRE LES ENNEMIS DISPOSANT D'UNE FORTE CADENCE DE FEU/D'ATTAQUE.



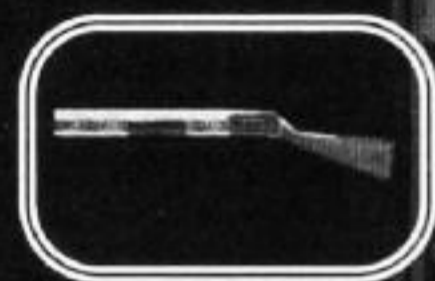
- MACHETTE : MÊME SI VOUS N'ÉVOLUEZ PAS DANS LA JUNGLE, CET ARTICLE PEUT SERVIR À COUPER LES BANDELETTES. EN OUTRE, VOUS POUVEZ L'UTILISER POUR BLOQUER CERTAINES ATTAQUES.



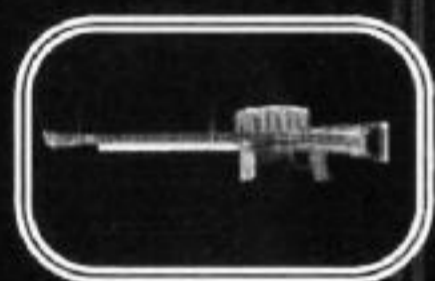
# ARMES



- DYNAMITE: UTILE LORSQUE VOUS AVEZ AFFAIRE À UNE HORDE D'ENNEMIS. VEILLENZ À VOUS EN ÉLOIGNER AVANT SON EXPLOSION.



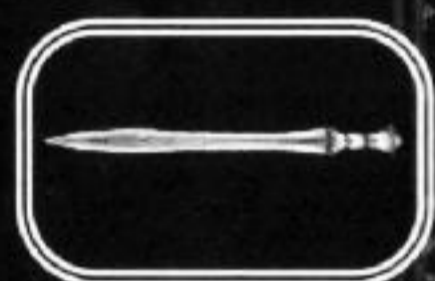
- FUSIL: IL EST PLUS PUISSANT QUE LES PISTOLETS, MAIS SA CADENCE DE TIR EST INFÉRIEURE.



- MITRAILLEUSE LEWIS: ARME UTILE POUR LE CANARDAGE DE BASE.



- AMULETTE: BOMBE MAGIQUE INTELLIGENTE ; IL SUFFIT DE LA LANCER POUR LA FAIRE EXPLOSER.



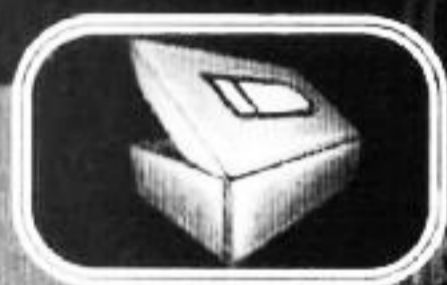
- SABRE D'OR: ARME MYSTIQUE ; VOUS DÉCOUVRIREZ SES POUVOIRS AU FIL DU JEU.

- VOS POINGS: SI RIEN D'AUTRE NE FONCTIONNE, SERVEZ-VOUS DE VOS POINGS. CETTE ARME N'EST PAS TRÈS PERCUTANTE MAIS ELLE N'AFPECTE PAS LA JAUGE DE SANTÉ DE VOTRE PERSONNAGE.

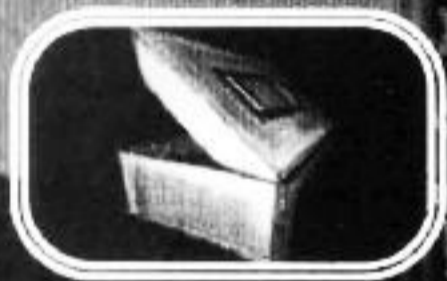
RAMASSEZ DES FRAGMENTS D'ÉTOILE POUR LIBÉRER LA COMMANDE DE L'ÉTOILE ET PROGRESSER DANS LA PARTIE.

## MUNITIONS

- MUNITIONS PISTOLET



- MUNITIONS FUSIL



- MUNITIONS MITRAILLEUSE LEWIS



# ARTICLES

## AUTRES OBJETS



- ANKHS D'OR: ARTICLES SPÉCIAUX INSUFFLANT DE LA VIE; ILS FOURNISSENT UNE VIE SUPPLÉMENTAIRE À RICK.



- FIOLES DE SANTÉ: ELLES REMETTENT SUR PIED VOTRE PERSONNAGE.



- DYNAMITE: ELLE PEUT SERVIR D'ARME PLUS TARD.

- TRÉSOR: QUATRE PIÈCES DE TRÉSOR ÉQUIVALENT À UNE AMULETTE MAGIQUE.



# ENNEMIS

## PRINCIPAUX ENNEMIS

- IMHOTEP: CHEF DES "MÉCHANTS", QUI EST TRÈS PUISSANT. IL DONNE DES ORDRES À TOUTES LES MOMIES ET LES ENVOIE À L'ATTAQUE. NE VOUS ATTENDEZ PAS À UNE PARTIE DE PLAISIR!
- ANCK-SU-NAMUN: SI VOUS LA LAISSEZ VOUS ENVOÛTER, ELLE VOUS DONNERA LE BAISER DE LA MORT ET VOUS VIDERA DE TOUTE ONCE DE VIE...
- BENI: TRAITRE PLEIN DE LÂCHETÉ REJOIGNANT L'ARMÉE D'IMHOTEP



# ENNEMIS



ANUBIS: UN VRAI PROBLÈME, MAIS PAS INSOLUBLE! IL SUFFIT DE BIEN COMPRENDRE COMMENT FONCTIONNENT LES BESTIOLES!

PILLEURS DE SÉPULTURES: ILS FONT PARTIE DE LA RACE DES "MÉCHANTS" HUMAINS ET SONT RELATIVEMENT FACILES À VAINCRE.



## MOMIES

AUCUNE DES MOMIES NE CHANGE D'ARME. CES CRÉATURES ONT DES ARMES ET DES ATTAQUES SPÉCIALISÉES ET SONT ENJOINTES PAR IMHOTEP DE CONTRECARRER LA BONNE MARCHE DE VOS MISSIONS.

MOMIES ESCLAVES: ELLES N'ONT PAS D'ARMES MAIS PEUVENT DÉCOCHER DES COUPS DE POING PERCUTANTS.





MOMIES ARCHERS: CES ANCIENS TIREURS À L'ARC ATTAQUENT À DISTANCE ET UTILISENT UNIQUEMENT DES FLECHES.



MOMIES ÉPÉISTES: ASSEZ CORIACES, ELLES UTILISENT UN BOUCLIER POUR SE PROTÉGER DE VOS ATTAQUES; LEURS SEULES ARMES SONT L'ÉPÉE ET LE BOUCLIER.

MOMIES MANIANT LA LANCE: LEUR PORTÉE D'ATTAQUE EST SUPÉRIEURE À CELLE DES MOMIES ÉPÉISTES. LEURS ARMES SONT LES LANCES ET LES BOUCLIERS; ELLES ONT ÉGALEMENT LA CAPACITÉ DE BLOQUER VOS ATTAQUES.



MOMIES GRANDS PRÊTRES: CES MOMIES UTILISENT DES BAGUETTES MAGIQUES PRODUISANT DES COUPS DE TONNERRE TERRIBLES. ELLES COMPTENT PARMI LES ADVERSAIRES LES PLUS REDOUTABLES DU JEU.

ESPRITS DE MOMIES: CES FORMES SPIRITUELLES DESCENDENT SUR VOUS POUR VOUS FRAPPER. LES ARMES À FEU NE LEUR FONT RIEN. IL VAUT MIEUX UTILISER DES ARMES MAGIQUES POUR LES VAINCRE.

# GÉNÉRIQUE

PRODUCED BY  
UNIVERSAL INTER-  
ACTIVE STUDIOS  
PRODUCER  
VINCENT NASON

ASSOCIATE PRODUCER  
STEVE ELWELL

PRODUCTION  
COORDINATOR  
SEAN KRANKEL  
MELISSA MILLER

DIRECTOR OF MARKETING  
PRITY PATEL

MARKETING MANAGER  
SHANNON DIFFNER

MARKETING  
COORDINATOR  
MARCUS SAVINO

MARKETING ASSISTANTS  
ANSON SOWBY  
BRIAN STEPHENS

SPECIAL THANKS  
JULIE CHEBBI, CYNTHIA  
CLEVELAND, HELLENE  
RUNTAGH, TODD  
WHITFORD, JIM WILSON.

DEVELOPED BY  
REBELLION C.E.O.  
AND CREATIVE  
DIRECTOR  
JASON KINGSLEY

C.T.O.  
CHRIS KINGSLEY

HEAD OF PRODUCTION  
GRAEME WILLIAMS

PC VERSION PRODUCER  
PAUL TRESISE

PC VERSION LEAD  
PROGRAMMER  
GAVIN WADE

PC VERSION  
PROGRAMMING TEAM  
TOM PINNOCK  
PAUL PROCTOR

PC VERSION ART TEAM  
BARRY NORTHERN  
SEAN BASTICK

LEAD PROGRAMMER  
JON HUTCHINGS

LEAD ARTIST & ASSISTANT  
PRODUCER  
ED COOKSON

LEAD ANIMATOR  
KEN TURNER

PROGRAMMING TEAM  
MIKE HEALEY  
RICHARD RICE  
CRISPIAN DANIELS  
BEN WOODHALL  
KEVIN LEA

ART TEAM  
ALEX MOORE  
ED NIBLETT  
NICK SWEETMAN  
JOSEPH GELDER  
TIM JONES  
ADAM JENNINGS



ANIMATION TEAM

ED NIBLETT

BEN JONES

SOUND

ED COOKSON

MUSIC DESIGN

ED COOKSON

ORIGINAL GAME CONCEPT

MARK EYLES

CONCEPT ART

ANDREW WILDMAN

TECHNICAL DESIGN

JON HUTCHINGS

MIKE HEALEY

ED COOKSON

KEN TURNER

GRAEME WILLIAMS

ALEX MOORE

QUALITY ASSURANCE

IAN TUTTLE

CRAIG GARVEY

WILL ELSDALE

REBELLION HEAD OF

RESEARCH AND

DEVELOPMENT

KEVIN LEA

REBELLION HEAD OF DESIGN

MARK EYLES

REBELLION HEAD OF ART

AND GRAPHICS

ANDREW WILDMAN

SPECIAL THANKS

WILL ELSDALE, DOMINIC

JEFFREY, NADIA COCKLIN,

CHRIS FOX, AL HALSBY,

ED FREEMAN, LAURA

FREEMAN, MICHAEL

FREEMAN, PETER

FREEMAN, LUCY WORTLEY,

DAVE WALL, JOSS OUTRED,

DAWN CRAIG, THE HIGH

HEALTH CLUB

KONAMI CORPORATION  
(TOKYO)

ISAO ISHIHARA

KONAMI COMPUTER  
ENTERTAINMENT STUDIO  
(YOKOHAMA)

YUTAKA HARUKI

SADAHARU KATORI

KAZUHIKO MAEDA

ABSOLUTE QUALITY, INC.

TEST LEAD

KARYN ALLEY

TEST TEAM

KEITH TSUBOUCHI

NATHAN KING

SELWYN DESOUSA

HOWARD LEUNG

STEVE ALVARADO

OPERATIONS DIRECTOR

MICHAEL RICHARDSON

SHIFT MANAGERS

CURTIS SHENTON

JESSE SMITH

# GÉNÉRIQUE

## VOICE OVERS

CASTING AND DIRECTING  
PRO-MOTIONS  
PRODUCTION CO/LANI  
MINELLA

STUDIO/DIALOGUE EDITING  
LETHAL SOUNDS  
RICK BOWMAN

## VOICE TALENT

KAI VILHELMSSEN  
RYAN DRUMMOND  
STEVE BURNS  
LANI MINELLA  
BROOK CHALMERS  
CHRISTOPHER HARRIS  
BRAD LOVELACE  
TODD WHITFORD

AUDIOVISUAL PLAYBACK  
USES BINK VIDEO.  
COPYRIGHT (C) 1997-2000  
BY RAD GAMETOOLS, INC.

PUBLISHED BY  
KONAMI OF EUROPE  
EUROPEAN PRODUCT  
MANAGER  
HANS-JOACHIM AMANN

EUROPEAN PACKAGE  
AND MANUAL DESIGN  
HANS-JOACHIM AMANN  
(KONAMI)  
OLIVER FORTE (I-DENTITÄT)

EUROPEAN MARKETING  
MANAGER  
MARTIN SCHNEIDER

SPECIAL THANKS  
ALL AT UNIVERSAL  
INTERACTIVE STUDIOS,  
KONAMI OF AMERICA &  
KONAMI OF EUROPE  
SHANNON DIFFNER, PRITY  
PATEL, MARCUS SAVINO AT  
UNIVERSAL INTERACTIVE  
STUDIOS  
JASON ENOS, SEAN HOUSE,  
JAKE NERI AT KONAMI OF  
AMERICA  
EDDIE AND DEBBIE AT  
DEPARTMENT.X



# HOT LINE

FRA AVEZ VOUS BESOIN D'AIDE POUR THE MUMMY?  
HOT LINE: 08 36 68 16 15 (2,23F/MN)

UK NEED HELP WITH THE MUMMY?  
CALL: 09067 535070 (CALLS COST 75P PER MINUTE.)  
PLEASE OBTAIN BILL PAYER'S PERMISSION BEFORE CALLING.

GER BENÖTIGEN SIE HILFE ZU THE MUMMY?  
DANN RUFEN SIE AN:  
0 69-98 55 73 88 (AUS DEUTSCHLAND)  
+49-69-98 55 73 88 (AUS DEM AUSLAND)

[WWW.KONAMI-EUROPE.COM](http://WWW.KONAMI-EUROPE.COM)

"THE MUMMY" INTERACTIVE GAME © 2000 UNIVERSAL INTERACTIVE STUDIOS, INC. TM UNIVERSAL STUDIOS. LICENSED BY UNIVERSAL STUDIOS LICENSING, INC.  
DEVELOPED BY REBELLION INTERACTIVE LIMITED. PUBLISHED AND DISTRIBUTED BY KONAMI CORPORATION. ALL RIGHTS RESERVED.  
KONAMI® IS A REGISTERED TRADEMARK OF KONAMI CORPORATION. © KONAMI CORPORATION.



KONAMI of Europe GmbH, European Headquarters, Berner Strasse 103-105, 60437 Frankfurt/Main, Germany  
London Office, Jubilee House, 7/9 The Oaks, Ruislip, Middlesex, HA4 7LF, England  
Paris Office, 23, Rue Gambon, 75001 Paris, France  
Madrid Office, Orense 34-9a, 28020 Madrid, Spain  
Amsterdam Office, Royal Dam Center, Dam 3-7, 1012 JS Amsterdam, Netherlands  
Scandinavian Office, Langholmsgatan 20, 11733 Stockholm, Sweden