

THIS SEAL IS YOUR ASSURANCE THAT NINTENDO HAS APPROVED THE QUALITY OF THIS PRODUCT. ALWAYS LOOK FOR THIS SEAL WHEN BUYING GAMES AND ACCESSORIES TO ENSURE COMPLETE COMPATIBILITY WITH YOUR NINTENDO SYSTEM.



CE SCAEU EST VOTRE ASSURANCE QUE NINTENDO A APPROUVE CE PRODUIT ET QU'IL EST CONFORME AUX NORMES D'EXCELLENCE EN MATIERE DE FABRICATION, DE FIABILITE ET SURTOUT, DE QUALITE. RECHERCHER CE SCAEU LORSQUE VOUS ACHETEZ DES JEUX ET DES ACCESSOIRES POUR ASSURER UNE TOTALE COMPATIBILITE AVEC VOTRE SYSTEME NINTENDO.

QUESTO SIGILLO È LA TUA GARANZIA CHE NINTENDO HA VALUTATO ED APPROVATO QUESTO PRODOTTO. RICHIEDILO SEMPRE ALL'ACQUISTO DI GIOCHI ED ACCESSORI PER ASSICURARE LA COMPLETA COMPATIBILITÀ CON IL TUO SISTEMA NINTENDO.

ESTE SELLO ES TU SEGURO DE QUE NINTENDO HA APROBADO LA CALIDAD DE ESTE PRODUCTO. BUSCA SIEMPRE ESTE SELLO CUANDO COMPRES JUEGOS Y ACCESORIOS PARA ASEGURARTE UNA COMPLETA COMPATIBILIDAD CON TU NINTENDO SYSTEM.

DENNA ETIKETT GARANTERAR ATT NINTENDO STÅR FÖR PRODUKTENS KVALITET. KONTROLLERA ATT ETIKETTEN FINNS PÅ SPEL OCH TILLBEHÖR DU KÖPER. FÖR ATT FÖRSÄKRA DIG OM ATT DE ÄR KOMPATIBLA MED NINTENDO.

TÄMÄ TARRA VAKUUTTAA, ETTÄ NINTENDO ON HYVÄKSYNYT TÄMÄN TUOTTEEN LAADUN. TARKISTA AINA TÄMÄ TARRA ENNEN KUIN OSTAT PELEJÄ JA MUITA TARVIKKEITA, JOTTA SAAT VARMASTI NINTENDO YHTEENSOPIVIA TUOTTEITA.



1 Player
1 joueur

THIS GAME SUPPORTS GAME PLAY USING ONE PLAYER AND CONTROLLER.

TÄMÄ PELI TUKEE YKSINPELIÄ.

SPELET STÖDER SPEL FÖR EN DELTAGARE OCH EN HANDKONTROLL.

QUESTO GIOCO SUPPORTA FINO A QUATTRO GIOCATORI E CONTROLLER CONTEMPORANEAMENTE.

ESTE JUEGO PERMITE JUGAR PARTIDAS DE UN SOLO JUGADOR.



Memory Card
(carte mémoire)
Uses 20 Blocks
Nécessite 20 blocs

THIS GAME REQUIRES A MEMORY CARD FOR SAVING GAME PROGRESS, SETTINGS OR STATISTICS.

TÄMÄ PELI VAATII MUISTIKORTIN (MEMORY CARD) PELINTILANTEEN, ASETUSTEN TAI TILASTOJEN TALLENTAMISEEN.

TILL DET HÄR SPELET BEHÖVER DU ETT MEMORY CARD (MINNESKORT) FÖR ATT KUNNA SPARA SPELFRAMGÅNGAR, INSTÄLLNINGAR OCH STATISTIK.

QUESTO GIOCO RICHIEDE UNA MEMORY CARD (SCHEDA MEMORIA) PER I SALVATAGGI DEL GIOCO IN CORSO, DELLE IMPOSTAZIONI O DELLE STATISTICHE.

ESTE JUEGO REQUIERE UNA MEMORY CARD (TARJETA DE MEMORIA) PARA GUARDAR PARTIDAS, CONFIGURACIONES O ESTADÍSTICAS.

LICENSED BY



NINTENDO, NINTENDO GAMECUBE, THE NINTENDO GAMECUBE LOGO AND THE SEAL OF QUALITY ICON ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.
NINTENDO, NINTENDO GAMECUBE, LE LOGO NINTENDO GAMECUBE ET LE LOGO SEAL OF QUALITY SONT DES MARQUES DE NINTENDO.
ALL RIGHTS RESERVED./TOUS DROITS RESERVES.

TABLE OF CONTENTS

Controls	2
An Ancient Empire	7
Quick Start	8
Main Menu	8
New Game	9
Load Game	9
Options	9
The Game Screen	10
Pausing the Game	11
Inventory	11
Weapons	12
Items	14
Main Characters	15
aving and Loading	16
Time to Go!	16
Quickstart suomeksi	17
Quickstart på svenska	18
Limited Warranty for UK	19
UK Game registration	19
Support/Hints and Tips	20
Limited Warranty for Australia	20
Manuale in Italiano	21
Manual en Castellano	37
Credits	52

CONTROLS

Game Controls

Control Stick	Control character
Control Pad	Display the Items Menu
A Button	Jump
B Button	Attack (Sphinx only)
Y Button	Action (use items, open doors, etc.)
X Button	Assign item, captured monsters
R Button	Assign item, captured monsters
L Button	Assign item, captured monsters
C Stick	Rotate camera
START	Pause the game
Z Button	Inventory

Note: The game screen will display different button commands as you play through the game. These button commands will change depending on your position and circumstances in the game. For example, the Y Button will display "Open" if you approach a door, or it will display "Grab" if you are near an item that can be pushed or pulled.

CONTROLLER NEUTRAL POSITION RESET

If the L or R Buttons are pressed or the Control Stick or C Stick are moved out of neutral position when the power is turned on, those positions will be set as the neutral position, causing incorrect game control during game play.

To reset the controller, release all buttons and sticks to allow them to return to the correct neutral position, then hold down the X, Y and START/PAUSE Buttons simultaneously for 3 seconds.



Controlling Sphinx

Movement

Control Stick	Control Sphinx
C Stick	Rotate camera
A Button	Jump (double tap for double jump)

Attack

B Button	Perform short attack
B Button (x2 or x3)	Perform chain attack
B Button (hold)	Backhand sword slash
Single Jump + Attack	High sword slash
Double Jump + Attack	Overhead slam

Swimming Controls

Surface

Control Stick	Normal speed swim across surface of water
Y Button (hold)	Faster swim speed on surface of water
A Button	Jump (double tap for double jump)
B Button	Dive underwater

Underwater

Control Stick	Orient character's direction
A Button	Swim forward, standard speed
Y Button	Faster swim underwater
B Button	Attack (if Sphinx has ability)

Climbing Ladders

To climb a ladder, simply walk up to it and press forward (or jump onto it), then:

Control Stick ↑	Move up the ladder
Control Stick ↓	Move down the ladder
A Button	Jump
B Button	Drop off the ladder

Climbing Walls, Vines, Ledges and Railings

Sphinx can climb certain wall surfaces, which are recognizable by distinctive markings and textures, or by special ledges and railings. Jump onto one of these surfaces to begin climbing, then:

Control Stick	Control Sphinx ↑ / ↓ / ← / → along surface
A Button	Jump (on most surfaces)
B Button	Drop down

Swinging Hand over Hand

Sphinx can swing hand over hand from certain ceilings, which you will recognise because they have vines or bars to distinguish them. Just jump to grab hold, then:

Control Stick	Press forward to move along the surface
B Button	Drop down

Grabbing Ledges

If Sphinx falls off a ledge, quickly turn him around while falling to face the edge of the ledge. Sphinx should grab the ledge automatically.

Assigning Buttons

By pressing the Control Pad in any direction, you can assign skills or abilities to the L, R and X Buttons. Press ↑, ↓, ← or → to change between items in your on-screen inventory. Once an item is highlighted, press the L, R, or X Button to assign that item to that button. To use any item you can select it in the item menu and then press the USE ITEM button (Y Button) to use it once. To use it more quickly or frequently, you may prefer to equip them through this interface. Press the CANCEL button (A Button) to close the item menu.

Note: Some actions require that you have gained certain skills or objects before you can use them. If an action is not possible, it will not show up on the button interface.

Controlling the Mummy

Movement

Control Stick	Control the Mummy
C Stick	Rotate camera
A Button	Jump

Crawling

In some situations, you will need to use the Mummy's crawl ability. While crawling:

Control Stick	Move the Mummy ↑ / ↓ / ← / →
X Button	Crawl (press again to stand up)

Climbing Ladders

To climb a ladder, simply walk up to it and press forward (or jump onto it), then:

Control Stick ↑	Move up the ladder
Control Stick ↓	Move down the ladder
A Button	Jump
B Button	Drop off the ladder

Hiding

Since the Mummy is unable to attack his enemies, you will need to use his ability to avoid them by hiding. You will have to find the ability before the Mummy can hide.

B Button	Hide (press again to come out from hiding)
----------	--------------------------------------------

Sneak Across Ledges

The Mummy can shimmy or 'sneak' across certain narrow ledges.

Y Button	Begin sneaking across ledge
Y Button again	Stop sneaking across ledge

Note: If you are next to such a ledge, the context button 'SNEAK' will appear. Press the 'SNEAK' button to begin shimmying across the ledge. You can press the 'EXIT' button at any time to stop shimmying.

Grabbing Ledges

If Mummy falls off a ledge, quickly turn him around while falling to face the edge of the ledge. The Mummy should grab the ledge automatically.

AN ANCIENT EMPIRE

It is an ancient Egypt not told in the history books – the powerful Egyptian Universal Empire that once joined several worlds through Solar Disc portals. However, the old empire was destroyed and the magical crowns that held the portals together were scattered and lost. The civilizations in each world have become separate, each suffering its own fate. Some of the civilizations have retained contact with others; some have lost contact completely and have lost all memory of their former allies.

The legend says that two forces are trying to recover the old empire and all of its crowns. One is Osiris, who is a positive force. The other is the dark Set, whose intentions are believed to be destructive. Still, little is known of these gods and their true goals, or even if they really exist. But the signs are ominous, and it is clear that something is happening. News – disturbing news – is spreading... about normally peaceful villages at war, plagues of monsters overrunning the once peaceful countryside. Nobody knows why this is happening...

The chain of communication between the worlds remains largely abandoned and so unstable that to use it is likely to cause even more problems and dangers. Many people have used the portals but disappeared without a trace. Use of the portals is not recommended. You never know what you will encounter on the other side, or if you'll get anywhere at all.

Two heroes. One mission.

Their methods couldn't be further apart.

Get ready for intense, mind-boggling 3D action in the world of ancient Egyptian gods, goddesses, mummies and a host of supernatural creatures. Experience an unfolding mystery as you play Sphinx and his reluctant friend, the Mummy. Along the way, you'll uncover dark secrets, discover new abilities and items and encounter hundreds of fascinating creatures. Sphinx's journey will require his wits, agility, and a variety of special powers, as well as the aid of the Mummy, when being inconspicuous is the only solution. Sphinx's quest is an epic one - to find the lost sacred crowns of Egypt and stop the evil Set before he shrouds the world in darkness.



QUICK START

So, you want to get started right away, don't you? Well, here are the basics in just a few easy steps:

- Move your character using the Control Stick.
- Change the camera angle using the C Stick.
- Watch the Button Interface in the top right corner of the screen. It will change as you move, displaying your available options in any given situation.
- To assign an item to a button (L, R or X Buttons), press the Control Pad to display the Item Menu. Press **↑** / **↓** to scroll through the list of items. Highlight the item you want, then press the button you want to assign it to.

Note: Press the USE ITEM button (Y Button) to use the item once, without assigning it to a special button, or press the CANCEL button (A Button) to close the item menu.

- To release and control a capture beetle, select it from the menu (as explained above) and assign it to a button. When you release it, you can control it using the C Stick and use the Y Button to detonate it (release monster).
- To examine your inventory, view captured monsters or check n quests, press the Z Button.
- To change the game options, press START.
- Make sure you explore and pay attention to all messages and prompts you receive on-screen.
- If you want to know more, read through the manual.

MAIN MENU

When you first start **Sphinx and the Cursed Mummy**, you will have three choices from the Main Menu:

- **New Game:** Select to begin a game from the beginning.
- **Load Game:** Select to choose a game saved on your NINTENDO GAMECUBE Memory Card.
- **Options:** Select to modify some of the characteristics of game play (see below).

- **Bonus:** View the extras here.

New Game

When you select NEW GAME from the Main Menu, choose an empty slot on your Memory Card to save the game file. This will identify your saved games. Choose START GAME to begin. Choose CONTINUE WITHOUT SAVING to begin a new game without the ability to save your game.

Note: If you do not have a Memory Card with available space, you will not be able to save or load games.

Load Game

Select LOAD GAME from the start screen to view the Save/Load screen. Use the Control Pad to highlight your saved game file, then press the A Button to load your game.

Options

Choose OPTIONS from the Main Menu to customise the game's display and audio settings.

Screen Setting Options:

- **Wide Screen (on/off):** Toggle between wide and normal screen width.

Controller Setting Options:

- **1st Person Invert Vertical (on/off):** Reverses controls for the C Stick - inverts the **↑** and **↓** controls for Blowpipe modes.
- **3rd Person Invert Vertical (on/off):** Reverses controls for the C Stick - inverts the **↑** and **↓** controls for normal modes.
- **3rd Person Invert Horizontal (on/off):** Switches the **→** and **←** camera controls (C Stick) in normal play mode only.
- **Rumble On/Off:** Set the Rumble Feature ON or OFF for your game.

Sound Setting Options:

- **Sound Mode:** Sets the sound mode.
- **Sound Volume:** Use the Control Stick or the Control Pad to adjust the volume of sound effects.
- **Music Volume:** Use the Control Stick or the Control Pad to adjust the music volume.

60Hz mode

This game can be set to a clearer display and better quality on TVs that support 60Hz mode.

When you connect NINTENDO GAMECUBE RGB Cable to a TV which has a RGB terminal and PAL60 function, you can enjoy a smoother game screen with less flickers.

To activate 60Hz mode, press and hold the B Button while the NINTENDO GAMECUBE logo is being displayed until the message "Would you like to display in 60 Hz mode?" appears. Select YES to activate the mode.

Important: 60Hz mode using official NINTENDO GAMECUBE RGB CABLE is not applicable for Australia and New Zealand.

THE GAME SCREEN



The Button Interface

Normally when you play the game, this is all you will see on your screen. This interface shows the main buttons on your controller and will change according to the context of the game, as explained previously. However, if you press the Control Pad in any direction, the Item Menu will appear.

The Item Menu

This menu displays certain usable items. Press **↑** and **↓** to highlight individual items on a menu. Press the USE ITEM button (Y Button) to use a selected item once. Or press the L Button, R Button or X Button to assign the highlighted item to the corresponding button on your controller.

Gold Health Ankhs

Sphinx will lose health when hit by enemies, certain objects and other hazards in the environment. Sphinx's total health is represented by a number of Gold Health Ankhs. These are displayed at the top of the screen when he is hurt or healed, or when

you press the Control Pad in any direction. If Sphinx runs out of Gold Health Ankhs, he dies. You can replenish Sphinx's health by retrieving Gold Health Ankhs from fallen foes or employing the services of a healer.

Money Scarabs

At the bottom right of the screen, you will see a display of the amount of money you currently have, in the form of Gold Scarabs. You will see this display when you press the Control Pad in any direction, or when you receive or spend Gold Scarabs.

PAUSING THE GAME

Press START at any time to pause the game and view the Pause Menu. The Pause Menu allows you to adjust the game options or end the current game. You can also return to the current game.



INVENTORY

Press the Z Button to access your current inventory. You'll notice that there are several tabs across the top of the screen. Use the Control Pad to move from one tab to another. Press the Control Pad **↑** or **↓** to access specific information within the inventory's tab, or to access specific items.



Artifacts

- **Quest Items:** Your currently held Quest Items will be shown here.
- **Ability Items:** Your currently held Ability Items will be shown here.

Monsters

- **Captured Monsters:** All currently captured monsters will be displayed here along with their Attack and Defense ratings.

Notes

- Display information on your current quests.

WERPONS


- **Blade of Osiris:** Once Sphinx gains the Blade of Osiris, he can slash his enemies at close quarters.
- **Shield of Osiris:** The Shield of Osiris helps Sphinx guard against incoming blows and various magical attacks.
- **Blowpipe:** The Blowpipe will enable Sphinx to fire different types of darts, solve puzzles he will encounter, and defeat enemies from a distance. Various darts can be found in shops, on quests or in secret chests.

USING THE BLOWPIPE

To use the Blowpipe after you obtain it:

- Select the Blowpipe from the Item Menu.
- Press the USE ITEM button (Y Button) to use the Blowpipe one time.
- Or assign the Blowpipe to the R, L or X Button.
- If you have assigned it to a button already, press the assigned button to activate the Blowpipe. You will enter the first-person view.

Aiming and Firing the Blowpipe

- Use the Control Stick to aim .
- Press the FIRE button (B Button) to fire.
- To change ammunition, press the Control Pad in any direction to open the Dart Menu, then scroll to select the type of ammunition you want to use.

Note: You have an unlimited supply of Standard Darts, but you will need to collect other types of darts as you explore.

- Press the CANCEL button (A Button) to put away the Blowpipe and return to the action.

Blowpipe Ammo



Standard Darts

(Standard damage)

- Ordinary darts which can hit distant targets but are only powerful enough to damage explosive monsters.
- Unlimited supply.



Acid Darts

(Will damage over time)

- Acid Darts continue to do damage to enemies even after they hit, and may have other uses, such as dissolving certain metal obstacles.



Bouncing Darts

(Will bounce off walls)

- Bouncing Darts may come in handy when a straight shot isn't possible, or to attack from a safe position.
- Only powerful enough to damage explosive monsters.



Ice Darts

(Cold damage)

- Shooting Creatures with this dart will freeze them into a block of ice.
- Only affects certain enemies.



Ka Darts

(Special purpose)

- Shooting this dart at a Ka Ankh while standing on a special pedestal will transport Sphinx to the location of the Ankh.

ITEMS

You will encounter many items during your adventure. Here, we provide only a small sample of the kinds of items you may find.



Hands of Amun

This item will allow Sphinx to push and pull extremely heavy objects.



Wings of Ibis

This item will allow Sphinx to perform a double jump.

Capture Beetle

This item will allow Sphinx to capture other monsters. Select a capture beetle from the Item Menu, then press the USE ITEM button (B Button) to send it out. Control it with the C Stick and guide it into the monster you wish to capture.



Note: Monsters must be flashing yellow for you to be able to capture them. They will begin to flash yellow once they are partially damaged.



Scarabs

When you kill enemies or break certain containers, they can release Scarabs of varying colours. Different coloured Scarabs are worth different amounts and can be used to purchase items you need.



Releasing Captured Monsters

As you adventure through the world, you may find some special beetles and you may also find a way to capture some monsters. To release a captured monster or beetle to fight for you:

- First, select a releasable monster from the Item Menu by pressing the Control Pad to scroll to the monster.
- Press the USE ITEM button (B Button) to use the creature once, or assign it to the R, L or X Buttons.
- Now press the assigned button to release a beetle containing the monster.
- Use the C Stick to control the beetle and press the B Button to detonate it and release the monster inside.

Note: Slim Burbles can be released to blow up cracked boulders or knock down poles. Fire Armadillos can be used to burn down wooden structures.

MAIN CHARACTERS

Sphinx

Abilities - Walk/Jump/Climb/Swim

Friends - Imhotep

Enemies - Set

As warriors go, Sphinx is young, brash, and impatient. Anxious to take action against the forces of evil, he sets off on his quest to restore the waning powers of the old gods. In his quest, his destiny becomes intertwined with that of Tutankhamen, now a mummy, and when he acquires the lost magical crowns, he will be able to face Set and fulfill an ancient prophecy.

Mummy

Abilities - Walk/Jump/Crawl

Friends - Nefertiti

Enemies - Set

Young, naive, and inexperienced, Prince Tutankhamen was led into a trap and changed into a shambling mummy. He will need the help of Sphinx to retrieve the Canopic Vases containing the fragments of his soul, return to life, and challenge the evil Akhenaten for his throne – and the love of Nefertiti.

Mummy Abilities

The duration of each ability is shown on an Ability Bar at the top of the screen. As the ability is being used, the Ability Bar will start to diminish. When the Ability Bar reaches zero, the ability will have worn off.

- **Triple Mummy:** This will create 3 instances of the Mummy. Switch control of them using the SWAP button (L or R Button). This has no Ability Bar.
- **Paper-thin Mummy:** This will create a very thin version of the Mummy, allowing him to be blown into the air by wind machines. It also allows the Mummy to get through narrow gaps in fences.
- **Fire Mummy:** In this mode, the Mummy is a walking torch. He can burn flammable obstacles to open up new paths, light torches,

walk safely through fire and across lava, and generally use his fiery personality in a variety of ways. He can also set some enemies on fire. This effect will disappear if the Mummy touches water.

- **Electric Mummy:** In this mode the Mummy can activate otherwise inoperative machinery and also electrocute certain enemies. This effect will disappear if the Mummy touches water.
- **Smoke Mummy:** Although the Smoke Mummy can't affect the physical world – for instance, he can't pull levers, climb ladders etc. – he gains the ability to walk through dangerous traps like spikes.
- **Bat Mummy:** Turning into a Bat Mummy allows the Mummy to fly. Obviously, this could come in handy.

SAVING THE GAME

Confirm you have a Memory Card inserted into Memory Card Slot A. To save your progress, you must find a save statue located conveniently throughout each level. Walk up to a save statue and activate it to save your game. Everything from your health and inventory to the information about your current objectives will be saved onto your Memory Card.



LORDING THE GAME

To load a previously saved game, select LOAD GAME from the Main Menu. Use the Control Pad to highlight your saved game file, then press the A Button to load your game. You will continue from your most recent position, with the same health, inventory and objectives from when you saved the game.

TIME TO GO!

This is just the beginning. As you explore the world, you will encounter new characters, new monsters, new challenges, and new abilities. The possibilities are endless, and the dangers are constant. Keep alert and pay close attention to your surroundings. There are clues everywhere. Good luck, adventurer! You'll need it!

Please refer to the NINTENDO GAMECUBE instruction booklet for directions on how to format and erase Memory Card files.

QUICKSTART SUOMEKSI OHJAJIMET

Peliohjaimen NEUTRAALIIN TILAAN PALAUTUS

Jos virta kytketään, kun L- tai R-painikkeita painetaan tai Ohjainsauva tai C-sauva ovat muussa kuin neutraalissa asennossa, nämä asennot muuttuvat neutraaliasennoiksi, jolloin pelin ohjaaminen vääristyy.

Jos haluat asettaa ohjaimen oikeisiin asentoihin, L-painike vapautaa kaikki näppäimet ja tikut, jotta ne pääsevät takaisin neutraaliin asentoon, pidä sitten X-, ja Y-painikkeet pohjassa sekä START/PAUSE pohjassa yhtä aikaa kolmen sekunnin ajan.



Peliohjaimet

Ohjainsauva	Hahmon ohjaus
Ristiohjain (Control Pad)	Näytä esinevalikko
A-painike	Hyppää
B-painike	Hyökkää (vain Sfinksi)
Y-painike	Toimi (käytä esineitä, avaa ovia jne.)
X-painike	Valitse esine, vangitut hirviöt
R-painike	Valitse esine, vangitut hirviöt
L-painike	Valitse esine, vangitut hirviöt
C-sauva	Kierrä kameraa
START/PAUSE	Keskeytä peli
Z-painike	Tavarat

Huomautus: Pelinäytössä näkyvät painikekomennot vaihtuvat pelin edetessä sijaintisi ja pelitilanteiden mukaan. Esimerkiksi Y-painikkeen kohdalla lukee "Open" (Avaa), kun lähestyt ovea, ja "Grab" (Tartu), kun olet lähellä esinettä, jota voidaan työntää tai vetää.

Ole hyvä ja katso NINTENDO GAMECUBE käyttöohjeita tietääksesi miten poistetaan ja alustetaan muistikortin (Memory Card) tiedostoja.

60Hz-moodi

Tämän pelin kuva voidaan säätää tarkemmaksi ja laadukkaammaksi televisiossa, joka tukee 60Hz:n kuvaa.

Kun liität NINTENDO GAMECUBE RGB (PVS)-kaapelin televisioon, jossa on RGB-kaapelipäätte ja PAL60-toiminto, voit nauttia selkeämmästä kuvan laadusta, johon syntyy vähemmän kuvanvärinäitä.

Laittaaksesi käyttöön 60Hz:sen moodin, paina ja pidä pohjassa B-painiketta kunnes NINTENDO GAMECUBE-logo ilmestyy ja kunnes siihen tulee teksti: "Would you like to display in 60 Hz mode?" ("Haluatko käyttää 60Hz:n-moodia?"). Valitse YES (Kyllä) aktivoiaksesi tämän moodin.

QUICKSTART PÅ SVENSKA KONTROLLER

ÅTERSTÄLLNING AV HANDKONTROLLEN TILL NEUTRALLÄGE

Om du trycker på L- eller R-knappen, eller Styrspaken eller C-spaken flyttas från sina mittlägen, när spelet startas kommer dessa lägen att betraktas som normallägen och det orsakar problem när du ska spela.

För att återställa handkontrollen till normalläge släpper du alla spakar och knappar och låter dem inta neutralläge och håller därefter in X-, Y-knapparna og START/PAUSE samtidigt i 3 sekunder.



Handkontroller

Styrspak	Styr spelfigur
Styrknappen	Visa föremålsmenyn
A-knappen	Hoppa
B-knappen	Anfall (endast Sphinxen)
Y-knappen	Handling (använd föremål, öppna dörrar osv.)
X-knappen	Lägg ut föremål, fångade monster
R-knappen	Lägg ut föremål, fångade monster
L-knappen monster	Lägg ut föremål, fångade monster

C-spaken	Rotera kamera
START/PAUSE	Pausa spelet
Z-knappen	Inventarium

Obs: På spelskärmen visas olika knappkommandon under spelets gång. Knappkommandona ändras beroende på ditt läge och omständigheterna i spelet. Till exempel visar Y-knappen "Open" (öppna) när du kommer fram till en dörr, och "Grab" (grip) om du är i närheten av ett föremål som du kan trycka på eller dra i.

Se bruksanvisningen till NINTENDO GAMECUBE för information om hur du formaterar och raderar filer på Memory Card (minneskortet).

60Hz-läge

I det här spelläget blir bilden skarpare och tydligare om du spelar på en TV som stöder 60Hz-läge.

När du ansluter NINTENDO GAMECUBE RGB-kabel till en TV med RGB-kontakt och PAL60-funktion blir bildväxlingarna mjukare och flimrar mindre.

För att aktivera 60Hz-läget håller du B-knappen intryckt medan loggan för NINTENDO GAMECUBE visas och tills meddelandet "Would you like to display in 60 Hz mode?" visas på skärmen. Välj YES (ja) för att aktivera spelläget.

LIMITED WARRANTY FOR UK

THQ (UK) LIMITED warrants to the original purchaser of this THQ (UK) LIMITED product that the medium on which the computer program is recorded is free from defects in materials and workmanship for a period of ninety (90) days from the date of purchase. This THQ (UK) LIMITED software is sold "as is", without express or implied warranty of any kind resulting from use of this program. THQ (UK) LIMITED agrees for a period of ninety (90) days to either repair or replace, at its option, free of charge, any THQ (UK) LIMITED product, postage paid, with proof of purchase, at its Customer Service centre. Replacement of this Game Disc, free of charge to the original purchaser is the full extent of our liability. Please mail to THQ (UK) LIMITED, Ground Floor, Block A, Dukes Court, Duke Street, Woking, Surrey, GU21 5BH. Please allow 28 days from dispatch for return of your Game Disc. This warranty is not applicable to normal wear and tear. This warranty shall not be applicable and shall be void if the defect in the THQ (UK) LIMITED product has arisen through abuse, unreasonable use, mistreatment or neglect.

THIS WARRANTY IS IN LIEU OF ALL OTHER WARRANTIES AND NO OTHER REPRESENTATIONS OR CLAIMS OF ANY NATURE SHALL BE BINDING OR OBLIGATE THQ (UK) LIMITED. ANY IMPLIED WARRANTIES OF APPLICABILITY TO THIS SOFTWARE PRODUCT, INCLUDING WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE, ARE LIMITED TO THE NINETY (90) DAY PERIOD DESCRIBED ABOVE. IN NO EVENT WILL THQ (UK) LIMITED BE LIABLE FOR ANY SPECIAL, INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES RESULTING FROM POSSESSION, USE OR MALFUNCTION OF THIS THQ (UK) LIMITED PRODUCT. THIS IN NO WAY AFFECTS YOUR STATUTORY RIGHTS.

This computer program and its associated documentation and materials are protected by both National and International copyright law. Storage in a retrieval system, reproduction, translation, hiring, lending, broadcasting and public performances are prohibited without express written permission of THQ (UK) LIMITED.

THQ (UK) LIMITED, Ground Floor, Block A, Dukes Court, Duke Street, Woking, Surrey, GU21 5BH

UK Game registration

Register this game at www.thq.co.uk for:

The official cheats, hints and secrets...

The chance to win THQ games in our monthly prize draw...

The latest demos, news, screenshots and videos...

Access to exclusive members only competitions and special offers...

The opportunity to take part in Beta testing and shape the THQ games of the future...

www.thq.co.uk

Technical Support

If you are experiencing technical problems with this game, please contact UK technical support:

Online: Register your game at www.thq.co.uk for FAQs and full online support

Telephone: +44 (0) 870 608 0047 (national/international call rates apply)

Mon - Fri 08:00 to 19:00 GMT

Sat - 09:00 to 17:00 GMT

Hints and Tips

For hints and tips and/or a complete walkthrough for this game, register your game at www.thq.co.uk - alternatively call our 24 hour helpline

UK

09065 55 88 75*

Republic of Ireland

1580 908 980*

Available 24 hrs a day, 7 days a week

*Calls cost \$1 per minute at all times in the UK (190 cts for Republic of Ireland). Calls from mobile phones may be more expensive. Costs correct at time of printing but subject to change. Typical duration of call is 3 minutes. Please ask the bill-payer for permission before calling. You must be age 16 or over to use this service. Touch-tone telephone required. Available to residents of UK and Ireland only.

LIMITED WARRANTY FOR AUSTRALIA

THQ International warrants to the original purchaser of this THQ International product that the medium on which the computer program is recorded is free from defects in materials and workmanship for a period of ninety (90) days from the date of purchase. This THQ International software is sold "as is", without express or implied warranty of any kind resulting from use of this program. THQ International agrees for a period of ninety (90) days to either repair or replace, at its option, free of charge, any THQ International product, postage paid, with proof of purchase, at its Customer Service centre. Replacement of this Game Disc, free of charge to the original purchaser is the full extent of our liability.

Please mail to THQ Asia Pacific, Level 8, 606 St. Kilda Road, Melbourne, VIC 3004, Australia. Please allow 28 days from dispatch for return of your Game Disc.

This warranty is not applicable to normal wear and tear. This warranty shall not be applicable and shall be void if the defect in the THQ International product has arisen through abuse, unreasonable use, mistreatment or neglect.

THIS WARRANTY IS IN LIEU OF ALL OTHER WARRANTIES AND NO OTHER REPRESENTATIONS OR CLAIMS OF ANY NATURE SHALL BE BINDING OR OBLIGATE THQ INTERNATIONAL. ANY IMPLIED WARRANTIES OF APPLICABILITY TO THIS SOFTWARE PRODUCT, INCLUDING WARRANTIES OF MERCHANTABILITY AND FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE, ARE LIMITED TO THE NINETY (90) DAY PERIOD DESCRIBED ABOVE. IN NO EVENT WILL THQ INTERNATIONAL BE LIABLE FOR ANY SPECIAL, INCIDENTAL OR CONSEQUENTIAL DAMAGES RESULTING FROM POSSESSION, USE OR MALFUNCTION OF THIS THQ INTERNATIONAL PRODUCT. THIS IN NO WAY AFFECTS YOUR STATUTORY RIGHTS.

This computer program and its associated documentation and materials are protected by both National and International copyright law. Storage in a retrieval system, reproduction, translation, hiring, lending, broad-casting and public performances are prohibited without express written permission of THQ International.

THQ Asia Pacific
Level 8, 606 St. Kilda Road
Melbourne, VIC 3004
Australia

Technical Support and Games Hotline

1902 222 448

Call cost \$1.80 + GST per minute
Higher from mobile / public phones



or email: feedbackaustralia@thq.com

SOMMARIO

I controlli	22
Avvio rapido	27
Il menu principale	27
Nuova partita	28
Carica partita	28
Opzioni	28
La schermata di gioco	29
Interrompere il gioco	30
L'inventario	30
Le armi	31
Come usare la Cerbottana	31
I personaggi principali	32
Sphinx	32
La mummia	33
Salvare e caricare	34
È ora di partire!	34
Servizio di assistenza tecnica Halifax	35
Riconoscimenti	52

I CONTROLLI

Controlli di gioco

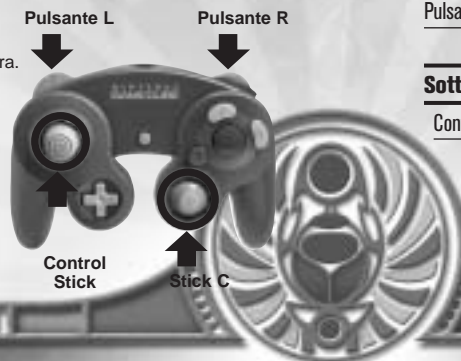
Control Stick	Controllare il personaggio
Pulsantiera di comando +	Visualizzare menu oggetti
Pulsante A	Saltare
Pulsante B	Attaccare (solo Sphinx)
Pulsante Y	Azione (usare oggetti, aprire porte, ecc.)
Pulsante X	Assegnare oggetti o mostri catturati
Pulsante R	Assegnare oggetti o mostri catturati
Pulsante L	Assegnare oggetti o mostri catturati
Stick C	Ruotare la telecamera
START/PAUSE	Interrompere il gioco
Pulsante Z	Inventario

Nota: la schermata di gioco riporterà controlli diversi per ciascun pulsante. La corrispondenza pulsante/controllo cambia in base alla tua posizione o alle circostanze in cui ti troverai. Ad esempio, al pulsante Y sarà assegnato il comando "Apri" in prossimità di una porta o "Afferra" se ti trovi vicino a un oggetto che può essere spinto o tirato.

REIMPOSTAZIONE DELLA POSIZIONE NEUTRA DEL CONTROLLER

Se all'accensione vengono premuti i pulsanti L o R o vengono spostati il Control Stick o lo Stick C dalla posizione neutra, la nuova posizione sarà riconosciuta come quella neutra. Ciò causerà un controllo scorretto durante il gioco.

Per reimpostare la posizione neutra del controller, rilasciare tutti i pulsanti e le leve e lasciare che tornino nella loro posizione neutra. Successivamente premere simultaneamente i pulsanti X, Y e START/PAUSE per 3 secondi.



Come controllare Sphinx

Movimenti

Control Stick	Controllare Sphinx
Stick C	Ruotare la telecamera
Pulsante A	Saltare (premi due volte per effettuare un salto doppio)

Attacco

Pulsante B	Esegui un attacco breve
Pulsante B (premuta 2 o 3 volte)	Esegui un attacco a catena
Pulsante B (tieni premuto)	Attacco rotante
Salto singolo + attacco	Fendente alto
Doppio salto + attacco	Colpo dall'alto

Controlli del nuoto

In superficie

Control Stick	Nuotare a velocità normale in superficie
Pulsante Y (tieni premuto)	Nuotare velocemente in superficie
Pulsante A	Saltare (premi due volte per effettuare un salto doppio)
Pulsante B	Tuffarsi

Sottacqua

Control Stick	Orientare il personaggio
Pulsante A	Nuotare a velocità normale
Pulsante Y	Nuotare velocemente (Sottacqua)
Pulsante B	Attaccare (quando il personaggio ha questa abilità)

Scale e scalette

Per arrampicarti su una scala, avvicinati camminando e premi avanti (o salta su di essa) quindi:

Control Stick ↑	Salire
Control Stick ↓	Scendere
Pulsante A	Saltare
Pulsante B	Lasciarsi cadere dalla scala

Muri, piante rampicanti, sporgenze e ringhiere

Sphinx può arrampicarsi su alcune pareti, riconoscibili da segni e superfici particolari, ma anche su sporgenze e ringhiere particolari. Per cominciare ad arrampicarti, salta su una di queste superfici, quindi:

Control Stick	Controllare Sphinx ↑ / ↓ / ← / → lungo il percorso
Pulsante A	Saltare (su molte superfici)
Pulsante B	Lasciarsi cadere

Dondolarsi

Sphinx può spostarsi tenendosi aggrappato con le mani lungo alcuni "soffitti" riconoscibili perché ricoperti da piante rampicanti o sbarre. Ti basterà saltare per afferrare un appiglio quindi:

Control Stick	Premi avanti per spostarti lungo la superficie
Pulsante B	Lasciarsi cadere

Afferrare sporgenze

Se Sphinx cade da una sporgenza, fallo girare rapidamente su sé stesso verso la sporgenza, mentre cade. Sphinx dovrebbe afferrarla automaticamente.

Tasti di assegnazione

Premendo la pulsantiera di comando + in qualsiasi direzione, potrai assegnare abilità particolari ai pulsanti L, R e X. Premi ↑, ↓, ←, → per scorrere gli oggetti dell'inventario. Quando un oggetto è evidenziato, premi i pulsanti L, R o X per assegnare l'oggetto a quel tasto. Per usare un oggetto con la Cerbottana una volta sola, puoi selezionarlo nel menu oggetti e premere il pulsante USA OGGETTO (pulsante Y). Se invece vuoi usarlo più rapidamente o più volte, è più pratico ricorrere a questa interfaccia. Premi il pulsante ANNULLA (pulsante A) per chiudere il menu oggetti.

Nota: per effettuare alcune azioni è necessario avere prima acquisito determinate abilità oppure oggetti. Se un'azione non è possibile, non comparirà sull'interfaccia tasti.

Controllare la Mummia

Movimento

Control Stick	Controllare la Mummia
Stick C	Ruotare la telecamera
Pulsante A	Saltare

Strisciare

In alcune situazioni, ti sarà molto utile il fatto che la Mummia sappia strisciare.

Control Stick	Muovere la Mummia ↑ / ↓ / ← / →
Pulsante X	Strisciare (premi di nuovo per rialzarti)

Scale e scalette

Per arrampicarti su una scala, avvicinarti camminando e premi avanti (o salta su di essa) quindi:

Control Stick ↑	Salire la scala
Control Stick ↓	Scendere la scala
Pulsante A	Saltare
Pulsante B	Saltare dalla scala

Nascondersi

La Mummia non è in grado di attaccare i nemici, quindi dovrai ricorrere alla sua abilità di eluderli nascondendosi. Dovrai però trovare questa abilità, per permettere alla Mummia di usarla.

Pulsante B	Nascondersi (premi di nuovo per uscire dal nascondiglio)
------------	----------------------------------------------------------

Scivolare lungo le sporgenze

La Mummia può dondolarsi o muoversi furtivamente lungo alcuni passaggi stretti.

Pulsante Y	Cominciare a muoversi furtivamente lungo una sporgenza
Pulsante Y di nuovo	Smettere di muoversi furtivamente lungo la sporgenza

Nota: se ti trovi nei pressi di una di queste sporgenze, verrà visualizzato il pulsante "INTRUFOLATI". Premi il pulsante "INTRUFOLATI" per cominciare a dondolare lungo la sporgenza. Puoi premere di nuovo il pulsante "ESCI" in qualsiasi momento per smettere di dondolarti.

Afferrare sporgenze

Se la Mummia cade da una sporgenza, falla girare rapidamente su sé stessa verso la sporgenza, mentre cade. La Mummia dovrebbe così afferrarla automaticamente.

AVVIO RAPIDO

E così vuoi cominciare subito, vero? Bene, ecco in pochi punti essenziali gli elementi fondamentali del gioco:

- Muovi il personaggio con il Control Stick.
- Con lo Stick C cambi l'angolo di visuale.
- Osserva l'interfaccia tasti nell'angolo dello schermo in alto a destra: cambierà aspetto come ti sposti, visualizzando le opzioni disponibili caso per caso.
- Per assegnare un oggetto a un pulsante (pulsanti L, R o X), premi la pulsantiera di comando + per visualizzare il menu oggetti. Premi ↑ / ↓ per scorrere l'elenco. Evidenzia l'oggetto che desideri e premi il pulsante a cui lo vuoi assegnare.

Nota: premi il pulsante USA OGGETTO (pulsante Y) per usare l'oggetto una volta, senza assegnarlo in permanenza a un tasto in particolare oppure premi il pulsante ANNULLA (pulsante A) per chiudere il menu oggetti.

- Per liberare e controllare un Coleottero da cattura, selezionalo dal menu (come spiegato prima) e assegnalo a un pulsante. Quando lo liberi, puoi controllarlo usando lo Stick C e usare il pulsante Y per farlo esplodere (liberare il mostro).
- Per esaminare il tuo inventario, visualizzare i mostri catturati o controllare gli obiettivi, premi il pulsante Z.
- Per cambiare le opzioni di gioco, premi START.
- Non dimenticare di esaminare e leggere con attenzione tutti i messaggi e i suggerimenti a schermo.
- Se vuoi saperne di più, leggi tutto il manuale.

IL MENU PRINCIPALE

Quando giochi a **Sphinx and the Cursed Mummy**, il menu principale presenta tre alternative:

- **Nuova partita:** per cominciare una nuova partita.
- **Carica partita:** per scegliere una partita salvata sulla Memory Card (Scheda Memoria) per NINTENDO GAMECUBE.
- **Opzioni:** per modificare alcune caratteristiche di gioco (vedi oltre).
- **Bonus:** per visualizzare contenuti extra.

Nuova partita

Seleziona **NUOVA PARTITA** dal menu principale e scegli uno spazio libero sulla Memory Card (Scheda Memoria) per salvare dati di gioco. Potrai così riconoscere le partite salvate. Scegli **AVVIA PARTITA** per cominciare. Scegli **CONTINUA SENZA SALVARE** per avviare una nuova partita senza salvare la precedente.

Nota: se non è inserita una Memory Card (Scheda Memoria) con sufficiente spazio libero, non potrai salvare né caricare partite.

Carica partita

Seleziona **CARICA PARTITA** dalla schermata di avvio per visualizzare la schermata di Salvataggio/Caricamento. Evidenzia la partita salvata con la pulsantiera di comando + e premi il pulsante A per caricarla.

Opzioni

Scegli **OPZIONI** dal menu principale per personalizzare le impostazioni audio e video.

Opzioni di impostazione video:

- **Widescreen (si/no):** per passare da schermo normale a widescreen e viceversa.

Opzioni di impostazione del controller:

- **1a Persona - Inverti verticale (si/no):** inverte i controlli dello Stick C ↑ e ↓ per la modalità Cerbottana.
- **3a Persona - Inverti verticale (si/no):** inverte i controlli dello Stick C ↑ e ↓ per le modalità normali.
- **3a Persona - Inverti orizzontale (si/no):** scambia i controlli → e ← della telecamera (Stick C) solo nella modalità normale.
- **Vibrazione on/off:** attiva/disattiva la funzione di Rumble.

Opzioni di impostazioni audio:

- **Modalità audio:** imposta la modalità audio.
- **Volume audio:** usa il Control Stick o la pulsantiera di comando + per regolare il volume degli effetti sonori.
- **Volume musica:** usa il Control Stick o la pulsantiera di comando + per regolare il volume della musica.

Modalità a 60Hz

Questo gioco può essere impostato nella modalità a 60Hz per una migliore e più chiara visualizzazione se il televisore supporta tale modalità.

Connettendo il cavo **NINTENDO GAMECUBE** Cavo RGB ad una televisione con un terminale RGB e funzioni PAL60, si potrà ottenere una migliore visualizzazione del gioco con un ridotto sfarfallio delle immagini.

Per attivare la modalità a 60Hz, tenere premuto il pulsante B mentre è visualizzato il logo **NINTENDO GAMECUBE** fino all'apparire del messaggio: "Visualizzare in modalità a 60Hz? Selezionare SI per attivare la modalità."

LA SCHERMATA DI GIOCO



L'interfaccia tasti

Normalmente, nel corso del gioco, non vedrai altro sullo schermo: questa interfaccia mostra i pulsanti principali del controller e cambia in base al contesto del gioco, come spiegato in precedenza. Se la pulsantiera di comando + in una qualsiasi direzione, verrà però visualizzato il menu oggetti.

Il menu oggetti

Questo menu visualizza alcuni oggetti che puoi usare. Premi ↑ e ↓ per evidenziare i singoli oggetti e premi il pulsante USA OGGETTO (pulsante Y) per utilizzarlo una volta. Oppure premi i pulsanti L, R o X per assegnare l'oggetto evidenziato al tasto corrispondente sul tuo controller.

Ankh d'oro della salute

Sphinx consuma salute quando viene colpito dai nemici, da certi oggetti o da altri ostacoli nell'ambiente. La salute totale di Sphinx è rappresentata dagli Ankh d'oro della salute, che sono visualizzati in alto sullo schermo quando viene colpito o guarito o quando premi la pulsantiera di comando + in una qualsiasi direzione. Quando Sphinx termina gli Ankh d'oro, muore. Puoi restituire salute a Sphinx recuperando Ankh d'oro da nemici caduti o ricorrendo ai servigi di un guaritore.

Scarabei

In basso a destra, sullo schermo, viene visualizzato l'ammontare delle tue riserve di valuta, sotto forma di Scarabei d'oro. La cifra viene visualizzata quando premi la pulsantiera di comando + in qualsiasi direzione oppure quando ricevi o spendi degli Scarabei d'oro.

INTERROMPERE IL GIOCO

Premi START in qualsiasi momento per interrompere il gioco e visualizzare il menu di pausa. Questo menu ti permette di regolare le opzioni di gioco, terminare la partita in corso oppure riprendere il gioco.



L'INVENTARIO

Premi il pulsante Z per accedere all'inventario. Vedrai diverse linguette nella parte alta dello schermo. Usa la pulsantiera di comando + per passare dall'una all'altra. Premi ↑ o ↓ sulla pulsantiera di comando + per accedere a informazioni specifiche all'interno della singola scheda dell'inventario o per accedere a particolari oggetti.



Manufatti

- **Oggetti missione:** qui troverai gli oggetti missione attualmente in tuo possesso.
- **Oggetti d'abilità:** qui troverai gli oggetti d'abilità che possiedi.

Mostri

- **Mostri catturati:** qui vengono visualizzati tutti i mostri attualmente nelle tue mani, con la loro forza di attacco e di difesa.

Note

- Visualizza informazioni relative alle missioni in corso.

ARMI

- **Lama di Osiride:** quando Sphinx conquista la Lama di Osiride, può fare a pezzi i suoi nemici a distanza ravvicinata.
- **Scudo di Osiride:** lo Scudo di Osiride aiuta Sphinx a ripararsi dai colpi e dai vari attacchi magici.
- **Cerbottana:** la Cerbottana permetterà a Sphinx di sparare diversi tipi di dardi, risolvere enigmi e colpire nemici a distanza. I vari dardi si trovano nelle botteghe, nel corso delle missioni o negli scrigni segreti.

COME USARE LA CERBOTTANA

Per usare la Cerbottana, quando sarà in tuo possesso:

- Seleziona la Cerbottana dal menu oggetti.
- Premi il pulsante USA OGGETTO (pulsante Y) se vuoi usare la Cerbottana una volta.
- Oppure puoi assegnare la Cerbottana al pulsante R, L o X.
- Se hai già assegnato la Cerbottana a un pulsante, premilo per attivarla. Passerai così nella visuale in prima persona.

Come rendere la mira e sparare con la Cerbottana

- Usa il Control Stick per prendere la mira ↑ / ↓ / ← / →.
- Premi il pulsante SPARA (pulsante B) per sparare.
- Per cambiare munizioni, premi la pulsantiera di comando + in una qualsiasi direzione per aprire il menu dardi quindi scorri le varie voci per selezionare le munizioni che vuoi usare.

Nota: hai a disposizione un numero illimitato di Dardi standard, ma dovrai raccoglierne altri tipi man mano che l'esplorazione procede.

- Premi il pulsante ANNULLA (pulsante A) per riporre la Cerbottana e tornare all'azione.

Munizioni per la Cerbottana

Dardi standard
(danno standard)



- Dardi comuni in grado di colpire a distanza, dotati di potenza sufficiente a danneggiare solo mostri esplosivi.
- Disponibilità illimitata.



Dardi acidi

(infiggono danni con il tempo)

- I Dardi acidi continuano a infliggere danni ai nemici anche dopo averli colpiti e hanno anche altri usi; ad esempio sciolgono alcune catene di metallo.



Dardi rimbalzanti

(rimbalzano sui muri)

- I Dardi rimbalzanti possono essere utili se non è possibile colpire il bersaglio direttamente o attaccare da una posizione sicura.
- Possono danneggiare solo mostri esplosivi.



Dardi ghiaccio

(danno freddo)

- Le Creature colpite da questi dardi verranno trasformate in blocchi di ghiaccio.
- Hanno effetto solo su alcuni nemici.



Dardi di Ka

(utilizzi speciali)

- Se si colpisce un Ka Ankh con questo dardo da uno speciale piedistallo, Sphinx verrà teletrasportato dove si trova l'Ankh.

I PERSONAGGI PRINCIPALI

Sphinx

Abilità: camminare/saltare/arrampicarsi/nuotare

Amici: Imhotep

Nemici: Set

Come ogni guerriero che si rispetti, Sphinx è giovane, spavaldo e impaziente. Non vede l'ora di entrare in azione contro le forze del male e parte tutto solo nel tentativo di restituire il loro potere agli antichi dei. In questa missione, il suo destino si intreccia con quello di Tutankhamon, ridotto a una mummia. Una volta acquisiti i poteri delle corone magiche perdute potrà affrontare Set, facendo avverare un'antica profezia.

La Mummia

Abilità: camminare/saltare/strisciare

Amici: Nefertiti

Nemici: Set

Giovane, ingenuo e inesperto, il Principe Tutankhamon è caduto in una trappola ed è stato trasformato in una dinoccolata mummia. Avrà bisogno dell'aiuto di Sphinx per recuperare i Vasi canopi contenenti frammenti della sua anima, tornare in vita e sfidare il malvagio Akhenaten per riconquistare il trono... e l'amore di Nefertiti.

Abilità della Mummia

La durata di ciascuna abilità è riportata sull'indicatore abilità nella parte alto dello schermo. Se usi un'abilità, l'indicatore comincia a svuotarsi. Quando l'indicatore è vuoto, l'abilità è stata completamente consumata.

- **Tripla Mummia:** potrai creare 3 copie della Mummia. Passa dall'una all'altra con il pulsante SCAMBIA (pulsante L o R) per poterle controllare. Questa abilità è svincolata dall'indicatore abilità.
- **Mummia sottile:** ti permette di creare una versione particolarmente sottile della Mummia che potrà essere trasportata in aria dalle macchine del vento. Permette inoltre alla Mummia di passare tra le sbarre dei recinti.
- **Mummia incendiaria:** in questa modalità, la Mummia è una torcia ambulante. Può bruciare ostacoli infiammabili per aprire nuove vie, accendere torce, camminare impunemente tra le fiamme e nella lava e usare la sua ardente personalità in vari modi. Può anche dare fuoco ad alcuni nemici. Questo effetto scompare se la Mummia tocca l'acqua.
- **Mummia elettrica:** in questa modalità, la Mummia può accendere macchinari disattivati o colpire alcuni nemici con scariche elettriche letali. L'effetto scompare se la Mummia tocca l'acqua.
- **Mummia eterea:** anche se la Mummia eterea non ha "presa" sul mondo fisico - ad esempio non può spingere leve, salire sulle scale, ecc. - può superare trappole pericolose come un passaggio irto di punte.
- **Mummia pipistrello:** quando si trasforma in pipistrello, la Mummia può volare. La cosa può ovviamente tornarti molto utile.

SALVARE LA PARTITA

Verifica che nello Slot A sia presente una Memory Card (Scheda Memoria). Per salvare i progressi di gioco devi trovare una delle statue dei salvataggi, situate in vari punti di ciascun livello. Avvicinati alla statua e attivala per salvare la partita. Tutti i dati, dalla salute all'inventario alle informazioni sugli obiettivi correnti verranno così salvati sulla tua Memory Card (Scheda Memoria).



CARICARE LA PARTITA

Per caricare una partita precedentemente salvata, seleziona CARICA PARTITA dal menu principale. Usa la pulsantiera di comando + per evidenziare la partita e premi il pulsante A per caricarla. Riprenderai a giocare dall'ultima posizione raggiunta, con la stessa salute, lo stesso inventario e gli stessi obiettivi salvati.

È ORA DI PARTIRE!

Questo è solo l'inizio. Man mano che procedi nell'esplorazione, incontrerai nuovi personaggi, nuovi mostri, nuove sfide e nuove abilità. Le possibilità sono infinite e il pericolo è sempre in agguato. Stai all'erta e presta molta attenzione a ciò che ti circonda. Troverai indizi dappertutto. Buona fortuna, avventuriero! Ne avrai bisogno!

Fà riferimento al manuale di istruzioni del NINTENDO GAMECUBE per indicazioni su come formattare e cancellare i dati sulla Memory Card (Scheda Memoria).

SERVIZIO DI ASSISTENZA TECNICA HALIFAX

Vi ringraziamo per aver acquistato questo prodotto.

Se avete riscontrato dei problemi utilizzandolo, rivolgetevi al servizio di assistenza tecnica di Halifax che risponde al seguente numero: **02/4130345**. Un operatore sarà a vostra disposizione dal lunedì al venerdì, dalle ore 14 alle ore 19.

È possibile accedere al servizio di assistenza online compilando il form presente in: <http://www.halifax.it/assistenza.htm> oppure scrivendo una mail a: supporto@halifax.it

Per una maggiore efficienza, vi preghiamo di riportare sempre i seguenti dati:

- negozio presso il quale è stato acquistato il software o la periferica
- tipologia dell'errore o del malfunzionamento riscontrato
- le caratteristiche dell'hardware utilizzato
- le versioni dei driver installati

Si ricorda che questo servizio è esclusivamente inerente al supporto tecnico: non potranno essere forniti trucchi e/o soluzioni; a questo proposito è possibile consultare il Forum Halifax al seguente indirizzo:

<http://forum.halifax.it>, dove numerose persone sono disponibili per rispondere ai vostri quesiti.

ÍNDICE

Controles	38
Inicio rápido	43
Menú principal	43
Nueva partida	44
Cargar partida	44
Opciones	44
La pantalla del juego	45
Cómo hacer una pausa en la partida	46
Inventario	46
Armas	47
Cómo usar la cerbatana	47
Personajes principales	48
Sphinx	48
La Momia	49
Cómo guardar y cargar	50
¡Es hora de empezar!	50
Servicio de atención al cliente	51
Créditos	52

CONTROLES

Controles del juego

Stick de Control	Controlar personaje
+ Panel de Control	Ver menú de objetos
Botón A	Saltar
Botón B	Atacar (únicamente Sphinx)
Botón Y	Acción (usar objetos, abrir puertas, etc.)
Botón X	Asignar objeto, monstruos capturados
Botón R	Asignar objeto, monstruos capturados
Botón L	Asignar objeto, monstruos capturados
Stick C	Girar cámara
START/PAUSE	Detener momentáneamente la partida
Botón Z	Inventario

Nota: en la pantalla del juego aparecerán diferentes botones de instrucciones a medida que vayas avanzando. Estos botones cambiarán según tu situación y las circunstancias de la partida. Por ejemplo, el Botón Y mostrará la palabra "Abrir" si te acercas a una puerta, o "Agarrar" si estás cerca de un objeto que puedes mover.

POSICIÓN NEUTRAL DEL MANDO

Si pulsas el Botón L o el Botón R o cambias de posición el Stick de Control o el Stick C en el momento de encender la consola, la nueva posición pasará a ser la posición neutral, lo que provocará problemas de control durante el juego.

Para restablecer la configuración inicial del Mando, suelta todos los botones y los sticks de forma que vuelvan a la posición neutral correcta, y luego mantén pulsados a la vez el Botón X, el Botón Y y START/PAUSE durante 3 segundos.



Controles de Sphinx

Movimiento

Stick de Control	Controlar a Sphinx
Stick C	Girar cámara
Botón A	Saltar (pulsar dos veces para realizar un salto doble)

Ataques

Botón B	Realizar ataque corto
Botón B (x2 o x3)	Realizar ataque encadenado
Botón B (pulsado)	Revés con la espada
Un salto + ataque	Blandir la espada arriba
Salto doble + ataque	Golpe por encima de la cabeza

Controles de natación

Superficie

Stick de Control	Nadar a velocidad normal por la superficie del agua
Botón Y (pulsado)	Nadar rápido por la superficie
Botón A	Saltar (pulsar dos veces para realizar un salto doble)
Botón B	Bucear

Bajo el agua

Stick de Control	Guiar al personaje
Botón A	Nadar a velocidad normal
Botón Y	Nadar rápido bajo el agua
Botón B	Atacar (si Sphinx dispone de esa habilidad)



Subir escaleras

Para subir una escalera, basta con que te acerques a ella y pulses el botón de dirección hacia delante (o saltes a ella) y, a continuación:

Stick de Control ↑	Subir escalera
Stick de Control ↓	Bajar escalera
Botón A	Saltar
Botón B	Saltar de la escalera

Trepar por muros, lianas, salientes y rejas

Sphinx puede trepar por las superficies de determinados muros que reconocerás por unas marcas y texturas características, y también por algunos salientes y rejas especiales. Para comenzar a trepar, salta a una de esas superficies y, a continuación:

Stick de Control	Controlar a Sphinx ↑ / ↓ / ← / → por la superficie
Botón A	Saltar (en la mayoría de las superficies)
Botón B	Dejarse caer

Desplazarse con las manos

Sphinx puede desplazarse con las manos por determinados techos, que reconocerás por unas lianas o barras características. Salta para agarrarte, y luego:

Stick de Control	Pulsar hacia delante para moverte por la superficie
Botón B	Dejarse caer

Agarrarse a los salientes

Si Sphinx se cae de un saliente, dale la vuelta rápidamente mientras está cayendo, de manera que quede de cara al saliente. Sphinx se agarrará a él automáticamente.

Asignación de botones

Pulsa el + Panel de Control en cualquier dirección para asignar habilidades a los Botones L, R y X. Pulsa ↑, ↓, ← o → para desplazarte por los objetos del inventario que aparecerá en pantalla. Selecciona un objeto y pulsa los Botones L, R o X para asignar dicho objeto a ese botón. Para utilizar cualquier objeto, selecciónalo en el menú de objetos y luego pulsa el botón USAR OBJETO (Botón Y) para utilizarlo una vez. Para utilizarlo más rápidamente o con frecuencia, es mejor equiparlo por medio de esta interfaz. Pulsa el botón CANCELAR (Botón A) para cerrar el menú de objetos.

Nota: para realizar algunas acciones, es necesario obtener determinadas habilidades u objetos. Si no puedes realizar alguna acción, no aparecerá en la interfaz de botones.

Controlar a la Momia

Movimiento

Stick de Control	Controlar a la Momia
Stick C	Girar cámara
Botón A	Saltar

Arrastrarse

En algunas situaciones, tendrás que recurrir a la habilidad de la Momia para arrastrarse.

Stick de Control	Mover a la Momia ↑ / ↓ / ← / →
Botón X	Arrastrarse (volver a pulsar para levantarse)



Subir escaleras

Para subir una escalera, basta con que te acerques a ella y pulses el botón de dirección hacia delante (o saltes a ella) y, a continuación:

Stick de Control ↑	Subir escalera
Stick de Control ↓	Bajar escalera
Botón A	Saltar
Botón B	Saltar de la escalera

Esconderse

Puesto que la Momia es incapaz de atacar a sus enemigos, tendrás que utilizar su habilidad de esconderse para evitarlos. Para que la Momia pueda esconderse, primero tendrás que encontrar esa habilidad.

Botón B	Esconderse (volver a pulsar para salir del escondite)
---------	-------------------------------------------------------

Andar sigilosamente por los salientes

La Momia puede andar sigilosamente por determinados salientes estrechos.

Botón Y	Comenzar a andar sigilosamente por el saliente
Botón Y de nuevo	Dejar de andar sigilosamente por el saliente

Nota: si te encuentras cerca de un saliente de este tipo, aparecerá el botón 'SIGILO'. Pulsa el botón 'SIGILO' para comenzar a andar sigilosamente por el saliente y pulsa el botón 'SALIR' en cualquier momento para dejar de hacerlo.

Agarrarse a los salientes

Si la Momia se cae de un saliente, dale la vuelta rápidamente mientras está cayendo, de manera que quede de cara al saliente. La Momia se agarrará a él automáticamente.

INICIO RÁPIDO

Estás deseando empezar a jugar, ¿verdad? Pues bien, estos sencillos pasos resumen básicamente lo que debes saber:

- Utiliza el Stick de Control para mover a tu personaje.
- Utiliza el Stick C para cambiar el ángulo de la cámara.
- Observa la interfaz de botones situada en la esquina superior derecha de la pantalla. Cambia al moverte y te muestra las opciones disponibles en cada situación en particular.
- Para asignar un objeto a un botón (Botones L, R o X), presiona el + Panel de Control para desplegar el menú de objetos. Púlsalo ↑ / ↓ para desplazarte por la lista de objetos. Selecciona el objeto que desees y luego pulsa el botón que quieras asignarle.

Nota: pulsa el botón USAR OBJETO para utilizar el objeto una vez, sin asignarlo a ningún botón especial, o bien pulsa el botón CANCELAR (Botón A) para cerrar el menú de objetos.

- Para lanzar y controlar los escarabajos de captura, selecciónalos en el menú (tal y como se ha explicado anteriormente) y asignalos a un botón. Después de liberarlos, puedes controlarlos con el Stick C y utilizar el Botón Y para detonarlos (liberar el monstruo).
- Para examinar el inventario, ver los monstruos capturados o revisar las misiones, pulsa el Botón Z.
- Para cambiar las opciones del juego, pulsa START/PAUSE.
- Procura prestar mucha atención a todos los mensajes e indicaciones que aparezcan en la pantalla.
- Si quieres obtener más información, consulta este manual.

MENÚ PRINCIPAL

La primera vez que inicies **Sphinx and the Cursed Mummy**, verás tres opciones en el menú principal:

- **Nueva partida:** Comienza una partida desde el principio.
- **Cargar partida:** Elige una partida guardada en la Memory Card (tarjeta de memoria) de NINTENDO GAMECUBE.
- **Opciones:** Modifica algunas de las características del juego (véase más adelante).
- **Bonus:** Consulta los extras.

Nueva partida

Después de seleccionar NUEVA PARTIDA en el menú principal, elige una Ranura vacía de la Memory Card (tarjeta de memoria) para guardar el archivo de partida. De esta manera, podrás identificar tus partidas guardadas. Elige INICIAR PARTIDA para comenzar. Selecciona CONTINUAR SIN GUARDAR para comenzar una partida nueva sin guardar la partida actual.

Nota: si no tienes una Memory Card (tarjeta de memoria) con espacio libre, no podrás guardar ni cargar partidas.

Cargar partida

Selecciona CARGAR PARTIDA en la pantalla de inicio y se desplegará la pantalla de guardado y carga de partidas. Utiliza el + Panel de Control para seleccionar el archivo de partida guardada y luego pulsa el Botón A para cargarla.

Opciones

Selecciona OPCIONES en el menú principal para personalizar las opciones de la pantalla y de sonido del juego.

Opciones de configuración de la pantalla:

- **Panorámica (sí/no):** Configura la pantalla como normal o panorámica.

Opciones de configuración del Mando:

- **Invertir vertical 1.ª persona (sí/no):** Cambia la configuración del Stick C e invierte los controles ↑ y ↓ del modo Cerbatana.
- **Invertir vertical 3.ª persona (sí/no):** Cambia la configuración del Stick C e invierte los controles ↑ y ↓ de los modos normales.
- **Invertir horizontal 3.ª persona (sí/no):** Cambia los controles → y ← de la cámara (Stick C); únicamente en el modo de juego normal.
- **Vibración Sí/No:** Activa o desactiva la función de vibración en la partida.

Opciones de configuración del sonido:

- **Modo de sonido:** Establece el modo del sonido.
- **Volumen de sonido:** Utiliza el Stick de Control o el + Panel de Control para ajustar el volumen de los efectos de sonido.
- **Volumen de música:** Utiliza el Stick de Control o el + Panel de Control para ajustar el volumen de la música.

Modo 60Hz

Este juego puede verse con una mayor nitidez y calidad de imagen en los televisores compatibles con el modo 60Hz.

Si conectas el cable RGB (RVA)-Euroconector de NINTENDO GAMECUBE a un televisor con terminal RGB capaz de reproducir 60 imágenes por segundo, podrás disfrutar de una imagen más suave y con menos parpadeo.

Para activar el modo 60Hz, mantén presionado el Botón B mientras se muestra el logotipo de NINTENDO GAMECUBE hasta que aparezca en pantalla el mensaje: "¿Deseas ver el juego en modo 60Hz?". Selecciona Sí para activar este modo.

LA PANTALLA DEL JUEGO

Menú de objetos

Ankh de salud
Interfaz de botones



Skarabs (dinero)

La interfaz de botones

Normalmente, esto es todo lo que verás en la pantalla mientras juegas. En esta interfaz aparecen los principales botones del Mando, aunque cambian en función del contexto del juego, tal y como se ha explicado anteriormente. Sin embargo, si pulsas el + Panel de Control en cualquier dirección, se abrirá el menú de objetos.

El menú de objetos

En este menú aparecen objetos que puedes usar. Pulsa ↑ y ↓ para seleccionar un objeto de un menú. Pulsa el botón USAR OBJETO (Botón Y) para utilizar una vez el objeto seleccionado. O bien pulsa el Botón L, el Botón R o el Botón X para asignar el objeto resaltado al botón correspondiente del Mando.

Ankh de oro de salud

A Sphinx le mermará la salud si recibe golpes del enemigo, de determinados objetos y por culpa de otros peligros de su entorno. La salud total de Sphinx está representada por el número de Ankh de oro de salud. Este número aparece en la parte superior de la pantalla cuando Sphinx resulta herido o se cura, y también cuando se pulsa el + Panel de Control en cualquier dirección. Si Sphinx se queda sin Ankh de oro de salud, se morirá. Para rellenar la salud de Sphinx, recoge los Ankh de oro de salud de los enemigos que derrotas o emplea los servicios de un sanador.

Skarabs (dinero)

En la parte inferior derecha de la pantalla, verás un visor con la cantidad de dinero de la que dispones actualmente en forma de Skarabs de oro. Este visor aparece siempre que pulsas el + Panel de Control o cuando recibes o gastas Skarabs de oro.

CÓMO HACER UNA PAUSA EN LA PARTIDA

Pulsa el botón START/PAUSE en cualquier momento para detener momentáneamente la partida; se desplegará el menú Pausa. En este menú, puedes ajustar las opciones del juego o abandonar la partida actual. También puedes regresar a la partida.



INVENTARIO

Pulsa el Botón Z para abrir el inventario actual. Verás que en la parte superior de la pantalla hay varias pestañas. Utiliza el + Panel de Control para pasar de una pestaña a otra. A continuación, pulsa el + Panel de Control ↑ o ↓ para acceder a la información específica de esa pestaña del inventario o para acceder a objetos específicos.



Objetos

- **Objetos de búsqueda:** Objetos de la búsqueda que posees en ese momento.
- **Objetos de habilidad:** Objetos de habilidad que posees en ese momento.

Monstruos

- **Monstruos capturados:** Todos los monstruos que hayas capturado hasta ese momento junto con sus puntos de ataque y de defensa.

Notas

- Muestra información acerca de las misiones que tienes en ese momento.

ARMAS

- **Espada de Osiris:** Cuando Sphinx consigue la Espada de Osiris, puede golpear con ella a sus enemigos a corta distancia.
- **Escudo de Osiris:** El Escudo de Osiris ayuda a Sphinx a protegerse de los golpes y los diversos ataques mágicos a los que se expone.
- **Cerbatana:** La cerbatana permite a Sphinx disparar diferentes tipos de dardos, resolver los enigmas con los que se encuentra y derrotar a sus enemigos a distancia. Los diversos tipos de dardos se pueden encontrar en tiendas, durante las aventuras o en cofres secretos.

CÓMO USAR LA CERBATANA

Para usar la cerbatana después de conseguirla:

- Selecciona la cerbatana en el menú de objetos.
- Pulsa el botón USAR OBJETO (Botón Y) para utilizar la cerbatana una vez.
- O bien asigna la cerbatana a los Botones R, L o X.
- Si ya la has asignado a un botón, pulsa ese botón para activarla. Se abrirá la perspectiva en primera persona.

Apuntar y disparar la cerbatana

- Utiliza el Stick de Control ↑/↓/←/→ para apuntar.
- Pulsa el botón FUEGO (Botón B) para disparar.
- Para cambiar la munición, pulsa el + Panel de Control en cualquier dirección para abrir el menú de dardos y, a continuación, desplázate hasta el tipo de munición que deseas utilizar.

Nota: dispones de una cantidad ilimitada de dardos normales, pero tendrás que recoger el resto de los dardos durante tus exploraciones.

- Pulsa el botón CANCELAR (Botón A) para dejar la cerbatana y volver a la acción.

Munición de la cerbatana

Dardos normales
(daño normal)



- Los dardos normales pueden alcanzar objetivos lejanos, pero tan solo tienen fuerza para herir monstruos explosivos.
- Cantidad ilimitada.

**Dardos ácidos**

(hacen daño con el paso del tiempo)

- Los dardos ácidos continúan haciendo daño al enemigo después de habérselos clavado y pueden tener otras utilidades, como eliminar obstáculos de metal.

**Dardos rebotadores**

(rebotan en las paredes)

- Los dardos rebotadores pueden resultar útiles cuando no es posible realizar un disparo directo o atacar desde una posición segura.
- Tan solo tienen fuerza suficiente para hacer daño a monstruos explosivos.

**Dardos helados**

(daño por frío)

- Si disparas a las criaturas con este dardo, las convertirás en un bloque de hielo.
- No afecta a todos los enemigos.

**Dardos de Ka**

(fin especial)

- Si disparas este dardo a un Ankh de Ka mientras estás en un pedestal especial, Sphinx será transportado al lugar del Ankh.

48

PERSONAJES PRINCIPALES

Sphinx

Habilidades: Caminar/Saltar/Trepar/Nadar**Amigos:** Imhotep**Enemigos:** Set

Como todos los guerreros, Sphinx es joven, desenvuelto e impaciente. Embargado por el ansia de luchar contra las fuerzas del mal, decide restaurar él solo los poderes de los antiguos dioses. En su aventura, su destino se une al de Tutankamón, ahora convertido en momia. Cuando consiga las coronas mágicas robadas, podrá enfrentarse a Set y cumplir una antigua profecía.

La Momia

Habilidades: Caminar/Saltar/Arrastrarse**Amigos:** Nefertiti**Enemigos:** Set

La juventud, la ingenuidad y la falta de experiencia del príncipe Tutankamón le hicieron caer en una trampa y acabó convertido en una decrepita momia. Necesita la ayuda de Sphinx para recuperar los Canopes que contienen los fragmentos de su alma, resucitar y desafiar al malvado Akenatón para recuperar su trono... y el amor de Nefertiti.

Habilidades de la Momia

La duración de cada habilidad se indica en la barra de habilidades situada en la parte superior de la pantalla. Mientras estás utilizando la habilidad, esta barra va disminuyendo. Cuando llega a cero, eso significa que la habilidad se ha acabado.

- **Momia triple:** Se crean 3 copias de la Momia. Para controlar una u otra, utiliza el botón CAMBIAR (Botones L o R). Aquí no aparece la barra de habilidades.
- **Momia papel:** Se crea una versión muy delgada de la Momia, que le permite salir volando con las corrientes de aire de las máquinas de viento. También le permite colarse por los agujeros más estrechos de las vallas.
- **Momia de fuego:** En este modo, la Momia se convierte en una antorcha. Puede quemar obstáculos inflamables para abrir nuevos caminos, encender antorchas, caminar sin peligro por el fuego y la lava y, en general, utilizar su fogosa personalidad de muchas maneras diferentes. También puede prender fuego a algunos enemigos. Este efecto desaparece cuando la Momia toca el agua.
- **Momia eléctrica:** En este modo, la Momia puede activar maquinaria que no funciona y también electrocutar a determinados enemigos. Este efecto desaparece cuando la Momia toca el agua.
- **Momia de humo:** Aunque la Momia de humo no puede influir en el mundo físico (por ejemplo, no puede utilizar palancas ni subir escaleras), tiene la habilidad de atravesar trampas tan peligrosas como las púas.
 - **Momia murciélago:** Cuando la Momia se convierte en una Momia murciélago, puede volar. Evidentemente, esto puede resultar muy útil en algunas situaciones.

49

CÓMO GUARDAR LA PARTIDA

Comprueba que hay una Memory Card (tarjeta de memoria) en la Ranura A para Memory Card (tarjeta de memoria). Para guardar la partida, debes encontrar una estatua de guardado. Estas estatuas están repartidas por todos los niveles. Acércate a una de ellas y actívala para guardar la partida. En la Memory Card (tarjeta de memoria) se guarda todo, desde tu salud y el inventario, hasta la información acerca de tus objetivos.



CÓMO CARGAR LA PARTIDA

Para cargar una partida guardada, selecciona CARGAR PARTIDA en el menú principal. Utiliza el + Panel de Control para resaltar el archivo de la partida guardada y luego pulsa el Botón A para cargar la partida. Continuarás a partir de tu última posición, con la misma salud, el mismo inventario y los mismos objetivos que tenías cuando guardaste la partida.

¡ES HORA DE EMPEZAR!

Esto es tan solo el principio. A medida que vayas explorando el mundo, te encontrarás con nuevos personajes, nuevos monstruos, nuevos retos y nuevas habilidades. Las posibilidades son infinitas y los peligros constantes. Mantente alerta y presta mucha atención a todo lo que te rodea. Hay pistas por todos sitios. ¡Buena suerte, aventurero! ¡La necesitarás!

Consulta el manual de instrucciones de NINTENDO GAMECUBE para obtener información sobre cómo formatear la Memory Card (tarjeta de memoria) o borrar los archivos que contiene.

SERVICIO DE ATENCIÓN AL CLIENTE

Si experimentas algún problema técnico con este juego, no dudes en ponerte en contacto con nosotros en:

Proein, S.L.
c/ Hermanos Garcia Noblejas 37, Edificio C - 2ª planta
28037 Madrid

Atención al cliente
Tf. 914 062 964
Fax 913 677 457

Nuestro horario es de Lunes a Viernes de 10:00 a 14:00 horas y de 16:00 a 18:00 horas.

También puedes contactar con nosotros a través de correo electrónico en: soporte@proein.com

Y no dejes de visitar nuestro sitio web: <http://www.proein.com>

(CREDITS/RICONOSCIMENTI/CRÉDITOS)

Designed and developed by
Eurocom Entertainment Software

PRODUCTION
Victor Garrido
Padraig Crowley

GAME PROGRAMMING

Martin Hall
Richard Heather
Chris Jordan
Daniel Peske
Graeme Richardson
Graham Reeves
Lenny Johnson
Mat Sneyd

ENVIRONMENTS

Joaquin Catala Retortillo
Adrian Mannion
Alex Huguet Paredes
Ana Amat Marco
Colin Carrat
David Munoz Velazquez
Luis Gomez Guzman
Stefan Scheffers
Willi Hammes

CHARACTERS/ASSETS

Julian Romero
Abraham Meneu Oset
Amanda Barlow
Barry Lawless
Juan Solis
Lars Verheeff
Paul Harrison

LEVEL DESIGN

Martin Kilcoyne
Andy Collins
Darren Weekes
John Reaker
Karl Gillett
Phil Bennett
Stuart Bee

ANIMATION

Jose Luis Garcia Camara
Alberto Carral Arencibia
Bobby Stockport
Carlos Fernandez Puertobas
Daniel Melin Roca
Enrique Oliva
Santiago Calzom Martinez
Sylé Franklin

ENGINE PROGRAMMING

Chris Jackson
Ian Denny
Andy Hatchings
Ashley Finney
Dave Locker
Jean-Marc Leang
Julian Vaughan
Kev Stainwright
Shane Clark
Steven Walker
Tim Rogers

TODLS

Andy Mitchell
Bob Smith
Diego Garcia Huerta
Jim Makin
Kev Marks
Kevin Thacker

AUDIO

Steve Duckworth
Duncan Bradshaw

QA

Michael Robinson
Louise Sargison
Andrew Dilks
Andrew Green
Christopher Pilkington
Dave Smith
Dominic Hallam
Dominic Hills
Jamie Small
Matthew Gilchrist
Oliver Madden
Peter Barrett
Richard Charles

SPECIAL THANKS

Andrew Dilks
Brian Riordan
Chris Allen
Chris Boyle
Clive Stevenson
Duncan Hewitt
Helen Jones
Henk Wieberg
Hugh Bivins
Joe Lewis
John Parr
Josh Andrews
Lasse Louhento
Ludovic Le Camus
Mark Potente
Martin McBain
Matt Dixon
Matt Farrell
Michael Hirst
Phil Dobson
Phil Hackney
Rob Berry
Steve Gratton
Tom Noone
Ulf Dahl

CHARACTERS/ASSETS

Julian Romero
Abraham Meneu Oset
Amanda Barlow
Barry Lawless
Juan Solis
Lars Verheeff
Paul Harrison

LEVEL DESIGN

Martin Kilcoyne
Andy Collins
Darren Weekes
John Reaker
Karl Gillett
Phil Bennett
Stuart Bee

ANIMATION

Jose Luis Garcia Camara
Alberto Carral Arencibia
Bobby Stockport
Carlos Fernandez Puertobas
Daniel Melin Roca
Enrique Oliva
Santiago Calzom Martinez
Sylé Franklin

ENGINE PROGRAMMING

Chris Jackson
Ian Denny
Andy Hatchings
Ashley Finney
Dave Locker
Jean-Marc Leang
Julian Vaughan
Kev Stainwright
Shane Clark
Steven Walker
Tim Rogers

TODLS

Andy Mitchell
Bob Smith
Diego Garcia Huerta
Jim Makin
Kev Marks
Kevin Thacker

TEST LEAD

Mike Korpi

ADDITIONAL TEST LEADS

Shaun Wharton
Ryan Winterheller
Jeremy Klichowski
Christopher Gorski
Erik Hernandez

TESTERS

Fox English
Philip Frantzis
Todd Thommes
Ruben Gonzalez
Jako Jarvi
Derek Hecht
Alessandro Cerff
Kevin Connors
Matthew Filer
David Lee
Matt Rappaport
Bennet Weissman
Osawahya Jones
Steve Doris
Eric Macintosh
Dale Hayes Jr.
Matt Findley
Jeremy Moseley
Marcel Farrakhi
Marcel Wilson
Chuck Torres
Andy Chen
Jonathan McMullen
Andrew Garrett

SPECIAL THANKS

Andrew Dilks
Brian Riordan
Chris Allen
Chris Boyle
Clive Stevenson
Duncan Hewitt
Helen Jones
Henk Wieberg
Hugh Bivins
Joe Lewis
John Parr
Josh Andrews
Lasse Louhento
Ludovic Le Camus
Mark Potente
Martin McBain
Matt Dixon
Matt Farrell
Michael Hirst
Phil Dobson
Phil Hackney
Rob Berry
Steve Gratton
Tom Noone
Ulf Dahl

CHARACTERS/ASSETS

Julian Romero
Abraham Meneu Oset
Amanda Barlow
Barry Lawless
Juan Solis
Lars Verheeff
Paul Harrison

LEVEL DESIGN

Martin Kilcoyne
Andy Collins
Darren Weekes
John Reaker
Karl Gillett
Phil Bennett
Stuart Bee

ANIMATION

Jose Luis Garcia Camara
Alberto Carral Arencibia
Bobby Stockport
Carlos Fernandez Puertobas
Daniel Melin Roca
Enrique Oliva
Santiago Calzom Martinez
Sylé Franklin

ENGINE PROGRAMMING

Chris Jackson
Ian Denny
Andy Hatchings
Ashley Finney
Dave Locker
Jean-Marc Leang
Julian Vaughan
Kev Stainwright
Shane Clark
Steven Walker
Tim Rogers

TODLS

Andy Mitchell
Bob Smith
Diego Garcia Huerta
Jim Makin
Kev Marks
Kevin Thacker

THQ MARKETING

DIRECTOR,
GLOBAL BRAND MANAGEMENT
Ailsa Guerin
Michael Pattison

INTERNATIONAL PRODUCT
MARKETING MANAGERS

Jon Brooke
Christina Eitelbrück
Daniel Armstrong
Monica Guerra Robinson
Olivier Perron
Bruce Bask

SENIOR VICE PRESIDENT -
WORLDWIDE MARKETING

Peter Dille

DIRECTOR,
CREATIVE SERVICES

Howard Liebskind

CREATIVE SERVICES MANAGER

Kirk Sandral

INSTRUCTION MANUAL TEXT

Russel DeMaria

VICE PRESIDENT -
BUSINESS DEVELOPMENT

Dan Kelly

MANAGER,
PRODUCTION RESOURCES

Jetset Pash

PRODUCTION RESOURCES
COORDINATOR

Heather Leonard

BRAND MANAGER

Mickey Torode

DIRECTOR OF LOCALISATION

Susanne Dieck

LOCALISATION ENGINEER

Berni Kartz

SUBMISSION COORDINATOR

Florence Kum

SPECIAL THANKS

Brian Farrell
Jack Sorenson
Terri Schiek
Germaine Gioia
Leslie Brown
Brandy A. Carrillo
Tiffany Ternan
Kathy Helgeson
Robert Riley
Jack Suzuki
Gordon Madison
Ricardo Fischer
Christian Kenney
Paul Rissas
Stacey Mendoza

ADESE **FAP**
La Asociación de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento
le agradece que haya comprado software original y le **INFORMA**:

- La copia de software es un delito establecido en los artículos 270 y siguientes del Código Penal.
- La realización de copias de software dará lugar a las responsabilidades legales que establece dicho código, incluidas penas de cárcel.
- La utilización de copias ilegales de software puede causar graves daños a su consola o infección por virus y pérdida irreversible de información en su Ordenador.
- La Federación Anti Piratería (FAP), organización con estructura en todo España, dirige sus esfuerzos en la lucha contra la copia de software.
- Si usted tiene conocimiento de cualquier actividad que pudiera ser ilegal no dude en ponerse en contacto con la FAP en el teléfono 91 522 46 45 o a través de correo electrónico en la siguiente dirección abog0042@espa.es

The PEGI age rating system:

Age Rating categories:
Les catégories
de tranche d'âge:



Note: There are some local variations!
Note: Il peut y avoir quelques variations en fonction du pays!

Content Descriptors:
Description du contenu:



For further information about the Pan European Game Information (PEGI) rating system please visit:
Pour de plus amples informations concernant l'évaluation du système d'information de jeu Pan Européen (PEGI), vous pouvez consulter:
Para obtener más información sobre el sistema de calificación de juegos (PEGI), por favor visite:
Per ulteriori informazioni sul sistema europeo di valutazione delle informazioni del gioco (PEGI) vi preghiamo di visitare:
Für weitere Informationen über das europäische Spiel-Informationen Bewertungs-System (PEGI) besuchen Sie bitte:

<http://www.pegi.info>