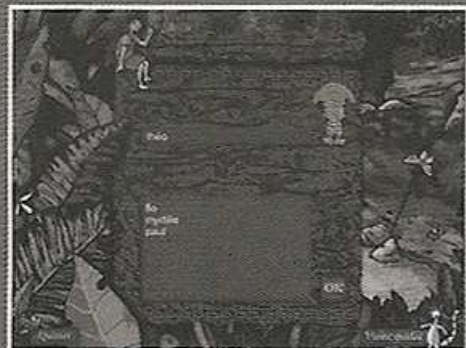


Sethi

ET LE SORCIER INCA



Lancer et sauvegarder une partie

Pour commencer une nouvelle partie, écris ton nom puis clique sur **OK**.

Pour reprendre une partie en cours, choisis ton nom dans la liste puis clique sur **OK**.

Si c'est la première fois que tu joues à **Sethi et le sorcier inca**, clique sur **Visite Guidée** : tu découvres un petit film qui t'explique comment naviguer dans le CD-Rom et comment utiliser les différents outils.

Pour interrompre la visite guidée, clique sur l'écran.

Pour sauvegarder ta partie, clique sur l'icône **Quitter** dans la barre de navigation. Un écran te permet d'enregistrer ta partie. Tu pourras la reprendre exactement où tu l'as laissée la prochaine fois que tu joues à **Sethi**.

But du jeu

Sethi et le sorcier inca t'entraîne dans une merveilleuse aventure dans le Pérou du 15ème siècle, à l'âge d'or de l'Empire inca.

Le jeu commence par un court dessin animé, qui te raconte le début de l'histoire et la mission confiée à Sethi. Pour sauver la femme de l'Empereur, Sethi et son fidèle Pépi se lancent dans une difficile enquête : ils doivent retrouver la poupée ensorcelée qui fait du mal à la Coya pour la jeter à la rivière, comme le veut la coutume inca.

Si tu as déjà vu l'introduction, tu peux la passer en cliquant sur l'image : tu commences alors directement ta partie.

Pour avancer dans ta quête, tu explores différents lieux du monde inca. Interroge les personnages que tu rencontres et ramasse les objets que tu trouves pour les placer dans ton coffre. A la fin de l'introduction, tu possèdes déjà un objet dans ton coffre, le «tissu du condor» : c'est ton premier indice sur le chemin de la poupée...

Au début de ta partie, tu te trouves sur le marché de Cuzco, appelé le Tambo.

Se déplacer dans le jeu

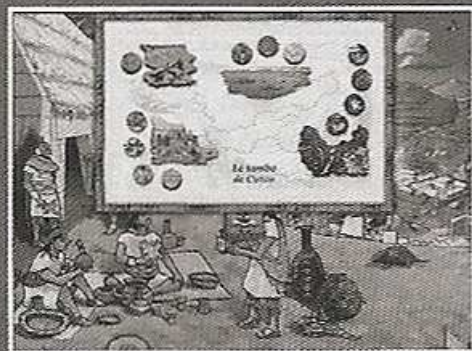
Tu peux te déplacer dans le jeu de 2 façons :

Soit en passant d'un lieu à un autre «naturellement», c'est-à-dire en empruntant les portes et les passages apparents ou en cliquant sur les images des lieux visibles à l'écran.

A chaque fois qu'un déplacement est possible vers un autre lieu, ton curseur prend cette forme  Clique et tu changes d'écran.

Mais attention ! Ce n'est pas si simple d'aller partout ! De nombreux lieux, comme par exemple la montagne, ne sont accessibles que si tu as déjà recueilli certains indices ou si tu as déjà débloqué des passages.

Quand tu passes ta souris sur un lieu inaccessible, le curseur se transforme en verrou  Soit par la carte



La carte est accessible à tout moment du jeu. Pour l'ouvrir, clique sur le carré de tissu en haut de l'écran. Pour la fermer, déplace ta souris hors de la carte.

Sur la carte, tu visualises immédiatement tous les lieux du jeu. Les vignettes en couleur représentent les lieux accessibles. Passe ta souris sur un lieu et son nom s'affiche. Pour t'y rendre, clique sur la vignette.

Les vignettes en noir et blanc correspondent aux lieux que tu n'as pas encore découverts. Dès que tu les auras débloqués, ils apparaîtront en couleur sur la carte et tu pourras alors t'y rendre en cliquant.

Explorer un lieu

Parler aux personnages

La plupart des personnages que tu rencontres te parlent pour t'aider dans l'aventure. Clique sur les personnages pour lancer un dialogue. N'hésite pas à les interroger plusieurs fois, en re cliquant, car ils ont beaucoup de choses à te dire.

N'oublie pas de faire parler Pépi, le drôle d'animal qui accompagne Sethi, en cliquant sur lui. Il peut te donner des indices précieux quand tu es bloqué.

Surtout, écoute bien attentivement les personnages pour savoir quel objet de ton coffre il faut leur donner.

Prendre un objet

Quand tu peux saisir un objet (pour le mettre dans le coffre ou pour le déplacer sur l'écran), ton curseur se transforme en main.  Clique sans relâcher ta souris pour le déplacer jusqu'à l'endroit désiré.

Explore soigneusement chaque écran pour trouver les objets à récolter puis place-les dans ton coffre.

Les animations

Dans chaque décor, il y a mille et une choses à faire ! Cherche bien, en passant partout avec ta souris, le décor et les personnages s'animent.

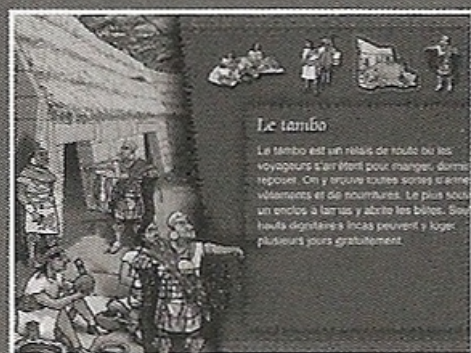
Quand ton curseur prend cette forme , cela signifie que tu peux déclencher un dialogue ou une animation en cliquant.

Le khipu



Le khipu est l'objet constitué de cordelettes qu'utilisaient les incas comme système d'écriture.

Il est caché dans chaque écran du jeu : à toi de le retrouver !



Quand tu passes ton curseur sur le khipu, il prend cette forme  En cliquant, tu accèdes aux fiches documentaires sur la culture des Incas. Pour chaque écran, tu as le choix entre plusieurs vignettes correspondant aux thèmes de l'écran. Clique sur la vignette de ton choix pour ouvrir la fiche : tu entends son texte qui t'es lu.

En sélectionnant l'icône Dico, tu entends des mots en quechua, la langue des Incas, et leur traduction.

Pour retourner dans le jeu, clique sur la flèche .

Les ateliers de jeu

Certains écrans proposent des ateliers de jeux sur lesquels tu peux revenir indéfiniment : à chaque fois, le jeu est différent ! La première fois que tu réussis ces ateliers, tu gagnes des objets indispensables pour avancer dans ton enquête.

Les légendes

Sur certains écrans, tu peux écouter les plus belles légendes incas. Quand ton curseur prend cette forme , clique et l'histoire commence. Si tu veux interrompre l'histoire, clique à nouveau.

Le coffre



Le coffre te sert à conserver tous les objets que tu trouves pour pouvoir les utiliser plus tard dans ta partie. Il se trouve toujours en bas à droite de l'écran. Pour placer un objet dans le coffre, fais-le glisser jusqu'au coffre fermé sans relâcher ta souris.

Pour ouvrir le coffre, clique sur sa partie visible et tu verras tous les objets que tu as récupérés. Quand tu

passes ta souris sur un objet, son nom s'affiche en haut du coffre.

Pour sortir un objet du coffre, sélectionne-le et fais-le glisser à l'endroit où tu veux le déposer.

Pour fermer le coffre, clique sur sa serrure

La barre de commandes

La barre de commandes est accessible à tout moment du jeu. Pour l'ouvrir, clique sur le bouton rouge en bas à gauche de l'écran.



d'augmenter ou de diminuer le volume du son



de prendre des photos

Tu peux prendre des photos tout au long du jeu. Clique sur l'icône photo : ton curseur se transforme en appareil photo et tu peux déplacer le cadran blanc sur tout l'écran. Tu visualises exactement quelle sera ta photo. Pour la prendre, clique sur le bouton vert en dessous de l'appareil. Ta photo se range automatiquement dans l'album.



d'accéder à l'album



d'accéder à l'aide.

Si tu cliques sur cette icône, tu lances un petit film qui t'explique comment utiliser le jeu.



de quitter et d'enregistrer ta partie

Au moment de quitter Sethi, tu pourras enregistrer ta partie pour la retrouver la prochaine fois que tu joues.



L'album

Quand tu cliques sur l'icône cahier, l'album s'ouvre. A gauche, tu retrouves toutes les photos que tu as prises. Tu peux les faire défiler avec les flèches en haut et en bas. Pour agrandir une photo, fais-la glisser avec ta souris au centre de l'écran. Tu peux ajouter du texte sous ta photo et l'imprimer en cliquant sur la petite imprimante .

Si une photo ne t'intéresse plus, jette-la en les glissant dans la poubelle.

Pour retourner au jeu, clique sur la flèche .

A toi de jouer maintenant ! Si tu as besoin d'aide pour avancer dans le jeu, tu peux retrouver les solutions de Sethi et le sorcier inca dans le livret qui accompagne le CD-Rom... à n'ouvrir qu'en cas d'urgence !

SOLUTIONS

Attention
ne tournez la page
qu'en cas d'extreme urgence !



Made with MACROMEDIA est une marque déposée par MACROMEDIA Inc.
QUICKTIME et le logo sont des marques déposées par Apple Computer, Inc.

Bonjour et bienvenue dans Sethi et le sorcier inca...

Sethi, le personnage que tu incarnes, doit aider l'Inca Pachacutec. Sa femme, la Coya, est victime d'un mal étrange : les médecins disent qu'elle a été ensorcelée ! Sa sœur, l'horrible et jalouse Huatalpa, veut empêcher sa guérison pour devenir Reine à sa place. Pour sauver la Coya, tu dois entreprendre une longue et dangereuse expédition à travers l'Empire inca afin de retrouver le sorcier qui l'ensorcelle et la poupée maléfique.

Pour réussir ta mission, il te faudra interroger les différents personnages que tu vas rencontrer et résoudre les énigmes qui te seront proposées.

L'AVENTURE

Nous te proposons ici un chemin idéal pour réussir ta partie. Tu peux bien sûr choisir de résoudre les énigmes et les épreuves du jeu dans un ordre différent. N'oublie pas d'explorer tous les recoins de l'Empire, interroge et écoute attentivement les personnages que tu rencontres, place tous les objets gagnés dans ta malle... le destin de l'Empire inca est entre tes mains !

Le **Condor**, oiseau sacré des Andes, te confie une mission secrète de la plus haute importance : sauver la Coya. Attention, Huatalpa ne doit pas être au courant ! En s'envolant, le Condor laisse tomber un morceau de tissu sur lequel est dessinée une araignée. Il se place automatiquement dans le coffre qui se trouve en bas à droite de ton écran.

Garde précieusement ce morceau de tissu, il te servira à résoudre plusieurs énigmes. Montre-le à ceux qui te le demandent, il se replacera ensuite tout seul dans ton coffre pour la suite de l'aventure.

Au **Tambo**, le **Quipucamayoc** discute avec un noble Inca. Parle-lui, il t'expliquera quel est son rôle. Au loin, des chasquis courent d'un relais à l'autre. Tu les retrouveras dans la Montagne aux esprits. Ecoute ce que le voyageur, accompagné de ses lamas, explique à Sethi : un voyage ne se fait pas sans emporter de la nourriture, des armes et des vêtements. Tu trouveras tout ceci dans le Tambo.

Pour obtenir de la nourriture, entre dans **l'Auberge de Mamamira** et aide-la à faire sa soupe en faisant bien attention de choisir les



ingrédients incas parmi tous ceux proposés. Pour te remercier, elle te donnera un **plat de maïs**.

Ecoute maintenant les guerriers raconter leurs exploits. A côté d'eux, un cochon d'inde s'empoisonne en buvant le liquide tombé d'une fiole. C'est du poison... Prends la **fiole** restée debout, le poison peut servir au cours de ton voyage !

Dans l'**Atelier de déguisements**, des éléments de costumes sont suspendus. Pour recevoir le vêtement qui te permettra de partir en voyage, tu dois reconstituer deux costumes différents. Quand tu as réussi, un **châle** tombe, mets-le dans le coffre. Ecoute bien Pepi, il te conseille d'aller voir les tisseuses de l'île de la Lune.

Sors alors de l'atelier de déguisements pour voir les musiciens. Si tu cliques sur les instruments qui sont au sol, tu peux entendre différentes mélodies. En cliquant sur l'un des musiciens, il s'arrête de jouer pendant que les autres continuent. En cliquant à nouveau, il recommence à jouer. Ainsi, tu peux identifier les sons des différents instruments. A gauche, il te faut ramasser une **flûte de pan**.

Retourne sur la place du Tambo. Le petit escalier qui descend vers Cuzco est maintenant accessible. Aide Sethi à trouver la sortie du **Labyrinthe**. Pour cela, tu dois utiliser les flèches du clavier. Pendant son parcours, Sethi doit ramasser une **corde** et une **statuette en or**, qui se placent automatiquement dans le coffre.

Attention à toi, si tu tombes dans la trappe de la **Maison de l'épouvante**, prends vite le poison pour l'utiliser contre les araignées qui s'approchent dans le noir. Pour sortir de cet horrible trou, pose la corde sur les marches en pierre. Ouf, te voilà dehors !

Le lac Titicaca est un lac immense, long de 175 km ! A sa surface, flottent des dizaines d'îles, grandes ou petites. Les paysans qui travaillent la terre sur les bords du lac proposent à Sethi de prendre de la **chicha**, une boisson à base de maïs, utilisée parfois pour les offrandes ou les célébrations. Mets-la dans ton coffre, elle te sera utile.

Montre au paysan le **morceau de tissu** qu'a laissé tomber le Condor. Il conseille à Sethi d'aller voir les tisseuses sur l'île de la Lune (sur la droite de l'écran). Mais, attention ! Seules les femmes ont le droit d'aller sur l'île. Mets le **châle**, pour te déguiser en femme, puis rapproche les îles entre elles pour en faire un chemin.

Les femmes présentes sur l'**île de la Lune** fabriquent de somptueux tissus pour l'Inca. Pour savoir d'où vient le tissu du Condor, il faut aider la tisseuse,

Namca, à finir son ouvrage. Choisis ton modèle de tissu en cliquant sur ceux proposés à gauche sur la branche d'arbre, puis reproduis-le. Namca te dira au fur et à mesure où tu en es de ton travail. Quand tu as terminé, une autre tisseuse te demande de réparer son tissu à l'emblème d'araignée.

Il en manque un morceau. Incroyable, il correspond exactement à celui qui est dans ton coffre ! Même la tisseuse n'en revient pas... Dépose dessus le **tissu** du Condor. La méchante tisseuse révèle alors, involontairement, qu'il s'agit d'une commande du sorcier...

Pour te rendre sur **l'île du Soleil**, tu dois retourner sur les rives du lac Titicaca et faire, à nouveau, un chemin avec les îles flottantes mais cette fois, pour aller vers l'île la plus à gauche. Le **Temple du Soleil** est assez effrayant : des momies s'y trouvent ! Décidément, Pepi ne fait attention à rien !

Il a tellement peur des momies qu'il fait tomber toutes les offrandes. Remets-les vite en place si tu veux voir le grand prêtre. Il arrive, mais il n'aime pas être dérangé. Pour calmer sa colère, offre-lui la **statuette en or**, trouvée dans le labyrinthe. En échange, il te donne des **feuilles de coca**. Mets-les dans ton coffre.

Clique maintenant sur la sculpture du dieu au fond sur le mur, tu accèdes à la **Terrasse des constellations**. En passant ton curseur dans le ciel tu fais apparaître des nuages. Afin d'observer les étoiles avec l'astronome, clique sur le soleil pour déclencher une éclipse. Tout devient sombre.

Parmi les différentes constellations, cherche celle de **l'araignée**. Quand elle est bien dessinée, clique dessus et prends-la pour la mettre dans ton coffre.

Retourne sur les bords du lac Titicaca et demande au Condor de t'emmener sur son dos.

En survolant la magnifique **Vallée Nazca**, choisis le **géoglyphe de l'araignée**. Tu dois alors sélectionner ton modèle de puzzle et le terminer pour qu'apparaisse la petite araignée que tu mettras dans ton coffre. Pour t'amuser, tu peux cliquer sur le Condor et choisir d'autres dessins pour faire de nouveaux puzzles.

Maintenant, tu peux te rendre dans la **Montagne aux esprits**. Les chasquis s'échangent une **maxime** qui a la forme d'une **conque**. Prends-la et mets-la dans le coffre. Pepi, cet incorrigible affamé, exige de manger pour continuer le voyage ! Donne-lui le plat de maïs que tu as gagné dans l'auberge ! Une fois que Pepi a mangé, il accepte de reprendre la route.

Dirige-toi vers les **Ponts suspendus**. Quel malheur ! Le pont réservé à l'Inca est protégé par un gardien et l'autre pont est cassé ! Aide le chasquis qui doit porter un message à Cuzco à traverser le pont en lui donnant une **corde**. Aïe aïe aïe, il la laisse tomber ! Il faut retourner dans le labyrinthe chercher une autre corde, puis la lui rapporter. Enfin, il arrive à traverser.

Pour passer sur le pont de l'Inca, écoute ce que te dit le gardien puis donne-lui la maxime (conque). Clique sur le pont pour traverser.

Pour passer sur le pont de l'Inca, écoute ce que te dit le gardien puis donne-lui la maxime (conque). Clique sur le pont pour traverser.

Tu es maintenant dans la **Clairière aux animaux**. Mais comment traverser la rivière ? Clique sur les feuillages. Derrière, sont cachés plein d'animaux. Choisis le flamand rose, la tortue ou le singe et mets dans le coffre la petite **luciole** qui s'est posée sur le dos de Sethi. De l'autre côté de la rive, une grotte apparaît. Clique sur Sethi pour traverser la rivière.

Brrrrrr... Te voilà dans la sombre **Grotte des momies**... Déplace la luciole sur la momie au fond à gauche pour éclairer ce sinistre endroit puis interroge cette momie. Elle te demande la flûte de pan et des feuilles de coca. Quelle exigence ! Elle refuse de prendre les feuilles de coca qui n'ont pas été sacrées par le grand prêtre ! Retourne le voir dans le Temple du soleil, donne-lui les feuilles pour qu'il les sacre. N'oublie surtout pas de les reprendre avant de revenir dans la grotte les offrir à la momie.

Une porte s'ouvre au fond de la grotte, engage-toi dans le couloir.

Te voici devant la **Maison du sorcier**, c'est ici que tu dois trouver la **poupée ensorcelée** !

Pour y voir plus clair, mets la constellation de l'araignée dans le ciel. L'écran s'éclaire peu à peu. C'est au tour du géoglyphe de l'araignée de trouver sa place au-dessus de la petite niche, au centre de la cabane.

Le sorcier se réveille ! Pour le calmer, donne-lui de la chicha, il adore ça et ça le fait dormir. Clique sur les tissus, ils s'écartent. Tu as tout le temps de fouiller pour trouver celui qu'il avait commandé aux tisseuses de l'île de la Lune. Répare le tissu abîmé avec le morceau donné par le Condor.

Bravo ! Tu as gagné ! Tu as trouvé la poupée ensorcelée, le Condor va pouvoir la jeter dans la rivière ! La Coya va être sauvée ! C'est la fête autour de Sethi et Pepi.



Service Clients

Le Service Clients est à votre disposition, Contactez-nous :

- Par téléphone, du lundi au vendredi de 9h à 12h et de 14h à 18h. au 08.92.70.01.53
0.340 ☐ TTC/mn depuis la France Métropolitaine
0.282 ☐ TTC/mn depuis la Guyane, les îles de St Barthélemy et St Martin
0.306 ☐ TTC/mn depuis la Martinique, la Guadeloupe ou la Réunion
- Par e-mail, via notre site web www.mindscape.com dans la rubrique : **Support Technique / Nous écrire.**



Malgré tout le soin apporté à la réalisation de ce programme, il se peut que selon la configuration de votre ordinateur, vous obteniez un blocage lors du lancement du produit ou que certains messages apparaissent.

Vous trouverez depuis le démarrage automatique du produit (autorun), un bouton « **Aide & Support** », accessible également depuis « **Démarrer > Programmes** », contenant une liste des questions les plus fréquemment posées (FAQ).

Celle-ci vous renseignera sur les éventuels problèmes rencontrés avec nos logiciels ainsi que leurs solutions.

Vous pouvez retrouver ce document :

- A la racine du CD dans le répertoire **SAV** sous le nom « **FAQ Standard.html** ».
- Sur notre site Internet, <http://www.mindscape.com>, rubrique : **Support Technique > Problèmes Communs.**



Si le problème que vous rencontrez ne figure pas parmi ceux qui sont référencés, ou si votre problème persiste après avoir essayé toutes les manipulations indiquées, merci de nous retourner par courrier, fax ou e-mail le **formulaire de renseignements** (.doc ou .txt) présent à la racine du CD-ROM dans le répertoire **SAV** sous le nom: « **Formulaire SAV** ».

Veuillez lors de votre appel vous munir des informations suivantes :

- Nom du produit (version) et description du problème (libellé du message d'erreur et son contexte).
- Configuration de votre ordinateur et version du système d'exploitation : processeur et vitesse, quantité de mémoire vive (RAM), types de carte son, de carte graphique et marque du lecteur de CD-ROM.

La garantie sur les CD-ROM **Mindscape** prévoit le remplacement sans frais de tout CD-ROM considéré comme défectueux (par notre service technique) dans les 90 jours suivant la date d'acquisition (ticket de caisse faisant foi). Au-delà et/ou à défaut de pouvoir justifier de l'achat de ce logiciel, nous vous demanderons une participation aux frais d'échange.(chèque libellé à l'ordre de **Mindscape**)

Pour procéder à ce remplacement, écrivez à l'adresse ci-dessous :

MINDSCAPE

Service Clients

122 Avenue du Général Leclerc
92514 Boulogne-Billancourt CEDEX
France

