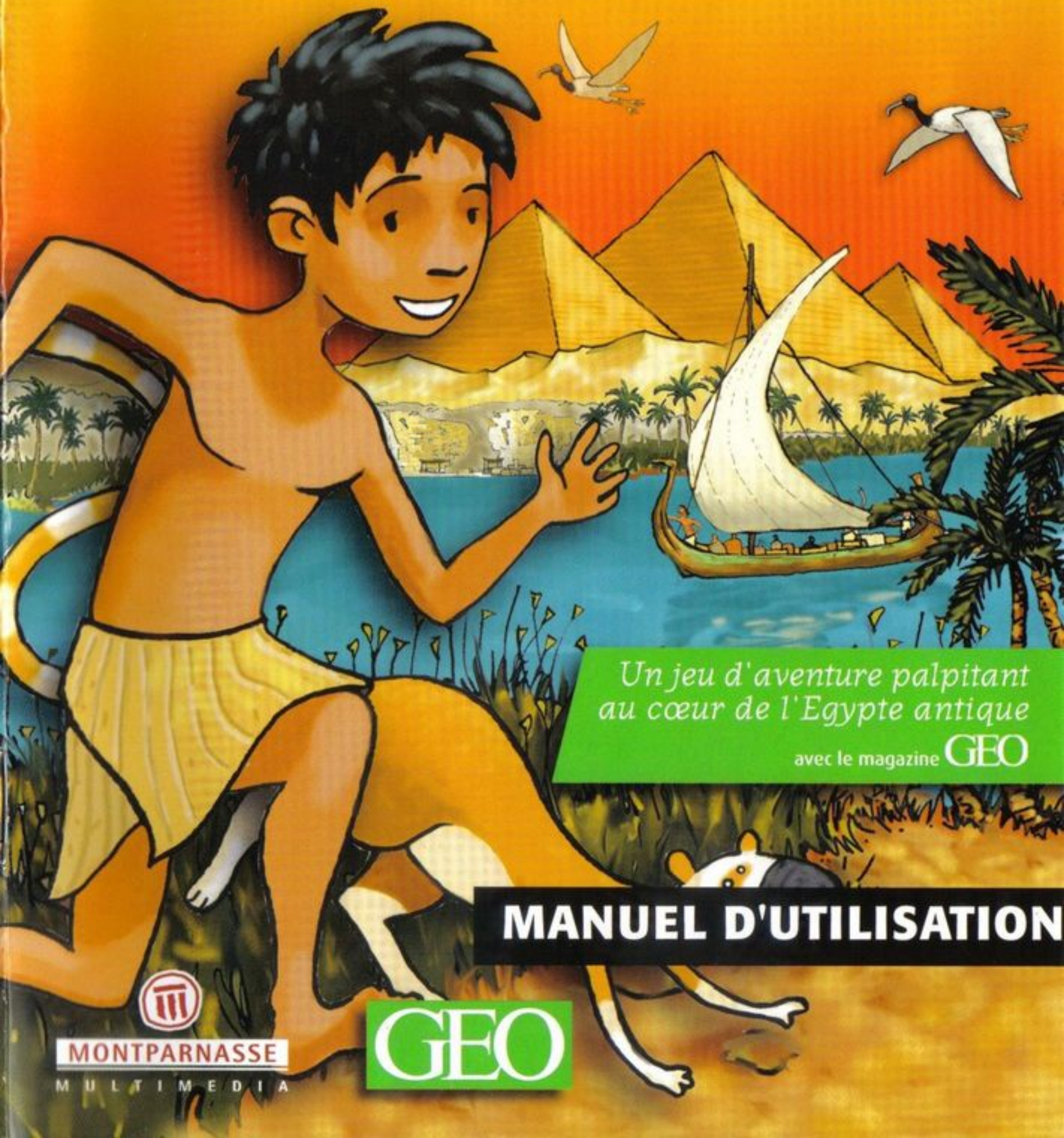
6-9 ans

PC-MAC

Sethi

ET LA COURONNE D'EGYPTE



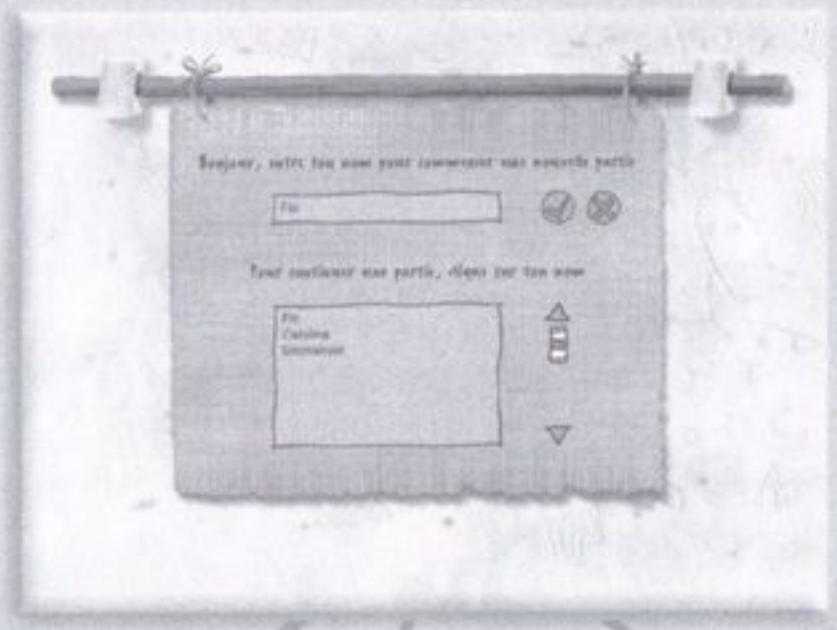
Un jeu d'aventure palpitant au cœur de l'Egypte antique

avec le magazine GEO

MANUEL D'UTILISATION

MONTPARNASSE MULTIMEDIA

GEO





Commencer une partie

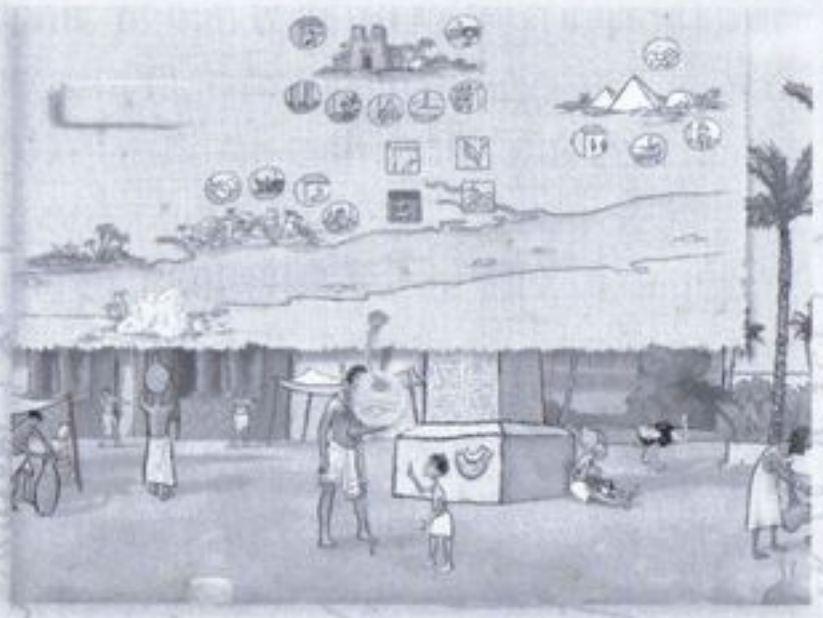
Pour commencer une nouvelle partie, écris ton nom et valide-le en cliquant sur l'icône à droite.
Pour reprendre une partie déjà commencée, choisis un nom dans la liste puis valide-le.
Le jeu commence par un court dessin animé, qui te raconte le début de l'histoire. Si tu l'as déjà vu, tu peux le passer en cliquant sur l'image : tu commences alors directement ta partie.
Au début de ta partie, tu te trouves automatiquement dans la maison du potier : il peut peut-être te donner des renseignements sur le mystérieux morceau de poterie…

Pour te 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 que tu découvres ou en cliquant sur les images des lieux visibles à l'écran. A chaque fois que c'est possible, ton curseur se transforme en cible.
Mais attention ! Ce n'est pas si simple d'aller partout ! Parfois, il te faudra débloquer l'ouverture des lieux en plaçant par exemple un objet au bon endroit.

• Soit par la carte
La carte est accessible à tout moment du jeu. Pour l'ouvrir, clique sur le médaillon en haut de l'écran. Pour la fermer, déplace ta souris hors de la carte.
Sur la carte, tu peux visualiser immédiatement tous les lieux du jeu. Les vignettes en couleur symbolisent les lieux accessibles. Passe ta souris sur un lieu et son nom s'affiche dans l'emplacement en haut à gauche. Pour accéder au lieu de ton choix, clique sur une des vignettes en couleur.
Les vignettes en noir et blanc correspondent aux lieux que tu n'as pas encore découverts. Dès que tu les auras découverts, ils apparaîtront en couleur sur la carte et tu pourras alors t'y rendre en cliquant.



Pour explorer un lieu

Les décors panoramiques

Le jeu comprend 5 décors panoramiques, dans lesquels tu peux te déplacer vers la droite et vers la gauche : le village, la carrière de pierre, le temple, les bords du Nil et les pyramides.
Attention ! Une partie de ces lieux n'est pas visible quand tu arrives sur l'écran. Pour les explorer entièrement, approche ta souris du bord : elle se transforme alors en flèche. Clique en laissant le doigt appuyé sur la souris et le paysage défile.
A partir des écrans panoramiques, tu peux accéder directement aux lieux que tu vois au loin. Dès que c'est possible, ton curseur se transforme en cible et il te suffit de cliquer.

Parler aux personnages

Clique sur les personnages que tu rencontres pour déclencher des dialogues avec eux. N'hésite pas à les interroger plusieurs fois, en recliquant, car ils ont beaucoup de choses à te dire. Tu peux aussi retourner les voir plus loin dans le jeu car ils savent ce que tu fais et ils peuvent te guider au fur et à mesure.
N'oublie pas de faire parler Pépi, le drôle d'animal qui t'accompagne, en cliquant sur lui. Il peut te donner des indices précieux.

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.

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.



Le coffre

Le coffre te sert à conserver les objets que tu trouves au cours du jeu pour pouvoir les utiliser plus tard. Il se trouve en bas à droite de l'écran.
Pour placer un objet dans le coffre, tu dois le glisser à l'aide de ta souris jusqu'au coffre quand il est fermé.
Pour ouvrir le coffre, clique sur la partie visible du coffre en bas à droite. Tu peux alors voir 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, clique dessus 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 la pierre en bas à gauche de l'écran.

La barre de commandes te permet :

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 le petit appareil photo. Un cadran apparaît, fais-le glisser pour choisir le détail que tu veux photographier, puis valide pour prendre ta photo. Elle se range automatiquement dans l'album.

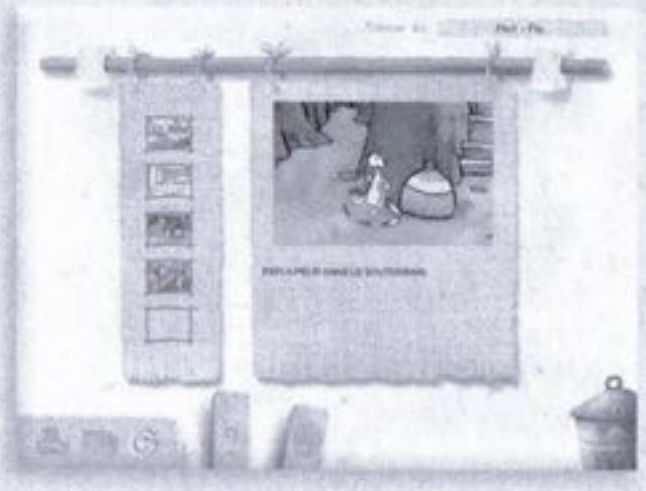
d'accéder à l'aide.
Si tu cliques sur cette icône, on t'explique comment utiliser le jeu.

d'accéder à la fonction Album

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 du cahier, l'album s'ouvre. A gauche, tu retrouves les photos que tu as prises. Tu peux faire glisser une de ces photos au centre de l'écran pour la voir en grand. Tu peux ajouter du texte sous ta photo et l'imprimer en cliquant sur la petite imprimante en bas à gauche.
Si des photos ne t'intéressent plus, jette-les en les glissant dans la poubelle qui se trouve en bas à droite.

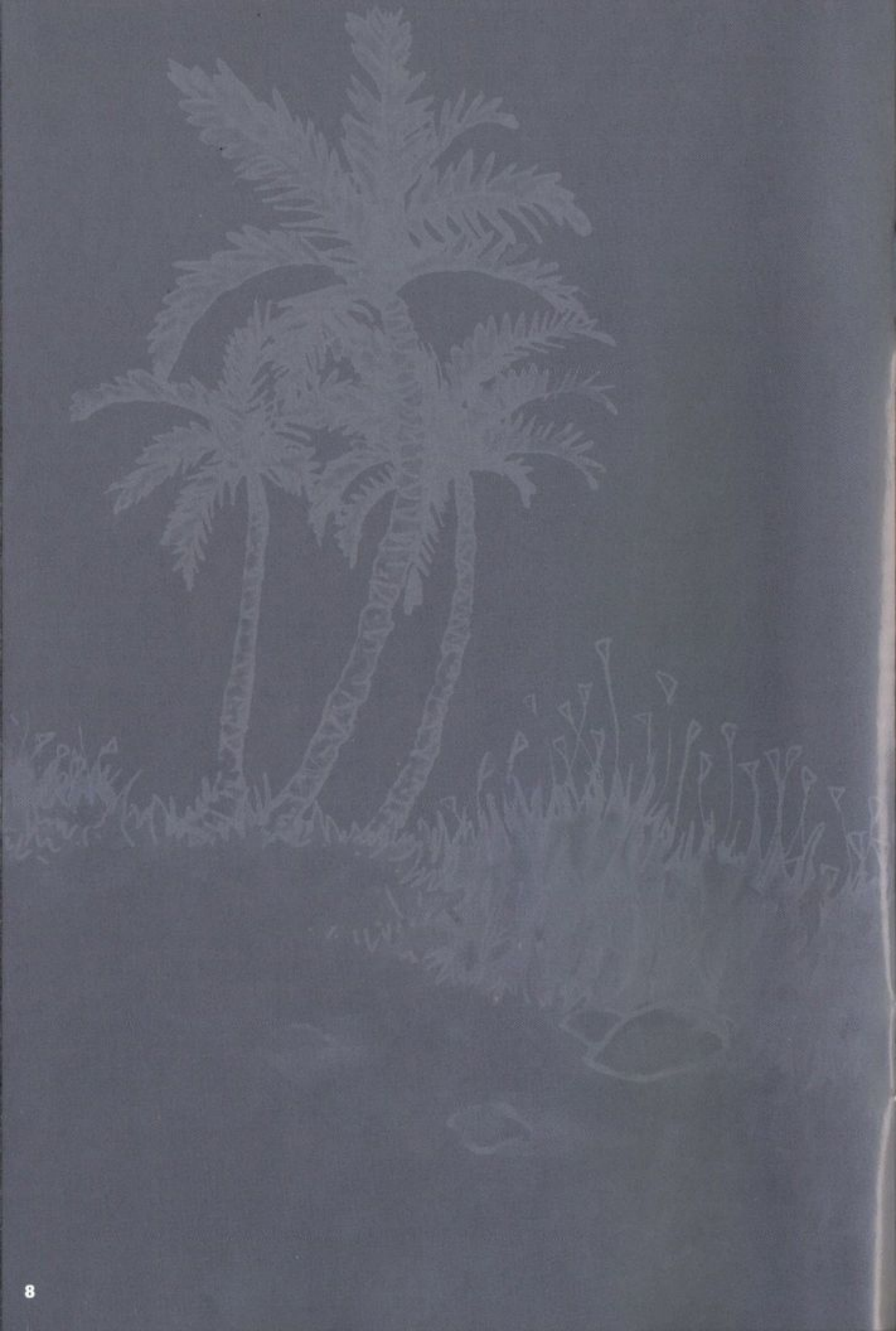


Pour créer un nouvel album, clique ici, une nouvelle fenêtre apparaît. Dans la zone de saisie de texte, inscris le nom de ton choix puis valide.
Si tu désires supprimer un album existant, sélectionne le nom de l'album que tu désires supprimer puis clique sur le bouton annulation.

Si tu désires ouvrir un album déjà existant, clique sur le nom de ton choix dans la liste puis valide-le.

Pour revenir dans le jeu, clique ici.

A toi de jouer maintenant ! Si tu as besoin d'aide pour avancer dans le jeu, tu peux retrouver les solutions de Sethi 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 !

Bonjour et bienvenue dans Sethi et la couronne d'Egypte...

Sethi, le personnage que tu incarnes, doit combattre une terrible malédiction qui s'est abattue sur le Pharaon : il a perdu sa puissance divine ! Pour rendre son aura à Pharaon, tu dois retrouver les symboles du pouvoir, qui lui ont été dérobés, et comprendre qui sont les traîtres à l'origine du complot.

Les symboles royaux du Pharaon sont :

- La crosse et le fouet
- La barbe postiche
- La double couronne

Pour réussir ta mission, il faut réunir ces différents objets et surprendre les comploteurs. Alors seulement tu pourras aller voir la Reine pour dévoiler le complot au grand jour.

Les personnages :

Sethi : Sethi, c'est un courageux et téméraire petit paysan égyptien. Quel casse-cou ! Il ne recule devant rien pour retrouver les symboles de Pharaon.

Pépi : Le petit singe rigolo inséparable de Sethi. Il l'accompagne même dans ses aventures les plus périlleuses.

Le potier : Attention ! C'est un curieux personnage ! Est-ce qu'il ne s'occupe vraiment que de ses pots ?

Merithitès, la reine : La plus douce et la plus jolie des reines. Elle ferait tout pour sauver son mari mais il est difficile de gagner sa confiance…

Thoutmès, le fabriquant de papyrus : Quel endormi ce fabriquant
de papyrus ! Il ne faut surtout pas le réveiller pour rien !

Anubis : Dieu des morts, il t'initiera aux secrets de la momification.

Nesa, la petite fille : Elle est si triste Nesa, depuis que son petit chat est mort...

Le tailleur de pierres : Quel dur métier que de tailler les pierres des pyramides !

L'architecte : Sa sagesse est immense et il connaît tous les secrets des pyramides.

Le scribe : Mais où a disparu le scribe ? Il n'est jamais là quand on a besoin de déchiffrer quelque chose…

Le Grand Prêtre : Le grand Prêtre a l'air de savoir bien des choses ! Comment faire pour arriver jusqu'à un si grand personnage ?

Les lieux :

Tu vas découvrir quatre lieux principaux (dans lesquels se trouvent d'autres lieux) et un souterrain.

- **Dans le village**, tu trouveras la maison du potier, la maison du fabriquant de papyrus et l'atelier de déguisement.
- **Le temple** est composé de plusieurs pièces : la chambre d'Horus, la chambre du scribe, la chambre de la reine et la chambre du prêtre. Aux alentours du temple, tu découvriras l'atelier de hiéroglyphes et l'enclos aux autruches.
- A partir des **bords du Nil**, tu accèdes à la carrière de pierres.
- **Les pyramides** contiennent un passage, la chambre funéraire et l'atelier de momification.
- **Les souterrains** relient les lieux principaux entres eux.

Le jeu contient également 4 ateliers. Ils te servent à trouver ou à fabriquer des objets pour avancer dans l'histoire. Mais tu peux retourner y jouer à tout moment de la partie.

- **L'atelier de déguisement** (dans le village)
  Ici, tu peux essayer des déguisements de toutes les époques ! Mais seul celui de haut dignitaire permet d'entrer dans le temple…
- **L'atelier de hiéroglyphes** (à l'extérieur du temple)
  Tu peux y fabriquer des phrases en hiéroglyphes et surtout déchiffrer les mystérieux ostracas.
- **L'atelier d'autruches** (à l'extérieur du temple).
  Fabrique un éventail pour l'offrir à la reine. Mais attention, les autruches courent vite !

- **L'atelier de momification**
  Anubis, dieu des morts, t'y explique les secrets de la momification.

Pour cheminer dans le jeu et réussir à convaincre la Reine du complot, tu dois récupérer 16 objets au cours de la partie :

- **La statuette d'Horus** (qui te servira plusieurs fois)
  Petite statuette à l'effigie d'Horus, fils d'Osiris et d'Isis.
- **La brique d'Anubis** (qui te servira plusieurs fois)
  Amulette protectrice représentant Anubis, dieu des morts, que l'on trouve posée sur les momies dans les sarcophages.
- **L'œil Oudjat** (qui te servira plusieurs fois)
  Bijou protecteur que l'on retrouve très souvent dans les tombes ou porté comme amulette.
- **Un chaton mort**
- **Une feuille de papyrus**
  C'est avec le papyrus, une plante égyptienne, que l'on fabrique les feuilles qui servent de support d'écriture au scribe.
- **Le cartouche de Kephren**
  Le cartouche est un assemblage de hiéroglyphes verticaux au nom du Pharaon.
- **Un éventail en plumes d'autruche**
- **La barbe postiche**
  Un des quatre symboles du pouvoir de Pharaon.
- **La crosse et le fouet**
  Deux des quatre symboles du pouvoir de Pharaon.
- **La double couronne**

La double couronne, aussi appelée le Pschent, est le symbole représentant l'unification de la haute et de la basse Egypte. C'est l'élément le plus important du pouvoir royal de Pharaon.

- **La trousse du scribe** (qui te servira plusieurs fois)
  La trousse du scribe contient ses outils (un calame, sorte de plume pour écrire, un encrier et une palette).
- **Le costume du haut dignitaire**
  Le haut dignitaire est un personnage participant à la vie politique en Egypte.
- **Le premier morceau d'Ostraca**
  L'Ostraca est un morceau de poterie servant au scribe à s'exercer à l'écriture des hiéroglyphes. Quand le scribe est bien entrainé, il peut utiliser un morceau de papyrus, assez cher en Egypte.
- **Le deuxième morceau d'Ostraca**
- **Le troisième morceau d'Ostraca**
- **Le quatrième morceau d'Ostraca**

Nous te proposons ici un chemin idéal pour réussir ta partie. Tu peux bien sûr choisir de relever les défis du jeu dans un ordre différent. N'oublie pas d'explorer bien à fond tous les lieux du jeu, écoute attentivement les personnages que tu rencontres… le secret de la couronne est à ta portée !

Tu débutes le jeu avec le premier morceau d'Ostraca, le tesson de poterie donné par le paysan au début du jeu. Il s'est rangé automatiquement dans le coffre qui se trouve en bas à droite de ton écran.

Les morceaux d'Ostraca : ils te servent à découvrir un secret.
Place les ostracas aux bons endroits dans l'atelier de hiéroglyphes et tu liras un message écrit par les comploteurs.

Tu arrives dans le premier lieu du jeu : **la maison du potier.**
Parle au potier pour savoir s'il peut t'aider à traduire les hiéroglyphes inscrits sur ton morceau d'Ostraca.
Il te donnera une feuille de Papyrus qui te servira plus tard. Range-la dans ton coffre.

Pars maintenant sur **les bords du Nil** à la recherche du scribe !
Apparemment, il a déjà traversé le Nil.

Pour traverser le Nil et te rendre à la **carrière de pierres** :
- fabrique ta barque : attrape 6 touffes de feuilles vertes (tiges de papyrus) et mets-les dans l'eau
- fais baisser l'eau du Nil en cliquant sur le bras droit de la statue de la déesse Khnoum
- clique sur l'autre rive et tu traverses

Une fois arrivé de l'autre côté du Nil, empile les six pierres dans le bateau.
Pour te récompenser, le tailleur de pierre te donne **la statuette d'Horus**, qui apparaît à ses pieds. Prends-la et glisse-la dans ton coffre.
Regarde ! **Un deuxième morceau d'Ostraca** apparaît derrière la dernière pierre. Range-le dans ton coffre.
Tu peux maintenant aller aux **pyramides**, soit en cliquant sur la partie visible au fond de l'écran, soit en passant par la carte.

Tu arrives sur **une vue d'ensemble des pyramides**. Clique sur la pyramide en bas à droite pour te rapprocher.

Quand tu es **au pied de la pyramide** :
- prends les grosses pierres une à une et positionne-les en haut de la pyramide
- quand elles sont toutes placées, tu peux déterrer le sommet de la pyramide, appelé pyramidion, qui se trouve à gauche sous le sable, et le mettre à sa place.

Magique ! La porte s'ouvre.

Tu es maintenant dans la pyramide. Malheureusement, tu ne peux pas entrer dans **la chambre funéraire** sans avoir placé **la feuille de papyrus** et **le cartouche de Kephren** au-dessus de la porte.
Pour la feuille de papyrus, rien de plus facile : il te suffit de la prendre dans ton coffre et de la placer dans l'encoche.
Pour récupérer **le cartouche de Kephren**, il faut aller dans **la chambre d'Horus**, à l'intérieur du temple.
Mais il n'est pas évident d'atteindre **la chambre d'Horus** habillé en petit paysan ! A toi de trouver un déguisement de haut dignitaire pour tromper le garde et rentrer dans la cour du temple.

Pour accéder à **l'atelier de déguisement**, utilise la carte.
Tu as le choix entre de nombreux costumes. Trouve les trois éléments qui constituent **le costume du haut dignitaire** :
- le pectoral, à gauche entre le pantalon de pirate et le chapeau mexicain
- la jupe blanche, à droite du pectoral avec la ceinture rayée
- la toque marron et dorée, au-dessus du poncho mexicain vert

Quand tu es habillé en haut dignitaire, le pectoral se range directement dans ton coffre.

Retourne au **temple**. Un obélisque se dresse près du garde. Regarde bien : à sa base, tu verras une encoche dans la pierre où tu peux placer le pectoral.

Maintenant, en cliquant sur la porte à gauche entre les deux gardes, tu peux entrer dans le temple.

Dans **la cour intérieure du temple**, place **la statuette d'Horus** au dessus de la porte de droite, le garde te laissera passer.

Dans **la chambre d'Horus**, prends **le cartouche de Kephren** et range-le dans ton coffre.

Maintenant que tu possèdes **la feuille de papyrus** et **le cartouche de Kephren**, rends-toi dans la pyramide. Place le cartouche au-dessus de la porte et comme par enchantement, tu accèdes à **la chambre funéraire** !

Dans cette pièce, tu vas pouvoir trouver **la brique d'Anubis**. Tu dois cliquer sur trois sarcophages qui se trouvent sur le mur :

- sur le mur central à gauche de la barre verticale de hiéroglyphes
- sur le mur central à droite de la barre verticale de hiéroglyphes
- sur le mur de gauche sous le chien

Le sarcophage s'ouvre et découvre une momie qui tient **la brique d'Anubis**. Mets-la dans ton coffre, le passage s'ouvre vers **l'atelier de momification** !

Dans **l'atelier de momification,** tu peux apprendre à fabriquer une momie en te servant des animaux sur l'étagère et en suivant le mode d'emploi sur le mur. Si tu veux avancer dans le jeu, il faut récupérer **le petit chat mort** de la petite fille **au village**.

Retourne au village par la carte et discute avec la petite fille qui pleure sur le rocher à gauche, elle te donnera son **chat mort**.

Direction **l'atelier de momification**... Momifie **le chat** en suivant le mode d'emploi. Une fois la momie terminée, place-la dans le sarcophage. Bravo ! Tu as trouvé les premiers symboles royaux : **la crosse** et **le fouet de Pharaon**.

Parle à Anubis, il te donne des renseignements précieux pour trouver le scribe.

Pars maintenant rencontrer Thoutmès dans sa maison au village. Le fabriquant de papyrus fait la sieste sur le toit, il faut aller le réveiller !

Reconstitue l'échelle en cherchant les 3 barreaux dans le décor (le premier se trouve derrière le grand pot du fond au centre, le deuxième derrière l'échelle sur le petit muret à droite et le troisième à côté de la pierre, légèrement à gauche au centre de la pièce) puis en les plaçant sur l'échelle.

Pour délier la langue de Thoutmès, place **la brique d'Anubis** dans le trou sur le mur à l'extrême gauche de ton écran. Maintenant, tu peux récupérer les outils du scribe (2 calames, 1 encrier, 1 palette) posés par terre et les ranger dans **la trousse bleue**, puis mettre cette dernière dans ton coffre.

Pour accéder à la chambre du scribe, rends-toi dans **la cour du temple** (en passant par la carte), place **ta trousse** derrière le garde au fond de l'écran à droite, au dessus de la porte. Tu peux maintenant rentrer dans **la chambre du scribe**. Mais… elle est vide !
Tout n'est pas perdu… Regarde bien, sous la statue du scribe, tu peux voir un emplacement où tu peux mettre **ta trousse**.
Fantastique ! La statue se déplace et découvre un **passage souterrain**.
A l'entrée du **souterrain**, il y a **le troisième morceau d'Ostraca**.

N'aie pas peur et avance dans le tunnel... Gare quand même aux chauves-souris !

Une fois dans le tunnel, clique au fond pour aller plus loin.
Tu tombes sur une effrayante statue de Seth ! Elle semble tenir quelque chose dans sa bouche… Utilise une nouvelle fois **la statuette d'Horus** en la plaçant en bas de la statue.

Miracle ! La statue de Seth ouvre la bouche et laisse tomber **la barbe postiche**, deuxième attribut du Pharaon. Range-la vite dans ton coffre.

Au fond, tu peux retourner directement à **l'atelier de momification** où tu retrouves Anubis.

Il te débloque le passage vers la deuxième partie du **souterrain** qui mène à **la chambre du prêtre**.

ATTENTION AUX CROCODILES ! ! !

Avant de pouvoir passer, il faut que tu places **la brique d'Anubis** dans l'emplacement au centre de l'écran, au dessus des crocodiles.

Whouah ! Les crocodiles se figent et maintenant tu peux passer !

Clique au fond de l'écran sur l'ovale de pierres et tu accèdes à la dernière partie du **souterrain** avant **la chambre du prêtre**... Tu y es presque !

Regarde, il y a des fissures dans le mur, il se passe sûrement quelque chose derrière… Clique sur l'une d'entres elles et tu découvriras les comploteurs.

Plus que la **double couronne** à trouver avant de courir chez la Reine !

Clique sur la manette qui se trouve à l'extrême gauche de l'écran, une pierre s'écroule pour te laisser passer vers **la chambre du prêtre**...

Dernière étape avant d'affronter l'ennemi : prévenir la Reine de l'existence du complot.

Mais on ne rentre pas facilement dans **la chambre de la Reine**. Tu dois d'abord lui fabriquer un cadeau, un superbe éventail en plumes d'autruches.

Va dans **l'enclos des autruches** grâce à la carte.
Arrache quatre plumes de même forme ou de même couleur aux autruches et place-les sur le manche au premier plan.
Bravo ! Bel **éventail** ! Il se range dans ton coffre.

Vite, retourne dans la cour du temple et place ton **éventail** à gauche au dessus de la porte, dans l'emplacement en forme de plume.
Tu peux maintenant entrer dans **la chambre de la Reine**.
Parle-lui, elle te donnera en récompense **l'œil Oudjat** qui te servira dans **la chambre du prêtre**. Mets-le dans ton coffre, il te sera bien utile.

Retourne soit par la carte soit par le temple dans **la chambre du prêtre**, place **l'œil Oudjat**, **la brique d'Anubis** et **la statuette d'Horus** au pied de la statue de Seth.
Génial ! La statue de Seth se désagrège et laisse place à **la double couronne**.

Tu es tout prêt du but. Retourne chez **la Reine** et tu découvriras que le personnage qui t'as confié le premier **Ostraca** n'était autre que Pharaon ! **C'est l'heure de la gloire pour Sethi et Pépi.**



Un petit secret pour les plus curieux :

Dès le début du jeu, tu peux découvrir 2 passages secrets dans **la maison du potier** et dans **l'atelier de hiéroglyphes**.

Dans la maison du potier :
Clique sur un des pots à droite de l'écran, une série de pots tombent et se cassent. Tiens ! une calebasse ... Clique dessus avec ta souris, déplace la jusqu'au tas de sable, enlève le sable pour découvrir l'entrée du passage .

Dans l'atelier de hiéroglyphes :
Trouve la bonne combinaison de hiéroglyphe. Dans la plus grande roue, cherche l'œil et place-le dans le cartouche. Dans la roue du milieu, cherche «ouvre» symbolisé par un plat de profil et positionne-le aussi dans le cartouche. Dans la plus petite roue, cherche la main et positionne-la dans le cartouche. Pour entendre la formule magique, clique sur l'œil du haut : un mur se craquelle, des pierres tombent et tu peux passer !

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 Barthélémy 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

Illustrateur :
Florent Silloray

Design sonore :
Jean-Jacques Birgé

Réalisation sonore :
Seris

PC

Installation

Insère le CD-Rom dans ton lecteur. Une fenêtre de démarrage apparaît à l'écran. Clique sur Installer et suis attentivement les instructions.

Si la fenêtre de démarrage n'apparaît pas automatiquement, double-clique sur l'icône Poste de travail puis sur l'icône de **Sethi**.

Pour lancer le programme, dique sur le bouton Lancer dans la fenêtre de démarrage ou clique sur Démarrer, Programmes, Montparnasse multimedia - GEO, **Sethi et la couronne d'Egypte.**

Pour désinstaller **Sethi et la couronne d'Egypte**, va dans le menu Démarrer, Paramètres, Panneau de configuration, Ajout/Suppression de programme, onglet Installation/Désinstallation, choisis **Sethi et la couronne d'Egypte**, puis clique sur OK. Le programme se désinstalle.

MAC

Installation

Insère le CD-Rom dans ton lecteur. Clique sur l'icône du programme Installation qui apparaît à l'écran et suis attentivement les instructions.

Tu peux lancer le programme en cliquant sur l'icône Sethi accessible par le chemin suivant : Montparnasse multimedia – GEO, Sethi et la couronne d'Egypte, **Sethi et la couronne d'Egypte**.

THS7AF-BK

Toutes les nouveautés
WWW
.mindscape.com

MINDSCAPE

MINDSCAPE
122, avenue du Général Leclerc
92514 Boulogne-Billancourt Cedex
France

© 2004 Montparnasse Multimedia et le logo Montparnasse Multimedia sont des marques déposées de Mindscape France. Tous droits réservés. Toutes les autres marques et logos appartiennent à leurs propriétaires respectifs.
L'utilisation de ce produit est soumise à certaines restrictions et limitations de garantie précisées dans la licence d'utilisation.