Sethi

ET LA TRIBU DE NEANDERTAL



MONTPARNASSE

GEO jeunesse

Convention de droits d'utilisation

Par l'usage de ce CD-ROM, vous acceptez les conditions d'utilisation de ce produit.

Cette convention concerne l'utilisation des produits de Mindscape inclus dans cet emballage ainsi que les manuels, disques, programmes et documentations qui y sont associés. En ouvrant l'emballage scellé qui contient les disques et/ou en utilisant le logiciel, vous acceptez de vous soumettre aux termes de cette convention. Si vous n'acceptez pas les termes de cette convention, retournez le paquet intact chez Mindscape, afin d'obtenir un remboursement intégral.

1 - Concession de licence :

La présente convention vous permet d'utiliser une copie du logiciel, dont les droits d'utilisation ne concernent qu'un seul produit. Le logiciel est en service sur un ordinateur quand il est installé temporairement dans la mémoire vive (ou RAM) ou quand il est installé dans la mémoire permanente (par exemple sur le disque dur, ou sur tout autre support de mémorisation) de cet ordinateur. Vous ne pouvez utiliser le logiciel en réseau que si vous avez acheté une copie pour chaque utilisateur.

2 - Droits d'auteur et Restrictions :

Le logiciel est la propriété de Mindscape ou de ses fournisseurs et est protégé par les réglementations en matière de droits d'auteur applicables en France et en Europe en la matière, et les dispositions des traités internationaux. Mindscape conserve tous les droits non expressément accordés. Ainsi, vous devez traiter le logiciel comme n'importe quel produit protégé par des droits d'auteur. Vous ne pouvez louer ou donner en crédit-bail le logiciel, mais vous pouvez céder vos droits d'après cette convention et de manière définitive si vous cédez la licence accordée par cette convention, le logiciel et toutes les documentations qui y sont associées, si vous ne gardez aucune copie de ce logiciel et si l'acquéreur s'engage à respecter les termes de cette convention. Vous ne pouvez reconstituer la logique du programme, décompiler ou désassembler le logiciel, sauf dans la mesure où la restriction citée précédemment est expressément interdite par les dispositions applicables.

3 - Date limite de garantie :

Dans les 90 jours suivant la date d'acquisition, Mindscape garantit que le support sur lequel le logiciel est distribué est exempt de vice de fabrication. Mindscape, de son propre gré, ne remboursera la somme dépensée pour l'achat du logiciel, ne le réparera ou ne le remplacera que si le logiciel défectueux lui est retourné ou est retourné à un vendeur agréé dans les 90 jours suivant la date d'acquisition (ticket de caisse faisant foi). Ce sont les seuls recours à votre disposition pour n'importe quelle rupture de garantie. Mindscape n'assume aucune autre garantie, implicite ou explicite, en rapport avec le logiciel et les documentations l'accompagnant, notamment, mais pas uniquement, les garanties implicites de commercialisation du logiciel et d'utilisation du logiciel dans un but particulier.

4 - Limite de responsabilités :

En aucun cas Mindscape ne pourra être tenu pour responsable des dommages indirects, particuliers, accidentels ou financiers résultant de l'utilisation et de l'impossibilité d'utiliser le produit, même si Mindscape a été prévenu de l'éventualité de tels dommages. La responsabilité de Mindscape ne pourra en aucun cas excéder la somme payée pour l'achat du logiciel. Enfin, certaines juridictions n'autorisant ni l'exclusion, ni la limite de la responsabilité pour des dommages indirects ou accidentels, les limites exprimées ci-dessus peuvent ne pas vous concerner.

© 2004 Mindscape.Toute autre marque déposée est la seule propriété de son dépositaire.

Instructions d'installation

Insérez le CD-ROM dans votre lecteur.

- Si vous disposez d'une fonction de détection de CD, l'installation se fera automatiquement. Cliquez sur **Sethi et la tribu de Neandertal** et suivez les instructions qui s'affichent à l'écran.
- Si vous ne disposez pas d'une fonction de détection de CD, cliquez sur **Démarrer** dans la barre des tâches et choisissez **Exécuter**.

  Tapez "d:\Eautorun.exe" (si la lettre "d" ne correspond pas à votre lecteur de CD-ROM, indiquez la lettre appropriée) puis appuyez sur la touche **Entrée**.

Sethi et la tribu de Neandertal

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 la tribu de Neandertal, 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 la Tribu de Neandertal t'entraîne dans une merveilleuse aventure dans la préhistoire.

Le jeu commence par un court dessin animé qui te raconte le début de l'histoire et la mission confiée à **Sethi**. Pour retrouver **Rak**, le fils du chef

de la tribu des Cro-Magnon, **Sethi** et son fidèle Pépi se lancent dans une difficile enquête : ils doivent trouver le **Chaman** qui médite quelque part et qui, c'est sûr, connaît une partie de la vérité sur le sort de **Rak**.

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 préhistorique. 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, une **statuette** : c'est ton passeport sur le chemin qui mène à **Rak...**

Au début de ta partie, tu te trouves à **l'Extérieur Grotte** des hommes de Cro-Magnon.

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 accès 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 **Steppe**, 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 la **pierre** 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 recliquant, 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.

Les petites peaux de bête

Dans chaque écran sont cachées des petites peaux de bête : à toi de les retrouver !

Quand tu passes ton curseur sur une petite peau de bête, il prend cette forme . En cliquant, tu accèdes aux fiches documentaires sur la préhistoire. 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'est lu. N'hésite pas à les consulter elles peuvent parfois t'aider à résoudre une énigme.

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 ou simplement tu ouvres un accès à un nouveau lieu.

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 le fermer, déplace ta souris hors du coffre.

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 commande 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 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. Pour fermer ton appareil photo, clique sur le bouton rouge en bas de l'appareil.



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 la 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 la tribu de Neandertal dans la partie SOLUTIONS de ce livret ... à n'ouvrir qu'en cas d'urgence !

Les fiches

Les hommes de Cro-Magnon

Les hommes de Cro-Magnon sont les premiers hommes modernes apparus en Europe il y a environ 40 000 ans. Ils sont venus d'Afrique par vagues successives et ont inventé de nombreuses techniques. C'est pour cela qu'on les appelle sapiens-sapiens : deux fois savants. En fait nous leur ressemblons beaucoup : ce sont nos "grands-parents" à tous ! On a découvert pour la première fois des ossements de ces hommes modernes en Dordogne sur le site de... Cro-Magnon.

L'habitat des Cro-Magnon

Au bon endroit et à la bonne saison les Cro-Magnon pouvaient parfois s'installer pour quelques mois. Ils étaient dix à vingt personnes : des parents, des enfants et parfois des grands-parents réunis autour d'un foyer. Mais ils ne vivaient pas dans des cavernes, seulement parfois dans les entrées. Ils s'installaient le plus souvent près d'un abri bien exposé au soleil et à proximité d'un point d'eau.

La nourriture

Les Cro-Magnon mangeaient de tout : petits et gros gibiers comme du renne, des poissons et des coquillages et beaucoup de végétaux : feuilles, glands, châtaignes, noix, baies... Ils faisaient griller la viande sur des braises ou sur des pierres plates chauffées par le feu. Pour faire bouillir de l'eau, ils jetaient des pierres brûlantes dans des récipients en peau.

Le silex

Toute la préhistoire est marquée par l'utilisation de la pierre. Elle servait à tout : à faire du feu, couper la viande ou les peaux, faire des pointes de sagaies, broyer des graines ou des pigments... Mais c'est le silex qui était le plus apprécié. Le silex est une roche rudimentaire que les Cro-Magnon apprirent à reconnaître. Pour tailler le silex, ils utilisaient un percuteur en pierre, en bois d'animaux ou en os. Les percuteurs durs servaient pour tailler grossièrement et les percuteurs doux pour les finitions.

L'aiguille à chas

En inventant l'aiguille, les hommes de Cro-Magnon ont pu s'habiller plus chaudement. L'aiguille était un éclat d'os percé. Pour le fil, ils utilisaient des crins ou des poils d'animaux, des fibres végétales tressées ou des ligaments de rennes.

Les peaux

Les peaux servaient de litières, pour couvrir les tentes ou faire des vêtements. Les peaux étaient grattées et raclées avec des outils en silex. Une fois séchées, il fallait les protéger contre la moisissure et les insectes en les enduisant d'ocre rouge.

Les vêtements

Les vêtements étaient confectionnés avec des peaux grattées de rennes, d'ours ou de félins. Les peaux étaient bien coupées et cousues. Les vêtements pouvaient être décorés de perles en ivoire, de coquillages ou tatoués. Comme il faisait quand même assez froid les hommes de Cro-Magnon portaient même des chaussures : mocassins ou bottillons de cuir !

Le feu

Pour faire le feu, les hommes de Cro-Magnon utilisaient une petite planche de bois dur et des herbes sèches. Avec un bâton long et rond dont l'extrémité est taillée en pointe, ils frottaient le creux de la planche de façon répétée et obtenaient quelques étincelles.

Sinon, ils frappaient un silex sur une pierre contenant du fer comme la marcassite et obtenaient des étincelles qui enflammaient des herbes sèches.

Les tentes-cabanes

Lorsqu'ils s'installaient en plein air pour chasser, les Cro-Magnon construisaient des tentes un peu comme des tipis, des yourtes ou comme nos tentes canadiennes. Ces tentes étaient facilement démontables car les Cro-Magnon suivaient la migration des troupeaux et devaient souvent se déplacer d'un endroit à un autre.

Les armes de chasse

Les hommes de Cro-Magnon ne chassaient pas au corps à corps. Ils utilisaient des armes de jet pour frapper le gibier d'assez loin. L'épieu en bois est une arme rudimentaire mais efficace. La sagaie, elle, demande plus de préparation : la pointe est taillée dans du bois de renne ou dans un silex. Il faut la rendre bien droite en la chauffant et en la redressant.

Le mammouth

Le mammouth de cette époque n'est plus un géant, mais il fait encore très peur aux hommes qui ne le chassent que rarement. Pourtant, ils apprécient beaucoup sa fourrure chaude et épaisse et ses défenses avec lesquelles ils font des bijoux, des objets d'art mais aussi des structures pour des habitations.

La chasse

Les proies les plus chassées étaient le renne, le bison et le cheval sauvage. Les hommes utilisaient des sagaies ou des épieux mais ils s'organisaient aussi pour piéger des troupeaux entiers au bord d'un précipice. Ils chassaient aussi des bêtes bien plus dangereuses comme le mammouth. Dans ce cas, il fallait faire des pièges en creusant des fosses ou en attirant l'animal dans des marécages pour qu'il s'enlise.

Parure

Avec les dents d'animaux gravées ou des coquillages, les hommes de Cro-Magnon faisaient des colliers. Des rondelles d'ivoire pouvaient servir de bagues ou de bracelets. Les hommes comme les femmes portaient des bijoux, mais plus un homme était paré, plus il avait de l'importance dans la tribu.

Les pigments

Les premiers artistes utilisaient des fragments de roches naturellement colorées : des ocres rouges ou jaunes. Ils broyaient ces pierres et les mélangeaient avec de l'eau ou de la graisse pour obtenir de la peinture.

Les outils du peintre

Les hommes de Cro-Magnon traçaient des traits noirs avec un fusain : un morceau de bois brûlé. Ils étalaient la peinture avec leurs doigts ou avec un pinceau en poils d'animaux. Ils la tamponnaient avec un tampon de peau ou de mousse ou la projetaient en soufflant au travers d'un os creux.

Les lampes

Pour éclairer les parois, les artistes utilisaient de simples pierres plates ou creusées sur lesquelles ils posaient des fragments de bois comme le genévrier, imbibé de graisse. Ces mèches éclairaient à peu près comme une bougie.

Les puits

Les artistes sont parfois descendus très profondément dans les grottes pour dessiner. Ils ont utilisé des cordes tissées en végétaux ou en fibre animale pour descendre dans des "puits". Ainsi, on pense qu'ils accomplissaient des rites religieux et voulaient atteindre le monde des esprits caché dans les profondeurs des grottes.

La gravure

A partir de défenses de mammouths, de bois de rennes ou encore d'omoplates de cervidés, les Cro-Magnon ont réalisé de superbes gravures. Ils ont surtout représenté des animaux mais on voit aussi parfois d'étranges signes sur des propulseurs ou des objets de la vie courante : ce sont peut-être des signatures ou les attributs d'une personnalité importante de la tribu, comme le chef par exemple.

Le bison

Le bison préhistorique ressemblait à notre actuel bison d'Europe : une toison épaisse au niveau de la tête, de l'encolure et du poitrail. Mais, les dessins préhistoriques le montrent très grand avec une tête puissante et des cornes très longues. C'était un animal puissant et c'est sans doute pour cette raison que les artistes de la préhistoire l'ont tant célébré sur les parois des grottes.

L'aurochs

Comme le bison, l'aurochs a beaucoup impressionné les premiers hommes modernes. L'aurochs pouvait atteindre deux mètres de haut. Il avait des cornes blanches à pointes noires très pointues. C'était une sorte de bœuf primitif mais bien plus terrible et difficile à chasser.

Le bouquetin

Contrairement au chamois, le bouquetin vivait encore en plaine au paléolithique. Les hommes le chassaient beaucoup. Alors, lui aussi a dû s'adapter à son environnement pour ne pas disparaître : il s'est donc réfugié dans les montagnes et c'est un habile grimpeur que nous connaissons aujourd'hui.

Le cheval de Prjevalski

C'est le plus connu des chevaux sauvages anciens. C'est un robuste poney roux avec une ligne noire sur le dos et un trait plus foncé à l'épaule. Parfois ses jambes sont striées de quelques zébrures. Ce cheval a aujourd'hui disparu du milieu naturel mais on peut le voir dans les zoos.

La cueillette

En dehors des périodes froides les végétaux composaient au moins la moitié du menu des hommes de Cro-Magnon. La cueillette était une activité très importante. Ce sont les femmes et les enfants qui y participaient et rapportaient dans des grands sacs en peau des carottes sauvages, de la chicorée, des mûres, des pommes...

Les arbres

En Europe à cette époque, la végétation était moins importante qu'aujourd'hui. On y trouvait surtout des pins, des bouleaux et de petits arbustes comme le genévrier dont les petites branches épineuses étaient utilisées comme mèches pour les lampes.

Le lion des cavernes

Le lion des cavernes était un animal de grande taille avec une crinière moins fournie que le lion que nous connaissons aujourd'hui. Les lions venaient probablement au fond des grottes, poussés par la faim et attirés par les cadavres d'ours morts en cours d'hibernation.

Les parois

On a longtemps pensé que les hommes de Cro-Magnon étaient incapables d'avoir développé un art si maîtrisé. Pourtant, ce sont bien eux qui ont réalisé ces magnifiques peintures "rupestres". Cela signifie que ces artistes ont dessiné, peint et gravé sur parois rocheuses. Ils ont su utiliser parfaitement les reliefs des parois pour donner plus de vie et de force à leurs dessins. A la lueur d'une bougie ou d'un flambeau on a même l'impression que les animaux bougent !

Les animaux des grottes

Les hommes préhistoriques dessinaient surtout des animaux comme les chevaux, les bisons ou les aurochs. En revanche, ils n'ont pas beaucoup dessiné de rennes, un animal qu'ils mangeaient pourtant beaucoup. Ils ont préféré peindre des animaux puissants et difficiles à chasser. Des préhistoriens pensent qu'il s'agissait de rites magiques : en dessinant par exemple un aurochs percé d'une flèche, cela devait favoriser la chasse.

Des signes mystérieux

En dehors des animaux et de quelques humains, les artistes de la préhistoire ont aussi dessiné beaucoup d'étranges signes sur les parois : des carrés, des flèches, des ovales... On ne sait pas ce qu'ils veulent dire. On suppose que ce sont peut-être des signatures de la tribu ou des codes pour les esprits.

Les mains

On retrouve beaucoup de mains sur les parois. Elles sont faites au pochoir en soufflant de la peinture dans un os creux. Les préhistoriens y voient une manière de rentrer en contact avec les esprits derrière les parois rocheuses ou bien un langage codé car certaines de ces mains ont les doigts repliés ou bien tendus.

Le chaman

Le chaman est une sorte de sorcier. On pense que le chaman pratiquait dans les grottes des rituels devant les parois dessinées pour rentrer en contact avec le monde des esprits représentés par les animaux.

Statuette

Les préhistoriens ont appelé les statuettes de femmes des "Vénus" car elles ont souvent des gros seins et des hanches larges. On pense qu'elles étaient sacrées et représentaient la fécondité et la mère nourricière.

Les sépultures

L'homme de Neandertal est le premier homme à enterrer ses morts. Il déposait sur les tombes des bois ou des cornes d'animaux, des coquillages ou des fleurs. C'était une manière d'honorer le mort et de l'équiper pour son long voyage dans l'Au-delà.

La musique

Les hommes modernes jouaient de la flûte, faite avec des os creux d'oiseaux ou de mammifères, et percés de trous. Ils ont sans doute aussi joué du tambour fait de peaux tendues sur des troncs d'arbres.

L'homme de Neandertal

L'homme de Neandertal n'est pas notre grand-père, mais plutôt un oncle ou un cousin qui n'a plus eu d'enfant. Il est différent de nous physiquement. Il a un front fuyant, pas de menton et un gros nez. C'est ce qui a fait longtemps penser que c'était une brute. Mais on sait maintenant qu'il enterrait ses morts, faisait preuve de solidarité et maîtrisait des techniques sophistiquées... comme son cousin Cro-Magnon.

La disparition de l'homme de Neandertal

L'homme de Neandertal a disparu vers - 30 000 avant J-C mais on ne sait pas pourquoi. Sans doute n'étaient-ils plus assez nombreux pour se reproduire. En tout cas, rien ne prouve qu'ils aient été éliminés par leurs cousins Cro-Magnon.

Attention,

ne tournez la

page qu'en cas

d'extrême urgence !

Bonjour et bienvenue dans Sethi et la Tribu de Neandertal...

Sethi, le personnage que tu incarnes, doit retrouver **Rak** qui a disparu aux mains d'une étrange tribu. Pars à la recherche du Chaman, comme le sage te l'a conseillé.

Pour réussir ta mission, il te faudra interroger les différents personnages que tu vas rencontrer et résoudre les énigmes qui te seront proposées. Courage, **Ounga** te viendra en aide de temps en temps. Et écoute bien **Pépi** ! Quoique, parfois il faudra tout de même t'en méfier.

Les lieux

Depuis l'**Extérieur Grotte** des hommes de Cro-Magnon tu peux accéder à l'**Atelier de couture** et à l'**Entrée grotte ornée**. Au loin, tu aperçois la **Steppe** et en contrebas au bord de l'eau, l'**Aire de cueillette**.

Du cœur de la **Steppe**, tu accèdes à l'**Aire de Chasse** et tu vois l'**Extérieur Grotte**, l'**Entrée grotte ornée**, ainsi que l'**Aire de cueillette**.

Depuis l'**Entrée grotte ornée**, tu peux te rendre dans la **Plaine**, retourner à l'**Extérieur Grotte**. Tu peux aussi entrer à l'**Atelier de dessin**, t'enfoncer dans la **Galerie ornée**, découvrir la **Galerie des signes** pour ressortir au bord de la **Rivière**.

Descends la **Rivière** pour découvrir la **Grotte aux sépultures** qui te mènera à la **Tribu de Neandertal**. Tu peux aussi revenir jusqu'à l'**Extérieur Grotte** en remontant toutes les galeries.

Les ateliers

Au cours de l'aventure, tu découvriras 6 Ateliers-Jeux : Le **Piège** (dans l'Aire de Chasse), L'**Atelier de dessin** (dans l'Atelier de dessin), **La Traque** (dans la Plaine), **Les Signes** (dans la Galerie des signes), **Les Corbeaux** (au bord de la Rivière), **Les Tambours** (dans la Tribu de Neandertal). Comme tous les autres jeux, ils te servent à progresser dans l'aventure. Mais ceux-là, une fois que tu les as débloqués, tu peux les refaire autant de fois que tu veux.

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 du monde des Cro-Magnon , interroge et écoute attentivement les personnages que tu rencontres, place tous les objets gagnés dans ton coffre... le destin de **Rak** est entre tes mains !

La tribu des hommes de Cro-Magnon te désigne pour retrouver le fils du chef. Le **Sage** te confie une **Statuette** à remettre au **Chaman**... il médite quelque part et connaît sûrement une partie de la vérité sur le sort de **Rak**. Ecoute ton cœur et ton courage, ils te mèneront loin... Allez ! Que les esprits t'accompagnent brave Sethi sur la route qui mène à **Rak** !

A l'**Extérieur Grotte**, après avoir interrogé Sethi, parle avec la **Femme du Chef** (c'est la mère de **Rak**). Elle t'indique comment préparer un bouillon à l'os de renne. Pour cela, il faut prendre la *pierre chaude* dans le feu à l'aide de deux *morceaux de bois* et la déposer dans l'*outre*. Ensuite, interroge l'**Ancien** qui taille son os, il te donne une *aiguille*. C'est le premier objet que tu récoltes. Mets-le dans ton *coffre*. Puis va dans l'**Atelier de couture**. Pour y accéder, clique sur **Ounga**.

Dans l'**Atelier de couture**, parle avec **Ounga** qui t'aidera dans la confection de ton vêtement. Pour cela, il faut utiliser le *grattoir* qui se trouve près d'**Ounga**. Ensuite, enduis la peau avec l'*ocre rouge* qui se trouve sur la pierre à côté de Sethi, puis découpe-la grâce au *couteau en silex* qui se trouve au-dessus de la barre de navigation. Enfin, donne à Ounga l'*aiguille* qui se trouve dans ton coffre. Maintenant que tu es habillé, retourne dans l'écran **Extérieur Grotte**.

De retour dans l'**Extérieur Grotte**, va voir l'**Ancien**, il t'apprendra à tailler une pointe de sagaie. Clique sur la *pierre* qu'il te donne ; lorsqu'il la pose à terre, glisse et dépose dessus l'*os* qui vient d'apparaître. C'est dur, il faut s'y reprendre à deux fois. Mets dans ton *coffre* la *pointe de sagaie* que te donne l'**Ancien**. Avant de partir pour la **Steppe**, n'oublie pas de parler avec le **Sage**.

Dans la **Steppe**, le **Chasseur** qui est assis te demande de l'aider à faire du feu. Donne-lui les *herbes sèches* et le *bâton* qui se trouvent sur la droite de l'écran.

Ensuite, va voir le **Chef des hommes de Cro-Magnon** (C'est le père de **Rak** et **Ounga**). Lorsqu'il te demande de préparer le campement, des *perches de bois*, un *ligament de renne*, des *peaux de bête* apparaissent. Glisse et dépose les *perches de bois* vers les *pierres* devant le chasseur de dos. Ensuite, c'est au tour du *ligament*, puis des *trois peaux*.

Une fois le campement fait, parle avec le Chef et donne-lui la *pointe de sagaie* qu'il te demande. Il te fabrique une sagaie. Maintenant, clique sur le **chasseur de dos** pour accéder à l'**Aire de Chasse**.

Il te faut construire un **Piège** dans l'**Aire de chasse**. Les chasseurs ont creusé un grand trou, y ont planté des pieux. A toi de le camoufler, pour que le mammouth ne le voie pas et tombe dedans. Il faut d'abord mettre les *grands bois clairs* en travers du *trou* creusé par les chasseurs, puis les *petites branches* et enfin recouvrir de *feuillage*. Attention il ne faut pas se tromper d'ordre... et un conseil, n'utilise pas les gros morceaux de bois. Lorsque tu as réussi à piéger le mammouth, n'oublie pas de mettre dans ton *coffre* le *collier de chasseur* que t'a donné le **Chef des hommes de Cro-Magnon**. Enfin, clique sur l'accès à l'**Entrée grotte ornée**.

A l'**Entrée grotte ornée**, en écoutant parler l'**Artiste peintre**, tu apprends qu'il a besoin d'aide pour préparer des *pigments* et qu'il lui manque des *pierres rouges*. Pour les trouver, il faut que tu retournes les chercher dans l'**Atelier de couture**. Maintenant qu'**Ounga** n'est plus là, tu les trouves facilement ; elles étaient cachées derrière elle. Pendant que tu es là, clique donc sur les différentes peaux tendues sur des châssis.... avant de retourner voir l'**Artiste peintre**. Prends les *pierres rouges* dans ton *coffre* et dépose-les sur la *pierre plate* devant **Sethi**. Glisse et dépose le *pilon* sur les *pierres rouges* ; elles se transforment en *poudre*. Fais de même avec le *pilon* près des *pierres jaunes*. Une fois les pierres des deux couleurs broyées, dépose chacun des *tas de poudre* sur les *petites peaux* situées à coté (comme l'artiste l'a déjà fait pour les pierres noires). Puis, à l'aide de l'*outre remplie d'eau,* mouille tes deux *tas*. Tu viens d'ouvrir l'accès à l'**Atelier de dessin**.

Dans l'**Atelier de dessin**, l'**Artiste peintre** t'envoie observer un *bison*. Il faut pour cela te rendre dans la **Plaine**.

La **Graveuse** t'attend dans la **Plaine**. Parle avec elle ; elle t'emmènera observer un *bison*. Attention ! regarde bien de quel côté se trouve le *bison* tout au fond dans les hautes herbes. Est–il à droite ? Est-il à gauche ? Dans l'écran suivant (le seul à ne pas être accessible depuis la carte) où tu es entraîné automatiquement, clique sur une *herbe verte* du côté où tu as vu le *bison* pour la dernière fois. Etait–il à droite ou à gauche ? Toi seul le sais. Avance en cliquant sur les *herbes vertes*, attention *aux jaunes,* elles sont cassantes. Petit à petit, tu t'approches du *bison*. Là encore, il te faut être prudent et patient ; n'avance pas lorsqu'il te regarde. Si tu arrives à l'approcher, tu reviens automatiquement dans l'écran précédent où tu retrouves **Pépi**. La **Graveuse** te donne un *os avec une gravure de bison*. Mets-le dans ton coffre et retourne voir l'**Artiste** qui t'attend dans l'**Atelier de dessin**. Plus tard, tu pourras venir observer d'autres animaux.

De retour dans l'**Atelier de dessin**, dépose ton *os gravé* dans sa niche, c'est celle juste au-dessus de la tête de **Pépi**. Un *bison gravé* apparaît sur la paroi. Si tu veux dessiner sans modèle, clique sur l'*os sans gravure* dans la *niche la plus à droite*. Clique sur *l'os gravé* pour faire réapparaître le modèle. Pour dessiner, tu peux utiliser le *fusain* (le bois marron et noir au pied de Sethi). Trempe-le dans un des trois *tas de pigment*, rouge, jaune ou noir avant de dessiner sur la paroi. Clique sur le *silex* à côté du fusain pour faire de la gravure. Pour reposer un de ces deux outils de dessin, clique sur le sol à l'endroit où tu les as pris. Pour dessiner avec les mains, clique sur un des pigments sans avoir le fusain au bout de ta souris. Ton curseur se transforme en main ; tu peux alors dessiner sur la paroi. Si tu veux effacer ton dessin, utilise *la boule de peau* qui se trouve au pied de **Sethi**. Et surtout n'oublie pas que "tant que tu n'auras pas dessiné le bison, les esprits ne seront pas satisfaits...". Lorsque que tu estimes avoir fini ton dessin, clique sur l'**Artiste** et si tu as réussi à apaiser les esprits, il te donnera une *lampe* qu'il déposera dans la niche au-dessus de sa tête. Pour pouvoir allumer cette lampe, il te faut trouver de la *graisse*, une *mèche de genévrier* et du *feu*.

Du *feu*, bien sûr, tu en as déjà allumé un ; retourne vite le chercher dans la **Steppe**. Mais il est éteint. Et puis le **Chef de Cro-Magon** n'est plus

là. En revanche, entends-tu du bruit là sur la droite.... et qu'est–ce que c'est que cela en bas près de ton coffre ? Pour le savoir, place ta souris sur le bord droit de ton écran. Ton curseur se transforme en flèche... et l'écran se déplace. Laisse-le entièrement défiler. Le **Chef** est en train de participer au dépeçage du mammouth que tu as piégé. Il t'invite à l'aider. Clique sur le *mammouth*. Le **Chef** te demande un *couteau* qui se trouve sous la *tente* la plus à droite de l'écran ; peut-être l'as-tu déjà ramassé et mis dans ton coffre ? Sinon place ton curseur sur la gauche de l'écran pour le faire défiler l'écran jusqu'à la *tente*. Clique sur la *tente*, le *couteau* apparaît. Porte-le au **Chef**, qui te donnera de la *graisse*, mets-la dans ton *coffre*. Pour le *feu,* va voir le *Chasseur* près du feu éteint. Il te demande une pierre spéciale, c'est de la *marcassite*. Si tu ne l'as pas dans ton *coffre*, retourne vite la chercher à l'**Entrée grotte ornée**. C'est une *pierre noire*, puis dépose-la sur le *silex* qui est sur des herbes sèches. La première fois, des étincelles jaillissent, la deuxième, les herbes s'enflamment. Lorsque le *feu* a repris, trouve un *morceau de bois*, et allume-le dans le *feu* avant de le mettre dans ton *coffre*. Pour trouver la *mèche de genévrier,* il te faut aller dans l'**Aire de cueillette**. Le *genévrier*, c'est l'arbre qui ressemble à un sapin, juste au-dessus de **Pépi**. La *mèche* est un morceau d'écorce grise. Maintenant, tu peux retourner dans l'**Atelier de dessin**.

Pour allumer la lampe dans l'**Atelier de dessin**, dépose dans la lampe, d'abord la *graisse de mammouth*, puis la *mèche de genévrier* et enfin allume-la avec ton *bois enflammé* ! Maintenant que tu as de la lumière, tu peux descendre dans le puits vers la **Galerie ornée**.

Dans la **Galerie ornée**, allume une à une les *torches* avec ta *lampe* en commençant par la plus proche de toi jusqu'à celle à l'autre extrémité. L'ouverture que tu aperçois au fond te conduit dans **Galerie des signes**.

Cette *paroi* est bien nue face à toi. Pourquoi s'appelle-t-elle la **Galerie des signes** ? Clique sur la *paroi* pour découvrir les *signes peints*. Observe bien. Ils vont par paires. Dès que tu en trouves deux identiques, ils restent visibles. Il te faut en trouver *huit paires*. Quand tu les as trouvées, l'ouverture au fond de la grotte s'éclaire ; vas-y... le **Chaman** n'est plus loin. Pour faire disparaître tous les signes, clique sur la *flèche*, tu peux ainsi rejouer...

Au bord de la **Rivière**, tu trouves le **Chaman**. Parle avec lui et lorsque qu'il te demande de prouver qui tu es, donne-lui la *statuette* qui se trouve dans ton coffre. Lorsqu'il te demande des *champignons*, si tu n'en as pas ramassé, retourne à l'**Aire de cueillette**, il y en a aux pieds de Pépi. Donne-les au **Chaman**.

Oups, ils ne lui conviennent pas ! Alors retourne à l'**Aire de cueillette** et prend les *champignons* accrochés à l'arbre à l'entrée de la grotte. Si le lion des cavernes t'en empêche, donne-lui de la graisse de mammouth.

Pour descendre la **Rivière**, il faut prendre le *radeau*, après avoir fait fuir les *corbeaux* qui l'envahissent en cliquant dessus. Si tu as du mal, reste calme et laisse-en se poser quatre avant de commencer à les chasser.

Le radeau t'emmène à la **Grotte aux sépultures**. Honore la tombe de l'homme de Neandertal avec des *roses trémières* provenant de l'**Aire de cueillette** et des *bois de rennes* que tu ramasses dans la **Steppe** (au loin sur la gauche du **Chef**).

Une fois cette tâche accomplie, tu vois le **Chef des hommes de Neandertal** qui s'avance vers toi. Parle avec lui et récupère le *médaillon* de **Rak**, avant de le suivre, en attrapant la corde.

Te voilà dans **Tribu de Neandertal**. Dialogue avec leur chef et pour calmer le **Chef des hommes de Cro-Magnon**, donne-lui le *médaillon* de **Rak**.

Maintenant, tu es désormais le seul à pouvoir faire communiquer ces deux tribus. Pour cela, il te faut répéter, en tapant sur les tambours, ce que le **Chef des hommes de Neandertal** veut dire au **Cro-Magnon**.

Regarde et écoute bien la suite de sons. Et répète-la en tapant sur les mêmes *tambours* que les hommes de **Neandertal**. Attention ! Tu dois bien respecter le même enchaînement qu'eux. Patience ! Si tu réussis à répéter huit sons à l'identique de ceux que font les musiciens, **Rak** surgira.

Bravo ! Tu as gagné ! Tu as retrouvé RAK. C'est la fête autour de Sethi et Pépi.

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**

- 0,34 euro TTC/mn depuis la France Métropolitaine.
- Pour les DOM-TOM : 0,282 euro TTC/mn pour la Guyane, les îles de Saint Barthélémy et de Saint Martin – 0,306 euro TTC/mn pour la Martinique, la Guadeloupe et la Réunion.

Par e-mail, via notre site web, www.mindscape.com, 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, 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 (ou DVD-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 (ou DVD-Rom).

La garantie sur les cédéroms Mindscape prévoit le remplacement sans frais de tout cédérom défectueux dans les 90 jours suivant la date d'acquisition (ticket de caisse faisant foi). Au delà et/ou à défaut de pouvoir justifier 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



© 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.

STH7AF-BK