



Sethi

DE VLOEK VAN DE
INCA-TOVENAAR



*Bevrijd de Inca-koningin van
een gevaarlijke bezwering!*

**SPEELPLEZIER
CD-ROM**

 lannoo

PC



1. Leg de cd-rom in de cd-romspeler. Een installatievenster verschijnt op het scherm. Klik op 'volgende' en volg de instructies die op het scherm verschijnen, op. Klik op 'klaar' om de installatie te voltooien.
2. Als het installatievenster niet verschijnt, ga dan via de verkenners naar de cd-rom-drive van je computer (meestal D) en klik op `setup.exe`.
3. Om het programma opnieuw te starten (na installatie), klik je op: `Start/Programma's/Lannoo/Sethi – De vloek van de Inca-tovenaar/Sethi starten`.
4. Als je 'Sethi' wilt verwijderen, klik je op `Start/Programma's/Lannoo/Sethi – De vloek van de Inca-tovenaar/Sethi verwijderen`.

Mac

Leg de cd-rom in de cd-romspeler. Klik op het icoon 'Installeer Sethi' dat op het scherm verschijnt en volg de instructies zorgvuldig op.



HET VERHAAL IN EEN NOTENDOP



We keren terug naar Peru in de vijftiende eeuw.

Het incarijk is op het hoogtepunt van zijn macht.

Dan gebeurt er iets verschrikkelijks: de vrouw van koning Pacachutec, ook wel de Coya genoemd, wordt betoverd en zal sterven. Geen enkele medicijnman kan haar genezen.

De Coya kan enkel gered worden als de vloek van de tovenaar verbroken wordt en zijn voodoo-pop in de rivier gegooid wordt...

Maar Huatalpa, de jaloerse zus van de Coya, wil zelf koningin worden en saboteert de reddingsacties. Daarom vraagt een condor aan onze vrienden, het dappere jongetje Sethi en zijn trouwe aapje Pepi, om de voodoo-pop te vernietigen. Sethi en Pepi staan voor een lange en gevaarlijke tocht die hen naar verre, geheime plaatsen van het incarijk brengt. Ze moeten zich dan ook goed voorbereiden!



BEGINNEN MAAR

Is het de eerste keer dat je Sethi – De vloek van de inca-tovenaar speelt?

Dan komt de rondleiding goed van pas. Klik rechts onderaan op 'Volg de gids'.

Een filmpje toont hoe je je moet verplaatsen in het spel en waarvoor de verschillende iconen en voorwerpen dienen. Klik ergens in het scherm om het filmpje te stoppen.

Tijdens het spel kun je het filmpje bekijken via het vraagteken.



Wil je een nieuw spel beginnen, tik dan een nieuwe naam en bevestig door op "ja" te klikken. Wil je verder spelen met een spel dat je bewaard hebt, kies dan een naam uit de lijst en klik op "ja". Het spel start met een filmpje over de doodzieke Coya en de condor die Sethi zijn opdracht geeft. Als je het filmpje al gezien hebt bij een vorig spel, kun je meteen naar Cuzco overgaan door een keer te klikken.

DE MENUBALK



Tijdens het spel kun je steeds de menubalk raadplegen. Klik op de ronde, rode steen links onderaan om hem tevoorschijn te toveren.

Met de menubalk kun je:



het volume verhogen of verlagen



voorwerpen fotograferen

Op elk moment tijdens het spel kun je foto's nemen. Met een klik op dit icoon verandert de cursor in een fototoestel. Beweeg de lens naar het detail dat je wilt fotograferen en klik op de groene knop onderaan het toestel. De foto wordt in je fotoalbum opgeslagen.



het fotoalbum bekijken



de helpfunctie raadplegen

Als je op het vraagteken klikt, krijg je een filmpje te zien dat uitlegt hoe je het spel moet spelen.



het spel verlaten en bewaren

Wanneer je het spel verlaat, kun je kiezen: je resultaten bewaren of niet. Klik op "ja" om je resultaten op te slaan. Zo kun je een volgende keer verder spelen waar je gestopt bent en moet je niet steeds opnieuw beginnen. Handig!

HET FOTOALBUM

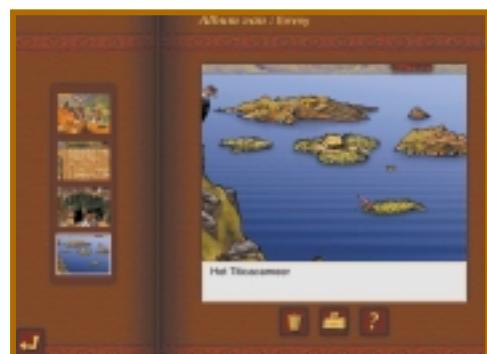
Klik op het icoon met het fotoalbum om je album in te kijken. Links vind je alle foto's die je genomen hebt. Met de gele pijltjes kun je door het album bladeren. Sleep een foto naar het midden van het scherm om hem te vergroten.

Nu kun je een tekst toevoegen en het geheel uitprinten door op de printer onderaan te klikken. 

Een foto die je niet meer wilt bewaren, kun je verwijderen door hem naar de vuilnisbak te slepen.



Gebruik deze pijl om naar het spel terug te keren.



ZO SPEEL JE HET SPEL

Er zijn twee manieren om je door het spel te bewegen:

MANIER 1: 'NATUURLIJK'

Op een natuurlijke manier verplaatsen, betekent gebruik maken van de wegen en deuren en klikken op locaties waarop kan worden ingezoomd. Als je met de muis over een doorgang naar een andere locatie beweegt, verandert de cursor in een grote pijl. Klik eenmaal om ernaar toe te gaan.



Maar opgelet! Het is niet zo eenvoudig als het lijkt. Sommige plaatsen zijn niet bereikbaar voordat je bepaalde voorwerpen gevonden hebt of bepaalde personages gesproken hebt. Als je over een onbereikbare plaats beweegt, verandert de cursor in een hangslot.

MANIER 2: VIA DE PLATTEGROND

De plattegrond is op elk moment tijdens het spel te bereiken. Klik op het stuk stof bovenaan het scherm om hem te openen. Je kunt hem weer sluiten door ergens erbuiten te klikken. De plattegrond geeft je een goed overzicht van de 16 locaties van het spel: de 4 belangrijke plaatsen en de 12 kleinere vertrekken.



De gekleurde rondjes duiden de plaatsen aan die je kunt betreden. Beweeg met de cursor over een plaats en je kunt de naam ervan lezen. Klik op een rondje om naar de plaats van jouw keuze te gaan.

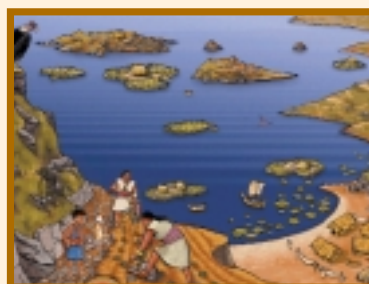
De grijze rondjes staan voor locaties die je nog niet ontdekt hebt. Wanneer je een nieuwe plaats ontdekt, wordt het bijhorende rondje gekleurd. Vanaf nu kun je ook deze plaats bereiken via de plattegrond.

VERKENNEN VAN DE LOCATIES

BELANGRIJKE PLAATSEN

Het spel speelt zich af op 4 belangrijke plaatsen van de Incacultuur:

- De incahoofdstad Cuzco, met het marktplein of de Tambo
- Het Titicacameer met de eilanden van de zon en de maan
- De berg der geesten
- De Nazcavlakte



KLEINERE LOCATIES



Rond deze belangrijke plaatsen bevinden zich 12 kleinere locaties. Beweeg zorgvuldig met de muis over het scherm en zoek de doorgangen. Sommige plaatsen kun je meteen betreden, voor andere heb je een bepaald voorwerp nodig en voor nog andere moet je eerst een opdracht uitvoeren.

Er zit ook een valkuil in het spel: let op dat je er niet in tuimelt. Ben je er toch in gesukkeld, denk dan goed na welk voorwerp je er weer uit kan helpen!



SPREKEN MET DE PERSONAGES

Om vooruit te geraken in het spel, moet je met de andere personages praten. Klik op een personage om een gesprek te beginnen. Aarzel niet om de personages langdurig te ondervragen door verschillende keren op hen te klikken. Het is mogelijk dat ze meerdere interessante informatie voor jou hebben. Sommige personages vertellen andere dingen naarmate je vordert in het spel. Bepaalde personages vragen je om een voorwerp. Luister aandachtig en geef hun het gevraagde.



VOORWERPEN OPRAPEN

In het spel zijn er heel wat voorwerpen die je kunt oprapen. Deze voorwerpen kun je meteen gebruiken of opbergen in je kist en bewaren voor later gebruik. Wanneer je over een voorwerp beweegt dat je kan oprapen, verandert de cursor in een hand. Klik op het voorwerp en sleep het naar de gewenste plaats. Doorzoek elke locatie nauwkeurig!

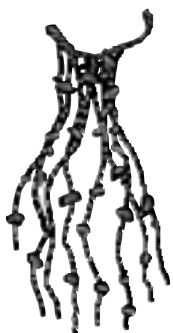



ANIMATIES

In elke locatie vallen er tientallen dingen te ontdekken. Ritselende bladeren, wegvluchtende dieren, omvallende kruiken, het zijn maar een paar voorbeelden van de zaken die je kunt ontdekken. Beweeg langzaam met de cursor over het scherm en kijk wat er allemaal gebeurt. Als de cursor de vorm van een hand met wijzende vinger aanneemt, kun je een animatie of gesprek opstarten met een klik op de muisknop.



DE KHIPU



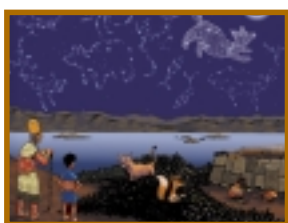
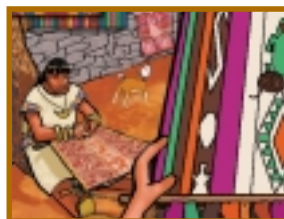
De khipu is een instrument gemaakt van touwen en knopen in verschillende maten en kleuren. Hij wordt gebruikt om de rijkdommen en de inwoners van het incarijk te tellen. Weinig inca's weten hoe je hem moet lezen. In elk scherm zit een khipu verstopt: aan jou om hem te vinden! Als je met de cursor over de khipu beweegt, verschijnt dit icoon:  Klik erop om de documentatie-fiches over de incacultuur te raadplegen. Op elke fiche staan enkele iconen die verwijzen naar verschillende thema's. Klik op het icoon van jouw keuze en lees of beluister de tekst.




Als je op het woordenboek klikt, hoor je enkele woorden in Quencha, de taal van de inca's, en hun vertaling. Klik op de pijl om terug te keren naar het spel.

SPELLETJES

Op sommige plaatsen zitten spelletjes verstopt. Als je een spelletje voor de eerste keer uitspeelt, krijg je een beloning: een voorwerp dat je nodig hebt om je opdracht te volbrengen. Daarna kun je deze spelletjes zoveel spelen als je maar wilt. De spelletjes vervelen niet, want ze zijn elke keer anders!



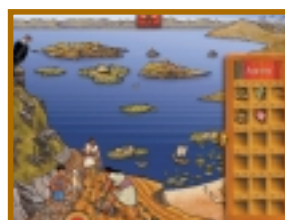
LEGENDEN

Op andere plaatsen kun je luisteren naar de mooiste inca-legenden. Beweeg met de muis over het scherm. Als de cursor deze vorm aanneemt:  kun je een legende opstarten met een klik op de muisknop. Klik nogmaals om het verhaal te stoppen. Voorbeelden zijn: hoe de stad Cuzco gebouwd werd en hoe het Titicacameer aan zijn naam kwam.

DE KIST

De kist wordt gebruikt om voorwerpen die je tijdens het spel vindt, te bewaren voor later gebruik. Hij bevindt zich in de rechter benedenhoek van het scherm. Als je een voorwerp in de kist wilt opbergen, sleep het dan met ingedrukte muisknop naar de gesloten kist.

Klik rechts onderaan op het stukje kist om de kist te openen. Nu kun je alle voorwerpen zien die je verzameld hebt. Als je de cursor over een voorwerp in de kist beweegt, verschijnt de naam bovenaan. Klik op het voorwerp dat je uit de kist wilt nemen en sleep het naar de juiste plaats. Klik op het slot om de kist opnieuw te sluiten.



HELP?!?


Lukt het je niet om Sethi te helpen bij zijn zoektocht? Zit je helemaal vast? Geen nood! Op de cd-rom staat ook een pdf-file met nuttige tips. Om deze file te kunnen lezen, heb je Acrobat Reader of een soortgelijk programma nodig. Gebruik deze file alleen als je echt niet meer verder kunt en bekijk slechts één tip per keer. Zoek daarna weer zelf verder!



PROJECTMANAGEMENT:	Montparnasse Multimedia, Lannoo Nieuwe Media
IDEE EN TEKST:	Sophie Caron
VERTALING:	Christine Berckmans
ONTWERP BOEKJE EN VERPAKKING:	Studio Lannoo
INTEGRATIE	
NEDERLANDSE VERSIE:	Beeldtaal
STEMOPNAMES:	Arrogant Music
STEMREGIE:	Katelijne Boon
VERTELLER:	Sylvia Broeckaert
SETHI:	Eric Goyvaerts
PEPI:	Natalie Sterkx
OVERIGE STEMEN:	Johan De Paepe, Annemie Tweepenninckx, Herman De Winné, Natalie Sterkx, Sylvia Broeckaert
ILLUSTRATIES:	Florent Silloray
ANIMATIE:	Veronique Gilbert
MUZIEK:	Daniel Masson, Carlos Arguedas

© 2002 Montparnasse Multimedia
© 2003 Uitgeverij Lannoo nv, Tielt
Bezoek onze website: <http://www.lannoo.com>



 **lannoo uitgeverij**

Het Windows-logo is een geregistreerd handelsmerk van de Microsoft Corporation. Het Apple Computer-logo is een geregistreerd handelsmerk van Apple Computer, Inc. Deze cd is niet geschikt voor gebruik in geluidsapparatuur. Verkeerd gebruik van de cd kan beschadiging van de apparatuur tot gevolg hebben.

GEBRUIK VAN CD-ROM

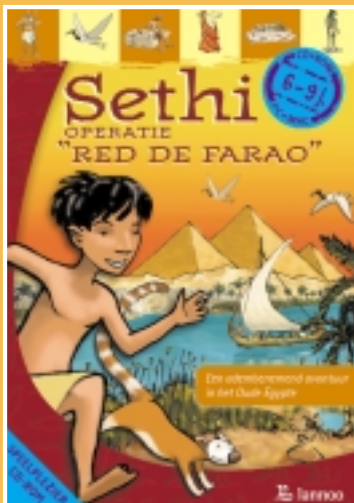


Onze cd-roms worden met de grootste zorg geproduceerd en gecontroleerd op hun fysische kwaliteiten. Je moet er als gebruiker rekening mee houden dat je werkt met een schijf die aan zeer hoge snelheden roteert binnen in je cd-rom-speler. Om eventuele problemen te vermijden dien je volgende richtlijnen in acht te nemen:

- Je dient een cd-rom op een voorzichtige manier uit de verpakking te nemen, zonder hierbij de niet-bedrukte kant van de cd-rom aan te raken. Een beduimelde cd-rom is moeilijker om in te lezen dan een nette cd-rom. Bovendien vermijd je zo krassen op de cd-rom. Let er ook op dat de cd-rom niet verbogen wordt tijdens het uit de doos nemen.
- Leg de cd-rom na gebruik steeds onmiddellijk terug in het daartoe bestemde doosje. Laat de cd-rom nooit zomaar slingeren. Om de cd-rom vast te zetten in het doosje mag je enkel een lichte druk uitoefenen op de binnenste ring van de cd-rom, en niet op de buitenkanten van de cd-rom.
- Neem een cd-rom enkel aan de zijkant vast, zonder hierbij de niet-bedrukte kant aan te raken.
- Indien de niet-bedrukte kant van een cd-rom toch vuil zou zijn geworden, maak deze dan enkel schoon met een zeer zachte, niet-pluizende doek (bv. een doekje dat je gebruikt om brilglazen te reinigen). Maak hierbij rechte bewegingen van de binnenkant van de cd-rom naar de buitenkant van de cd-rom (geen cirkelvormige bewegingen).
- Laat een cd-rom nooit vallen.
- Je mag een cd-rom nooit verbuigen. Zorg er ook voor dat een cd-rom niet onder druk kan staan door de cd-rom bv. in een kartonnen hoesje tussen boeken of andere zware voorwerpen te leggen of te plaatsen.
- Je mag geen stickers aanbrengen op een cd-rom. Vermijd ook het aanbrengen van markeringen met pen of stift.
- Indien je een cd-rom moet opsturen via de post, zorg er dan voor dat je de cd-rom in een stevige kartonnen omslag verpakt, zodat het doosje niet beschadigd kan worden en zodat de cd-rom niet geplooid kan worden.
- Een cd-rom met krassen, barsten of scheurtjes mag je niet langer gebruiken in je cd-rom-speler. Een dergelijke cd-rom mag je ook niet door je kinderen laten gebruiken als speelgoed. De enige juiste plaats is de vuilnisbak.
- Neem deze informatie door met je kinderen. Laat kleine kinderen nooit zelf cd-roms in de speler plaatsen of uit de speler nemen.

Uitgeverij Lannoo kan niet verantwoordelijk gesteld worden voor eventuele schade die voortvloeit uit het verkeerd gebruik van een cd-rom.

NOG MEER CD-ROMS VOOR SPEURNEUZEN EN DETECTIVES



SETHI - OPERATIE "RED DE FARAO"
Chaos bedreigt het oude Egypte. De farao is zijn koninklijke machtssymbolen kwijt en kan niet meer regeren. De dappere Sethi en zijn aapje Pepi gaan op onderzoek en brengen een heuse samenzwering aan het licht.

90 209 4759 1 – 24,95 euro

ARTUR EN HET SPOOKSCHIP

Ga aan boord van vijf prachtige historische schepen en help de geesten van de overleden piraten in hun zoektocht naar hun verloren bezittingen. Hef de vloek van Kapitein Vuurbaard op en ontdek de grote piratenschat...

90 209 4953 5 – 24,95 euro



TKKG 6 - HET GEHEIMZINNIGE TESTAMENT

Het testament van kapitein Bering spreekt over een fortuin van onschatbare waarde. Maar er is helemaal geen fortuin. Of toch? Zoek het uit samen met de detectives Tim, Karin, Kasper en Gijsje ...

90 209 4961 6 – 24,95 euro

ONTDEK OOK DEZE LEUKE CD-ROMS VAN UITGEVERIJ LANNOO



SCHAAK? MAT!

Wil je graag een echte schaakkampioen worden? Dan moet je in de braingym van Jaak Schaak zijn! Leer alles over de verschillende stukken en zetten, schaak en mat en de andere schaakregels via keitoffe spelletjes. Wedden dat je nu zelfs koning Zwart kunt verslaan?

ISBN 90 209 5237 4 – 24,95 euro



ALFONS EN ZIJN VRIENDEN

Op bezoek bij Alfons verveel je je geen moment. Bouw fantasievoertuigen en ga ermee op reis of speel een van de andere coole spelletjes die in Alfons' huis verstopt zijn: spoken verjagen, branden blussen, beschuitendomino, vieze taarten bakken...

ISBN 90 209 5126 2 – 24,95 euro



PETTSON EN FINDUS - DE SLEUTEL VAN DE ONDERBUREN

Pettson en Findus leiden je rond in hun huis. Ga op zoek naar de vele verborgen spelletjes en probeer vooral de ingang naar de wereld van de moppermannetjes te vinden. Want daar staat je heel wat leuks te wachten!

ISBN 90 209 4761 3 – 24,95 euro

**BEZOEK ONZE WEBSITE
WWW.LANNOO.COM/CD-ROM**

WIL JE MEER WETEN OVER SETHI, ARTUR, PETTSON EN FINDUS EN
DE ANDERE CD-ROM FIGUREN? SURF DAN NAAR
WWW.LANNOO.COM/CD-ROM OF
[WWW/LANNOO.COM/OSCAR](http://WWW.LANNOO.COM/OSCAR) EN SCHRIJF JE IN OP DE
NIEUWSBRIEF.