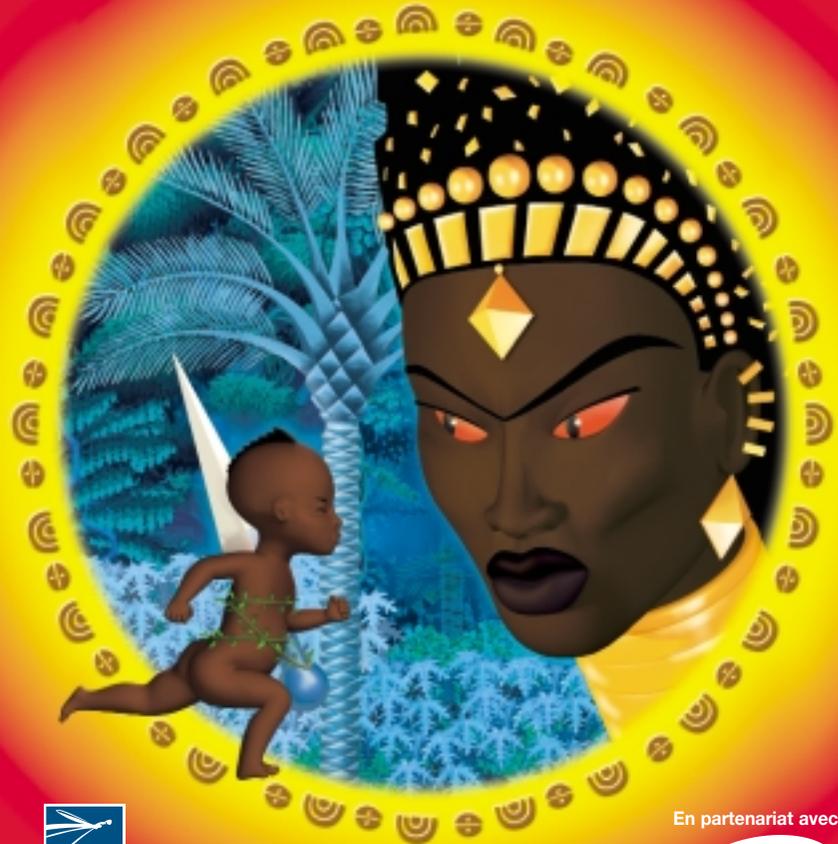


PC

KIRIKOU



En partenariat avec :



KIRIKOU the game ©2001 Wanadoo Edition. Based on KIRIKOU ET LA SORCIERE a film by Michel Ocelot
©1998 Les Armateurs/Odec Kid Cartoons/Monipoly/France 3 cinéma/RTBF/Studio O/Exposure/TEF
Toute reproduction même partielle et sur quelque support que ce soit est interdite.
Toutes les informations enregistrées sur ce disque CD-Rom ne peuvent en aucun cas être utilisées à des fins commerciales ou promotionnelles, même partiellement, sans autorisation expresse de Wanadoo Édition.

KIP 001-LV

AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE :

A lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou votre enfant.

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumière clignotantes ou d'éléments fréquents dans votre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des risques lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de simulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation. Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec les jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter un médecin.

Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo :

- *Ne vous tenez pas trop près de l'écran.*
- *Jouez à bonne distance de l'écran et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.*
- *Utilisez de préférence des jeux vidéo sur un écran de petite taille.*
- *Évitez de jouer si vous êtes fatigués ou si vous manquez de sommeil.*
- *Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée.*
- *En cours d'utilisation, faites des pauses de 10 à 15 minutes toutes les heures.*



L'histoire en quelques lignes :

Karaba la sorcière sème la terreur au village et dans les environs. Elle a transformé tous les hommes en fétiches. Tous sauf un, l'oncle du petit KIRIKOU qui est parti seul affronter Karaba la sorcière. KIRIKOU décide d'aller aider son oncle et part à sa recherche, commence alors pour lui une incroyable et trépidante aventure...

INSTALLATION ET CONFIGURATION DU JEU

1 CONFIGURATION MINIMALE

- Pentium II 266 MHz ou supérieur
- Windows™ 95 ou 98 ou 2000 ou ME
- DirectX™ 8.0 ou plus (inclus sur le disque)
- Carte vidéo 8Mo
- Carte son compatible DirectX™ 8.0

2 INSTALLATION

- Insérer le CD-Rom dans le lecteur.
- Si le mode **"autorun"** est activé, le programme d'installation démarre automatiquement à l'insertion du CD-Rom. Sinon, double-cliquez sur l'icône correspondant à votre CD-Rom et double-cliquez sur **"install.exe"**.

• Suivre les instructions à l'écran.

A la fin de l'installation de KIRIKOU, vérifiez que vous avez DirectX™ 8.0 installé sur votre machine. Si ce n'est pas le cas, on vous demandera alors si vous désirez l'installer. Si vous installez DirectX™ 8.0, vous devrez redémarrer votre ordinateur.

3 DÉSINSTALLATION

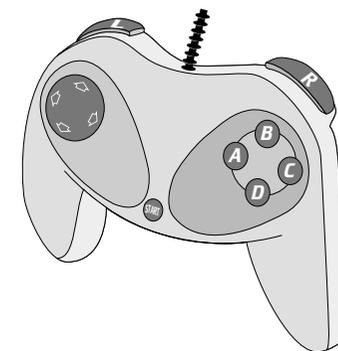
Cliquer sur le menu **"Démarrer"** et choisir **"Désinstaller KIRIKOU"** dans le menu **"Programmes/KIRIKOU"**.

COMMANDES

La configuration par défaut est la suivante :

Actions	Icône	Clavier	Joystick
Se déplacer	-	Touches directionnelles ← →	← →
Se baisser	-	Touche directionnelle ↓	↓
Sauter		2 (Clavier Numérique)	D
Action/Couteau		4 (Clavier Numérique)	A
Courir		Ctrl droit	R
Chapeau		6 (Clavier Numérique)	C
Creuser		8 (Clavier Numérique)	B
Magie		Shift droit	L
Pause	-	Espace	Start
Valider	-	Entrée	D
Sortir du menu	-	Echap	A

■ Joystick standard



Le menu options vous permet de paramétrer les contrôles, le son, les bruitages. Quand la configuration est terminée, appuyez sur **"Sauter"**.

COMMANDES PRINCIPALES

- **Se déplacer/Courir**
Touches Gauche/Droite et **"Courir"**.
- **Courir très vite "La super-course"**
Maintenez la touche **"Courir"** enfoncée et utilisez les touches Gauche/Droite pour courir à très grande vitesse dans la direction de votre choix !
Attention, la **"Super-Course"** consomme de la magie, veillez à ce que votre barre de magie soit toujours bien remplie !
- **Se baisser**
Touche directionnelle Bas.
- **Se déplacer baisser**
Touche directionnelle Bas et touches Gauche/Droite
- **Sauter**
KIRIKOU peut sauter sur place, à droite ou à gauche grâce aux touches **"se déplacer"**. Notez qu'une très légère pression sur la touche **"Sauter"** fait faire un petit saut à KIRIKOU alors qu'une pression longue le fait sauter plus haut.
- **Action/Utiliser couteau**
Appuyer plusieurs fois sur la touche **"Action"** pour que KIRIKOU enchaîne différents coups.
Laissez la touche **"Action"** enfoncée un long moment et KIRIKOU préparera un coup très puissant. Relâchez la touche quand vous voulez frapper.
Plus vous laissez la touche **"Action"** enfoncée longtemps et plus le coup porté par KIRIKOU sera puissant.
KIRIKOU est très agile : il peut utiliser son couteau à l'arrêt, en courant, en sautant...

COMMANDES AVANCÉES

Au cours du jeu, KIRIKOU rencontre plusieurs fois son grand-père. A chaque rencontre, KIRIKOU apprend un nouvel enseignement, une nouvelle action. Certaines touches deviennent alors actives.

- **Le double Saut**
Appuyez sur la touche **"Sauter"** pour faire un premier saut, puis une seconde fois quand KIRIKOU est en l'air pour aller encore plus haut.
- **Le chapeau parachute et bouclier**
Appuyer sur la touche **"Chapeau"** et maintenez la touche enfoncée quand vous êtes en l'air pour utiliser le chapeau de l'Oncle de KIRIKOU comme un parachute et redescendre doucement sur la terre ferme. Vous pouvez utiliser les touches directionnelles Gauche/Droite pour diriger KIRIKOU pendant sa descente.
Appuyez sur la touche **"Chapeau"** et maintenez la touche enfoncée quand vous êtes sur le sol pour que KIRIKOU se cache et se protège sous le chapeau. KIRIKOU ne peut plus bouger quand il est protégé sous le chapeau.
- **L'attaque du chapeau**
Appuyez en même temps sur la touche directionnelle Bas et la touche **"Chapeau"** quand KIRIKOU est en l'air (pendant une chute ou au cours d'un saut) pour utiliser le chapeau comme un obus et écraser facilement les fétiches.
- **Creuser**
Appuyez sur la touche **"Creuser"** et KIRIKOU creusera le sol tant que vous maintiendrez la touche enfoncée. Si vous savez creuser aux bons endroits, vous découvrirez les entrées de nombreux passages secrets.



■ **Le Saut Tornado**

Appuyer sur la touche **"Sauter"**, puis quand KIRIKOU est en l'air, maintenez la touche **"Creuser"** enfoncée pour faire tourner KIRIKOU très vite sur lui-même, son arme pointée vers l'extérieur ! Cette attaque consomme de la magie.

■ **L'attaque Ouistiti**

Appuyez sur la touche directionnelle Haut et la touche **"Creuser"** quand KIRIKOU est à terre pour déclencher la tourbillonnante attaque Ouistiti. Attention cette attaque consomme un peu de magie.

■ **Le pouvoir hypnotique**

Maintenez la touche **"Magie"** enfoncée et appuyez sur la touche **"Action"** pour endormir tous les fétiches visibles à l'écran pendant quelques secondes. Attention, ce pouvoir utilise beaucoup de magie.

■ **Le pouvoir sismique**

Maintenez la touche **"Magie"** enfoncée et appuyez sur la touche **"Sauter"**, un tremblement de terre secouera et affaiblira tous les fétiches à proximité. Ce pouvoir utilise presque toute la magie.

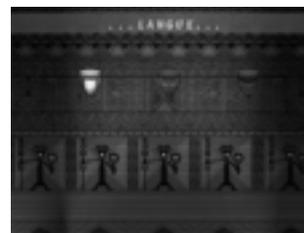
■ **Le pouvoir de la foudre**

Maintenez la touche **"Magie"** enfoncée et appuyez sur la touche **"Creuser"**, la foudre s'abattra au hasard sur un des fétiches visible à l'écran. Attention, ce pouvoir utilise beaucoup de magie.

■ **Le pouvoir du soleil**

Maintenez la touche **"Magie"** enfoncée et appuyez sur la touche **"Chapeau"**, pour qu'une explosion de feu magique anéantisse tous les fétiches visibles à l'écran. Attention, ce pouvoir utilise toute la magie.

SÉLECTION DE LA LANGUE



Au démarrage du jeu, utilisez les touches directionnelles Gauche/Droite pour sélectionner la langue de votre choix. Validez en appuyant sur la touche **"VALIDER"**. Notez que si vous sauvegardez votre partie, la dernière langue utilisée sera sauvegardée sur votre Disque Dur.

MENU PRINCIPAL



Dans le menu principal, vous pouvez :

- Démarrer une nouvelle partie
- Charger une partie sauvegardée
- Modifier les options du jeu
- Changer la langue actuelle
- Utilisez les touches directionnelles Haut/Bas pour sélectionner la ligne de votre choix. Validez en appuyant sur **"VALIDER"**.

ÉCRAN SÉLECTION SAUVEGARDE/CHARGEMENT



Après avoir sélectionné **"nouvelle partie"** dans le menu principal, vous devez sélectionner une des trois sauvegardes disponibles : la jaune, la rouge ou la verte. Validez votre choix en appuyant sur la touche **"VALIDER"**. Votre partie sera automatiquement sauvegardée au fur et à mesure de votre progression.



Après avoir sélectionné **"charger partie"** dans le menu, vous devez sélectionner une des trois sauvegardes disponibles : la jaune, la rouge ou la verte. Validez votre choix en appuyant sur la touche **"VALIDER"**. La partie sauvegardée sous la couleur de votre choix sera rechargée.

ÉCRAN DES OPTIONS



Dans le menu des options utilisez les touches directionnelles Gauche et Droite pour :

- Modifier le volume des effets sonores.
- Modifier le volume de la musique.
- Accéder à la configuration du clavier et du Joystick.

Validez vos réglages en appuyant sur **"VALIDER"** ou appuyez sur **"SORTIR"** pour annuler.

OPTION CLAVIER



Dans ce menu, vous pouvez attribuer les touches du clavier aux actions principales de KIRIKOU.

Sélectionnez l'action, appuyez sur **"VALIDER"** puis tapez une des touches de votre clavier.

OPTION JOYSTICK



Dans ce menu, vous pouvez attribuer les boutons du joystick aux actions principales de KIRIKOU.

Sélectionnez l'action, appuyez sur **"VALIDER"** puis actionnez un des boutons de votre joystick.

ÉCRAN DE SÉLECTION DES NIVEAUX



L'Écran de sélection des niveaux est une carte en 3 dimensions. Utilisez les touches directionnelles Gauche/Droite pour déplacer KIRIKOU sur la carte 3D et sélectionner un niveau du jeu.

Appuyez sur la touche **"VALIDER"** pour lancer le niveau sélectionné.

Les niveaux ne sont pas tous accessibles en début de partie, un grand fétiche en interdit l'accès. Quand vous terminez un niveau, le grand fétiche de la carte recule vers la droite, un nouveau niveau devient alors accessible. Il est possible de rejouer un niveau pour compléter les 4/4 de son soleil (voir **"résumé de progression"**).

MENU PAUSE

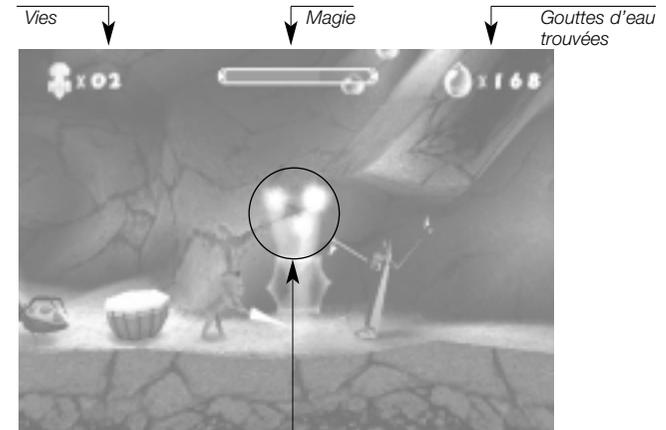


Appuyez sur la touche **"SORTIR"** en cours de partie pour accéder au menu Pause. Utilisez les touches directionnelles Haut/Bas pour sélectionner la ligne de votre choix. Validez en appuyant sur **"VALIDER"**.

Dans le menu Pause, vous pouvez :

- Continuer la partie en cours.
- Consulter la liste des **"enseignements"** acquis depuis le début de la partie.
- Quitter la partie.

L'INTERFACE EN COURS DE JEU



3 Points de magie libérés par un fétiche, sont en route pour remplir la barre de Magie

LE RESUMÉ DE PROGRESSION : LES 1/4 DE SOLEIL



Après chaque niveau, sont décomptés précisément :

1. Le nombre de gouttes d'eau ramassées.
2. Le nombre de fétiches renversés.
3. Le nombre d'enseignements trouvés.
4. Le nombre de secrets découverts.



Vous obtenez un quart de soleil dès qu'une de ces quatre valeurs atteint son maximum. Une zone Bonus vous ouvre ses portes quand vous avez gagné les quatre quarts de soleil du niveau. Notez que si vous sauvegardez votre partie, tout quart de soleil obtenu l'est définitivement. Il est ainsi possible de compléter le soleil en rejouant plusieurs fois le même niveau...

LES NIVEAUX BONUS



Il y a une zone bonus différente pour chaque niveau du jeu. Il faut gagner les quatre quarts de soleil du niveau pour pouvoir entrer dans sa zone Bonus. Dans ces lieux bleutés KIRIKOU ne court aucun danger, mais le temps est compté, le niveau ne reste ouvert qu'une minute tout au plus. Dépêchez-vous de récolter un maximum de gouttes d'eau !

On retrouve les quatre quarts du soleil sous forme d'un compte à rebours.

AFFRONTÉZ VOS ENNEMIS

Karaba la sorcière a transformé tous les hommes du village en fétiches. Elle leur a ensuite ordonné de trouver KIRIKOU et de l'empêcher d'arriver jusqu'à elle. Karaba a doté certains de ses fétiches de bouclier pour les protéger. Quelques fétiches possèdent des lances aiguës et d'autres sont capables de lancer de dangereux projectiles en direction de KIRIKOU !

Pour se débarrasser d'un fétiche, KIRIKOU doit lui taper dessus avec son arme (morceau de bois, couteau...) ou lui sauter sur la tête. Un fétiche perd un peu de la magie maléfique qu'il renferme à chaque fois qu'il reçoit un coup. Cette magie est récupérée par KIRIKOU.

Un fétiche disparaît définitivement quand il ne renferme plus de magie.

Il existe un très grand nombre de fétiches différents. Même s'il est très difficile de les classer on peut distinguer trois grands groupes.



Les petits fétiches renferment peu de magie (2 à 5 points). Ils ne sont pas très agressifs, mais attention, quelques un d'entre eux, plus rusés, se cachent dans les arbres et se laissent tomber sur la tête de KIRIKOU dès qu'il s'approche !



Les fétiches de taille moyenne renferment entre 5 et 15 points de magie. Certains sont très dangereux, ils possèdent des lances qu'ils agitent devant et au-dessus d'eux avec malice.



Les grands fétiches sont redoutables, ils renferment plus de 15 points de magie. Ils tendent des embuscades et possèdent parfois deux boucliers.



Arrivé au dernier niveau du jeu vous affronterez Karaba la terrible sorcière...
Le parcours est long jusqu'à sa case maléfique et bien des surprises vous attendent...

LES COUTEAUX



Des bonus couteau sont répartis dans chaque niveau. A chaque fois que KIRIKOU en ramasse un, l'arme qu'il a en main devient plus puissante. D'abord un simple morceau de bois, puis un couteau de pierre et enfin un couteau de fer. Plus l'arme est puissante plus les dégâts infligés aux fétiches sont importants.



KIRIKOU régresse d'un niveau d'arme à chaque fois qu'il se fait toucher par un fétiche. KIRIKOU perd une vie s'il se fait toucher par un fétiche alors qu'il est mains nues.



LES TAMS-TAMS

Il existe trois types de tams-tams différents dans le jeu.



Le tam-tam simple, sur lequel KIRIKOU peut rebondir simplement en sautant dessus.

Le tam-tam mobile. Appuyer sur la touche "Action" pour pousser un tam-tam mobile quand KIRIKOU est à proximité. Il est bien pratique de pouvoir ainsi déplacer un tam-tam pour le positionner sous un bonus ou une plate forme inaccessible .



Le tam-tam canon, est un tam-tam surpuissant capable de propulser KIRIKOU très loin et à très grande vitesse. Lorsqu'il est en train de rebondir sur un tam-tam canon KIRIKOU est si rapide qu'il devient incontrôlable.

LES GOUTTES D'EAU, LES CALEBASSES

Des centaines de gouttes d'eau sont réparties tout au long du périple de KIRIKOU. Ramassez-les toutes elles sont très précieuses et peuvent vous permettre de gagner des vies !

Chaque calebasse contient 10 gouttes d'eau.

LA CASE DE LA MÈRE DE KIRIKOU



A la fin de chaque niveau KIRIKOU retourne automatiquement dans la case de sa mère. Utilisez les touches directionnelles Gauche/Droite pour donner vos gouttes d'eau à la mère de KIRIKOU ou à l'écureuil. Validez votre choix en appuyant sur **"VALIDER"**

- Donnez 200 gouttes d'eau à la mère de KIRIKOU pour obtenir une vie.
- Donnez 50 gouttes d'eau à l'écureuil si vous voulez tenter votre chance. Il vous en redonnera soit le double, soit aucune !

Appuyez sur **"SORTIR"** pour quitter la case et revenir au sélecteur de niveaux. Attention, quand vous quittez la case votre compteur de gouttes d'eau est remis à zéro, et toute l'eau qu'il vous reste est définitivement perdue.

LE GRAND-PÈRE DE KIRIKOU



Au cours du jeu, KIRIKOU rencontre plusieurs fois son grand-père, au moins une fois par niveau. A chaque rencontre, le grand père enseigne à son petit-fils une nouvelle combinaison de touches...

LES BONUS VIE



Trouvez-les et ramassez-les pour gagner une vie supplémentaire.



LES ÉTAPES (check point)



Les étapes sont très pratiques. Quand vous perdez une vie, vous recommencez à la dernière étape franchie.

LE CALAO



Un Calao marque la fin de chaque niveau, quand vous l'avez dépassé, c'est gagné ! Vous avez terminé le niveau !

LES AUTRES PERSONNAGES

Vous rencontrerez d'autres personnages tout au long de l'aventure. Prenez le temps d'écouter, ou de lire, ce qu'ils ont à vous dire. Très souvent, leurs conseils vous seront d'une aide précieuse.



KIRIKOU d'après un film de Michel OCELOT

ÉTRANGES LIBELLULES

Directeur Jean-Marie NAZARET

■ DESIGN

Lead Designer Benjamin FLEURY
Game Designers Benjamin FLEURY, Jean-Marie NAZARET
Level Designers Benjamin FLEURY, David SILVY

■ PROGRAMMATION

Lead Programmeur Carl PEDIMINA
Programmeurs Nicolas MAGNIER, Maxime ROLLET
Programmation outils Nicolas MAGNIER, Carl PEDIMINA,
 Maxime ROLLET

■ PROGRAMMATION DU SCÉNARIO

Programmation du scénario Benjamin FLEURY, David SILVY

■ BACKGROUNDS

Directeur artistique Sylvie SILVY
Graphistes 3D Benjamin FLEURY, Raphaël GAUTHEY,
 Gwen KERAVAL, Julie MERCIER,
 David MILLET
Graphiste 2D Nathalie PERRIER

■ MODÉLISATION & ANIMATION DES PERSONNAGES

Responsable animations Sarah MERCIER
Animateurs Benjamin FLEURY, Raphaël GAUTHEY,
 Julie MERCIER

■ MUSIQUE & SAMPLE Fabrice BOUILLON

■ TESTS

Responsable test David SILVY
Testeurs Guillaume BARRY,
 Benjamin CHARPENTIER,
 Antoine GOURSOLAS,
 Romain LE CAM, Frederic LEVERT

WANADOO ÉDITION

■ *Editorial et Production* Vincent BERLIOZ, Edouard LUSSAN,
 David HARTLEY, Erwan KERGALL,
 Céline PAÏVA

■ *Localisation* Fanny JACOB, Franck ABITBOL

■ *Tests* Jacques CHATENET, Vincent DONDAINE

■ *Marketing* Olivier PIERRE, Ingrid BERMONT,
 Caroline MAILLOLS, Manuela ROCH,
 Aline GUGLIERMINA

■ *Relations Publiques* Inès PAULY, Philippe RODIER (VPCom)

■ *International* Olivier PIERRE,
 Christelle CHANDAVOINE,
 Arnaud DOUDARD, Alexis GRESOVIAC,
 Marie-Josée LIMACHER,
 Irène TOPORKOFF-MAYER,
 Marie-Christine VAZ

■ *REMERCIEMENT SPECIAL* Michel OCELOT,
 David NADAL et Jean-Yves GEFFROY,
 MAX et TORUS,
 Frédérique BOURGIN,
 Fabrice GIRAUD,
 Jean-Christian SAUVAGET,
 Nathalie MICHAUD,
 Nekibouge & Victor !!

Ce projet a été réalisé avec l'appui de la SCAM et
 de l'association BEAUMARCHAIS.
 Il a été développé avec l'aide du programme MÉDIA de l'Union Européenne.



Wanadoo Édition

Service consommateurs
BP 105-07
75326 PARIS Cedex 07 - FRANCE

Support technique Wanadoo Édition

0821 21 11 22
0,198 FF TTC/MN

du lundi au vendredi de 13h à 21h
wanadoo.edition@francetelecom.com

Solutions des jeux

0 892 68 01 49
2,23FF TTC/0,340€ TTC/MN

24h sur 24 et 7 jours sur 7

Service consommateurs

N° Indigo 0 825 07 30 00
0,98FF TTC/0,150€ TTC/MN

du lundi au vendredi de 10h à 13h

Web

www.wanadoo-edition.com

**S'amuser, gagner,
apprendre, trouver,
tchatcher**



www.apreslecole.fr

L'adresse Internet préférée des Juniors

wanadoo

RCS Paris B 413 202 037