



origiels présente:

le mystère de KIKEKANKOI

APPLE

INTRODUCTION

Lors d'une pêche, vous avez retrouvé une bouteille : « SOS ! Je suis retenue par un savant fou dans une ville inconnue cachée derrière la cascade... »

Vous venez de parcourir plus de 500km pour enfin trouver, harassé, l'entrée des grottes qui va vous mener à celle qui vous a envoyé un message de détresse. N'écoutez que votre courage, vous traversez la cascade. Saurez-vous ressortir de Kikekankoi et ramener cette fille saine et sauve... ?

Ce jeu d'aventures totalement graphique et sonore vous transportera dans une ville pleine de mystères. Vous pourrez y faire toutes les emplettes nécessaires à votre expédition et courir au secours d'une superbe jeune fille emprisonnée dans un lieu inconnu.

Mais attention, rien n'est simple ! Ce jeu d'aventures fera appel aussi bien à votre sagacité qu'à votre esprit de déduction, il comprend près de 150 mots.

LISTE DES COMMANDES

Les commandes * sont spécifiques à la version Apple] [:

ACHETER	ADHESIF	ALLUMER	AMPOULE
ANNEAU	ARRACHER	ARRETER	ASPIRINE
ASSOMER	ATTAQUER	ATTENDRE	AVALER
AVANCER	BARQUE	BATTERIE	BLEU
BLOC	BOIS	BOITE	BOMBE
BOULANGER	BOUTEILLE	BRANCHER	BROCHE
CASE*	CASSER	CHAUSSURES	CHAUSSURES
CHROME	CLEF	COLLER	CREMERIE
CREUSER	DEBRIS	DECOUPER	DELIVRER
DELTA-PLANE	DESCENDRE (D)	DONNER	DROGUERIE
EAU	EHELLE	ECLAIRER	ENERGIE*
ENFILER	ENLEVER	ENTRER	ESCALIER
ESPADRILLES	ESSAYER	EST (E)	ETEINDRE
FEMME	FERMER	FILLE	FIN
FIOLE	FRAPPER	GOUTER	GRIMPER
HACHE	HARNAIS	INVENTAIRE	JETTE
LAISSER	LAMPE	LANCER	LIASSE
LIBERER	LIS	LISTER	LIT
LIVRE	MAILLET	MANGER	MANUEL
MARMITE	MASQUE	MEDECIN	MESSAGE
METS	MONTER (M)	MUR	NORD (N)
OUEST (O)	OUVRIR	PASSE	PASSER
PIERRE	PLACER	PORTER	POSER
POT	POUSSER	PRENDRE	QUININIE
QUITTER*	RADEAU	RAMASSER	RAME
REGARDER	REEMPLIR	RENIFLER	RIEN
ROBE	ROBOT	ROUGE	SABLE
SEAU	SENS	SORS	SUD (S)
TABAC	TAILLEUR	TEMPLE	TIRER
TORCHE	TOURNER	TRAITEUR	TRAPPE
TUBE	VENDRE	VERT	VETEMENTS
VIDER	VISSER		

CASE bascule entre les caractères minuscules et majuscules. QUITTER ou FIN permet de finir le jeu. ENERGIE active ou éteint le compteur de temps.

SOLUTION

Pour les plus impatients à découvrir la fin du jeu, voici sa solution :

001 - O	002 - PRENDS BATTERIE	003 - E
004 - E	005 - E	006 - E
007 - PRENDS SEAU	008 - E	009 - N
010 - PRENDS LAMPE	011 - S	012 - O
013 - O	014 - O	015 - O
016 - D	017 - E	018 - E
019 - E	020 - PRENDS FIOLE	021 - O
022 - O	023 - O	024 - O
025 - PRENDS SABLE	026 - E	027 - PRENDS BARQUE
028 - DECOLLE ADHESIF	029 - PRENDS CLEF	030 - PRENDS BOUTEILLE
031 - RAME	032 - LAISSE BARQUE	033 - D
034 - OUVRE TRAPPE	035 - D	036 - LAISSE CLEF
037 - O	038 - BOIS FIOLE	039 - O
040 - PRENDS AMPOULE	041 - E	042 - E
043 - M	044 - N	045 - E
046 - E	047 - LAISSE FIOLE	048 - PRENDS DELTA
049 - O	050 - O	051 - S
052 - M	053 - O	054 - VISSE AMPOULE
055 - BRANCHE BATTERIE	056 - ALLUME LAMPE	057 - LANCE SABLE
058 - LAISSE SEAU	059 - O	060 - ETEINS LAMPE
061 - DEBRANC BATTERIE	062 - LAISSE BATTERIE	063 - N
064 - N	065 - ENTRE TRAITEUR	066 - VENDS DELTA
067 - SORS	068 - O	069 - PRENDS MAILLET
070 - S	071 - ENTRE MEDECIN	072 - AVALE ASPIRINE
073 - PRENDS MASQUE	074 - SORS	075 - LAISSE MAILLET
076 - ENTRE CHAUSSEUR	077 - ACHETE ESPADRILL	078 - SORS
079 - E	080 - S	081 - ENTRE TAILLEUR
082 - ACHETE ROBE	083 - SORS	084 - PRENDS BATTERIE
085 - N	086 - E	087 - E
088 - N	089 - LAISSE BATTERIE	090 - LAISSE LAMPE
091 - S	092 - PRENDS BROCHE	093 - O
094 - O	095 - O	096 - PRENDS MAILLET
097 - E	098 - E	099 - E
100 - N	101 - LAISSE MAILLET	102 - LAISSE BROCHE
103 - PRENDS LAMPE	104 - PRENDS BATTERIE	105 - LAISSE CHAUSSURE
106 - ENTRE TEMPLE	107 - METS MASQUE	108 - CASSE BOUTEILLE
109 - PRENDS DEBRIS	110 - N	111 - DELIVRE FILLE
112 - LAISSE DEBRIS	113 - DONNE ROBE	114 - DONNE ESPADRILLE
115 - S	116 - O	117 - BRANCHE BATTERIE
118 - ALLUME LAMPE	119 - PRENDS BOMBE	120 - ETEINS LAMPE
121 - DEBRANCHE BATTER	122 - E	123 - S
124 - PRENDS BROCHE	125 - PRENDS MAILLET	126 - ENTRE TEMPLE
127 - E	128 - E	129 - S
130 - ENLEVE PIERRE		

INTRODUCTION

While fishing, you found a bottle: "SOS! I'm being held by a mad scientist in an unknown city hidden behind the waterfall..."

You have just traveled more than 500km to finally find, exhausted, the entrance to the caves which will lead you to the one who sent you a distress message. Listening only to your courage, you cross the waterfall. Will you be able to get out of Kikekankoi and bring this girl back safe and sound?

This fully graphic and sound adventure game will transport you to a city full of mysteries. There you will be able to do all the shopping necessary for your expedition, and run to the aid of a beautiful young girl imprisoned in an unknown place.

But be careful, nothing is simple! This adventure game will appeal to both your sagacity and your spirit of deduction; it includes nearly 150 words.

LIST OF COMMANDS

The * commands are specific to the Apple][version:

ADHESIVE	ADVANCE	ASPIRIN	ATTACK
AXE	BAKERY	BATTERY	BLOCK
BLUE	BOAT	BOMB	BOOK
BOOTMAKER	BOTTLE	BOX	BREAK
BROOCH	BUCKET	BULB	CARRY
CASE*	CHROME	CLIMB	CLOSE
CLOTHES	CREAMERY	CUT	DELTA-PLANE
DIG	DISCOVER	DOCTOR	DOWN (D)
DRESS	DRINK	DROP	DRUG
EAST (E)	EAT	EMPTY	END
ENERGY*	ENTER	ESPADRILLES	EXIT
FEEL	FILL	FLASK	FREE
GIRL	GIVE	GLASSES	GLUE
GREEN	GROCERY	HARNESS	HIT
ILLUMINATE	INVENTORY	KEY	KNOCK
LADDER	LAMP	LEAVE	LIGHT
LIST	LOOK	MALLET	MANUAL
MASK	MESSAGE	NORTH (N)	NOTHING
OPEN	PASS	PICK	PLACE
PLUG	POT	POT	PULL
PURCHASE	PUSH	PUT	QUININE
QUIT*	RAFT	READ	RED
RELEASE	REMOVE	RING	ROBOT
ROW	SAND	SCREW	SELL
SHOES	SMELL	SOUTH (S)	STAIN
STONE	STOP	SWALLOW	SWITCH (OFF)
TAILOR	TAKE	TASTE	TEAR
TEMPLE	THROW	TOBACCO	TORCH
TRAP	TRY	TUBE	UNPLUG
UP (U)	WAD	WAIT	WALL
WATER	WEAR	WEST (W)	WICK
WOMAN			

CASE switches between lower- and upper- case characters. QUIT or END ends the game. ENERGY turns the energy countdown on and off.

SOLUTION

For those who are impatient to discover the end of the game, here is its solution:

001 - W	002 - TAKE BATTERY	003 - E
004 - E	005 - E	006 - E
007 - TAKE BUCKET	008 - E	009 - N
010 - TAKE LAMP	011 - S	012 - W
013 - W	014 - W	015 - W
016 - D	017 - E	018 - E
019 - E	020 - TAKE FLASK	021 - W
022 - W	023 - W	024 - W
025 - TAKE SAND	026 - E	027 - TAKE BOAT
028 - REMOVE ADHESIVE	029 - TAKE KEY	030 - TAKE BOTTLE
031 - ROW	032 - LEAVE BOAT	033 - D
034 - OPEN TRAP	035 - D	036 - LEAVE KEY
037 - W	038 - DRINK FLASK	039 - W
040 - TAKE BULB	041 - E	042 - E
043 - U	044 - N	045 - E
046 - E	047 - LEAVE FLASK	048 - TAKE DELTA
049 - W	050 - W	051 - S
052 - U	053 - W	054 - SCREW BULB
055 - PLUG BATTERY	056 - LIGHT LAMP	057 - THROW SAND
058 - LEAVE BUCKET	059 - W	060 - SWITCH LAMP
061 - UNPLUG BATTERY	062 - LEAVE BATTERY	063 - N
064 - N	065 - ENTER GROCERY	066 - SELL DELTA
067 - EXIT	068 - W	069 - TAKE MALLET
070 - S	071 - ENTER DOCTOR	072 - SWALLOW ASPIRIN
073 - TAKE MASK	074 - EXIT	075 - LEAVE MALLET
076 - ENTER BOOTMAKER	077 - PURCHASE ESPADR	078 - EXIT
079 - E	080 - S	081 - ENTER TAILOR
082 - PURCHASE DRESS	083 - EXIT	084 - TAKE BATTERY
085 - N	086 - E	087 - E
088 - N	089 - LEAVE BATTERY	090 - LEAVE LAMP
091 - S	092 - TAKE BROOCH	093 - W
094 - W	095 - W	096 - TAKE MALLET
097 - E	098 - E	099 - E
100 - N	101 - LEAVE MALLET	102 - LEAVE BROOCH
103 - TAKE LAMP	104 - TAKE BATTERY	105 - LEAVE BOOT
106 - ENTER TEMPLE	107 - WEAR MASK	108 - BREAK BOTTLE
109 - TAKE GLASS	110 - N	111 - FREE GIRL
112 - LEAVE GLASS	113 - GIVE DRESS	114 - GIVE ESPADRILLES
115 - S	116 - W	117 - PLUG BATTERY
118 - LIGHT LAMP	119 - TAKE BOMB	120 - SWITCH LAMP
121 - UNPLUG BATTERY	122 - E	123 - S
124 - TAKE BROOCH	125 - TAKE MALLET	126 - ENTER TEMPLE
127 - E	128 - E	129 - S
130 - REMOVE STONE		

**LE MYSTÈRE DE
KIKEKANKOI
/
THE MYSTERY OF
KIKEKANKOI**

Programmé par Laurent BENES
Publié par Loriciciels
© 1983, Loriciciels

Version Apple][(FR/EN) en 2023 par
Antoine Vignau & Olivier Zardini
Brutal Deluxe Software
brutaldeluxe.fr

Apple][
64K de MEV
1 lecteur de disquettes

