

**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'écoutant 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 | ECHELLE | 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 | REMPLIR | 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 Loriciels

© 1983, Loriciels

Version Apple ][ (FR/EN) en 2023 par

Antoine Vignau & Olivier Zardini

Brutal Deluxe Software

brutaldeluxe.fr

Apple ][

64K de MEV

1 lecteur de disquettes

