

RIKTO

LE JEU 3D DE TON HÉROS TÉLÉ



EMME
INTERACTIVE

PHAESTOS
SAISON 1
Group
Midi Libre

SOMMAIRE

1 - A TOUTES ET A TOUS

2 - INSTALLER PIKTO

3 - LE CLAVIER LA SOURIS

4 - LE MENU

5 - PIKTO LA MISSION

6 - LES MONDES DE PIKTO

7 - ASSISTANCE TECHNIQUE

Avertissement sur l'épilepsie

À 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 lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises 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 avait déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.

Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez l'un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, pertes de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter un médecin.

1 - A TOUTES ET A TOUS

A toutes et à tous.....

Mais qui c'est PIKTO ? hein ? Nous savions que vous alliez nous poser la question .

Et bien PIKTO c'est tout le monde : fille, garçon , petite ou grand, maigrichonne ou ventru, cette petite silhouette noire que vous allez rencontrer dans ce jeu nous ressemble....nous sommes tous les mêmes et tous si différents.

Posez lui un sombrero sur la tête et le voilà mexicain, drapé dans une grande cape noire il devient vampire, offrez lui une superbe robe de bal et ça ne m'étonnerais pas qu'il devienne princesse.

Dans les mondes que vous allez découvrir, votre mission sera de vous surpasser dans les 44 aventures interactives en 3D de PIKTO.

Que vous soyez une cyber-mamie, une allumé du clavier, un dingo de la souris, que vous soyez chef de famille ou mère attentive, au bureau sur un banc public comme à la maison, vous trouverez dans PIKTO le niveau de difficulté qui vous conviendra.

Mais ne faites pas trop les malins car même si ce jeu est poétique, délirant et étranger à toute violence gratuite vous devrez faire preuve de dextérité et vous creuser les méninges pour réussir.

On vous souhaite une belle aventure pleine de mésaventures et de bonheurs....

Les auteurs.



2 - INSTALLER PIKTO

Configuration minimum

- pentium 90
- 16 Mo de mémoire vive
- 5 Mo libres sur le disque dur
- carte video VGA
- carte son compatible 100% Sound Blaster
- lecteur CD Rom 4x

Installer PIKTO



Installation automatique :

Insérez le cédérom PIKTO dans le lecteur, attendez la mise en route de "PIKTO AUTORUN", choisissez l'option désirée.

Installation manuelle (Windows 95):

Double-cliquez sur **Poste de travail**, puis double-cliquez sur l'icône **PIKTO** correspondant à la lettre de votre cédérom (généralement **D:**). Double-cliquez sur le fichier "**WINsetup**" pour lancer l'installation. Une fenêtre "PIKTO AUTORUN" apparaît, choisissez l'option désirée.

Installation sous DOS :

Cliquez sur **Démarrer**, **Exécuter**, **Parcourir**, dans l'option **Chercher** cliquez sur la lettre de votre cédérom (généralement **D :**) et sélectionnez le fichier **DOSsetup.exe** ensuite cliquez sur **Ouvrir** et **OK**. Une fenêtre "PIKTO INSTALLATION" apparaît, choisissez l'option(s) désirée(s).

N'oubliez pas que la carte son doit être installée sous MS DOS pour que PIKTO fonctionne correctement.

3 - LE CLAVIER ET LA SOURIS

Le clavier



 **Tourner à droite**

 **Avancer**

 **Tourner à gauche**

 **Reculer**

 +  **ou**  **Déplacement latéral droit**

 +  **ou**  **Déplacement latéral gauche**

 **ou**  **ou**  **Pour sauter**

 **Se baisser ou se remettre droit**

 **Faire une pause ou accéder à l'écran de navigation**

 **Consulter le bilan pendant la partie**

 **Quitter PIKTO**

 **En haut à gauche du clavier : pour avoir le PIKTIR 1**

 **En haut à gauche du clavier : pour avoir le PIKTIR 2**

 **En haut à gauche du clavier : pour avoir le PIKTIR 3**

 **Pour lancer les PIKTIR**

 **Ouvrir les portes**
 **Récupérer la clé de l'énigme**

ou  **Restituer la clé de l'énigme**

 **Passer au niveau suivant**

 **Lever la tête**

 **Baisser la tête**

 **Mode souris "pro"**

 **Baisser le volume du CD**

 **Augmenter le volume du CD**

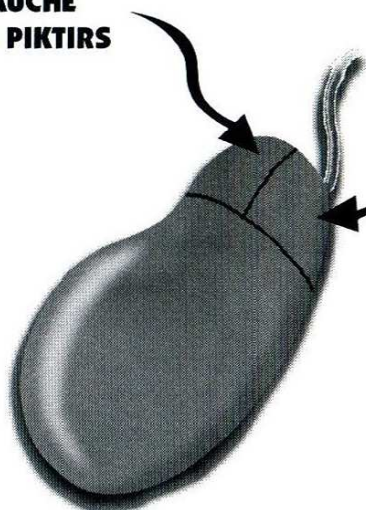
 **Réduire l'écran**

 **Pour accélérer**

 **Pour avoir le viseur**

La souris

CLIC GAUCHE
lancer les PIKTIRS



CLIC DROIT
Ouvrir les portes
Récupérer la clé de l'énigme
Restituer la clé de l'énigme
Passer au niveau suivant

Utilisation en mode simple :

- avancer
- reculer
- tourner la tête à gauche ou à droite

Utilisation de la souris en mode avancé :



Tu peux utiliser le clavier ou la souris.

L'idéal, c'est d'alterner les deux :

par exemple utilise la main droite pour la souris et la main gauche pour le clavier...ou l'inverse si tu es gaucher.



4 - LE MENU

Bienvenue sur le menu de PIKTO



Podium :

Ce podium te permet de consulter les meilleurs scores dans les trois catégories vert, orange, rouge. On espère que tu y figureras en bonne place.



Crédits:

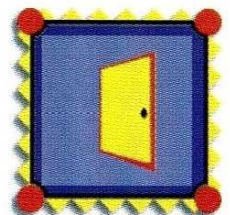
Ce logo te permet de savoir quels sont les coupables de cette aventure interactive. Tu leur ferais très plaisir si tu l'apprenais par coeur et dans toutes les langues de la planète !



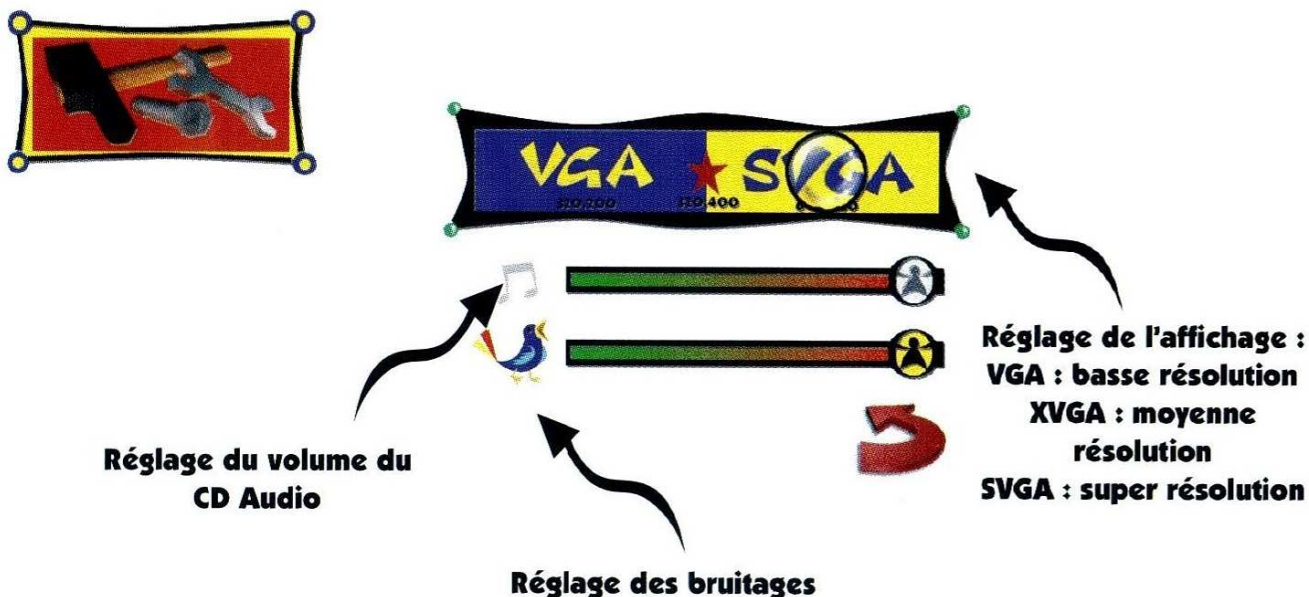
Sortir :

Il est très difficile de quitter son ordinateur quand on joue à PIKTO mais de temps en temps l'appel de la couette, des devoirs, des parents, du téléphone, ou de la table, peuvent t'obliger à sortir du jeu.

Dans ce cas, prend la porte et valide ton choix par  Tu retrouveras le PIKTO de sortie pendant le jeu au bas de ton écran à droite dans la barre de navigation.



Réglages de l'affichage et du son



Balade :



Si tu as entre 0 et 4 ans,
Si tu as une peur bleue des méchants de PIKTO,
Si tu es un petit malin et que tu aimes bien repérer les lieux avant de livrer bataille,
Si tu as la chance d'être une jeune mère ou un jeune père et envie de feuilleter PIKTO comme un livre d'images avec ton nouveau né sur les genoux,
Le mode balade à été imaginé pour toi. Et nous te souhaitons de belles heures de bonheur tranquille !!!

Quelques fois tu trouveras sur ton chemin une mongolfière, n'hésite pas à monter dedans. Elle te permettra de survoler les mondes.

Jeu :



Ta mission si tu l'acceptes sera de reconstituer le **GRAND PUZZLE** de PIKTO qui se trouve dans la **GALERIE DES MONDES**. Pour cela, tu dois explorer les 11 mondes et résoudre les 44 énigmes. Dans chaque monde tu vas rencontrer des méchants qui t'empêcheront de remplir ta mission et de résoudre les énigmes. Mais tu as en ta possession les fameux **PIKTIRS** pour te défendre et continuer ton parcours. Alors surveille ton énergie, fais le plein de recharges et **GO**

5 - PIKTO LA MISSION

Commence ta partie et donne lui un nom

Poule mouillée

Nom de ta partie

Score de ta partie

Renard agile

Cheval fou

1	PIKTO 1	000
2	PIKTO 2	000
3	PIKTO 3	000
4	PIKTO 4	000
5	PIKTO 5	000
6	PIKTO 6	000
7	PIKTO 7	000
8	PIKTO 8	000
9	PIKTO 9	000
10	PIKTO 10	000

Démarrer la partie

changer ton nom

Retour au menu

Choisis le PIKTO qui te ressemble et appuie sur " entrée "

Sélectionne ta partie avec les flèches :  

Confirme avec : " entrée "

Utilise les flèches   **pour :**



changer ton nom



démarrer la partie :

confirme avec : "entrée"

Pour démarrer la partie : "entrée"

Bienvenue dans la galerie des mondes



Et hop !
Te voilà dans la GALERIE DES MONDES.
Embarquement immédiat pour découvrir un
des mondes de PIKTO. Fais d'abord le tour de la
galerie pour choisir ton premier voyage. Au passage
tu découvriras un grand logo PIKTO divisé en 44 cases
mais chuuutt !!! on ne peut pas t'en dire plus pour
l'instant. Pour partir à l'aventure dans un des
mondes place toi devant une statue et
appuie sur la "barre espace".



Ton tableau de bord



Les fameux PIKTIRS

Autant te prévenir tout de suite il y a tout un tas de drôles de méchants qui vont essayer de t'empêcher de progresser dans les mondes de PIKTO.

Pour les affronter tu dois utiliser les PIKTIRS qui s'affichent au bas de ton écran dans le tableau de bord. A chaque début de partie tu as en ta possession le PIKTIR n° 1 et quelques recharges. A toi de remplir au maximum tes réserves pour neutraliser les méchants et le super méchant.

PIKTIR N° 1 : il te permet de faire disparaître les méchants mais il faudra t'y reprendre à plusieurs fois.



Nous te conseillons de réserver ce PIKTIR pour dégommer les objets et augmenter ton score.



PIKTIR N° 2 : idéal pour les méchants, car il envoie une pluie de projectiles auxquels ils ne résistent pas.



C'est tellement bien qu'on a tendance à en abuser, fais attention de bien gérer tes PIKTIR N° 2.

PIKTIR N° 3 : il est super efficace contre tous les méchants. Particulièrement recommandé par PIKTO pour le super méchant.



Il est récupérable si tu n'atteins pas ta cible. Fais très attention, il est rare.

Les points et l'énergie



Quand tu passeras sur ce petit logo tu reprendras des forces dont tu auras bien besoin car les méchants te font perdre ton énergie. Mais si tu utilises tes PIKTIRS contre des personnages qui ne sont pas méchants tu perdras aussi de ton énergie.



Ta mission consiste bien sûr à explorer les 44 mondes de PIKTO. Mais elle consiste aussi à marquer un maximum de points. Pour obtenir un super score, sers-toi des PIKTIRS et vise les objets que tu trouves sur ton passage. Certains te donnent de l'énergie, d'autres du score, d'autres des recharges de PIKTIRS.

Les bonus



Ce bonus te permet d'être invincible pendant quelques dizaines de secondes.



Ce bonus te permet de faire le plein de recharges de PIKTIRS.



Ce bonus te redonne un maximum d'énergie.



Ce bonus double ton score.

Les méchants

Nous t'avons réservé une méchante surprise ! Il y a 34 méchants dans les mondes de PIKTO.

Méfie-toi : ils sont là pour t'empêcher de résoudre l'énigme, pour t'empêcher d'explorer les lieux, pour t'empêcher d'avancer, bref ils sont là pour t'empoisonner la vie. D'ailleurs ils te tirent dessus et chaque fois, ton énergie diminue.

Va voir le chapitre " Les Mondes de PIKTO " pour repérer quels sont les méchants que tu vas rencontrer dans chaque monde.



On aime autant te prévenir : le pire de tous c'est LE SUPER MECHANT ! Et comme il est le gardien de l'énigme il se permet tout pour t'empêcher de passer au niveau suivant.

Les énigmes

Dans chaque monde, tu as 4 univers qui correspondent à 4 niveaux . Et pour passer de l'un à l'autre tu devras résoudre une énigme. Tu peux repérer l'énigme par un logo PIKTO qui clignote.

A toi de trouver la solution. Evidemment cette solution est cachée, elle est quelque part...mais où ?



Pour t'aider nous avons inventé un DETECTO PIKTO contrairement à son apparence ce n'est pas une glace à l'italienne mais un super radar à énigme ! Plus tu t'approches de la solution, plus le DETECTO PIKTO clignote. Et plus tu t'éloignes moins il réagit. Alors fais confiance à ton radar et ouvre l'œil et les oreilles.

Visite bien les mondes, les coins, les recoins, tu trouveras peut-être la solution avec un objet, un animal, ou même un personnage...



Résoudre les énigmes

- Quand tu trouves la clé de l'énigme, appuie sur la touche **ENTREE** ou clique **DROIT** sur la souris. La solution vient s'afficher en bas à droite de ton écran.
 - Repère bien le logo **PIKTO** dans chaque tableau : c'est là que tu devras déposer la solution de l'énigme.
 - Place-toi devant le logo à une certaine distance et appuie sur la touche **ENTREE** ou clique **DROIT** sur la souris.
- Chaque fois que tu résous une énigme, tu complètes le **GRAND PUZZLE** de la **GALERIE DES MONDES**



- L'énigme du 1er niveau est **PLUTOT TORDUE** :
Par exemple dans le premier niveau du monde de l'Asie, tu dois trouver une machette et tailler les bambous...



- L'énigme du 2ème niveau est **ASSEZ TORDUE**
- L'énigme du 3ème niveau est **BIEN TORDUE**
- L'énigme du 4ème niveau est **SUPER TORDUE** !



Pour résoudre celle du 4ème niveau, tu devras trouver 2 objets pour la solution.

Ex : dans le 4ème univers du monde du Cirque, tu dois trouver un seau et le remplir...A toi de trouver avec quoi et pourquoi....

Alors creuse-toi les méninges et **GO** !

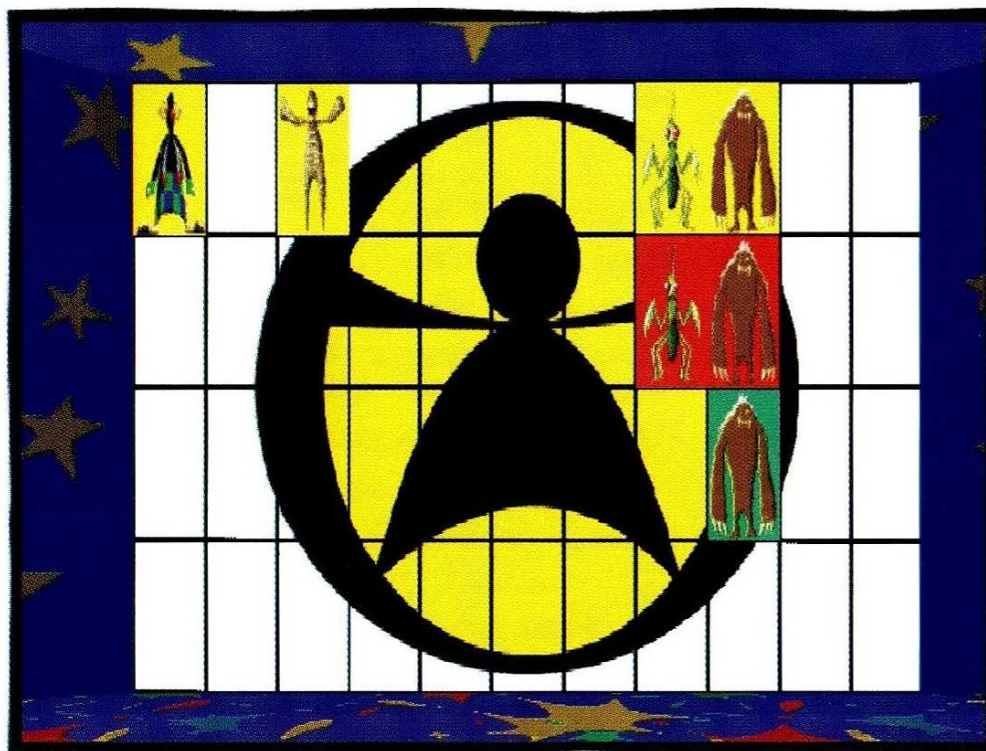
Le bilan



A tout moment pendant ta partie tu peux accéder à cet écran de bilan en appuyant sur la touche **F1**.

Le grand puzzle

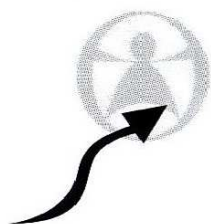
Chaque fois que tu résous une énigme, tu découvres un élément du puzzle.



Chaque fois que tu résous les 4 énigmes d'un monde où que tu décides de quitter la partie, tu te retrouves face au grand puzzle. Il te permet de vérifier où tu en es dans ta partie.

Et si tu trouves les 44 éléments du puzzle un super défi t'attend !...

La navigation dans PIKTO



**Retourner au
menu PIKTO**



**Retourner dans
la partie**



**Retourner dans
la GALERIE DES MONDES**



Sortir du jeu

A tout instant tu peux en appuyant sur la touche échap. changer de monde, recommencer une nouvelle partie ou quitter le jeu, tu te trouveras à cet instant sur le tableau de navigation.

6 - LES MONDES DE PIKTO

Le monde des îles : Tu passeras d'abord par le phare, ensuite tu exploreras l'île volcanique, puis l'île des civilisations perdues et enfin l'île scientifique.

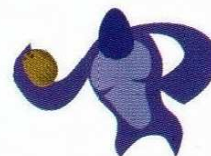


Marin pêcheur :

Depuis qu'une vague a englouti son raffiot, il surfe sur internet du matin au soir. Pouah !!! Ce méchant-là empeste la sardine. Courage...fuyez !

Homme grenouille :
Agent du contre espionnage britannique, il a échoué dans toutes ses missions pour finalement se retrouver avec nous...

(PS : Bon camarade à la pétanque.)



Gorille :

Son nom ne vous dira rien, mais vous connaissez sûrement son grand-père. Il escalada, dans les années trente un célèbre building New-Yorkais, une belle blonde à la main.



banane



régime de bananes

PIKTIR N°1

Cultivée sur les hauts plateaux belges, ce PIKTIR ne se cuit pas en friture, mais au court-bouillon.



appareil photo



pellicules photo

PIKTIR N°2

Diverses puissances ennemies ont tout tenté pour s'emparer des plans de ce PIKTIR, sans y parvenir. C'est une exclusivité PIKTO !!!



ancre



ancres

PIKTIR N°3

Pesant plusieurs dizaines de milliers de grammes, quelques séances de musculation sont nécessaires à l'emploi de ce PIKTIR.

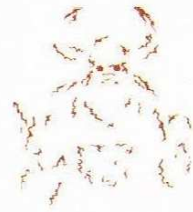
Le monde du grand nord : Tu exploreras d'abord la forêt, puis le village savoyard, tu découvriras ensuite la banquise et enfin le frigo.



Yéti :

Son père était abominable, sa mère s'appelait "Blanche-neige"... le destin frappe parfois durement certains individus.

Robot :
Ce robot n'avait pas du tout le profil pour être un des méchants de PIKTO, mais il a tellement insisté... Fax, E-Mail, téléphone, courrier... qu'il a finalement eu gain de cause. Il est vrai qu'il nous a poussé à bout.



Viking :

Enfourchez vos montures de lunettes, car ce méchant-là est quasiment invisible. Descendu du grand nord, il a accosté au port de Palavas et nous avons vu en lui (difficilement) un méchant de type ER2010 particulièrement efficace.



boule de neige



tas de boules de neige



PIKTIR N°1

Quelques spécimens fossilisés furent découverts dans le désert, du Sahara. Ce PIKTIR est déclaré "patrimoine mondial de l'humanité".



sèche cheveux



prise de courant



PIKTIR N°2

Surtout ne dites rien, je l'ai piqué à ma mère... Alors d'accord, hein ? Motus et bouche cousue. C'est promis, hein ? parce que ma mère ... elle n'est pas commode...



boule d'énergie bleu



boule d'énergie bleu



PIKTIR N°3

C'est en ramassant des champignons, que nous avons découvert un nid de boules bleues. Depuis elles se reproduisent très bien en captivité.

Le monde de l'art : Tu exploreras d'abord la carrière aux sculpteurs, ensuite le théâtre, puis tu passeras par la coupole des peintres et enfin tu te promèneras dans la ville des musiciens

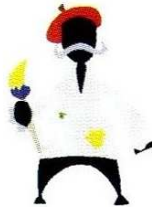


Hard-rocker :

Boutonneux, vulgaire et le cheveux gras, sa maman rêvait d'en faire un concertiste. Depuis, enragé, il est bien décidé à vous crever les tympans.

Peintre :

Si vous avez, comme lui, raté votre carrière picturale, vous ne trouveriez rien de mieux à faire que de jeter de la peinture sur les gens... Haa... ces Artistes !



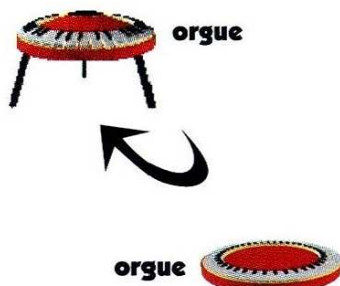
Homme orchestre :

Ses voisins ne le supportent plus, ses amis le vomissent, son garagiste le hait, sa femme l'a quitté et son chien ne le reconnaît plus... Avec vos PIKTIRS abrégés ses souffrances.



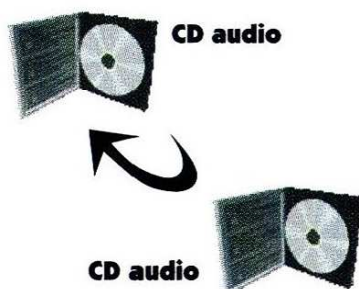
PIKTIR N°1

En soie de porc ou en synthétique, à utiliser quand vous êtes de mauvais poil.



PIKTIR N°2

C'est sur ce piano que les Jackson Five ont fait leurs gammes. Issu de la recherche sur la quadrature du cercle.



PIKTIR N°3

Remix techno de "La belle de CADIX" ce PIKTIR a le pouvoir de casser les pieds de tout le monde.

Le monde des insectes : Tu entreras dans La fourmilière, ensuite tu découvriras la forêt des champignons, puis la ville sportive des araignées, et enfin la ruche.



Mante religieuse :

Cette créature qui est dotée de plusieurs membres, d'énormes yeux globuleux et qui présente une drôle de couleur verte, ne vient pas de la planète Mars, car il s'agit en fait d'une **MANTIS RELIGIOSA** appelée plus communément mante religieuse.

Scarabée :

Ce sculpteur tout-terrain ne s'exprime ni dans le bois, le marbre, ou le bronze, mais dans les bouses de vache. "La **NOIRAUDE**" présidente de son fan club est heureuse de vous accueillir sur [http : //www.meuh.fr](http://www.meuh.fr)



Papillon :

Ses battements d'ailes ont provoqué de nombreux ouragans sur la planète. Aussi n'hésitez pas à utiliser vos **PIKTIRS**. Le monde entier vous en remerciera.



vaporisateur d'insecticide



recharges de gaz



PIKTIR N°1

La première version de ce **PIKTIR** comportait un viseur à infra-rouge, un radar intégré et un laser à tête chercheuse, mais faute de budget...



toile d'araignée



bobines de fil



PIKTIR N°2

Ce **PIKTIR** peut se couvrir de rosée au levé du jour, aussi pour ne pas rouiller prématurément, il est garanti anti corrosion pour toute la durée du jeu.



champignon



champignons



PIKTIR N°3

Surtout, n'essayez pas de le déguster ! car malgré ses couleurs vives, il peut nuire gravement à la santé : démangeaison dans le bas du dos, bras qui raccourcissent etc...

Le monde du western : Tu exploreras pikcity et ensuite la mine d'or, puis tu découvriras le canyon et enfin le village indien.



cow-boy tricheur :

Joueur, menteur, tricheur, buveur... Pourtant si vous le rencontrez en dehors de ce jeu, c'est un garçon en or dont la gentillesse et le dévouement en font un véritable ami.

l'indien :

Si, comme nous, vous pensez que ce sorcier indien gigote de façon désordonnée et inélégante, soyez indulgent, car quelqu'un lui a fait une mauvaise plaisanterie en lui glissant dans son habit de cérémonie, du poil à gratter !



mexicain :

Mais pourquoi est-il aussi méchant !? Déjà tout petit, son poncho, son sombréro et ses boules de cactus faisaient de lui la terreur des canyons. Demandez à l'indien pourquoi il gigote ?



pistolet à eau



seaux d'eau



PIKTIR N°1

Recommandé par l'association des alcooliques repentis, il existe en plusieurs parfums : menthe, grenadine, orange ou citron...



étoile de shérif



sac d'étoiles



PIKTIR N°2

Le modèle présenté n'a ni airbag, ni direction assistée, ni climatisation, pourtant c'est avec grand plaisir que vous pouvez utiliser ce PIKTIR (pour passionné uniquement)



chapeau de cow-boy



chapeau de cow-boy



PIKTIR N°3

Nous avons pensé, tout d'abord, à un casque de moto, un béret ou une casquette à hélice, mais sous la pression de lobbies chapeliers, nous avons choisi le stetson.



Le monde de la préhistoire : Tu passeras par la forêt jurassique, ensuite le village lacustre puis tu exploreras le golf des mammouths et enfin tu découvriras les cavernes.



Ptéroductyle :
Roger Ptéroductyle... Avec un nom pareil tout le monde se moquait de lui à l'école. Il en a conservé une certaine animosité.

Homme des cavernes :
Imaginez un sumo qui a mal aux dents, rajoutez-lui un pagne ridicule, une casquette léopard et un cure-dent surdimensionné sur l'épaule : vous obtenez un homme des cavernes en colère.



Dinosaure :
En sauce, au gratin, en bouillie, grillée ou à l'estouffade, il n'y a rien à faire, ce sympathique animal ne digère pas l'herbe. Vous en serez la première victime !



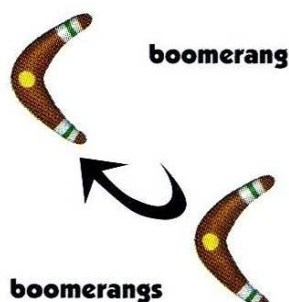
PIKTIR N°1

Piktir traditionnellement utilisé dans les Cévennes, en automne au coin de la cheminée.



PIKTIR N°2

Bien souvent confondue avec la catapulte à citrouille, ce PIKTIR peut se boucher à cause des lardons.



PIKTIR N°3

En fibre de carbone tressée, il peut dépasser le mur du son, mais la version de ce jeu n'est qu'en silex peint.



Le monde du cirque : Tu découvriras la parade, puis la ménagerie, ensuite le village des roulottes et enfin le chapiteau.



Clown à bretelles :
Pour tout vous dire, il déteste ce surnom ridicule "bretelles !?" qui m'a traité de bretelles ?!"
Attention ! il est très énervé.



Auguste :
Son père voulait faire de lui un grand pâtissier. Mais, suite à une petite annonce son destin bascule : il est désormais "clown entarteur" chez PIKTO.



Clown blanc :
M.e.c. : méchant en chef dans le monde du cirque, il pratique cependant la broderie et le macramé quand vous voulez bien le laisser tranquille.



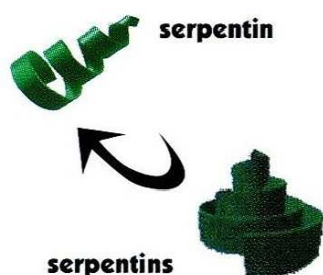
PIKTIR N°1

Cartes bleues, cartes routières ou cartes de voeux... c'est après une partie de poker endiablée, une coulée de goudron et quelques plumes que nous avons fait notre choix.



PIKTIR N°2

Découverte en 1889, lors de fouilles sous la tour Eiffel ce PIKTIR était en piteux état. A force de patience, de soins attentifs et de documentation, vous pouvez l'utiliser dans son aspect d'origine.



PIKTIR N°3

Nos laboratoires, après de longues années d'études ont réussi le croisement, in vivo, d'un ressort et d'une boulette de papier maché. La maman se porte bien, longue vie à ses descendants.

Le monde de l'asie : Tu exploreras les rizières, puis les temples ensuite tu iras à la découverte de la pagode et de ses jardins, enfin tu découvriras China Pikto town.



Yoyoman :

Héros du célèbre "Yoyoman contre les pieuvres à roulettes", ce comédien a aussi animé des jeux télévisés pour enfants. Nous n'avons pas résisté au charme discret de son déguisement.

Geisha :
Elle fut longtemps la favorite de Valentin 1er, empereur du Manga avant d'être déchue. Vous retrouverez sa gracieuse silhouette dans PIKTO. Mais attention ! ce n'est pas de la poudre aux yeux...



Mandarin :

Il jouait aux billes avec Confucius, aux échecs avec Toutankhamon. On prétend même qu'il conseilla l'empereur César. Nous saluons, au passage, avec tous les égards dus à son grand âge, le doyen de ce jeu.



fusée d'artifice

carton de fusées



PIKTIR N°1

Employé plus fréquemment lors de cérémonies religieuses ou de banquet chez l'ambassadeur, ce PIKTIR multicolore raviera petits et grands.



ombrelle

ombrelles fermées



PIKTIR N°2

Réalisée en métaux à mémoire de forme, vous pourrez la tordre, l'écraser et pourquoi pas la mordre... elle retrouvera toujours sa silhouette (NB : existe en plusieurs tailles et coloris)



vase chinois

vases chinois



PIKTIR N°3

Un travail de Titan : 6329 pièces, 32 tubes de colle, des milliers d'heures de travail et d'abnégation. C'est bien fait pour nous, on n'avait qu'à pas le faire tomber.

Le monde des mille et une nuits : Tu passeras par le souk puis tu te promèneras dans le palais, ensuite tu traverseras le desert pour découvrir la pyramide.



momie :

Le costume de momie est peut-être très mignon, mais c'est un vrai cauchemard : essayez donc de vous habiller le matin en vous enroulant dans des bandelettes !!!

pikto turban :
Diplômé en Mécanique Céleste, il est plus particulièrement spécialisé dans les carburateurs pour tapis volants... On ne dérange pas un homme qui bricole !



djinn :

Si vous croyez que ce génie sort d'une lampe magique, détrompez-vous, car nous l'avons recruté par petite annonce à la rubrique "courrier du coeur".



lampe à huile



pots d'huile



PIKTIR N°1

La lampe à huile comme son nom l'indique fonctionne grâce à un moteur 8 cylindres en ligne, arbre à came en tête, 32 soupapes, 2 carburateurs double corps et un klaxon ridicule.



flûte



notes de musiques



PIKTIR N°2

Présentée à l'exposition universelle de Salzbourg en 1761, c'est elle qui inspira "la flute enchantée" à Mozart. Puis elle tomba dans l'oubli. Nous la ressuscitons dans ce jeu.



plateau



plateaux



PIKTIR N°3

Souvent, on nous critique : vos PIKTIRS c'est tout et n'importe quoi, vos PIKTIRS c'est rien que du virtuel. Alors à tous ceux-là on rétorque : c'est celui qui dit qui y est !

Le monde de l'épouvante : Tu traverseras la forêt, puis tu exploreras le château, ensuite tu découvriras les marais et enfin les catacombes.



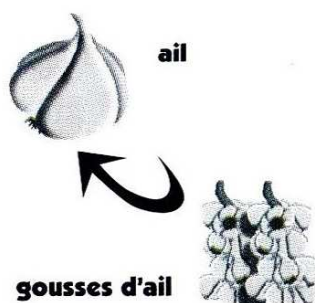
Sorcière :
Sur un balais dans ce CD-ROM,
sur un bateau dans un autre, sur
un aspirateur dans un
troisième, cette sacrée Paulette
n'a pas fini de nous étonner.
A quand Hollywood ?



Fantôme anglais :
Il se demande encore ce qu'il
fait dans ce CD-ROM car sur
son contrat, il était censé
partager la vedette avec une
créature de rêves en bottes de
cuir.



Dracula :
Comme ses cousins, le requin
et le crocodile, ce charmant
jeune homme a les dents qui
repoussent à toute vitesse.
Ouvrez l'oeil, il a peut-être
une dent contre vous.



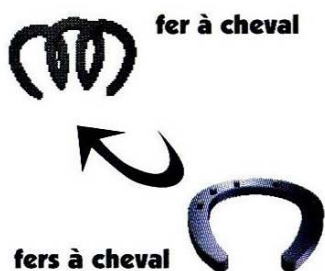
PIKTIR N°1

Le jour où après une rouille de
seiche, des escargots en persillade,
et une épaule d'agneau nous ne
pouvions plus parler à personne en
face sans qu'il ne s'évanouisse.
Germa l'idée de ce PIKTIR
redoutable.



PIKTIR N°2

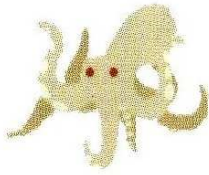
C'est suite à une expédition
d'explorateur dans la vallée des
arbres millénaires, au Tibet
septentrional que notre équipe
découvrit cette espèce inconnue de
trèfles à quatre feuilles.



PIKTIR N°3

A l'origine il était en bois, puis en
pierre et enfin en fer. De nos jours on
peut le trouver en plastique
thermoformé ou en résine polymère,
mais c'est moins bien !

Le monde sous-marin : Tu traverseras la barrière de corail, puis tu exploreras le galion et le palais des sirènes enfin tu découvriras l'atlantide.



Pieuvre :

Dactylo modèle dans une grande entreprise, madame **LAPIEUVRE** a fait acte de candidature spontanée pour le rôle de méchante dans ce monde. Nous lui avons ouvert grand nos huit bras.

Méduse :
Issue d'une mutation génétique entre une tête de veau ravigotte et un shampoing à la pomme, elle a tout de même réussi sa vie, fait fortune, ce qui lui permet de se pavaner dans les abysses, ornée de mille diamants.



Corsaire :

Champion du monde d'apnée toutes catégories, puisque depuis le naufrage de son galion en 1496, il n'est toujours pas remonté à la surface pour reprendre sa respiration.



seiche



encriers



PIKTIR N°1

Certes, ce n'est pas le plus joli des **PIKTIRS**, mais qu'importe : une fois dressée la seiche peut se révéler très utile pour la recherche de personnes disparues car grâce à ses petites pattes, elle se faufile partout.



poisson torpille



éclairs électriques

PIKTIR N°2

A la première rencontre, ce fut le coup de foudre, comme tétanisé de joie, le courant passait entre nous et elle. Bientôt toute l'équipe l'adopta comme mascotte.



crabe



crabes fixes



PIKTIR N°3

N.M. Crustacé décapode à abdomen court replié sous le cephalotorax, constituant le sous-ordre des Brachyours. Si c'est trop compliqué... jetez-le !

7 - ASSISTANCE TECHNIQUE

Pas assez de mémoire ?

Si un message " Mémoire insuffisante " s'affiche, assurez-vous d'abord que votre micro-ordinateur a bien 16 Mo de RAM comme nous le précisons dans la configuration minimum requise.

Ensuite fermez tous les programmes et toutes les applications autres que PIKTO pour libérer les 16 Mo de mémoire nécessaires.

Le jeu ne s'installe pas ?

PIKTO est prévu pour fonctionner sur PC.

Vérifiez au préalable que le CD ROM est bien inséré dans le lecteur dans le bon sens.

Evitez d'installer un CD Rom dans un groupe de programmes contenant une grande quantité d'icônes. La nouvelle application risquerait en effet de ne pas apparaître. Supprimez ou déplacez quelques icônes avant d'initialiser l'installation.

Il n'y a aucun son ?

- Assurez-vous que la carte son utilisée est bien compatible 100% SoundBlaster.

- Vérifiez la configuration de la carte son :

Procurez-vous les disquettes fournies avec votre carte son. Procédez aux deux installations : à la fois sous DOS et sous WINDOWS.

On n'entend que les bruitages, pas la musique ?

Vérifier que le câble qui relie le lecteur CDROM à la carte son est bien connecté.

L'écran reste figé, on ne peut plus jouer ?

Assurez-vous que votre système correspond à la configuration minimum requise (RAM, résolution de l'écran, Windows 95...).

Attendez entre 30 secondes et 1 mn.

S'il ne se passe rien, appuyer sur la touche ECHAP pour relancer la partie

S'il ne se passe toujours rien, relancer la machine en appuyant sur CTRL + ALT + SUP



Le jeu se lance puis se bloque juste après l'animation de départ

Certaines cartes graphiques peuvent provoquer des défaillances lors de la consultation du jeu. Une mise à jour des logiciels pilotes ("drivers") est parfois nécessaire. Nous vous conseillons d'utiliser les logiciels pilotes de Windows 95 :

Allez dans Poste de travail

- **Panneau de configuration**
 - **Affichage**
 - **Configuration**
 - **Propriétés avancées**
 - **Carte : cliquez sur CHANGER**
 - **Cliquez sur afficher tous les périphériques**
 - **Choisir : Types d'affichage standard**
 - **dans Modèle : choisir carte graphique standard PCI (VGA) ou Super VGA**
- Confirmer par OK.**

Plus d'infos sur l'installation

Pour chaque installation, vous avez le choix entre :

• Installation Compacte :

Cette installation occupe 4 Ko sur votre disque dur :
Les programmes et les données restent sur le CD.

• Installation Complète :

Cette installation occupe 100 Mo sur votre disque dur.
L'intérêt de cette installation est d'offrir des temps de chargement très rapide.



Les informations de dernière minutes sont disponibles dans le fichier lisez-moi.txt

SERVICE CLIENTÈLE ET SUPPORT TECHNIQUE

Pour tout support technique contactez la hot line :

EMME Interactive
Service hot line
48, bd des Batignolles
75017 Paris

Tél : 01 53 04 60 30
Fax : 01 53 04 60 40
[http ://www.emme.com](http://www.emme.com)

CREATION

Nicolas Eon
Francois Rouquette

COMPOSER

Lionel Camps

PRODUCTION

Pierre Paul Castelli

EXECUTIVE PRODUCER

Francois Rouquette

PRODUCTION MANAGEMENT

Sandrine Guigou
Christiane Lapeyre

ARTWORK MANAGEMENT

Nicolas Eon

ARTWORK

Gine Altero Ricciardi
Gregory Chante
Florence Gossart
Xavier Lang

ANIMATION

Jerome De Menou
Didier Terrieux

MODELING

Christophe Greuet
Iom

PROGRAMMING MANAGEMENT

Remi Valantin

PROGRAMMING

Patrice Arrighi
Olivier Leroy
Pierre Luscher
Jean Philippe Meyer
Marc Moulis
Vincent Trichet

MUSICS

Lionel Camps

SPECIAL EFFECTS

Lionel Camps

VOICES

Adele
Nicolas Eon
Sandrine Guigou

PROJECT MANAGER EMME

Renaud cellier

TESTING

Moufed Hafed
Stephane Brajon
Nicolas de Zeeuw

EMME
INTERACTIVE



PHAESTOS
PRODUCTION