

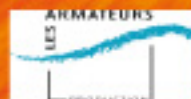
PC DVD  
ROM

PlayStation 2



# KIRIKOU et les bêtes sauvages

Le jeu adapté du film de MICHEL OCELOT et BÉNÉDICTE GALUP



O U A T

m  
emme



# Le phénomène Kirikou !

Kirikou et la Sorcière, le premier long métrage de Michel Ocelot a rencontré un immense succès auprès du grand public (1 500 000 spectateurs). Premier du genre à connaître un tel succès, il donne ses lettres de noblesse au cinéma français d'animation.



Kirikou et les Bêtes Sauvages réalise plus de 2 000 000 d'entrées et confirme ainsi l'attachement du public à ce petit personnage et à son univers si poétique.

## Le jeu Kirikou et les bêtes sauvages

Le scénario est inspiré du film réalisé par Michel Ocelot et Bénédicte Galup.

Le grand-père, trônant dans sa grotte bleue, explique :

*"L'histoire de Kirikou et la sorcière était trop courte. On n'a pas eu le temps de rapporter tout ce que l'enfant Kirikou avait accompli. Alors, je vous le raconte."* Et il nous dit comment l'inventif Kirikou devient tour à tour jardinier, détective, potier, marchand, voyageur, médecin...

A travers cette nouvelle aventure de Kirikou, on retrouve toutes les valeurs importantes de l'œuvre de Michel Ocelot : le respect de la nature, de l'autre, le courage, l'intelligence, la sincérité, l'honnêteté.

### Le héros

Tout au long de l'aventure, le joueur incarne Kirikou. Le personnage est tout petit (environ 20 cm), et évolue donc dans un univers bien plus grand que lui ! Très courageux, il affronte avec bravoure toutes les épreuves qu'il rencontre sur son chemin.



### Les bêtes sauvages



La Hyène noire sort la nuit et pourrait bien dévaster tout le potager si Kirikou n'y prend pas garde !



Le Buffle aux Cornes d'Or semble très serviable, mais Kirikou ne devrait-il pas s'en méfier ?



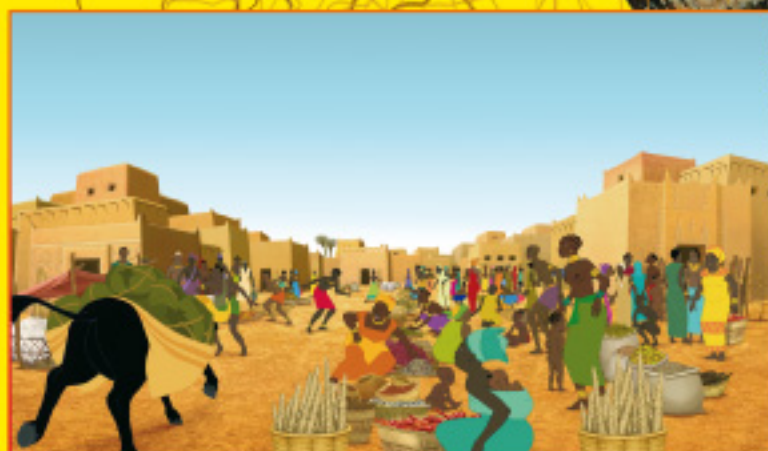
La Girafe, quant à elle, est très insouciante, mais surtout très grande, pour un petit Kirikou perché sur sa tête.

**Kirikou n'est pas grand mais il est vaillant... et intelligent !**

# L'aventure

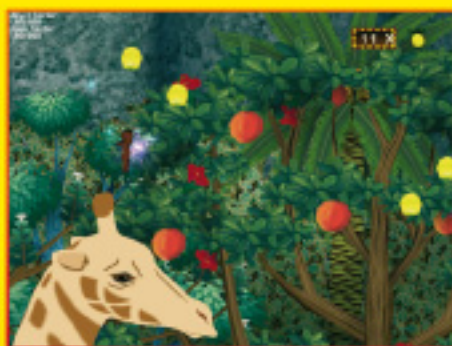
Le jeune joueur découvre également des situations et des personnages inédits : le royaume de Karaba la sorcière tel qu'il ne l'a jamais exploré, des fétiches nouveaux (le fétiche dormeur, le fétiche marteau ...)

et plein d'autres surprises.



L'enfant explore le village et ses alentours pour réussir de nombreuses missions. Le jeu comprend quinze niveaux différents de type plates-formes (dans un univers 2D) et une quinzaine de mini-jeux (course, tour de potier, se balader à dos de girafe, échapper au regard du fétiche...).

Certains passages exigent de l'adresse et de l'habileté, d'autres de la réflexion ou de bons réflexes. L'enfant se déplace librement dans un décor coloré où il ne peut pas se perdre. Lorsque l'enfant réussit les missions, il gagne des mini clips vidéo extraits du film qu'il pourra voir et revoir en se rendant dans un espace dédié du menu : la salle de projection.



## Les graphismes

Les univers s'inspirent directement d'extraits du film et des graphismes de Michel Ocelot. Les décors sont fouillés et hauts en couleurs (nature luxuriante, vêtements éclatants...)

## Les univers

Le jeu est divisé en cinq univers graphiques. Quatre de ces univers sont disponibles dès le début du jeu. Ces quatre premiers univers s'inspirent des chapitres du film et mettent en scène un animal sauvage et/ou une mission à réaliser.

Le dernier niveau, les alentours de la case de Karaba, n'est débloqué que lorsque le joueur a réussi un score minimum aux quatre précédents niveaux.

- Dans le **Village** : Kirikou aide les mères à ramasser les poteries avant la tempête.
- Dans la **Ville** : Kirikou va vendre les poteries... mais attention au Buffle aux Cornes d'Or, il risque de tout piétiner !
- Dans le **Jardin Secret** : Kirikou s'est perdu et il a faim. Heureusement, perché sur le dos de la girafe, il peut attraper plein de fruits !
- Dans le **Potager** : notre jeune héros prend soin du potager et le protège contre la Hyène noire.
- Les alentours de la **case de Karaba**. Dernier niveau de l'aventure. Kirikou doit y ramasser des plantes jaunes pour guérir les mères du village... mais attention aux fétiches.



# Les autres événements 2007

PaperBox édite « **Kirikou magazine** » - le magazine officiel de Kirikou avec des histoires inédites, spécialement créées pour le magazine, des illustrations riches et colorées, un style unique, avec la participation de Michel Ocelot.

Victor Bosch, Didier Brunner, France Télévision et EMI présentent pour la 1ère fois « **Kirikou & Karaba** », une comédie musicale créée par Michel Ocelot et Wayne Mc Grégor (chorégraphe anglais résident au Saddler's Wells Theater, Londres et chorégraphe résident du Royal Ballet de Londres). Le spectacle se produira à la Maison de la Danse de Lyon et au Casino de Paris à partir du 3 octobre 2007.



## CONTACTS

### Presse :

Yolande Gonzalez (ygonzalez@emme.fr) – 01 55 20 25 84  
Caroline Lamar (clamar@emme.fr) – 01 55 20 25 85

### Chef de produits :

Emmanuelle Gonidec (egonidec@emme.fr) – 01 55 20 25 50

### Producteur :

OUAT Entertainment  
Loïck Tanguy (ltanguy@ouat-e.com) – 06 19 81 07 54

**Prix : 34.90€**

## Configurations

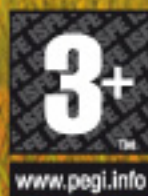
- Pentium III™ 1Ghz
- 256 Mo de Ram
- Carte 3D 64 Mo compatible Direct X9
- Windows 2000/XP/Vista
- Carte son compatible Direct Sound
- Lecteur de DVD-ROM
- Ecran milliers de couleurs

**Option** = manette de jeu standard compatible

version multilingue :



Retrouvez Kirikou sur Internet :  
[www.kirikou-lefilm.com](http://www.kirikou-lefilm.com)



### A propos de OUAT Entertainment :

Depuis plus de 7 ans, OUAT crée et publie des jeux interactifs à destination du grand public, sur tous les supports dont les jeux vidéo PC et consoles, les DVD interactifs, l'internet ou le téléphone portable. Quelques références majeures : Azur et Asmar (PC et PlayStation 2 et jeu de plateau avec DVD-Interactif), Kirikou (PC, PlayStation 2, DVD interactif, site web), Trivial Pursuit Xtrem (DVD Interactif), Les Incollables (DVD interactifs) etc. Pour plus d'information : [www.ouat-e.com](http://www.ouat-e.com).

### A propos de EMME :

Éditeur de contenus multimédia interactif, le Groupe EMME est une référence européenne sur les marchés de l'Enfant, de la Vie Pratique et de la Culture. EMME propose au travers de son catalogue plus de 1 000 titres référents : Azur et Asmar, Les Copains de la Forêt, L'encyclopedia Universalis, Larousse, Architecte 3D, etc. International, le Groupe EMME réalise 75% de son activité à l'étranger. Son dynamisme se traduit par une présence sur le marché américain (GSP North America) et sur les cinq principaux marchés européens : France (Emme SA, Anten), Grande-Bretagne (GSP), Belgique & Pays-Bas et Allemagne (Modern Games). Pour plus d'informations : [www.emme.com](http://www.emme.com).