



L'ANGE DE CRISTAL (Ere Informatique, 1988)

guide par Asthalis



asthalis@free.fr
asthalis.fr

1. A PROPOS DE CE DOCUMENT	2
En bref	2
Conditions d'utilisation	2
Historique	3
2. ENVIRONNEMENT DU JEU	4
Cadre général	4
Architecture	4
Vie, énergie et temps	5
Ecriteaux et missions	5
Dernière salle	5
Aide de Xunk	6
Stiffiens, Swappis et troc	6
Archivage du score	6
3. COMMANDES DE JEU ET ACTIONS DE BASE	7
Interface	7
Déplacements	7
Saut	7
Prise/dépose d'un objet	7
Poussée/traction d'un objet	8
Attaque	8
Aide Xunk	8
Troc avec un Swappi	8



1. A PROPOS DE CE DOCUMENT

En bref

Ce guide s'adresse en priorité aux amateurs de jeux d'Amstrad CPC qui utilisent un émulateur (tel **Caprice32** ou **WinAPE**) mais ne connaissent pas encore le jeu **L'Ange de Cristal**. Son but est de décrire brièvement le jeu et de faciliter sa prise en main par un joueur débutant.

Il s'applique à la version d'origine du jeu sur Amstrad CPC ou sa variante émulée.

Conditions d'utilisation

Ce document peut être copié et diffusé en l'état. Toute autre utilisation reste à la discrétion de l'auteur.



Historique

- + nouveauté ou ajout
- > mise à jour
- ! correction
- suppression

04/01/15 **version initiale**



2. ENVIRONNEMENT DU JEU

Cadre général

L'Ange de Cristal est un jeu de type plateforme/labyrinthe jouable en solo. Le joueur est représenté par **Crafton**, un androïde, accompagné de **Xunk**, un podocéphale, son animal de compagnie. **L'Ange de Cristal** est la suite de **Crafton & Xunk**, par les mêmes auteurs.

La mission de Crafton est une quête en 2 parties.

Dans la première partie, il doit gagner la confiance des habitants d'Antinès en accomplissant un certain nombre d'actions pour les aider. Une fois cette confiance obtenue, une porte placée au fond d'une grotte proche s'ouvre pour libérer l'accès à un complexe souterrain.

La deuxième partie de la quête se déroule à l'intérieur du complexe, dans lequel **Crafton** doit atteindre un tombeau pour libérer l'esprit de l'être sacré qui y réside.

Architecture

L'Ange de Cristal utilise un affichage en 3D isométrique. Dans la première partie de la quête, les zones extérieures communiquent entre elles par leurs bordures et les pièces des maisons par des portes ou leurs bordures. La seule porte initialement condamnée est celle située à l'intérieur de la grotte.

Dans la seconde partie, les salles du complexe communiquent entre elles par des portes.

La partie commence dans une zone extérieure ou une pièce déterminée aléatoirement parmi 4 points de départ possibles.





Vie, énergie et temps

Le joueur ne dispose que d'une seule vie pour mener à bien sa mission. L'énergie de **Crafton** est indiquée en % (99 au maximum) et diminue régulièrement. Il lui est possible d'en récupérer en touchant une prise à l'intérieur des maisons (première partie du jeu) ou en touchant un certain modèle de robot (seconde partie du jeu). Si cette énergie tombe à zéro, la partie est terminée.

Crafton perd son énergie plus rapidement s'il entre en collision avec un ennemi ou s'il reçoit sur la tête le fruit de certains arbres.

Il peut également perdre la vie dans certains écrans de la première partie en chutant depuis le bord d'une falaise (ci-contre, en haut à gauche).

Ecriteaux et missions

En début de partie, le joueur ne sait pas quelles actions il doit mener pour gagner la confiance des habitants d'Antinès. Pour le guider, des indications sont affichées sous forme d'indices lorsque **Crafton** touche l'un des écriteaux. C'est en recoupant ces indices que **Crafton** progresse dans sa quête.

Dernière salle

Lorsque **Crafton** atteint la salle du tombeau à l'intérieur du complexe, une musique est jouée. A chaque note, un élément de décor en forme de pyramide s'allume. Pour terminer sa mission, **Crafton** doit reproduire la musique jouée en touchant la série de pyramides la plus proche de l'entrée de la salle.





Aide de Xunk

Il est possible de demander à **Xunk** d'aller récupérer un objet parmi les plus proches de **Crafton**.

Cette fonction est très utile lorsque **Crafton** ne peut pas se rendre sans risque dans la zone de l'objet.



Stiffiens, Swappis et troc

Hormis la faune locale, Antinès compte 2 types d'habitants : les **Stiffiens** hostiles, d'apparence humaine, et les **Swappis**, humanoïdes pacifiques reconnaissables à leur peau violette et leur long nez.

Il est possible de troquer des objets avec les **Swappis** par contact.



Archivage du score

L'Ange de Cristal ne propose pas de tableau des scores mais le meilleur score est conservé en mémoire à chaque session et affiché de façon intermittente avant chaque début de partie.





3. COMMANDES DE JEU ET ACTIONS DE BASE

Interface

Dans **L'Ange de Cristal**, le joueur dispose d'un contrôleur à 4 directions et de plusieurs boutons : « saut », « prise d'un objet », « dépose d'un objet », « traction d'un objet », « aide de Xunk », « validation » et « refus ».

Pour jouer à la version émulée sur PC, je vous recommande de choisir les **touches fléchées** pour les 4 directions, la touche **Maj** pour le saut, **Espace** pour la prise, **P** pour la dépose, **T** pour la traction, **R** pour l'aide de Xunk, **Entrée** pour la validation et **Echap** pour le refus.

Déplacements

Le joueur utilise son contrôleur pour déplacer **Crafton** (la direction « haut » correspond à la direction « nord-est » dans le jeu).



Saut

Le joueur utilise la fonction « saut » pour faire sauter **Crafton**. En sautant, **Crafton** peut passer par-dessus certains éléments de décor (herbes, barrières, etc.) et ennemis ou se mettre à l'abri en hauteur.



Prise/dépose d'un objet

Crafton peut transporter un objet à la fois (cet objet est rappelé dans le petit cadre en bas à gauche de l'écran).

Pour ramasser un objet, le joueur active la fonction « prise d'un objet » lorsque **Crafton** le touche. **Crafton** peut déposer l'objet qu'il porte devant lui à l'aide de la fonction « dépose d'un objet ».

Le joueur peut se servir de ces 2 fonctions pour empiler les objets et atteindre ainsi des zones en hauteur. Le jeu mémorise la position de tous les objets à chaque changement de salle.





Poussée / traction d'un objet

Crafton peut pousser un objet au sol en se collant à lui et en avançant dans sa direction. La fonction « traction d'un objet » permet à **Crafton** de reculer en même temps que l'objet auquel il est collé.

Crafton peut pousser ou tirer certains éléments de décor (tables, chaises, etc.) mais il ne peut pas les ramasser comme il le ferait pour un objet plus petit.



Attaque

En temps normal, **Crafton** ne peut pas « attaquer » directement les autres créatures du jeu mais il peut se servir de certains objets pour les neutraliser temporairement (sandwich, champignon bleu, bouteille rouge, dynamite, etc.) ou définitivement (dynamite ou pistolet-laser, un seul disponible dans le jeu).



Aide de Xunk

Il est possible de demander à **Xunk** d'aller récupérer un objet parmi les plus proches de **Crafton** à l'aide de la fonction « aide de Xunk ».

Dans ce cas, **Xunk** s'approche de **Crafton** et se met à « japper ». Une bulle montre un des objets proches et le joueur peut modifier son choix avec les directions gauche ou droite. Il peut ensuite « valider » ou « refuser » avec les fonctions correspondantes.



Si l'objet est validé, **Xunk** part à sa recherche et le rapporte à **Crafton**.

Troc avec un Swappi

Les **Swappis** prennent et déposent sans cesse des objets. Si **Crafton** touche un **Swappi** portant un objet et que lui-même en porte un, il peut réaliser un troc avec lui avec la fonction « valider » si l'objet du Swappi l'intéresse. Dans le cas contraire, la fonction « refuser » annule le troc.

