



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	2
2. PREMIERE PARTIE DU JEU	3
Repérage et point de départ	3
Déplacements	3
Panneaux	3
Missions	4
3. DEUXIEME PARTIE DU JEU	6
Repérage et point de départ	6
Progression détaillée	6



1. A PROPOS DE CE DOCUMENT

En bref

Ce guide s'adresse aux joueurs ayant déjà un minimum de pratique sur **L'Ange de Cristal** et, en particulier, qui connaissent déjà mon **guide niveau 1 : initiation** consacré au jeu. Son but est de les guider pour parvenir à terminer le jeu **selon les règles**. Je l'ai créé à partir de mon expérience personnelle du jeu et non d'autres sources.

Conditions d'utilisation

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

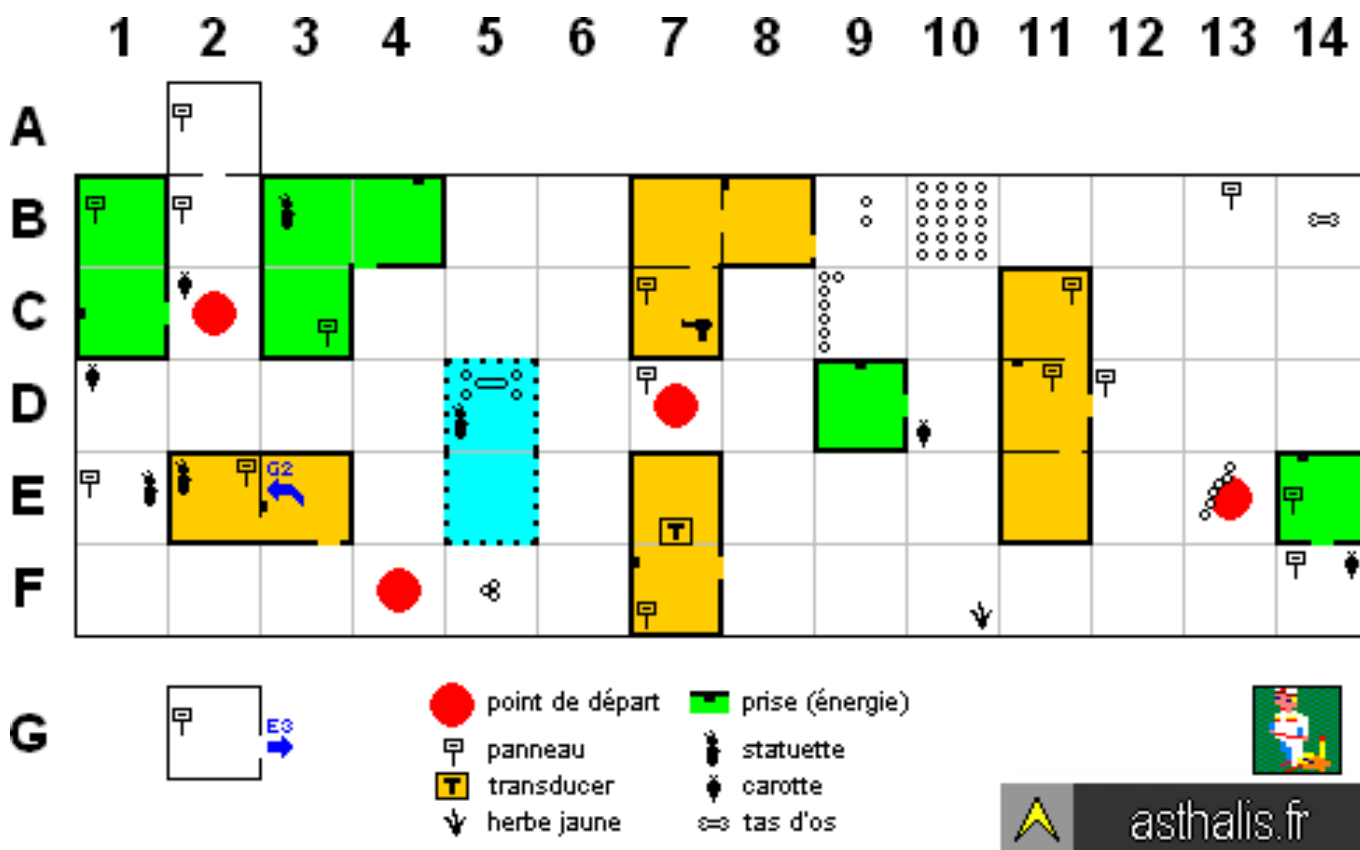
Historique

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

04/01/15 **version initiale**



2. PREMIERE PARTIE DU JEU



Repérage et point de départ

La carte ci-dessus représente l'univers de la 1ère partie du jeu. Cette partie se déroule sur le monde d'Antinès et majoritairement à l'extérieur.

Pour repérer une salle particulière, j'utiliserai ses coordonnées (**C2** par exemple). Le point de départ du joueur est choisi aléatoirement à chaque partie parmi les 4 salles marquées d'un point rouge.

Déplacements

Le passage d'une salle à une autre est possible par une de ses bordures ou une porte pour les zones fermées (maisons, église en **D5-E5**, grotte en **A2**). L'accès à la salle **G2** a lieu depuis la porte en hauteur de la salle **E3**, en empilant des objets pour l'atteindre.

Panneaux

Le joueur doit d'abord obtenir 99% de confiance (10% initialement) auprès des habitants d'Antinès pour que la porte secrète située au fond de la grotte **A2** s'ouvre et le conduise à la 2ème partie du jeu. Pour savoir ce qu'il doit faire, Crafton doit lire les 17 panneaux placés dans les salles suivantes :

panneau A2 (grotte)

Quatre statuettes bien placées peuvent libérer l'esprit du Grand Swappi

panneau B1 (maison swappi)

Quelles sont nos origines ?

panneau B2

Swappi news - Attention à vos ouaks ! Un stiffien modifie leur comportement.

Entre ses mains, ils deviennent frénétiques.



panneau B13

Tous les swappis pratiquent le troc (même les plus grands...).

panneau C3 (maison swappi)

Le Grand Livre raconte comment le Grand Swappi guida son peuple sur Kef.

panneau C7 (maison stiffienne)

Il faut associer deux éléments sur un transducer pour qu'il fonctionne.

panneau C11 (laboratoire)

Le portique est un kit de trois éléments.

panneau D7

Tenez vos ouaks en laisse.

panneau D9 (maison swappi)

Malaaades ! Nous sommes malades.

Le docteur a prescrit une bonne potion.

Oui, mais où la trouver ?

panneau D11 (maison stiffienne)

Les ouaks aiment les os.

panneau D12 (enclos du ouak)

Dingo

panneau E1

Défense de se pencher

défense de jeter des objets.

panneau E2 (maison stiffienne)

Le transducer est une machine plate.

panneau E14 (maison swappi)

Perdu : gentil petit ouak, sain d'esprit.

Prière de la ramener en bonne santé.

panneau F7

L'herbe jaune doit être associée à un autre ingrédient.

panneau F14

Place de mon ouak.

panneau G2 (maison stiffienne)

Le fruit rond a des propriétés curatives.

Missions

En associant les indications de ces panneaux, on peut définir plusieurs missions, que Crafton peut mener dans n'importe quel ordre pour augmenter ses points de confiance.

Les swappis malades et la potion (+30% de confiance)

Dans la maison **D9**, les 2 swappis ont le teint jaune et le panneau sur le mur confirme qu'ils sont malades. Le panneau **G2** indique un fruit rond aux propriétés curatives. Pour trouver un fruit rond, ressortir de la maison et toucher un arbre ressemblant à un saule. L'arbre tremble et un fruit de couleur orange en tombe. Mais ce fruit seul ne suffit pas. L'autre ingrédient est l'herbe jaune, comme l'indique le panneau **F2**. On trouve de l'herbe jaune en **F10**. Le panneau **E2** signale une machine, le transducer, qui d'après le panneau **C7**, nécessite justement deux éléments pour fonctionner.

Poser le fruit et l'herbe jaune au sommet du transducer situé dans la maison en **E7**. Le tout se transforme en une potion bleue que Crafton doit rapporter à un swappi malade en **D9** et la troquer avec un objet qu'il porte. Les swappis sont alors guéris !

L'origine des swappis et les 4 statuettes (+30% de confiance)

Le panneau **B1** traduit la curiosité des swappis à propos de leurs origines. Le panneau **C3** parle d'un Grand Livre contenant cette réponse et faisant mention d'un « Grand Swappi ». Et le panneau **A2** évoque 4 statuettes à remettre à leur place pour faire apparaître ce Grand Swappi.



L'église en **D5** comporte 4 colonnes disposées autour de l'autel et l'une d'elles porte déjà une statuette verte. Il faut donc retrouver les 3 autres pour les disposer sur les autres colonnes. Une statuette est posée sur un meuble dans la maison stiffienne en **E2**, tout au sommet de l'écran (l'entrée de la maison est en **F3**).

Une autre statuette est cachée derrière un cactus en **E1**.

La dernière statuette n'est pas visible car elle est portée par le swappi de la maison **B3-B4-C3**. Crafton doit rejoindre ce swappi et troquer cette statue contre un autre objet.

Une fois les 3 statuettes en place, l'autel s'ouvre en deux et le Grand Swappi apparaît. Pour obtenir le Grand Livre, il faut le troquer contre un autre objet (par exemple, une des 4 statuettes). Il ne reste plus ensuite qu'à se rendre à la maison **B1-C1** pour troquer le Grand Livre à l'un de ses occupants. Les swappis connaissent alors leur origine !

Le ouak perdu (+30% de confiance)

D'après le panneau **D7**, le ouak est un animal de compagnie. Le panneau **E14** signale que le ouak de la maison a été perdu et le panneau **F14** indique le jardin où le ouak séjournait habituellement.

Un ouak est enfermé dans un enclos repéré « Dingo » en **D12**. Il semble très agité et le panneau **B12** parle d'un stiffien faisant des expériences sur les ouaks. Le laboratoire en question est en **C11** et chaque passage d'un ouak sous le portique bleu le rend frénétique ou le guérit, selon son état de départ. Crafton doit donc se servir du portique pour guérir le ouak à l'extérieur. Le panneau **C11** indique que le portique peut être transporté sous forme de 3 éléments.

Pour préparer l'intervention, Crafton doit aller chercher un os en **B14** (d'après le panneau **D11**, les ouaks en sont friands) et le ramener à proximité de l'enclos en **D12**. Ensuite, il doit reconstituer le portique près de la sortie de l'enclos et placer l'os de manière à inciter le ouak à passer sous le portique une fois sa porte ouverte. Le ouak est guéri !

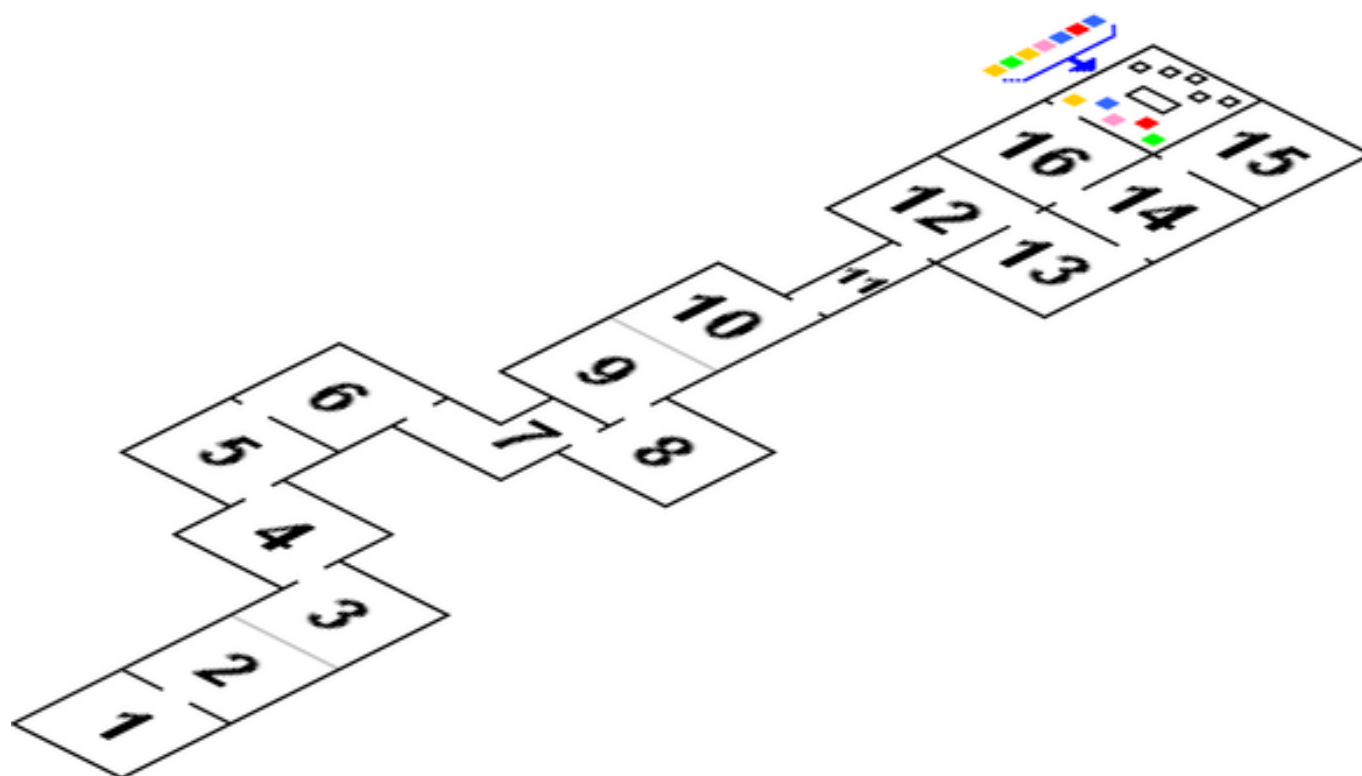
Il reste maintenant à ramener le ouak dans son jardin en **F14**. Crafton peut reprendre l'os et le reposer à terre régulièrement dans cette direction pour maintenir l'attention du ouak ou aller chercher un 2ème os en **B14** pour le placer un peu plus loin et reprendre le premier (et ainsi de suite). De cette façon, guider le ouak jusqu'au jardin (il doit franchir le portail pour que la mission soit validée).

L'arrachage de carottes (+13% de confiance)

Cette tâche n'est pas indispensable mais elle permet à Crafton d'obtenir des points de confiance supplémentaires (1% par carotte). Ces carottes sont plantées près de certaines maisons, on les trouve en **C2** (5), **D1** (1), **D10** (6) et **F14** (11).



3. DEUXIEME PARTIE DU JEU



Repérage et point de départ

La carte ci-dessus représente l'univers de la 2ème partie du jeu. Cette partie se déroule dans une base souterraine.

Pour repérer une salle particulière, j'utiliserai un numéro (**7** par exemple). Le joueur commence cette partie par la salle **1**.

Progression détaillée

Les salles **1**, **2** et **3** sont vides et Crafton peut les traverser sans danger.

Plusieurs ennemis attendent Crafton dans la salle **4** et un canon automatique tire au fond de la salle. Utiliser la bouteille rouge pour se débarrasser des ennemis et sauter par-dessus le bâti du canon vers la salle **5** pour éviter ses tirs.

La salle **5** comporte 2 bobines qui émettent un champ empêchant Crafton de passer entre elles. Parmi les robots de la salle, le bleu émettant des éclairs n'est pas un ennemi et il permet à Crafton de regagner de l'énergie en se perchait sur lui. Se percher sur la 1ère colonne et utiliser Crafton pour atteindre la bouteille rouge et éliminer les autres robots. Contourner ensuite la 2ème bobine par la gauche (sans la toucher) et rejoindre la salle **6**.

La salle **6** contient les patins qui seront utiles à la traversée de la salle **7** mais ces derniers sont dans l'axe de 2 canons automatiques. Crafton doit récupérer les patins en perdant le moins d'énergie possible (il pourra au besoin retourner dans la salle **5** pour en récupérer).

La salle **7** ne présente aucune difficulté si Crafton est bien équipé des patins pour marcher sur le sol électrifié rose. Une fois vers la sortie, demander à Xunk de ramener une des statuette verte (utile pour la salle suivante).



Dans la salle **8**, récupérer rapidement une bouteille rouge en essayant de perdre le moins d'énergie possible à cause des canons automatiques. Une fois les 2 ennemis neutralisés, passer par-dessus le mur vers la partie centrale de la salle à l'aide de la statuette et utiliser l'autre statuette verte pour sauter par-dessus le dernier mur et la sortie vers la salle **9**.

Un autre « robot énergétique » est présent dans la salle **9**. Rejoindre rapidement la salle **10** et demander à Xunk de rapporter la bouteille rouge au centre de l'espace entre les 4 bobines (infranchissable par Crafton). Eliminer les ennemis puis reprendre de l'énergie. Demander ensuite à Xunk d'aller chercher un bâton de dynamite puis le récupérer et reprendre de l'énergie dans la salle **9** avant de passer à la salle **11**.

Dans la salle **11**, faire sauter le grand robot avec la dynamite.

Dans la salle **12**, se percher sur la statuette verte sur la gauche et envoyer Xunk chercher une bouteille rouge pour se débarrasser des ennemis. Une fois la salle vide, envoyer Xunk récupérer la 2ème bouteille rouge avant de passer à la salle **13** en évitant les tirs du canon.

Dans la salle **13**, se débarrasser des ennemis avec la bouteille rouge puis poser un livre sur la bobine au sommet de l'écran pour l'isoler. Prendre un autre livre, passer par-dessus la première bobine puis isoler la suivante le long du mur de la porte de sortie. Recommencer avec la 3ème bobine pour rejoindre la salle **14**.

Dans la salle **14**, se recharger éventuellement sur le « robot énergétique » et ne pas chercher à franchir le mur de bobines sur la droite : la salle **15** est un simple cul-de-sac. La sortie vers la salle **16** est cachée dans l'écran vert sur la gauche.

La salle **16** compte plusieurs colonnes mais aucun ennemi. Crafton peut donc rejoindre sans attendre la salle finale (**17**).

Aussitôt Crafton dans la salle, plusieurs pyramides lumineuses s'allument les unes après les autres du côté opposé en jouant une mélodie : **JAUNE-VERT-JAUNE-ROSE-BLEU-ROUGE-BLEU**.

Le panneau **17** indique :

Je suis venu mourir sur cette planète alors que la vie n'y était qu'embryonnaire.

J'ai construit ce tombeau. Etranger, si tu es parvenu jusqu'ici, tudiois pouvoir me réveiller.

Reproduire le même enchaînement sur les 5 pyramides les plus proches en se référant au plan pour l'ordre des couleurs. Vous avez gagné !