

# L'ANGE DE CRISTAL

Xul-3 est une ancienne colonie terrienne devenue indépendante grâce au succès de la première mission de Crafton, androïde ultra-perfectionné et de son inséparable podocéphale, Xunk. Aujourd'hui, tous les regards sont tournés vers Kef.

Kef est une planète habitée par deux races :

- les Stiffiens, méthodiques et disciplinés, qui possèdent le pouvoir ;
- les Swapis, peu enclins à l'ordre, qui vivent chichement ;

occupation favorite : le troc.

A la suite de plusieurs cataclysmes naturels, une nouvelle secte religieuse s'est développée, uniquement composée de Stiffiens : "Antinès est la demeure des Dieux" proclament-ils.

Antinès, c'est cette construction mystérieuse, enfouie à flanc de montagne. Qui l'a construite ? De quelle époque date-t-elle ? Nul ne connaît son secret ; personne n'a réussi à y pénétrer. De simple mythe, Antinès est maintenant devenue le centre d'un renouveau religieux Stiffien, fortement teinté de xénophobie et de rejet des technologies. Les Swapis en sont les premières victimes.

Crafton est envoyé sur Kef pour percer le mystère d'Antinès. Avant d'y pénétrer, il devra toutefois gagner la confiance des Swapis en exauçant leurs souhaits, gravés en leur domicile, car eux seuls peuvent lui permettre d'entrer discrètement dans Antinès.

Une plaque au mur de chacune des trois maisons Swapi indique le souhait de ses occupants. En d'autres endroits, des plaques donnent des indices. Ces trois souhaits constituent les trois épreuves que Crafton doit accomplir pour obtenir le maximum de confiance des Swapis. Il n'y a pas d'ordre à respecter. Attention à ne pas perdre la confiance acquise par des actions inconsidérées.

Lorsque le maximum de confiance sera atteint, les Swapis auront dégagé dans la grotte un passage secret donnant accès à la toute première salle d'Antinès. A partir de là, Crafton devra trouver le secret de cette construction.

**Xunk :** En rappelant le podocéphale, il est possible de lui demander d'aller chercher un objet : lorsque la bulle apparaît, utilisez le joystick ou les touches fléchées pour faire défiler les différents objets possibles. Pressez le bouton Feu ou Return pour valider, toute autre touche pour annuler.

Les objets possibles sont ceux qui se trouvent à une certaine distance de Crafton ; ils peuvent être situés "en dehors" de l'écran.



**Le troc :** Les Swapis passent le plus clair de leur temps à changer les objets. De plus, si Crafton a un objet en poche et touche un Swapi, celui-ci lui proposera un objet à échanger au moyen d'une bulle. Pressez le bouton Feu ou Return pour accepter, toute autre touche pour refuser.

**Énergie :** Crafton peut se recharger à une source d'énergie électrique. A l'intérieur d'Antinès, il existe également un moyen de se recharger en énergie.

## Touches de jeu :

Déplacements : Joystick ou touches fléchées  
Saut : Feu ou Copy  
Prendre : Barre espace  
Poser : P  
Jeter : J  
Tirer un objet : T  
Rappel Xunk : R  
Laser : Return (si pistolet laser en poche)  
Pause : DEL  
Abandon : ESC

Une option en début de jeu permet de choisir le mode de déplacement :

- directionnel 
- non-directionnel 

## Version Amstrad

La version complète (128k) de l'"Ange de Cristal" fonctionne sur Amstrad 464 avec lecteur de disques, 664 ou 6128. Une utilisation optimale de la mémoire disponible est réalisée (extensions Vortex reconnues également). Une version réduite est disponible sur cassette.

## Version Atari

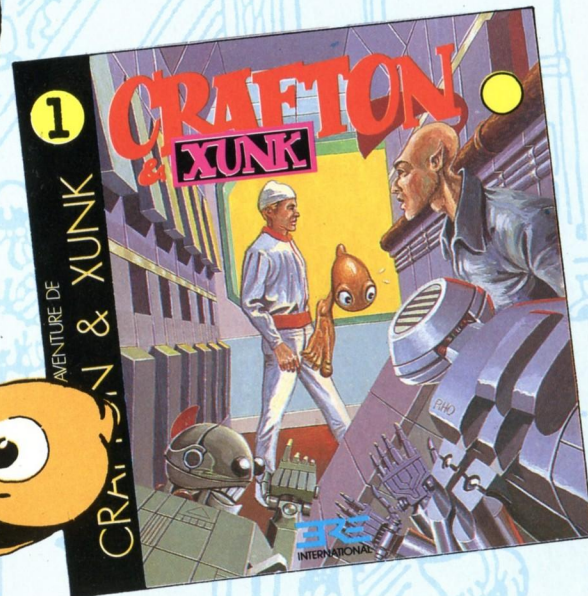
Les touches de jeu sont indiquées dans le panneau des options.

Né en 1956 dans l'arrière-salle d'un café de Bretteville sur Odon, Rémi Herbulot passe toute son enfance à l'ombre du Flipper familial. Le claquement de la boule sur le verre, son souffle rauque lorsqu'elle dévale l'acier de la plate-forme, le cliquetis des cibles qu'elle écrase, la ronde tournoyante des points qui s'additionnent ont formé son esprit au calcul mental et à la musique rythmique, qualités qui, à l'âge de vingt ans, le poussent à monter un magasin de disques et à pincer de la guitare dans les salles de jeux. Puis, invité par son père bistro, et par sa mère jongleuse à exercer un métier plus sérieux, il devient contrôleur de gestion dans une entreprise d'informatique. Fasciné par les ordinateurs dont les LED multicolores clignotent sur son bureau, il les démonte, apprend leur langage, leur parle, devient leur ami et retrouve avec eux, jusqu'à une heure avancée de la nuit, les joies du flipper reconstitué par logiciel. Auteur des succès internationaux que sont toujours MACADAM BUMPER et CRAFTON & XUNK, Rémi Herbulot prouve, une fois encore, avec L'ANGE DE CRISTAL, qu'il est bien toujours le premier.

Evadé presque par hasard de la bouteille à encre où des mauvais génies l'avaient enfermé dans les années 50, Michel Rho, devenu graphiste pour la Presse et la Publicité, a trouvé dans le monde de la micro informatique des terrains fertiles pour planter ses crayons. On ne compte plus les logiciels où sa patte est intervenue pour le plus grand plaisir de tous.

RETROUVEZ-NOUS  
DANS NOTRE PREMIERE  
AVENTURE:  
**CRAFTON  
& XUNK !!**

Boimp!

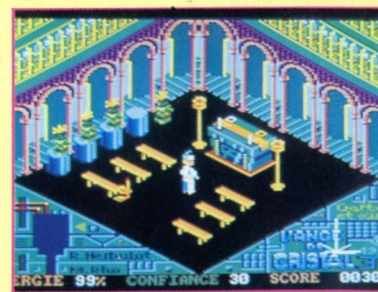


OUVRIR ICI



# L'ANGE DE CRISTAL

Une nouvelle extraordinaire aventure de CRAFTON et XUNK. Pour percer le fabuleux mystère du temple d'ANTINES, vous devrez négocier, combattre, séduire ! C'est un monde d'une incroyable richesse qui vous aspire dans l'aventure : décors en 3D, animations d'humanoïdes, de robots, d'animaux vivants, pièges multiples, gags, énigmes... L'ANGE DE CRISTAL, c'est CRAFTON et XUNK puissance 10 ! L'ANGE DE CRISTAL, le must de l'aventure/arcade en 3D.



**ERE**  
INTERNATIONAL

EDITEUR NUMERO 1 DU LOGICIEL D'AUTEUR

© ERE INFORMATIQUE 1988

AMSTRAD CPC Cassette

L'ANGE DE CRISTAL

## 2 UNE AVENTURE DE CRAFTON & XUNK

HERBULOT/RHO

# L'ANGE DE CRISTAL

AMSTRAD  
CPC  
464/664/6128  
Cassette



**ERE**  
INTERNATIONAL