



CRAFTON & XUNK

(Ere Informatique, 1986)

guide par Asthalis



asthalis@free.fr
<http://asthalis.free.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	4
Portes à carte	5
Elévateurs	5
« Tapis-interrupteurs »	5
Ennemis et objets dédiés	5
Savants et seringues	6
Avant-dernière salle	6
3. COMMANDES DE JEU ET ACTIONS DE BASE	7
Interface	7
Déplacements et sauts	7
Autres actions	7
Aide de Xunk	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 **Crafton & Xunk**. 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 sous sa forme originale. Toute autre utilisation reste à la discrétion de l'auteur.



Historique

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

12/05/13 **révision 2**

- > reformulation partielle
- > logo « œil » et changement de signature

25/06/06 **version initiale**



2. ENVIRONNEMENT DU JEU

Cadre général

Crafton & Xunk est un jeu de type « labyrinthe » et n'est prévu que pour un seul joueur. Celui-ci incarne Crafton, un androïde accompagné de Xunk, son podocéphale, sorte d'animal de compagnie.

La mission de Crafton est de reconstituer un code à 8 chiffres verrouillant l'accès à un ordinateur central. Le complexe dans lequel il se trouve compte 8 savants qui détiennent chacun un chiffre du code.



Architecture

Crafton & Xunk utilise un affichage en 3D isométrique. Les salles du complexe communiquent entre elles par des couloirs ou des portes, dont certaines nécessitent des cartes magnétiques.

La partie commence dans une salle choisie au hasard 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 se plaçant à l'intérieur de cabines spéciales (dont le toit est marqué d'un « H ») dont certaines pièces sont équipées. 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 marche sur un tapis électrofilé. Enfin, attention au ventilateur de plafond dans certaines salles : son contact est mortel !





Portes à carte

Si la plupart des portes sont franchissables sans précaution particulière, certaines nécessitent une carte magnétique pour être déverrouillées (de la même couleur que le panneau de porte : rouge, verte ou bleue).

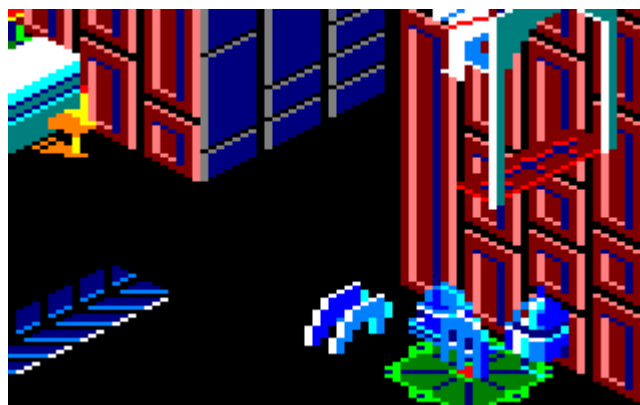
Crafton peut garder la carte sur lui pour franchir la porte ou poser cette carte à proximité et s'engager dans le passage pendant qu'il est ouvert (voir plus loin).



Élévateurs

Certaines salles sont équipées d'élévateurs pour atteindre des portes situées en hauteur. Pour les utiliser, Crafton doit se placer en leur centre : il s'élève alors à la verticale et le joueur peut le diriger lorsqu'il a atteint son altitude maximale et commence à redescendre.

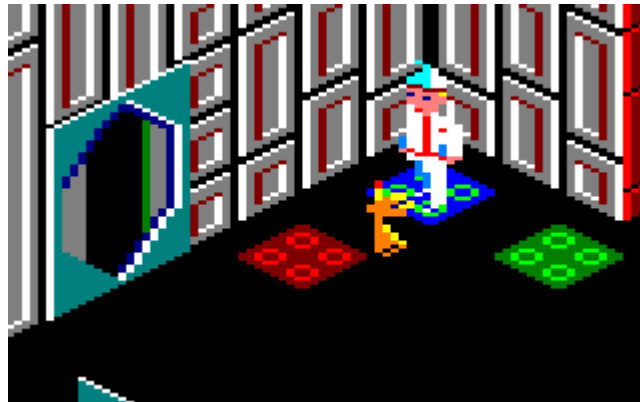
Crafton peut tomber de n'importe quelle hauteur sans perte d'énergie accélérée.



« Tapis-interrupteurs »

Certaines salles comportent au sol 3 tapis de petite taille (rouge, vert et bleu). Ces tapis sont en pratique des interrupteurs permettant d'ouvrir une porte de la salle ou de déclencher le mouvement d'une plate-forme mobile sur laquelle Crafton doit se hisser pour rejoindre une porte placée en hauteur.

Un seul de ces 3 tapis est le bon, les 2 autres sont électrifiés ! La couleur du bon « tapis-interrupteur » est aléatoire mais demeure la même tout au long d'une partie.



Ennemis et objets dédiés

Chaque ennemi de Crafton peut être neutralisé mais l'objet permettant de le faire dépend du type d'ennemi. De même, si la plupart des robots explosent ou sont changés en eau (!) après leur mort, les humains sont simplement immobilisés (le punk par la bouteille d'alcool, l'infirmière par un bouquet de fleurs).

A noter aussi que tous les ennemis « métalliques » sont immobilisés s'ils touchent un aimant.





Savants et seringues

Pour reconstituer le code à 8 chiffres donnant accès à la salle de l'ordinateur central, Crafton doit récupérer des seringues et piquer un par un les 8 savants du complexe. L'un des 8 chiffres clignotera puis s'affichera ensuite en continu. Cela fait, il lui faudra rejoindre la salle d'accès à l'ordinateur central, traduire la combinaison de chiffres en une série de déplacements sur des cases et enfin rejoindre l'ordinateur.



Avant-dernière salle

Une fois muni du code complet, Crafton doit rejoindre la salle d'accès à l'ordinateur. A partir du tapis central, il doit marcher sur les tapis dans l'ordre imposé par le code.

En considérant les touches fléchées du clavier et le chiffre clignotant du code, Crafton doit se déplacer ainsi :

- 1= « haut » ou nord-est
- 2= « droite » ou sud-est
- 3= « bas » ou sud-ouest
- 4= « gauche » ou nord-ouest

Attention à cet enchaînement : une seule fausse manœuvre et Crafton est mort !





3. COMMANDES DE JEU ET ACTIONS DE BASE

Interface

Dans **Craffton & Xunk**, le joueur dispose entre autres (voir plus loin) d'un contrôleur à 4 directions et d'un bouton « saut ».

Pour jouer à la version émulée sur PC, je vous recommande de configurer les **4 touches fléchées** pour les directions (les 4 diagonales sont obtenues dans le jeu en combinant 2 directions) et le bouton **Ctrl gauche** pour le saut.

Déplacements et saut

En début de partie, le jeu propose 4 modes au choix pour les commandes (chiffres de 1 à 4 à l'écran). Je vous recommande de choisir le n°1 (presser la touche **1** pour le sélectionner, puis **Espace** pour commencer la partie).

Dans ce mode, les touches fléchées permettent de déplacer Craffton suivant les 4 directions possibles, la direction « haut » correspond à l'écran à la direction « nord-ouest ».

La touche Ctrl permet à Craffton de sauter, sur place ou en combinaison avec l'une des 4 directions. A noter qu'il est possible de diriger Craffton au cours de sa chute.

Autres actions

Craffton peut ramasser un objet à l'aide de la touche Espace (un seul à la fois, qui s'affiche dans la mallette à gauche de l'écran) mais peut aussi le pousser (en avançant dans sa direction si aucun obstacle ne gêne son déplacement), le tirer (en pressant la touche T une fois en contact avec l'objet) ou encore poser devant lui l'objet qu'il détient (à l'aide de la touche P).

Cette dernière action est importante car elle permet de neutraliser un ennemi (en se débrouillant pour que cet ennemi touche l'objet voulu) et de créer des piles d'objets pour atteindre des zones en hauteur (technique indispensable pour terminer le jeu).

A noter que le jeu mémorise la position de tous les objets à chaque changement de salle.





Aide de Xunk

Habituellement, Xunk se promène librement dans la salle où se trouve Crafton et le rejoint au moment de changer de pièce. Mais il peut aussi l'aider : s'il passe sur un tapis, il lui signale ceux qui présentent un danger en se mettant la tête en bas et en poussant de petits cris.

Enfin, si Crafton le rappelle à lui (à l'aide de la touche R, Xunk émet de petits jappements une fois à proximité), il peut servir de « marchepied » à Crafton pour lui permettre de sauter plus haut !

