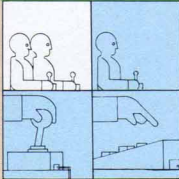


ARCHAÏQUE-AVENTURE



Crafton & Xunk : faites avouer les savants

60 tableaux où tout, tout, tout bouge et se bouge pour trouver le code d'accès de l'ordinateur...

Serge Poliss



Crafton et Xunk ; ou plutot Crafton suivi de Xunk, son fidèle podocéphale (un pied, podò, surmonté d'une tête, céphale) sont envoyés par le Grand Conseil des sages de Xulopolis sur le satellite administratif Ksi Galak. Ils doivent trouver la chambre de Zarkas, l'ordinateur de la Galaxie Centrale, dont les circuits ont dû avoir un sacré coup de surchauffe vu qu'il a décrété qu'il allait détruire incessamment un bon paquet de planètes, y compris celle où se trouve le dit Grand Conseil ! Rien de tel qu'une très légère menace de désintégration immédiate et définitive pour remuer ces vieilles chouettes et leur faire prendre, enfin, une décision rapide et personnelle : envoyer le meilleur agent secret de l'Univers, le fameux androïde Crafton, reconnaissable au curieux bonnet blanc (de ski !) qui s'agite autour de son extrémité la plus haute, afin qu'il trouve les huit savants éparpillés dans le labyrinthe pour que ceux-ci lui donnent le code d'accès à l'ordinateur. La parole viendra facilement aux huit grosses têtes car Crafton sait que huit seringues contenant du sé-

rum de vérité se trouvent dans le complexe. Encore faut-il les trouver ! Xunk, insensible aux robots méchants, aux plaques électrifiées et autres gentilles parsemées dans les coins les plus inattendus du satellite, sera le compagnon attentif, dévoué et affectueux de Crafton, et, dans certains tableaux, une aide indispensable pour franchir des passages difficiles.

Affûtez les joysticks...

Prenez l'option F (français) en appuyant sur cette touche dès le début du jeu puis, ensuite, choisissez votre mode de déplacement en appuyant sur l'une des quatre touches

<1, 2, 3, 4>. La touche <1>, donne l'option joystick habituelle, tandis que la <2> est une variante : la position haut de la manette permet d'avancer et les autres manoeuvres (gauche, droite, bas) font tourner le personnage d'un quart de tour ou d'un demi tour. La touche <3>, permet de jouer au clavier et la dernière touche, la <4>, correspond à la variante décrite précédemment mais pour le clavier. Pour commencer la mission, il suffira d'appuyer sur la barre d'espace ou sur le bouton de feu.

A mon commandement...

Vous maniez Crafton qui se déplace dans quatre directions possibles et saute quand le besoin se fait sentir. Appuyez sur le bouton de feu ou la touche copy et vous le verrez bondir comme un ressort enfin détendu ! De plus, pour le faire escalader des tables, des bureaux, des fenêtres ou des pas-



Jaia ▶▶

serelles, il sera indispensable de contrôler son mouvement dans les airs en tournant votre manette en conséquence. Tous les objets que Crafton rencontre sont, s'ils ont une taille raisonnable, prenables. Vous appuyerez sur la barre d'espace pour vous en saisir et ils apparaîtront en bas à gauche de l'écran dans une mallette rouge. Vous ne pouvez posséder qu'un objet à la fois, aussi, si vous désirez en prendre un autre, approchez-vous de celui que vous convoitez et appuyez de nouveau sur la barre d'espace : les deux objets seront alors échangés. Une autre façon de procéder est de poser l'objet possédé (touche <P>) puis de saisir celui qu'on désire <barre d'espace>. Ce n'est pas tout. Si jamais, derrière le bureau, se trouvait une carte magnétique par exemple, dont vous devez absolument vous servir, eh bien aucun problème ! Approchez-vous de la table, appuyez sur la touche <T>, pour tirer le meuble avec une facilité déconcertante d'hercule de foire ! La dernière touche utile qu'il reste à décrire est celle qui permet de rappeler Xunk afin qu'il s'approche près de vous. Appuyez sur la touche <R> et, quelle que soit son occupation, votre pied-tête lâchera tout pour venir vous faire des mamours avec des petits jappements affectueux...

La mission démarre

Vous avez appuyé sur le bouton de feu et vous voilà, subito illico et presto, dans un décor en trois dimensions, une pièce cubique, vue par un des coins. Sur le bord gauche de l'écran, on aperçoit la mallette pour l'objet possédé et sur la ligne du bas, trois informations : l'énergie en pourcentage, le code à huit tirets qui seront progressivement remplacés par des chiffres de 1 à 4 et l'indication du score. Si vous restez immobile dans une pièce sans rien tenter de spécial et sans qu'aucun robot ne vous agresse, vous perdrez un point de pourcentage toutes les trente secondes environ. Il va sans dire qu'à partir de 20 %, un clignotement vous indiquera qu'il est grand temps d'aller



Un grand bond vous mènera jusqu'à la porte du haut.

se recharger en se plaçant sous une "cabine Holophonique" que vous repêrerez grâce au H dessiné sur le haut. Si vous atteignez 0 %, vous devenez vert, signe d'une très mauvaise santé, et la partie s'achève. Aussi, repérez bien les sources d'énergie pour y retourner quand cela devient nécessaire. Chaque fois que vous aurez trouvé une seringue et un endroit où cogite un savant, vous poserez l'aiguille près de la tête pensante, jusqu'à ce qu'il marche dessus (les mouvements du savant sont aléatoires). Si celui-ci commence à adopter une attitude un peu bizarre et qu'un jingle (genre pinpon) commence à sonner à vos oreilles, c'est qu'il va se mettre à table : un chiffre du code commence alors à clignoter. Il faut savoir que vous pouvez trouver la chambre de Zarxas assez facilement, certes, mais que si vous ne prenez pas le bon chemin à l'intérieur de la pièce, alors de façon aussi soudaine qu'inattendue, vous serez écrasé par un objet lourd tombant du plafond : cuisinière, armoire, divan, ou autre gâterie sacrément pesante ! Les directions à respecter dans cette chambre sont donc : 1 en face, 2 à droite, 3 derrière, 4 à gauche. Chaque fois que vous réinitialisez le jeu, le code d'accès sera changé mais la position des seringues et des savants sera la même. Quant à la dernière indication, le score, je vous laisse le soin d'imaginer son utilité.

Construisez un échafaudage pour atteindre la seringue.



Bonjour tout le monde

Qu'est ce que ça s'agit, dans Crafton & Xunk ! On y observe huit ou neuf robots différents qui essaient de vous sucer toute votre énergie, des infirmières amoureuses et collantes, des punks à la banane verte plutôt agressifs et des savants chenus et barbichus qui se font un malin plaisir à ne pas marcher sur les seringues qui leur sont destinées. On y découvre des ascenseurs, des ventilateurs aux pales acérées, des téléporteurs tournoyants et des portes coulissantes de toutes les couleurs. On y trouve également une foultitude d'objets à pousser, tirer, empiler, grimper se trouve dans ces tableaux. Vous pourrez dénicher des aimants, des poivrières, des toupies vertes, des toupies rouges, des fioles de poison, des tabourets, des armoires, des tables, chaises, bureaux, lampes, lits, etc. Certains objets servent à se débarrasser définitivement des robots en les liquéfiant ou en les transformant en fumée, ou à les immobiliser momentanément (toupie rouge et aimants). La plupart des objets sont spécifiques d'un type de robot. Ainsi, les gros robots cylindriques sont détruits par les bouteilles blanches de poison, tandis que les petits robots sauteurs sont liquidés au contact de la poivrière orange. Il y a aussi un moyen de se débarrasser, momentanément, des punks en posant sur le chemin une canette de bière, (bouteille verte) et je vous laisse le plaisir de deviner comment se débarrasser de l'infirmière empressée.

La porte s'il vous plaît !

Puisqu'il faut trouver son chemin dans un labyrinthe de pièces, il existe donc des points de passage et ceux-ci sont de deux sortes : des couloirs entre deux murs, par exemple, ou des portes ouvertes en forme d'arche et des issues hexagonales qui s'ouvrent en coulissant grâce à des cartes magné-

MEMENTO

DEBUT DU JEU

F E D :

1 :

2 :

3 :

4 :

choix de la langue :
français, anglais ou allemand
option joystick habituel
option joystick rotatif
(joystick haut pour avancer)
option clavier habituel
option clavier rotatif
(flèche haute pour avancer)

COMMENCER LA PARTIE : bouton de feu ou barre d'espace

DEPLACEMENTS

4 directions :

Sauter :

Prendre :

Poser :

Tirer :

Rappeler Xunk :

Energie :

joystick ou touches fléchées
bouton de feu ou touche <COPY>
barre d'espace
touche <P>
touche <T>
touche <R>
se placer sous la cabine marquée "H"

UTILISATION DU CODE

1 signifie :

2 "

3 "

4 "

en face
à droite
à gauche
en arrière

tiques de même couleur. Vous devez presque tout le temps posséder dans la mallette la bonne carte magnétique pour pouvoir passer. Mais comment faire alors pour transporter un autre objet dans la salle où l'on veut aller ? La réponse est simple : la porte reste entrouverte quelques secondes, juste le temps d'échanger le passe-partout contre la bouteille empoisonnée si vous en avez besoin, et de franchir le seuil. Ce court instant de répit vous permettra ainsi de transporter différents objets de salle en salle.

Gags et puzzles

Il y a un maximum de petites énigmes à résoudre ponctuées par des gags assez drôles que nous ne vous révélerons pas tous mais qui valent chacun leur pesant de bonne humeur ! En voici quelques-uns avec quelques indications qui vous permettront de ne pas trop sécher si jamais vous êtes bloqué. Essayez, par exemple, de voir ce qui se passe quand le héros s'approche de trop près d'un ventilateur : "effet saisi sang garanti" ! Quand en entrant dans l'infirmerie aux nombreux lits bien rangés, vous apercevrez une porte située tout en haut du mur, vous vous demanderez comment il est bien possible de sauter si haut ? Vous vous rappelez alors que les lits ont des matelas à... ressorts ! Si jamais une seringue se trouve trop haut placée pour être atteinte en sautant sur un objet, qui vous empêche d'en poser plusieurs les uns sur les autres ? Un punk peut-être, mais lui, vous savez comment le retenir. Avez-vous remarqué les jolies

chaises de bureau bleues.

Essayez-les une fois, à moins que vous n'ayez le vertige. Vous pénétrez aussi dans une salle apparemment vide ; à peine esquisserez-vous l'envie de poser le pied en avant qu'une grille rouge transparente tombant du ciel viendra vous bloquer le chemin. Ne vous désespérez pas. Non, vous n'êtes pas bloqué, et d'ailleurs vous ne le serez jamais dans le jeu, employez simplement la manoeuvre suivante : tournez-vous sur place, puis, d'un même mouvement, sautez et retournez-vous. C'est la bonne et la seule façon de sortir de cette pièce.

Une dernière aide précieuse en guise de conclusion : dans un couloir, après être monté sur un pot de fleurs, vous n'arriverez pas à sauter par-dessus les murs. C'est le moment de faire appel à Xunk (touche <R>) et, quand il sera bien placé en dessous de vous, prenez

vos élan, sautez dessus et rebondissez pour franchir l'obstacle. Tirez tout ce qui bouge (une entrée est cachée derrière une armoire), poussez les lits, virez les chaises et découvrez les énormes richesses de ce programme fantastique, le seul programme français qui fut premier au hit-parade anglais et japonais et, pour moi, le meilleur programme qui existe sur CPC !

Arghh ! Du sang plein l'écran.



Faites avouer les Savants !



Débarressez-vous de la collante infirmière !



Donnez une canette au punk assoiffé

