

L'ANGE DE CRISTAL

(El Angel de Cristal)

XUL-3 es una vieja colonia continental independiente gracias a los resultados de la primera misión de Crofton, Androide ultra-perfeccionado, y de su inseparable podocéfalo, Xunk.

Ahora todas las miradas están puestas en Kef.

Kef es un planeta habitado por dos razas:

- Los Stiffiens, metódicos y disciplinados, tienen el poder.
- Los Swapis, poco inclinados al orden, que viven mezquinamente; ocupación favorita: El Trueque.

De la consecuencia de varios cataclismos naturales, surgió una nueva secta religiosa, compuesta únicamente de Stiffiens: "El Ateneo es la morada de los dioses", proclaman.

El Ateneo es una construcción misteriosa, excavada en el flanco de la montaña. ¿Quién lo ha construído? ¿De qué época data?

Nadie conoce el secreto. Ninguna persona ha salido con vida de sus paredes. El Ateneo es ahora el centro de una nueva religión Stiffien, fuertemente marcada por la xenofobia y las nuevas tecnologías. Los Swapis, son sus víctimas.

Crafton es enviado a Kef para desvelar el misterio de el Ateneo.

Antes de penetrar en él deberá ganarse la confianza de los Swapis, solo ellos le permitirán entrar discretamente en el Ateneo.

Una placa en el muro de cada una de las tres mansiones Swapi, indica los deseos de sus ocupantes. En otros lugares, las placas indican los índices.

Estos tres deseos constituyen las tres pruebas que Crafton debe cumplir para obtener la completa confianza de los Swapis. Hay un orden a respetar. No cometas acciones desconsideradas ó perderás la confianza adquirida.

Cuando la confianza esté al máximo, los Swapis te mostrarán un pasaje secreto, en la gruta, por el que accederás a la primera sala del Ateneo. A partir de aquí, Crafton deberá hallar el secreto de esta construcción.

XUNK:

Si llamas al podocéfalo, puedes pedirle que te busque un objeto determinado: Cuando la burbuja aparezca, utiliza el joystick o las teclas del cursor para hacer pasar los diferentes objetos posibles. Oprime Fuego o Enter para escoger la opción, cualquier otra tecla para anularla.

Los objetos disponibles son los que se encuentran a una cierta distancia de Crafton. Pueden estar situados fuera de la pantalla.

EL TRUEQUE:

Los Swapis pasan la mayor parte del tiempo cambiando objetos. Si Crafton lleva un objeto y topa con un Sxiapi, este le propondrá un objeto a cambiar. Oprime Fuego ó Enter para aceptar, cualquier otra tecla para rechazarlo.

ENERGIA:

Crafton puede recargarse con una fuente de energía eléctrica. En el interior del Ateneo, existe un módulo para recargarse con dicha energía.

Teclas de Juego:

Desplazamiento — Joystick ó teclas del cursor.

Salto	—	Fuego ó Copy
Poner	—	Barra de espacio
Dejar	—	P
Arrojar	—	J
Tirar un objeto	—	T
Llamar a Xunk	—	R
Laser	—	ENTER (Si has cogido la pistola)
Pausa	—	DEL
Abandono	—	ESC

Al comienzo del juego puedes elegir el modo de desplazamiento direccional o no direccional.

Versión Amstrad

La versión completa (128K) de el "Angel de Cristal" funciona en el Amstrad 464 con unidad de disco, 664 ó 6128.

Existe una versión reducida disponible en cassette.

Versión Atari

Las teclas del juego aparecen en el menú del juego.