

# Moonstone

A Hard Days Knight \*

## AMIGA

*Sous la pâle lueur de la pleine lune, une cérémonie vient de commencer. le paisible et monotone chant de la forêt a céder sa place aux cors macabre et au rythme tribale des tambours. Les temps qui viennent s'avèrent troublés car cette nuit, les druides se réunissent autour de Stonehenge et ils vont choisir leur nouveau combattant en prélude à une saison sacrée qui à lieu une fois tous les siècles. Il est trop tard pour revenir en arrière car la saison du Moonstone est déjà la !*

**Mindscape . 1991. Action/Rpg.**



Voici en quelque mots comment l'introduction du jeu vous immerge dans cet univers Heroic Fantasy aux inspirations parfois assez gore mais tellement jouissives. L'histoire du Moonstone est en réalité bien plus complexe que cela. Danu, l'esprit de la lune, se détourne de ses occupations pour se concentrer vers la terre. Il est à la recherche d'un nouveau champion, digne de recevoir le pouvoir suprême qui lui sera confié. Les plus grands guerriers vont ainsi devoir s'affronter pour prouver leur valeurs au cours du Moonstone qui se déroule pres de la Vallée des Dieux. Lieu où l'ultime héros trouvera la pierre de lune, un artefact sacré et nécessaire pour recevoir la bénédiction de Danu. Mais cette vallée est fermé au simples mortels exceptés pour celui qui parviendra à réunir 4 clefs enchantés. Bien entendu, ces clefs sont éparpillés dans la contrée et sont jalousement gardées par de redoutables créatures. Et si ca ne vous suffit pas, un ordre de chevalier noir, qui juge les druides comme des hérétiques, vont mettre en oeuvre tous les moyens pour empêcher ce rituel de se perpétuer.



*Votre terrain de chasse, ou plutot celui du dragon ...*

Le scénario est assez décousu et il se résume finalement à trouver les clefs puis la pierre de lune. Mais ça n'a pas beaucoup d'importance en réalité car c'est dans le gameplay que le jeu puise ses ressources. Moonstone est le savant mélange d'un Rpg et d'un jeu d'action où se mêle gestion de l'avatar et violents combats contre quiconque s'opposera à vous. Les développeurs ont également eu la tres bonne idée d'ajouter un mode multijoueurs (4 max !) pour que la course à la pierre de lune prenne encore plus d'intérêt. Résultat garantie !

La première phase de l'aventure se déroule sur une carte fixe alors que vous quitter votre village natal pour partir à l'aventure. C'est au tour par tour que vous évoluerez sur ce "plateau" où les chevaliers noirs rodent pour trouver les clefs avant vous et parfois même vous les prendre de force. Les champs de combats sont nombreux et la difficulté va en s'incrémentant avec l'expérience de votre héro. C'est



*Les druides vous ont choisis, sous l'oeil attentif de Danu*

Les 7 races ennemis vous donneront du fil à retordre car elles sont toutes très différentes dans leur approche du combat et elles possèdent toutes un coup fatal qui vous mettera à genoux très rapidement si vous ne le connaissez pas. Que ce soit empaler, écraser, engloutir, pendu ou transpercer, votre mort sera spectaculaire et il y aura beaucoup de sang. Mais attention, si vous en avez assez d'être le souffre douleur, vous aurez tout loisir de décapiter un chevalier pour vous passer les nerfs ou encore entailler un orc pour le voir se vider de son sang ! Aurais je oublier ce gros reptile qui survole la carte nonchalamment ? ^^ Et oui, pas d'Heroic Fantasy sans dragon, c'est la règle. Celui-ci va et vient à sa guise et pire encore il peut voler les clefs s'il en trouve. Mieux vaut se préparer lourdement avant de se lancer à l'assaut car ses coups sont foudroyant et le combat est souvent vite conclut.

Le maniement de l'épée sera donc votre première soucis, mais en plus il faudra acquérir l'expérience nécessaire pour devenir un champion digne de ce nil. Expérience qui se gagne à mesure des combats et qui pourra ensuite être échanger contre de la force, de la constitution ou de l'endurance. Plus vous êtes doué dans l'un de ces domaines et plus il vous faudra d'expérience pour incrémenter vos statistiques qui détermineront dans l'ordre votre puissance de frappe, votre résistance aux coup et votre aptitude à vous déplacer rapidement sur la carte. Cerise sur le gateau, une victoire vous permettra de remporter un coffre au contenu souvent très utile. 5 vies vous sont offertes en début de jeux et les suivantes devront se monnayer sans compter. En effet sachez que plus vous vous battez, plus les ennemis sont nombreux si bien que le rythme du jeu ne se relâche pas un instant. Même si l'on connaît tres bien son adversaire, à 2 ou à 3 contre vous ils auront un avantage certain. Ceci comble le problème de l'intelligence artificiel qui est limité il faut l'avouer.

donc avec plaisir que vous prendrez un peu de repos dans des lieux un peu moins austères. Les villes vous offriront par exemple de nombreux services, tel qu'une armurerie pour habiller votre chevalier à la dernière mode ;), un temple pour guérir tous vos maux, une taverne où se livrent paris à coups de dés, un magasin de sortilèges divers et j'en passe ... Dernière chose à noter, la nature du terrain qui influe sur la vitesse de vos déplacements ce qui donne un relief très réussi à la carte et qui ne limite pas le joueur à voyager en ligne droite.



**Non, ils ne dansent pas le Boogie ! ^^**

Concernant les combats à présent, la première chose qui saute aux yeux est l'aspect sanglant qui peut être désactivé si vous le souhaitez mais sachez que le jeu perd nettement de son charme. Les combats se déroulent un peu à la manière d'un beat'em all sur un écran fixe où s'amassent progressivement vos adversaires. Vous disposez d'une belle palette de mouvements puisque le bouton feu combiné à l'une des 8 directions provoquera chaque fois une attaque différente. Que ce soit des ripostes rapides, des attaques à distances, aux couteaux de jets, des coups bas, des esquives, tous auront leur importance selon votre type d'ennemi. Ils seront répartis sur la carte en fonction de la nature du terrain. Tantôt en plaine, en forêt, dans les marécages ou encore dans la vallée rocheuse avec à chaque fois des décors variés.



**Vaincre c'est bien, mais avec style, c'est mieux !**

\* Pour ceux qui n'aurait pas fait le rapprochement, le titre Moonstone a Hard Days Knight fait référence à la célèbre chanson des Beatles "A Hard Day's Night". Ahh décidément ces anglais toujours le mot pour rire ... ^^



**Un peu de calme, profitez en ça ne dure jamais ...**

Pour revenir à des choses plus terre à terre, je vais vous détailler l'aspect technique du jeu. Les graphismes d'abord, sans grande éloquence mais loin d'être désagréable, ils ne seront pas une gêne pour apprécier le jeu. Le travail de design sur les monstres est en revanche à mettre en avant car ils ont tous un look d'enfer et certains sont vraiment originaux, pour changer de ce qu'on voit trop souvent dans ce genre d'univers. On a même droit à quelques cinématiques plutôt réussies mais où l'animation est restreinte. La musique est assez discrète, mais son ton lugubre vous resitue dans l'ambiance du jeu. Le reste du temps, ce sont les gémissements, les gerbes de sang et les métaux qui s'entrechoquent que vous entendrez. Enfin, les animations de très hautes qualités y sont pour quelque chose au grand fun du jeu. Les sprites s'excitent aux premiers ordres et les mouvements sont aussi précis que variés. Cela contribue largement à la maniabilité qui suit le même niveau.

#### Version Pc



**"Fatality" à la Moonstone ! ^^ (PC)**

La version Pc est très similaire de celle Amiga, seulement les combinaisons de touches se font plus difficilement et le combattant répond moins vite. Ça reste quand même jouable dans l'ensemble, si vous arrivez à faire sortir un son autre que le buzzer :\ ...

En bref, Moonstone fait partie de ces jeux qui ne sont pas très longs à finir mais sur lesquelles on se refait volontier une partie pour le simple plaisir de pourfendre des orcs par centaines. Pas suffisamment linéaire pour s'en lasser, le mode multijoueur lui donne un second souffle. Finalement le jeu n'est pas si difficile qu'il n'y paraît, il suffit d'être attentif aux réactions de ses opposants et de trouver la meilleure façon de percer leurs défenses. Néanmoins la difficulté augmente nettement vers la fin de la quête... Au final Moonstone est un jeu qui se révèle de très bon niveau pour celui qui cherche quelque chose d'assez bourrin et ça s'adresse donc davantage aux amateurs d'action qu'aux puristes Jdr. Essayez toujours, vous pouvez être surpris !



Editeur	Mindscape
Développeur	Mindscape
Langue	
Config Atari	
Config Amiga	<a href="#">WinUAE Config A500</a>
Voir aussi	Forbidden Forest
Mot de passe	<a href="http://www.aitp.fr.st">www.aitp.fr.st</a>
Téléchargements	1,9Mo  2,2Mo 
Solution	
Manuel	

[Alone in the Past ?](#) est © Blood & Largo depuis le 13 Août 2002, tous droits réservés. Tous les jeux et images proposées sont © de leurs auteurs respectifs.

