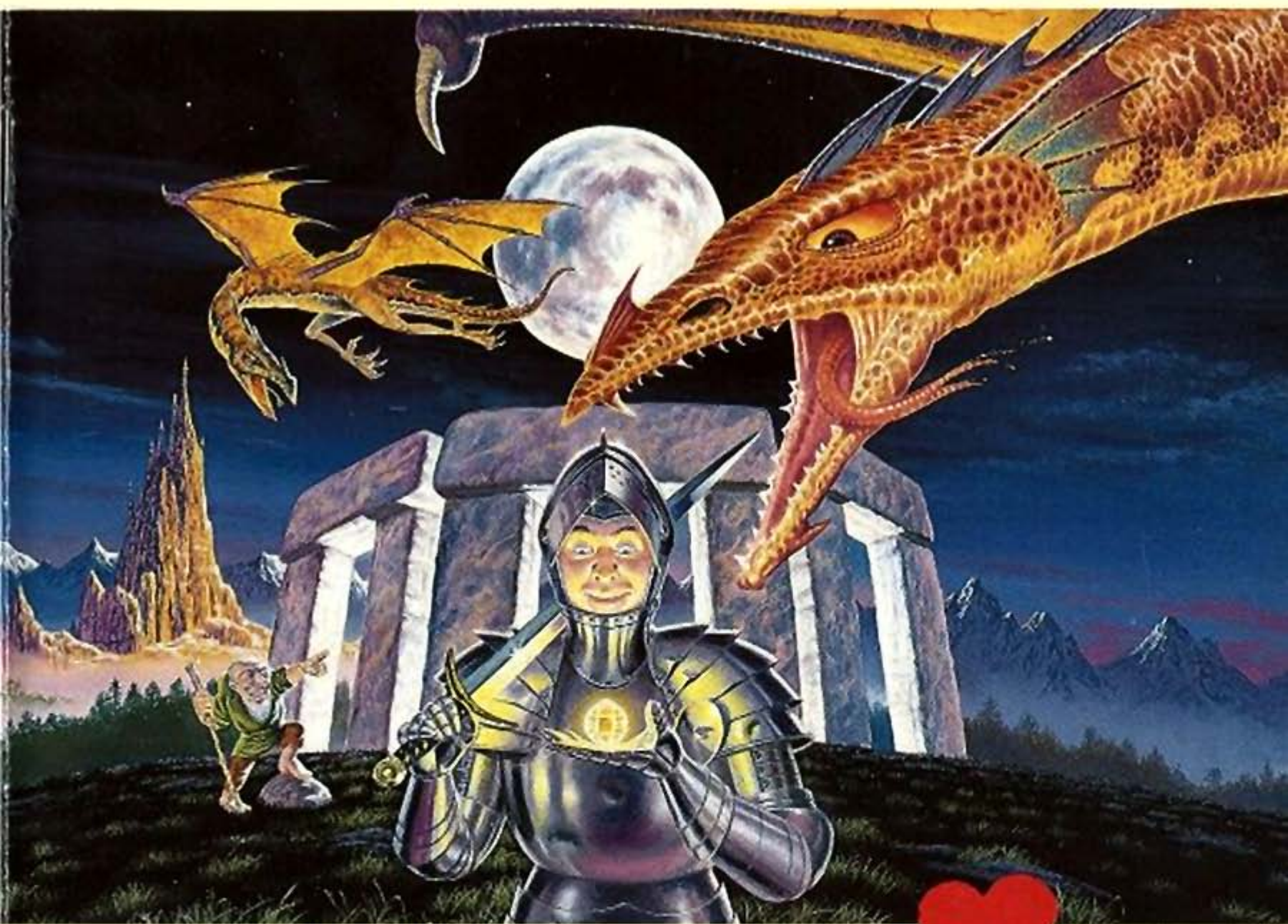


MOONSTONE

A HARD DAYS KNIGHT



**SO MUCH FUN
-YOU'LL DIE!**

Manual in English
Handbuch auf Deutsch

Manuel en Français
Manuale in Italiano



MINDSCAPE



THE HISTORY OF THE QUEST

A very sacred time is upon the people. A time that descends once every thousand years.

As the Druids will be only too happy to tell you, this is the season of the Moonstones! Danu, the spirit of the moon, has turned his attention away from the activities of the cosmos to those of the earth. It is during such a time that the Gods bestow a fabulous gift to the greatest warrior in the land; a gift of ultimate power! But first such a warrior would have to prove himself.

Thus, the first warrior to complete "The Quest of the Moonstones" will receive this great blessing. But any warrior considering such a quest must be prepared to wander the surrounding land, enduring many hardships, risking life and limb all the while.

The land comprises four vast territories. To the northeast are the Northern Wastelands, home to giant Baloks that inhabit this great rocky territory. To the northwest are the Misty Moors, with their great tribes of vicious Troggs. Southwest lies the Great Forest, infested with the cunning Ratmen. And finally to the southeast you will discover the Wetlands, where half plant, half humanoid Mudmen stalk human prey inside their vast swamp.

Over all these territories the Great Dragon roams high in the sky, searching like a hawk for the next traveller to eat or plunder.

Hidden deep in the middle of the four territories, at the very heart of the land, lies the most sacred of places, "The Valley of the Gods", wherein can be found the sacred Moonstones.

To complete the quest, you will have to assume the arms and armour of a knight. Then you must explore all the lands that surround you to find the four keys which will give you access into the Valley of the Gods.

Along the way you will have to defeat many creatures and retain their gold and magic treasures to increase your strength so that you might survive the perils of the shadowy half world that lies within. Once the keys are found, you will then make your way to the Valley to find the sacred



Moonstone, fighting horrible demons of immense power and strength.

Once a Moonstone is acquired, you must then race to Stonehenge to present the fruit of your quest to the great Moon God, Danu. However, there are four possible Moonstones that are each keyed to a different phase of the moon, so you will have to wait for the right moon phase before you may complete your quest.

But wait! Did you think you would be alone in the quest? Of course not! All the great knights of the land know of this most sacred of events. So there will be other great warriors looking to be the first to complete the quest. You will certainly have to do battle with many mighty warriors before your quest is done.

Moreover, you are bound to encounter the dreaded Black Knights, who wander the land trying to convince any who will listen that the Druids are heretics, slaying any who do not. They particularly hate the quest of the Moonstones and will track down any who participate, especially if they are close to completing the quest! These knights are renowned for their ability to raise their skills during combat. They are never beaten until they are slain!



After long, careful thought you decide to surrender to the fates and the strength of your metal. Donning your warmest clothing and grabbing your trusty sword and armour you set off, swearing to be the first to complete the quest or to die trying: for none can resist the pull of the Moonstones.

KNIGHT'S STATISTICS



Strength, Endurance, and Constitution

The knight's abilities describe what you can do physically in the game in terms of numbers.

Strength is a measure of how strong you are in combat. The more strength a knight has, the more damage you will inflict upon your opponents.

Constitution is a measure of how much physical punishment a knight can withstand before you collapse. The higher your constitution, the more damage you can take before losing a battle.

Endurance is a measure of how much physical activity a knight may endure before you become exhausted and must rest. The higher your endurance, the further you can move in a day.

A knight's abilities can be temporarily raised by various normal and magical items. They can also be raised permanently by a magical gift from either the wizard Math, or by the Mystic. You can also permanently raise your abilities through "experience".

Experience

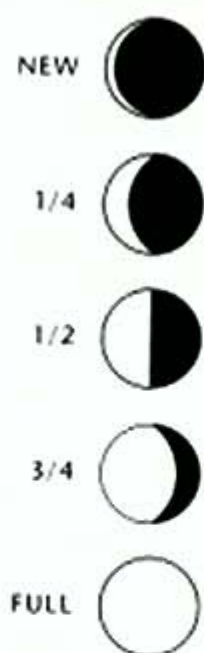
Experience is earned by successfully conquering a lair. 1 point of experience is earned for each lair that is cleared. 2 points are earned if the Dragon is slain. 3 points are earned when the Guardian is defeated. In a 3 or 4 player game, for each point of experience earned, either strength, endurance, or constitution can be raised by one point (at the knight's choice). In a two player game 2 experience points are required and in a one player game, 3 points.

Life Points

Life points are a measure of how close to death a knight has become, due to injuries sustained during combat. Each knight starts the game with 5 life points and every time you lose a combat, a life point is lost. When you are reduced to 0 life points, you are dead and for you the quest is over. There are many ways to raise your life points. You can pay a healer in the cities. A potion of healing will raise life points. If you go to your home village and you have less than 3 life points, then your village druids will heal you for free. The

last possible way of raising life points is to offer a magic item to Danu at Stonehenge. Life points are divided up into hit points. If during combat your current hit points are reduced to 0, then you will lose the combat and a life point. Hit points can be healed at the healer or through healing potions. Knights also heal naturally each day that is passed.

The Phases of the Moon



The phases of the moon are the key to the success of your quest. Once the cycle of the moon matches your moonstone you must reach Stonehenge to fulfil your quest before the cycle changes. Only then will you successfully complete the quest. As a knight with such a Moonstone in your possession, you can be sure that the other knights will stop at nothing to destroy you.

Throughout the game, the phases of the moon will change constantly. This affects the strength of some of the creatures and is key to the powers contained in the Moonstone. After each knight has had three turns (each knight gets one turn per day), the moon advances one phase. The order of the phases are as follows:

Full / Three Quarters / Half / One Quarter / New / One Quarter / Half / Three Quarters / Full...

Movement

Your position on the map is shown by an icon. Move the joystick in the direction that you wish to move. When you come in contact with another icon, that icon will start to glow. At this point you may choose to encounter that icon by pressing the fire button.

Forests, mountains and swamps slow your movement down considerably and increase your chance of encountering wandering monsters outside of their lairs.

During your turn you have these keyboard options.

SPACE BAR – Displays current knight's inventory.

E – Ends your turn early so you may rest and recuperate your hit points.



ENCOUNTERS



Lairs

In each territory there are six lairs to be explored. Each lair is filled with a certain number of monsters that must be defeated in order to acquire their treasure. Only one lair in each region contains one of the four keys required to enter the Valley of the Gods. Once a knight acquires the treasure from a lair, you are awarded an additional experience point .

The City of Highwood

Located within the misty moors, where the high circle of the Druids resides, is the seat of religious power. The great druids are very secretive and don't generally deal with outsiders. One exception is that they trade artifacts of a magical nature for religious research in the High Temple. To discover the cost of an item, move your pointer over its icon and the the value will be displayed at the top of the screen.

The City of Waterdeep

Located within the wetlands you will find the home of Mythral the mystic . He is renowned for his ability to lift a knight's soul to a higher cosmic plane . When your soul is returned to your body, you will find that your abilities have been either raised or lowered by 1 point. It is a gamble you must take if you put your trust in Mythral. You may increase your odds with Mythral by donating more gold. A minimum of 10 gold pieces should be donated to improve your chances.

Within the walls of both Highwood and Waterdeep, you will find many interesting characters. Healers, Inn-keepers and Merchants. Some of these should be of more than academic interest; the potions and weapons they will sell you will save your life!


































Healers

The healer charges 10 gold pieces to heal a knight to full hit points and 15 gold pieces for each life point. You must be at full hit point status before the healer can heal life points.

Taverns

A popular game played in the taverns is 'Dragon Dice'. The game is run by a Dragon Dice Master and is played by placing a bet (ranging from 1 to 5 gold pieces) before

rolling 3 "Dragon Dice". If one of the following combinations is rolled, in any order, then the corresponding payback ratio is won:

			pays 4-1
			pays 5-1
			pays 6-1
			pays 8-1
			pays 10-1
			pays 12-1
			pays 14-1
			pays 16-1
			pays 18-1
			pays 20-1
			pays 30-1 (Jackpot!)

Merchants Merchants sell armour and weapons. The prices are as follows:

Throwing Dagger...	2 gp
Broad Sword...	10 gp
Claymore Sword...	25 gp
Chainmail Armour...	30 gp
Platemail Armour...	50 gp
Battleplate Armour...	75 gp

Villages

Each knight has his own home village from which you start at the beginning of the quest. No other knight may enter your home village under any circumstance. If, when you return wounded to your village, you have less than 3 life points your senior village druid will heal you to full hit points and grant you a free life point. This kind gift is only granted 3 times throughout the course of the Quest.

Wizard's Tower

The mighty wizard Math, the most powerful mage in the land, resides in his desolate tower in the northern wasteland. If he is pleased to see you he will bestow upon you either a magic item, money, or choose to raise either your strength, constitution, or endurance by one point.

If he is annoyed by your insolence however, he will turn you

into a toad for a number of turns. The more often you visit him, the more likely he is to become annoyed .

Stonehenge

This is a very sacred location, second only to the Valley of the Gods. This is where the channels to the gods are most strongly felt. The first knight to present a Moonstone during the correct phase of the moon will have proven himself to be the greatest warrior in the land and will be lifted up to the heavens to sit by the gods for time immemorial.

Stonehenge can also be used for healing purposes. If a knight offers a magic object, you will be healed to full hit points and receive 1 life point.

Other Players and Black knights

You may challenge other knights to battle by moving onto them. To the victor goes the spoils, and the loser edges ever closer to death and failure in the quest. The victor may take either all the losers gold pieces or one object . If, however, the winner takes the last life point from the loser, then the winner gets all the loser's gold, objects, and magic objects.

Valley of the Gods

Once you have collected all 4 keys and you feel strong enough to endure the wrath of the Guardian, you may then enter the Valley of the Gods located in the centre of the 4 territories. If you defeat the Guardian in battle, you will be granted a Moonstone. While you remain within the Valley, you are untouchable by other knights.





MONSTERS

Troggs

The Troggs are a terrible humanoid race that exist in all four territories. They are highly intelligent with a society very similar to humans, whom they hate with a burning desire for forcing them to live in places deemed unfit for humans. They use hammers, axes and spears in combat and have terrible war beasts that they've raised on human flesh. The tribes that exists in the Misty Moors are exceptionally vicious and renowned for their strength and skill in combat.

Ratmen

The ratmen are a small, carnivorous race that exist in the trees of the Great Forest. They are not very strong, but are always found together in large numbers and are exceedingly agile. They are often referred to as "Moon Devils" because they seem to grow stronger as the moon waxes. It is also known that these little creatures carry a deadly disease and if you are bitten by one of them you must be quickly healed by the healer or drink a healing potion, or you will surely perish and fail in your quest.

Mudmen

This strange race that infests the Wetlands seems more like a colony of intelligent plant life found in the mud than an actual animal, but sages say more research is needed. They are hard to see as they just appear to rise out of the mud, overpower a knight and drag him down into the mud to do unspeakable things to him.

Dragons

Dragons are huge, flying, fire breathing lizards. They are cruel and greedy by nature and fly around the four territories looking for the next traveller to slay and plunder. Dragons are exceedingly dangerous in combat and difficult to slay. If a dragon defeats a knight, he will take all his gold pieces and one magic object (unless he reduces that knight to 0 lives; then he will take everything). However, whoever slays a dragon will take over it's accumulated wealth and magic objects.



Baloks

Baloks are vicious humanoids with huge jaws, long teeth and powerful limbs. Legend has it that Math magically engineered these beasts in his youth to act as guards for his tower, but the experiment failed and they have since escaped and multiplied. They now stalk the northern wastelands in search of prey and are one of the most feared of creatures.

Trolls

Trolls are vicious creatures that feed on human flesh. They are large, hairless humanoids that fight with huge clubs capable of striking down the mightiest warrior with one blow. These legendary creatures are greatly feared throughout the land.

Black Knights

These rogue knights serve a religious sect called 'The Dark Hall of Purity' that believes the druids are blasphemous and must be stopped. They wander the four territories searching for followers of the druids who are trying to acquire the Moonstones, in order to prevent them from completing their quests. The Black Knights have an uncanny ability to grow more skilled in combat and strength during an encounter.

Guardians

The Valley of the Gods is guarded by sinister demons. Only the best warriors in the land will ever stand a chance against a guardian. They can drain points from a warrior's abilities and when they defeat you in combat, they take 3 lives instead of 1. It is essential that you must possess the best armour before you join battle with a guardian, or else it will be a short extremely one-sided battle.



MAGIC ITEMS

To invoke a magic item, bring up the inventory screen of the knight by hitting the "SPACE BAR". Then, using the joystick move the dagger pointer over the magic item you want to select and press the fire button.

Potions, scrolls, and gems (except the Moonstones) disappear after one use. Other magic objects have unlimited uses. Each magic item has its own market value determined by the druids in the High Temple in High Wood.

Potion of Healing

This will heal a knight to full hit points or, if he is already at full hit points, add 1 additional life point.

Gem of Seeing

By using this magic item, you may look within a lair and see what treasure exists there. Upon invoking the gem of seeing you will return to the region map but your icon will appear as a crystal ball. To view the contents of a lair move the crystal ball over top of the lair and press the fire button.

Sword of Sharpness

This magical sword does even more damage than a claymore sword.

Ring of Protection

This magical ring increases the amount of damage you can take in a combat. Upon taking this item you will see your hit points increase.


Talisman of the Wurm

This magical cross will reduce the damage from dragons by half. This effect accumulates so the more crosses you possess, the less damage you suffer. A knight should be sure to possess this item before doing battle with the Dragon.

Scroll of Haste

When this scroll is invoked it will allow you to move twice as far as you normally could in one day. If cursed with a





disease, you will only travel half your normal distance.

Scroll of Acquisition

This magical scroll will allow you to take one object from another knight. Upon invoking the scroll you will see the inventory of the other knights on the right side of the screen. To select a different knight move the pointer over top of the arrows in the centre strip and press the fire button. This enables you to rotate through the knights. When you see the knight you wish to plunder, move the pointer over top of the item you wish to take from him and press the fire button.

Scroll of the Hawk

When this scroll is invoked it will allow you to move to any location in the four territories with the exception of Valley of the Gods . If this scroll has been cursed, you will be teleported to a random location on the map.

Scroll of the Wurm

When this scroll is invoked it will force the Dragon to attack another knight. Using the arrows in the centre strip on the inventory screen select the knight which you wish target. If the scroll has been cursed, the knight that invoked the scroll will be attacked by the Dragon. Be warned!

Scroll of Protection

If you are victim of an unprovoked attack, you will be prompted, if you so wish, to cast your scroll of protection in order to avoid the battle. If the scroll has been cursed though, it will cause your controls to be reversed during battle.

Magic Key

There are four magic keys in the land. You must collect all four keys in order to enter the Valley of the Gods, there to meet the Guardian.

Moonstones

You will be awarded a moonstone upon defeating the Guardian within the Valley of the Gods. There are four possible Moonstones that you could be awarded. A full moonstone, new Moonstone, or one of two half Moonstones (one waxing, one waning). Each Moonstone will double the amount of hit points you currently have during the proper moon cycle of the moonstone.



System Requirements

Amiga with 1 megabyte of memory, 1 or 2 joysticks.

Loading Instructions

Insert Moonstone Disk A into drive DF0: and turn your system on.

Knight's Equipment

Each player starts out with padded armour, a long sword, 10 throwing daggers (a knight can carry up to 10 daggers), and 10 gold pieces (a knight can carry up to 150 gold pieces). Each knight also begins the game with a strength, constitution, and endurance rating of 1, and 5 life points.

Game Options

Number of players

Up to 4 players may play Moonstone.

Gore Switch

This allows the player to turn the blood and gory deaths on / off.

Practice

This mode allows 2 players to do battle with each other.

Select Knight

Choose which knight you wish to be.

To select a knight simply highlight the knight you wish to be and press the fire button. This will prompt you to type in your name if you wish. Once done press return, or the fire button.



KNIGHT BATTLE MOVES

Combat is done with the joystick(s). When the fire button is not pressed, the joystick moves the knight around. When the fire button is pressed, the joystick executes 8 different combat moves. They are as follows:



1) *Throw Knife*

This throws one of the knight's throwing daggers.

2) *Overhead Chop*

This attack does twice the damage of a swing or thrust, but is easily avoided because of the time it takes to swing the sword.

3) *Upward Thrust*

Good for hitting opponents jumping over the knight.

4) *Thrust Backwards*

This is a thrusting attack directed backwards.

5) *Swing*

This attack sweeps the area in front of the knight.

6) *Block*

This defence allows you to block the swing attack.

7) *Special Defensive*

Invokes a special defence move which varies from monster to monster.

8) *Lunge*

This attack has the longest range apart from daggers.

When a knight faces the other way, the controls flip along the horizontal (i.e. 1 and 3 switch, etc.).

If your knight begins to flicker during a battle, the game is warning you that you have 10 hit points or less left.

Knight's special defence

Many of the monsters have special attack moves which render you helpless unless you use your special defence.





Credits

PRODUCED BY
Anderson Art Studios

DESIGN
Rob Anderson, Todd Prescott

ARTWORK & ANIMATION
Rob Anderson, Dennis Turner

ADDITIONAL ARTWORK
Steve Leney

PROGRAMMING
Rob Anderson, Kevin Hoare

MUSIC AND SOUND EFFECTS
Richard Joseph

MANUAL
Todd Prescott, Anthony Dicks

ART DIRECTION (Marketing Material)
Mark Design

ILLUSTRATION
David O'Connor

LICENSING ARRANGED BY
Gray Matter

EXECUTIVE PRODUCERS
Richard Leinfellner, Steve Whittle

EXECUTIVE DIRECTOR
Phil Harrison

With thanks to Pog, Chris Gray, Aran, Lee, James, Ben (the QA crew), Sam, Clare, Kirstie, Pam, Claudine (the S&M girls), Geoff, Dave, Jo, Max (print).



12

Moonstone contains scenes of strong graphic imagery with particular realism. Although these scenes are optional, this product is voluntarily rated 12. Parental Guidance is recommended for younger players, however this is not a legal requirement.



©1991 Mindscape International Limited and Rob Anderson.
All rights reserved.
Moonstone is a trademark of Mindscape International Limited.
Written by Rob Anderson.

L'HISTOIRE DE LA RECHERCHE

Les druides du village ont annoncé que les gens allaient connaître une période qui avait lieu seulement une fois tous les mille ans. C'est la saison des pierres de lune ! Danu, l'esprit de la lune, a détourné son attention des activités du cosmos pour s'intéresser à celles de la terre. C'est pendant des périodes de ce genre que les dieux font au plus grand guerrier de la terre un grand cadeau : ils lui accordent le pouvoir suprême ! Mais il faut d'abord qu'il fasse ses preuves. Par conséquent, le premier guerrier à achever "La recherche des pierres de lune" recevra cette grande bénédiction. Cependant, tous les guerriers qui envisagent une telle recherche doivent être préparés à parcourir une grande partie des environs et à subir de nombreuses épreuves en risquant constamment d'y perdre des membres, voire d'y laisser leur peau.

La région comprend quatre vastes territoires. Au nord-est, la Terre désolée du Nord est la patrie des Baloks géants qui habitent ce grand territoire rocheux. Au nord-ouest, les Landes Brumeuses sont peuplées de grandes tribus de Troggs. La Grande Forêt s'étend au sud-ouest. Elle est infestée d'hommes-rats rusés. Enfin, les Marécages, situés au sud-est, sont peuplés de boueux qui traquent leurs proies humaines dans leurs immenses marais. De plus, le Grand Dragon rôde tout là-haut au-dessus de ces régions, guettant l'arrivée de sa prochaine victime pour la dévorer ou pour la piller. Au milieu des quatre territoires, au centre de la région, l'endroit le plus sacré appelé "La Vallée des Dieux" abrite les pierres de lune sacrées.

Pour achever la recherche, votre chevalier devra explorer toutes les régions qui vous entourent et trouver les 4 clés d'accès à la Vallée des Dieux. Sur votre chemin, vous devrez vaincre de nombreuses créatures et garder leur or et leurs trésors magiques pour accroître votre force afin d'avoir la possibilité de survivre aux dangers du demi-monde obscur qui se trouve à l'intérieur de la Vallée des Dieux. Une fois les clés trouvées, vous devez vous diriger vers la vallée pour trouver la pierre de lune sacrée, en combattant d'horribles démons dotés d'un pouvoir et d'une force immenses. Dès que vous êtes en possession d'une pierre de lune, vous





devez alors filer à Stonehenge pour présenter le fruit de votre recherche à Danu, grand dieu de la lune. Cependant, il existe 3 pierres de lune accordées chacune selon une phase différente de la lune. Vous devrez donc attendre la bonne phase avant de pouvoir achever votre recherche.

Mais ce n'est pas tout ! Vous pensez que vous êtes le seul à effectuer cette recherche ? Bien sûr que non ! Tous les grands druides de la région sont au courant de cet événement des plus sacrés. Vous serez donc en concurrence avec d'autres grands guerriers qui cherchent à achever la recherche les premiers. Il est probable que vous serez obligé de vous battre contre de nombreux guerriers puissants avant de faire votre recherche.

De plus, les épouvantables chevaliers noirs parcourent la région en essayant de convaincre ceux qui les écoutent que les druides sont des hérétiques et en tuant ceux qui ne les écoutent pas. Ils nourrissent une haine particulièrement vive contre la recherche des pierres de lune et poursuivent ceux qui y participent, surtout s'ils sont près du but ! Ces chevaliers sont connus pour leur capacité à augmenter rapidement leurs compétences au combat.



Après une longue et prudente réflexion, vous décidez de vous abandonner au destin et à la force de votre métal. En mettant vos vêtements les plus chauds et en prenant votre fidèle épée et votre armure, vous démarrez en jurant d'être le premier à achever la recherche ou de mourir lors de votre tentative : personne ne peut résister à l'attraction des pierres de lune.

STATISTIQUES CONCERNANT LES CHEVALIERS

Force, endurance et constitution

Les capacités du chevalier: cette expression désigne ce qu'il peut faire en terme de nombres. La force est la résistance physique du chevalier au combat. Plus le chevalier est fort, plus il va grièvement blesser ses adversaires. La constitution est la mesure de la quantité de coups que peut supporter un chevalier avant de perdre. Plus elle est élevée, plus il peut prendre de coups avant la défaite lors d'une bataille. L'endurance est la quantité d'efforts physiques que peut faire un chevalier avant d'être épuisé et d'avoir besoin de repos. Plus il est endurant, plus la distance qu'il peut couvrir en une journée est grande.

Plusieurs éléments normaux et magiques peuvent augmenter provisoirement les capacités du chevalier. De plus, un cadeau magique offert par Math ou par le Mystique permet d'augmenter définitivement ces capacités. L'expérience du chevalier a également le même effet.

Expérience

Pour en acquérir, il faut réussir à conquérir des tanières. Chaque tanière libérée rapporte un point d'expérience. Si vous abattez le Dragon, vous gagnez 2 points. Si vous venez à bout du gardien, vous avez 3 points. Dans un jeu à 3 ou à 4, chaque point d'expérience gagné permet d'accroître d'un point la force, l'endurance ou la constitution (au choix du chevalier). Dans un jeu à deux, il faut 2 points d'expérience pour le même résultat et lorsque vous jouez en solitaire, il en faut 3.

Points de vie



Ils indiquent dans quelle mesure un chevalier frôle la mort selon les blessures subies pendant le combat. Chaque chevalier a 5 points de vie au début du jeu et en perd un à chaque défaite lors d'un combat. Quand un chevalier atteint le chiffre de 0 point de vie, il est mort et éliminé du jeu. Il existe de nombreux moyens permettant d'augmenter votre nombre de points. Vous pouvez payer un guérisseur lorsque vous êtes dans une ville. La potion de guérison augmente le nombre de points. Si vous rentrez dans votre village avec moins de 3 points de vie, les druides du coin vous guériront gratuitement. Le dernier moyen possible consiste à offrir à Danu un élément magique lorsque vous êtes à Stonehenge.

Les points de vie sont divisés en points de frappe. Si, au cours d'un combat, vous atteignez le chiffre de 0 point de frappe, vous perdez le combat et un point de vie. Le guérisseur ou les potions de guérison permettent d'augmenter le nombre de points de frappe. Les chevaliers guérissent aussi naturellement au fil des jours.

Les phases de la lune

NOUVELLE 

1/4 

1/2 

3/4 

PLEINE 

Elle constitue la clé du succès de votre recherche. Dès que le cycle de la lune correspond à votre pierre de lune, vous devez atteindre Stonehenge pour satisfaire votre recherche avant le changement de cycle. Tout chevalier en possession d'une telle pierre de lune peut être sûr que les autres feront tout pour le tuer.

Pendant le jeu, les phases de la lune changent constamment. Ce phénomène a des conséquences sur la force de certaines des créatures et représente la clé d'accès aux pouvoirs contenus dans la pierre de lune. Lorsque chaque chevalier a passé son troisième tour (un tour par jour), la phase de la lune progresse d'un tour. Les phases se déroulent dans l'ordre suivant :

Pleine lune/trois quarts/demi-lune/un quartier/nouvelle lune/un quartier/demi-lune/trois quarts/pleine lune...

Déplacement

Une icône indique la position de votre chevalier sur la carte. Orientez le joystick dans la direction souhaitée. Si vous entrez en contact avec une autre icône, celle-ci commence à briller. A ce moment, le chevalier peut choisir de rencontrer cette icône en appuyant sur le bouton feu.

Les forêts, les montagnes et les marécages ralentissent considérablement le déplacement des chevaliers et augmentent le risque de rencontrer des monstres errant hors de leurs tanières.

Pendant votre tour, le clavier vous fournit plusieurs options. Barre d'espacement – affiche l'inventaire du chevalier en cours.

E – vous permet de terminer rapidement votre tour si bien que vous pouvez vous reposer et récupérer vos points de frappe.



RENCONTRES



Tanières

Chaque territoire comporte six tanières à explorer. Chaque tanière est habitée par un certain nombre de monstres que vous devez battre pour acquérir le trésor. Dans chaque région, seule une tanière renferme une des quatre clés nécessaires pour entrer dans la Vallée des Dieux. Dès qu'un chevalier s'empare du trésor à partir d'une tanière, le joueur reçoit un point d'expérience supplémentaire.

La ville de Grandbois

Située dans les Landes Brumeuses, lieu de résidence du grand cercle des druides, cette ville est le siège du pouvoir religieux. Les grands druides sont très réservés et ne s'occupent généralement pas des étrangers sauf quand ils vendent des objets fabriqués de nature magique pour la recherche religieuse dans le Grand Temple. Pour connaître le prix d'un produit, mettez le pointeur sur l'icône qui le symbolise et la valeur va être affichée en haut de l'écran.

La ville des Eaux Profondes

Dans les Marécages, vous trouverez Mythral le mystique. Dans toute la région, il est connu pour sa capacité à emmener l'âme humaine sur un plan cosmique plus élevé. Quand l'âme du chevalier revient dans son corps, il s'aperçoit qu'une de ses capacités a été augmentée ou diminuée d'un point. Si vous faites confiance à Mythral, vous devez faire ce pari. En lui donnant de l'or supplémentaire, les chevaliers peuvent accroître leurs chances. Pour améliorer les vôtres, vous devez donner au moins 10 pièces d'or.

Dans les deux villes, vous trouverez des guérisseurs, des tavernes et des marchands.


Guérisseur

Il fait payer au chevalier 10 gp (morceaux d'or) pour lui faire récupérer tous ses points de frappe et 15 gp par point de vie récupéré. Pour récupérer des points de vie, le chevalier doit avoir tous ses points de frappe.

Taverne

Le jeu des 'Dés du dragon' est populaire et se joue beaucoup dans les tavernes. Il est dirigé par un maître de

dés de dragon. Pour jouer, il faut placer un pari (compris entre 1 et 5 gp) avant de faire rouler 3 "dés de dragon". Le joueur qui atteint dans n'importe quel ordre une des combinaisons suivantes obtient la somme correspondante :

			4-1
			5-1
			6-1
			8-1
			10-1
			12-1
			14-1
			16-1
			18-1
			20-1
			30-1 (Jackpot!)

Marchand

Les marchands vendent des armures et des armes. Les prix en gp sont les suivants :

poignard à lancer...	2
épée large...	10
épée à deux bords tranchants...	25
armure cotte de mailles...	30
blindage...	50
armure de blindage...	75

Villages

Chaque chevalier a son propre village d'origine d'où il part au début de sa recherche. Les autres chevaliers ne peuvent y entrer sous aucun prétexte. Si le chevalier a moins de 3 points de vie, le druide le plus âgé de son village le guérit pour lui donner des points de frappe et un point de vie gratuit. Ce gentil cadeau n'est fait que trois fois pendant toute la recherche.

Tour du sorcier

Le puissant sorcier Math, mage le plus puissant de la région, habite dans sa tour déserte dans la Terre désolée du Nord. S'il est content de vous voir, il vous donnera un élément magique, de l'argent ou vous laissera choisir entre augmenter votre force d'un point, augmenter votre constitution d'un point et augmenter votre endurance d'un point. Si, cependant, votre insolence l'agace, il vous transformera en crapaud pour un certain nombre de tours. Plus vous lui rendez visite, plus vous risquez de l'agacer.



Stonehenge

C'est un endroit hautement sacré qui vient en seconde position uniquement derrière la Vallée des Dieux. C'est ici que les voies vers les dieux se font le plus sentir. Le premier chevalier à présenter une pierre de lune pendant la bonne phase de la lune aura prouvé qu'il est le meilleur guerrier de la région et ira rejoindre les dieux au paradis pour l'éternité. Il est également possible d'utiliser Stonehenge pour la guérison. Si un chevalier offre un objet magique, il récupérera tous ses points de frappe et un point de vie.

Autres joueurs et chevaliers noirs

Les chevaliers peuvent livrer bataille aux autres chevaliers en fonçant dessus. Le vainqueur remporte le butin et le vaincu se rapproche davantage de la mort et de l'échec de sa recherche. Le vainqueur peut prendre tout l'or du perdant ou un seul objet. Cependant, si le gagnant prend le dernier point de vie du perdant, il obtient tout son or, tous ses objets magiques ou non.



Vallée des Dieux

Dès que le chevalier a pris les 4 clés et qu'il se sent assez fort pour subir la colère du gardien, il peut entrer dans la Vallée des Dieux située dans le centre des 4 territoires. S'il vient à bout du gardien, il aura une pierre de lune. S'il reste dans la Vallée, les autres chevaliers ne peuvent pas l'atteindre.

MONSTRES

Troggs

C'est une horrible race humanoïde qui existe dans les quatre territoires. Ils sont très intelligents et vivent dans une société très semblable à celles des êtres humains qu'ils haïssent et désirent ardemment forcer à vivre dans des endroits considérés comme inhabitables. Au combat, ils utilisent des marteaux, des haches et des lances. Ils ont de redoutables bêtes de guerres qu'ils ont nourries de chair humaine. Les tribus des Landes Brumeuses sont particulièrement féroces et connues pour leur force et leur adresse au combat.

Hommes-rats

C'est une race carnivore de taille réduite qui vit dans les arbres de la Grande Forêt. Ils ne sont pas très forts mais restent toujours ensemble en grands nombres et sont extrêmement agiles. Ils sont toujours appelés "Diabes de la Lune" parce qu'ils semblent devenir plus forts à l'approche de la pleine lune. L'on sait également que ces petites créatures sont porteuses d'une maladie mortelle. Si vous vous faites mordre, vous devez vous rendre chez le guérisseur ou boire une potion guérissante. Sinon, vous périrez et votre recherche n'aboutira pas.


Boueux

Cette race étrange qui infeste les Marécages ressemble plus à des plantes intelligentes qui se trouvent dans la boue qu'à des animaux mais, d'après les savants, il faut faire des recherches supplémentaires. Les boueux sont difficiles à voir parce qu'ils semblent sortir tout droit de la boue. Ils sont très dangereux. Ils peuvent subjuguier un humain, l'emmener dans la boue et lui faire des choses indescriptibles.

Dragons

Ce sont d'énormes lézards volants qui crachent du feu. Ils sont naturellement cruels et voraces et parcourent les quatre territoires à la recherche du prochain voyageur à tuer et à piller. Ils sont extrêmement dangereux au combat et difficiles à tuer. Le dragon qui vient à bout d'un chevalier prendra tout son or et un objet magique (à moins qu'il ne le





réduise à 0 vie, auquel cas il lui prendra tout). En revanche, le chevalier qui tue un dragon récupérera toute la richesse accumulée et tous ses objets magiques.

Baloks

Ce sont des humanoïdes féroces dotés de mâchoires énormes, de longues dents et de membres puissants. D'après la légende, Math aurait mis au point ces bêtes par la magie dans sa jeunesse pour qu'elles gardent sa tour mais l'expérience aurait échoué et elles se seraient échappées et multipliées. Les Baloks hantent les Terres désolées du Nord à la recherche de proies et sont parmi les créatures les plus redoutées.


Trolls

Ce sont de méchantes créatures qui se nourrissent de chair humaine. Ces grands humanoïdes dépourvus de poils combattent à l'aide d'énormes matraques et peuvent abattre d'un coup le guerrier le plus puissant. Toute la région a peur de ces créatures légendaires.

Chevaliers noirs

Ces chevaliers dévoyés servent une secte religieuse appelée 'Le hall obscur de la pureté' et dont les membres croient que les druides sont blasphémateurs et doivent être éliminés. Ils hantent les quatre territoires à la recherche des partisans des druides qui essaient d'acquérir les pierres de lune afin de les empêcher de terminer leurs recherches. Ces chevaliers ont une capacité étrange qui leur permet de devenir plus forts et plus adroits au combat avec le temps.

Gardiens



Un sinistre démon garde la Vallée des Dieux. Contre les gardiens, seuls les meilleurs guerriers de la région ont des chances de l'emporter. Les gardiens peuvent enlever des points aux guerriers et, en cas de victoire, prennent 3 vies au lieu d'une en raison de leur force et de leur puissance. Ces créatures viennent des enfers. Avant de se battre contre un gardien, le chevalier doit avoir la meilleure armure. Sinon, la bataille sera courte.

ELÉMENT MAGIQUE

Pour évoquer un élément magique, affichez l'écran de l'inventaire du chevalier en appuyant sur la barre d'espacement. Ensuite, à l'aide du joystick, placez le pointeur sur l'élément magique que vous voulez sélectionner et appuyez sur le bouton feu.

Les potions, les enjolivements et les gemmes (sauf les pierres de lune) disparaissent après une seule utilisation. Les autres objets magiques peuvent être utilisés de façon illimitée. Chaque type d'élément magique a sa propre valeur marchande déterminée par les druide du Grand Temple de Grandbois.

Potion de guérison

Elle permet au chevalier de récupérer tous ses points de frappe ou, si c'est déjà fait, d'avoir un point de vie supplémentaire.

Gemme de vue

Le chevalier qui utilise cet élément magique peut regarder dans une tanière et voir le trésor qui s'y trouve. En évoquant la gemme de vue, vous serez renvoyé à la carte de la région mais votre icône apparaîtra sous la forme d'une boule de cristal. Pour voir ce qui se trouve dans une tanière, placez votre icône en haut de celle que vous voulez regarder et appuyez sur le bouton feu.

Epée de tranchant

Cette épée magique fait encore plus de ravages qu'une épée à deux bords tranchants.

Anneau de protection

Cet anneau magique accroît la quantité de blessures que vous pouvez supporter au combat. Si vous sélectionnez cet élément, votre nombre de points de frappe augmentera.

Talisman du serpent

Cette croix magique réduit de moitié les blessures qui viennent du dragon. Ces effets s'accumulent si bien que plus vous possédez de talismans du serpent, moins vous êtes grièvement blessé. Pour combattre le dragon, le chevalier



doit être en possession de cet élément.

Parchemin de hâte

Le chevalier qui évoque ce parchemin peut aller deux fois plus loin que d'habitude en une journée. S'il est maudit, il ne parcourra que la moitié de sa distance.

Parchemin d'acquisition

Ce parchemin magique permet à un chevalier de prendre un objet à un autre chevalier. En évoquant ce parchemin, vous verrez l'inventaire d'un des autres chevaliers à droite de l'écran. Pour sélectionner encore un autre chevalier, mettez le pointeur sur le haut des flèches situées dans la bande centrale et appuyez sur le bouton feu. Vous pouvez ainsi passer d'un chevalier à un autre. Quand vous voyez le chevalier que vous voulez piller, placez le pointeur en haut de l'élément que vous voulez lui prendre et appuyez sur le bouton feu.

Parchemin du faucon

Il permet au chevalier qui l'invoque d'aller partout dans les quatre territoires sauf dans la Vallée des Dieux. Si ce parchemin est maudit, vous serez téléporté vers un endroit au hasard sur la carte.

Parchemin du serpent

Le chevalier qui évoque ce parchemin peut forcer le dragon à attaquer un autre chevalier. A l'aide des flèches situées dans la bande centrale de l'écran inventaire, sélectionnez le chevalier que vous désirez viser. Si le parchemin est maudit, les commandes du chevalier seront inversées lors de la bataille.

Clés magiques

Elles sont au nombre de quatre dans la région. Le chevalier doit les avoir toutes afin d'entrer dans la Vallée des Dieux et de combattre le gardien.

Pierres de lune

Le chevalier qui réussira à battre le gardien de la Vallée des Dieux recevra une pierre de lune. Il peut en obtenir trois : une pierre de pleine lune, une pierre de nouvelle lune ou une pierre de demi-lune. Chaque pierre de lune double la quantité de points de frappe d'un chevalier pendant le bon cycle de lune.

Exigences du système

Amiga avec 1 mégoctet de mémoire, 1 ou 2 joysticks.



Instructions de chargement

insérez la disquette Moonstone A dans l'unité DFO: et allumez votre ordinateur.

Equipement du chevalier

au début du jeu, chaque joueur a une armure rembourrée, une longue épée, 10 poignards à lancer (un chevalier peut transporter jusqu'à 10 poignards) et 10 morceaux d'or (un chevalier peut en transporter jusqu'à 150). Chaque chevalier commence également avec une estimation de force, de constitution et d'endurance égale à 1 et avec 5 points de vie.

Options du jeu

Nombre de joueurs

4 maximum.

Bouton sang

Cette option permet au joueur d'activer/de désactiver les morts sanglantes.

Entraînement

Ce mode permet à deux joueurs de se battre entre eux.

Sélectionner le chevalier

Vous permet de choisir le chevalier que vous voulez être.

Pour sélectionner le chevalier que vous voulez être, il suffit de le mettre en évidence et d'appuyer sur le bouton feu. L'invite vous dira de taper votre nom si vous le voulez. Ensuite, appuyez sur Retour ou sur le bouton feu.



MOUVEMENTS DES CHEVALIERS PENDANT LA BATAILLE

Le combat se fait au joystick. Celui-ci permet de déplacer le chevalier quand le bouton feu n'est pas utilisé et d'exécuter 8 différents mouvements de combat quand le bouton feu est utilisé. Ces mouvements sont les suivants :



1) Lancer le couteau

Permet au chevalier de lancer un de ses poignards.

2) Coup de hache

Cette attaque provoque deux fois plus de blessures qu'un balancement ou qu'un lancement mais elle est facile à éviter en raison du temps que prend le balancement de l'épée.

3) Coup vers le haut

C'est un bon moyen pour frapper les adversaires qui sautent par-dessus le chevalier.

4) Coup vers l'arrière

C'est une attaque dirigée vers l'arrière.

5) Balancement

Cette attaque permet de balayer ce qui se trouve devant le chevalier.

6) Blocage

Ce moyen de défense vous permet de bloquer une attaque au balancement.

7) Défense spéciale

Permet de faire un mouvement de défense spéciale qui varie selon les monstres.

8) Coup en avant

C'est, à part l'attaque au poignard, l'attaque qui peut être menée à la plus grande distance.

Quand un chevalier regarde dans l'autre direction, les commandes s'inversent dans le sens horizontal (c-à-d. le 1 devient 3, etc.).

Si, au cours d'une bataille, votre chevalier commence à vaciller, le jeu signale qu'il ne lui reste pas plus de 10 points de frappe.





Défense spéciale du chevalier

de nombreux monstres ont des mouvements d'attaque spéciaux contre lesquels le chevalier ne peut rien faire à moins d'utiliser ses moyens de défense spéciaux.

Remerciements

PRODUIT PAR

Anderson Art Studios

CONCEPTION

Rob Anderson, Todd Prescott

DESSINS ET ANIMATION

Rob Anderson, Dennis Turner

DESSINS SUPPLÉMENTAIRES

Steve Leney

PROGRAMMATION

Rob Anderson, Kevin Hoare

EFFETS MUSICAUX ET SONORES

Richard Joseph

MANUEL

Todd Prescott, Anthony Dicks

DIRECTION DES DESSINS

(MATÉRIEL DE COMMERCIALISATION)

Mark Design

ILLUSTRATIONS

David O'Connor

LICENCE

Gray Matter

PRODUCTEURS EXÉCUTIFS

Richard Leinfellner, Steve Whittle

DIRECTEUR EXÉCUTIF

Phil Harrison

Nos remerciements à Pog, Chris Gray, Aran, Lee, Hames, Ben (assurance qualité), Sam, Clare, Kirstie, Pam, Claud (commercialisation), Geoff, Dave, Jo, Max (impression).

Moonstone comprend des scènes d'images graphiques fortes particulièrement réalistes. Bien que ces scènes soient optionnelles, ce produit est noté 12 exprès. Pour les joueurs les plus jeunes, l'assistance des parents est recommandée mais n'est pas requise par la loi.

© 1991 Mindscape International Limited et Rob Anderson. Tous droits réservés. Moonstone est une marque déposée de Mindscape International Limited. Écrit par Rob Anderson.

12





ANLEITUNGSHANDBUCH GESCHICHTE DER SUCHE

Die Dorfdruiden haben verkündet, daß eine geheiligte Zeit bevorsteht, die nur einmal in einem Jahrtausend kommt – die Zeit der Mondsteine (Moonstones)! Danu, der Geist des Mondes, hat sich vom Kosmos abgewandt und widmet seine ganze Aufmerksamkeit nurmehr der Erde. In dieser Zeit beehren die Götter den stärksten Krieger im Lande mit einer Gabe – der Gabe der höchsten Macht! Vorher aber muß er sich dessen würdig erweisen. Dem Krieger, der "Die Suche nach den Mondsteinen" als erster beendet, wird diese große Ehrung zuteil. Jeder Krieger, der sich auf die Suche macht, muß bereit sein, in weiten Gefilden des umgebenden Lands umherstreifen, dabei viel Unbill zu ertragen und auf Schritt und Tritt Leib und Leben aufs Spiel zu setzen.

Das Land selbst besteht aus vier großen Gebieten. In nordöstlicher Richtung befindet sich das Nordödland. In diesem ausgedehnten Felsgebiet hausen die riesigen Baloks.

Im Nordwesten liegen die Nebelmoore, in denen die großen Stämme der Trogs leben. Im Südwesten ist der Riesenwald, in dem die listigen Rattenartigen hausen. Im Südosten schließlich liegen die Feuchtgebiete, wo die Schlammbeißer in ihren ausgedehnten Sümpfen auf menschliche Beute Jagd machen. Der große Drache fliegt hoch oben über allen vier Gebieten, auf Ausschau nach Reisenden, die er dann fressen oder ausrauben kann. In der Mitte dieser Gebiete liegt der heiligste Ort, das "Tal der Götter", in dem auch die heiligen Mondsteine zu finden sind.

Um seine Suche erfolgreich zu beenden, muß Ihr Ritter (Knight) alle die Sie umgebenden Gebiete durchforschen und die 4 Schlüssel finden, die den Zugang zum Tal der Götter ermöglichen. Auf seinem Weg muß er viele Wesen besiegen, ihr Gold und ihre Zauberschätze behalten, damit Sie die Kraft bekommen, die Gefahren der schattigen Halbwelt zu überleben, die im Tal der Götter liegt. Sind die Schlüssel einmal gefunden, machen Sie sich zum Tal auf den Weg, um die heiligen Mondsteine zu suchen und gegen schreckliche Dämonen zu kämpfen, die ungeheure Macht und Stärke besitzen. Wenn Sie einen Mondstein erlangt haben, müssen Sie nach Stonehenge eilen, um diese Frucht



Ihrer Suche dem großen Mondgott, Danu, zu präsentieren. Es gibt aber 3 Mondsteine, die jeweils auf eine andere Mondphase orientiert sind. Deshalb müssen Sie auf das Erscheinen der richtigen Mondphase warten, ehe Sie Ihre Suche zu Ende bringen können.

Aber halt! Glauben Sie, sich allein auf die Suche machen zu müssen? Nicht doch! Alle hohen Druiden des Landes haben Kenntnis von diesem allerheiligsten Ereignis. Deshalb werden auch andere große Krieger versuchen, die Suche zuerst zu beenden. Sie werden wohl mit vielen starken Kriegern die Klinge kreuzen müssen, ehe Sie Ihre Probe bestehen.

Auch streifen die schwarzen Ritter im Land umher, um jeden, der ihnen Gehör schenkt, davon zu überzeugen, daß die Druiden Ketzer seien, und alle die abzuschlachten, die ihnen keinen Glauben schenken. Die Suche nach den Mondsteinen hassen sie ganz besonders, und sie spüren jeden auf, der daran teilnimmt, besonders, wenn er der Lösung nah ist! Diese Ritter sind leider berühmt dafür, daß sie ihre Kampffähigkeit schnell erhöhen können.

langem und eingehendem Nachsinnen entschließen Sie sich, Ihr Schicksal den Göttern und der Stärke Ihrer Klinge zu überantworten. Sie legen Ihr wärmstes Wams und Ihre Rüstung an und hängen sich Ihr zuverlässiges Schwert um. Und dann schwören Sie, als erster die Suche zu beenden oder für sie zu sterben – denn keiner kann der Anziehungskraft der Mondsteine widerstehen.



RITTER-STATISTIK



Stärke, Ausdauer und Konstitution

Durch Zahlen wird angegeben, wozu ein Ritter im Spiel physisch in der Lage ist. Mit Stärke wird die Kampfesstärke des Ritters gemessen. Je stärker er ist, umso mehr Schaden kann er seinen Gegnern zufügen. Mit Konstitution wird gemessen, wieviel körperliche Züchtigung der Ritter ertragen kann, ehe er zusammenbricht. Je höher die Konstitution ist, umso mehr Schaden kann er im Kampf vertragen, ehe er den Kampf verliert. Mit Ausdauer wird gemessen, zu wieviel physischer Aktivität der Ritter in der Lage ist, ehe er erschöpft ist und Ruhe braucht. Je höher die Ausdauer, desto weiter kann er an einem Tag vorankommen.

Die Fähigkeiten des Ritters können mit verschiedenen normalen und Zaubermitteln zeitweilig erhöht werden. Sie können aber auch mit einem Zaubergeschenk des Weisen Math oder des Mystikers ständig erhöht werden. Eine andere Methode zur dauerhaften Erhöhung der Fähigkeiten besteht in "Erfahrung".

Erfahrung

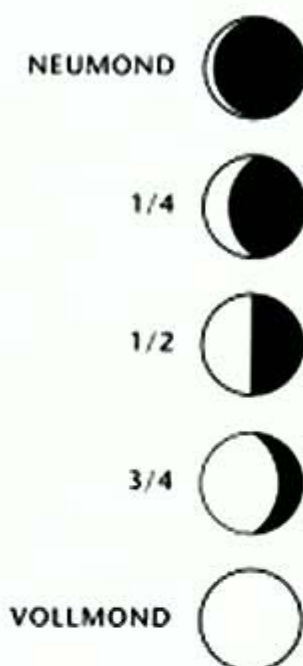
Erfahrung wird erworben, indem ein Labyrinth erfolgreich durchdrungen wird. Es gibt 1 Erfahrungspunkt pro gelöstes Labyrinth. 2 Punkte gibt es für die Tötung des Drachen. 3 Punkte bringt der Sieg über den Wächter. Nehmen 3 oder 4 Spieler am Spiel teil, kann man mit einem Erfahrungspunkt entweder die Stärke, die Ausdauer oder die Konstitution (je nach Wahl durch den Ritter) um einen Punkt erhöhen. Bei zwei Spielteilnehmern werden dazu 2 Erfahrungspunkte benötigt, und in einem Spiel mit einem Teilnehmer gar 3 Punkte.

Lebenspunkte

Mit Lebenspunkten wird gemessen, wie nahe der Ritter durch die im Kampf erlittenen Verletzungen dem Tode ist. Jeder Ritter geht mit 5 Lebenspunkten ins Spiel, und bei jedem verlorenen Kampf geht ein Lebenspunkt verloren. Sind einem Ritter nurmehr 0 Lebenspunkte verblieben, ist er des Todes und aus dem Spiel. Es gibt viele Möglichkeiten, seine Lebenspunkte zu erhöhen. Ein Heiltrank erhöht Lebenspunkte. Wenn Sie in Ihr Heimatdorf gehen und weniger als 3 Lebenspunkte haben, werden Sie von den

Dorfdruiden kostenlos geheilt. Die letzte Möglichkeit, seine Lebenspunkte zu erhöhen, besteht darin, Danu in Stonehenge einen Zaubergegenstand zu opfern. Ein Lebenspunkt besteht aus Trefferpunkten. Wenn Ihre Trefferpunkte im Kampf auf 0 absinken, verlieren Sie den Kampf und einen Lebenspunkt. Trefferpunkte können vom Mediziner oder durch Heiltränke geheilt werden. Außerdem heilen die Ritter am Ende eines Tages von selbst.

Mondphasen



Die Mondphasen bilden bei Ihrer Suche den Schlüssel zum Erfolg. Wenn die Mondphase mit Ihrem Mondstein übereinstimmt, müssen Sie Stonehenge erreichen, um die Suche zu beenden, ehe der Mond wechselt. Nur so kann ein Ritter die Suche mit Erfolg abschließen. Wer den richtigen Mondstein in seinem Besitz hat, muß sich aber auch bewußt sein, daß die anderen Ritter vor nichts haltmachen, wenn sie auf ihn treffen.

Während des Spiels wechseln die Mondphasen ständig. Dadurch wird die Stärke einiger Lebewesen beeinflusst, aber vor allem besteht darin der Schlüssel zur Kraft des Mondsteins. Nachdem jeder Ritter drei Spielrunden absolviert hat (pro Ritter eine am Tag), ändert sich der Mond um eine Phase. Hier die Reihenfolge der Mondphasen:

Vollmond / Dreiviertelmond / Halbmond / Einviertelmond / Neumond / Einviertelmond / Halbmond / Dreiviertelmond / Vollmond ...

Bewegung

Die Position des Ritters wird auf der Karte durch ein Symbol angezeigt. Bewegen Sie den Joystick in die Richtung, in die sich der Ritter bewegen soll. Wenn Sie dabei ein anderes Symbol berühren, leuchtet dieses Symbol auf. An dieser Stelle kann sich der Ritter entscheiden, mit diesem Symbol Kontakt aufzunehmen, indem der Feuerknopf gedrückt wird.

In Wäldern, Bergen und Sümpfen sind die Bewegungen der Ritter bedeutend langsamer, so daß eine viel größere Wahrscheinlichkeit besteht, auf Monster zu treffen, die außerhalb ihrer Höhle sind.

Während Ihrer Spielrunde stehen Ihnen einige Tastatur-Optionen zur Verfügung.

LEERTASTE – Zeigt die Vorräte des aktiven Ritters.

E – Beendet Ihre Spielrunde früher, so daß Sie sich ausruhen und Ihre Trefferpunkte wiederherstellen können.



BEGEGNUNGEN



Höhlen

In jedem Gebiet müssen sechs Höhlen erforscht werden. In jeder Höhle gibt es eine bestimmte Anzahl Monster, die besiegt werden müssen, um den Schatz zu erlangen. Nur eine Höhle in jeder Region enthält einen der vier Schlüssel, mit denen das Tal der Götter betreten werden kann. Wenn ein Ritter einen Höhlenschatz errungen hat, erhält er einen zusätzlichen Lebenspunkt.

Die Stadt Hochwald

Sie befindet sich inmitten nebliger Moore, wo der hohe Kreis der Druiden seinen Sitz hat, und ist Zentrum religiöser Macht. Die hohen Druiden sind sehr zurückhaltend. Sie befassen sich normalerweise nicht mit Fremden. Eine Ausnahme bildet ihr Handel mit Zauber-Artefakten, die sie für religiöse Forschungen im Haupttempel benötigen. Um den Preis für einen Gegenstand sehen zu können, müssen Sie den Cursor-Zeiger auf das entsprechende Symbol fahren. Dann erscheint der Wert oben auf dem Bildschirm.

Die Stadt Tiefensee


































Mitten im Feuchtgebiet gelegen, können Sie in ihr den Mystiker Mythral finden. Er ist in der gesamten Region bekannt, denn er kann die Seele eines Menschen auf eine höhere kosmische Ebene führen. Wenn die Seele des Ritters wieder in ihren Körper zurückgekehrt ist, spürt er, daß eine seiner Fähigkeiten um 1 Punkt gestiegen oder gesunken ist. Diesen Einsatz müssen Sie bringen, wenn Sie sich Mythral anvertrauen. Man kann seine Chancen bei Mythral erhöhen, indem man ihm Gold schenkt. Es sollten mindestens 10 Goldstücke sein.

In beiden Städten gibt es Medizinmänner, Schenken und Kaufleute.

Medizinmann

Der Medizinmann verlangt 10 Goldstücke, um einen Ritter so zu heilen, daß er wieder seine volle Trefferpunktzahl hat. 15 Goldstücke kostet jeder geheilte Lebenspunkt. Um seine Lebenspunkte geheilt zu bekommen, muß der Ritter seine volle Trefferpunktzahl haben.

Schenke Ein in den Schenken gern gespieltes Spiel ist das "Drachenwürfeln". Das Spiel steht unter Leitung eines Drachenwürfelmeisters, und man muß einen Einsatz (von 1 bis 5 Goldstücken) bringen, ehe man 3mal den "Drachenwürfel" benutzen darf. Wird eine der folgenden Kombinationen, in beliebiger Reihenfolge, gewürfelt, gewinnt man in folgendem Verhältnis zum Einsatz:

			4-1
			5-1
			6-1
			8-1
			10-1
			12-1
			14-1
			16-1
			18-1
			20-1
			30-1 (Jackpot!)

Kaufmann Kaufleute verkaufen Rüstungen und Waffen. So sehen die Preise aus:

Wurfdolch	2gp
Säbel	10 gp
Zweischneidiges Schwert	25 gp
Kettenpanzer	30 gp
Schildpanzer	50 gp
Kampfpanzer	75 gp

Dörfer

Jeder Ritter hat sein Heimatdorf, von dem aus er sich auf die Suche macht. Ritter dürfen unter keinerlei Umständen das Heimatdorf eines anderen Ritters betreten. Wenn ein Ritter weniger als 3 Lebenspunkte hat, heilt ihn der Oberdruide seines Dorfes, so daß er seine vollen Trefferpunkte wieder erlangt. Zusätzlich erhält der Ritter einen freien Lebenspunkt. Diese milde Gabe kann man aber insgesamt nur 3mal während der Suche erhalten.

Turm des Zauberers

Der mächtige Zauberer Math, der stärkste Zauberkundige des Landes, wohnt in einem einsamen Turm in Nordödland. Wenn er Sie gern sieht, schenkt er Ihnen einen





Zaubergegenstand oder Geld, oder er erhöht Ihre Stärke, Konstitution oder Ausdauer um einen Punkt. Wenn er hingegen Ihrer Aufdringlichkeit müde ist, werden Sie für einige Spielrunden in eine Kröte verwandelt. Je öfter Sie ihn besuchen, desto eher wird er Ihrer überdrüssig sein.

Stonehenge

Dieser geheiligte Ort wird nur noch vom Tal der Götter an Bedeutung übertroffen. Hier fühlt man die Beziehung zu den Göttern am stärksten. Der Ritter, der als erster in der richtigen Mondphase einen Mondstein vorweisen kann, hat sich damit als größter Krieger des Landes erwiesen und wird in den Himmel erhoben, wo er für unendliche Zeit bei den Göttern sitzen kann. Stonehenge kann aber auch Heilzwecken dienen. Wenn ein Ritter einen Zaubergegenstand vorweist, werden seine Trefferpunkte voll hergestellt, und er erhält einen Lebenspunkt.

Andere Spieler und schwarze Ritter

Ein Ritter kann den anderen herausfordern, indem er sich auf seine Position bewegt. Der Sieger macht Beute, während der Verlierer Tod und Scheitern seiner Suche noch näher ist. Der Sieger kann entweder alle Goldstücke des Verlierers oder einen Gegenstand nehmen. Wenn der Gewinner aber gleichzeitig den letzten Lebenspunkt des Verlierers nimmt, erhält der Sieger das gesamte Gold des Verlierers sowie alle Gegenstände und Zaubergegenstände.

Tal der Götter

Wenn der Ritter alle 4 Schlüssel errungen hat und sich stark genug fühlt, dem Zorn des Wächters zu widerstehen, kann er in das Tal der Götter kommen, das sich im Zentrum der vier Gebiete befindet. Wenn der Ritter den Wächter im Kampf besiegt, erhält er einen Mondstein. Solange der Ritter im Tal ist, kann er nicht von anderen Rittern angegriffen werden.



MONSTER

Troggs

Bei den Troggs handelt es sich um eine fürchterliche menschenartige Rasse, die es in allen vier Gebieten gibt. Sie sind sehr intelligent und haben eine der menschlichen ähnliche Gesellschaftsstruktur. Sie hassen die Menschen und hegen den brennenden Wunsch, sie zu zwingen, an lebensfeindlichen Orten zu leben. Im Kampf benutzen Sie Hämmer, Äxte und Speere. Auch haben sie fürchterliche Kampfbestien, die mit Menschenfleisch aufgezogen werden. Der Stamm in den Nebelmooren ist besonders bössartig und für seine Kampfkraft bekannt.

Rattenartige

Bei den Rattenartigen handelt es sich um eine kleine, fleischfressende Rasse, die in den Bäumen des Riesenwalds lebt. Sie sind nicht besonders stark, aber sie tauchen immer in großer Zahl auf und sind äußerst agil. Man bezeichnet sie auch oft als "Mondteufel", weil es den Anschein hat, daß sie mit den Mondphasen größer werden. Weiterhin ist bekannt, daß diese kleinen Kreaturen eine tödliche Krankheit übertragen. Wenn Sie gebissen werden, müssen Sie sich vom Mediziner heilen lassen oder einen Heiltrank zu sich nehmen, ansonsten gehen Sie zugrunde und Ihre Suche scheitert.

Schlammbeißer

Diese das Feuchtland heimsuchende seltsame Rasse gleicht mehr einer Kolonie intelligenter Pflanzen im Schlamm als Tieren. Die Weisen wollen mehr über sie erkunden. Man kann sie nur schwer wahrnehmen, denn sie tauchen plötzlich aus dem Schlamm auf und werden sehr gefährlich. Sie können einen Menschen überwältigen, in den Schlamm hineinziehen und ihm da unaussprechliche Dinge antun.

Drachen

Drachen sind riesengroße, fliegende und feuerspeiende Reptilien. Sie sind von Natur aus grausam und habgierig. Sie fliegen über den vier Gebieten, immer auf der Suche nach dem nächsten Reisenden, denn sie dann grausam umbringen und ausrauben. Drachen sind im Kampf überaus



gefährlich und lassen sich nur schwer töten. Wenn ein Drache einen Ritter besiegt, nimmt er ihm all seine Goldstücke und einen Zaubergegenstand ab (wenn der Ritter danach keinen Lebenspunkt mehr hat, bekommt der Drache alles). Tötet hingegen ein Ritter einen Drachen, erwirbt er all seinen angehäuften Reichtum und seine Zaubergegenstände.

Baloks

Baloks sind böartige, menschenähnliche Lebewesen mit großen Kiefern, langen Zähnen und starken Gliedmaßen. Die Legende besagt, daß Math in seiner Jugend diese Bestien durch Zauber schuf, um seinen Turm zu bewachen. Allerdings ist der Versuch fehlgeschlagen – sie entkamen und haben sich seither vermehrt. Sie lauern nun in Nordöndland auf Beute und gehören zu den gefürchtetsten Kreaturen.

Trolle

Trolle sind böartige Kreaturen, die sich von Menschenfleisch ernähren. Sie sind menschenähnlich, von großem Wuchs und unbehaart. Sie kämpfen mit Stöcken und können selbst den stärksten Ritter mit einem Schlag zu Boden bringen. Diese Kreaturen, von denen in Legenden berichtet wird, sind überall im Land überaus gefürchtet.

Schwarze Ritter

Diese bösen Ritter dienen einer religiösen Sekte namens 'Dunkle Halle der Reinheit'. Sie glauben, daß die Druiden Gotteslästerer seien und ihnen das Handwerk gelegt werden müßte. Die schwarzen Ritter durchsuchen die vier Gebiete nach Anhängern der Druiden, die die Mondsteine erwerben wollen. Sie wollen die Vollendung der Suche verhindern. Außerdem haben sie die unheimliche Fähigkeit, mit der Zeit immer stärker und geschickter im Kampf zu werden.

Wächter

Das Tal der Götter wird von einem finsternen Dämon bewacht. Nur die besten Ritter des Landes haben jemals eine Chance, es mit einem Wächter aufzunehmen. Sie können die Fähigkeitenpunkte eines Kriegers verringern, und wenn sie einen Krieger im Kampf besiegen, nehmen diese Kreaturen der Unterwelt aufgrund ihrer Macht und Stärke diesem 3 Lebenspunkte statt eines Punkts ab. Nimmt ein Ritter den Kampf mit ihnen auf, muß er seine beste Rüstung anlegen, ansonsten währt der Kampf nicht lang.





ZAUBERGEGENSTÄNDE

Um einen Zaubergegenstand zu erbitten, drücken Sie die "LEERTASTE", damit der Vorrats-Bildschirm erscheint. Dann fahren Sie mit dem Joystick den Dolch-Zeiger auf den gewünschten Zaubergegenstand und drücken den Feuerknopf.

Zaubertränke, Rollen und Edelsteine (mit Ausnahme der Mondsteine) verschwinden nach einmaliger Benutzung. Alle anderen Zaubergegenstände können unbegrenzt benutzt werden. Jeder Zaubergegenstand hat seinen eigenen Marktwert, den die Druiden im Haupttempel in Hochwald festlegen.

Heiltrank

Damit wird ein Ritter so geheilt, daß seine Trefferpunkte wieder vollzählig sind. Sind sie schon vollzählig, erhält er einen zusätzlichen Lebenspunkt.

Sehstein

Mit diesem Zaubergegenstand kann der Ritter in eine Höhle sehen und feststellen, welche Schätze darin verborgen sind. Wenn Sie den Sehstein erbitten, kommen Sie zur Regionskarte. Dabei erscheint Ihr Symbol als Kristallkugel.

Um den Inhalt einer Höhle zu sehen, müssen Sie Ihr Symbol über die Höhle fahren und den Feuerknopf drücken.

Scharfenschwert

Dieses Zauberschwert fügt noch mehr Schaden zu als ein zweischneidiges Schwert.

Schutzring

Mit diesem Zauberring können Sie mehr Schäden im Kampf hinnehmen. Bei seiner Aufnahme sehen Sie, wie sich die Trefferpunkte erhöhen.

Lindwurm-Talisman

Mit diesem Zauberkreuz sind Schäden, die Ihnen Drachen zufügen, nur noch halb so groß. Dieser Effekt läßt sich steigern: Je mehr Kreuze Sie besitzen, umso weniger Schaden müssen Sie erleiden. Ein Ritter, der den Kampf mit



einem Drachen aufnimmt, sollte diesen Zaubergegenstand mit sich führen.

Eilrolle

Wenn diese Rolle erbeten wird, kann sich der Ritter an einem Tag doppelt so schnell wie normalerweise bewegen. Der Ritter kommt nur um die Hälfte voran, wenn sie verflucht ist.

Beschaffungsrolle

Mit dieser Zauberrolle kann der Ritter einem anderen Ritter einen Gegenstand abnehmen. Wenn Sie die Rolle erbitten, sehen Sie rechts auf dem Bildschirm den Vorrat eines anderen Ritters. Um einen anderen Ritter zu wählen, müssen Sie den Zeiger über die Pfeile im Mittelstreifen fahren und den Feuerknopf drücken. Damit können Sie zwischen den Rittern hin- und herschalten. Wenn Sie den Ritter sehen, den Sie ausplündern wollen, fahren Sie den Zeiger über den Gegenstand, den Sie ihm abnehmen wollen, und drücken den Feuerknopf.

Falken-Rolle

Wenn Sie diese Rolle erbitten, kann sich der Ritter an jeden Ort in den vier Gebieten begeben, das Tal der Götter ausgenommen. Ist die Rolle verflucht, werden Sie an irgendeinen Ort auf der Karte gebracht.

Lindwurm-Rolle

Wenn Sie diese Rolle erbitten, kann Ihr Ritter den Drachen zwingen, einen anderen Ritter anzugreifen. Mit den Pfeilen im Mittelstreifen des Vorrats-Bildschirms, können Sie diesen Ziel-Ritter auswählen. Ist die Rolle verflucht, wird der Ritter, der sie erbeten hat, selbst vom Drachen angegriffen.

Schutzrolle

Wird ein Ritter wider seinen Willen angegriffen, wird er aufgefordert, wenn er es wünscht, seine Schutzrolle zu werfen, damit der Kampf nicht stattfindet. Ist die Rolle aber verflucht, wirkt der Steuermechanismus des Ritters während des Kampfes umgekehrt.

Zauberschlüssel

Es gibt im Land vier Zauberschlüssel. Der Ritter muß alle vier Schlüssel erwerben, wenn er das Tal der Götter zum Kampf mit dem Wächter betreten will.

Mondsteine

Der Ritter, der den Wächter im Tal der Götter besiegt, wird



mit einem Mondstein belohnt. Davon gibt es drei Arten: Vollmondstein, Neumondstein und Halbmondstein. Jeder Mondstein verdoppelt während der Mondphase, die dem Mondstein entspricht, die Zahl der Trefferpunkte, die der Ritter im Moment hat.

Systemanforderungen

Amiga mit 1 MByte Arbeitsspeicher, 1 oder 2 Joysticks

Ladeanleitung

Moonstone-Diskette A in Laufwerk DF0: einlegen und System einschalten.

Ritterausrüstung

Jeder Spieler startet mit Rüstung, einem Langschwert, 10 Wurfdolchen (ein Ritter kann bis zu 10 Dolche mitführen) sowie 10 Goldstücken (ein Ritter kann bis zu 150 Goldstücke mitführen). Jeder Ritter beginnt das Spiel mit einem Stärke-, Konstitutions- und Ausdauerwert von 1 sowie mit 5 Lebenspunkten.

Spieloptionen

Spielerzahl Bis zu 4 Spieler können Moonstone spielen.

Blutschalter (Gore Switch) Damit kann der Spieler die Darstellung von Blut beim Töten ein- und ausschalten.

Training (Practice) In diesem Modus können zwei Spieler miteinander kämpfen.

Ritterwahl (Select Knight) Wählen Sie Ihren Ritter.

Um einen Ritter zu wählen, markieren Sie ihn einfach und drücken den Feuerknopf. Dann werden Sie aufgefordert, Ihren Namen einzugeben, wenn Sie wollen. Danach drücken Sie die RETURN-Taste oder den Feuerknopf.



BEWEGUNGEN BEIM RITTERKAMPF

Der Kampf wird mit Joystick(s) gesteuert. Wenn der Feuerknopf nicht gedrückt ist, wird der Ritter mit dem Joystick bewegt. Ist der Feuerknopf gedrückt, können mit dem Joystick 8 verschiedene Kampfbewegungen ausgeführt werden: Das sieht folgendermaßen aus:



1) Messerwurf (Throw Knife)

Damit werden die Dolche des Ritters eingesetzt.

2) Hieb von oben (Overhead Chop)

Mit diesem Angriff wird im Vergleich zum Hieb von der Seite oder zum Stich doppelter Schaden erzielt, aber der Gegner kann leicht ausweichen, da es Zeit braucht, das Schwert in die richtige Ausgangslage zu bringen.

3) Stich nach oben (Upward Thrust)

Besonders geeignet, wenn Gegner den Ritter überspringen.

4) Stich nach hinten (Thrust Backwards)

Ein nach hinten gerichteter Angriff.

5) Hieb von der Seite (Swing)

Damit wird im Bereich vor dem Ritter das Schwert hin- und herbewegt.

6) Block

Damit können Sie seitliche Hiebe blockieren.

7) Spezialverteidigung (Special defence)

Ruft eine Spezialbewegung auf, die je nach Monster verschieden ist.

8) Ausfallstoß (Lunge)

Dieser Angriff hat, neben dem Dolcheinsatz, die größte Reichweite.

Wenn der Ritter in die andere Richtung sieht, springen die Steuerfunktionen in der Waagerechten (d.h. 1 und 3 usw).

Wenn der Ritter während des Kampfes zu flackern anfängt, wissen Sie, daß nur noch 10 oder weniger Trefferpunkte verblieben sind.

Spezialverteidigung des Ritters

Viele Monster greifen mit besonderen Bewegungen an,





denen gegenüber der Ritter hilflos wäre, wenn er nicht seine Spezialverteidigung einsetzen könnte.

Mitwirkende

PRODUZIERT VON

Anderson Art Studios

DESIGN

Rob Anderson und Todd Prescott

GRAPHIK U. ANIMATION

Rob Anderson und Dennis Turner

ZUSATZGRAPHIK

Steve Leney

PROGRAMMIERUNG

Rob Anderson und Kevin Hoare

MUSIK U. SOUND-EFFEKTE

Richard Joseph

HANDBUCH

Todd Prescott und Anthony Dicks

KÜNSTLERISCHE LEITUNG (Marketing-Material)

Mark Design

ILLUSTRATION

David O'Connor

LIZENSIERUNG DURCH

Gray Matter

CHEFPRODUZENTEN

Richard Leinfellner und Steve Whittle

GESAMTLEITUNG

Phil Harrison

Wir danken weiterhin Pog, Chris Gray, Aran, Lee, Hames, Ben (Qualitätssicherungsteam), Sam, Clare, Kirstie, Pam, Claud (Verkauf u. Marketing), Geoff, Dave, Jo und Max (Druck)

Moonstone ist graphisch so realistisch und aufregend gestaltet, daß einige, allerdings nur optionale, Szenen von uns nur für Kinder von 12 Jahren an empfohlen werden. Jüngere Spieler sollten unter Anleitung der Eltern spielen, obwohl das nach dem Gesetz nicht unbedingt erforderlich ist.

© 1991 Mindscape International Limited und Rob Anderson.

Alle Rechte vorbehalten.

Moonstone ist ein Warenzeichen von Mindscape International Limited.

Autor Rob Anderson.



ALLA RICERCA DELLA PIETRA DI LUNA: LA STORIA

I Druidi del villaggio hanno annunciato che un periodo molto sacro è alle porte, un periodo che arriva una volta ogni mille anni. E' la stagione delle pietre di luna! Danu, lo spirito della luna, ha rivolto l'attenzione verso le attività della terra e non più verso quelle dell'universo. E' durante questo periodo che gli dei concedono un grande dono al migliore guerriero della terra; un dono di massimo potere! Ma tale guerriero deve prima mettersi alla prova. Quindi, il primo guerriero che porterà a termine "La ricerca delle pietre di luna" riceverà questa grande benedizione. Tutti i guerrieri che prendono in considerazione tale ricerca devono essere preparati a errare per gran parte delle terre limitrofe e a resistere alle molte avversità, rischiando sempre la vita e la pelle.

La terra è formata da quattro grandi territori. A nord est vi sono le terre deserte settentrionali vasto territorio roccioso abitato dai giganteschi Baloks. A nord ovest vi sono le brughiere tenebrose, con le loro grandi tribù di Troggs. A sud ovest vi è il grande bosco, invasa dagli astuti Topastri. Infine a sud est vi sono le vaste paludi, dove i Mostrifango inseguono furtivamente le loro prede umane. Inoltre, il grande drago vaga per tutte le terre alte nel cielo, alla ricerca del prossimo viaggiatore da mangiare o da depredare. Nel mezzo dei quattro territori, al centro della terra, vi è uno dei luoghi più sacri, "La valle degli dei", dove giacciono le sacre pietre di luna.

Per completare la ricerca il vostro cavaliere dovrà esplorare tutte le terre che vi circondano e trovare le 4 chiavi che vi faranno accedere alla valle degli dei. Lungo la strada, dovrete sconfiggere molti esseri viventi e conservare i loro tesori magici e d'oro per aumentare la vostra forza in modo che potrete resistere ai pericoli del misterioso mondo delle tenebre che si trova nella valle degli dei. Dopo aver trovato le chiavi, potete incamminarvi verso la valle per trovare la sacra pietra di luna, combattendo gli orribili, forti e potentissimi demoni. Dopo che avete trovato una pietra di luna, dovrete correre a Stonehenge per porgere il frutto della vostra ricerca al grande dio della luna, Danu. Tuttavia, vi sono 3 possibili pietre di luna che si adeguano ad una



diversa fase della luna, quindi dovete aspettare la fase giusta prima di poter completare la vostra ricerca.

Un momento! Pensate di essere da soli nella ricerca? Naturalmente no! Tutti i grandi druidi della terra sono al corrente di questi eventi molto sacri. Quindi vi saranno altri grandi guerrieri che vorranno essere i primi a completare la ricerca. Probabilmente dovete combattere con molti potenti guerrieri prima di portare a termine la vostra ricerca.

Inoltre, gli spaventosi cavalieri neri vagano per la terra cercando di convincere, tutti quelli che saranno ad ascoltare, che i Druidi sono eretici e di massacrare tutti quelli che non ascoltano. Essi odiano in particolar modo la ricerca delle pietre di luna e seguiranno le tracce di tutti quelli che ne prendono parte, soprattutto se stanno per completare la ricerca! Questi cavalieri sono famosi per la loro abilità di aumentare velocemente le loro capacità durante il combattimento.

Dopo un'attenta e lunga riflessione decidete di affidarvi al destino e alla forza della vostra armatura. Indossando i vestiti più caldi ed impugnando la vostra spada fedele e l'armatura che avete adornato, giurando di essere il primo a completare la ricerca o morire: nessuno può resistere alla bellezza delle Pietre di luna.



LA STATISTICA DEL CAVALIERE



Forza, resistenza e costituzione fisica

Le abilità del cavaliere riguardano quello che egli può fare fisicamente nel gioco in termini di quantità. La Forza (Strength) esprime quanto forte è il cavaliere nel combattimento. Più forza possiede, più danni infliggerà agli avversari.

La Costituzione fisica (Constitution) è una misura che esprime la quantità di maltrattamenti fisici che un cavaliere può sopportare prima di crollare. Più forte è la sua costituzione, più danni può sopportare prima di perdere la battaglia.

La Resistenza (Endurance) esprime quanta attività fisica può fare un cavaliere prima di stancarsi e deve quindi riposarsi. Maggiore è la sua resistenza, più lontano si può spostare in un giorno.

Le capacità di un cavaliere possono essere temporaneamente aumentate da vari oggetti normali e magici. Possono essere aumentate anche permanentemente da un dono magico sia dalla stregata Math o dal Mistico. Un altro modo con cui un cavaliere può aumentare continuamente le sue capacità è attraverso "l'esperienza".

Esperienza

L'esperienza è acquisita conquistando con successo una tana. 1 punto di esperienza viene guadagnato per ogni tana liberata. 2 punti sono guadagnati se il Drago viene ucciso. 3 punti sono guadagnati quando il Guardiano viene sconfitto. In un gioco con 3 o 4 giocatori, per ogni punto di esperienza guadagnato, la forza o la resistenza o la costituzione fisica possono essere aumentate di un punto (a scelta del cavaliere). In un gioco con due giocatori, 2 punti di esperienza vengono richiesti e in un gioco con un giocatore, ne vengono richiesti 3.

Punti vite

I punti vita esprimono la vicinanza del cavaliere alla morte per le ferite subite durante il combattimento. Ogni cavaliere incomincia il gioco con 5 punti vita e ogni volta che perde un combattimento, perde un punto vita. Quando un cavaliere arriva a punti vita 0, egli muore e viene eliminato dal gioco. Vi sono molti modi per aumentare i punti vita.



Potete pagare un guaritore nelle città per aumentare i vostri punti vita. Una pozione curativa aumenterà i punti vita. Se andate al vostro villaggio e avete meno di 3 punti vita, allora i druidi del villaggio vi guariranno senza che voi paghiate. L'ultimo modo possibile per aumentare i punti vita è di offrire un oggetto magico a Danu che si trova a Stonehenge. I punti vita sono ripartiti in punti tenacia. Se durante il combattimento i vostri punti tenacia attuali sono ridotti a 0, perderete il combattimento ed un punto vita. I punti tenacia possono essere aumentati dal guaritore o con le pozioni curative. I cavalieri guariscono anche naturalmente per ogni giorno che passa.

Le fasi della luna



Le fasi della luna sono la chiave del successo della vostra ricerca. Una volta che la fase della luna combacia con la pietra di luna, dovete raggiungere Stonehenge per completare la vostra ricerca prima che la fase cambi. Soltanto allora il cavaliere completerà con successo la ricerca. Un cavaliere che possiede questa pietra di luna può essere sicuro che gli altri cavalieri non esiteranno a distruggervi.

Durante tutto il gioco le fasi della luna cambieranno costantemente. Questo influenza la forza di alcuni degli esseri viventi ed è la chiave per ottenere i poteri contenuti nella pietra di luna. Dopo che ogni cavaliere ha fatto tre giri (ogni cavaliere fa un giro al giorno), la fase della luna ne anticipa un'altra. L'ordine delle fasi è il seguente:

Piena/tre quarti/mezza/un quarto/nuova/un quarto/mezza/tre quarti/piena....

Movimento

La posizione del vostro cavaliere sulla mappa è indicata da un'icona. Muovete il joystick nella direzione che desiderate. Se entrate in contatto con un'altra icona, quest'ultima incomincerà a lampeggiare. A questo punto il cavaliere può scegliere di scontrarsi con quell'icona premendo il pulsante di fuoco.

Le foreste, le montagne e le paludi rallentano notevolmente il movimento del cavaliere ed aumentano la possibilità del cavaliere di incontrare mostri vaganti al di fuori delle loro tane.

Durante il vostro giro avete alcune opzioni della tastiera. Barra di spaziatura – Visualizza le scorte attuali del cavaliere. E – Fa terminare presto il vostro giro, in modo che voi possiate riposarvi e recuperare i vostri punti tenacia.



SCONTRI



Tane

In ogni territorio vi sono sei tane da esplorare. Ognuna è piena di alcuni mostri che devono essere sconfitti per prendere il tesoro. Soltanto una tana di ogni zona contiene una delle quattro chiavi richiesta per entrare nella valle degli dei. Dopo che il cavaliere prende il tesoro da una tana, il giocatore riceve un altro punto esperienza.

La città Boscalto

Localizzata nelle brughiere tenebrose, dove risiede l'ambiente altolocato dei druidi, Boscalto è la sede del potere religioso. I grandi druidi sono molto riservati e di solito non hanno rapporti con gli estranei, tranne che per commerciare i manufatti di natura magica per la ricerca religiosa nell'Alto Tempio. Per vedere il prezzo di un oggetto, spostate il cursore sulla sua icona ed il valore comparirà in alto allo schermo.

La città di Acquafonda

In questa città, localizzata nelle paludi sarete in grado di trovare Mythral il mistico. Egli è famoso in tutta la zona per la sua capacità nel portare l'anima di una persona ad un livello cosmico più alto. Quando l'anima del cavaliere ritorna al corpo, il cavaliere sentirà che una delle sue capacità sarà aumentata o diminuita di un punto. E' un'impresa rischiosa che potete condurre se avete fiducia in Mythral. Un cavaliere può aumentare le sue probabilità con Mythral donando più oro. Un minimo di 10 pezzi d'oro dovrebbe essere donato per aumentare le vostre possibilità.

Entrambe le città contengono guaritori, taverne e mercanti.

Guaritore

Esso addebita 10 pezzi d'oro per guarire un cavaliere per completare i punti tenacia e i 15 pezzi d'oro per ogni punto vita guarito. Un cavaliere deve aver completato i suoi punti tenacia per guarire i punti vita.

Taverna

Un famoso gioco giocato nelle taverne è il "Gioco del drago". Il gioco è svolto dal Capo del gioco del drago facendo una scommessa (che va da 1 a 5 pezzi d'oro) prima di lanciare 3 "dadi del drago". Se compare una delle

seguenti combinazioni, in qualsiasi ordine, allora il corrispondente indice di rimborso viene vinto:

			paga 4-1
			paga 5-1
			paga 6-1
			paga 8-1
			paga 10-1
			paga 12-1
			paga 14-1
			paga 16-1
			paga 18-1
			paga 20-1
			paga 30-1 (colpo di fortuna!)

Mercante

I mercanti vendono armature e armi. I prezzi sono i seguenti:

Pugnale di lancio...	2 gp
Spadone...	10 gp
Spadone a due mani ...	25 gp
Cotta di maglia...	30 gp
Corazza di piastre...	50 gp
Corazza di battaglia...	75 gp

Villaggi

Ogni cavaliere ha il proprio villaggio da dove parte all'inizio della sua ricerca. Nessun altro cavaliere può entrare nel suo villaggio in qualsiasi circostanza. Se il cavaliere si trova al di sotto di 3 punti vita, il druido più vecchio del villaggio lo guarirà per completare i punti tenacia e concedergli un punto vita gratis. Questo dono gentile è concesso soltanto 3 volte in tutta la durata della ricerca.

La torre dello stregone

Il potente stregone Math, il mago più potente della terra, risiede nella torre abbandonata delle terre deserte settentrionali. Se ha piacere di vedervi, vi assegnerà un oggetto magico, del denaro, oppure sceglierà di aumentare di un punto la vostra forza, la costituzione fisica o la resistenza. Se invece è infastidito dalla vostra arroganza, vi trasformerà in un rospo per alcuni giri. Più spesso lo visitate, più è probabile che si infastidisca.



Stonehenge

E' un luogo molto sacro, secondo solo alla valle degli dei. Questo è il luogo dove i legami con gli dei sono sentiti più profondamente. Il primo cavaliere che presenta una pietra di luna durante la fase giusta della luna avrà dimostrato di essere il più grande guerriero della terra e sarà asceso al cielo per sedere accanto agli dei per i tempi immemorabili.

Stonehenge può anche essere usata per la guarigione. Se un cavaliere offre un oggetto magico, egli verrà guarito per completare i suoi punti tenacia ed 1 punto vita.

Altri giocatori e cavalieri neri

I cavalieri possono sfidare gli altri cavalieri da combattere muovendosi su di loro. Il bottino va al vincitore e il perdente si avvicina sempre più alla morte e al fallimento della sua ricerca. Il vincitore può prendere o tutti i pezzi d'oro del perdente o un oggetto. Tuttavia, se il vincitore prende l'ultimo punto vita dal perdente, allora il vincitore prende tutto l'oro, gli oggetti e le cose magiche del perdente.

La valle degli dei

Dopo che il cavaliere ha raccolto le 4 chiavi e si sente abbastanza forte per resistere all'ira del guardiano, egli può entrare nella valle degli dei che si trova al centro dei 4 territori. Se il cavaliere sconfigge il guardiano durante la battaglia, gli sarà concessa una pietra di luna. Durante la permanenza del cavaliere nella valle, egli non può essere toccato dagli altri cavalieri.



I MOSTRI

Troggs

Essi rappresentano una terribile razza umanoide che esiste in tutti e quattro i territori. Sono molto intelligenti con una società molto simile a quella degli umani, che essi odiano con un ardente desiderio di obbligarli a vivere in posti che vengono ritenuti inadatti per gli umani. Essi usano martelli, assi e lance nel combattimento ed hanno del terribile bestiame da guerra che hanno allevato cibandoli di carne umana. Le tribù che esistono nelle brughiere tenebrose sono straordinariamente cattive e famose per la loro forza ed abilità nel combattimento.

Topastri

Essi sono una razza piccola, razza carnivora che abita negli alberi del grande bosco. Non sono molto forti, ma si trovano sempre in gruppo in gran quantità e sono estremamente agili. Essi vengono molto spesso chiamati i "Demoni della luna" perché sembrano diventare più forti quando la luna diventa piena. E' anche risaputo che questi piccoli mostri trasmettono una malattia mortale e se venite morsi da uno di loro dovete essere curati dal guaritore o dovete bere una pozione curatrice o perirete e fallirrete nella vostra ricerca.

Mostrofango

Questa strana razza che invade le terre deserte sembra essere più una colonia di vita vegetale intelligente trovata nel fango che un vero e proprio animale, ma gli esperti dicono che è necessaria un'ulteriore ricerca. Sono difficili da vedere poiché sembrano uscire dal fango e sono molto pericolosi. Essi possono soggiogare una persona e trascinarla giù nel fango per fargli delle cose indescrivibili.

Draghi

I draghi sono delle lucertole enormi, alate e ignivome. Sono crudeli e ingordi per natura e volano sui quattro territori alla ricerca del prossimo viaggiatore da uccidere e depredare. I draghi sono estremamente pericolosi nel combattimento e difficili da uccidere. Se un drago sconfigge un cavaliere, esso prenderà tutti i suoi pezzi d'oro ed un oggetto magico (se riduce quel cavaliere a 0 vite, egli prenderà tutto). Tuttavia,





il cavaliere che uccide un drago prenderà tutta la sua ricchezza accumulata e gli oggetti magici.

Baloks

Sono cattivi umanoidi con fauci enormi, lunghi denti ed arti potenti. La leggenda afferma che Math ha costruito magicamente queste bestie affinché custodiscano la sua torre, ma l'esperimento è fallito e da allora si sono moltiplicati e sono scappati. Adesso camminano con andatura rigida e maestosa attraverso le terre deserte settentrionali alla ricerca della preda e sono tra gli esseri viventi più temuti.

Trolls

Sono degli esseri viventi cattivi che si nutrono di carne umana. Sono grandi, umanoidi senza capelli che combattono con grandi bastoni capaci di abbattere con un colpo solo anche il guerriero più forte. Queste creature leggendarie sono molto temute in tutta la terra.

I cavalieri neri

Questi pericolosi cavalieri sono al servizio di una setta religiosa chiamata "La camera oscura della purezza" che crede che i druidi siano blasfemi e devono essere fermati. Essi vagano per i quattro territori alla ricerca dei seguaci dei druidi che stanno cercando di prendere le pietre di luna per poter impedire loro di completare le loro ricerche. Questi cavalieri hanno una strana abilità di diventare più abili e più forti nel combattimento a mano a mano che il tempo passa.

I guardiani

La valle degli dei è custodita da un pericoloso demone. Soltanto i migliori guerrieri delle terre potrebbero avere buone probabilità contro un guardiano. Essi possono esaurire i punti dalle abilità dei guerrieri e quando sconfiggono un guerriero nel combattimento, essi prendono 3 vite invece di 1 a causa della forza e del potere di queste creature dell'oltretomba. Un cavaliere deve avere la migliore armatura prima di incominciare la battaglia con il guardiano o altrimenti sarà una breve battaglia.



OGGETTI MAGICI

Per scegliere un oggetto magico fate apparire lo schermo delle scorte del cavaliere premendo la "barra di spaziatura". Poi, usando il joystick muovete il cursore sull'elemento magico che volete selezionare e premete il pulsante di fuoco.

Pozioni, pergamene e pietre preziose (tranne che le pietre di luna) scompaiono dopo averle usate per una volta. Gli altri oggetti magici possono essere usati più volte. Ogni tipo di oggetto magico ha il proprio valore di mercato determinato dai druidi nell'alto tempio a Boscalto.

Pozione curatrice

Questo oggetto guarirà un cavaliere fino a completare tutti i punti tenacia o se ha già riempito i suoi punti tenacia aggiungete un altro punto vita.

Pietra preziosa per vedere

L'uso di questo oggetto magico permette al cavaliere di guardare in una taverna e vedere il tesoro che si trova all'interno. Dopo aver scelto la pietra preziosa per vedere ritornerete alla mappa delle zone ma la vostra icona comparirà come una palla di cristallo. Per vedere cosa c'è in una taverna muovete la vostra icona sulla cima della taverna che volete vedere e premete il pulsante di fuoco.

Spada tagliente

Questa spada magica fa ancora più danno dello Spadone a due mani.

Anello di protezione

Questo anello magico aumenta la quantità di danno che potete subire durante un combattimento. Dopo aver scelto questo oggetto i vostri punti tenacia aumenteranno.

Talismano del serpente

Questa crocetta magica riduce della metà i danni causati dai draghi. Questo effetto aumenta gradualmente, quindi più crocette di questo tipo possedete meno danni subirete. Un cavaliere dovrebbe possedere questo oggetto per combattere con il Drago.





Pergamena della rapidità

La scelta di questa pergamena, permetterà al cavaliere di muoversi due volte più lontano rispetto alla distanza che potrebbe percorrere in un giorno. Se maledetta, il cavaliere viaggerà soltanto per metà della sua distanza.

Pergamena di conquista

Questa pergamena magica permette ad un cavaliere di prendere un oggetto da un altro cavaliere. Dopo aver scelto questa pergamena vedrete tutte le scorte di uno degli altri cavalieri a destra dello schermo. Per selezionare un cavaliere diverso muovete il puntatore sulle frecce nel nastro centrale e premete il pulsante di fuoco. Questo vi permette di girare intorno ai cavalieri. Quando vedete il cavaliere che volete depredare, muovete il puntatore sull'oggetto che volete prendere da lui e premete il pulsante di fuoco.

Pergamena dello sparviero

Quando compare questa pergamena il cavaliere può dirigersi verso ogni luogo dei quattro territori ad eccezione della valle degli dei. Se la pergamena è maledetta sarete teletrasportati in un posto qualsiasi sulla mappa.

Pergamena del serpente

Dopo aver scelto questa pergamena il vostro cavaliere potrà obbligare il drago ad attaccare un altro cavaliere. Usando le frecce nel nastro centrale sullo schermo delle scorte, selezionate il cavaliere a cui volete mirare. Se la pergamena è maledetta, il cavaliere che ha scelto la pergamena sarà attaccato dal drago.

Pergamena di protezione

Se un cavaliere viene attaccato contro la sua volontà, egli sarà sollecitato se vuole lanciare la sua pergamena di protezione per evitare la battaglia. Ma se la pergamena è maledetta, i controlli dei cavalieri saranno annullati durante la battaglia.

Chiave magica

Ci sono quattro chiavi magiche nel territorio. Il cavaliere deve raccogliere tutte e quattro le chiavi per entrare nella valle degli dei per combattere contro il guardiano.

Pietre di luna

Una pietra di luna sarà assegnata se il cavaliere sconfigge il Guardiano nella valle degli dei. Ci sono tre possibili pietre di luna da assegnare ad un cavaliere. Una pietra di luna piena, la pietra di luna nuova, o una pietra di luna mezza. Ogni



pietra di luna raddoppierà la somma dei punti tenacia che un cavaliere possiede attualmente durante la giusta fase lunare della pietra di luna.

Requisiti del sistema

Amiga con 1 megabyte di memoria, 1 o 2 joystick.

Istruzioni di caricamento

Inserite il disco A di Moonstone nell'unità DF0: e accendete il vostro sistema.

Equipaggiamento del cavaliere

Ogni giocatore parte con un'armatura imbottita, una lunga spada, 10 spade di lancio (un cavaliere può trasportare fino a 10 spade di lancio), e 10 pezzi d'oro (un cavaliere può trasportare fino a 150 pezzi d'oro). Ogni cavaliere incomincia il gioco con un grado di forza, costituzione fisica e resistenza pari a 1 e 5 punti vita.

Opzioni del gioco

Numero dei giocatori

Moonstone può essere giocato da un massimo di quattro giocatori.

Interruttore di sangue

Permette al giocatore di attivare o disattivare le morti cruenti e sanguinose.

Esercitazione

Questa modalità permette a 2 giocatori di combattere tra di loro.

Selezionate il cavaliere

Scegliete quale cavaliere volete essere.

Per selezionare un cavaliere basta evidenziare il cavaliere che desiderate essere e premete il pulsante di fuoco. Questo vi solleciterà a digitare il vostro nome se volete. Dopo aver fatto questo, premete il tasto di ritorno o il pulsante di fuoco.



MOVIMENTI DI BATTAGLIA DEL CAVALIERE

La battaglia viene fatta con il/i joystick. Quando il pulsante di fuoco non è premuto, il joystick sposta il cavaliere. Quando premete il pulsante di fuoco, il joystick esegue 8 diversi mosse di combattimento. Essi sono:



Quando il cavaliere si trova in questa direzione =>

1) Lanciate il coltello

Questo lancia uno dei coltelli di lancio del cavaliere

2) Colpi di scure in alto

Questo attacco raddoppia il danno di una pugnalata o frecciata ma può essere facilmente evitato a causa della quantità di tempo richiesta per ruotare la spada.

3) Pugnalata verso l'alto

Buona per colpire gli avversari saltando sul cavaliere

4) Pugnalata all'indietro

Questo è un attacco di pugnalata diretto all'indietro.

5) Oscillazione

Questo attacco libera l'area davanti al cavaliere.

6) Blocco

Questa difesa vi permette di bloccare l'oscillazione.

7) Difesa speciale

Causa uno speciale movimento di difesa che varia da mostro a mostro.

8) Rapido movimento in avanti

Questo attacco ha il più lungo raggio oltre i coltelli.

Quando un cavaliere si trova in un'altra direzione, i controlli si alternano in senso orizzontale (cioè si alternano 1 e 3, etc.).

Se durante una battaglia il vostro cavaliere incomincia a lampeggiare, il gioco vi sta avvisando che al vostro cavaliere sono rimasti 10 o meno punti tenacia.

Difesa speciale del cavaliere

Molti dei mostri effettuano delle speciali mosse di attacco che rendono il cavaliere impotente a meno che non usi la sua speciale difesa.





Titoli

PRODOTTO DA
Anderson Art Studios

PROGETTAZIONE
Rob Anderson, Todd Prescott

GRAFICA E ANIMAZIONE
Rob Anderson, Dennis Turner

GRAFICA SUPPLEMENTARE
Steve Leney

PROGRAMMAZIONE
Rob Anderson, Kevin Hoare

MUSICA E EFFETTI SONORI
Richard Joseph

MANUALE
Todd Prescott, Anthony Dicks

DIRETTORE ARTISTICO (Materiale di commercializzazione)
Mark Design

ILLUSTRAZIONE
David O'Connor

AUTORIZZATO DA
Gray Matter

PRODUTTORI ESECUTIVI
Richard Leinfellner, Steve Whittle

DIRETTORE ESECUTIVO
Phil Harrison

Si ringraziano: Pog, Chris Gray, Aran, Lee, Hames, Ben (garanzia di qualità), Sam, Clare, Kirstie, Pam, Claud (vendita e commercializzazione), Geoff, Dave, Jo, Max (stampa)

Moonstone contiene delle scene di efficaci immagini grafiche di singolare realismo. Sebbene queste scene siano opzionali, questo prodotto è liberamente valutato 12. Per i bambini è consigliata la guida dei genitori, sebbene non sia un requisito legale.

12



©1991 Mindscape International Limited e Rob Anderson.
Tutti i diritti riservati.

Moonstone è un marchio registrato della Mindscape International Limited.
Scritto da Rob Anderson.



MINDSCAPE

For your local dealer, contact:
Mindscape International Ltd
The Coach House, Hooklands Estate
Scaynes Hill, West Sussex RH17 7NG
Tel: 0444 831 761