

DARK STONE

1999 - dev. Delphine Software International

acheté 0.69 euro sur la plateforme GOG

***** Nomenclature *****

Commentaires / Textes / Objets / Interaction / choix d'évolution

mise en garde - astuce - bug - important / Tiers / Non réalisé, Non vérifié ou Non utilisé

***** TECHNIQUE *****

le manuel en Français -> https://db.hfsplay.fr/files/2019/08/17/Darkstone_Manuel_RmqW0wi.pdf

suivez aussi le didacticiel

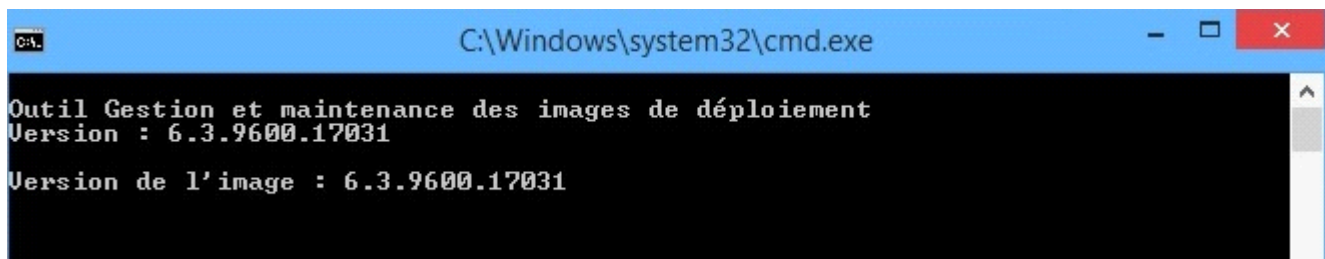
<Windows> fonctionne / <Impr écr> ne fonctionne pas

le logiciel Fraps (capture d'écran / courtes vidéos) fonctionne



le répertoire des sauvegardes

en fin d'installation du jeu, une fois que vous avez ce panneau -> ...



attendez quelques secondes avant de le fermer via la croix rouge

***** DESCRIPTION *****

4 attributs -> Force, Dextérité, Magie et Vitalité

8 classes avec un genre défini -> ...

Guerrier et Amazone -> Force - Combat rapproché

Magicien et Sorcière -> Intelligence - Sortilèges

Assassin et Voleuse -> Dextérité - Combat à distance

Moine et Prêtresse -> Vitalité - Combat rapproché et Sortilèges

à chaque gain de niveau d'expérience, vous obtenez 6 points d'attributs a répartir

Répartition des compétences accessibles aux différentes castes :

Les guerriers :	Les Voleurs :	Les magiciens :	Les prêtres :
Apprentissage	Apprentissage	Apprentissage	Apprentissage
Commerce	Commerce	Communion	Communion
Concentration	Désamorçage	Identification	Exorcisme
Maître d'armes	Identification	Langues	Médecine
Réparation	Perception	Lycanthropie (sorcière)	Maître d'armes
Forestier	Silence	Méditation	Perception
Orientation	Vol à la tire	Recharge	Prière
		Détection (magicien)	

10 rangs d'effets pour chaque compétence -> améliorables tous les 6 niveaux d'expérience <- dès le 1er niveau

à un seul joueur, vous avez le choix de disposer d'un ou deux personnages -> ...

Jouer avec deux personnages

Dans DARKSTONE™, il est possible de jouer avec deux héros en même temps (en mode "Un joueur" uniquement). Vous en contrôlez un, l'ordinateur dirige l'autre. Ce compère surveille vos arrières, se bat à vos côtés et vous accompagne partout, sauf si vous lui demandez de vous attendre à un endroit précis (bouton "maillons de chaîne" de la barre d'interface). C'est un allié précieux dans les batailles.

A tout moment du jeu, vous pouvez sélectionner n'importe lequel des deux personnages en cliquant sur son icône dans la barre d'interface.

☞ Il est conseillé de choisir deux personnages aux caractéristiques complémentaires. Par exemple, un Guerrier et un Magicien. Ainsi, vous alliez force et magie.

vos personnages vieilliront durant l'aventure

L'aventure continue après le mot "Fin"

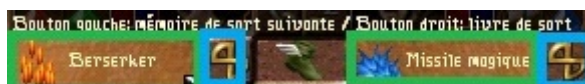
Dans une partie de DARKSTONE™, vous avez 7 quêtes à mener à bien. Le jeu a en mémoire 21 scénarios distincts pour ces quêtes! Quand vous commencez une nouvelle partie, les 7 quêtes choisies par le programme sont systématiquement différentes de celles proposées dans la partie précédente.

D'autre part, DARKSTONE™ génère aussi un nouvel environnement. Les terres et les labyrinthes n'ont pas la même topologie d'une partie à l'autre. Les monstres, les armes et les pièges n'interviennent pas aux mêmes endroits.

Bref, avec Darkstone™, les aventures se suivent et ne se ressemblent pas. Ainsi, votre plaisir de jouer reste intact, même après plusieurs parties.

il faut rajouter les quêtes secondaires ...

8 rangs d'effet pour chaque sort via les grimoires -> prérequis attribut Magie



dans le manuel en Français, lisez bien en page 39 ce qui concerne la mémorisation des sorts connus dans "barre d'affichage" (rectangles vert sur l'image)

notez que les compétences actives connues de chaque personnage (page 43 du manuel en Français) sont mémorisées automatiquement -> le défilement se fait via son icône en forme de "8 penché" (carrés bleu sur l'image précédente)

les armes et les équipements d'armures sont soumis à un prérequis d'attribut (Force, Dextérité ou Magie) -> ils disposent tous d'une durabilité

les ennemis réapparaissant de temps en temps en nombre réduit, lellver est possible

***** CONSEILS *****

dans la Ville, parlez à Bill près de la sortie Nord, pour obtenir de bons conseils

explorez l'entièreté de chaque carte

n'hésitez pas à déposer des pièces d'or à la banque, elles seront comptabilisées lors des transactions commerciales, entraînements compris

commercez via le personnage qui détient la compétence idoine -> idem pour les réparations effectuées par Gunther le forgeron -> faites réparer, par ce dernier ou un de vos personnages doté de la compétence Réparation, les armes et les équipements d'armures avant de les revendre

en l'absence de coffre du joueur, vous stockerez les objets (doublettes pour ceux qui sont soumis à une durabilité + ceux dont le prérequis n'est pas atteint à l'instant T + des "consommables") au sol -> faites le à la Ville en les regroupant par type (armes, casques, boucliers, armures, parchemins, potions de santé, potions de mana, potions anti poison, parchemins, grimoires, etc.)

si vous ne pouvez pas détecter les contenants piégés (compétence Perception), utilisez le sort Télékinésie

pour les ouvrir à distance

vous pouvez sauvegarder durant un combat -> vous pouvez aussi vous enfuir y compris par un **portail magique** que vous aurez préalablement posé grâce au sort 'Porte magique'

adaptez vos tactiques de combats selon la (ou les) classe(s) jouée(s) - > celle de base , si vous jouez avec deux personnages, consiste à envoyer un éclaireur qui attirera les ennemis vers son binôme en position reculée <- un groupe d'ennemis sera ainsi successible d'être scindé

toujours si vous jouez avec deux personnages, évitez de combattre sur un pas de **porte** -> reculez un peu de façon à ce que vous puissiez combattre ensemble et non seul

***** LA PARTIE *****



le module de base -> STANDARD



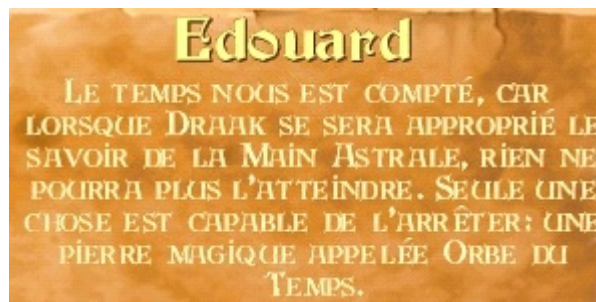
vous débuterez au stade d'apprenti



j'ai choisi un Moine et une Amazone

la Ville

suivez Murray -> parlez au 6 "interlocuteurs importants" (le forgeron, la guérisseuse, l'aubergiste, le banquier, le magicien et l'entraîneur en compétences) -> ... -> parlez aux autres villageois



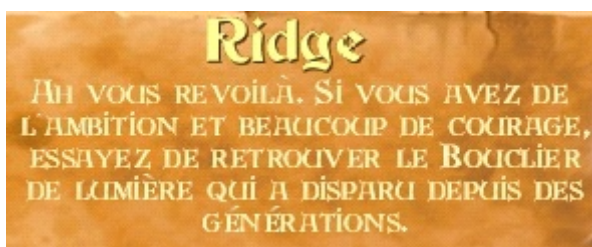
votre objectif principal

au stade d'entraînement, après vous êtres exercés sur un stand, reposez les armes sur leurs supports

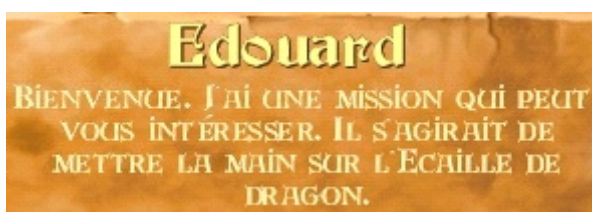


vous pouvez utiliser le **portail magique** pour vous téléporter vers le dernier que vous avez posé avec le sort idoïne

Maria et *Basile* ont (**ou auront**) chacun une première quête à vous proposer (**j'ai trouvé le parchemin sacré et le livre des chemins, avant de leurs parler ...**)



Ridge vous accostera tôt ou tard et évoquera le **bouclier de lumière** (ok -> **2nd donjon** - niveau 7 - je lui donnerai après le **5ème donjon** cf. *Gaetan*)



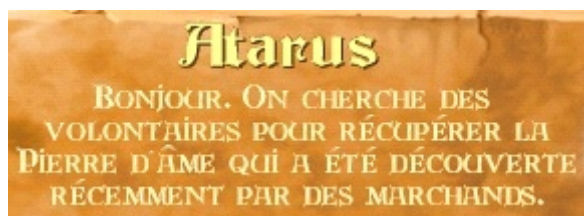
idem pour *Edouard* pour l'écaille de dragon (ok -> **3ème donjon** - niveau 9)



Atarus vous demandera d'assassiner *Garth le maléfique* (ok -> **3ème donjon** - niveau 12)



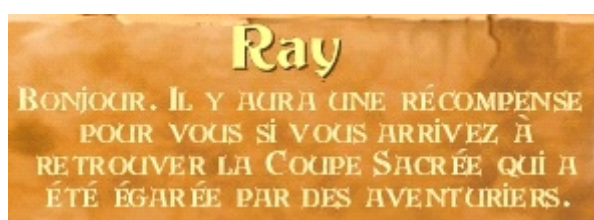
Augustin vous proposera de retrouver la **harpe céleste** (ok -> **3ème donjon** - niveau 11)



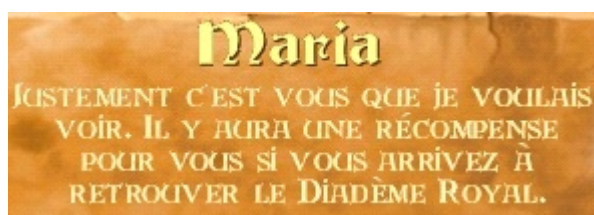
Atarus vous fera une seconde demande qui consiste a récupérer la pierre d'âme (ok -> **4ème donjon** - niveau 13)



Alix souhaitera que vous dénchiez l'épée maudite perdue par les prêtres (ok -> **4ème donjon** - niveau 15)



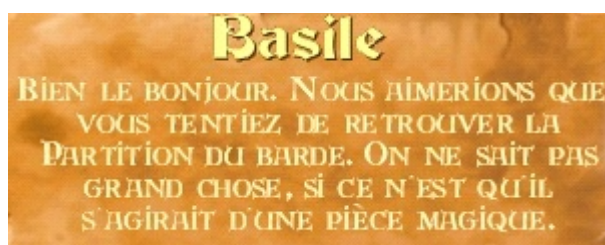
Ray mentionnera la coupe sacrée (ok -> **5ème donjon** - niveau 17)



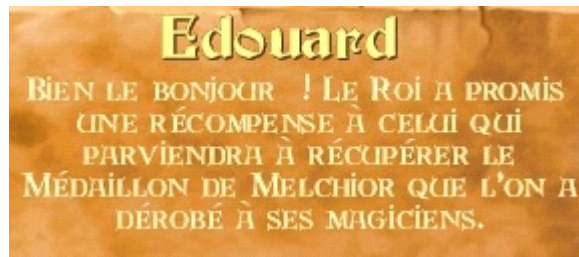
Maria voudra que vous trouviez le diadème royal (ok -> **5ème donjon** - niveau 19)



Ridge vous demandera de lui ramener la fleur d'orage (ok -> **6ème donjon** - niveau 23)



Basile recherchera la partition du barde (ok -> **6ème donjon** - niveau 21)



Edouard vous informera du vol du médaillon de Melchior (ok -> **7ème donjon** - niveau 25)



Ray commanditera le meurtre de *Buzbal le furieux* (ok -> **8ème donjon** - niveau 30)

les terres d'Ardyl



Est -> **la maison de la sorcière** -> *Mika la sorcière* lèvera le charme qui pèse sur les femmes du **Village** (elles sont pétrifiées) quand elle aura retrouvée sa jeunesse (ok + tard)

Centre -> ...

le 1er donjon

Niveau 1

2 fontaines de jouvence (mana et santé)

Niveau 2



miroir dans un coffre

Niveau 3

fontaine de jouvence (santé)



livre des chemins dans un coffre -> à la Ville, vous le donnerez à Maria qui vous récompensera de 8 500 pièces d'or

Niveau 4

fontaine de jouvence (santé)

Elas -> ... -> présentez lui votre miroir -> ... -> il vous remettra le ...



finissez d'explorer le niveau 4 ...

retournez à la maison de la sorcière -> présentez à Mika la sorcière le miroir des mensonges -> ...



parlez lui ...

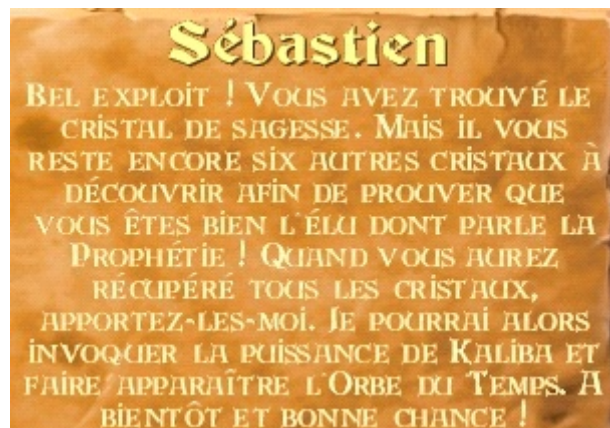
QUOI ENCORE ! VOUS NE VOYEZ DONC PAS QUE JE N'AI PAS LE TEMPS ? Oui, oui... VOILÀ, J'AI ROMPU LE CHARME. ET MAINTENANT, ALLEZ-VOUS-EN !

allez au **village** soit au Sud Est -> abordez *Rob* -> ...



pour la réussite de votre action, il vous offre le **cristal de sagesse**

parlez à *Sébastien* -> ...



la quête principale se précise

Ouest -> ...



un licorne est enchaînée - le **cadenas** est verrouillé (ok après le **2nd donjon**)

parlez à la *fée* -> ...



vous l'emenez avec vous

Nord Est -> ...

le 2nd donjon

niveau 5



parchemin sacré dans un **coffre** -> à **la Ville**, vous le donnerez à *Basile* qui vous récompensera de 10 000 **pièces d'or**

2 fontaines de jouvence (**santé**)

niveau 6

touchez cette **grille fermée** -> ...



la fée vous parle -> appliquez la sur la grille fermée -> elle la traversera et ira baisser le levier, la grille fermée se lèvera

niveau 7

2 fontaines de jouvence (santé et mana)



le bouclier de lumière dans un petit coffre

niveau 8

2 fontaines de jouvence (santé et mana)

grille fermée -> procédez comme au niveau 6 -> vous êtes dans le laboratoire de **Felder le sorcier** - affrontez le puis parlez à la fée -> ...



elle vous remet la clé du cadenas

finissez d'explorer ce niveau 8 ... et ressortez

filez à l'Ouest -> utilisez la **clé du cadenas** sur le **cadenas** de la chaîne qui entrave la licorne -> parlez à *la fée*, elle vous remettra ...

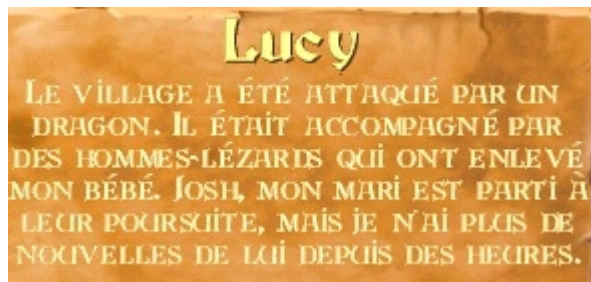


le **cristal de vertu**

filez au Nord -> ...

les terres de Marghor

Sud Est -> **le village brûlé** -> ... -> *Lucy* -> ...



vous vous devez de retrouver *Josh* (**ok juste après**) et leur bébé

Est -> ...



abattez l'**arbre** pour atteindre l'îlot où se trouve *Josh*

parlez lui -> réclamant des soins, vous lui donnez lui une **potion de santé** -> ...



il vous offre un **parchemin d'invisibilité** -> descendez l'**échelle** ->

le 3ème donjon

niveau 9



l'**écaille de dragon** dans un **tonneau** -> à **la Ville**, vous la donnerez à *Edouard* qui vous récompensera de 10 000 **pièces d'or**

niveau 10

fontaine de jouvence (**mana**)

niveau 11

fontaine de jouvence (**mana**)

la **harpe céleste** dans un **coffre blanc** -> à **la Ville**, vous la donnerez à *Augustin* qui vous récompensera de 10 000 **pièces d'or**

niveau 12

fontaine de jouvence (**santé**)

Ainsi se termine ton règne de terreur, Garth le Maléfique !

vous y trouverez *Garth le maléfique*, tuez le -> à **la Ville**, *Atarus* vous récompensera de 4 800 **pièces d'or**

fontaine de jouvence (**mana**)



prenez le bébé sur un piédestal

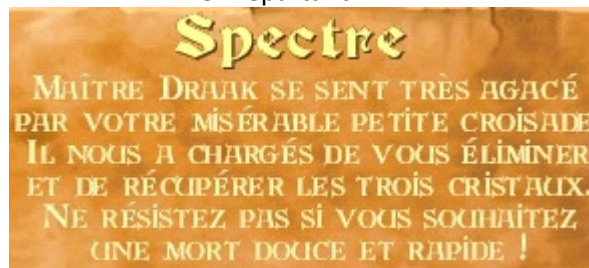
finissez d'explorer le **niveau 12** puis ressortez du **3ème donjon**

retournez au **village brûlé** -> donnez son bébé à *Lucy*



elle vous remettra le cristal de courage

en repartant -> ...

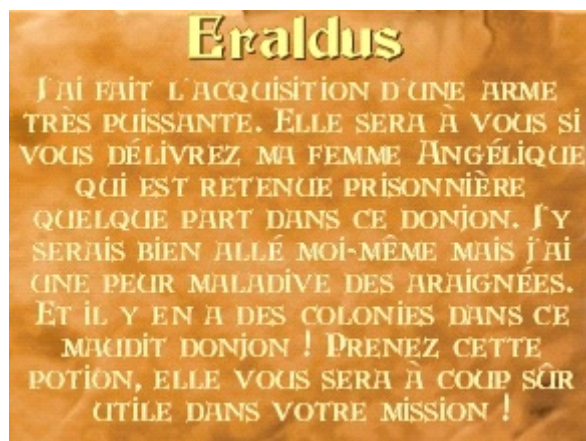


combattez vaillamment !

filez à l'Ouest -> ...



parlez à *Eraldus* -> ...



il vous donne une **potion anti poison**

coffre verrouillé près d'une tente (**ok + tard**)

le 4ème donjon

niveau 13

2 fontaines de jouvence (**mana**)

serrure de la **clé de la prison** (**ok + tard**)

fontaine de jouvence (**santé**)



la **Pierre d'âme** est dans un **coffre** -> à la **Ville**, vous la donnerez à *Atarus* qui vous récompensera de 10 000 **pièces d'or**

fontaine de jouvence (**mana**)

niveau 14

fontaine de jouvence (mana) -> ... -> prenez les 2 fioles de poison sur les piédestals -> ... -> fontaine de jouvence (mana) -> ... -> 2 fontaines de jouvence (mana) -> ... -> fontaine de jouvence (mana) -> ... -> 2 piédestals d'Archah (ok + tard)

niveau 15

prenez les 2 fioles de poison sur les piédestals -> ...



1er objet d'Archah (ok + tard) + bassin de poison (ok + tard)

2nd objet d'Archah (ok + tard) + bassin de poison (ok + tard)

fontaine de jouvence (mana)



l'épée maudite dans un coffre situé entre 2 plaques de pression -> à la Ville, vous la donnerez à Alix qui vous récompensera de 10 000 pièces d'or

fontaine de jouvence (mana)

niveau 16

2 fontaines de jouvence (mana)

cristal bloqué + 3 bassins de venin (ok + tard)

fontaine de jouvence (mana)

grille fermée (ok + tard) -> ...



2 bassins de poison -> ...



versez une fiole de poison dans chacune d'elles

si vous avez consommé par erreur une des fioles de poison, Maître Elmeric en propose à la vente en Ville

remontez au niveau 15 et versez les 2 dernières fioles de poison dans les 2 autres bassins de poison -> revenez là, la grille est ouverte -> ...



...

affrontez Arcach, une araignée colossale



prenez la **clé de prison** dans un des deux **coffres**

filez jusqu'au secteur des 3 **bassins de venin** -> versez dans chacun d'eux, une **potion anti poison** <- si vous en avez pas (ou plus), achetez en à **Maître Elmeric en Ville**

désormais, vous pouvez vous saisir du ...



cristal de noblesse

retournez au **niveau 15** -> prenez les **2 objets d'Arcach** près des **bassins de poison**, ce sont ...



2 médailles à l'effigie d'Arcach

remontez au **niveau 14** -> posez les sur les **piédestals d'Arcach** -> choisissez l'**arme** que vous souhaitez posséder entre l'**épée**, le **bâton** ou l'**arc**

je prend ...



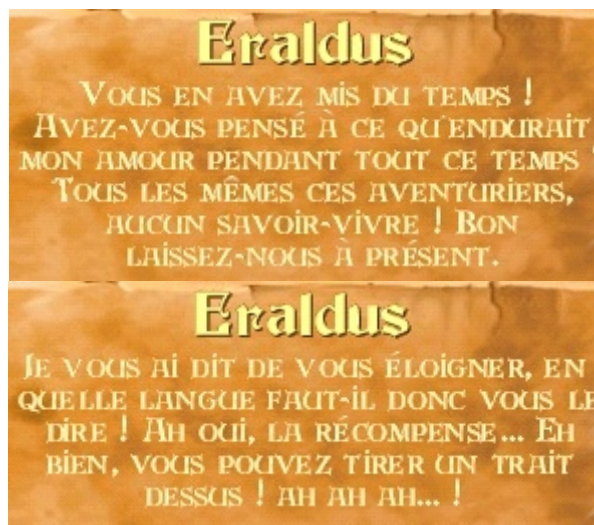
l'épée de maître à deux mains

direction le **niveau 13** -> déverrouillez la serrure de la clé de la prison -> ... -> parlez à *Angélique*



donnez lui un parchemin de téléportation <- si vous en avez pas (ou plus), achetez en un à *Maître Elmeric* en **Ville**

ramassez l'**anneau maudit** puis ressortez à l'air libre -> parlez à *Eraldus* -> ...

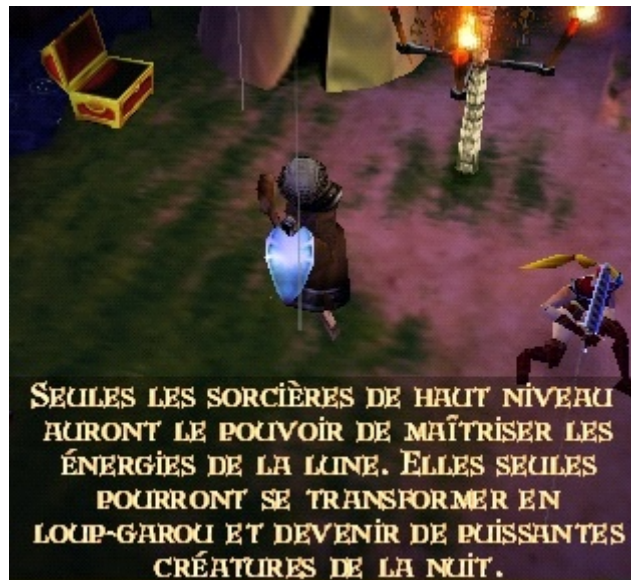


à la 3ème discussion, il vous attaque, tuez le -> ...

abordez *Angélique*, elle se métamorphose en louve garou, tuez la ! -> ...



ramassez la **clé d'Eraldus** -> grâce à cette dernière, ouvrez le **coffre verrouillé** près de la tente -> **armure de cuir**, **épée de maître à deux mains (Force 80)** et ...



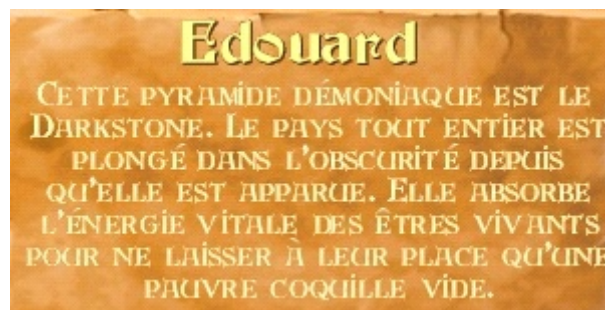
un **manuscrit**

passez par la Ville -> ...



un **monolithe** est apparu

parlez en à *Edouard* -> ...



les terres de Marghor -> Nord -> ...

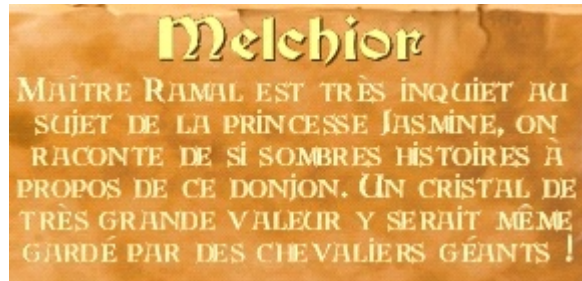
les terres d'Ormar

Sud Est -> Cimetière -> la crypte de Roland, le champion éternel, est fermée (ok + tard)

Est -> ...

le 5ème donjon

à l'extérieur -> parlez à *Ramal* -> ...



puis *Melchior* -> ...



niveau 17

secteur piégé (ok + tard)

3 fontaines de jouvence (mana) -> ... -> fontaine de jouvence (mana)

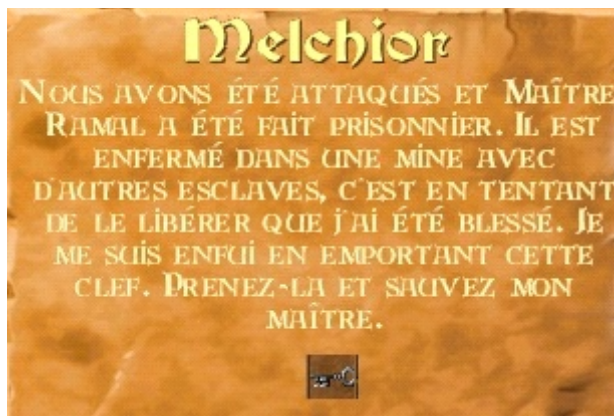


la coupe sacrée dans un coffre -> à la Ville, vous la donnerez à Ray qui vous récompensera de 10 000 pièces d'or

niveau 18

fontaine de jouvence (santé) -> ... -> fontaine de jouvence (mana) -> ... -> fontaine de jouvence (santé)

Melchior est mourant -> ...



il vous remet **clé de Melchior**

niveau 19

barrière fermée à clef -> utilisez la **clé de Melchior** -> ...

parlez à *Greg* dans le recoin -> ...



puis à *Ramal* -> ...



il vous remet le **diadème de l'oubli**

fontaine de jouvence (**santé**)



le **diadème royal** est dans un **coffre blanc** -> à **la Ville**, vous le donnerez à *Maria* qui vous récompensera de

10 000 pièces d'or

niveau 20



attendez avant d'avancer vers le piédestal, la zone est piégée ...

3 leviers -> si vous ne pouvez détecter et désamorcer les pièges et sachant que le sort 'Télékinésie' ne fonctionne pas sur eux, envoyez un de vos personnages (celui avec le sort guérison de préférence) les manipuler - avancez pas à pas - soignez vous après chaque explosion



prenez le cristal de compassion sur le piédestal -> affrontez vaillamment les 3 guerriers de pierre

remontez au niveau 17 -> secteur piégé -> pour ne pas prendre de plein fouet les "boules d'énergie", envoyez un de vos personnages sous l'effet des sorts 'Reflexion' et/ou 'Hâte' -> ... -> Bellia et Rossa n'ont pas grand chose à dire, parlez plutôt à Jasmine la sœur de Ramal -> ...

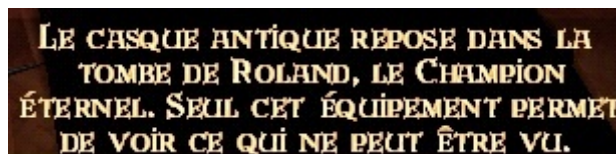


donnez lui le diadème de l'oubli -> ...



elle vous offre la **trompe de Roland**

affrontez le *Kirgard sorcier* -> récupérez et lisez sa **missive**



ressortez de ce 5ème donjon -> Sud Est -> **Cimetière** -> utilisez la **trompe de Roland** sur la crypte de Roland -> affrontez le -> ...



ramassez le **casque de Roland**

Centre Est -> *Gaetan* -> ...



Ouest -> le **camp de Gober** -> combattez -> ...



ramassez la **hache de Gaetan** -> ramenez la lui -> ...



il vous offrira le **bouclier des ténèbres**

je ramène le **bouclier de lumière** à Ridge dans la **Ville**, il me récompense de 10 000 **pièces d'or**

Nord Est -> ...

le 6ème donjon

niveau 21

vous ramasserez un ...

**LES RUINES QUI CÔTOIENT LEURS JUMELLES
SONT LES GARDIENNES DE LA VIE.**

parchemin



secteur des cases -> avancez sur les cases dont deux contigües possèdent le même motif -> détruisez la **statue** -> ...



vous récupérez la **gemme de la raison**



la **partition du barde** dans un **coffre** -> à la **Ville**, vous la donnerez à *Basile* qui vous récompensera de 10 000 **pièces d'or**



un oeuf de pâques -> **nourriture** (frites Nac Donald's)

fontaine de jouvence (mana)

niveau 22

fontaine de jouvence (santé)



envoyez un de vos personnages dans le **secteur des boules de feu** -> détruisez la statue et récupérez ...

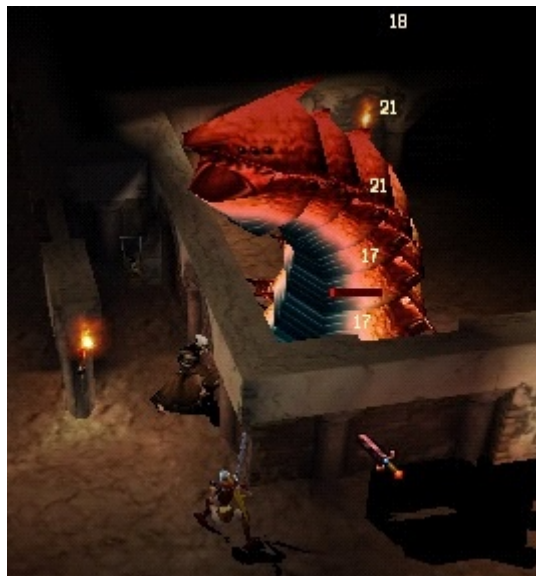


la **gemme du feu**

fontaine de jouvence (mana) -> ... -> fontaine de jouvence (mana) -> ... -> fontaine de jouvence (mana)

niveau 23

fontaine de jouvence (santé)



bug -> vous pouvez attaquer l'énorme ver a travers le mur sans qu'il ne puisse faire de même

2 leviers -> ... -> détruisez la statue -> ... -> ramassez ...



la **gemme de courage**

fontaine de jouvence (**mana**)



la **fleur d'orage** dans un **tonneau** -> à **la Ville**, vous la donnerez à *Ridge* qui vous récompensera de 10 000 **pièces d'or**



vous commencerez a trouver des **potions surprises**

fontaine de jouvence (**mana**)

niveau 24

fontaine de jouvence (**mana**) -> ... -> fontaine de jouvence (**santé**)

cristal bloqué -> ...



posez les 3 **gemmes** sur les **supports**

la **grille** fermée s'ouvre -> prenez le ...



casque des démons

équipez vous en pour ramasser ...



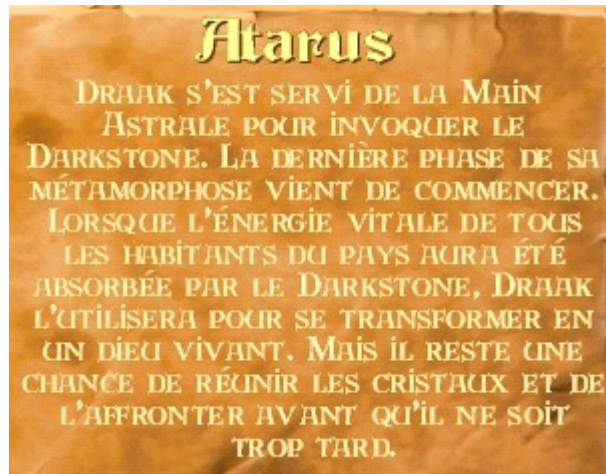
le **crystal d'intégrité**

finissez d'explorer ce **niveau 24** -> ressortez -> ...



combattez les sbires de *Draak* ...

à la Ville -> ...



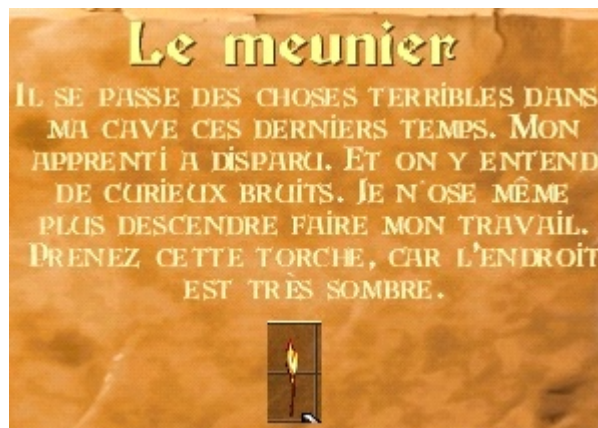
...

revenez dans les terres de d'Ormar -> Nord -> ...

les terres de Serkesh

Sud Est -> le camp du rat fou -> un bloc de pierre bouche l'entrée (ok + tard)

Nord Est -> parlez au *Meunier* ...



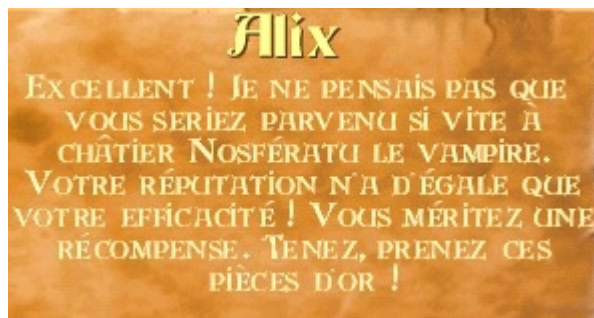
il vous remet une torche

le 7ème donjon

niveau 25



le médaillon de *Melchior* dans un des tonneaux -> à la Ville, vous la donnerez à *Edouard* qui vous récompensera de 10 000 pièces d'or



Nosferatus est dans ce **niveau 25** -> à la Ville, Alix vous récompensera de 8 400 **pièces d'or** pour l'avoir tué

1ère plaque ronde vous téléporte -> ...

2nde plaque ronde pour revenir à l'entrée du **niveau 25**

fontaine de jouvence (**santé**)

parlez à l'*apprenti* -> ...



tuez le

3ème plaque ronde vous téléporte -> ... -> **4ème plaque ronde** vous téléporte -> ...



ramassez le **marteau casse-pierres**

5ème plaque ronde vous téléporte près de la fontaine de jouvence (**2nde et 3ème plaques rondes**)

ressortez via la **2nde plaque ronde** -> Sud Est -> le **camp du rat fou** -> cassez le **bloc de pierre** grâce au **marteau casse-pierres** -> tuez le **rat fou** -> ramassez ...



le **sceptre du vampire** (a qui le donner ? -> ok + tard au **niveau 28**)

retour au **7ème donjon** -> **niveau 25** -> **1ère plaque ronde** vous téléporte -> ...

niveau 26

fontaine de jouvence (santé) -> ... -> fontaine de jouvence (mana) -> ... -> fontaine de jouvence (mana) -> ... -> fontaine de jouvence (mana)



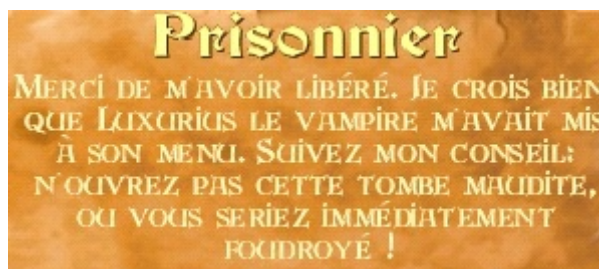
une tombe impossible à ouvrir

finissez d'explorer ce niveau 26 puis descendez au ...

niveau 27

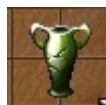
une tombe impossible à ouvrir

parlez au 1er prisonnier -> ...



puis au 2nd prisonnier ...

fontaine de jouvence (mana) -> ... -> fontaine de jouvence (santé) -> ... -> fontaine de jouvence (santé)



un vase brisé dans un coffre blanc -> en Ville, remettez le à Augustin qui vous récompensera de 10 000 pièces d'or

niveau 28

parlez au *gardien* -> ...



donnez lui le *sceptre du vampire* -> ...



il vous ouvrira la porte ... avant d'y aller, explorez le reste de ce **niveau 28** -> ...

fontaine de jouvence (*santé*) -> ... -> fontaine de jouvence (*santé*) -> fontaine de jouvence (*mana*) -> ...

revenez auprès du *gardien* et entrez -> *Luxurius le vampire* -> ...



je décide de le tuer ...

ramassez ...

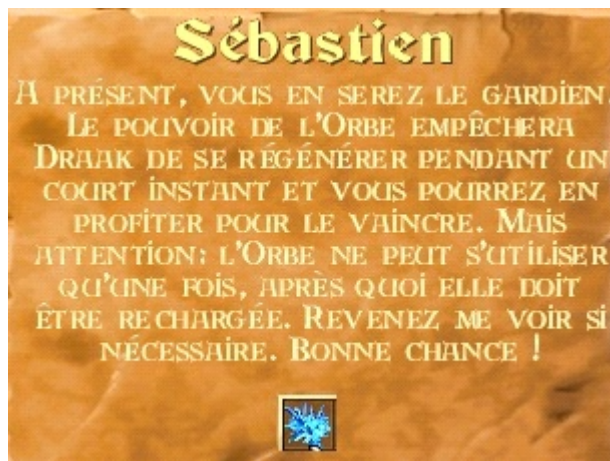


le *cristal de force*

ressortez de ce **7ème donjon** et -> Ouest -> ... -> *Sébastien* -> ...



exécutez vous ... il vous assemble l'*orbe du temps* -> ...



entrez dans le ...

le 8ème donjon

niveau 29

... -> fontaine de jouvence (mana) -> ... -> fontaine de jouvence (mana) -> ...

niveau 30

... -> fontaine de jouvence (mana) -> ...

vous tomberez sur *Buzbal le furieux* ...

Ainsi se termine ton règne de terreur, Buzbal le furieux !

à la Ville, annoncez la bonne nouvelle à Ray, il vous remerciera et vous donnera 10 000 pièces d'or

revenez au niveau 30 -> ... -> fontaine de jouvence (mana) -> ... -> descendez dans ...

le repaire de Draak

1ère plaque ronde vous téléporte -> 2nde plaque ronde pour revenir à l'entrée -> ...

conservez une sauvegarde avant d'aller plus loin - faites le plein de potions

gauche -> 3ème plaque ronde -> écaille de dragon -> dans le coffre, ...



le marteau à deux mains Njolner

4ème plaque ronde ->

"ça va se passer par là" (cf. seconde image ci dessous) ... -> parlez à *Draak* -> ...



affrontez *Draak* sous sa forme dragon -> déclenchez l'**orbe du temps** quand il sera à la moitié de ses points de vie environ ...



vous aurez un délai durant lequel il ne peut se régénérer (flèche verte sur l'image) ...

j'ai procédé comme cela ->

. fuite des deux personnages vers le bas de la carte

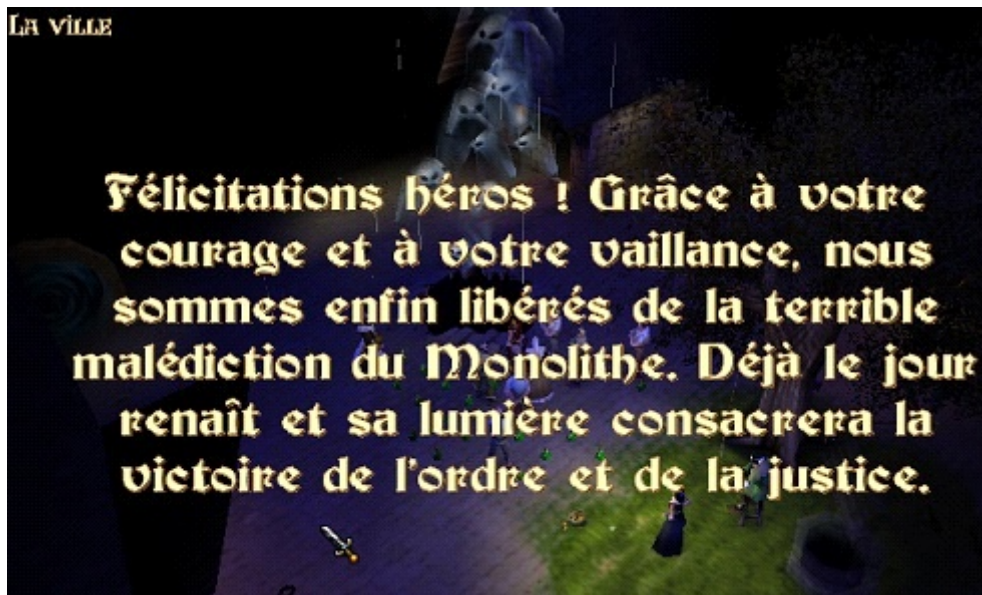
. mon Moine a attiré les 2 "bestioles" sur la gauche

. l'Amazone est remontée par la droite et a combattu en duel *Draak* (cf. image précédente)



ramassez la **Pierre astrale**

retour à la **Ville** -> les *villageois* sont comme pétrifiés -> appliquez la **Pierre astrale** sur le **monolithe** -> ...



fin de l'aventure ...

***** **BILAN** *****

aucun enchantement effectué (cf. **page 41 du manuel en Français**) - aucune **rune de fixation** trouvée

Moine niveau 27 / Amazone niveau 30

durée estimée de la partie + rédaction du document -> 30 h 45

***** **CRITIQUES ET AVIS** *****

les défauts du jeu

inventaire légèrement surdimensionné

absence physique des **flèches** - a priori, les **armes de jet** s'utilisent a volonté

en combat, le gameplay avec un personnage est assez bon, avec deux il est moyen <- l'absence de pause active est réellement handicapant contre les "patrons"

les quêtes secondaires sont basiques et redondante dans leurs réalisations

le vieillissement du (ou des) protagoniste(s) est beaucoup trop rapide, c'est absurde

les qualités du jeu

aucun crash - temps de chargement immédiat

les graphismes sont d'un très bon niveau pour l'époque

les dialogues sont au niveau de ce que l'on peut attendre pour ce vieux jeu ... linéaire

très bonne rejouabilité -> possibilités d'évolution de chaque classe de personnage + différents scénarios (cf. **paragraphe description**)

j'ai lu que ce titre s'était inspiré de la série **Might & Magic**, c'est bien le cas (en 2D isométrique - max. 2 PJs - une seule race) !

Dark Stone est un bon petit jeu