

Voici un extrait de l'article sur **Luna** paru dans le [canard pc](#) de Juillet 2010.



J'ai beaucoup de mépris pour les écoles d'art brasseuses de vent ou celles de cinéma pleines de types voulant réinventer David Lynch ou Max Pécas avec deux bouts de ficelle. Maintenant que je suis prêt à recevoir des menaces de mort sous la forme de toiles et DVD, je pourrais bien mettre Gamagora (l'école des métiers du jeu vidéo de Lyon) dans le même sac. Mais ce ne sera pas le cas.

Une dizaine de leurs élèves travaillent actuellement sur Luna, un jeu de plateformes en 2D où il

faut récupérer des morceaux d'échelles pour déverrouiller la sortie des niveaux.

La première chose qui frappe est la qualité graphique du titre qui ressemble à une oeuvre d'arts plastiques, ainsi que sa musique qui donne une impression de rêve éveillé. Son gameplay n'est heureusement pas en reste et mêle intelligemment plateforme et réflexion.

Pour récupérer votre échelle en kit, votre personnage doit passer par des cubes colorés en trois couleurs (vert, jaune et rouge).

Votre passage sur un cube le fait descendre d'un niveau de couleur puis le fait disparaître pour de bon et il faut alors prévoir son chemin en s'appuyant sur des aides comme une paille pour aspirer la couleur d'un cube afin de le rendre indestructible.

*Comble du bonheur, la maniabilité du soft est exemplaire et hormis une "french touch" peut-être trop présente, **Luna** a les qualités pour finir sur Steam contre une poignée d'euros. Jeunes gens, c'est avec plaisir que la rédaction de Canard PC vous attribue la mention "Bien" pour votre travail.*

Kahn Lusth.

<http://www.canardpc.com/magazine-CPC217.html>