



Carte de référence

IBM/PC: Matériel nécessaire et procédure d'installation

Commencer

Pour jouer à Dungeon Master II: The Legend of Skullkeep, il vous faut le matériel suivant:

un 386 DX cadencé à 25 MHz ou supérieur (pour un résultat optimal, nous vous conseillons un 486)

souris

graphismes VGA

DOS 5,0 ou ultérieur

4 Mo de RAM

lecteur CD-ROM pour la version CD-ROM

carte sonore si vous voulez bénéficier de la musique et des effets sonores

Installation

Pour installer Dungeon Master II: The Legend of Skullkeep:

Insérez la disquette 1 dans votre lecteur de disquettes ou le CD dans votre lecteur CD-ROM.

Au prompt, entrez la lettre du lecteur dans lequel se trouve votre disque/ette (en général, A: ou B: pour les disquettes, D: ou E: pour le CD-ROM) et appuyez sur Return.

Tapez INSTALL sur la ligne de commande et appuyez sur Return. Suivez les instructions à l'écran et changez de disquette lorsqu'on vous le demande.

(Version CD-ROM seulement)

On vous demandera de choisir entre des films VGA et SVGA. Si vous n'êtes pas sûr de posséder l'équipement nécessaire pour lancer les films en SVGA, sélectionnez VGA.

Installation (suite)

Lorsque l'installation est terminée, tapez SETUP sur la ligne de com-

mande; vous devrez alors configurer votre carte sonore pour la musique et les effets sonores.

Lorsque vous avez lancé le programme de configuration, tapez DM2 pour commencer à jouer.

Quelques indices!

Bienvenue, Aventurier! Une tâche considérable vous attend. Vous devez vous mettre en route pour empêcher les sbires de Dragoth de créer la porte Zo qui lui permettra de pénétrer dans Skullkeep. Votre chemin est semé d'embûches et de nombreux dangers et je ne pourrai pas vous apporter grande aide. Cependant, je serais heureux de partager le peu que je sais.

D'abord, vous devez choisir vos compagnons d'aventure. Choisissez avec soin, car vous aurez besoin d'eux tout au long de votre quête. Examinez-les tous de près et choisissez ceux qui sont susceptibles de vous aider le mieux. Ne vous fiez pas aux apparences seulement, mais penchez-vous aussi sur leurs forces et leurs capacités. Essayez de sélectionner des Champions avec des forces variées. Il est difficile de prédire ce dont vous aurez besoin au cours de votre quête pour arrêter Dragoth.

Pour examiner un compagnon potentiel, utilisez les icônes flèches pour vous placer en face de la Cryochambre où ils se trouvent. Placez le curseur sur la fenêtre de la Cryochambre et appuyez sur le bouton gauche de la souris. Cela fait apparaître un tableau magique sur lequel vous pourrez voir toutes les informations concernant le Champion en question.

De plus, vous pouvez voir les objets qu'il transporte, ainsi que sa Santé, son Energie et sa Mana. En plaçant le curseur sur l'icône Œil et maintenant le bouton gauche de la souris enfoncé, vous pouvez voir ses capacités et ses statistiques vitales, comme la Force, la Sagesse et la Résistance Magique.

Lorsque vous avez sélectionné un compagnon, utilisez le bouton gauche de la souris pour tirer sur la grande barre de fer afin d'ouvrir la Cryochambre. Le Champion que vous venez de sélectionner se réveillera alors et prendra sa place dans votre groupe. Recommencez cette procé-

dure jusqu'à ce que vous ayez sélectionné trois compagnons. Vous serez alors prêt à commencer votre aventure.

Lorsque vous avez rassemblé vos compagnons, allez jusqu'à l'échelle par laquelle vous êtes entré dans le Hall des Champions et grimpez à la surface. Vous vous retrouverez dans votre maison ancestrale. Regardez autour de vous. Vous verrez des portes, une table, une cheminée et une torche accrochée au mur. À travers la porte qui se trouve à gauche de l'échelle, vous trouverez l'Autel de Vie. Il vous permet de ramener vos compagnons morts à la vie. Mais attention, ne l'utilisez pas trop souvent. Chaque fois que vous rendez la vie à un Champion, il est plus faible qu'auparavant. Pour ressusciter un Champion, placez ses os sur l'Autel de Vie. Il reprendra vie et reviendra grossir les rangs de votre groupe.

Comme vous pouvez le voir, il y a un parchemin sur l'Autel. Lisez-le, car tout parchemin contient toujours une ou deux informations qui peuvent s'avérer utiles.

Parfois, ils contiennent des indices; parfois c'est la connaissance de certains sorts que vous y découvrirez. Pour lire un parchemin, ou en fait regarder n'importe quel objet, placez le curseur de la souris sur l'objet en question et appuyez sur le bouton gauche de la souris pour le ramasser. Placez le curseur sur le nom du Champion de votre choix et appuyez sur le bouton gauche de la souris. L'inventaire de ce Champion apparaîtra alors. Placez l'objet sur l'icône Œil, puis cliquez avec le bouton gauche de la souris et maintenez-le enfoncé.

Lorsque vous quittez la salle de l'Autel, vous verrez un coffre sur le sol. J'y ai laissé un objet qui vous aidera peut-être un peu au cours de vos pérégrinations. C'est une potion. Elle restaurera la santé d'un Champion blessé. Pour ramasser la potion, ramassez le coffre en plaçant le curseur dessus et en cliquant avec le bouton gauche de la souris. Puis placez-le dans la main du Champion de votre choix. L'icône d'action de ce personnage se transforme alors en coffre. En cliquant sur cette icône, vous ouvrirez le coffre. Vous pourrez alors y prendre la potion et la placer sur l'une des barres de statistique de votre Champion. La potion sera ainsi placée dans son inventaire, s'il y a de la place. Pour boire la potion, ramassez-la et placez-la sur l'icône Bouche qui se trouve sur la page

Inventaire du Champion.

Maintenant, Torham, le moment de partir et de commencer votre périple approche. Mais d'abord, je dois vous montrer comment sortir de cet endroit très protégé. Derrière la table, il y a une peinture représentant le soleil. Décrochez-la du mur et vous trouverez un coffre-fort, un petit sac contenant de la nourriture pour votre voyage, une carte magique, et une clé. Cette clé vous permettra d'ouvrir la porte donnant sur l'extérieur.

(Pour atteindre le tableau, vous devez d'abord déplacer la table afin de dégager le passage. Placez le curseur sur la base de la table et cliquez avec le bouton gauche de la souris. Si vous cliquez lorsque le curseur se trouve sur les bords supérieurs de la table, cela la fera simplement tourner.)

Avant de partir, faites l'inventaire de vos réserves de nourriture et d'eau. Vérifiez qu'aucun de vos compagnons n'a faim ou soif, et donnez à boire ou à manger à ceux qui en ont besoin.

Puis, ouvrez la porte et mettez-vous en route. Oh, j'allais oublier! Il fait très sombre dehors et vous aurez sûrement besoin de lumière pour éclairer votre chemin.

Vous pouvez prendre la torche qui se trouve sur le mur et la mettre dans les mains d'un de vos Champions ou essayez d'utiliser la magie pour créer un effet torche. Pour ce faire, cliquez sur l'icône magique du Champion de votre choix. Cela fait apparaître un menu Niveau de puissance. Au départ, vous devez choisir le premier ou le deuxième niveau pour jeter un sort. Quand vous avez sélectionné un Niveau de puissance, le premier menu Effet majeur apparaît. Sélectionnez FUL (cela ressemble à un Z renversé). Puis, cliquez sur la barre en surbrillance juste en-dessous du menu Effet et vous tenterez alors de jeter le sort. Vous échouerez peut-être, mais vous pouvez essayer à nouveau dès que vous avez suffisamment de mana. Tout le monde peut tirer des leçons de ses échecs, et votre Champion finira par réussir.

Maintenant, mettez-vous en route, Torham. Que votre quête soit couronnée de succès, car l'avenir est entre vos mains!

Referenskort

Krav och installationsprocedurer för IBM/PC

Komma igång

Du måste ha följande för att kunna spela Dungeon Master II The Legend of Skullkeep:

25MHz 386DX eller bättre processor (486 rekommenderas för bästa prestanda).

VGA-grafik

DOS 5.0 eller högre version

4MB RAM-minne

CD-ROM-spelare krävs för CD-versionen

Ljudkort krävs för musik och ljudeffekter

Installation

Gör så här för att installera Dungeon Master II The Legend of Skullkeep:

Stick in diskett 1 i diskettenheten eller CD-skivan i CD-spelaren.

Skriv, vid kommandoprompten, in bokstaven för den enhet som disketten/skivan finns i (vanligen A eller B för diskett eller D eller E för CD-skiva) och tryck på RETUR.

Skriv INSTALL på kommandoraden och tryck på RETUR. Följ sedan de instruktioner som ges på bildskärmen och byt diskett när du uppmanas till detta.

(Endast CD-ROM-versionen)

Du uppmanas välja mellan VGA och SVGA. Om du inte är säker på att du har utrustning för SVGA ska du välja VGA.

Installation (Forts.)

När installationen är gjord ska du skriva SETUP på kommandoraden - detta ger dig upplysningar om hur du ska ställa in ditt ljudkort för musik och ljudeffekter.



När SETUP körts kan du skriva in DM2 på kommandoraden så att äventyret kan börja.

Fem minuters genomgång

Välkommen Äventyrare! Framför dig ligger ett svårt uppdrag. Du har att resa dit där du kan hindra Dragoths underlydande från att skapa den Zo-port som gör det möjligt för honom att komma in i Skullkeep. Ditt kommande uppdrag är farligt och jag kan inte ge dig mycket hjälp. Det enda jag kan göra är att dela med mig av de kunskaper jag för tillfället har.

För det första måste du välja dina kamrater i äventyret. Välj klokt, du måste kunna lita på dem genom hela äventyret. Studera dem noggrant och välj dem du anser bäst passar dina behov. Döm dem inte efter utseende, du måste lära dig deras speciella starka sidor och talanger. Försök välja mästare med olika starka egenskaper. Det är dock svårt att förutsäga vad du kommer att behöva för att stoppa Dragoth.

Studera en kandidat genom att flytta pilikonerna så att du står vid den kryo-kammare denne finns i. Placera markören över kryo-kammarens fönster och tryck på vänster musknapp. Detta kallar upp det magiska diagram som visar dig allt om just denna mästare.

Du kan även se mer tydligt vilka föremål de bär på liksom deras hälsa (Health), uthållighet (Stamina) och magiska kraft (Mana). Studera deras skickligheter och viktiga fakta som styrka (Strength), klokhet (Wisdom) och motståndskraft mot magi (Magical Resistance) genom att placera markören på ögonikonen och hålla vänster musknapp nedtryckt.

När du valt en kamrat, dra då ner den stora järnporten och öppna kryo-kammaren genom att använda vänster musknapp. Den mästare du valt vaknar till liv och tar sin plats i din grupp. Upprepa detta till dess att du valt tre kamrater. Du kan sedan inleda äventyret

När du samlat ihop dina kamrater går du till stegen du klev in i mästaras sal med och klättrar upp till ytan. Du befinner dig då i ditt familjehem. Titta dig omkring. Du kommer att se några dörrar, ett bord, en öppen spis och en fackla på väggen. Genom dörren till vänster om steget (när du har ansiktet mot den) hittar du Livets altare. Här kan du

återuppväcka stupade kamrater. Var försiktig så att du inte använder detta för ofta. Varje gång du återuppväcker en stupad mästare är denne svagare än tidigare. Återuppväck en stupad mästare genom att placera dennes ben på Livets altare. De återuppstår och kommer tillbaka till gruppen.

Som du kan se finns det en skriftrulle på Livets altare. Du bör läsa den eftersom dessa skriftrullar nästan alltid innehåller någon viktig information.

Vissa gånger innehåller de tips, andra gånger kan de ha kunskaper om magi inskrivna. Läs en skriftrulle, eller titta på vilket föremål som helst, genom att placera markören på detta och trycka på vänster musknapp för att plocka upp detta. Flytta markören till namnet på den mästare du vill ska titta på föremålet och klicka på vänster musknapp. Detta kallar upp skärmbilden med inventarieförteckningen för just den mästaren. Placera föremålet ovanför ögonikonen och håll vänster musknapp nedtryckt.

När du lämnar rummet med Livets altare ser du en kista på golvet. Jag har lämnat ett föremål i denna som du kan komma att ha en viss nytta av under din resa. Det är en VI-brygd. Den återställer förlorad hälsa hos en sårad mästare. Plocka upp denna brygd genom att först plocka upp kistan (markören ovanpå den och ett klick med vänster musknapp). Ge sedan brygden till den mästare som behöver den. Lägg märke till att handlingsikonen för den mästaren förvandlats till en kista. Öppna denna genom att klicka på den. Du kan nu ta ut brygden från kistan och placera den på den behövande mästarens statistikstapel. Detta flyttar den automatiskt till den mästarens inventarieförteckning - om det finns plats för den. Drick brygden genom att plocka upp den och flytta den ovanpå munikonen på en mästares inventariesida.

Nu, Torham, är det snart dags för dig att lämna hemmets trygga vrå och börja din färd mot fasan. Men jag måste först visa dig hur du lämnar denna skyddade plats. Bakom bordet finns en tavla med solen som motiv. Ta bort den från väggen så att du kan komma åt kassaskrinet, en liten påse med mat, en magisk karta och en nyckel. Det är med denna nyckel som du öppnar dörren till omvälden.

(För att komma åt tavlan måste du först flytta på bordet. Du kan göra detta genom att klicka med vänster musknapp när markören är placerad ovanför bordets fot. Om du klickar när markören finns ovanför bordets övre kanter vrider det sig bara.)

Innan du ger dig ut i världen är det klokt att studera inventarielistorna vad gäller mat och dryck. Se efter vilka av dina kamrater som är hungriga eller törstiga och ta hand om dessa behov. Sedan kan du låsa upp dörren och ge dig ut i världen. Oj då, jag höll på att glömma en sak... Det är mycket mörkt där ute, så du kanske vill ha lite belysning så att du hittar vägen...

Du kan antingen ta facklan från vägghållaren och placera den i handen på en av dina kamrater eller försöka använda en magisk effekt till att framkalla ljus. Gör det senare genom att klicka på magiikonen för den mästare du vill ska använda magi. Detta kallar upp menyn Kraftnivå (Power Level). Inledningsvis bör du välja första eller andra nivån av magi. När du valt nivå visas den första menyn för Större effekter (Major Effect menu). I den bör du välja FUL (som liknar ett Z i sidled). Efter detta trycker du på den framhävda stapeln direkt under effektmenyn så att ett försök att framkalla magi görs. Detta kan komma att misslyckas men du kan försöka igen när du samlat ihop tillräckligt med magisk kraft. Men även misslyckanden ger erfarenheter och till sist kommer din mästare att lyckas.

Nå Torham, nu är det verkligen dags att gå. Må ditt uppdrag lyckas, allting hänger nu på dig!

Scheda di consultazione

Requisiti IBM/PC e istruzioni per l'installazione

Avvio

Per giocare Dungeon Master II: The Legend of Skullkeep avrai bisogno di:

386 DX da 25 MHz o superiore (per avere le migliori prestazioni si raccomanda un 486)

Mouse

Scheda grafica VGA

DOS 5.0 o superiore

4 MB di RAM

Unità CD-Rom (solo per la versione CD)

Scheda sonora richiesta per la musica e gli effetti sonori

Installazione

Per installare Dungeon Master II: The Legend of Skullkeep:

inserisci il dischetto 1 nell'unità o inserisci il CD nell'unità CD-ROM.

Al prompt del comando invia la lettera dell'unità in cui hai inserito il dischetto (generalmente A: o B: per la versione dischetto e D: o E: per quella CD-ROM) e premi il tasto ritorno.

Digita INSTALL dalla riga di comando e premi ritorno. Segui le istruzioni che appariranno sullo schermo e cambia i dischetti quando ti verrà chiesto di farlo.

(solo per la versione CD-ROM)

Ti verrà chiesto di scegliere tra la grafica VGA e SVGA. Se non sei sicuro di avere i dispositivi richiesti per la SVGA, seleziona VGA.

Installazione (continua)

Quando l'installazione sarà completata, digita SETUP dalla riga di comando e appariranno le istruzioni per allestire la tua scheda sonora per la musica e gli effetti sonori.



Dopo aver eseguito l'allestimento, potrai digitare DM2 per iniziare l'avventura.

Consigli per il gioco

Benvenuto Avventuriero! Ti aspetta un compito immane. Devi impedire che seguaci di Dragoth creino il cancello di Zo che gli consentirà di entrare nella Fortezza del Teschio. Il tuo compito è pericoloso e non potrò aiutarti molto. Voglio comunque dirti tutto quello che so.

Innanzi tutto devi scegliere i tuoi compagni di avventura. Scegli con saggezza poiché dovrà contare sul loro aiuto durante tutta la tua missione. Esaminali bene e scegli quelli che si adattano meglio alle tue necessità. Non giudicarli solo dal loro aspetto. Devi conoscere le loro qualità e abilità. Cerca di selezionare dei Campioni con caratteristiche diverse. È difficile prevedere di che cosa avrai bisogno per fermare Dragoth.

Per esaminare un compagno utilizza le icone freccia per rivolgerti verso la camera criogenica in cui si trova. Posiziona il cursore sulla finestra della camera criogenica e premi il pulsante sinistro del mouse per visualizzare una tabella magica che elencherà tutte le informazioni su quel Campione.

Inoltre puoi vedere gli oggetti che trasportano e anche la loro Salute (Health), Resistenza (Stamina) e Mana. Posizionando il cursore sull'icona Occhio e tenendo premuto il pulsante sinistro del mouse, potrai vedere le loro abilità e dati importanti, come la Forza (Strength), la Saggezza (Wisdom) e la Resistenza Magica (Magical Resistance).

Quando avrai selezionato un compagno, utilizza il pulsante sinistro del mouse per far abbassare la grossa barra di ferro per aprire la camera criogenica. Il campione che avrai selezionato si sveglierà e si unirà al tuo gruppo. Ripeti questo procedimento finché non avrai scelto tre compagni. Quindi sarai pronto ad iniziare la tua avventura.

Quando avrai riunito i tuoi compagni, dirigi verso la scala da dove eri entrato nella Sala dei Campioni e sali fino all'esterno. Ti ritroverai nella casa dei tuoi avi. Dai un'occhiata in giro e vedrai alcune porte, un tavolo, un caminetto e una fiaccola sul muro. Entrando nella porta a sinistra

della scala (mettendotici davanti), troverai l'Altare della Vita. Qui potrai riportare in vita i compagni morti. Mi raccomando, non utilizzarlo troppo spesso. Ogni volta che riporterai in vita un Campione, questo sarà più debole di prima che morisse. Per resuscitare un Campione morto, metti le sue ossa sull'Altare della Vita e si alzerà e ritornerà a far parte del tuo gruppo.

Sull'altare vedrai una pergamena, leggila perché le pergamene contengono quasi sempre delle informazioni utili.

A volte contengono dei consigli o delle informazioni sugli incantesimi. Per leggere una pergamena, o esaminare un altro oggetto, posizionaci sopra il cursore del mouse e premi il pulsante sinistro del mouse per raccoglierla. Sposta il cursore sul nome del campione a cui vuoi far esaminare quell'oggetto e clicca con il pulsante sinistro del mouse. In questo modo farai apparire la pagina dell'inventario di quel campione.

Metti l'oggetto sopra l'icona occhio e quindi premi e tieni premuto il pulsante sinistro del mouse.

Quando uscirai dalla stanza dell'Altare, vedrai un forziere sul pavimento. In questo forziere ho lasciato un oggetto che potrai utilizzare durante il tuo viaggio: è una pozione VI. Questa ripristinerà la Salute perduta di un Campione che è stato ferito. Per raccogliere la pozione, raccogli il forziere postandoci sopra il mouse e clicca con il pulsante sinistro del mouse. Quindi mettilo sulla mano del Campione a cui vuoi darlo. Vedrai che l'icona Azione di quel personaggio si trasformerà in un forziere. Cliccandoci sopra, aprirai il forziere. Adesso puoi prendere la pozione dal forziere e metterla nella barra dei dati del tuo Campione. In questo modo questa verrà messa direttamente nel suo inventario, sempre che ci sia posto. Per bere la pozione, raccoglila e mettila sopra l'icona Bocca sulla pagina dell'inventario di quel campione.

Adesso, Torham, è quasi giunto il momento di partire per il tuo viaggio. Innanzi tutto, devo mostrarti come uscire da questa area. Sotto al tavolo c'è un quadro del sole. Togilo dal muro e troverai un salvadanaio, un sacchettino con del cibo per il viaggio, una mappa magica e una chiave. Questa chiave ti consentirà di aprire la porta per uscire.

Per prendere il quadro, dovrà prima spostare il tavolo. Per fare questo, premi il pulsante sinistro del mouse quando il cursore si trova sopra il piano del tavolo. Se premi quando il cursore è sopra gli angoli del tavolo, lo farai girare. Prima di uscire devi fare l'inventario del tuo cibo e acqua. Controlla chi tra i tuoi compagni ha fame o sete e provvedi.

Quindi, apri la porta con la chiave e prosegui il tuo viaggio. Oh, avevo quasi dimenticato... Fuori è molto buio e potresti aver bisogno di una luce che ti rischiari il cammino. Puoi prendere la fiaccola dal muro e metterla in mano a uno dei tuoi Campioni o tentare di utilizzare la magia per creare la luce di una fiaccola. Per fare questo, clicca sull'icona magia del campione a cui vuoi far eseguire l'incantesimo. Apparirà il menu Livello di potenza (Power Level). All'inizio, per lanciare l'incantesimo, dovresti scegliere il primo o il secondo livello. Dopo che avrai selezionato un livello di potenza, apparirà il menu del primo Effetto Principale (Major Effect). Per provare ad eseguire l'incantesimo devi selezionare PIENO (che sembra una Z obliqua) e quindi premere la barra evidenziata proprio sotto il menu Effetto (Effect). Se non riesci a lanciarlo, potrai riprovare quando avrai guadagnato abbastanza Mana. Sbagliando s'impara e alla fine vedrai che il tuo Campione ci riuscirà. Adesso parti per il tuo viaggio Torham e che la tua impresa abbia successo, perché tutto dipende da te.

Opslagskort

IBM/PC krav og installeringsfremgangsmåde

Sådan starter du

Følgende behøves for at kunne spille Dungeon Master II: The Legend of Skullkeep:

25 MHz 386 DX eller bedre (486 er anbefalet for bedre resultat)

Mus

VGA grafik

DOS 5.0 eller højre

4 MB RAM

CD-Rom-drev er nødvendigt for at få musik- og lydeffekter

Installering

For at installerer Dungeon Master II: The Legend of Skullkeep: Indsæt disk nummer 1 i dit diskdrev eller indsæt CD'en i dit CD-ROM-drev.

Ved kommandomarkøren skal du indskrive bogstavet på det drev, hvor du har placeret disketten (det er normalt A: eller B: for disk-versionen og D: eller E: for CD-ROM-versionen) og tryk derefter på return.

Skriv INSTALL og tryk derefter på return. Følg de instruktioner, som fremkommer på skærmen og skift disketten, når du bliver bedt om det.

(Kun for CD-ROM-versionen)

På skærmen vil du blive bedt om at vælge mellem VGA og SVGA film. Hvis du ikke er sikker på, om du har det udstyr, som behøves for SVGA, kan du vælge VGA.

Installering (fortsat)

Når du er færdig med installationsprocessen, skal du skrive SETUP på kommandolinien, hvorefter du vil blive vist, hvordan du sætter dit soundcard op for at få musik og lydeffekter.

Efter at du er færdig med at sætte systemet op, skal du skrive DM2 for at begynde eventyret.



En fem minutters gennemgang

Velkommen, Lykkeridder! Der ligger en stor opgave foran dig. Du skal rejse ud for at forhindre Drogoths mignoner i at bygge Zo-porten, som vil lade ham komme ind i Skullkeep. Den opgave, som ligger foran dig er farlig, og jeg er ikke i stand til at byde dig megen hjælp; men jeg vil dog dele den viden, jeg har på dette tidspunkt, med dig.

Det første, du skal gøre, er at vælge de ledsagere, du vil have med dig på dit eventyr. Vær forsiktig, når du vælger, for du skal kunne stole på dem under dit eventyr. Undersøg hver enkelt grundigt og vælg dem, som passer bedst til dine behov. Døm dem ikke kun på deres udseende, men find også ud af deres færdigheder og styrke. Vælg Riddere med forskellig styrke, for det er svært at forudsige, hvad du vil få brug for i din søgen for at stoppe Gragoth.

For at undersøge en mulig ledsager, skal du bruge pile-ikonerne til at bevæge dig, så du står ansigt mod det Cryokammer, som de er i.

Anbring din markør over Cryokammervinduet og tryk på den venstre knap på musen, som vil få et magisk diagram frem. Dette diagram viser alt om den pågældende Ridder.

Du kan desuden se mere klart, hvilke genstande de bærer på, deres helbred, udholdenhed og Mana. Ved at flytte markøren over Øje-ikonen og holde den venstre knap på musen nede, kan du se deres færdigheder og vigtige statistikker såsom styrke, visdom og magisk modstand.

Når du har valgt en ledsager, skal du bruge den venstre knap på musen til at få den store jernstang ned, så du kan åbne Cryokammeret. Den Ridder, som du lige har valgt, vil derefter vågne og tilslutte sig dit selskab. Dette gentages, til du har valgt tre ledsagere, og du er nu klar til at starte på dit eventyr.

Når du har fået samlet dine ledsagere, skal du fortsætte mod stigen, hvor du kom ind i Ridder Hallen og klatre op til overfladen. Du befinner dig nu i dit fædrene hjem. Se dig omkring. Du vil kunne se nogle døre, et bord, et ildsted og en lygte på vægen. Gennem døren til venstre for stigen vil du kunne finde Livets Alter. Det er her du kan bringe faldne ledsagere tilbage til livet, men vær forsiktig med ikke at bruge det for ofte.

Hver gang du bringer en Ridder tilbage til livet, vil de være svagere end før. For at få en falden Ridder tilbage til livet, skal du anbringe deres knogler på Livets Alter. De vil derefter genopstå og genforene sig med dit selskab.

På altret vil du kunne se en skriftrulle, som du bør læse, da skriftruller næsten altid indeholder en smule nyttig information.

Sommetider indeholder de fingerpeg, andre gange har de viden om fortryllelser indgraveret på dem. For at læse en skriftrulle eller se på en genstand, skal du placere markøren over genstanden og derefter trykke på den venstre knap på musen for at samle den op. Flyt markøren til navnet på den Ridder, som du ønsker, skal se på genstanden og tryk derefter på den venstre knap på musen. Du vil nu kunne se et katalog for denne Ridder.

Flyt genstanden hen over Øje-ikonen, og tryk på og hold den venstre knap på musen nede.

Når du forlader alterrummet, vil du sikkert bemærke en kiste på gulvet. Jeg har efterladt en genstand i kisten, som måske vil være til nytte for dig på din rejse. Det er en trylledrik. Den kan genopbygge helbred, som en Ridder har mistet ved skade. For at få fat på trylledrikken, skal du samle kisten op ved at flytte markøren hen over den og trykke på den venstre knap på musen. Derefter skal du anbringe den i hånden på den Ridder, som du ønsker, skal holde den. Bemærk at handlings-ikonen for denne karakter nu er ændret til en kiste. Ved at klikke på kisten kan du åbne den. Herefter kan du tage trylledrikken ud af kisten og sætte den på en af dine fire Ridders statistikbarre, som automatisk sætte den i deres katalog, hvis der er plads. For at drikke trylledrikken skal du tage den op og flytte den hen over Mund-ikonen i en Ridders katalog.

Torham, nu er det snart tid til, at du skal forlade os og begynde din rejse. Jeg vil dog først vise dig, hvorledes du kan forlade dette sikrede område. Bag bordet er der et maleri af solen. Tag maleriet ned fra vægen, og her finder du et pengeskrin, en lille pose med lidt mad til din rejse, et magisk kort og en nøgle, som vil lade dig åbne døren ud til.

(For at kunne nå maleriet, skal du først flytte bordet til siden. Du kan

gøre dette ved at klikke med den venstre knap på musen, mens markøren er placeret over bordbenene. Hvis du klikker, mens markøren er over kanten af bordet, vil det bare rotere på samme sted.)

Før du tager afsted, bør du se efter, hvad din beholdning af mad og drikke er. Se efter om nogle af dine ledsagere er sultne eller tørstige, og giv dem mad og drikke, hvis de er. Derefter skal du åbne døren og starte på din rejse. Åh, jeg glemte næsten... det er mørkt udenfor, og du bør måske forhekse et lys til at vise dig vej.

Du kan enten tage en lygte ned fra dens plads på vægen og give den i hænderne på en af dine Riddere, eller prøve på at bruge lidt magi til at skabe en lygteeffekt. For at gøre dette skal du klikke på den magi-ikon, der tilhører den Ridder, som du ønsker skal udføre tryllekunsterne. Dette vil frembringe en Power Level (kraftsniveau) Menu. Til at starte med bør du vælge det første eller det andet niveau for at udføre tryllekunsten. Efter du har valgt et kraftsniveau, vil den første Major Effect (større virkning) Menu fremkomme. Her bør du vælge FUL (som ligner et sidelæns Z). Tryk derefter på den fremhævede barre lige under Effekt menuen, og Ridderen vil prøve at udføre fortrollelsen. Det kan være, at det ikke lykkedes, men du kan prøve igen, når du har genopnået nok Mana. Selv mislykkede forsøg giver erfaring, og til sidst vil det sikret lykkedes for din Ridder.

Nu er det tid til at starte rejsen Troham. Må din søgen være vellykket, for alt ligger i dine hænder!

Referansekort

Nødvendig IBM/PC utstyr og installeringsprosedyre

Før du begynner

Du må ha følgende for å kunne spille Dungeon Master II: The Legend of Skullkeep:

25 MHz 386 DX eller bedre (486 anbefales for best ytelse)

Mus

VGA grafikk

DOS 5.0 eller høyere

4 MB RAM

CD-ROM drev er nødvendig for CD versjonen

Lydkort er nødvendig for musikk og lydeffekter

Installering

For å installere Dungeon Master II: The Legend of Skullkeep: Sett disk 1 inn i disketttdrevet eller CDen inn i CD-ROM drevet. Ved kommandotegnet (>) tast inn bokstaven for drevet der du har plassert disketten (vanligvis A: eller B: for diskversjonen og D: eller E: for CD-ROM) og trykk på returtasten. Tast inn INSTALL på kommandolinjen, og trykk på returtasten. Følg de instruksjonene som vises på skjermen. Sett inn ny diskett når du blir bedt om det.

(Bare for CD-ROM versjonen)

Du vil bli bedt om å velge mellom VGA og SVGA grafikk. Hvis du ikke er sikker på om du har det nødvendige utstyr for SVGA, velg VGA.

Installering (fortsatt)

Når installeringen er ferdig, tast SETUP på kommandolinjen. Du vil så bli bedt om å spesifisere hvordan lydkortet skal settes opp for musikk og lydfunksjoner. Etter at du har kjørt SETUP-programmet, kan du taste inn DM2 for å begynne eventyrreisen.



En fem minutters gjennomgang

Velkommen, Eventyrer!. Du har en mektig oppgave foran deg. Du må foreta en reise for å hindre at Dragoths undersåtter skal lage en Zo-port som vil la han slippe inn i Skullkeep. Din ferd er farlig, og jeg kan ikke gi deg mye hjelp. Men jeg vil la deg få vite det jeg kan nå.

Først må du velge ledsagere for din ferd, dine ledsagere. Du bør velge klokt, for du må stole på dine ledsagere på reisen. Se nøyne på hver enkelt, og velg de du tror best passer til dine behov. Ikke døm de bare etter utseende. Du må ha kjennskap til deres sterke sider og ferdigheter. Prøv å velge Mestre med en rekke sterke sider. Det er vanskelig å forutsi hva du vil trenge når du skal stoppe Dragoth.

For å se på en mulig ledsager, beveg pilsymbolene slik at du har ansiktet mot Cryo-kammeret der de befinner seg. Plasser markøren over Cryo-kammerets vindu, og trykk på musens venstre bryter. Dette bringer deg et magisk diagram som viser deg alt om Mesteren. I tillegg kan du se klarere hvilke gjenstander de har med seg, i tillegg til Helse, Utholdenhets- og Magisk Kraft. Ved å plassere markøren over Øyesymbolet og holde nede musens venstre bryter, kan du se deres ferdigheter og få vitale opplysninger som deres Styrke, Klokskap og Magisk Motstand.

Når du har valgt en ledsager, bruk musens venstre bryter for å trekke ned den store symbolruten for å åpne Cryo-kammeret. Den Mesteren du akkurat har valgt vil bli vekket opp og ta sin plass i ditt reisefølge. Gjenta dette til du har valgt tre ledsagere. Du er nå klar til å begynne eventyrreisen.

Når du har samlet dine ledsagere, gå til stigen der du kom inn i Mestrenes Sal. Deretter må du klatre opp til overflaten. Du vil finne deg i dine forfedres hjem. Se deg omkring. Du vil se noen dører, et bord, et ildsted og en lykt på veggen. På andre siden av døråpningen, til venstre for stigen (like imot den), vil du finne Livet Alter. Her kan du gjøre en fallen ledsager levende igjen. Men pass på, ikke bruk dette for ofte. Hver gang du gjør en Mester levende igjen, vil han være svakere enn før. For å gjøre en fallen Mester levende, plasser beinrestene etter han på Livets Alter. Han vil da reise seg opp og slutte seg til ditt følge.

Som du vil se, er det en skriftrull på Alteret. Denne bør du lese.

Skriftruller vil nesten alltid inneholde nytte opplysninger. Noen ganger kan det være gode råd, andre ganger vil viden om trolldom være skrevet ned. (For å lese en skriftrull, eller for å se på en annen gjenstand, plasser musens markør over gjenstanden og klikk musens venstre bryter for å ta den opp). Beveg markøren til navnet på den Mesteren som har den gjenstanden du vil se på, og klikk musens venstre bryter. Dette vil la deg se en innholdsfortegnelse for denne Mesteren. Beveg gjenstanden over Øyesymbolet, klikk musens venstre bryter og hold den nede.

Når du går ut av Alterrommet, vil du se en kiste på gulvet. Jeg har plassert en ting i kisten som kan være til en viss nytte på din reise. Det er en VI trylledrikk som vil gjenskape tapt helse for en Mester som er blitt skadet. For å hente trylledrikken, ta opp kisten ved å plassere musens markør over kisten og klikk musens venstre bryter. Plasser den så i hånden til den Mesteren son du vil skal holde den. Merk at Aksjonssymbolet for dette tegnet nå er forandret til en kiste. Ved å klikke på denne vil du åpne kisten. Du kan nå ta trylledrikken ut av kisten og plassere den på ruten med opplysninger for hvilken som helst av dine Mestre. Dette vil automatisk plassere drikken i deres innholdsfortegnelse, hvis det er plass til den. For å drikke trylledrikken, ta den opp og beveg den over Munnsymbolet på innholdsfortegnelsen til en Mester.

Nå, Torham, det er nesten på tide at du drar ut på din reise. Men først må jeg vise deg hvordan du forlater dette sikrede området. Bak bordet et det et maleri av solen. Ta det ned fra veggen, og du vil finne et pengeskinn, en liten veske med mat for reisen, et magisk kart og en nøkkelen. Denne nøkkelen lar deg åpne døra som leder ut.

(For å komme til maleriet, må du først flytte bordet ut av veien. Du kan gjøre dette ved å klikke musens venstre bryter mens markøren dekker undersiden av bordet. Hvis du klikker når markøren er over toppen av kantene på bordet, vil du bare rotere bordet der det er).

Før du reiser bør du lage en innholdsfortegnelse over hva du har av mat og drikke. Se etter om noen av dine ledsagere er tørste eller sultne, og la de få hva de trenger. Nå kan du låse opp døra og dra ut på din ferd. Og

noe jeg nesten glemte, det er svært mørkt ute, og kanskje du vil skaffe lys for å vise deg vei.

Du kan enten ta lykten fra sokkelen på veggen og plassere den i hånden til en av Mestrene, eller du kan prøve å bruke magi for å skape en lysende effekt. For å gjøre dette, klikk på Magisymbolet til den Mesteren som skal kaste trolldommen. Dette vil bringe opp en meny for Kraftnivå. Til å begynne med bør du bare velge nivå en eller to for gjøre trolldommen virksom. Etter at du har valgt et Kraftnivå, vil menyen for den første Hovedeffekten komme til syne. Her bør du velge FUL (som ser ut som en Z på siden). Etter dette trykk på den uthedvede ruten like under Effektmenyen, og et forsøk vil bli gjort på å kaste en trolldom. Det kan hende du ikke lyktes, men du kan prøve igjen når du har fått mer Magisk Kraft. Selv om det ikke virker, har du fått mer erfaring, og til slutt vil din Mester få det til.

Nå Torham, dra ut på din ferd. Må din oppgave lyktes, for alt avhenger av deg!

Referenskort

Krav och installationsprocedurer för IBM/PC

Komma igång

Du måste ha följande för att kunna spela Dungeon Master II The Legend of Skullkeep:

25MHz 386DX eller bättre processor (486 rekommenderas för bästa prestanda).

VGA-grafik

DOS 5.0 eller högre version

4MB RAM-minne

CD-ROM-spelare krävs för CD-versionen

Ljudkort krävs för musik och ljudeffekter

Installation

Gör så här för att installera Dungeon Master II The Legend of Skullkeep:

Stick in diskett 1 i diskettenheten eller CD-skivan i CD-spelaren.

Skriv, vid kommandoprompten, in bokstaven för den enhet som disketten/skivan finns i (vanligen A eller B för diskett eller D eller E för CD-skiva) och tryck på RETUR.

Skriv INSTALL på kommandoraden och tryck på RETUR. Följ sedan de instruktioner som ges på bildskärmen och byt diskett när du uppmanas till detta.

(Endast CD-ROM-versionen)

Du uppmanas välja mellan VGA och SVGA. Om du inte är säker på att du har utrustning för SVGA ska du välja VGA.

Installation (Forts.)

När installationen är gjord ska du skriva SETUP på kommandoraden - detta ger dig upplysningar om hur du ska ställa in ditt ljudkort för musik och ljudeffekter.



När SETUP körts kan du skriva in DM2 på kommandoraden så att äventyret kan börja.

Fem minuters genomgång

Välkommen Äventyrare! Framför dig ligger ett svårt uppdrag. Du har att resa dit där du kan hindra Dragoths underlydande från att skapa den Zo-port som gör det möjligt för honom att komma in i Skullkeep. Ditt kommande uppdrag är farligt och jag kan inte ge dig mycket hjälp. Det enda jag kan göra är att dela med mig av de kunskaper jag för tillfället har.

För det första måste du välja dina kamrater i äventyret. Välj klokt, du måste kunna lita på dem genom hela äventyret. Studera dem noggrant och välj dem du anser bäst passar dina behov. Döm dem inte efter utseende, du måste lära dig deras speciella starka sidor och talanger. Försök välja mästare med olika starka egenskaper. Det är dock svårt att förutsäga vad du kommer att behöva för att stoppa Dragoth.

Studera en kandidat genom att flytta pilikonerna så att du står vid den kryo-kammare denne finns i. Placera markören över kryo-kammarens fönster och tryck på vänster musknapp. Detta kallar upp det magiska diagram som visar dig allt om just denna mästare.

Du kan även se mer tydligt vilka föremål de bär på liksom deras hälsa (Health), uthållighet (Stamina) och magiska kraft (Mana). Studera deras skickligheter och viktiga fakta som styrka (Strength), klokhet (Wisdom) och motståndskraft mot magi (Magical Resistance) genom att placera markören på ögonikonen och hålla vänster musknapp nedtryckt.

När du valt en kamrat, dra då ner den stora järnporten och öppna kryo-kammaren genom att använda vänster musknapp. Den mästare du valt vaknar till liv och tar sin plats i din grupp. Upprepa detta till dess att du valt tre kamrater. Du kan sedan inleda äventyret

När du samlat ihop dina kamrater går du till stegen du klev in i mästarernas sal med och klättrar upp till ytan. Du befinner dig då i ditt familjehem. Titta dig omkring. Du kommer att se några dörrar, ett bord, en öppen spis och en fackla på väggen. Genom dörren till vänster om stegen (när du har ansiktet mot den) hittar du Livets altare. Här kan du

återuppväcka stupade kamrater. Var försiktig så att du inte använder detta för ofta. Varje gång du återuppväcker en stupad mästare är denne svagare än tidigare. Återuppväck en stupad mästare genom att placera dennes ben på Livets altare. De återuppstår och kommer tillbaka till gruppen.

Som du kan se finns det en skriftrulle på Livets altare. Du bör läsa den eftersom dessa skriftrullar nästan alltid innehåller någon viktig information.

Vissa gånger innehåller de tips, andra gånger kan de ha kunskaper om magi inskrivna. Läs en skriftrulle, eller titta på vilket föremål som helst, genom att placera markören på detta och trycka på vänster musknapp för att plocka upp detta. Flytta markören till namnet på den mästare du vill ska titta på föremålet och klicka på vänster musknapp. Detta kallar upp skärmbilden med inventarieförteckningen för just den mästaren. Placera föremålet ovanför ögonikonen och håll vänster musknapp nedtryckt.

När du lämnar rummet med Livets altare ser du en kista på golvet. Jag har lämnat ett föremål i denna som du kan komma att ha en viss nytta av under din resa. Det är en VI-brygd. Den återställer förlorad hälsa hos en sårad mästare. Plocka upp denna brygd genom att först plocka upp kistan (markören ovanpå den och ett klick med vänster musknapp). Ge sedan brygden till den mästare som behöver den. Lägg märke till att handlingsikonen för den mästaren förvandlats till en kista. Öppna denna genom att klicka på den. Du kan nu ta ut brygden från kistan och placera den på den behövande mästarens statistikstapel. Detta flyttar den automatiskt till den mästarens inventarieförteckning - om det finns plats för den. Drick brygden genom att plocka upp den och flytta den ovanpå munikonen på en mästares inventariesida.

Nu, Torham, är det snart dags för dig att lämna hemmets trygga vrå och börja din färd mot fasan. Men jag måste först visa dig hur du lämnar denna skyddade plats. Bakom bordet finns en tavla med solen som motiv. Ta bort den från väggen så att du kan komma åt kassaskrinet, en liten påse med mat, en magisk karta och en nyckel. Det är med denna nyckel som du öppnar dörren till omvärlden.

(För att komma åt tavlan måste du först flytta på bordet. Du kan göra detta genom att klicka med vänster musknapp när markören är placerad ovanför bordets fot. Om du klickar när markören finns ovanför bordets övre kanter vrider det sig bara.)

Innan du ger dig ut i världen är det klokt att studera inventarielistorna vad gäller mat och dryck. Se efter vilka av dina kamrater som är hungriga eller törstiga och ta hand om dessa behov. Sedan kan du låsa upp dörren och ge dig ut i världen. Oj då, jag höll på att glömma en sak... Det är mycket mörkt där ute, så du kanske vill ha lite belysning så att du hittar vägen...

Du kan antingen ta facklan från vägghållaren och placera den i handen på en av dina kamrater eller försöka använda en magisk effekt till att framkalla ljus. Gör det senare genom att klicka på magiikonen för den mästare du vill ska använda magi. Detta kallar upp menyn Kraftnivå (Power Level). Inledningsvis bör du välja första eller andra nivån av magi. När du valt nivå visas den första menyn för Större effekter (Major Effect menu). I den bör du välja FUL (som liknar ett Z i sidled). Efter detta trycker du på den framhävda stapeln direkt under effektmenyn så att ett försök att framkalla magi görs. Detta kan komma att misslyckas men du kan försöka igen när du samlat ihop tillräckligt med magisk kraft. Men även misslyckanden ger erfarenheter och till sist kommer din mästare att lyckas.

Nå Torham, nu är det verkligen dags att gå. Må ditt uppdrag lyckas, allting hänger nu på dig!