

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. A 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 apparaîtra. 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!