MEGA-CD

Dungeon Master II

SKULLKEEP

JVC



FTL

INSTRUCTION MANUAL

SEGA

This game is licensed by Sega Enterprises, Ltd. for play on the SEGA MEGA-CD™ SYSTEM.

EPILEPSY WARNING

Please read before using this video game system or allowing your children to use it.Some people are susceptible to epileptic seizures or loss of consciousness when exposed to certain flashing lights or light patterns in everyday life. Such people may have a seizure while watching certain television images or playing certain video games. This may happen even if the person has no medical history of epilepsy or has never had any epileptic seizures. If you or anyone in your family has ever had symptoms related to epilepsy (seizures or loss of consciousness) when exposed to flashing lights, consult your doctor prior to playing.
We advise that parents should monitor the use of video games by their children. If you or your child experience any of the following symptoms: dizziness, blurred vision, eye or muscle twitches, loss of consciousness, disorientation, any involuntary movement or convulsion, while playing a video game, IMMEDIATELY discontinue use and consult your doctor.

AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE

À lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou votre enfant.
Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie.
Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation. Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfan présentez un des symptômes suivants: vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez IMMÉDIATEMENT cesser de jouer et consulter un médecin.

EPILEPSIE-WARNUNG

Bitte lesen Sie diese Hinweise, bevor Sie dieses Videospiel-System benutzen oder Ihre Kinder damit spielen lassen. Bei manchen Personen kann es zu epileptischen Anfällen oder Bewußtseinsstörungen kommen, wenn sie bestimmten Blitzlichtern oder Lichteffekten im täglichen Leben ausgesetzt sind. Diese Personen können einen Anfall erleiden, während sie bestimmten Fernsehbildern ausgesetzt sind oder bestimmte Videospiele benutzen.
Es können auch Personen davon betroffen sein, deren Krankengeschichte bislang keine Epilepsie aufweist und die nie zuvor epileptische Anfälle gehabt haben.
Falls bei Ihnen oder einem Ihrer Familienmitglieder unter Einwirkung von Blitzlichtern mit Epilepsie zusammenhängende Symptome (Anfälle oder Bewußtseinsstörungen) aufgetreten sind, wenden Sie sich an Ihren Arzt, bevor Sie das Spiel benutzen.
Eltern sollten ihre Kinder bei der Benutzung von Videospielen beaufsichtigen. Sollten bei Ihnen oder Ihrem Kind während der Benutzung eines Videospiels Symptome wie Schwindelgefühl, Sehstörungen, Augen- oder Muskelzuckungen, Bewußtseinsverlust, Desorientiertheit, jegliche Art von unfreiwilligen Bewegungen oder Krämpfen auftreten, so beenden Sie SOFORT das Spiel und konsultieren Sie Ihren Arzt.

ADVERTENCIA ACERCA DE LA EPILEPSIA

Lea esta advertencia antes de utilizar este sistema de juego de vídeo o permitir que sus hijos lo utilicen.
Algunas personas son susceptibles de padecer ataques epilépticos o pérdida del conocimiento cuando se exponen a ciertos patrones de luz o luces destellantes en su vida cotidiana. Tales personas pueden sufrir un ataque mientras ven ciertas imágenes de televisión o utilizan ciertos juegos de vídeo. Esto puede suceder incluso si la persona no tiene un historial médico de epilepsia o nunca ha sufrido ataques epilépticos.
Si usted o cualquier miembro de su familia ha tenido alguna vez síntomas relacionados con la epilepsia (ataques o pérdida de conocimiento) cuando se haya expuesto a luces destellantes, consulte a su médico antes de jugar.
Nosotros recomendamos que los padres supervisen la utilización que sus hijos hacen de los juegos de vídeo. Si usted o sus hijos experimentan alguno de los siguientes síntomas: mareos, visión borrosa, contracciones oculares o musculares, pérdida de conocimiento, desorientación, cualquier movimiento involuntario o convulsiones, mientras utiliza un juego de vídeo, interrumpa INMEDIATAMENTE la utilización del sistema y consulte a su médico.

PRECAUTIONS TO TAKE DURING USE

- Do not stand too close to the screen. Sit a good distance away from the television screen, as far away as the length of the cable allows.
- Preferably play the game on a small television screen.
- Avoid playing if you are tired or have not had much sleep.
- Make sure that the room in which you are playing is well lit.
- Rest for at least 10 to 15 minutes per hour while playing a video game.

PRÉCAUTIONS À PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDÉO

- Ne vous tenez pas trop près de l'écran. Jouez à bonne distance de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
- Utilisez de préférence les jeux vidéo sur un écran de petite taille.
- Évitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.
- Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée.
- En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

VORSICHTSMASSNAHMEN WÄHREND DER BENUTZUNG

- Halten Sie sich nicht zu nah am Bildschirm auf. Sitzen Sie so weit vom Fernsehbildschirm entfernt, wie es die Länge des Kabels gestattet.
- Verwenden Sie für die Wiedergabe des Spiels einen möglichst kleinen Fernsehbildschirm.
- Spielen Sie nicht, wenn Sie müde sind oder nicht genug Schlaf gehabt haben.
- Achten Sie darauf, daß der Raum, in dem Sie spielen, gut beleuchtet ist.
- Ruhen Sie sich während der Benutzung eines Videospiels mindestens 10 bis 15 Minuten pro Stunde aus.

PRECAUCIONES QUE DEBEN TOMARSE DURANTE LA UTILIZACION

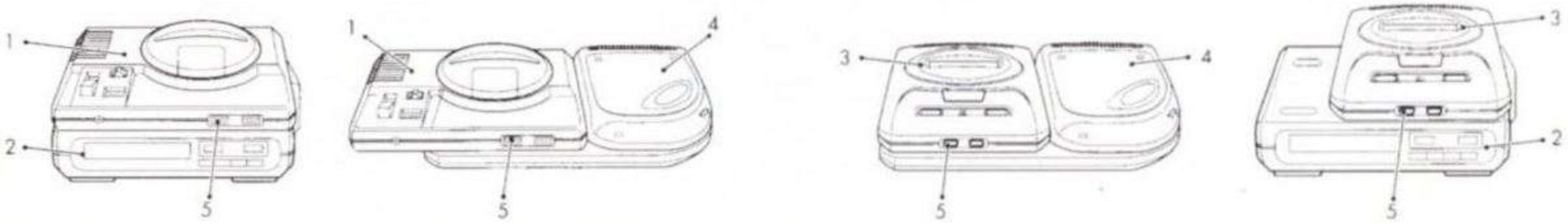
- No se ponga demasiado cerca de la pantalla. Siéntese bien separado de la pantalla del televisor, tan lejos como permita la longitud del cable.
- Utilice el juego con una pantalla de televisión lo más pequeña posible.
- Evite jugar si se encuentra cansado o no ha dormido lo suficiente.
- Asegúrese de que la habitación donde esté jugando esté bien iluminada.
- Descanse un mínimo de entre 10 y 15 minutos cada hora mientras utiliza un juego de vídeo.

Starting Up: How to Use Your Mega-CD/Mega-CD II

- This CD-ROM can only be used with the MEGA-CD or MEGA-CD II system. Do not attempt to play this CD-ROM on any other CD player — doing so may damage the headphones and speakers.

1. Set up your Mega-CD or Mega-CD II system by following the instructions in your Mega-CD or Mega-CD II Instruction Manual. Plug in Control Pad 1.
2. Turn the system ON. The Mega-CD animated display will appear. If nothing appears on the screen, turn the system OFF and make sure it is set up correctly.
3. Press Button C on the Mega Drive Control Pad, and the on-screen Control Panel will appear. If you have the original Mega-CD system, use the D-Button to select OPEN and press Button C to open the CD tray. If you have a Mega-CD II system, press the OPEN button on the Mega-CD II console to open the CD tray.
4. Place the disc in the well of the CD drive and press Button C to close the CD tray (original Mega-CD) or manually close the CD door (Mega-CD II). The words "CD-ROM" will appear on the Control Panel.
5. Use the D-Button to move the cursor onto CD-ROM and press Button C. The opening screens of the game will appear.
6. If you wish to stop a game in progress, or if the game ends, press the Reset Button on the Mega Drive or Mega Drive II console to display the on-screen Control Panel.

1 Mega Drive System
2 Mega-CD System
3 Mega Drive II System
4 Mega-CD II System
5 Control Pad 1

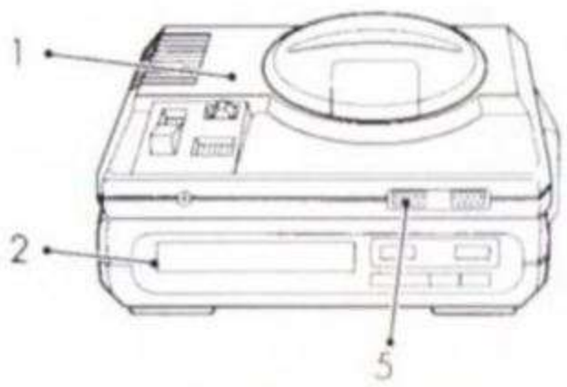


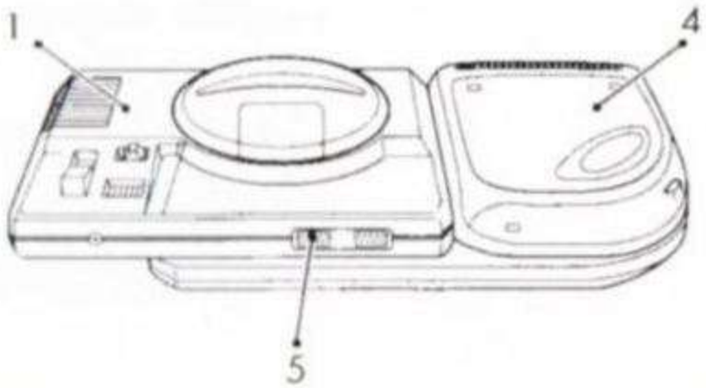
Démarrage: Comment utiliser votre Mega-CD/Mega-CD II

- Ce disque CD-ROM ne peut être utilisé qu'avec le MEGA-CD ou MEGA-CD II. N'essayez pas de lire ce CD-ROM sur tout autre lecteur CD, car le casque et les haut-parleurs pourraient en être endommagés.

1. Installez votre système Mega-CD ou Mega-CD II en suivant les instructions du mode d'emploi de votre système Mega-CD ou Mega-CD II. Branchez la manette 1.
2. Allumez le système. L'affichage animé du Mega-CD apparaît. Si rien n'apparaît à l'écran, éteignez le système et assurez-vous qu'il est correctement installé.
3. Appuyez sur le bouton C de la manette de la Megadrive et le panneau de com mande sur écran apparaît. Si vous disposez du système Mega-CD original, utilisez le bouton D pour sélectionner OPEN et appuyez sur le bouton C pour ouvrir le tiroir CD. Si vous disposez du système Mega-CD II, appuyez sur le bouton OPEN du Mega-CD II pour ouvrir le tiroir CD.
4. Placez le disque dans le compartiment de lecteur CD et appuyez sur le bouton C pour refermer le tiroir CD (sur le Mega-CD original) ou refermez de la main le volet CD (sur le Mega-CD II). Les lettres "CD-ROM" apparaissent sur le panneau de commande.
5. Utilisez le bouton D pour déplacer le curseur sur CD-ROM et appuyez sur le bouton C. Les écrans d'ouverture du jeu apparaissent.
6. Si vous désirez arrêter le jeu en cours ou si le jeu se termine, appuyez sur le bouton Reset (réinitialisation) de la console MegaDrive ou MegaDrive II pour afficher le pan neau de commande sur écran.

1 Système MegaDrive
2 Système Mega-CD
3 Système MegaDrive II
4 Système Mega-CD II
5 Manette 1



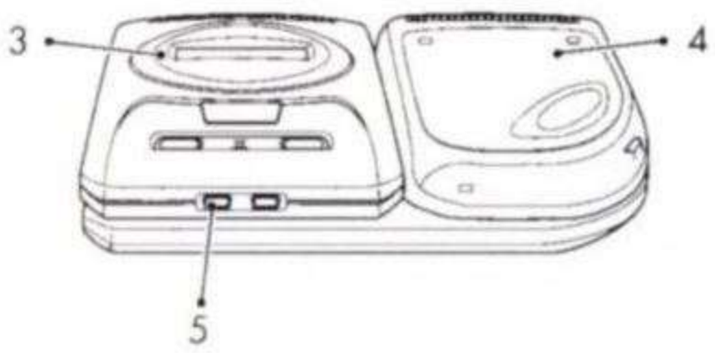


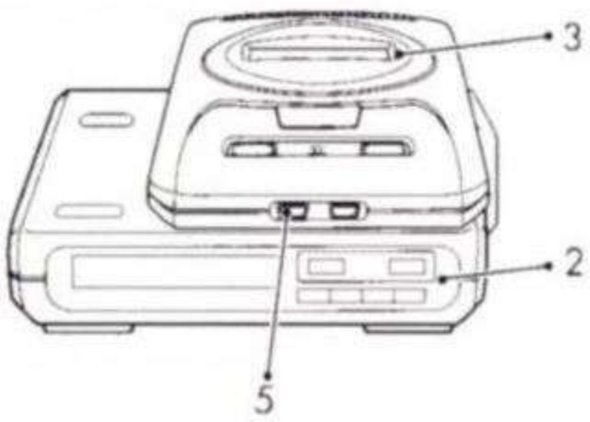
Startvorbereitung: Benutzung des MEGA-CD/MEGA-CD II

- Diese CD-ROM kann nur mit dem MEGA-CD- oder MEGA-CD II-Gerät verwendet werden.Versuchen Sie nicht, die CD mit einem herkömmlichen CD-Player abzuspielen — hierdurch können Kopfhörer und Lautsprecher beschädigt werden.

1. Schließen Sie Ihr MEGA-CD- oder MEGA-CD II-Gerät gemäß der Betriebsanleitung an. Schließen Sie das Control Pad 1 an.
2. Schalten Sie das Gerät ein. Der MEGA-CD-Titelbildschirm erscheint. Sollte der Titelbildschirm nicht erscheinen, schalten Sie das Gerät wieder aus und überprüfen Sie alle Anschlüsse und Verbindungen.
3. Drücken Sie die Taste C auf dem Mega Drive Control Pad, um das MEGA-CD-Kontrollfeld aufzurufen. Wenn Sie das alte MEGA-CD-Gerät besitzen, bewegen Sie den Pfeil mit der Richtungstaste auf "OPEN" und drücken die Taste C, um den CD-Einschub auszufahren. Wenn Sie das MEGA-CD II-Gerät besitzen, drücken Sie die OPEN-Taste am Gerät zum Öffnen des Laufwerks.
4. Legen Sie die CD in das Laufwerk bzw. den Einschub und drücken Sie die Taste C erneut, um (beim alten MEGA-CD) den Einschub einzufahren, oder schließen Sie (beim MEGA-CD II) den Laufwerkdeckel von Hand. Auf dem Kontrollfeld erscheint die Anzeige "CD-ROM".
5. Bewegen Sie den Pfeil mit der Richtungstaste auf "CD-ROM", und drücken Sie die Taste C. Das Titelbild des Spiels erscheint.
6. Wenn Sie ein Spiel beenden wollen, drücken Sie die Reset-Taste an der Mega Drive- bzw. MegaDrive II-Konsole. Auf dem Bildschirm erscheint wieder das MEGA-CD-Kontrollfeld.

1 Mega Drive-Gerät
2 Mega-CD-Gerät
3 Mega Drive II-Gerät
4 MegaCD II-Gerät
5 Control Pad 1



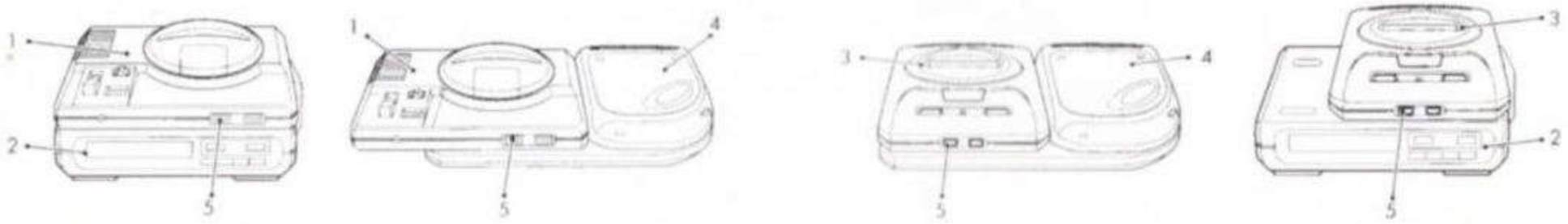


Antes de comenzar: Cómo utilizar su Mega-CD/Mega-CD II

- Esta CD-ROM sólo puede ser utilizada con el sistema MEGA-CD o MEGA-CD II. No intente leer esta CD-ROM en ningún otro lector de CD — al hacerlo puede dañar los auriculares y los altavoces.

1. Instale su sistema Mega-CD o Mega-CD II siguiendo las instrucciones del manual de instrucciones de su Mega-CD o Mega-CD II. Enchufe el mando de control 1.
2. Encienda el sistema (ON) Aparecerá la pantalla animada del Mega-CD. Si no aparece nada en la pantalla, apague el sistema (OFF) y compruebe que está correc tamente instalado.
3. Presione el botón C del mando de control del Mega Drive y aparecerá el panel de control en la pantalla. Si usted tiene el sistema original Mega-CD, utilice el botón D para seleccionar OPEN y presione el botón C para abrir el platillo del CD. Si usted tiene un sistema Mega-CD II, presione el botón OPEN de la consola del Mega-CD II para abrir el platillo del CD.
4. Coloque el disco en el fondo del platillo del CD y presione el botón C para cerrar el platillo del CD (Mega-CD original), o cierre manualmente la puerta del CD (Mega-CD II). Las palabras "CD-ROM" aparecerán en el panel de control.
5. Use el botón D para mover el cursor hasta la CD-ROM y presione el botón C. Aparecerán las pantallas iniciales del juego.
6. Si desea detener un juego que está en marcha, o cuando el juego termine, presione el botón Reset de la consola Mega Drive o Mega Drive II para que aparezca el panel de control en la pantalla.

1 Sistema Mega Drive
2 Sistema Mega-CD
3 Sistema Mega Drive II
4 Sistema Mega-CD II
5 Mando de control 1



CONTENTS

Before Starting the Game.....9
The Legend of SkullKeep 9
Goal of the Game.....14
Starting the Game.....14
Use of the Controller 14
Choosing Champions.....15
Evaluating the Champions.....17
Control of the Champions.....17
How to Attack 18
How to Use Magic 18
Champions' Inventory 16
Magic Map.....20
Saving and Loading a Game 20
A Look at Magic 20

BEFORE STARTING THE GAME

This game uses 100 blocks of the RAM built in to the Mega CD. Please check to make sure you have at least 100 blocks of RAM available before you start the game.

See the hardware instructions for information on checking the condition of the backup RAM, and how to initialize and delete data. Also to correctly set discs, eject, load, and exit.

THE LEGEND OF SKULLKEEP

Torham Zed's watch was nearly over, and he was glad of that. Tired, soaked with the rain, he gazed idly at the storm and wondered why his Uncle Mylius had sent him to this remote garrison. It didn't seem fair to exile a young and ambitious man like himself to such a miserable place.

Mylius claimed that he and a group of TechMages had built a machine called the Zo Link many years ago, that would allow them to explore other planes of existence by travelling through the Void. The very first time they used the machine, they were attacked—so Mylius declared—by a Being so brutal that to this day Mylius couldn't utter his name. Mylius believed the Being was marshalling forces to come through the Void and mount an attack on this side of the Portal.

Mylius was just an old man full of delusions, Torham thought, although he had to admit that of late, he'd been seeing strange things: flashing movements and eddying shapes. And, oddest of all, glowing orbs that seem to come out of nowhere and fly straight toward the fortress called Skullkeep, said to house the dismantled Zo Link. But of course there must be reasonable explanations for these things—marsh gas, the glint of the sun on the rolling clouds, or some trick of the thieves who lived in the glen, for instance. Determined to solve these mysteries for himself, Torham had not told the rest of the garrison about them. Instead, he spent hours wandering, and studying the small box of documents Mylius had packed in his gear. One was a sketch of bits and pieces of a huge machine, incompletely rendered, and on it written, "GO INTO THE VOID. NEVER COME BACK, EVIL. ZO LINK."

Another was a drawing of the lock that sealed the sole entrance to the castle Skullkeep. It was called a clan lock, and four keys were needed to open it. For awhile the soldiers had entertained themselves by scouring the surrounding countryside for the keys. Finding nothing, they soon grew bored. On the drawing were written the words, "KEYS OF DESTINY, KEYS OF DOOM," and Torham found those words irresistible. For the sake of adventure, he continued the search alone.

Now, during his watch, a brilliant flash of lightning drew his gaze upward. In the dark sky, thick with churning clouds, he saw a tiny dot of green fly up to the castle on the mountain. The green circle of light wobbled as Torham stared at it, rose into the air,

and seemed to dive into Skullkeep, disappearing inside. Then another did the same, and another, all from different angles, going into different parts of the castle.

Torham was taken aback. They were using more than one entrance! Everyone had assumed there was only the one. Indeed, they had searched the castle's walls, and found no other!

"Marsh gas," he said firmly, for he had wasted too much of his time chasing after the mysteries of Skullkeep. Despite the temptation to explore this new mystery, he continued his guard route and found himself among the Rune Stones. "Marsh gas," he said again, absently tapping an obelisk.

There! Another shimmering. A circle began to wobble and glow against the obelisk face, then grew brighter. Something green popped into the circle and pressed outward.

"Marsh gas, my foot," he muttered. The green orb hovered not ten meters from him. He drew his dagger and held it tightly, watching the thing. As he took a threatening step forward, it flew straight up. He rued his lack of Magick knowledge; he had always prided himself on being a man of action, not book-learning. He wasn't sure what good a dagger would be against the orb, and hoped he wouldn't have to find out.

The orb hovered above him, then swooped down and rushed at him. "By the bones of my fathers!" Torham shouted, and slashed with his weapon. The thing turned in the air and headed straight for the castle.

"By the bones," he muttered again, examining the obelisk, running his hands over the surface. He rapped it soundly to see if it was hollow.

"I know you," said a voice. Torham whirled around. A small, hooded figure stood in the rain. "Mylius, have you come to save us?"

"Who are you?" Torham demanded in a gruff, threatening voice.

The figure raised its arms and drew back the hood, allowing it to fall onto its shoulders, revealing an elderly woman. She came toward Torham and extended her hand,

but something in his expression must have stopped her. She lowered her arm.
"Not Mylius. Too young. But he has sent you. He knows that the dark forces are gathering. He has bad dreams."
Torham frowned. "What are you talking about?"
The old lady smiled. "Your face betrays you, young warrior. You know." She gestured at the obelisk. "They are coming through the Void. They are being sent to Skullkeep for a purpose." She narrowed her eyes. "Surely you know that purpose..."
"I have no idea," he assured her.
"You need not hide your true mission from me," she said. "Mylius promised he would send help when the time came. I have waited. I had to know my people would be safe, if in my lifetime he tried to cross the Void again."
Torham's heart pounded. She spoke of the same things as his uncle! Perhaps the story of the Zo Link was true after all. "Who? Who is trying to cross?" he demanded.
Another circle formed against the obelisk, and from it another green orb. It flew at the woman and slammed into her chest. With a faint cry she collapsed and fell into the mud. Torham knelt beside her and lifted her up. She waved a weak hand in protest.
"Hurry," she whispered.
"Tell me what. Tell me who," he said softly.
The green thing seemed to watch them. It was joined by another, and another. In a circle they rose and flew away.
Suddenly she grabbed his arm and pointed in the direction of Skullkeep. "You see, he is coming. You must hurry, young warrior. Put that infernal machine back together. Attack him before he attacks us." Her lids fluttered. "Go into the Void!"
Her eyes slowly closed. She was dead.

Torham stared at the cloud-choked sky, lifted up the old lady and carried her through the rain to her village, to her home. Cries of mourning pierced the storm... Afterward, Torham returned to the garrison and studied the documents his uncle had sent. Pictures of machinery. The Zo Link? The old woman had used the very words herself. He ran his fingers over the sketches, perplexed. Go into Skullkeep and rebuild the machine?

Go into the Void. Never come back. Not an appealing prospect.

The storm howled around him. He could almost hear the pleas of the dead woman and the voice of his uncle in the wind.

He would have to rouse some of the other soldiers from their resting chambers and explain all he knew. Perhaps it would be best to make it all sound like a grand adventure, rather than a deadly mission from which they might not return. He did not know these men well, and he wondered if his uncle had chosen them himself, carefully, in case they were needed for just this purpose. But surely he hadn't selected them because of any special gifts they possessed. More likely they were here because they were expendable.

Go into the Void. How? By repairing the machine?

Attack him before he attacks us. Who was it who posed such a threat?

As he rushed to wake the others in their sleep chambers in the barracks, not one, not two, but a dozen of the shimmering circles formed in the walls around him. The green orbs burst free and surrounded him, moving in a deliberate circle. Beads of sweat dotted Torham's forehead, and his heart thundered. They meant to harm him—he could sense it.

"Rise! Hurry!" he shouted to the first soldier as he opened the sleep chamber. "We're going to Skullkeep!"

He and his fellow warriors must stop what was happening. And they must do it soon...

GOAL OF THE GAME

You are the hero, Torham Zed. You need to repair the Zo Link Machine in Skull Keep so you can enter the Void. Within the Void you must find Dragoth and stop him from invading your world.

STARTING THE GAME

1. Insert the Dungeon Master II - SkullKeep CD into the MEGA-CD hardware and turn on the POWER switch.
2. Follow the instructions on this screen, and the FTL sign-on animation will appear. Following this will be the SkullKeep title animation (pressing the A Button will abort the animation playback.) Next, the story animation will play. Pressing the A Button here will also abort the animation.
3. After the animations, the Main Menu Screen will appear, in the shape of a signpost.

USE OF THE CONTROLLER

Directional Pad: Moves the cursor to the left, right, up and down.
A Button: Enter: Enters the selection the cursor is pointing to.
B Button: Switches between Game Screen and Inventory Screen.
C Button: While holding the C Button use the Directional Pad to move your party (The Champions).

START Button: Pauses the game (press again to cancel).

THE FOLLOWING ADDITIONAL BUTTONS ARE AVAILABLE ON THE SEGA SIX-BUTTON JOY PAD:

Mode Button: While holding the C Button and the Mode Button, alternate movement options are enabled when using the Direction Pad to move your party. While pressing the C Button and Mode Button, the left and right directions on the joy pad will move the party left and right without changing the direction the party is facing. The Mode Button can also be used to program shortcuts into the X, Y, and Z Buttons.

X, Y, and Z Buttons: Shortcuts for A Button presses can be programmed into the X, Y, and Z buttons.

SELECTING CHAMPIONS

As the hero of the game, the first thing you must do is select Champions to join your party. When you select [New] from the Main Menu, you start out in the Cryovault Chamber. The Champions are sleeping in suspended animation in the Cryovaults. You may select up to three Champions to organize your adventure party.

PROCEDURE FOR SELECTING CHAMPIONS

Examining the Talents of the Champions

If you move the cursor to the Champion's face and press the A Button, the Champion Select Screen will appear. Move the cursor to the eye in the upper left of the screen and press down and hold the A Button to view the Champion's abilities.

EVALUATING THE CHAMPIONS' ABILITIES

Each champion has 3 physical attributes—Health, Stamina, and Mana (Magic Energy). Each value is displayed in the bottom left of the Inventory screen - Current Value/Maximum Value. The maximum number can be increased with experience.

SPECIAL ABILITIES OF THE CHAMPIONS

Each of the Champions is endowed with four different kinds of skills.

Fighter	Has a talent for using large weapons, more physical strength than any of the other occupations.
Ninja	Has a high degree of control over weapons, and a high degree of dexterity.
Wizard	Can control magic power for use in battle.
Priest	Healing and protection is his specialty.
Strength	The higher the number, the more attack power you have with each weapon, and the heavier armor you are able to wear.
Dexterity	The higher the number the more skill you have in the use of weapons, and the better you are able to defend against attack.
Wisdom	The higher the number the faster you learn the Spells, and the faster your Mana can be recovered.
Anti-Magic	Your ability to resist attacks from magic.
Anti-Fire	Your ability to resist fire attacks.

ARRANGEMENT OF THE PARTY

This display shows the party as viewed from overhead. It is important to know the layout of the members. For example, if a character who can use a sword well is not positioned close to the enemy, the sword won't reach the enemy.
To change the arrangement, put the cursor on the member you want to change, press A Button, and move him to where you want. Then press the A Button to set him in the correct position.

1. **Leader's Mark**
   The Hand mark is the leader's hand. If you want to change leaders, put the cursor on the gray triangle of the member you want to make the leader, and press the A Button.
2. **Attack Hand**
   (A) is the left hand, (B) is the right hand. If a Champion is holding a weapon, the weapon will be displayed. During an attack, move the cursor to this part, and press the A Button to show attack preparation.

CONTROL OF THE CHAMPIONS

When the cursor is in the shape of a hand it represents the leader's hand.
The leader does your bidding, and is capable of different kinds of actions.

THROWING AN ITEM

To throw the item, position the item at eye level in the top half of the Game Screen on the side you wish to throw it, and press the A Button.

EATING OR DRINKING AN ITEM

To eat or drink the Item, position the Item over the mouth of the Champion in the Inventory Screen and press the A Button.

TURNING TABLES

Besides moving things, you can rotate tables to bring Items on the table closer to you. For example, if you put the cursor at the left or right edge of a table and press the A Button, you can turn the table to get the Item you want.

HOW TO ATTACK

In each member's attack hand frame, the Attack Item that member has is displayed. Before attacking you must decide which member and what kind of Attack Item to use. Then decide what kind of attack movement you want to make. When you decide, your attack will start automatically. You can also choose the attack direction. During an attack, the hand that is shown will be dimmed until the attack is over. You can't order that hand to do anything else during an attack, but another hand or another member can attack at the same time. One person's power may not be enough for some enemies, so you may have to keep ordering attacks, using the most efficient attacks available.

USING MAGIC

Any of the Champions can use magic, but, before you can use magic, you must be trained. Magic energy -"Mana" contained in the body - can summon magic. A beginner, who has a smaller amount of Mana, can use only low-level magic, but someone who has been trained can use higher levels of magic, depending on the type of training.

Magic is summoned by using a magic chant. The chants are composed of an arrangement of magic letters, called Symbols.

These symbols are divided into 4 functions-Power, Element, Form, and Class/Alignment, each containing 6 symbols. Each chant begins with a power symbol

that determines the strength of the spell. Following the power symbol are the symbols that determine the type of chant. You need between 2 and 4 symbols to make a chant.

PROCEDURE FOR USING MAGIC

1. After choosing the Power Symbol, you must choose the other symbols. The symbols chosen will be lined up in the Chant frame. If you choose a wrong symbol, put the cursor over the backspace arrow to the right of the frame and press the A Button. This will erase one of the symbols, and the menu also will change. But you cannot recover the Mana that was consumed in making the selection.

When you want to exit the chant menu, put the cursor on the X and press the A Button. The symbols that are lined up will stay the same.

2. When you've finished lining up symbols, and finished the chant, put the cursor on the Chant frame and press the A Button to use the magic.

Just like in attack mode, you can change the direction the Champion is facing.

3. First put the cursor on the "Preparations for Magic" mark (Explanation of the Game Screen, page 18) of the member who is going to use magic, and press the A Button. Part of the screen will change to the Symbol Menu screen.
4. The first symbol that will be displayed is the Power Symbol. The Power is greater going from left to right. A Champion with only a little Mana can't choose a

higher power. Just choosing a symbol uses up Mana, so sometimes you won't be able to choose the next one, either. Move the cursor to one of the symbols and press the A Button to pick a Power Symbol.

Magic Map

There are 4 kinds of maps. Usually the top of the map is the direction the party is facing, so when the party's direction changes, the map will also change. There are different kinds of information written on the map. There are different kinds of obstacles on the map that might be important to the game. Study the map carefully and proceed with caution. Mana is used up whenever you open the Magic Map. If you don't have enough Mana the map will be hard to read.

How to Use the Map

When you want to use the Magic Map, put the map in your hand, move the cursor to the Action Hand and press the A Button to open the map.
If you want to use a magic ability in the map, bring the cursor to the button with the symbol written on it and press the A Button. Press the button once more to stop using it. You can also use another ability at the same time.

Saving and Loading a Game

If you save your progress along the way, you can load the data later and continue the game. Since there is only one place to save your game, only the last save will be kept.

A LOOK AT MAGIC

POWER SYMBOLS

All chants start with a Power Symbol.

This determines the strength of the effect of each chant.
If you make a chant more powerful, the amount of Mana needed also increases.

Lo Um On	Ee Pal Mon
Weaker	**Stronger**

PRIEST SPELLS

Stamina Potion	Makes a "Ya" potion which recovers Stamina.
Party Shield	Creates a shield which reduces the damage of a Creature's physical attack.
Spell Shield	Creates a seal which protects the Champions from attacks of Magic.
Shield Potion	Makes a "Ya Bro" potion which protects the body from physical damage.
Strength Potion	Makes a "Ku" potion which increases strength temporarily.
Wisdom Potion	Makes a "Dain" potion which increases intelligence temporarily.
Vitality Potion	Makes a "Neta" potion which increases vitality temporarily.
Dexterity Potion	Makes a "Ros" potion which increases dexterity temporarily.
Health Potion	Makes a "Vi" potion which recovers health and heals injuries after a Champion suffers damage.
Cure Poison Potion	Makes a "Vi Bro" potion which counteracts poison.
Strength Aura	Temporarily increases the Champion's strength.
Dexterity Aura	Temporarily increases the Champion's dexterity.
Vitality Aura	Temporarily increases the Champion's vitality.

Fire Shield	Puts up a shield to protect against fire and heat.
Darkness	Makes everything darker.
Guard Minion	This minion stays in a certain place and attacks any creatures that come close to it.
Porter Minion	Uses magic to make a minion to carry things for the Champions.
Mana Potion	Makes a potion which restores Mana power.

WIZARD SPELLS (WIZARD'S CHANTS)

Magic Stone	Creates a magic stone that can be used as a marker. This marker can be seen on a Magic Map if the view magical feature is enabled.
Poison Cloud	Makes a mist of poison, which inflicts damage on creatures. Be careful because this also damages Champions.
Distort Time	Distorts real time, making the Champions' movements faster.
Invisibility	Makes the Champions transparent, to avoid a creature's attack.
Push	Uses magic to push something that the Champions can't push. The creature or large object in front of the party is pushed away.
Pull	Uses magic to pull something that the Champions can't pull. The creature or large object in front of the party is pulled towards the party.
Lightning Bolt	Sends a bolt of lightning, which inflicts damage on creatures.

Strong Light	Throws light energy into the sky, to illuminate all around the party.
Magic Torch	Makes a magic torch to light your way.
Fireball	An attack spell that throws fire energy at an opponent.
Poison Foe	Makes a poison missile, which inflicts damage on an opponent with the poison.
Harm Non-material	An attack spell for use against a magical opponent who has no form.
Open Door	A spell that uses magic to open doors. Only works on doors which are not locked.
Attack Minion	These minions use magic to seek out and attack creatures.
Reflector Spell	Builds a temporary wall surrounding the Champions and reflects an opponent's magic back to him.

POTION SPELLS

(you must have an empty flask in your hand before casting a potion spell)

YA	Stamina Potion: recovers stamina
YA BRO	Shield potion: protects Champion from physical attack
YA BRO DAIN	Wisdom potion: temporarily increases intelligence
YA BRO NETA	Vitality potion: increases life power, recovers health and temporarily increases speed
VI	Health potion: recovers health
VI BRO	Cure potion: counteracts poison
OH BRO ROS	Dexterity potion: temporarily increases dexterity

FUL BRO KU	Strength potion: temporarily increases strength

ATTACK SPELLS

FUL IR	Fireball: Casts fireball projectile
OH KATH RA	Lightning: Cast bolt of lightning
OH VEN	Poison cloud: Explodes into a cloud of poison
DES EW	Harm non-material: use to attack magical creatures

PROTECTION SPELLS

YA IR	Shield aura: reduces damage of a Creature's physical attack
YA IR DAIN	Protect aura: protects party from opponent's magic spells
OH EW KU	Strength aura: temporarily increases party's strength
OH EW ROS	Dexterity aura: temporarily increases party's dexterity
OH EW NETA	Vitality aura: temporarily increases party's vitality
FUL BRO NETA	Fire shield aura: protects against fire and heat

OTHER SPELLS

FUL	Magic torch: short-lived light spell
OH IR RA	Light: Creates long-lasting magic light
DES IR SAR	Darkness: Creates an aura of darkness
ZO EW ROS	Porter minion: Summons magic to make a minion to carry things for the Champions
ZO	Open/Close unlocked doors

Note: there are more spells for you to discover. Sometimes you can learn a spell from an object that can cast the same type of spell!

Handling your Mega CD Disc

- The Mega CD Disc is intended for use exclusively with the Mega CD™ System.
- Do not bend it, crush it, or submerge in liquids.
- Do not leave it in direct sunlight or near a radiator or other source of heat.
- Be sure to take an occasional recess during extended play, to rest yourself and the Mega CD Disc.
- KEEP YOUR MEGA CD DISC CLEAN. Always hold by the edges, and keep it in its case when not in use. Clean with a lint-free, soft dry cloth - wiping in straight lines from the centre to edge. Never use solvents or abrasive cleaners.

Warning to owners of projection televisions: Still pictures or images may cause permanent picture-tube damage or mark the phosphor of the CRT. Avoid repeated or extended use of video games on large-screen projection televisions.

LIMITED GUARANTEE

JVC reserves the right to make improvisations in the product described in this manual at any time and without notice. JVC makes no warranties expressed or implied, with respect to this manual, its quality, merchantability or fitness for any particular purpose. If any defect arises during the ninety day limited warranty on the product itself (i.e. not the software program, which is provided 'as is') return it in its original condition to the point of purchase.

TABLE DES MATIÈRES

Avant de commencer à jouer	9	Contrôle des champions	17
La légende de SkullKeep	9	Comment attaquer	18
But du jeu	14	Comment utiliser la magie	18
Commencer le jeu	14	Inventaire des champions	16
Utilisation du contrôleur	14	Carte magique	20
Choix des champions	15	Sauvegarder et charger une partie	20
Évaluation des champions	17	La magie	20

Ce jeu utilise 100 blocs de la mémoire RAM de votre Mega CD. Vérifiez que vous disposez d'au moins 100 blocs de RAM avant de commencer à jouer.

Reportez-vous au manuel de votre console pour savoir comment vérifier la quantité de RAM dont vous disposez, et comment initialiser et effacer des données. Vous y trouverez également toutes les informations concernant la façon de placer les disques, éjecter, charger et quitter.

La légende de SkullKeep

Torham Zed avait presque fini son tour de garde et il s'en félicitait. Fatigué, trempé jusqu'aux os, il regardait la tempête et se demandait pourquoi son oncle Mylius l'avait envoyé dans cette garnison isolée. Cela ne semblait pas très juste d'exiler un jeune homme ambitieux comme lui dans un endroit aussi détestable.

Mylius prétendait qu'il y avait des années, lui et un groupe de TechMages avaient construit une machine appelée Zo Link, qui devait leur permettre d'explorer d'autres dimensions de l'existence en traversant le Vide. La première fois qu'ils utilisèrent cette machine, ils se firent attaquer (selon les dires de Mylius) par un Être si cruel que Mylius n'avait jamais pu se résoudre à prononcer son nom. Mylius pensait que cet Être rassemblait ses forces pour traverser le Vide et lancer une attaque de ce côté-ci de la Porte.

Mylius n'était qu'un vieil homme qui se faisait des idées, pensait Torham, bien que récemment, il devait admettre qu'il avait vu des choses étranges: des éclairs et des formes tourbillonnantes. Mais le plus curieux, c'étaient des orbes incandescents qui semblaient venir de nulle part et se diriger droit sur la forteresse de SkullKeep, censée abriter les restes du Zo Link.

Bien sûr, ces phénomènes devaient avoir une explication rationnelle: peut-être le gaz des marais, ou le reflet du soleil sur les nuages ondoyants, ou encore un mauvais tour des voleurs qui vivaient dans le vallon. Déterminé à élucider ces mystères par lui-même, Torham n'en avait pas informé le reste de la garnison. Par contre, il passait des heures à errer çà et là, et à examiner la petite boîte de documents que Mylius avait mise dans ses bagages. Parmi eux, il y avait un plan incomplet représentant différentes pièces d'une énorme machine, avec l'inscription: "QUE LE MAL RETOURNE DANS LE VIDE ET NE REVIENNE JAMAIS. ZO LINK."

Il y avait également un dessin de la serrure qui fermait l'unique entrée du château de SkullKeep. Cela s'appelait une serrure de clan, et il fallait quatre clefs pour l'ouvrir. Pendant quelque temps, les soldats s'étaient amusés à chercher les clefs dans la campagne environnante, mais leurs recherches étant vaines, ils n'avaient pas tardé à abandonner. Sur ce dessin, on pouvait lire "CLEFS DU DESTIN, CLEFS DE LA MALÉDICTION". Torham, fasciné par ces mots, avait décidé de continuer les recherches tout seul.

Soudain, pendant qu'il montait la garde, un éclair étincelant lui fit lever les yeux. Dans le ciel noir, plein de nuages déchaînés, il vit un minuscule point vert se diriger vers le château surplombant la montagne. Le cercle de lumière verte oscilla et s'éleva dans le ciel avant de

plonger dans SkullKeep, disparaissant à l'intérieur. Puis il y en eut un autre, et encore un autre. Venus de différentes directions, tous s'infiltraient dans différentes parties du château. Torham n'en croyait pas ses yeux. Ils utilisaient plusieurs entrées! Or, tout le monde pensait qu'il n'y en avait qu'une. D'ailleurs, ses compagnons et lui avaient examiné les murs du château et n'en avaient pas trouvé d'autre!

"Gaz des marais", se dit-il résolument, car il avait déjà perdu beaucoup trop de temps à s'occuper des mystères de SkullKeep. Bien qu'il fût tenté de partir explorer ce nouveau phénomène étrange, il continua son chemin et se retrouva au milieu des Pierres Runiques.

"Gaz des marais", répéta-t-il, tapotant distraitement un obélisque.

Là! Une nouvelle lueur. Un cercle oscillant et incandescent apparut devant l'obélisque, puis se mit à briller de plus en plus. Quelque chose de vert entra dans le cercle et exerça une pression vers l'extérieur.

"Gaz des marais, mon œil", murmura-t-il. L'orbe vert n'était pas à dix mètres de lui. Il sortit sa dague et la tint fermement, tout en observant la chose. Il fit un pas en avant et l'orbe s'envola en hauteur. Il regretta soudain amèrement son manque de connaissances en magie. Il s'était toujours vanté d'être un homme d'action plutôt qu'un érudit. Mais il n'était pas certain de l'efficacité de sa dague contre l'orbe et espérait ne pas avoir de mauvaise surprise.

L'orbe le survola puis fondit sur lui. "Par les ossements de mes pères!", cria Torham, et il brandit son arme. La chose fit demi-tour dans l'air et se dirigea droit sur le château.

"Par les ossements", murmura-t-il à nouveau, examinant l'obélisque avec ses doigts. Il donna de petits coups pour voir s'il sonnait creux.

"Je te connais", dit une voix. Torham fit volte-face. Une petite silhouette encapuchonnée se tenait sous la pluie. "Mylius, es-tu venu nous sauver?"

"Qui êtes-vous?" demanda Torham d'une grosse voix menaçante.

La silhouette leva les bras et rejeta le capuchon sur ses épaules, laissant apparaître une femme âgée. Elle s'approcha de Torham et lui tendit la main, mais quelque chose dans son

expression dut l'arrêter. Elle baissa le bras.
"Ce n'est pas Mylius. Trop jeune. Mais il vous a envoyé. Il sait que les forces des ténèbres se rassemblent. Il fait de mauvais rêves."
Torham fronça les sourcils. "De quoi parlez-vous donc?"
La vieille femme sourit. "Votre visage vous trahit, jeune guerrier. Vous savez." Elle fit un geste vers l'obélisque. "Ils arrivent par le Vide. Ils sont envoyés à SkullKeep dans un but précis." Elle plissa les yeux. "Vous savez sûrement quel est ce but..."
"Je n'en ai pas la moindre idée", lui assura-t-il.
"Vous ne devez pas me cacher votre véritable mission", dit-elle. "Mylius m'a promis qu'il m'enverrait de l'aide en temps voulu. J'ai attendu. Je voulais savoir que mon peuple serait à l'abri du danger, s'il essayait de retraverser le Vide de mon vivant."
Torham sentait son cœur battre la chamade. Elle parlait des mêmes choses que son oncle. L'histoire du Zo Link était peut-être vraie après tout. "Qui? Qui essaie de traverser?" demanda-t-il.
Un autre cercle se forma devant l'obélisque et un nouvel orbe vert en sortit. Il se dirigea vers la femme et la frappa à la poitrine.
Elle poussa un léger cri avant de s'effondrer dans la boue. Torham s'agenouilla à ses côtés et la souleva. Elle agita faiblement la main en signe de protestation. "Partez vite", murmura-t-elle.
"Dites-moi ce que c'est. Dites-moi qui c'est", dit-il doucement.
La chose verte semblait les regarder. Elle fut rejointe par une autre puis encore une autre. Elles s'élevèrent en formant un cercle et s'éloignèrent.
Soudain, la femme le saisit par le bras et lui indiqua la direction de SkullKeep. "Vous voyez, il arrive. Vous devez vous hâter, jeune guerrier. Remontez cette machine infernale. Attaquez-le avant qu'il ne nous attaque." Ses paupières tremblèrent. "Allez dans le Vide!"
Ses paupières se fermèrent lentement. Elle était morte.

Torham scruta le ciel chargé de nuages, puis il souleva la vieille femme et la porta dans la pluie jusqu'à son village, jusqu'à chez elle. Des cris de douleur résonnèrent dans la tempête... Ensuite, Torham retourna à sa garnison et examina les documents que son oncle lui avait envoyés. Des dessins de machine. Le Zo Link? La vieille femme avait prononcé ces mêmes mots. Il laissa courir ses doigts sur les dessins, perplexe. Devait-il pénétrer dans le château de SkullKeep et reconstruire la machine?

Aller dans le Vide. Ne jamais en revenir. Une perspective peu attrayante.

La tempête hurlait autour de lui. Il pouvait presque entendre les supplications de la femme et la voix de son oncle dans le vent.

Il lui faudrait réveiller certains des autres soldats et leur expliquer tout ce qu'il savait. Peut-être valait-il mieux leur présenter la chose comme une formidable aventure, plutôt que comme une mission désespérée dont ils risquaient de ne jamais revenir. Il ne connaissait pas très bien ces hommes et il se demandait si son oncle les avait choisis exprès pour cette éventualité. Il ne les avait sûrement pas choisis parce qu'ils possédaient des talents spéciaux. Plutôt parce qu'ils étaient tous prêts à sacrifier leur vie.

Aller dans le Vide. Comment? En réparant la machine?

L'attaquer avant qu'il ne nous attaque. Qui pouvait donc bien représenter une telle menace?

Tandis qu'il se précipitait pour réveiller les autres à la caserne, pas un, pas deux, mais une douzaine de cercles brillants se formèrent sur les murs. Des orbes verts s'en libérèrent et l'entourèrent, décrivant un cercle parfait. Torham sentait la sueur perler sur son front et son cœur battait fort. Ils voulaient lui faire du mal, il le savait.

"Debout! Vite!", cria-t-il au premier soldat en entrant dans le dortoir. "Nous allons à SkullKeep!"

Lui et ses compagnons devaient arrêter ce qui se passait. Et il n'y avait pas de temps à perdre...

BUT DU JEU

Vous êtes le héros, Torham Zed. Vous devez d'abord réparer la machine Zo Link dans le château de SkullKeep, afin de pouvoir entrer dans le Vide. Une fois dans le Vide, vous devez trouver Dragoth et l'empêcher d'envahir votre monde.

COMMENCER LE JEU

1. Insérez le CD Dungeon Master II - SkullKeep dans la console MEGA-CD et allumez-la (ON).
2. Suivez les instructions qui s'affichent à l'écran. Le logo animé de FTL apparaîtra, suivi de l'animation du titre de SkullKeep (appuyez sur A pour arrêter l'animation). Ensuite, vous verrez la séquence d'introduction animée (là aussi, appuyez sur A pour l'arrêter).
3. Après ces séquences animées, le menu principal apparaîtra, sous forme d'un panneau de signalisation.

UTILISATION DU CONTRÔLEUR

Bouton directionnel: Déplacer le curseur vers la gauche, la droite, le haut et le bas.
Bouton A: Enter: Sélectionner ce qui est désigné par le curseur.
Bouton B: Passer de l'écran de jeu à l'écran inventaire.
Bouton C: Tout en appuyant sur le bouton C, utiliser le bouton directionnel pour déplacer le groupe (les champions).

Bouton START: Mettre le jeu en pause (appuyer à nouveau pour annuler).

LES BOUTONS SUPPLÉMENTAIRES SUIVANTS SONT DISPONIBLES SUR LE JOYPAD SEGA À SIX BOUTONS:

Bouton Mode: Si vous maintenez le bouton C et le bouton Mode enfoncés tout en utilisant le bouton directionnel pour déplacer le groupe, vous activerez des options de mouvements alternés. Tout en appuyant sur le bouton C et le bouton Mode, appuyez sur le bouton directionnel vers la gauche ou la droite pour déplacer latéralement le groupe vers la gauche ou la droite, sans changer d'orientation. Le bouton Mode permet également de programmer des "raccourcis" pour les boutons X, Y et Z.

Boutons X, Y et Z: Pour simplifier l'utilisation du bouton A, des raccourcis peuvent être programmés pour les boutons X, Y et Z.

CHOIX DES CHAMPIONS

En tant que héros du jeu, la première chose que vous devez faire est de sélectionner les champions qui se joindront à vous. Lorsque vous sélectionnez [New] (Nouvelle partie) sur le menu principal, vous vous retrouvez dans la salle cryogénique. Les champions sont endormis dans des sortes de cercueils. Vous pouvez sélectionner jusqu'à trois champions pour participer à l'aventure.

PROCÉDURE DE SÉLECTION DES CHAMPIONS

Examiner les talents d'un champion

Si vous placez le curseur sur le visage d'un champion et appuyez sur A, l'écran de sélection du champion apparaîtra. Placez le curseur sur l'œil situé en haut à gauche de l'écran et appuyez sur A pour voir les capacités du champion.

ÉVALUATION DES CHAMPIONS

Chaque champion a 3 attributs physiques: la santé, l'endurance et le mana (l'énergie magique). Chaque valeur est affichée en bas à gauche de l'écran inventaire: valeur actuelle/valeur maximum. La valeur maximum augmente proportionnellement à l'expérience.

COMPÉTENCES SPÉCIALES DES CHAMPIONS

Chaque champion est doté de quatre types différents de compétences.

Combattant (Fighter)	Doué pour le maniement des grandes armes; force physique supérieure à celle des autres.
Ninja	Excellent contrôle des armes et grande dextérité.
Magicien (Wizard)	Capable d'utiliser la puissance magique au combat.
Prêtre (Priest)	Spécialiste de la guérison et de la protection.
Force (Strength)	Plus la valeur est élevée, plus vous avez de puissance d'attaque avec chaque arme, et plus vous pouvez porter une armure lourde.
Dextérité (Dexterity)	Plus la valeur est élevée, plus vous êtes adroit au maniement des armes, et mieux vous savez vous défendre contre les attaques.
Sagesse (Wisdom)	Plus la valeur est élevée, plus vous apprenez les sorts rapidement, et plus vous récupérez votre mana rapidement.
Anti-magie (Anti-Magic)	Votre capacité à résister aux attaques magiques.
Anti-feu (Anti-Fire)	Votre capacité à résister au feu ennemi.

DISPOSITION DU GROUPE

Le groupe vu de dessus. Il est important de connaître la position de chacun des membres. Par exemple, si un personnage maniant bien l'épée n'est pas placé à proximité de l'ennemi, l'épée n'atteindra pas l'ennemi.

Pour changer la disposition du groupe, placez le curseur sur la personne que vous voulez déplacer et appuyez sur A. Ensuite, placez la personne à l'endroit voulu, et appuyez à nouveau sur A .

1. **Marque du chef**
   La marque de la main est la main du chef. Si vous souhaitez changer de chef, placez le curseur sur le triangle gris du champion que vous voulez comme chef, et appuyez sur A.
2. **Main d'attaque**
   (A) est la main gauche et (B) la main droite. Si un champion tient une arme, celle-ci sera affichée. Lors d'une attaque, placez le curseur à cet endroit de l'écran et appuyez sur A pour voir la préparation de l'attaque.

CONTRÔLE DES CHAMPIONS

Lorsque le curseur est en forme de main, il représente la main du chef. Le chef obéit à vos ordres et peut effectuer différents types d'actions.

LANCER UN OBJET

Placez l'objet au niveau de l'œil, dans la moitié supérieure de l'écran de jeu, du côté où vous voulez le lancer, et appuyez sur A.

MANGER OU BOIRE UN OBJET

Placez l'objet sur la bouche du champion dans l'écran inventaire et appuyez sur A.

FAIRE TOURNER LES TABLES

Cela peut vous permettre de rapprocher des objets qui se trouvent sur une table. Par exemple, si vous placez le curseur sur le bord gauche ou droit d'une table et appuyez sur A, vous ferez tourner la table pour obtenir l'objet voulu.

COMMENT ATTAQUER

L'arme de chaque membre du groupe est affichée dans sa main d'attaque. Avant d'attaquer, vous devez choisir un champion et une arme, puis un mouvement offensif. Lorsque votre décision sera prise, l'attaque commencera automatiquement. Vous pouvez également choisir la direction de l'attaque.

Jusqu'à la fin de l'attaque, la main d'attaque est estompée. Vous ne pouvez pas lui donner d'autre ordre. Cependant, vous pouvez ordonner à un autre champion d'attaquer en même temps. La puissance d'une seule personne est parfois insuffisante contre certains ennemis et il se peut que vous soyez obligé de donner l'ordre d'attaquer à plusieurs, en utilisant les mouvements offensifs les plus efficaces de chacun.

COMMENT UTILISER LA MAGIE

Tous les champions peuvent utiliser la magie, à condition d'avoir reçu l'entraînement nécessaire. L'énergie magique ou "mana" permet d'invoquer les pouvoirs magiques. Un débutant, dont le mana est réduit, ne peut utiliser qu'une magie peu puissante, mais en s'entraînant, ses pouvoirs augmenteront de plus en plus, en fonction du type d'entraînement.

Pour invoquer les pouvoirs magiques, on utilise une incantation. Les incantations sont composées de lettres magiques, appelées symboles, disposées d'une certaine façon.

Ces symboles sont répartis en 4 fonctions: Puissance, Élément, Forme et Classe/ Alignement. Pour chaque fonction, il existe 6 symboles. Chaque incantation commence

par un symbole de puissance qui détermine la force du sort. Les symboles suivants déterminent le type d'incantation. Il faut 2 à 4 symboles pour constituer une incantation.

PROCÉDURE D'UTILISATION DE LA MAGIE

1. Commencez par placer le curseur sur la marque "Préparations magiques" du champi on de votre choix et appuyez sur A. Le menu des symboles apparaîtra à l'écran.

2. Le premier symbole affiché est le symbole de puissance. La puissance augmente de gauche à droite. Si le champion choisi ne possède qu'une faible quantité de mana, il ne pourra pas choisir de symbole de puissance élevée. Le seul fait de choisir un symbole utilise du mana et il peut arriver que vous n'ayez pas assez de mana pour sélectionner le suivant. Placez le curseur sur l'un des symboles de puissance et appuyez sur A pour le sélectionner.

3. Une fois le symbole de puissance choisi, vous devez sélectionner les autres symboles. Les symboles choisis seront alignés dans la fenêtre d'incantation. Si vous vous trompez de symbole, placez le curseur sur la flèche retour arrière à droite de la fenêtre et appuyez sur A. Cela effacera l'un des symboles et le menu changera également. Mais vous ne pouvez pas récupérer le mana que vous aviez utilisé en faisant la sélection.

Pour quitter le menu des symboles, placez le curseur sur le X et appuyez sur A. Les symboles alignés resteront identiques.

4. Une fois les symboles alignés et l'incantation terminée, placez le curseur sur la fenêtre d'incantation et appuyez sur A pour utiliser la magie.

Comme dans la procédure d'attaque, vous pouvez changer l'orientation de votre champion.

CARTE MAGIQUE

Il y a 4 types de cartes. Généralement, le haut de la carte correspond à la direction à laquelle le groupe fait face. Donc quand le groupe change de direction, la carte change également. Différentes informations sont inscrites sur la carte. Divers types d'obstacles sont indiqués, pouvant avoir de l'importance dans le jeu. Étudiez la carte attentivement et dirigez-vous avec prudence.

Vous utilisez du mana chaque fois que vous dépliez la carte magique. Si vous n'avez pas suffisamment de mana, la carte sera difficile à déchiffrer.

Comment utiliser la carte

Lorsque vous désirez utiliser la carte magique, mettez-la dans votre main, placez le curseur sur la main d'action et appuyez sur A pour déplier la carte.

Si vous voulez utiliser un pouvoir magique, placez le curseur sur le bouton sur lequel est inscrit le symbole et appuyez sur A. Appuyez à nouveau sur le bouton pour arrêter. Vous pouvez également utiliser un autre pouvoir en même temps.

Sauvegarder et charger une partie

Si vous sauvegardez votre partie, vous pourrez la continuer plus tard. Comme il n'y a qu'un seul emplacement de sauvegarde, seule la dernière sauvegarde sera conservée.

LA MAGIE

SYMBOLES DE PUISSANCE

Toutes les incantations commencent par un symbole de puissance.

Cela détermine la puissance de l'effet de chaque incantation. Plus vous voulez une incantation puissante, plus vous avez besoin de mana.

Lo	Um	On	Ee	Pal	Mon
Faible			**Fort**		

SORTS DES PRÊTRES

Potion d'endurance (Stamina Potion): Fait une potion "Ya" qui rétablit l'endurance.

Bouclier de groupe (Party Shield): Crée un bouclier qui réduit les dommages infligées par l'attaque physique d'une créature.

Bouclier magique (Spell Shield): Crée un écran qui protège les champions des attaques magiques.

Potion de protection (Shield Potion): Fait une potion "Ya Bro" qui protège le corps des blessures physiques.

Potion de force (Strength Potion): Fait une potion "Ku" qui augmente provisoirement la force.

Potion de sagesse (Wisdom Potion): Fait une potion "Dain" qui augmente provisoirement l'intelligence.

Potion de vitalité (Vitality Potion): Fait une potion "Neta" qui augmente provisoirement la vitalité.

Potion de dextérité (Dexterity Potion): Fait une potion "Ros" qui augmente provisoirement la dextérité.

Potion de santé (Health Potion): Fait une potion "Vi" qui rétablit la santé et guérit les blessures.

Potion antidote (Cure Poison Potion): Fait une potion "Vi Bro" qui annule l'effet du poison.

Aura de force (Strength Aura): Augmente provisoirement la force du champion.

Aura de dextérité (Dexterity Aura): Augmente provisoirement la dextérité du champion.

Aura de vitalité (Vitality Aura): Augmente provisoirement la vitalité du champion.

Bouclier de feu (Fire Shield): Crée un bouclier qui protège du feu et de la chaleur.

Obscurité (Darkness): Assombrit tout.

Serviteur garde (Guard Minion): Ce serviteur reste à un certain endroit et attaque toutes les créatures qui s'en approchent.

Serviteur porteur (Porter Minion): Ce serviteur porte des choses à la place des champions.

Potion de mana (Mana Potion): Fait une potion qui rétablit le mana.

SORTS DES MAGICIENS (INCANTATIONS DES MAGICIENS)

Pierre magique (Magic Stone): Crée une pierre magique pouvant servir de marque. Cette marque apparaît sur la carte magique si la fonction "voir magie" est activée.

Nuage empoisonné (Poison Cloud): Crée une brume de poison qui inflige des dommagesaux créatures. Méfiez-vous car ce nuage n'épargne pas les champions.

Distorsion du temps (Distort Time): Déforme le temps réel, accélérant ainsi les déplacements des champions.

Invisibilité (Invisibility): Rend les champions transparents, pour éviter l'attaque d'une créature.

Pousser (Push): Fait appel à la magie pour pousser quelque chose que les champions ne peuvent pas pousser. Cela permet de repousser une créature ou un gros objet se trouvant devant le groupe.

Tirer (Pull): Fait appel à la magie pour tirer quelque chose que les championsne peuvent pas tirer. Cela permet d'attirer une créature ou un gros objet vers le groupe.

Éclair (Lightning Bolt): Envoie un éclair qui inflige des dommages aux créatures.

Lumière forte (Strong Light):	Envoie de l'énergie lumineuse dans le ciel, pour éclairer tout ce qui entoure le groupe.
Torche magique (Magic Torch):	Crée une torche magique pour éclairer votre chemin.
Boule de feu (Fireball):	Sort d'attaque qui lance une boule de feu sur un adversaire.
Empoisonner ennemi (Poison Foe):	Crée un projectile empoisonné qui inflige des dom mages à un adversaire.
Attaquer immatériel : (Harm Non-material)	Sort d'attaque à utiliser contre un adversaire magique qui n'a pas de forme.
Ouvrir porte (Open Door):	Fait appel à la magie pour ouvrir les portes. Ne fonctionne que pour les portes qui ne sont pas fermées à clef.
Serviteur attaquant (Attack Minion):	Ces serviteurs utilisent la magie pour chercher et attaquer les créatures.
Sort réflecteur (Reflector Spell):	Crée un mur provisoire autour des champions. Ce mur réfléchit les attaques magiques et l'attaquant en devient la victime.

POTIONS

(Vous devez tenir une fiole vide à la main pour pouvoir utiliser une potion.)

YA	Potion d'endurance: Rétablit l'endurance.
YA BRO	Potion de protection: Protège le champion des attaques physiques.
YA BRO DAIN	Potion de sagesse: Augmente provisoirement l'intelligence.
YA BRO NETA	Potion de vitalité: Augmente la vitalité, rétablit la santé et augmente provisoirement la vitesse.
VI	Potion de santé: Rétablit la santé.
VI BRO	Potion antidote: Annule les effets du poison.
OH BRO ROS	Potion de dextérité: Augmente provisoirement la dextérité.

FUL BRO KU Potion de force: Augmente provisoirement la force.

SORTS D'ATTAQUE

FUL IR Boule de feu: Lance une boule de feu.

OH KATH RA Éclair: Lance un éclair

OH VEN Nuage empoisonné: Explose en dégageant du poison.

DES EW Attaquer immatériel: Attaque les créatures magiques.

SORTS DE PROTECTION

YA IR Aura de protection: Réduit les dommages causés par l'attaque physique d'une créature.

YA IR DAIN Aura de protection magique: Protège le groupe des attaques magiques.

OH EW KU Aura de force: Augmente provisoirement la force du groupe.

OH EW ROS Aura de dextérité: Augmente provisoirement la dextérité du groupe.

OH EW NETA Aura de vitalité: Augmente provisoirement la vitalité du groupe.

FUL BRO NETA Bouclier de feu: Protège du feu et de la chaleur.

AUTRES SORTS

FUL Torche magique: Sort de lumière de courte durée

OH IR RA Lumière: Crée une lumière magique de longue durée.

DES IR SAR Obscurité: Crée une aura d'obscurité.

ZO EW ROS Serviteur porteur: Fait appel à la magie pour qu'un serviteur porte des choses à la place des champions.

ZO Ouvrir/Fermer les portes qui ne sont pas fermées à clef.

Remarque: Il y a d'autres sorts à découvrir. Parfois, vous pouvez apprendre un sort grâce à un objet capable de jeter ce sort.

Manipulation du Mega CD

- Le CD Sega est conçu exclusivement pour la console Sega CD™.
- Ne pas plier, écraser ou mouiller.
- Ne pas exposer directement à la lumière du soleil, ne pas placer près d'un radiateur ou d'une autre source de chaleur.
- Veiller à faire des pauses en cas d'utilisation prolongée, pour vous reposer, vous et le CD Sega.
- VEILLEZ A L'ENTRETIEN DE VOTRE CD SEGA. Tenez-le toujours par le bord, et rangez-le dans sa boîte lorsque vous ne l'utilisez pas. Nettoyez-le avec un chiffon doux et sec, qui ne peluche pas, et essuyez-le en allant du centre vers le bord. N'utilisez jamais de produits solvants ou abrasifs.

Avertissement aux possesseurs de télévision à écran géant: Les images immobiles risquent de causer l'endommagement permanent du tube-image ou de marquer le phosphore du tube à rayons cathodiques. Evitez l'usage répété ou prolongé de jeux vidéo sur des télévisions à écran géant.

GARANTIE LIMITÉE

JVC se réserve le droit d'apporter des modifications au produit décrit dans ce manuel à tout moment et sans préavis. JVC ne fait aucune garantie explicite ou implicite, concernant ce manuel, sa qualité, sa qualité marchande ou son adaptation à un usage particulier. Si le produit (pas le logiciel qui est fourni "tel quel") s'avérait défectueux dans la période de garantie limitée de quatre-vingt-dix jours, veuillez le retourner dans son emballage, au lieu d'achat.

INHALT

Vor dem Start	43	Einschätzung der Abenteurer	50
Die Legende von Skullkeep	43	Steuerung der Abenteurer	51
Ziel des Spiels	48	Der Angriff	52
Spielstart	48	Einsatz von Zauberkraft	52
Verwendung des Controllers	48	Zauberkarte	54
Wahl der Abenteurer	49	Sichern und Laden von Spielen	54
Inventar der Abenteurer	50	Ein Blick auf die Zauberei	54

VOR DEM START

Dieses Spiel benutzt 100 Einheiten des RAMs in Ihrem Mega CD. Vergewissern Sie sich bitte vor dem Spielstart, daß Sie mindestens 100 RAM-Einheiten zur Verfügung haben.

Informationen zur Überprüfung des Backup-RAMs sowie zum Initialisieren und Löschen von Daten finden Sie im Begleitmaterial zu Ihrer Hardware. Dort können Sie auch nachschlagen, wie Sie Disks korrekt einlegen, herausnehmen, laden und verlassen.

DIE LEGENDE VON SKULLKEEP

Torham Zeds Wache war fast vorbei, und er war froh darüber. Müde und vom Regen durchnäßt blickte er reglos in den Sturm und fragte sich, warum sein Onkel Mylius ihn zu dieser entlegenen Garnison gesandt hatte. Es schien ihm äußerst ungerecht, einen jungen, ehrgeizigen Mann wie ihn an einen derart trostlosen Ort zu schicken.

Mylius behauptete, er und eine Gruppe von TechMages hätten vor vielen Jahren eine Maschine gebaut, die Zo Link genannt wurde und die ihnen ermöglichte, andere Existenzebenen zu erforschen, indem sie durch die Leere reisten. Als sie die Maschine zum ersten Mal benutzten, wurden sie - laut Mylius - von einem derart brutalen Wesen angegriffen, daß Mylius bis heute nicht dessen Namen aussprechen konnte. Mylius glaubte, daß das Wesen Truppen sammelte, um die Leere zu überqueren und auf dieser Seite des Portals einen Angriff auszuführen.

Mylius war nichts als ein alter Mann voller Wahnideen, dachte Torham, obwohl er zugeben mußte, daß er in letzter Zeit seltsame Dinge gesehen hatte: blitzartige Bewegungen und wirbelnde Formen. Das Merkwürdigste waren glänzende Kugeln, die aus dem Nichts zu kommen und direkt auf die Festung Skullkeep zuzufliegen schienen, die das auseinandergebaute Zo Link beherbergen sollte.

Aber es mußte natürlich ganz vernünftige Erklärungen für diese Dinge geben - aufsteigende Sumpfgase, der Schimmer von Sonnenstrahlen auf vorüberziehenden Wolken oder womöglich irgendein Trick der Diebe, die im Tal hausten. Torham war entschlossen, diesen Erscheinungen selbst auf den Grund zu gehen und hatte daher mit niemandem in der Garnison darüber gesprochen. Stattdessen wanderte er stundenlang umher und stöberte in der kleinen Kiste mit Dokumenten, die Mylius ihm mitgegeben hatte. Sie enthielt unter anderem eine Zeichnung verschiedener Einzelteile einer großen Maschine, die nur unvollständig dargestellt war. Auf das Blatt waren folgende Worte geschrieben: "GEH IN DIE LEERE. KOMM NIE MEHR ZURÜCK, FINSTERE MACHT. ZO LINK."

Eine andere Zeichnung stellte das Schloß dar, das den einzigen Eingang zur Burg Skullkeep verriegelte. Es wurde Clan-Schloß genannt, und man brauchte vier Schlüssel, um es zu öffnen. Eine Weile hatten sich die Soldaten die Zeit damit vertrieben, die ländliche Umgebung nach den Schlüsseln abzusuchen. Sie hatten jedoch nichts gefunden, und so war ihnen die Suche bald langweilig geworden. Auf der Zeichnung stand "SCHLÜSSEL DES SCHICKSALS, SCHLÜSSEL DES UNTERGANGS", und für Torham hatten diese Worte einen unwiderstehlichen Reiz. Aus reiner Abenteuerlust setzte er die Suche alleine fort.

Jetzt, während seiner Wache, zog plötzlich ein gleißender Blitzstrahl seinen Blick nach oben. Am dunklen Himmel, der mit dicken, sich auftürmenden Wolken bedeckt war, sah er einen winzigen grünen Punkt, der zur Burg auf dem Hügel flog. Der grüne Lichtring flackerte, während Torham ihn anstarrte, erhob sich in

die Luft und schien dann in die Festung Skullkeep hineinzutauchen, wo er verschwand. Dann erschien ein anderer, und noch einer, alle aus verschiedenen Richtungen, und alle verschwanden in unterschiedlichen Teilen der Burg.

Torham war starr vor Staunen. Sie benutzten mehr als einen Eingang! Alle hatten angenommen, es gäbe nur einen. Sie hatten sogar die Burgmauer abgesucht und keinen anderen gefunden!

"Sumpfgas", sagte er mit fester Stimme, denn er hatte schon viel zuviel Zeit damit verschwendet, den Geheimnissen von Skullkeep hinterherzujagen. Trotz der Versuchung, dieses neue Rätsel zu ergründen, setzte er seinen Wachgang fort und fand sich bei den Runensteinen wieder. "Sumpfgas", sagte er noch einmal und klopfte abwesend auf einen Obelisken.

Da! Noch ein Schimmern. Ein Kreis begann zu schwanken und über der Oberfläche des Obelisken zu glänzen. Er wurde immer heller. Etwas Grünes erschien im Kreis und drängte nach außen.

"Von wegen Sumpfgas", murmelte er. Die grüne Kugel schwebte keine zehn Meter von ihm entfernt. Er zog seinen Dolch und hielt ihn fest in der Hand; die Erscheinung ließ er dabei keine Sekunde aus den Augen. Als er einen drohenden Schritt nach vorn tat, flog das seltsame Ding nach oben. Torham verwünschte seinen Mangel an Zauberkenntnissen; er war immer stolz darauf gewesen, ein Mann der Tat und kein Bücherwurm zu sein. Jetzt war er sich allerdings nicht sicher, was ein Dolch gegen die schimmernde Kugel ausrichten konnte, und hoffte, es nicht herausfinden zu müssen.

Die Kugel schwebte über ihm, schwang dann plötzlich herab und raste auf ihn zu. "Bei den Gebeinen meiner Vorväter!" schrie Torham und schlug mit seiner Waffe um sich. Die Erscheinung wendete in der Luft und flog direkt auf die Burg zu.

"Bei den Gebeinen...", murmelte er wieder, während er den Obelisken untersuchte, indem er seine Hände über die Oberfläche streichen ließ. Er klopfte ein paar Mal kräftig darauf, um festzustellen, ob er hohl war.

"Ich kenne Euch", sagte eine Stimme. Torham wirbelte herum. Eine kleine Gestalt mit Kapuze stand vor ihm im Regen. "Mylius, seid Ihr gekommen, um uns zu retten?"

"Wer seid Ihr?" fragte Torham mit ruppiger, drohender Stimme.

Die Gestalt erhob die Hände und nahm ihre Kapuze ab, die auf ihre Schultern fiel und den Blick auf eine alte Frau freigab. Sie ging auf Torham zu und streckte ihre Hand aus, doch irgend etwas in seinem

Gesichtsausdruck hielt sie zurück. Sie senkte ihren Arm wieder.

"Nicht Mylius. Zu jung. Aber er hat Euch geschickt. Er weiß, daß die dunklen Mächte sich sammeln. Er hat schlimme Träume."

Torham verzog das Gesicht. "Wovon redet Ihr?"

Die alte Frau lächelte. "Euer Gesicht verrät Euch, junger Krieger. Ihr wißt es." Sie zeigte auf den Obelisken. "Sie kommen durch die Leere. Sie werden aus einem bestimmten Grund nach Skullkeep geschickt." Sie kniff ihre Augen zusammen. "Gewiß kennt Ihr den Grund..."

"Ich habe keine Ahnung", versicherte er ihr.

"Ihr braucht Euren wahren Auftrag nicht vor mir zu verbergen", sagte sie. "Mylius versprach, Hilfe zu schicken, wenn die Zeit gekommen sei. Ich habe darauf gewartet. Ich mußte wissen, daß mein Volk in Sicherheit sein würde, wenn er in meiner Lebenszeit noch einmal versuchen sollte, die Leere zu überqueren."

Torhams Herz hämmerte. Sie sprach von den gleichen Dingen wie sein Onkel! Vielleicht war die Geschichte vom Zo Link ja doch wahr! "Wer? Wer versucht sie zu überqueren?" fragte er.

Ein weiterer Kreis erschien über dem Obelisken, und aus ihm formte sich eine weitere grüne Kugel. Sie flog auf die Frau zu und prallte gegen ihre Brust. Mit einem schwachen Aufschrei brach sie zusammen und fiel zu Boden. Torham kniete sich neben sie und hob sie hoch. Sie machte eine abwehrende Bewegung mit der Hand.

"Beeilt Euch", flüsterte sie.

"Sagt mir, was das ist. Sagt mir, wer", bat er leise.

Das grüne Ding schien die beiden zu beobachten. Ein weiteres schloß sich dem ersten an, dann noch eines. Schließlich stiegen sie in einem Kreis auf und flogen davon.

Plötzlich ergriff sie seinen Arm und zeigte in Richtung Skullkeep. "Ihr seht, er kommt. Ihr müßt Euch beeilen, junger Krieger. Baut diese höllische Maschine wieder zusammen. Greift ihn an, bevor er uns angreift." Ihre Lider flatterten. "Geht in die Leere!"

Langsam schlossen sich ihre Augen. Sie war tot.

Torham starrte in den wolkenverhangenen Himmel, hob die alte Frau hoch und trug sie durch den Regen in ihr Dorf, nach Hause. Schreie der Trauer drangen durch den Sturm...

Danach kehrte Torham zur Garnison zurück und studierte die Dokumente, die sein Onkel geschickt hatte. Bilder von Maschinenteilen. Das Zo Link? Die alte Frau hatte diese Worte selbst gebraucht. Er strich mit den Fingern über die Zeichnungen, in Gedanken versunken. Sollte er nach Skullkeep gehen und die Maschine wieder zusammensetzen?

Geh in die Leere. Komm nie mehr zurück. Keine reizvollen Aussichten.

Um ihn herum toste der Sturm. Beinahe konnte er das Flehen der alten Frau und die Stimme seines Onkels im Wind hören.

Er würde einige der anderen Soldaten aus dem Schlaf reißen und ihnen alles erklären müssen, was er wußte. Vielleicht wäre es das beste, wenn es ihm gelänge, das Ganze wie ein tolles Abenteuer darzustellen, anstatt wie eine tödliche Mission, von der sie möglicherweise nie zurückkehren würden. Er kannte diese Männer nicht sehr gut und fragte sich, ob sein Onkel sie selbst ausgewählt hatte, mit großer Sorgfalt, für den Fall, daß er sie zu genau diesem Zweck benötigen würde. Aber gewiß hatte er sie nicht aufgrund besonderer Eigenschaften ausgesucht, die sie vielleicht besaßen. Wahrscheinlich waren sie hier, weil sie ersetzbar waren.

Geht in die Leere. Aber wie? Sollte er die Maschine reparieren?

Greift ihn an, bevor er uns angreift. Wer konnte eine solche Bedrohung darstellen?

Während er zu den Schlafsälen in der Kaserne eilte, um die anderen zu wecken, bildeten sich nicht einer, nicht zwei, sondern ein ganzes Dutzend schimmernder Kreise in den Mauern um ihn herum. Die grünen Kugeln setzten sich frei und umgaben ihn, bewegten sich in einem deutlichen Kreis um ihn herum. Schweißperlen standen ihm auf der Stirn, sein Herz raste. Sie wollten ihm etwas antun - er konnte es spüren.

"Erhebt Euch! Eilt!", rief er, als einer der Soldaten die Tür zum Schlafraum öffnete. "Wir ziehen nach Skullkeep!"

Er und seine Kampfgefährten mußten aufhalten, was da geschah. Und zwar schnell...

ZIEL DES SPIELS

Sie sind der Held, Torham Zed. Sie müssen die Zo-Link-Maschine in Skullkeep reparieren, um in die Leere reisen zu können. In der Leere müssen Sie Dragoth finden und ihn daran hindern, in Ihre Welt einzu dringen.

SPIELSTART

1. Legen Sie die Spiel-CD Dungeon Master II - SkullKeep in Ihr MEGA-CD-Gerät, und schalten Sie es ein.

2. Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm, und die FTL-Einführungsanimation erscheint. Anschließend sehen Sie die SkullKeep-Titelanimation, die Sie mit Hilfe von Knopf A abbrechen können. Als nächstes wird die Geschichte in Animationen vorgestellt. Auch diese Szenen können Sie mit Knopf A überspringen.

3. Nach den Animationen erscheint der Hauptmenübildschirm in Form eines Wegweisers.

VERWENDUNG DES CONTROLLERS

Richtungsknopf (R-Knopf): Bewegt den Cursor nach links, rechts, oben und unten.

Knopf A: Enter - Aktiviert die Wahl, auf die der Cursor zeigt.

Knopf B: Wechselt zwischen Spielbildschirm und Inventarbildschirm.

Knopf C: Halten Sie Knopf C gedrückt, um Ihre Truppe (die Abenteurer) mit dem R-Knopf zu bewegen.

START: Unterbricht das Spiel (und nimmt es nach erneutem Drücken wieder auf.

DIE FOLGENDEN ZUSÄTZLICHEN KNÖPFE STEHEN AUF DEM SEGA-JOYPAD MIT SECHS KNÖPFEN ZUR VERFÜGUNG:

Mode-Knopf: Wenn Sie Knopf C und den Mode-Knopf gedrückt halten, können Sie Ihre Truppe mit dem Richtungsknopf anders bewegen. Halten Sie Knopf C und den Mode-Knopf gedrückt, und betätigen Sie den R-Knopf links oder rechts, so bewegt sich Ihr Trupp in die entsprechende Richtung, ohne die Blickrichtung zu ändern. Außerdem kann der Mode-Knopf verwendet werden, um Steuerbefehle für die Knöpfe X, Y und Z einzuprogrammieren.

Knöpfe X, Y und Z: Sie können diese Knöpfe als Schnellknöpfe für Funktionen von Knopf A verwenden.

WAHL DER ABENTEURER

Als Held des Spiels müssen Sie sich zunächst einige Mitstreiter suchen, die sich Ihrem Trupp anschließen. Wenn Sie vom Hauptmenü die Option [New] (Neu) wählen, beginnen Sie in der Cryogruft-Kammer. Die Abenteurer schlafen im Zustand vorübergehender Leblosigkeit in den Cryogruften.

Sie können bis zu drei Mitstreiter für Ihr Abenteuer auswählen.

DER AUSWAHLVORGANG

Prüfen der Fähigkeiten eines Abenteurers

Wenn Sie den Cursor auf das Gesicht des Kämpfers bewegen und Knopf A drücken, erscheint der Abenteurer-Auswahlbildschirm (Champion Select Screen). Ziehen Sie den Cursor auf das Auge oben links auf dem Schirm, und drücken und halten Sie Knopf A, um die Eigenschaften des Kämpfers einsehen zu können.

EINSCHÄTZUNG DER ABENTEURER

Jeder Abenteurer hat 3 körperliche Eigenschaften - Gesundheit (Health), Ausdauer (Stamina) und Mana (magische Energie). Alle Werte werden unten links auf dem Inventarbildschirm angezeigt - jeweils als "Current Value" (Aktueller Wert) und "Maximum Value" (Höchstwert). Der Höchstwert kann durch zunehmende Erfahrung gesteigert werden.

BESONDERE FÄHIGKEITEN DER ABENTEURER

Jeder Abenteurer verfügt über eine oder mehrere von vier Fähigkeiten.

Krieger (Fighter)	Er hat eine besondere Begabung für den Umgang mit schweren Waffen und mehr körperliche Kraft als alle anderen.
Ninja	Zeichnet sich durch extreme Waffenbeherrschung und hohe Geschicklichkeit aus.
Magier (Wizard)	Kann im Kampf Zauberkraft einsetzen.
Priester (Priest)	Seine Spezialitäten sind Heilkraft und Schutz.
Kraft (Strength)	Je höher diese Zahl, desto mehr Angriffskraft haben Sie mit jeder Waffe und desto schwerere Rüstungen können Sie tragen.
Geschicklichkeit (Dexterity)	Je höher diese Zahl, desto gewandter sind Sie im Umgang mit Waffen und desto besser können Sie Angriffe abwehren.
Weisheit (Wisdom)	Je höher diese Zahl, desto schneller erlernen Sie Zaubersprüche und desto schneller nimmt Ihre magische Energie wieder zu.
Anti-Zauber (Anti-Magic)	Ihre Fähigkeit, Zauberangriffen zu widerstehen.
Anti-Feuer (Anti-Fire)	Ihre Fähigkeit, Angriffen mit Feuer zu widerstehen.

POSITIONEN DER ABENTEURER IN DER GRUPPE

Hier ist die Abenteurergruppe von oben zu sehen. Es ist entscheidend zu wissen, welche Position jeder Einzelne einnimmt. Befindet sich beispielsweise eine Figur, die geschickt mit dem Schwert umgehen kann, nicht in der Nähe des Gegners, kann sie nicht zuschlagen.

Um eine Position zu ändern, setzen Sie den Cursor auf den Abenteurer, der den Platz wechseln soll, drücken Sie Knopf A, und bewegen Sie die Figur an die gewünschte Position. Drücken Sie dann erneut Knopf A, um Ihre Wahl zu bestätigen.

1. Anführer-Kennzeichen

Das Hand-Kennzeichen steht für die Hand des Anführers. Möchten Sie eine andere Figur zum Anführer ernennen, dann ziehen Sie den Cursor auf das graue Dreieck des Abenteurers, der diese Position bekleiden soll, und drücken Sie Knopf A.

2. Angriffshand

(A) ist die linke Hand, (B) die rechte. Hält ein Abenteurer eine Waffe, so wird diese gezeigt. Im Fall eines Angriffs ziehen Sie den Cursor auf diesen Gegenstand und drücken Knopf A, um Vorbereitungen für den Angriff zu treffen.

STEUERUNG DER ABENTEURER

Hat der Cursor die Form einer Hand, stellt er die Hand des Anführers dar. Ihr Anführer führt Ihre Befehle und verschiedene Handlungen aus.

EINEN GEGENSTAND WERFEN

Dazu positionieren Sie den Gegenstand auf Augenhöhe in der oberen Hälfte des Spielbildschirms, und zwar auf der Seite, in deren Richtung Sie werfen wollen. Drücken Sie dann Knopf A, um den Wurf auszuführen.

ETWAS ESSEN ODER TRINKEN

Um einen Gegenstand zu essen oder von ihm zu trinken, ziehen Sie ihn im Inventarbildschirm auf den Mund des Abenteurers und drücken Knopf A.

TISCHE DREHEN

Sie können Tische nicht nur verschieben, sondern auch drehen, um die Gegenstände auf der Tischplatte näher zu sich heranzubringen. Wenn Sie den Cursor beispielsweise auf den linken oder rechten Tischrand setzen und Knopf A drücken, drehen Sie den Tisch und kommen so an den gewünschten Gegenstand.

DER ANGRIFF

Im Rahmen der Angriffshand jedes Abenteurers ist der Angriffsgegenstand zu sehen, den er benutzen kann. Vor dem Angriff müssen Sie sich entscheiden, welchen Abenteurer und welchen Angriffsgegenstand Sie einsetzen möchten. Danach legen Sie fest, welche Angriffsbewegung Sie ausführen wollen. Sobald Sie gewählt haben, beginnt automatisch der Angriff, dessen Richtung Sie ebenfalls festlegen können.

Während eines Angriffs erscheint die aktive Hand verdunkelt. Sie können die Hand nicht anweisen, gleichzeitig etwas anderes zu tun; eine andere Hand oder eine andere Figur kann jedoch ebenfalls angreifen. Gegen einige Gegner kann ein Kämpfer allein manchmal nicht viel ausrichten. Daher müssen Sie unter Umständen weitere Angriffe starten und dabei die wirksamsten auswählen.

EINSATZ VON ZAUBERKRAFT

Jeder der Abenteurer kann Zauberei einsetzen, doch zuvor brauchen Sie Übung. Magische Energie - im Körper vorhandenes "Mana" - kann Zaubermächte herbeirufen. Ein Anfänger, der nur über einen geringen Mana-Level verfügt, kann nur schwache Zauberei anwenden, doch jemand mit viel Übung kann, je nach der Art seiner Ausbildung, stärkere Zauber bewirken.

Zaubermächte werden mit Hilfe von Zaubersprüchen herbeigerufen. Diese Sprüche bestehen aus einer Kombination magischer Buchstaben, Symbole genannt.

Diese Symbole fallen in vier Funktionsgruppen (Kraft - Power, Element, Form und Klasse/Ausrichtung - Class/Alignment), von denen jede 6 Symbole enthält. Jeder Zauberspruch beginnt mit einem Kraftsymbol,

das die Stärke des Zaubers bestimmt. Darauf folgen die Symbole, die die Art des Zaubers festlegen. Sie benötigen 2 bis 4 Symbole für einen Zauberspruch.

VORGEHENSWEISE BEI DER ANWENDUNG VON ZAUBEREI

1. Bewegen Sie zunächst den Cursor auf die Markierung "Preparations for Magic" (Zaubervorbereitungen) des Abenteurers, der Zauberkraft anwenden soll, und drücken Sie Knopf A. Auf einem Teil des Bildschirms erscheint nun das Symbolmenü.

2. Das erste angezeigte Symbol ist ein Kraftsymbol. Die Kraft eines Zaubers steigt von links nach rechts an. Ein Abenteurer mit nur wenig Mana kann keine stärkere Kraft wählen. Schon die Auswahl eines Symbols nimmt Mana in Anspruch; daher sind Sie manchmal vielleicht nicht in der Lage, das nächste zu wählen. Bewegen Sie den Cursor auf eines der Kraftsymbole, und drücken Sie Knopf A, um es auszuwählen.

3. Nachdem Sie sich für ein Kraftsymbol entschieden haben, müssen Sie die anderen Symbole aussuchen. Die gewählten Symbole erscheinen anschließend im Zauberspruchrahmen.
   Sollten Sie ein falsches Symbol gewählt haben, ziehen Sie den Cursor auf den Rückpfeil rechts vom Rahmen, und betätigen Sie Knopf A. Damit löschen Sie eines der Symbole, und auch das Menü ändert sich entsprechend. Sie erhalten jedoch nicht das Mana zurück, das bei der Wahl des Symbols verbraucht wurde.

Wenn Sie das Zauberspruchmenü verlassen möchten, plazieren Sie den Cursor auf dem X, und drücken Sie Knopf A. Die Liste Ihrer gewählten Symbole bleibt bestehen.

4. Sobald Sie mit der Wahl der Symbole fertig sind und den Zauberspruch vollendet haben, bewegen Sie den Cursor auf den Zauberspruchrahmen, und drücken Sie Knopf A, um den Zauber anzuwenden.
   Wie im Angriffsmodus können Sie die Richtung ändern, in die der Abenteurer blickt.

Zauberkarte

Es gibt 4 Kartenarten. Der obere Teil der Karte stellt normalerweise die Richtung dar, in die die Gruppe blickt. Ändert die Gruppe also ihre Richtung, so ändert sich auch die Karte.

In die Karte sind verschiedene Informationen eingetragen. Außerdem erscheinen verschiedene Hindernisse, die entscheidende Auswirkungen auf das Spiel haben können. Studieren Sie die Karte also gründlich, und schreiten Sie mit Vorsicht voran.

Jedesmal, wenn Sie die Zauberkarte aufschlagen, wird Mana verbraucht. Haben Sie nicht mehr genügend Mana zur Verfügung, wird die Karte schwer lesbar.

Die Verwendung der Karte

Wenn Sie die Zauberkarte benutzen wollen, nehmen Sie sie zur Hand, bewegen Sie den Cursor auf die Aktionshand, und drücken Sie Knopf A, um die Karte aufzuschlagen.

Möchten Sie eine magische Fähigkeit der Karte nutzen, bewegen Sie den Cursor auf den Knopf mit dem entsprechenden Symbol, und drücken Sie Knopf A. Betätigen Sie Knopf A erneut, um den Zauber wieder zu deaktivieren. Es ist möglich, gleichzeitig eine andere Fähigkeit einzusetzen.

Sichern und Laden von Spielen

Wenn Sie Ihren Spielstand zwischendurch sichern, können Sie die Daten später wieder laden und das Spiel fortsetzen. Da es nur einen Speicherplatz gibt, wird nur der letzte Spielstand gesichert.

EIN BLICK AUF DIE ZAUBEREI

Kraftsymbole

Alle Zaubersprüche beginnen mit einem Kraftsymbol.

Dieses bestimmt die Wirkungsstärke des Spruchs. Je mehr Kraft Sie einem Zauberspruch geben, desto mehr Mana benötigen Sie.

Lo Um On Ee Pal Mon

Schwächer **Stärker**

PRIESTERZAUBER

Ausdauertrank (Stamina Potion) Stellt einen "Ya"-Trank her, der die Ausdauer wieder erhöht.

Gruppenschild (Party Shield) Schafft einen Schild, der den Schaden durch den körperlichen Angriff eines fremden Wesens vermindert.

Zauberschild (Spell Shield) Umgibt die Abenteuer vollständig mit einer Schutzschicht, die sie von Zauberattacken abschirmt.

Schildtrank (Shield Potion) Stellt einen "Ya Bro"-Trank her, der den Körper vor Verletzungen schützt.

Krafttrank (Strength Potion) Ergibt einen "Ku"-Trank, der die Körperkraft vorübergehend erhöht.

Weisheitstrank (Wisdom Potion) Schafft einen "Dain"-Trank, der vorübergehend die Intelligenz steigert.

Vitalitätstrank (Vitality Potion) Mischt einen "Neta"-Trank, der vorübergehend die Vitalität erhöht.

Geschicklichkeitstrank (Dexterity Potion) Stellt einen "Ros"-Trank her, der vorübergehend die Geschicklichkeit verbessert.

Gesundheitstrank (Health Potion) Ergibt einen "Vi"-Trank, der die Gesundheit wiederher stellt und Verletzungen heilt, die einer der Abenteurer davongetragen hat.

Vergiftungsheiltrank (Cure Poison Potion) Schafft einen "Vi Bro"-Trank, der als Gegengift wirkt.

Kraftaura (Strength Aura) Erhöht vorübergehend die Kraft eines Abenteurers.

Geschicklichkeitsaura (Dexterity Aura) Steigert vorübergehend die Geschicklichkeit eines Abenteurers.

Vitalitätsaura (Vitality Aura) Erhöht vorübergehend die Vitalität eines Abenteurers.

Feuerschild (Fire Shield)	Richtet einen Schild ein, der vor Feuer und Hitze schützt.
Dunkelheit (Darkness)	Hüllt alles in Finsternis.
Wache (Guard Minion)	Dieser Helfer bleibt an einem bestimmten Ort und greift alle Wesen an, die sich ihm nähern.
Träger (Porter Minion)	Setzt Magie ein, um einen Träger zu schaffen, der Dinge für die Abenteurer transportiert.
Manatrank (Mana Potion)	Stellt einen Trank her, der die magische Energie wieder erhöht.

MAGIERZAUBER (ZAUBERSPRÜCHE DES MAGIERS)

Zauberstein (Magic Stone)	Erschafft einen Zauberstein, der als Markierung verwendet werden kann. Diese Markierung ist auf der Zauberkarte sichtbar, wenn die Funktion "View magical" (Magische Sicht) aktiviert ist.
Giftwolke (Poison Cloud)	Ruft einen giftigen Nebel hervor, der fremden Wesen schadet. Seien Sie jedoch vorsichtig - auch die Abenteurer sind nicht gegen das Gift gefeit!
Zeitverzerrung (Distort Time)	Setzt die Echtzeit außer Kraft und beschleunigt die Bewegungen der Abenteurer.
Unsichtbarkeit (Invisibility)	Macht die Abenteurer durchsichtig, um den Angriff eines fremden Wesens zu verhindern.
Schub (Push)	Setzt Magie ein, um etwas zu verschieben, für das die Kraft der Abenteurer allein nicht ausreicht. Das Wesen oder große Objekt vor der Gruppe wird weggeschoben.
Zug (Pull)	Setzt Magie ein, um etwas zu ziehen, für das die Kraft der Abenteurer allein nicht ausreicht. Das Wesen oder große Objekt vor der Gruppe wird zu ihr hingezogen.
Blitzstrahl(Lightning Bolt)	Sendet einen Blitzstrahl aus, der fremden Wesen Schaden zufügt.

Starkes Licht (Strong Light)	Wirft Lichtenergie in den Himmel, um die Umgebung der Abenteurergruppe zu erleuchten.
Zauberfackel (Magic Torch)	Stellt eine magische Fackel her, um den Weg zu erleuchten.
Feuerball (Fireball)	Ein Angriffszauber, der Feuerenergie auf einen Gegner schleudert.
Widersachergift (Poison Foe)	Stellt ein Giftgeschoß her, das dem Gegner mit dem Gift Schaden zufügt.
Anti-Körperlose (Harm Non-material)	Ein Angriffszauber gegen einen Gegner mit Zauberkraft, der keine Gestalt hat.
Tür öffnen (Open Door)	Ein Zauber zum Öffnen von Türen. Nur wirksam, wenn die Tür nicht abgeschlossen ist.
Angriffseinheit (Attack Minion)	Diese Helfer nutzen Zauberkraft, um fremde Wesen aufzuspüren und anzugreifen.
Reflektorzauber (Reflector Spell)	Umgibt die Abenteurer vorübergehend mit einem Schild, der den Zauber eines Gegners auf diesen zurückwirft.

TRANKZAUBER

(Sie müssen eine leere Flasche in der Hand halten, bevor Sie einen Trankzauber aussprechen können.)

YA	Ausdauertrank: Erhöht die Ausdauer.
YA BRO	Schildtrank: Schützt den Abenteurer vor körperlichen Angriffen.
YA BRO DAIN	Weisheitstrank: Steigert vorübergehend die Intelligenz.
YA BRO NETA	Vitalitätstrank: Erhöht die Lebenskraft, stellt Gesundheit wieder her und erhöht vorübergehend die Geschwindigkeit.
VI	Gesundheitstrank: Stellt Gesundheit wieder her.
VI BRO	Heiltrank: Wirkt als Gegengift.
OH BRO ROS	Geschicklichkeitstrank: Erhöht vorübergehend die Geschicklichkeit.
FUL BRO KU	Krafttrank: Erhöht vorübergehend die Körperkraft.

ANGRIFFSZAUBER

FUL IR	Feuerball: Schießt ein Feuerball-Projektil ab.
OH KATH RA	Blitz: Entfesselt einen Blitzstrahl.
OH VEN	Giftwolke: Explodiert zu einer Giftwolke.
DES EW	Anti-Körperlose: Angriff auf magische Wesen.

SCHUTZZAUBER

YA IR	Schildaura: Vermindert den Schaden durch den körperlichen Angriff eines Wesens.
YA IR DAIN	Schutzaura: Schützt die Gruppe vor den Zaubersprüchen des Gegners.
OH EW KU	Kraftaura: Erhöht vorübergehend die Körperkraft der Gruppe.
OH EW ROS	Geschicklichkeitsaura: Erhöht vorübergehend die Geschicklichkeit der Gruppe.
OH EW NETA	Vitalitätsaura: Erhöht vorübergehend die Vitalität der Gruppe.
FUL BRO NETA	Feuerschildaura: Schützt vor Feuer und Hitze.

SONSTIGER ZAUBER

FUL	Zauberfackel: Kurzfristiger Lichtzauber.
OH IR RA	Licht: Schafft lang anhaltendes Zauberlicht.
Des Ir Sar	Dunkelheit: Schafft eine Aura der Finsternis.
Zo Ew Ros	Träger: Ruft durch Zauberkraft einen Helfer herbei, um Dinge für die Abenteurer zu tragen.
Zo	Unverschlossene Türen öffnen/schließen.

Hinweis: Es gibt noch andere Zauber zu entdecken. Manchmal erlernen Sie einen Zauberspruch von einem Objekt, das den jeweiligen Spruch anwenden kann.

BEHANDLUNG DER MEGA CD

- Die Mega CD ist ausschließlich für die Benutzung auf dem Mega CDR-System vorgesehen.
- Bitte keinen Druck ausüben, nicht verbiegen oder mit Flüssigkeiten in Berührung bringen.
- Nicht direkt in der Sonne, in der Nähe einer Heizung oder einer anderen Wärmequelle aufbewahren.
- Bei länger andauerndem Spiel unbedingt gelegentliche Pausen zur Entlastung der Mega CD und des Spielers einlegen.
- DIE MEGA CD SOLLTE STETS SAUBERGEHALTEN WERDEN. Immer am Rand anfassen und in der Hülle aufbewahren, wenn sie nicht in Benutzung ist. Zum Säubern ein fusselfreies, weiches und trockenes Tuch benutzen und in geraden Strichen von der Mitte zum Rand wischen. Niemals Lösungsmittel oder Scheuermittel benutzen.

WARNUNG an Besitzer von Großbildschirm-Fernsehgeräten:
Standbilder können anhaltende Schäden der Bildröhre zur Folge haben oder zur Ablagerung von Phosphor auf dem Bildschirm führen. Die Benutzung von Videospielen über längere Zeit auf Fernsehgeräten mit großem Bildschirm sollte daher vermieden werden.

BEGRENZTE GARANTIE

JVC behält sich das Recht vor, jederzeit und ohne Vorankündigung Änderungen an dem in diesem Handbuch beschriebenen Produkt vorzunehmen. JVC gibt keine ausdrücklichen oder implizierten Garantien bezüglich dieses Handbuchs, seiner Qualität, handelsüblichen Qualität oder Eignung für einen bestimmten Zweck. Sollte innerhalb der neunzigtägigen Garantiefrist ein Defekt des Produktes selbst (d.h. nicht des Softwareprogramms, das im gegenwärtigen Zustand geliefert wird) festgestellt werden, bringen Sie es bitte in seinem ursprünglichen Zustand dorthin zurück, wo Sie es gekauft haben.

SEGA

MEGA-CD

JVC

FTL

© 1994 Software Heaven, Inc./FTL Games. Dungeon Master is a trademark of Software Heaven, Inc./FTL Games. Licensed through an affiliation with J.P. International. © 1994 Victor Entertainment, Inc. Published under license from Victor Entertainment, Inc.
© 1994 JVC Musical Industries Europe Ltd. 17-18 HENRIETTA STREET, LONDON WC2E 8QX

Patents: U.S. Nos. 4,442,486/4,454,594/4,462,076; Europe No. 80244; Canada Nos. 1,183,276/1,082,351; Hong Kong No. 88-4302; Germany No. 2,609,826; Singapore No. 88-155; U.K. No. 1,535,999; France No. 1,607,029; Japan No. 1,632,396.

SEGA and SEGA MEGA-CD™ are trademarks of Sega Enterprises, Ltd.