Advanced Dungeons & Dragons®

EYE OF THE BEHOLDER II
THE LEGEND OF DARKMOON

Fiche de référence pour IBM et compatibles.

Inventaire du jeu:

- (2) disquettes de jeu 5,25" 1,2 Meg ou (3) disquettes 3,5" 720K
- Règlement du jeu
- Fiche de référence

Impératifs du système:

Pour jouer à ce jeu vous avez besoin d'un ordinateur IBM ou compatible avec au moins 640K de mémoire de système, d'un lecteur dur, d'un lecteur de disquettes capable de lire des disquettes 5.25" de 1,2 méga-octet ou des disquettes 3,5" de 720k pour l'installation et d'un adaptateur graphique qui supporte les graphismes EGA, MCGA ou VGA. Ce jeu ne supporte pas les graphismes Tandy mais supporte un ordinateur Tandy avec un adaptateur graphique EGA, MCGA ou VGA. Votre lecteur dur doit posséder au moins 2,7 méga-octets disponibles pour installer le jeu.
VOUS AUREZ BESOIN D'AU MOINS 570K DE RAM DISPONIBLE POUR JOUER A EYE OF THE BEHOLDER II

Les programmes résidant en RAM peuvent réduire la mémoire disponible de votre système en dessous de ce que vous aurez besoin pour jouer à Eye of the Beholder. Pour remédier à ce problème, il vous suffit simplement d'utiliser la commande DOS FORMAT afin de créer une disquette d'amorce. Insérez une disquette vierge et libre dans le lecteur A: Au prompt DOS, tapez FORMAT A:/S et appuyez sur la touche <ENTER>. Suivez les prompts à l'écran jusqu'à ce que le procédé d'initialisation soit complété. Pour jouer, amorcez à nouveau votre ordinateur avec la disquette d'amorce dans le lecteur A:, chargez votre gestionnaire de souris (si vous en avez un) et suivez ensuite les instructions habituelles pour commencer le jeu.

Installer le jeu:

EYE OF THE BEHOLDER A BESOIN D'UN LECTEUR DUR. Pour installer le jeu, placez la disquette 1 dans le lecteur de disquettes approprié, accédez au lecteur, tapez ensuite INSTALL et appuyez sur <ENTER>. Suivez les instructions sur écran et précisez les disquettes - 5,25" 1.2 még ou 3,5" 720K - à partir desquels vous faites l'installation ,et la lettre du lecteur et le répertoire sur lesquels vous faites l'installation.

Préparer le jeu:

Avant de commencer le jeu pour la première fois, vous devez faire fonctionner le programme SETUP afin de faire la configuration du jeu pour le hardware de votre système. Accédez au répertoire DARKROOM, tapez SETUP et appuyez sur la touche <ENTER>. Suivez les instructions sur écran. Spécifiez les graphismes, le son et le dispositif d'entrée que vous utilisez. Si vous voulez changer votre configuration, retournez au programme SETUP à partir du prompt DOS lorsque vous êtes dans le répertoire DARKMOON.

Commencer à jouer:

Amorcez votre ordinateur avec une version DOS 3.2 ou plus. Vérifiez que le NUM Lock de votre clavier est bien désactivé. Si vous utilisez une souris, assurez-vous que votre gestionnaire de souris soit chargé avant de commencer le jeu. Accédez au répertoire DARKMOON, tapez START et appuyez sur <ENTER>.

Commencer rapidement:

Pour abandonner l'introduction animée et accéder au menu d'ouverture, appuyez simplement sur n'importe quelle touche ou cliquez sur un des boutons de la souris. Sélectionnez l'option LOAD GAME IN PROGRESS (CHARGER LE JEU EN COURS) à partir du menu d'ouverture et choisissez ensuite le QUICK START PARTY sauvegardé. Utilisez ce groupe et les tuyaux donnés dans l'introduction du manuel de règlement du jeu pour mieux explorer l'interface du jeu. Si vous désirez créer votre propre groupe, choisissez l'option START A NEW PARTY à partir du menu d'ouverture.

Transférer un groupe de Eye of the Beholder I:

Pour transférer un groupe du premier jeu de Eye of the Beholder, utilisez la commande DOS COPY afin de copier le dossier EOBDATA.SAV sur le répertoire de DARKMOON. Une fois le jeu démarré, sélectionnez l'option TRANSFER EOB 1 PARTY à partir du menu d'ouverture. Le jeu continue lorsque le groupe EOB I est chargé dans l'ordinateur. Les personnages transférés garderont la plupart de leurs possessions. Les sorts *flame arrow (flèche de feu)* et *stone skin (peau de pierre)* ne sont pas dans Eye of the Beholder II.

Notes:

Les géants de givre peuvent blesser plus d'un membre du groupe lorsqu'ils attaquent (après tout ce sont des géants).

Lorsque le sort de *l'éclair (lightning bolt)* est jeté, vous verrez peut-être la cible clignoter plusieurs fois. Cela est dû au fait que les éclairs heurtent un mur situé derrière la cible et en rebondissent. Ceci est calculé à partir du moment où le sort est jeté.

Lorsque vous répondez au signal de protection contre la copie, comptez toutes les lignes y compris les titres.

Une fois que vous avez gagné le jeu, vous pouvez abandonner le générique en appuyant sur la touche <ESC> au moment où l'écran de *Heroes of the Realm* apparaît.

Ne mettez pas votre main sur le socle ayant l'empreinte de la paume au niveau 3 de la Tour d'Argent (niveau Beholder) avant d'avoir trouvé le marteau vert du nom de SHIELDBREAKER.

ADVANCED DUNGEON & DRAGONS, DONJONS ET DRAGONS et DRAGON sont des marques déposées appartenant a TSR, Inc., Lake Geneva, WI, USA et sont utilisées sous licence obtenue de Strategic Simulations Inc., Sunnyvale, CA, USA. © 1991, 1992 Strategic Simulations, Inc. Tous droits réservés. © 1991, 1992 TSR, Inc. Tous droits réservés.

Vous avez aimé ce jeu, alors découvrez tout sur son univers, l'Heroic-Fantasy, DONJONS ET DRAGONS®, la S.F. et le Fantastique en vous abonnant à l'édition française de

Dragon® MAGAZINE

Nom _____ Prénom _____

Adresse _____

_____

_____

☐ Oui, je m'abonne à DRAGON® Magazine pour 6 numéros au prix de 175 Frs seulement pour la France Métropolitaine, ou 200 Frs pour le reste du monde (par mandat international uniquement).

Tous les réglements sont à libeller à l'ordre de: Hexagonal. Photocopiez ou recopiez ce bulletin et envoyez-le dûment rempli à:

HEXAGONAL - DRAGON® Magazine
115 rue Anatole France, 93700 DRANCY - France

Téléchargé sur
Le Vieux Manuel

Http://www.abandonware-manuels.org