

The background features intricate wireframe illustrations of dragons. Two large red dragons are positioned at the top, facing each other. In the center, a smaller red dragon is depicted. At the bottom, two large green dragons are shown, also facing each other. The overall aesthetic is dark and technical, with the wireframe style giving a sense of depth and complexity.

Dungeon Master II

SKULLKEEP





Dungeon
Master
II
SKULLKEEP

A N O P E R A T I O N M A N U A L

操

作

マ

ニ

ユ

ア

ル

C O N T E N T S

始める前に

2

起動とインストール

3

ゲームを始める

5

勇者の選択

6

勇者を見極める

8

ゲーム画面の説明

10

勇者のコントロール

13

攻撃の仕方

16

魔法の使い方

17

持ち物画面の説明

19

勇者の持ち物

22

魔法のマップ

23

ミニヨンの種類

27

ショップでの買物

28

ゲームのセーブ

29

ゲームの終了

31

ユーザーの皆様へ

32

始める前に

「ダンジョン・マスターⅡ スカルキーブ」には、以下のものが入っています。
 もしも、お買い上げの商品に不足物がございましたら、本書末尾の方法にてお知らせください。

ゲーム用ディスク4枚



ディスクA：起動ディスク



ディスクB：キーディスク



ディスクC：データディスク



ディスクD：セーブディスク

操作マニュアル 1冊



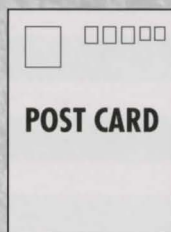
冒険の手引き 1冊



サポートカード 1部



アンケートハガキ 1枚



起動セインストール

ディスク起動

ドライブ1にディスクA、ドライブ2にディスクBをセットし、本体の電源を入れると、ゲームが起動します。ゲーム開始後、ディスクの交換が必要な度に、その指示をメッセージで出します。その時には、指示に従いディスクの交換をしてください。

	起動時	ゲーム中	セーブ時
ドライブ1	ディスクA (起動ディスク)	ディスクC (データディスク)	ディスクD (セーブディスク)
ドライブ2	ディスクB (キーディスク)	ディスクB (キーディスク)	ディスクB (キーディスク)

ハードディスクへのインストール

「ダンジョンマスターIIスカルキーブ」はお手持ちのハードディスクに組み込んでプレイすることができます。ハードディスクへのインストール及びハードディスクからゲームを起動するにはMS-DOSの知識が必要です。もしこの項目を読んでも意味がわからない場合はMS-DOSのマニュアルを熟読して下さい。またそれまではハードディスクにはインストールしないでください。

[ハードディスクにインストールしてプレイする際の必要条件]

- MS-DOS Ver 3.1以上がインストールされたSAS IまたはSCSIハードディスクがパソコンに接続または内蔵されていること。
- ハードディスクの空き容量が約4Mバイト以上あること。
- メインメモリの空き容量が約550Kバイト必要です。もし空きメモリが不足している場合はお客様のハードディスク内のCONFIG.SYSファイルの設定を変更して空き容量を増やして下さい。
- ハードディスクから立ち上げた場合CONFIG.SYS内でお手持ちのEMSドライバーが登録されEMS拡張メモリが約600KB以上使用可能状態にあることが必要です。

**ご注意**

●インストール方法及び使用法を誤るとハードディスクの内容を破壊することも考えられます。万が一に備えて事前にハードディスクのバックアップを取っておくことをお勧めします。なお「スカルキープ」の使用またはインストール作業によりハードディスクになんらかの障害が発生した場合でも弊社では責任を負いかねます。以上のことをご了承の上、注意してインストール作業を行って下さい。

●MS-WINDOWS及びMS-DOSのタスクスワップには対応しておりません。MS-DOS Ver 5.0をご使用のかたはタスクスワップをオフにて設定して下さい。
※MS-DOS及びMS-WINDOWSは米国マイクロソフト社の登録商標です。

【インストール手順】

- ①ハードディスクからMS-DOSを起動します。
- ②「スカルキープ」のディスクA(起動ディスク)をドライブ1に挿入します。
- ③DOSのカレントをそのドライブに変更します。
【例】ディスクをいれたドライブがBに割り当てられている場合キーボードからB:と入力します。
- ④INSTと入力して下さい。インストールを実行します。
- ⑤インストールプログラムが実行されるとインストール先のドライブ名等を聞いてきますので指示通りに答えてください。
- ⑥インストール途中で「ディスクをディスクBに差し替えて下さい」「ディスクをディスクCに差し替えて下さい」と表示されますので指示に従ってディスクを入れかえてください。
- ⑦やがて終了メッセージが表示されインストールが完了します。

【ハードディスクからの起動】

- ①ハードディスクからMS-DOSを起動した後、「スカルキープ」のディスクB(キーディスク)をドライブ2にセットして下さい。
※不法コピー防止対策のものです。ご面倒でもオリジナルディスクをセットして下さい。
- ②ディレクトリを「スカルキープ」をインストールしたディレクトリに移したあとSKULLと入力します。ゲームが始まります。

**ご注意
EMS拡張
メモリについて**

- 「ダンジョンマスターII スカルキープ」は膨大なプログラムやデータを扱うためEMS拡張メモリが必須となっています。約600KBのEMS空きメモリがあればとりあえずゲームはできます。もし2MBのEMS空きメモリがあるときには、ゲーム中に必要なデータを全て(オープニング等は除く)EMS拡張メモリ領域に展開できることでゲーム中はディスクアクセスがなくなりゲームの進行がスムーズになります。
- EMSドライバーを組み込む際にページフレームの開始アドレスの設定はC0 00 00になっている必要があります。これ以外ではゲームは正常に動作しませんのでCONFIG, SYS内の設定を変更して下さい。
- 「ダンジョンマスターII スカルキープ」ディスクA(起動ディスク)内には弊社オリジナルのEMSドライバーが組み込まれております。これをお持ちのハードディスクにインストールしたことによって何らかの障害が発生しても弊社ではいかなる責任も負いかねますのでご注意下さい。

ゲームを始める

ゲームが起動すると、オープニング・アニメーションに続き、サインポスト型のメインメニューとなります。マウスを動かし、カーソルを文字に合わせ、マウスの左ボタンを押して（これよりは、クリックとのみ記します）決定します。

New

ゲームを最初から始めます。

Resume

セーブデータをロードし、ゲームの続きを行います。

Quit

ゲームを終わせます。



メインメニューで「Resume」を選択すると、セーブデータのファイル名が表示されます。その中から、続きを始めたいファイル名をクリックで選び、「LOAD」をクリックします。「キャンセル」でメインメニューに戻ります。データのロードが終わったら、「OK」をクリックしてください。

※Resume＝続きから始める



勇者の選択

このゲームの主人公トーラム・セット、つまりあなたの目的は、スカルクープ城に眠る機械「ゾーリンク」を修復し、機械を移動させて異次元空間へ渡り、こちらの世界を侵略しようとしている暗黒の王を阻止することです。

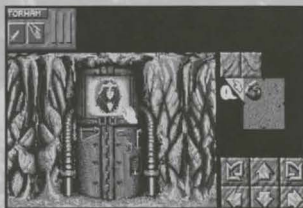
あなたが最初にすべきことは、これからあなたの仲間となる勇者の選択です。メインメニューで「New」を選ぶと、あなたは洞窟の入口にいます。洞窟の中には、勇者たちがコールドスリープ装置で眠っています。

ここであなたは、3人までの勇者を選び出し、パーティーを構成しなければなりません。そのメンバーたちが、あなたの誘導により、冒険をするのです。

勇者選択の手順

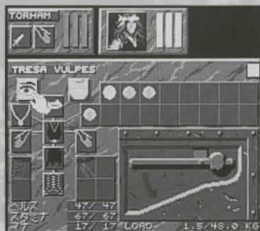
① 洞窟内の移動

画面右下の矢印をクリックすることで、あなたは洞窟の中を移動することができます。洞窟内を進んで勇者が眠っている装置の前に立ちます。



② 勇者の能力を見る

カーソルを、コールドスリープ装置から見えている勇者の顔の部分に持って行き、クリックすると、勇者の選択画面に移ります。画面左上の目の部分でカーソルをクリックすると、その勇者の様々な能力の値を知ることができます。(詳しくは「勇者を見極める」P8参照)



③ 勇者を眠りから解く

その勇者を、あなたのパーティーのメンバーにしたい場合には、画面中央下にあるレバーをクリックします。すると、勇者は冷凍から解き放たれ、パーティーのメンバーとなります。

反対に、その勇者をメンバーにしたくない場合には、画面右上の×をクリックします。



④ 次の勇者を選ぶ

これまでと同じ手順で、勇者を3人まで選択します。一度、メンバーとした勇者を変更することはできません。勇者の能力を良く確かめて、パーティーを構成してください。

⑤ 任務への出発

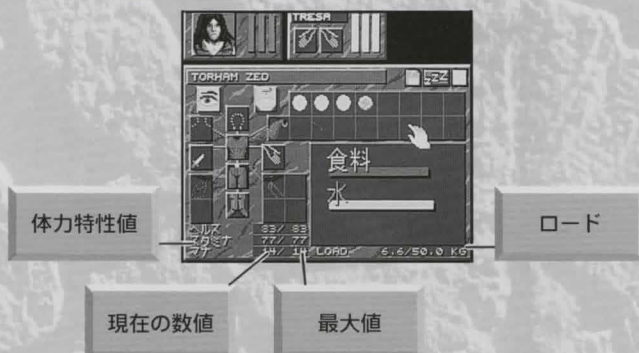
勇者の選択が終わったら、いよいよ過酷な任務への出発です。この場から立ち去り、次の段階へと移動します。

矢印のクリックでパーティー全体が移動します。階段は矢印のクリックで上り下りができます。梯子の上り下りは、梯子にカーソル(手のカーソル)を合わせクリックすることで行います。



勇者を見極める

勇者の体力特性値



勇者は、「ヘルス」「スタミナ」「マナ（魔法のエネルギー）」の3つの体力特性値を持っています。それぞれの特性値は、画面左下のコーナーに、/で分けられた2つの数字によって表わされます。

例えば a / b では、/の左側の数字 a は、現在の数値を、/の右側の数字 b は、最大値を表わします。また、最大値は経験を積むことで増やすことができます。

ヘルス	肉体的な強さを示します。 この値が0になると、勇者は死んでしまいます。
スタミナ	精神的な強さを示します。 この値が最大値の半分以下になると、勇者の全体的な能力が低下します。
マナ	魔法を使うために必要なエネルギーの値を示します

ロード

ロードが例えば、「a / b KG」と表示されている場合の a は、勇者が今、持ち歩いている荷物の重量を表し、b は、その勇者が持つことのできる最大重量を表します。この最大重量は、経験の蓄積で増加します。

能力に見合った重量以上の荷物を持つと、パーティーの歩く速度が低下します。

勇者の特殊能力

■4つの特殊能力

勇者はみな、FIGHTER（戦士）、WIZARD（魔法使い）、NINJA（忍者）、PRIEST（僧侶）の、4つの職業に代表される特殊能力を備えています。これらの能力を見るには、勇者の目の枠にカーソル（何も持っていない手）を合わせ、クリックします。マウスのボタンを押し続けている間中、画面に能力が表示されます。



戦士 FIGHTER	大型の武器を操る能力に優れ、一般に、他の職業の者よりも体力があります。
忍者 NINJA	正確さを要する武器の使用に優れ、手先が大変に器用であるとされています。
魔法使い WIZARD	正確さを要する武器の使用に優れ、手先が大変に器用であるとされています。
僧侶 PRIEST	治療の専門家です。魔法の力によって体力の回復や、その他様々な治療を行ないます。

4つの特殊能力のレベルは、15の階級に分かれ、その階級は下表のとうりになり、数字が大きくなるに従いレベルも高くなります。

1 NEOPHYTE	2 NOVICE	3 APPRENTICE	4 JOURNEYMAN	5 CRAFTSMAN
6 ARTISAN	7 ADEPT	8 EXPERT	9 LO MASTER	10 UM MASTER
11 ON MASTER	12 EE MASTER	13 PAL MASTER	14 MON MASTER	15 ARCH MASTER

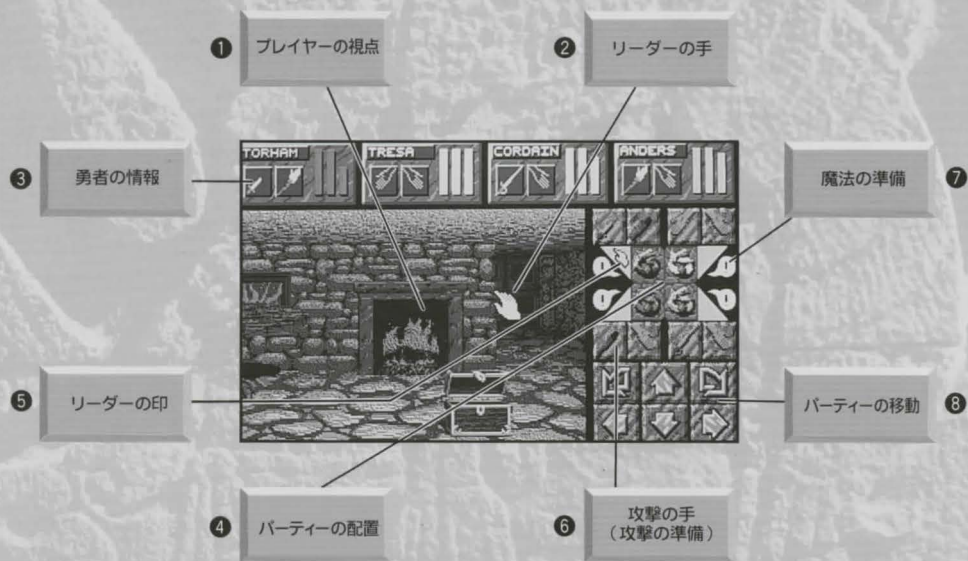
■特殊能力を形成する6つの能力特性

また、画面には、STRENGTH（強さ）、DEXTERITY（機敏さ）、WISDOM（知恵）、VITALTY（生命力）、ANTI-MAGIC（耐魔法力）、ANTI-FIRE（耐火力）の6つの、さらに細かい能力特性が表示されています。それぞれの能力値は、数値によって示され、数値が高い程、高い能力を示します。例えば表示が a / b の時、a は現時点の能力値を、b は現時点での最大値を表します。a はケガや持っている武器などで変化し、b は経験の蓄積で増やすことができます。

強さ STRENGTH	値が高いほど武器などの取り扱いが上手く、また、敵の攻撃をかわすことも上手くなります。
機敏さ DEXTERITY	忍者は、他の職業の勇者より、この値が高くなっています。
知恵 WISDOM	値が高いほど呪文の修得が早く、マナの回復も早くなります。
生命力 VITALITY	値が高いほど怪我の治りが早く、また、傷つきにくくなります。
耐魔法力 ANTI-MAGIC	魔法の攻撃に対する抵抗力を表わします。
耐火力 ANTI-FIRE	火に対する抵抗力を表わします。

ゲーム画面の説明

このゲームでは、ゲーム画面と持ち物画面の2つの画面が、大きな役割をはたします。ここでは、ゲーム画面とパーティーの操作方法の説明を行い、持ち物画面については、「持ち物画面の説明」(P. 19)の項で説明します。



① プレイヤーの視点

パーティーの前方の様子が映し出されています。

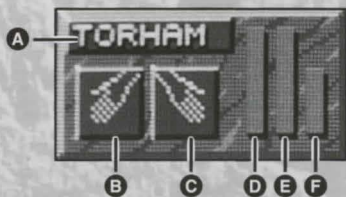
② リーダーの手

この手の形のカーソルは、リーダーの手と考えてください。リーダーの手は、物を拾ったり、投げたり、または器具を操作することができます。

(詳しくは「勇者のコントロール」P. 13参照)

③ 勇者の情報

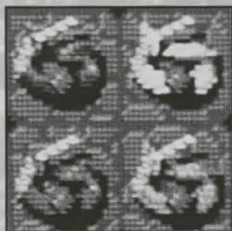
画面上部に並んだ4つの枠の中に、それぞれの勇者の名前と、体の調子と、手に何を持っているかが表示されています。



A 名前	リーダーの名前は黄色で表示されます。
B 右手	物を持つと持ち物が表示されます。また、ケガをすると枠が赤くなります。
C 左手	物を持つと持ち物が表示されます。また、ケガをすると枠が赤くなります。
D ヘルス	体が傷つくとヘルスは下がり、0になると死んでしまいます。
E スタミナ	スタミナが下がると、持てる荷物の量が減ります。
F マナ	魔法を使うと下がります。これら棒グラフの色は、パーティーの配置図上のメンバーの色と同じになっています。

配置の変更

④ パーティーの配置



これは、パーティーを上から見たところを表した図です。上の列が前方になり、それぞれのメンバーの位置と向きが分かります。各自、棒グラフの色と対応していますから、どれが誰に当たるかは色で判断してください。どのメンバーをどこに配置するかは、大変に重要なポイントになります。例えば、剣を使うキャラクターは、戦闘のとき敵に近い位置にいないければ、剣が敵に届かないということになってしまいます。

メンバー配置の変更は、配置変更したいメンバーをクリックして持ち上げて、配置先へ持って行き、もう一度クリックして下に置きます。それまでそこにいたメンバーは、移動してきたメンバーが元いた場所に移動します。



グレイの三角

⑤ リーダーの印

リーダーには、ここに手のマークが付いています。リーダーを変更したい場合は、リーダーにしたいメンバーのグレイの三角をクリックしてください。

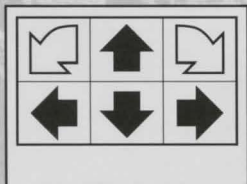
⑥ 攻撃の手(攻撃の準備)

(A)は左手、(B)は右手を表します。勇者が武器を持つと、その物が表示されます。攻撃の動作をしたい時には、攻撃させたい勇者の、攻撃させたい方の手をクリックして、攻撃の準備を行います。(詳しくは「攻撃の仕方」P. 16参照)

⑦魔法の準備

魔法を使いたい時に、魔法を使わせたい勇者の、(C)の部分をクリックして、魔法の準備を行います。(詳しくは「魔法の使い方」P. 17参照)

⑧パーティーの移動



6つの矢印によって、パーティーは進んだり向きを変えたりします。↶と↷の矢印は、その場を動かずに90度向きを変えます。↑と↓は、1歩前進と1歩後退。←と→は、向きを変えずに左右に1歩ずつ移動するという印です。

パーティーの移動の仕方 (キーボード)

それぞれの矢印をクリックすると、パーティーはその通りの行動をとります。キーボードでも同じことができます。矢印のそれぞれの位置がキーボードのテンキー1～6の位置に対応しています。

左を向く	前進する	右を向く
左方向に進む	後退する	右方向に進む

矢印						
キーボード	4	5	6	1	2	3

勇者のコントロール

ゲーム中に現れる、手の形をしたカーソルは、リーダーの手を表しています。リーダーは、あなたの意志を、直接受け取ってくれる人物です。リーダーの手は、パーティーが発見した物を拾ったり、ドアを開けたり閉めたり、その他、様々な直接行動をとることができます。

物を拾う

物を拾ったり、捨てたりする時は、カーソルをその物に合わせ、クリックします。目に見えている全ての物が、その場で拾えるかというと、そうではありません。足元にあるものなら取れますが、遠くにあるものは、そこまで移動しなければ、取ることはできません。

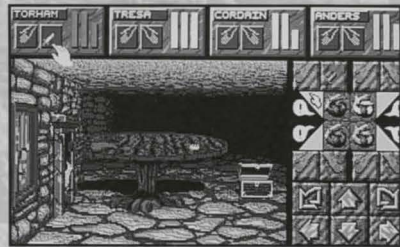
物をしまう

手に入れた物を、持ち物として持ち歩くためには、物を持ち物画面にしまう必要があります。物を持つと、カーソルはその物の形となります。そのままのカーソルで、その物を持たせたい勇者の名前をクリックすると、持ち物画面になり、物をしまうことができます。(持ち物画面の詳細は「勇者の持ち物」P. 22参照)物を持ったカーソルを、勇者の体力を表す棒グラフに合わせクリックすれば、わざわざ持ち物画面を出さずに、物をしまうことができます。



物を勇者に持たせる

勇者には、それぞれ左右の手があり、手に持っている物で攻撃することができます。素手でも攻撃はできますが、素手よりは棍棒、棍棒よりは剣の方が、破壊力が大きいことは言うまでもありません。物を持ったカーソルを、勇者の手に合わせクリックして、勇者に物を持たせます。攻撃用具となるものを持つと、攻撃の手(「ゲーム画面の説明」P. 10参照)に、その物(攻撃用具)が表示されます。

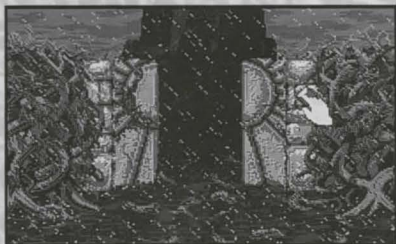


物を投げる

リーダーはまた、物を投げることもできます。物を拾って目の高さまで持ち上げ、クリックすると、物は遠くへ飛んでいきます。これを繰り返すことによって、投げ方が次第にうまくなります。また、これはN I N J Aのレベル向上につながります。

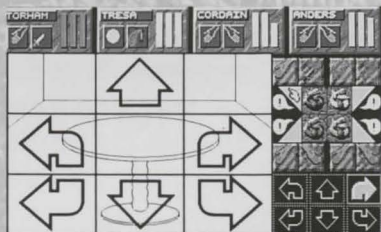
器具を操作する

リーダーの手は、レバーを動かしたり、ボタンを押したりといったゲームの中で要求される様々な器具の操作がおこなえるようになっていきます。壁に取り付けられた器具を操作する時は、その器具の前に立ち、器具をクリックします。離れた位置からは操作できません。また、鍵のような特別な道具を必要とする場合もあります。その時は、手に鍵を持ち、それを器具のところへ持って行き、クリックしてください。



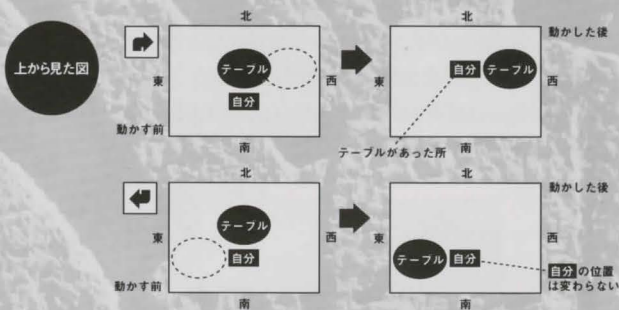
物を動かす

ゲーム中、テーブルなどの大型の物を動かす場合には、動かしたい物の中心より、やや下にマウスのカーソルを持って行き、クリックします。すると、画面右下のパーティーを移動させるための矢印の部分に変化します。これは物を持ったことを示しています。3D画面上でマウスカーソルを動かすと物がカーソルに合わせて一緒に移動します。この時、マウスのカーソルの動きに合わせて画面右下の矢印がどの位置に移動するか表示してくれます。(図1参照)物が移動できるのは6方向です。物をどの場所に移動するかを決め、マウスをクリックすることによって物が移動します。この時、注意しなければならない事は、物を移動させるとパーティーたちも一緒に移動してしまうということです。これは物を持って一緒に移動しているからです。(次頁図2参照)



*初めの内は慣れないかもしれませんが、マップ(「魔法のマップ」P.23参照)を開いて位置を把握しながらプレイすれば、現在位置を見失わずにすむはずです。

図2



物の取り扱い

大型の物は移動させる以外にも、動かさずに向きを変えたり、奥にある物を引き寄せたりすることができる物があります。

例えば、テーブルでは台の端をクリックすることによってテーブルの天板が回転し、向こう側にある物などを引き寄せることができます。



箱と袋の取り扱い

箱を見つけた時、何が入っているかを確認したいものです。そんな時、箱の鍵の部分をクリックすると蓋が開き、中の物をクリックで出し入れすることができます。再び、鍵の部分をクリックして蓋を閉じることもできます。

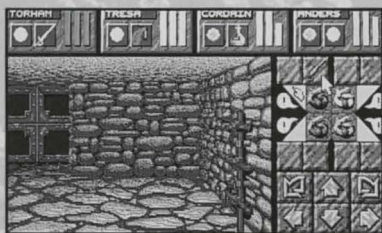
袋も箱同様の操作で、物の出し入れができますが、袋の開け締めは、袋の締め口をクリックします。



攻撃の仕方

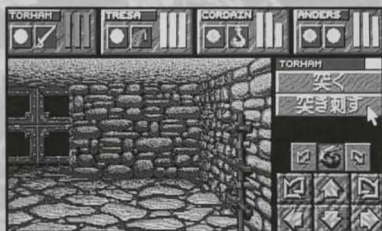
それぞれのメンバーの攻撃の手は、各自が手に持っている攻撃用具を示しています。攻撃を仕掛ける時には、まず、どのメンバーが、どの攻撃用具を使うかを決め、次に、その攻撃用具で、どのような攻撃行動を取るかを決定します。決定と同時に、攻撃を開始します。また、攻撃の方向も指定することができます。

攻撃の手順



① 攻撃するメンバーの、攻撃する手（攻撃用具）をクリックします。すると、画面の一部が攻撃メニューに変わります。

② もし、今と違う方向に攻撃するのなら、矢印をクリックして、勇者の向きを変えます。



③ 攻撃メニューには、その攻撃用具でできる、攻撃行動が表示されています。その中から攻撃行動を選びクリックすると、攻撃が開始されます。攻撃メニューをキャンセルしたい場合は、右上の×をクリックしてください。



④ 攻撃中の手は、表示が暗くなり、攻撃が終わるまでは、その手に攻撃を指示することはできません。しかし、もう片方の手や、他のメンバーは同時に攻撃することができます。手ごわい敵には、一人の力ではどうにもなりません。次々と攻撃を指示し、より有効な攻撃を行ってください。

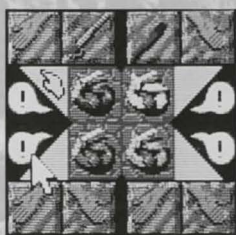
※ 攻撃メニューを出したままでも、パーティーの移動はできます。

※ 攻撃用具に魔法が掛けられている場合には、攻撃メニューに、その魔法の呪文が表示されます。

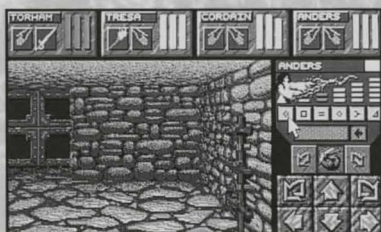
魔法の使い方

どの勇者も、魔法を使うことができます。しかし、魔法を使えるようになるには、修行を積み重ねなければなりません。魔法は、体に蓄えられた魔法のエネルギー“マナ”を消費して、さまざまな魔法現象を引き起こします。マナの量が少ない初心者は、低いレベルの魔法しか使うことができません。修行を積むことによって、次第に高いレベルの魔法が使えるようになっていくのです。

魔法の手順



①まず、これから魔法を使うメンバーの、魔法の準備（「ゲーム画面の説明」P.10参照）をクリックします。すると、画面の一部がシンボルメニューに変わります。



②シンボルメニューに表示されている、これらのマークは、呪文を構成する魔法の文字“シンボル”です。これを並べて呪文を作り、完成した呪文を唱えることによって、魔法を使うのです。最初のメニューに表示されているのは、パワー・シンボル、魔法の威力を決定するシンボルです。左から右へと力は大きくなります。マナの少ない勇者は、大きなパワーのシンボルを選ぶことはできません。メニューの中から、どれか一つのシンボルをクリックして、パワー・シンボルを選びます。また、シンボルを選ぶだけでマナが消費されるために、次のシンボルを選ぶことができないこともあります。



③次はエレメント・シンボルメニューになります。ここからが実際に様々な現象を起こすシンボルです。どれか一つを選ぶと、下の枠の中の、パワー・シンボルのあとに選んだシンボルが並べられて行きます。

その後はフォーム・シンボルとなり、これも一つ選ぶとクラス/アライメント・シンボルとなりますが、マナが底をついた時点で次のシンボルを並べることはできなくなります。

シンボルを間違えて選んだ場合は、枠の右にある←(a)をクリックしてください。クリックするたびにシンボルが一つ消え、メニューも変化します。ただし、シンボルを選んだ時に消費したマナは元に戻りません。

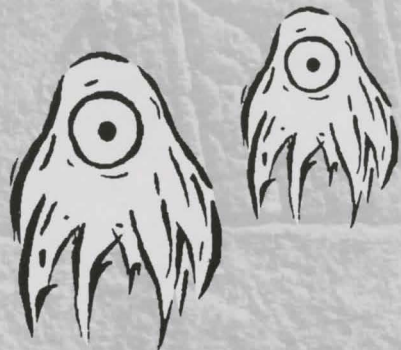
シンボルメニューから抜け出したい時は、×(b)をクリックしてください。

並べたシンボルは、そのままの状態です。



④シンボルを並べ終え呪文が完成したら、いつでも、呪文(シンボルを並べた枠)をクリックして魔法を使うことができます。並べ終えたその時、すぐに魔法を使うこともできますが、魔法の準備だけをし、×(b)をクリックしてシンボルメニューをぬけ出すこともできます。急に、その魔法が必要になった時、すぐに魔法が使えて大変便利です。(c)

※攻撃の場合同様、ここで勇者の向きを変えることができます。

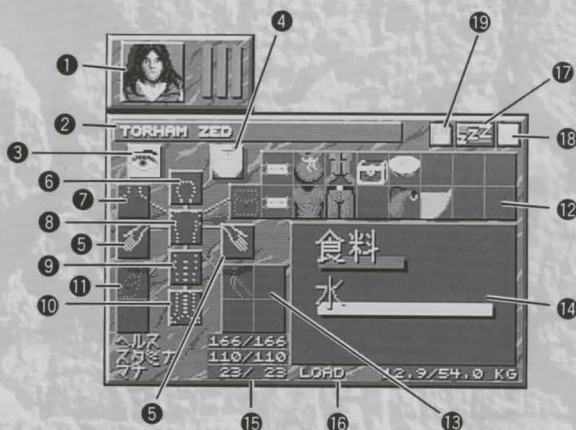


持ち物画面の説明

勇者は、いろいろな物を持ち歩くことができます。メンバーの持ち物を見たい時には、そのメンバーの名前をクリックし、持ち物画面を表示させます。

他のメンバーの名前をクリックすれば、続けて他のメンバーの持ち物を見ることができ、いちいちゲーム画面に戻る必要はありません。

また、この持ち物画面は、持ち物を見るだけでなく、持ち物の出し入れにも使います。



① 勇者の顔
この持ち物画面の勇者の顔です。



② 勇者の名前
この持ち物画面の勇者の名前です。



③ 目
手にいれた物を詳しく知りたい時には、その物をカーソルで取り、目の枠に合わせてクリックします。その物の重さと、何か特別なことがあればその内容を表示してくれます。何も持たないまま、目をクリックすると、そのメンバーの現在の能力値と技術のレベルが表示されます。これは、マウスのボタンを押し続けている間だけ表示され、ボタンを離すと元の画面に戻ります。この目の枠が赤い色に変わることがあります。これは、そのメンバーの能力値に変化があったことを知らせています。

武器や薬などを目の枠に合わせてクリックすると(マウスのボタンを押し続けます。)それらの強さなどが棒グラフになってあらわれます。



- × 武器や防具等の強さを表わします。
- 矢や手裏剣等飛び道具の強さを表わします。
- † 薬の強さを表わします。
- ⚡ 魔法の力を持った武器や杖などの残りの効力を表わします。



④口

物を食べたり、水や薬を飲んだりすることもできます。物をカーソルで取り、口の枠に合わせてクリックします。もちろん、食べられる物しか食べることはできません。



⑤右手/左手

手に持っている武器も、持ち物として表示されます。箱、袋やマネーボックス、または魔法の地図など、手に持っていないと、中身を取り出せなかったり、役に立たない物もあります。また、弓を使って攻撃する時には、弓を持っていない方の手に、矢を持たせることを忘れないでください。



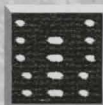
⑥頭



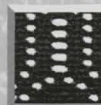
⑦首



⑧胸



⑨腰



⑩足

これらは、服や防具を体に装着させるための枠です。例えば、足の部分⑩に足の絵が描かれた枠がありますが、ここに靴を置くと、靴をはいた、ということになります。また、これらは、体に怪我を負った時、負傷した部分の枠の色が赤に変わり、そのことを知らせてくれます。怪我が行動に与える影響は、怪我をした体の部分によって異なります。治療の薬を飲むと怪我は治ります。



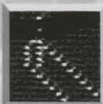
⑪ポーチ

細かい物をしまうのに便利なポーチです。



⑫バックパック

何でもかんでも、17個までの物がしまえるバックパックです。



13 矢筒

飛び道具の矢を収める場所です。矢筒に矢をさしておけば弓を使う時、自動的にここから矢を引き抜いてくれますが、最初の1矢は、弓を持っていない方の手に持たせておかなければなりません。

矢筒には一度に4本(4マス)まで矢をさしておくことができます。

飛び道具以外の武器は、この枠の中の左上の1マスにしか置くことはできませんから注意してください。



14 食料と水

勇者の空腹と渇き程度を表わす棒グラフです。棒グラフの色が、黄色や赤に変わると、その勇者は体に力が入らなくなってしまいます。空腹や渇きで死んでしまうこともありますから、常にチェックしておく必要があります。

また、毒に冒されている時には、それも教えてくれます。



15 ヘルス、スタミナ、マナ

3つの体調を、画面の上部に表示される棒グラフよりも詳しく表示します。/の左側の数字は現在の値を、右側は現在の最高値を表わします。勇者のレベルが上がると、それぞれの体調の最高値も上がります。例えば、マナの最高値が上がると、呪文に使用できるマナの量が増えるということです。



16 ロード

勇者が持ち歩いている装備の重さを、キログラムで表わします。/の左側の数字は現在の装備の重量を、右側は持ち歩ける最大重量です。この色が赤くなったら重量超過です。そうになると、歩く速度が遅くなり、パーティー全体の歩調もそれに合わせて遅くなってしまいます。パーティーの進む速度は、いちばん遅いメンバーに合わせてしまうのです。



17 ZZZ

ここをクリックすると、パーティー全員が眠りにつきます。睡眠は、ヘルス、スタミナ、マナの3つを回復させる、いちばん手取り早い方法でしょう。パーティーは、次にマウスをクリックするまで眠っています。また、寝ている間に敵に襲われると自動的に目覚めます。



18 X

ここをクリックすると、ゲーム画面に戻ります。



19 セーブ

ここをクリックすると、ゲームが一時停止し、セーブメニューが現われます。ゲームを途中で止めて、またいつか、この続きをプレイしたいという時のために、ゲームのセーブ(記録)を行ってください。

※ゲームを一時中断したい時には、マウスのポインターを画面左下の端にもっていきクリックします。ESCキーで中断することもできます。

ESCキー またはマウスのクリックでゲームにもどることができます。

勇者の持ち物

物の出し入れ

持ち物画面では、持っている物を好きなところにしまうことができます。持ち物をカーソルで取り、好きな枠に持って行ってクリックします。その枠に別の物があった場合は、その物がカーソルに取られます。

持ち物画面で、例えば、メンバーAの持ち物を、他のメンバーBに持たせる場合、メンバーAの持ち物をカーソルに取り、メンバーBの体調を示す3本の棒グラフに合わせクリックします。また物を取ったカーソルで、メンバーBの名前をクリックすると、メンバーBの持ち物画面になり、この方法でも、物を移すことができます。

同様に、持ち物画面で、他のメンバーの手に物を持たせることもできます。画面上部にある各メンバーの情報枠の手に、物を持たせます。

箱と袋



箱は、ゲーム画面でも中身を出し入れすることができますが、持ち物画面では、それまで持っていた物などを入れることができます。箱を手に持つと、攻撃の手に箱が表示されますので、これをクリックします。すると、画面の一部に箱の中身が全て表示され、出し入れができるようになります。また、この状態は、持ち物画面、ゲーム画面どちらでも使用できます。右上の×をクリックすると、箱の蓋が開ります。袋も箱と同様の操作で物も出し入れができます。

マネーボックス

マネーボックスも、箱などと同様の操作で使いますが、これには、コインを分類するための仕切りがあります。



マネーの
価値

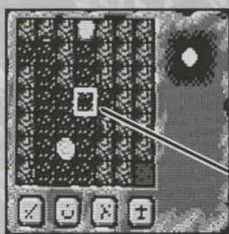
- 高 青宝玉 (=赤宝玉4個)
- ↑ 赤宝玉 (=緑宝玉4個)
- 緑宝玉 (=金貨4枚)
- 金貨 (=銀貨4枚)
- ↓ 銀貨 (=銅貨4枚)
- 低 銅貨

魔法のマップ

魔法のマップは手に持ち、使う時は、攻撃の手(マップを持った手)をクリックすると見ることができます。通常、マップの上方は、常にパーティーの前方を示すため、パーティーが方向転換すると、マップも連動します。また、マップには、様々な情報が書き込まれていますが、慣れないうちは、多少分かりづらいかもしれません。マップ上では、細かい突起や点であっても、ゲームにとっては重要なことかも知れません。マップを良く見て、それが実際は何であるかを確認しながら進むことが大切でしょう。魔法のマップは、全部で4種類です。中には、ミニヨンを使うことのできる、特殊なものもあります。

※マップは開くとmanaを少しずつ消費していきます。manaがなくなるとマップは見にくくなってしまいますので注意しましょう。

マップ



このマップは、ゲームの初期段階で手に入れることができます。特別な機能はありませんが、とても有効な持ち物となりますでしょう。

パーティーの現在地(マップの上方が、パーティーの前方となります。)

マップの使い方

マップをメンバーの手に持たせ、その攻撃の手をクリックすると、その時のパーティーのまわりの地形が表示されます。マップを開く方法は、どのマップでも同様です。

マジックマップ

目には見えない様々な情報を知ることができるマップです。

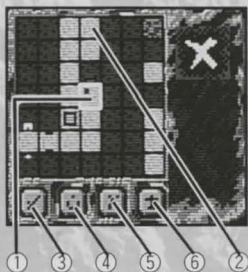


② ③ ④ ⑤

- ① パーティーの現在地: 通常は、マップの上方が、パーティーの前方となります。
- ② ×(クー)クリーチャー: クリーチャーの所在を知ることができます。
- ③ ♡(ロス)トラップ: 隠されたトラップ(罠)を知ることができます。
- ④ △(ティン)魔法: 魔法現象が起きている場所を知ることができます。
- ⑤ 十(ネタ)固定: パーティーの動きとの連動を止め、マップを固定します。

スカウト・マップ

このマップには、スカウトミニオンを発生させ、これを偵察に出すことで、先の様子を知ることができる機能が付いています。



- ① **パーティーの現在地**：通常は、マップの上方が、パーティーの前方となります。
- ② **偵察**：スカウトミニオンを偵察に出して、その様子をマップ上で知ることができます。
- ③ **×(クー)クリーチャー**：クリーチャーの所在を知ることができます。
- ④ **♡(ロス)トラップ**：隠されたトラップ(罠)を知ることができます。
- ⑤ **∨(ディン)魔法**：魔法現象が起きている場所を知ることができます。
- ⑥ **士(ネタ)固定**：パーティーの動きとの連動を止め、マップを固定します。

マップの使い方

各ボタンをクリックして使用します。使用を止めたい時には、もう一度クリックしてください。また、各機能を併用することもできます。

偵察機能の使い方

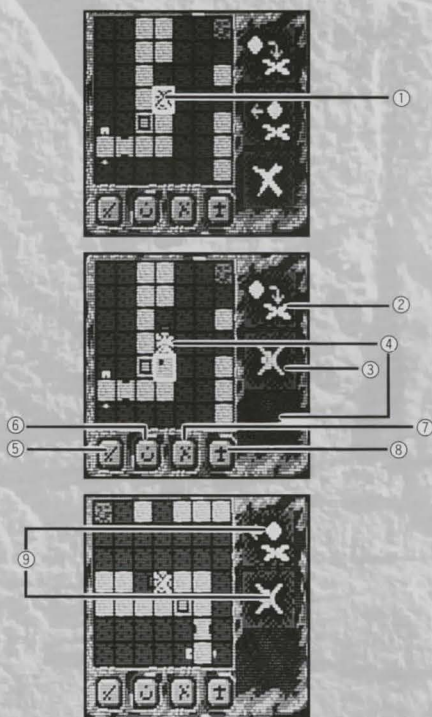
- ① マップの「偵察」をクリックします。すると、目の前に、あなたの代わりとなって偵察を行う、スカウトミニオンが現れます。
- ② マップ上の1マスをクリックします。マップ上に赤い×がマークされ、スカウトミニオンは、そのマークへと飛んで行きます。
- ③ 次々に赤い×のマーキングを繰り返すことで、離れた場所の様子を、マップで知ることができるはずです。
- ④ 偵察を終わらせる時には、もう一度「偵察」をクリックします

※スカウトミニオンは、壁や鍵の掛かっている扉の向こう側へは、行けません。

※階段や梯子でダブルクリックすると、スカウトミニオンは、クリックで別の階へ移動します。

ミニヨン・マップ

このマップには、キャリアミニヨンまたはフェッチミニヨンを発生させ、これに物を遠くへ運ばせたり、遠くの物を持ってこさせたりする機能が付いています。



- ① **パーティーの現在地**：通常は、マップの上方が、パーティーの前方となります。
- ② **キャリア**：キャリアミニヨンを使い、物を×印の場所まで持って行かせます。
- ③ **フェッチ**：フェッチミニヨンを使い、×印からパーティーのいる場所へ、物を持って来させます。
- ④ **マーキング**：パーティーの現在地点に×印を付けます。
- ⑤ **×(クー)クリーチャー**：クリーチャーの所在を知ることができます。
- ⑥ **○(ロス)トラップ**：隠されたトラップ(罠)を知ることができます。
- ⑦ **∧(ディン)魔法**：魔法現象が起っている場所を知ることができます。
- ⑧ **±(ネタ)固定**：パーティーの動きとの運動を止め、マップを固定します。
- ⑨ **ミニヨンを消す**：実行中のキャリア/フェッチミニヨンをもう一度クリックして消します。

キャリー機能の 使い方

- ① まず最初に、物を持って行かせる地点に×印を付けます。マップの「マーキング」をクリックしてください。すると、現在、パーティーがいる地点に×印が付きます。つまり、前もって、ここに物を持って行かせようとする地点までパーティーが進み、そこで印を付けた後に、この機能を実行するのです。パーティーが実際に行ったことのない場所へ、物を持って行かせることはできないのです。
- ② 持って行かせる物をパーティーの目の前に置きます。
- ③ 「キャリー」をクリックします。すると、キャリーミニオンが現れ、目の前に置かれた物を、印の地点まで運びます。

フェッチ機能の 使い方

- ① キャリーの場合と同じ様に、持って来させたい物がある地点に、×印を付けておきます。この時、当然、その地点に物が置かれていなければなりません。
- ② 「フェッチ」をクリックすると、フェッチミニオンがパーティーのいる場所まで、物を運んできます。

※機能のボタンをクリックした後で、実行そのものをキャンセルすることはできませんが、逆の機能のボタンをクリックすることで、元のままの状態に戻すことができます。また、実行の途中でミニオンを消すこともできます。しかし、その時に運んでいた物は、途中で落とされてしまいます。

※ミニオンで運べる物は、主に武器や防具です。



ミニヨンの種類

このスカルキーブの世界には、あなたの手足となって働く、6種類のミニヨン（魔法のボール）が存在します。ミニヨンの発生は、ミニヨンの種類により、2つの方法があります。ひとつは、魔法のマップを使うもの。また、もうひとつはミニヨン発生魔法で行うものです。そして、マップで発生させるミニヨンは、マップでキャンセルするか、敵に破壊されるまで生きることができますが、魔法で発生させるミニヨンは、魔法の力、つまりパワーシンボルの強さによって、その寿命が決定されます。もちろん、敵に破壊されますし、戦闘などではその分パワーを失います。

マップ発生

スカウトミニヨン：未踏の場所を偵察し、その様子をマップ上で知らせます。

キャリーミニヨン：マップの×印まで、物を運んで行きます。

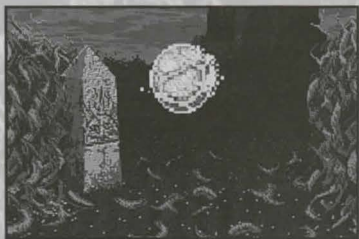
フェッチミニヨン：マップの×印から、物を運んで来ます。

魔法で発生

ポーターミニヨン：発生させた時に、パーティーの足元にある物を持ち、パーティーに付いて行きます。

アタックミニヨン：敵を察知して、攻撃します。

ガードミニヨン：発生させた場所に留まり、防衛します。



偵察するミニヨン



足元の物を拾うミニヨン

ショップでの買物

ゲームの中には、様々な種類のショップが存在し、それらのショップで、物を売ったり、買ったりすることができます。



A ショップのショーウィンドウ

B 商品

C 商品名

D 購入価格：買う時には、右のテーブルへ行きます。

E 売却価格：売る時には、左のテーブルへ行きます。

購入の仕方



- 1 ショーウィンドウを見て、購入する商品を決めます。ショーウィンドウをクリックすると、商品の表示が変わります。また、クリックの位置がショーウィンドウの上半分と下半分では商品の順序が逆になります。
- 2 買いたい商品が決まったら、ショーウィンドウにその商品を表示させたまま、右のテーブルに移動します。
- 3 購入価格に見合った金額のマネーを、テーブルの上に置きます。釣銭を出してくれますので、高額マネーで支払うことができます。この時、マネーボックスを手に持ち、開いておくとう便利です。
- 4 支払った金額が購入価格以上なら、ショップの主がテーブルを回転させて、商品をこちらへ渡します。釣銭がある場合は、同時に渡されます。

売却の仕方

- 1 購入の時と同様、ショーウィンドウを見て、商品売る場合の価格を確認しましょう。
- 2 左のテーブルに行き、売りたい物をテーブルの上に置きます。この時、マネーボックスをテーブルに置くと、少額マネーを高額マネー両替してくれます。
- 3 ショップの主が、その物を確認した後、その物に見合った金額マネーを、テーブルにのせて支払ってくれます。ショップでは、そのショップで扱っている物しか買い取りません。

ゲームのセーブ

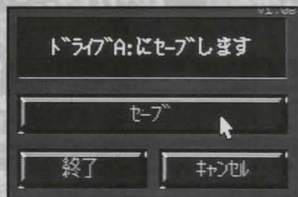
ディスクへのセーブ

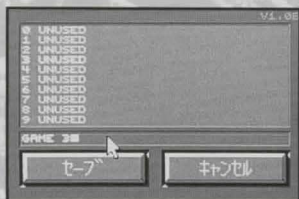
- ① いくつかの勇者の持ち物画面を出し、右上にあるディスクのマークをクリックします。
- ② 「セーブ」をクリックします。ここでセーブを中止したい場合には、「キャンセル」を、ゲームを終了したい場合には「終了」をクリックします。
- ③ メッセージの指示に従い、ドライブAに、セーブディスクまたは、フォーマット済みのディスクをセットします。
- ④ 10個のファイルセーブすることができます。いくつかのファイルNo. をクリックします。
- ⑤ 例えば、「3UNUSED」をクリックすると、ファイル名として「GAME3」と表示されます。ファイル名を変更したい場合は、ファイル名の枠をクリックし、枠内にカーソルを出します。カーソルが現れたら、キーボードを操作して[BS]キーで文字を消してから、ファイル名を入力します。ファイル名入力の最後には、[リターン]キーを押します。
- ⑥ 「セーブ」をクリックすると、セーブは完了です。「キャンセル」でこの画面を抜け出します。

※MS-DOS*フォーマットしたディスクをセーブディスクとして使用できます。
 ※フォーマットしていないディスクをセットした場合は、「セーブ」をする前に「フォーマット」をクリックし、あらかじめフォーマットをしてからセーブをしてください。

ハードディスクから起動した場合のセーブ

- ① いくつかの勇者の持ち物画面を出し、右上にあるディスクのマークをクリックします。
- ② 「セーブ」をクリックします。
 ここでセーブを中止したい場合には、「キャンセル」を、ゲームを終了したい場合には「終了」をクリックします。





- ③ 10個のファイルをセーブすることができます。いずれかのファイルNo. をクリックします。例えば、「3 UNUSED」をクリックすると、ファイル名として「GAME3」と表示されます。
- ④ ファイル名を変更したい場合は、ファイル名の枠をクリックし、枠内にカーソルを出します。カーソルが現れたら、キーボードを操作して[BS]キーで文字を消してから、ファイル名を入力します。ファイル名入力の最後には、[リターン]キーを押します。
- ⑤ 「セーブ」をクリックすると、セーブは完了です。「キャンセル」でこの画面を抜け出します。

※ハードディスク起動した場合、セーブは、ハードディスクへのみ行い、フロッピーディスクへのセーブはできません。

※セーブデータは、「スカルキープ」がインストールされた同じディレクトリにセーブされます。

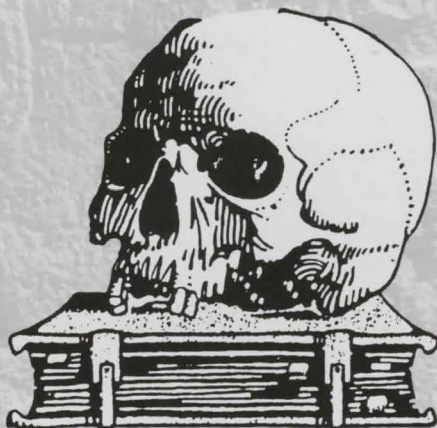


ゲームの終了

終了の仕方

- ① いずれかの勇者の持ち物画面を出し、ディスクのマークをクリックします。
- ② 「終了」をクリックします。
ここで終了を中止したい場合には、「キャンセル」をクリックします。
- ③ そのままゲームを終了させる場合には「OK」を、そうでない場合には「キャンセル」をクリックします。
- ④ 画面が変わってからクリックすると、ハードディスクから起動した場合はMS-DOS*にもどります。

*MS-DOSは、米国マイクロソフト社の登録商標です。



ユーザーの皆様へ

- ゲームディスクは、コピーできません。
この「ダンジョンマスターII スカルキープ」のゲームディスクは、不法コピー防止の為にコピー・プロテクトをかけてありますので、コピー（複製）することはできません。
ゲームディスクは、ライトプロテクトの状態でご使用いただければ、通常の使用状態でディスクが破損するようなことは、まずありません。
- 万一、ディスクに原因不明の異常が発生した場合には、ディスクを当方にお送りください。原因をよく調べた上、当方に責任のある場合は無償にて、できるだけ早急に対処させていただきます。その際、ご使用の機種と症状を詳しくお知らせください。また、お送りいただくものはディスクのみで結構です。ダンボール紙等にはさみ、郵送してください。
- お客様の原因によりディスクを破損されました場合には、当方にて有償にて交換または修復をさせていただきます。料金、方法は下記のとおりとなっておりますので、ご利用ください。

記

料金 ディスク1枚につき ¥2,500
さらにディスク1枚増えるごとに追加 ¥1,000 / 1枚

方法 料金は必ず現金書留で、ディスクとは別にしてお送りください。その際、それぞれに「修復のために料金（またはディスク）を別送した」ことわかるメモをお付けください。
双方が到着次第、修復または交換したディスクをお送りいたします。

- 万一、内容物が不足してありましたら、アンケートハガキのアンケート事項に必要な事項をご記入した上、最終項目に「何が不足していたか」を書いてお送りください。早急に不足物をお送りいたします。
- ご連絡、ご送付は下記までお願いいたします。
〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷2-8-16 ビアザ KONDOH 2F
ビクターエンタテインメント株式会社 ニューメディア事業部
「ダンジョンマスターII スカルキープ」係
TEL (03)3423-9268 受付時間 15:00～18:00
- ゲーム内容についてのお問い合わせは、誠に勝手ながら、他のゲーム同様、一切受付をいたしかねます。「ダンジョンマスターII スカルキープ」冒険の手引き」等を参考に、ご自分で冒険を最後までやり遂げてください。

D U N G E O N M A S T E R I I
S K U L L K E E P

S T A F F

U.S.A. CREWS

PRODUCER : WAYNE HOLDER
DIRECTOR : DOUG BELL
MONSTER TRAINER : BILLY KELLY
MASTER OF MACHINES : KIRK BAKER
WORLD CREATOR : BERT HUML
GRAPHICS MAGICIAN : ANDY JAROS
DAVID SIMON
DAN HEWITT
DENNIS WALKER

JAPAN CREWS

EXECUTIVE PRODUCER : HARUNOBU KOMORI
PRODUCER : TOSHIYUKI NAGAI
DIRECTOR : HISAKI YOKOI
KAZUYA TOMINAGA

STORY TRANSLATION

TECHNICAL DIRECTOR : KEIMEI IWASAWA
TECHNICAL SUPPORTS : TAKESHI MINAGAWA
MUSIC : TSUKASA TAWADA
SOUND EFFECT : MASASHIRO KUSUNOKI
STORY TRANSLATION : TETSUO KANAI
MANUAL : ETSUKO MATSUOKA
PACKAGE ILLUSTRATION : YASUFUMI FUJII
MANUAL ILLUSTRATION : HITOMI FUSE
PACKAGE & MANUAL DESIGN : RIE TOSHIMA
COMIX BRAND
THANKS TO : TAMOTSU FUZIWARA
TAKAYUKI ANDOH
HOLLY
KENJI ONO
KENJI KIKUCHI
HIDEKI UJIE
RYO MISAWA

