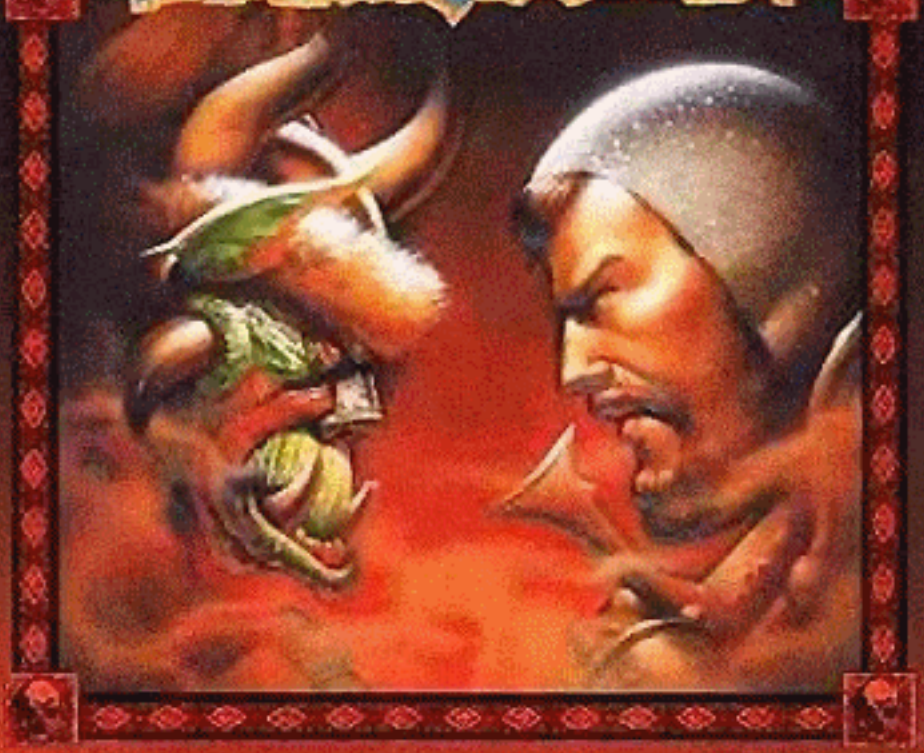
WARCRAFT™

ORCS & HUMANS



MANUAL

HUMANS

TABLE DES MATIÈRES

Pour commencer	**4**
Matériel nécessaire	**4**
Installation	**4**
Dépannage	**5**
Tutoriel	**7**
Options du jeu/Touches principales	**16**
Chroniques de la guerre d'Azeroth	**17**
Descriptions des unités	**22**
Sorts des ecclésiastiques	**25**
Sorts des conjureurs	**26**
Descriptions des bâtiments	**28**
Descriptions des monstres	**32**
Crédits	**36**
Carte d'Azeroth	**Centre du livre**

POUR COMMENCER

MATÉRIEL NÉCESSAIRE

Ordinateur

Warcraft nécessite au minimum un IBM 386 cadencé à 20 Mhz (ou 100% compatible) et au moins 4 Mo de RAM.

Commandes

Vous aurez besoin d'une souris (100% compatible Microsoft) et d'un clavier pour jouer avec Warcraft.

Écran

Warcraft nécessite un moniteur couleur avec un système de graphismeVGA. Si vous utilisez une carte ou un moniteur graphique compatible, celle-ci ou celui-ci doit être 100% compat ible avec les systèmes VGA.

Lecteurs de disquettes

Version CD-ROM

Pour installer Warcraft et pouvoir y jouer, il vous faut un lecteur CD-ROM et un disque dur.

Version disquette

Pour installer Warcraft et pouvoir y jouer, il vous faut un lecteur de disquette 3,5" et un disque dur.

DOS

Nécessite MS-DOS 5.0 ou supérieur

Son

Warcraft supporte General Midi, Soundblaster, Adlib, Pro Audio Spectrum et compatibles.

POUR COMMENCER

Protection contre la copie

Warcraft n'est pas protégé contre la copie. Cependant, le programme vous demandera, lors de la configuration initiale du jeu, après l'installation, un mot figurant sur une des pages du manuel de jeu. Blizzard regrette d'avoir à introduire cette forme limitée de protection contre la copie pour lutter contre le piratage permanent de logiciels.

Installation

Vous trouverez un programme d'installation sur la disquette 1 de Warcraft.

Installation pour CD-ROM:

insérez votre CD dans votre lecteur de CD (généralement D ou E) et désignez ce dernier (en tapant "D:[Enter]" ou "E:[Enter]").

Installation de la version disquettes:

insérez la disquette 1 dans votre lecteur (A ou B) et désignez-le (en tapant "A:[Enter]" ou "B:[Enter]").

Lorsque le nouveau prompt apparaît, tapez "INSTALL[Enter]".

Veuillez suivre les instructions qui apparaissent à l'écran.

L'installation par défaut (configurée à l'avance) place Warcraft dans un répertoire appelé C:\WARCRAFT.

Instructions de chargement

Allumez votre ordinateur et attendez qu'apparaisse le prompt C:\>.

Tapez "CD\WARCRAFT [Enter]" puis "WAR [Enter]" pour lancer le jeu.

Remarque: si vous avez installé Warcraft: Orcs & Humans dans un autre répertoire, vous devez d'abord taper "CD [le nom de votre répertoire]".

Si vous ne réussissez pas à lancer le jeu, référez-vous à la section dépannage de ce manuel.

DÉPANNAGE

Q. Pourquoi est-ce que je ne peux pas installer le jeu sur mon disque dur?

Vérifiez la section concernant le matériel nécessaire dans le programme d'installation, en particulier les références relatives à l'espace libre requis sur disque dur.

Q. Comment recopier des disquettes pour en faire des copies de sauvegarde?

À partir du prompt C:>, utilisez la commande **DISKCOPY A: A:** [Enter] du DOS. Suivez les prompts qui apparaissent à l'écran.

Q. Pourquoi est-ce que je ne peux pas charger mon jeu?

Vérifiez dans le programme d'installation toutes les informations relatives à la mémoire nécessaire. Pour vérifier la mémoire disponible, tapez **MEM/C** [Enter] à partir du prompt C:>.

Q. Certains jeux nécessitent différents "types" de mémoire pour fonctionner. Est-ce le cas de Warcraft?

Non. La programmation de Warcraft n'exige pas l'utilisation d'EMS ou de XMS. Tant que vous disposez de la quantité d'espace libre requise, vous ne devriez pas rencontrer de problèmes de mémoire.

Q. Est-ce que je peux lancer mon jeu à partir de Windows?

Oui, mais nous ne le recommandons pas. Allez au prompt du DOS et suivez les procédures de lancement définies dans ce livre.

Q. Pourquoi n'y a-t-il pas de son?

Si vous avez des problèmes avec votre carte sonore, essayez de lancer le programme de configuration qui accompagne le jeu, en tapant **SETUP** [Enter] à la suite du prompt du DOS et vérifiez la configuration de votre carte sonore. Plus de 80% des problèmes de son sont dus à des erreurs de configuration du son.

Q. Est-ce que je peux utiliser une carte sonore différente dans un mode émulation afin de pallier à ce problème?

Oui, c'est possible. Mais si vous utilisez une carte sonore ne figurant pas sur la liste dans la rubrique Support Technique, ou que vous utilisez une carte sonore en mode émulation, les résultats risquent d'être moyens.

Q. Je ne réussis toujours pas à lancer le jeu. Que puis-je faire d'autre?

Si les problèmes persistent, essayez de le configurer sans son. Si le jeu fonctionne sans problèmes, il est probable que vous ayez à reconfigurer le son. Tapez **SETUP** [Enter] dans le répertoire du jeu, corrigez la valeur IRQ et essayez de relancer le jeu. Si ça ne marche toujours pas, consultez le manuel qui accompagne votre carte sonore pour les procédures de diagnostic.

Q. Pourquoi est-ce que ma souris ne fonctionne pas?

Si la souris ne fonctionne pas, vérifiez que votre gestionnaire est chargé. Windows, ainsi que d'autres programmes de ce type ont des gestionnaires de souris incorporés qui ne peuvent fonctionner en dehors de cet environnement. Pour charger le gestionnaire de souris, il vous suffit de taper MOUSE [Enter] avant de commencer le jeu. Puisque les commandes diffèrent d'une souris à l'autre, veuillez consulter le guide de l'utilisateur.

Q. Ma souris fonctionne, mais par moment elle a des ratés - Pourquoi?

Si votre souris a des ratés, c'est peut-être un problème de logiciel ou simplement parce qu'elle n'est pas entièrement compatible avec ce jeu. Vérifiez avec le fabricant s'il existe des gestionnaires de souris plus récents.

Q. Est-ce que je peux jouer contre un ami?

Il est possible de jouer à deux joueurs par modem, lien direct ou en réseau. Pour jouer, les deux joueurs doivent avoir chacun une copie originale de Warcraft.

Connexion en mode lien direct

1. Procurez-vous un câble null modem chez votre vendeur informatique. Les câbles de série ne fonctionneront pas, donc assurez-vous que vous utilisez bien un câble null modem.
2. Assurez-vous que les deux ordinateurs sont bien ÉTEINTS.
3. Connectez le câble aux ports série des deux ordinateurs.
4. ALLUMEZ les deux ordinateurs.
5. Entrez tous les deux dans vos répertoires Warcraft respectifs (CD\Warcraft [Enter]) et tapez **WAR** [Enter].
6. À partir du menu principal, sélectionnez **Start a new game (Commencer un nouveau jeu)**.

7. À partir du menu Type de jeu (Game Type), sélectionnez Direct comme adversaire et suivez les prompts sur votre écran pour configurer correctement votre système.

Connexion par modem

1. Assurez-vous qu'un modem est installé sur votre ordinateur et que ce dernier est connecté à une ligne téléphonique.
2. Placez-vous dans votre répertoire Warcraft (CD\Warcraft [Enter]) et tapez WAR [Enter].
3. À partir du menu principal, sélectionnez **Start a new game (Commencer un nouveau jeu)**.
4. À partir du menu Type de jeu (Game Type), sélectionnez **Modem** comme adversaire et suivez les prompts sur votre écran pour configurer correctement votre système.

Connexion par réseau

1. Assurez-vous que votre ordinateur est bien connecté au réseau.
2. Placez-vous dans votre répertoire Warcraft (CD\Warcraft [Enter]) et tapez WAR [Enter].
3. À partir du menu principal, sélectionnez **Start a new game (Commencer un nouveau jeu)**.
4. À partir du menu Type de jeu (Game Type), sélectionnez **Network** (réseau) comme adversaire et suivez les prompts sur votre écran pour configurer correctement votre système.

   Les raisons pour lesquelles vous ne parvenez pas à établir la connexion par modem ou à vous brancher sur le réseau sont diverses. Vérifiez toutes les connexions et si les problèmes persistent, consultez votre manuel de modem et/ou de réseau pour connaître les commandes nécessaires pour configurer correctement votre modem. Un logiciel de diagnostics est également recommandé pour les réseaux.

TUTORIEL

INSTALLATION

1. Pour installer le jeu, insérez votre disquette Warcraft: Orcs & Humans dans votre lecteur. Assurez-vous qu'il s'agit du lecteur actif. Par exemple, pour faire du lecteur A le lecteur actif, tapez A: [enter].
2. Tapez INSTALL [Enter].

   Suivez les prompts apparaissant à l'écran pour achever l'installation.

   Si pendant l'installation vous rencontrez des problèmes, veuillez vous référer à la section Dépannage de ce livre. Vous pouvez également y trouver des informations complémentaires concernant la configuration de la mémoire, du son, de l'image et de la souris.

POUR COMMENCER LE JEU

1. Faites démarrez normalement votre système avec un MS-DOS 5.0 ou supérieur.
2. Assurez-vous que le disque dur contenant le jeu est bien l'unité active.
3. Remplacez le répertoire actuel par le répertoire du jeu. Par exemple, tapez CD\WARCRAFT [Enter] pour changer le répertoire par défaut.
4. Tapez WAR [Enter] pour commencer le jeu.

POUR COMMENCER UN NOUVEAU JEU

1. Le jeu commence avec une introduction imagée du monde de Warcraft. Si vous désirez éviter cette introduction, appuyez sur la barre d'espacement ou cliquez avec le bouton gauche de la souris. Une fois l'introduction achevée, vous arrivez dans le menu principal de Warcraft.
2. Placez la souris sur l'option **Start a new game (commencer un nouveau jeu)** et cliquez avec le Bouton Gauche de la Souris (BGS) ou tapez "**S**" pour sélectionner. Vous remarquerez que la lettre **S** dans le premier mot n'est pas de la même couleur que le reste du message. Ceci vous permet d'entrer n'importe quelle sélection en appuyant sur la touche correspondant à la lettre de couleur différente - dans ce cas "**S**". Vous allez maintenant accéder à l'écran Race Selection (Choix de la race).
3. Choisissez de commander les Humains en sélectionnant **Humans** à l'aide de la flèche située près du choix de race et cliquez avec le BGS pour valider votre choix. Assurez-vous que la configuration de l'adversaire est réglée sur **Computer** (ordinateur) et le mode de jeu sur **Campaign** (Campagne). Une courte description de votre première tache apparaîtra et vous accéderez à l'écran de jeu principal, l'**écran Commande**.

L'ÉCRAN COMMANDE

Le diagramme ci-dessous affiche l'écran principal utilisé dans Warcraft et identifie la configuration des touches utilisées pendant le jeu. Chacune de ces sections sont décrites plus bas:

RESSOURCES

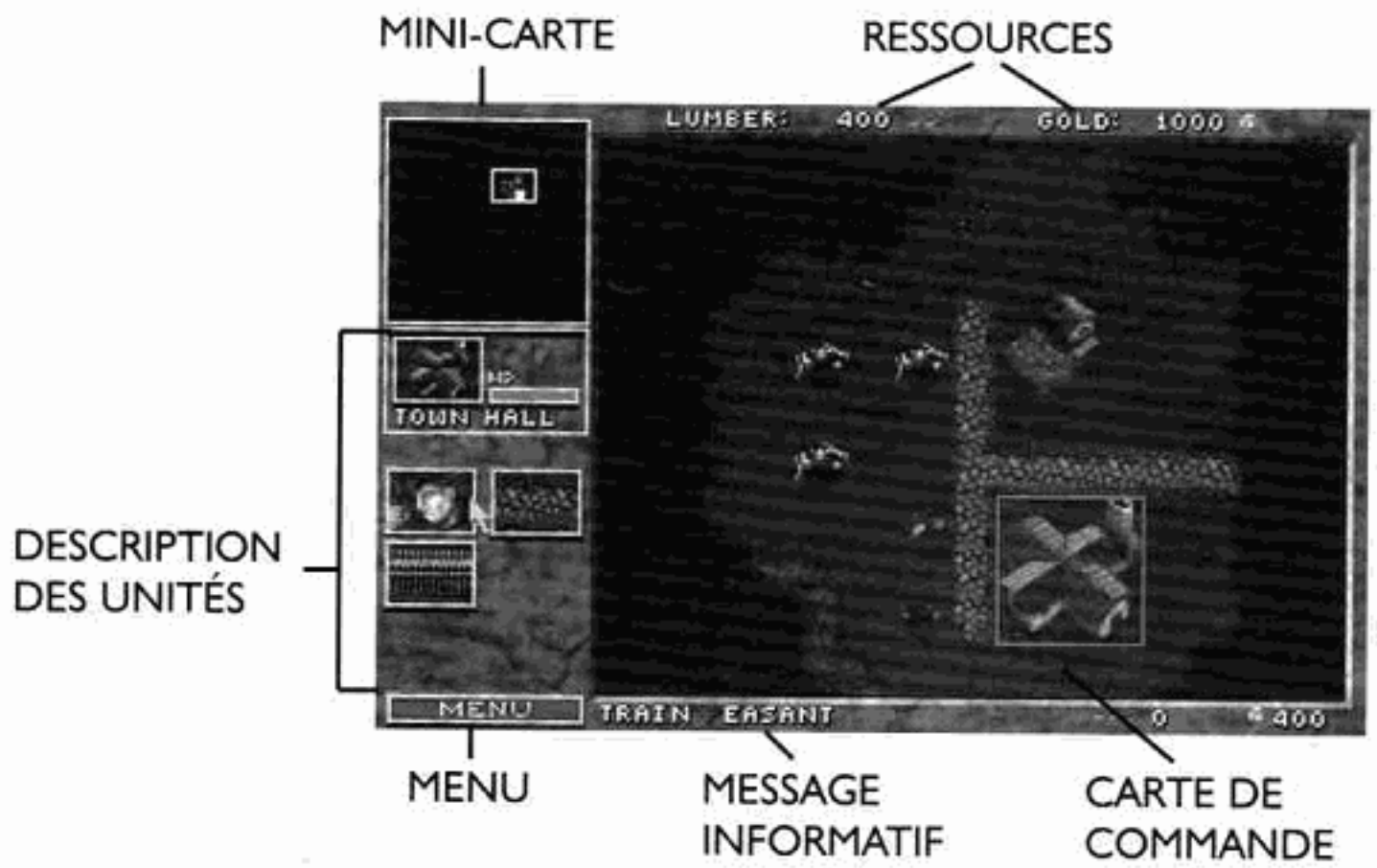
Affiche les quantités de bois et d'or disponibles pour la formation des différentes unités ou utilisées comme matériel pour la construction de bâtiments.

MESSAGE INFORMATIF

Il vous donne des informations sur les unités, les boutons ou les structures que vous sélectionnez dans la fenêtre carte de commande.

DESCRIPTION DES UNITÉS

Vous y trouvez des informations détaillées sur chaque bâtiment ou unité sélectionné dans la fenêtre de la carte de commande.



MINI-CARTE

Ceci est une vue aérienne de votre carte de commande, vous permettant d'avoir une vue globale de la région. Vos bâtiments et unités apparaissent sous la forme de cases de différentes couleurs (La mairie est jaune. Les fermes sont vertes), tandis que votre ennemi apparaît en rouge. Plus vous explorerez les terres avoisinantes, plus cette carte apparaîtra détaillée.

CARTE DE COMMANDE

Il s'agit du terrain de jeu principal. Vous pourrez voir en détail à partir de cette carte, les événements qui secouent votre environnement. Vous pouvez sélectionner à l'aide de la souris des unités et des bâtiments dans cette fenêtre. Une fois votre sélection faite, une case jaune entourera l'unité pour indiquer qu'elle est prête à recevoir vos ordres.

MENU

Ce bouton permet d'afficher le menu Options de Warcraft. Pour les descriptions de ces fonctions, référez-vous à la section **OPTIONS DU JEU** après le tutoriel.

Sauvegarder le jeu (Save game)

Charger le jeu (Load game)

Options

Recommencer le scénario (Restart scénario)

Continuer ou Quitter (Continue or Quit)

Vous pouvez également interrompre le jeu à tout moment en cliquant sur le bouton menu.

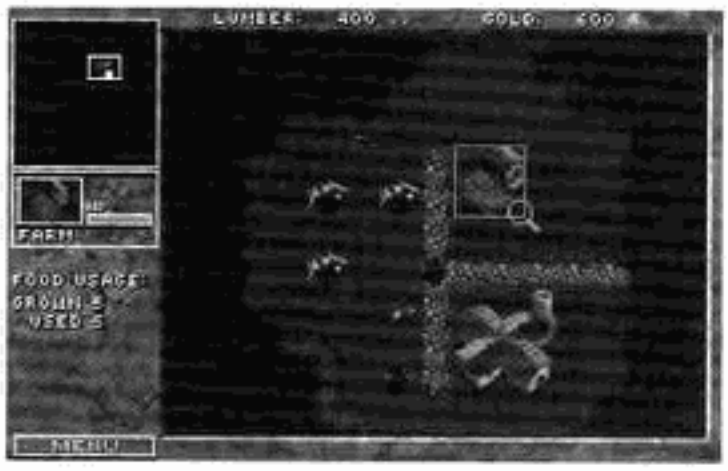
ÉTABLIR VOTRE VILLAGE

Vous allez créer votre village du sol vers le ciel, si on peut dire. Au centre de votre carte de commande, vous verrez une mairie, une ferme, deux fantassins et un paysan.

1. Placez la flèche sur la mairie. Lorsque vous êtes sur une unité de la carte de commande susceptible d'être sélectionnée, la flèche se transformera en loupe.
2. Sélectionnez la mairie en appuyant sur le BGS. Lorsque vous sélectionnez une unité ou un bâtiment, une case de couleur met votre choix en surbrillance. Une description de la sélection offerte apparaîtra à gauche de la carte de commande dans la zone de description des unités.

FORMATION DES PAYSANS

3. Placez la flèche sur l'icône du paysan. Les mots Train **P**easant (Former paysan) apparaîtront dans la zone Message informatif. Notez que le coût de la formation de cette unité apparaîtra à droite du message informatif. Les coûts relatifs aux constructions apparaîtront également à cet endroit.



4. Sélectionnez l'icône du paysan en cliquant avec le BGS et commencez ainsi à former votre paysan. Le degré de formation apparaît dans la zone de description des unités.
5. Une fois formé, le paysan apparaît sur la carte de commande.
6. Si vous essayez de former un autre paysan, vous verrez apparaître le message Pas suffisamment de nourriture (**Not enough food**)... Construire de nouvelles fermes (**Build more farms**) dans la zone du message informatif.
7. Pour vérifier vos réserves en nourriture, sélectionnez une ferme en cliquant avec le BGS. Dans la zone de description des unités, vous trouverez le taux de production et de consommation. Vous devez avoir suffisamment de vivres pour former de nouvelles unités. Pour augmenter les réserves en nourriture de votre village, vous devez construire une nouvelle ferme.

CONSTRUCTION DES BÂTIMENTS

1. Sélectionnez un paysan et cliquez avec le bouton gauche de la souris.
2. Placez la flèche sur l'icône Construire la structure de base (Build **B**asic Structure) et sélectionnez cette option en cliquant avec le BGS. Ceci ouvrira la sélection de structures de base.

3. Déplacez la souris sur les icônes et sélectionnez celle intitulée Construire une ferme (Build Farm) dans la zone de message informatif. Une case clignotante blanche apparaîtra sur la carte de commande représentant l'espace nécessaire pour la construction de cette structure.

   Il existe cependant trois restrictions concernant la construction des bâtiments.

1. Il doit y avoir suffisamment d'espace libre pour la construction de la structure.
2. Chaque structure doit être construite près d'une route pavée.
3. Les structures doivent être construites près d'autres bâtiments.

   Si vous essayez de construire un bâtiment dans un endroit sans respecter ces indications, la case blanche se transformera en case rouge marquée d'un X. Un message vous expliquera également pourquoi vous ne pouvez pas construire à cet endroit, et vous ne pourrez pas placer le bâtiment.

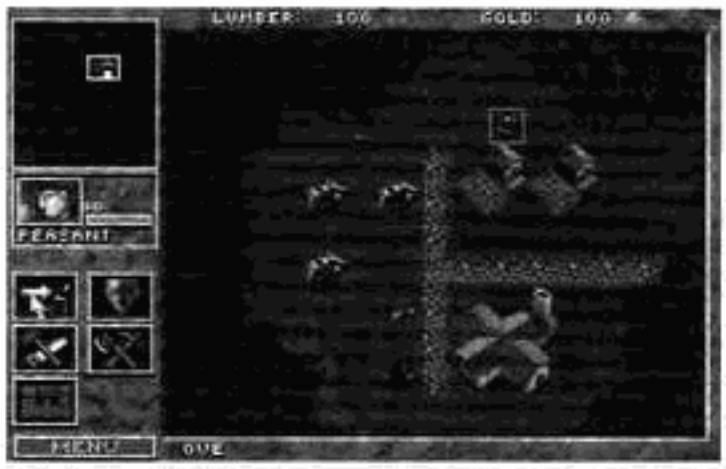
4. Pour placer un bâtiment, sélectionnez un domaine qui respecte les restrictions de construction. Lorsque vous avez trouvé le site idéal, cliquez avec le BGS. Le site sera préparé pour la construction. Remarque: votre paysan n'est pas encore requis. Lorsque vous avez sélectionné un site, il s'y déplace pour entamer la construction.
5. Lorsque le paysan a achevé la construction, sélectionnez le site de la nouvelle ferme et cliquez avec le BGS. Vous remarquerez que vos réserves de nourriture ont augmenté.

Notez également que les bâtiments portent une barre où apparaissent les initiales HP, qui indiquent l'importance des dégâts subis par la structure.

Certains bâtiments disposent de boutons qui permettent d'améliorer certaines unités. Quand c'est le cas, un message apparaît dans la zone de message informatif lorsque vous sélectionnez le bouton, vous indiquant quelle(s) unité(s) seront affectée(s).

EXPLORATION ET RÉCOLTE

À ce moment, vous vous rendrez compte que vous manquez de ressources telles que le bois et l'or. Pour augmenter vos réserves, vous devez trouver des forêts où vous pourrez exploiter le bois et chercher les mines d'or existant dans la région. Au départ les terres avoisinant votre mairie et votre ferme sont inconnues et donc apparaîtront comme de grandes régions sombres sur la carte de commande et sur la mini-carte.



1. Choisissez un paysan avec le BGS. Puis sélectionnez l'icône **M**ove (se déplacer) dans la zone Description des unités.
2. Un viseur rouge apparaîtra sur la carte de commande. Utilisez-le pour indiquer la destination des unités.
3. Choisissez une région ne figurant pas sur la carte et où vous souhaitez envoyer votre paysan. Il se mettra automatiquement en route, étudiant tous les territoires sur son passage.
4. Lorsque votre unité pénètre dans des régions inconnues, elle devient visible sur la carte de commande et sur la mini-carte. Continuez à déplacer ainsi votre paysan jusqu'à ce qu'il découvre du bois.

5. Lorsque vous trouvez une forêt, demandez à votre paysan de couper (**H**arvest) du bois en sélectionnant l'icône correspondante dans la fenêtre de description.
6. Le viseur rouge apparaîtra lorsque vous ramenez la souris à la carte de commande. Placez-le sur la section de forêt à exploiter et cliquez avec le BGS.
7. Votre paysan commencera à abattre des arbres pour en faire du bois et le ramener, tout seul, à la mairie. Il répétera cette opération tant qu'il y aura des arbres disponibles dans cette section, ou tant que vous ne lui indiquez pas d'arrêter (**S**top).
8. Pour arrêter, sélectionnez le paysan et cliquez sur l'icône **S**top avec le BGS.

Après la forêt, il vous reste maintenant à découvrir une mine d'or.

1. Sélectionnez un paysan avec le BGS. Puis sélectionnez l'icône **M**ove (se déplacer) dans la zone de description des unités.
2. Un viseur rouge apparaîtra lorsque vous ramenez la souris à la carte de commande. Utilisez-le pour indiquer la destination où vous souhaitez envoyer l'unité sélectionnée.
3. Vous verrez apparaître un chemin boueux allant à l'est. Empruntez-le pour trouver une mine d'or située dans la région, à l'aide de la commande **M**ove (se déplacer). Continuez à déplacer votre paysan de cette manière jusqu'à ce qu'il découvre la mine.
4. Lorsque votre unité pénètre dans des régions inconnues, elle devient visible sur la carte de commande et sur la mini-carte.

5. Lorsque vous avez trouvé la mine, demandez à votre paysan d'exploiter le site en sélectionnant l'icône **H**arvest (récolte) dans la fenêtre de description. Remarque: dans la zone de message informatif, cette commande est utilisée pour "récolter" le bois et l'or.

6. Un viseur rouge apparaîtra lorsque vous ramenez la souris à la carte de commande. Placez-la sur la mine d'or et cliquez avec le BGS.

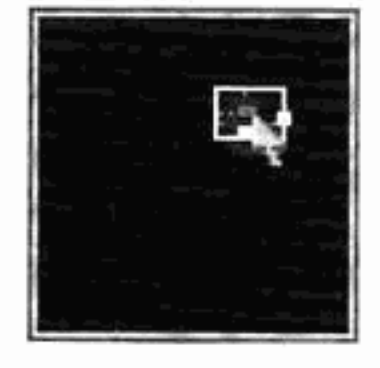
7. Votre paysan commencera à chercher de l'or et le ramènera seul à la mairie. Il répétera cette opération tant qu'il y aura de l'or dans la mine ou tant que vous ne lui indiquez pas d'arrêter (**S**top).

8. Pour arrêter, sélectionnez le paysan et cliquez sur l'icône **S**top avec le BGS.

   Remarque: si vous arrêtez le paysan alors qu'il rentre à la mairie chargé de ressources, la fenêtre de message vous informera qu'il transporte du bois ou de l'or. L'icône **H**arvest sera également remplacée par l'icône Return Goods to **T**own Hall (Ramener les marchandises à la mairie) que vous pouvez sélectionner pour terminer la livraison.

REGARDER LES CARTES

Pour vous déplacer dans chaque scénario, vous pouvez utilisez la carte de commande ou la mini-carte.

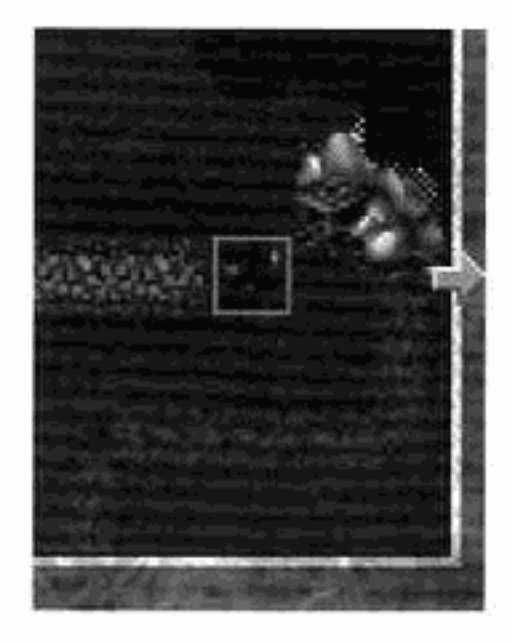


1. Pour vous déplacer en utilisant la mini-carte, sélectionnez la case blanche et déplacez-la sur la carte en maintenant le BGS appuyé et amenez-la à l'endroit désiré.

2. Vous pouvez également sélectionner n'importe quel endroit sur la mini-carte et sauter directement à cet endroit en cliquant avec le BGS.

3. Pour vous déplacer sur la carte de commande, amenez le curseur sur une des extrémités de la carte. Maintenez le BGS enfoncé, la carte défilera dans la direction de la flèche.

4. Pour utiliser le clavier pour se déplacer dans la fenêtre de commande, utilisez les flèches du pavé numérique, ou les touches flèches.



COMBAT

Vous pouvez à tout moment donner des ordres à vos unités. Toutes vos unités partagent les mêmes ordres, cependant certaines d'entre elles ont des qualités spécifiques.

1. Sélectionnez un fantassin et cliquez avec le BGS. Vous ouvrirez ainsi l'écran de description des unités à gauche de la carte de commande.

Portrait

Pour voir à quoi votre unité ressemble.

Type d'unité

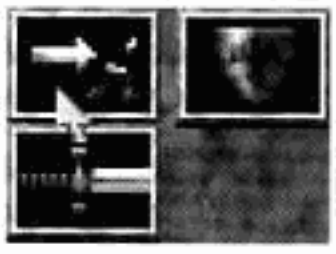
C'est le nom qui désigne l'unité sélectionnée.

HP

Affiche l'importance des dégâts subis par l'unité. Plus la barre est basse, plus les dégâts sont importants.

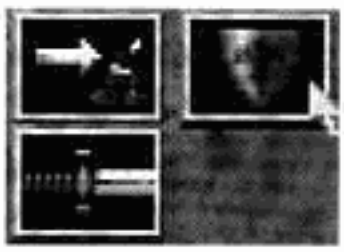
OPTIONS

Move (se déplacer)



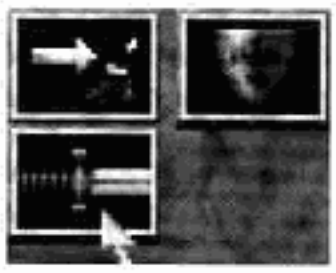
2. Lorsque vous sélectionnez le fantassin, sélectionnez l'icône **M**ove et cliquez avec le BGS.
3. Un viseur rouge apparaîtra sur la carte de commande. Utilisez-les pour indiquer la destination des unités.

Stop (arrêter)



4. Lorsque le fantassin se déplace, sélectionnez l'icône Stop et cliquez avec le BGS. L'unité interrompra toutes ses activités et attendra vos instructions.

Attack (Attaque)



5. Lorsque le fantassin est sélectionné, placez la flèche sur l'icône **A**ttack et cliquez avec le BGS.
6. Un viseur rouge apparaîtra sur la carte de commande. Utilisez-le pour indiquer quelle cible l'unité sélectionnée devra attaquer.
7. Sélectionnez la mairie comme cible à attaquer. Normalement vous ne vous attaquez jamais à vos propres bâtiments, mais avant que vous ne soyez prêt à vous attaquez aux Orcs, ils offrent l'opportunité d'un combat facile.
8. Quand le fantassin est en train de l'attaquer, sélectionnez la mairie et cliquez avec le BGS.

9. Remarque: lorsque la structure subit des dommages, la barre HP devient plus petite.

10. Sélectionnez le fantassin qui attaquera et cliquez avec le BGS. Puis sélectionnez l'icône **S**top dans la zone de description des unités pour interrompre l'attaque.

RÉPARER LES BÂTIMENTS ENDOMMAGÉS

1. Sélectionnez un paysan et cliquez avec le BGS.
2. Sélectionnez l'icône **R**epair (Réparer).
3. Un viseur rouge apparaîtra sur la carte de commande. Utilisez-le pour indiquer quel bâtiment vous souhaitez réparer (dans ce cas, il s'agit de la mairie).
4. Le paysan ira à la mairie et commencera les réparations.

5. Sélectionnez la mairie et cliquez avec le BGS. Vous pourrez juger de l'évolution des réparations en voyant la barre HP augmenter dans la zone de description des unités. Le coût des réparations totales sera affiché dans la zone de message informatif.
6. Lorsque vous aurez achevé les réparations de la structure, le paysan s'arrêtera et attendra vos instructions. Si vous souhaitez interrompre les travaux avant la fin des réparations, sélectionnez l'icône **S**top dans Description des unités de paysans et cliquez avec le BGS.

   Les réparations nécessitent l'utilisation de bois et d'or, mais demeurent moins onéreuses que la construction d'une nouvelle structure.

GROUPER LES UNITÉS

Il est parfois souhaitable de donner le même ordre à plusieurs unités. Les unités n'ont pas besoin d'appartenir au même type d'unités pour être groupées.

1. Vous pouvez grouper quatre unités en sélectionnant une unité et en cliquant avec le BGS.
2. Appuyez sur la touche shift et sélectionnez une seconde unité. Les deux unités devraient maintenant être entourées de cases colorées, indiquant qu'elles ont toutes les deux été sélectionnées.
3. Répétez l'opération jusqu'à ce qu'un maximum de 4 unités aient été groupées.

4. Lorsque des unités supplémentaires sont sélectionnées, elles apparaissent condensées dans la zone de description des unités. Quand elles sont groupées, ces unités ne peuvent acquérir des qualités supplémentaires; ainsi un paysan reste incapable d'attaquer et un fantassin ne peut ramasser du bois.

Les unités peuvent avoir d'autres options (par exemple le paysan ne peut **A**ttaquer, mais il peut récolter (**H**arvest) et construire (**B**uild), mais **groupées ces unités risquent de perdre ces qualités. M**ove et **S**top sont toujours valables pour cette unité.

Vous êtes prêt maintenant à vaincre les Orcs et libérer le monde d'Azeroth de leur emprise. Bienvenue dans le monde de Warcraft.

OPTIONS DU JEU

BOUTON MENU

Lorsque vous sélectionnez le bouton **Menu** ou appuyez sur **F10**, une autre fenêtre apparaît et vous donne le choix entre plusieurs options:

Save Game (Sauvegarder le jeu): cette option vous permet de sauvegarder la partie en cours.
Load Game (Lancer le jeu): cette option vous permet de lancer et de continuer une partie que vous aviez sauvegardée.
Options: cette option vous permet de modifier certains aspects de la partie. Ces options sont les suivantes:
Game speed (vitesse de jeu) SLOWEST (très lent) / SLOW (lent) / NORMAL / FAST (rapide) / FASTEST (très rapide)
Music: OFF (éteinte)/1, 2 ... 100
SFX (Effets sonores) : OFF (éteinte)/1, 2 ... 100
Mouse Scroll (Vitesse souris): SLOWEST (très lent) / SLOW(lent) / NORMAL / FAST (rapide) / FASTEST (très rapide)
Key Scroll (Vitesse touches): SLOWEST (très lent) / SLOW(lent) / NORMAL / FAST (rapide) / FASTEST (très rapide)
OK: **ACCEPTE** les modifications et vous ramène dans la partie.
Cancel (Annuler): **AUCUNE** modification n'est faite et vous retournez au jeu.
Restart scenario (recommencer le scénario): cette option vous permet de quitter et de reprendre le scénario en cours.
Continue (continuer/reprendre): cette option vous ramène à la carte de commande.
Quit (Quitter): cette option vous permet de quitter la partie et de retourner au système d'exploitation de votre ordinateur.

TOUCHES SUPPLÉMENTAIRES / MENUS

Des fonctions supplémentaires sont disponibles durant la partie.
F1 = Aide (ou Alt **H)**
Shift F2 - F4 = Sauvegarder la position sur la carte pour rappel instantané
F2 - F4 = Rappeler la position sauvegardée sur la carte
F5 = Mini-carte (activer/désactiver)
F6 = Écran des unités (Affiche une liste de toutes les unités en jeu, ainsi que des unités détruites)
F7 = Écran économie (Affiche les ressources totales récoltées)
F8 = Score (Vous indique si vous réussissez et vous donne votre classement)
F10 = Menu options
G = Faites apparaître la grille de construction en appuyant sur cette touche
Touche ctrl et déplacer la souris = permet de sélectionner jusqu'à quatre unités en une seule fois.
Esc = permet d'annuler n'importe quelle commande venant d'être sélectionnée dans un menu (également en cliquant sur le bouton droit de la souris)

CHRONIQUES DE LA GUERRE D'AZEROTH

Les événements conduisant à la guerre entre les Humains et les Hordes orcales, relatés par Sir Lothar, Chevalier du Royaume

Je suis Sir Lothar, membre de la Confrérie du Cheval et guerrier au service du roi. Je pense qu'il est nécessaire de vous informer des événements qui

nous ont entraînés vers cette époque de conflit. L'histoire de notre combat contre les Orcs a commencé il y a quelque quarante ans. Je vous raconte ces choses pour que vous puissiez mieux comprendre nos difficultés et avoir un aperçu de nos ennemis. Étudiant moi-même l'histoire et la guerre, je suis convaincu qu'il faut comprendre le passé pour prendre de sages décisions dans l'avenir.

559

Tout était paisible depuis des générations et le règne du roi Wrynn III était prospère. Les constantes disputes et mésententes qui avaient porté préjudice aux rois précédents n'avaient pas leur place dans la cour de Wrynn. L'enfant sorcier Medivh naquit d'une liaison entre le conjureur de la cour et une mystérieuse voyageuse. Après la naissance de l'enfant, la femme disparut et le bébé fut emmené à la cour, sous la tutelle du royaume.

564

Le prince Llane naquit, fils du roi Wrynn et de la reine Varia. C'était leur premier et unique héritier, mais la naissance d'un fils marquait la continuation de la lignée. Ce fut un grand jour pour le royaume, célébré par des tournois et de grands festins. Le roi Wrynn proclama que ce jour serait fêté pendant toute la durée de son règne et pour marquer l'occasion, il donna un souverain d'or à chaque habitant d'Azeroth.

571

La célébration de l'Ascension de l'enfance à l'âge adulte est un grand événement, aussi bien pour les parents que pour les enfants. Medivh arriva à cet âge et devait recevoir le titre d'Apprenti Conjureur de la Cour. La veille de ce grand jour, le sommeil du jeune garçon fut troublé par des cauchemars; il voyait des individus le poursuivant dans des abîmes profonds. Se réveillant dans une sueur froide, Medivh se dirigea vers la chambre de son père. Lorsque le conjureur tendit la main vers le front enfiévré de son fils, un feu brûlant s'alluma dans les yeux de l'enfant. Le choc dut être assez puissant pour atteindre l'abbaye de Northshire car en l'espace d'une heure, plus de cent ecclésiastiques étaient arrivés au château.

Il en fallut bien cent, et leurs pouvoirs, combinés à ceux du conjureur, réussirent finalement à contenir Medivh. Tandis que des forces surnaturelles inimaginables se dégageaient de l'enfant, il poussait des hurlements monstrueux. Des heures passèrent, peut-être même des jours, car le temps semblait s'être arrêté dans cet accès de folie.

Puis, comme une bougie qui s'éteint, le père et le fils s'effondrèrent tous deux. Le conjureur était mort, vidé de toute vie et Medivh avait sombré dans un sommeil profond. Son cœur battait à peine et il respirait très faiblement. Après une longue discussion, le roi et l'abbé de Northshire décidèrent qu'il était préférable d'emmener Medivh à l'abbaye, pour sa sécurité et celle du royaume.

577

Llane atteignit l'âge de l'Ascension et se vit conférer le titre de Prince d'Azeroth. Lors de la cérémonie, des dizaines de milliers de sujets dévoués vinrent offrir leurs vœux de soutien et de longue vie au prince. Ce même soir, au cours du festin que partageaient la famille et les proches du royaume, un vent glacé vint refroidir l'atmosphère. Ce n'était qu'une douce brise au départ, mais qui s'intensifia de plus en plus, jusqu'à ce que les portes de la grande salle se détachent de leurs gonds. Alors que les invités luttaient contre le vent, une silhouette entra, portée par la tempête comme un énorme oiseau de proie.

Les torches de la grande salle s'embrasèrent d'une flamme bleue et le visage de Medivh apparut. Lorsqu'il se posa devant la table du roi, les gardes se levèrent d'un bond. Il les figea sur place d'un simple geste de la main. Le sorcier, désormais devenu homme, expliqua que ses années de sommeil avaient pris fin. Les soins constants des ecclésiastiques de l'abbaye de Northshire lui avaient permis de prendre le contrôle de ses pouvoirs. Lorsque son esprit et son corps avaient retrouvé leur harmonie, il s'était réveillé et était parti aussitôt pour le donjon de Stormwind. Medivh déclara qu'il était venu pour remercier la cour de la bonté qu'elle lui avait témoignée et pour être présent à l'occasion de la cérémonie de l'Ascension du prince Llane. De sa cape flottante, il sortit un sablier d'obsidienne, dont le sable était blanc comme neige. Le jeune prince regarda attentivement, mais bien que le sable parût s'écouler constamment de haut en bas, la moitié inférieure ne se remplissait jamais, et la moitié supérieure ne se vidait jamais. Medivh dit que ce sable représentait le peuple du royaume, et que tant que le sablier ne se vidait pas, le règne du roi Wrynn durerait.

583

Six ans avaient passé et le royaume dépérissait lentement. Les récoltes des terres les plus riches étaient désastreuses. Les enfants tombaient malades et ne guérissaient jamais complètement. Les sujets d'Azeroth voyaient tout en noir. Il faisait incroyablement froid pendant les moissons et la canicule estivale brûlait tout et rendait tout travail en dehors de l'ombre presque insupportable. Ni les ecclésiastiques ni les conjureurs ne parvenaient à comprendre la cause d'un tel changement. De plus en plus de gens étaient découragés et ce qui aurait été sans importance autrefois devenait désormais prétexte à d'amères disputes.

Par un matin lugubre, le prince Llane se précipita chez son père avec le sablier. Pendant la nuit, celui-ci s'était presque entièrement vidé. Le roi Wrynn prit le sablier et fut traversé d'un frisson glacial. Lorsque les derniers grains de sable tombèrent au fond, on entendit un grand fracas aux portes du donjon de Stormwind. Soudain, des créatures hideuses envahirent les terres du château. Des difformités abominables, reflets cruels de l'humanité, s'abattirent sur les gardes du roi et les réduisirent en miettes. Le roi Wrynn envoya Llane et la reine Varia à l'abbaye de Northshire, accompagnés d'une escorte de chevaliers, et leur promit de les appeler quant les monstres seraient détruits. Ce jour n'est pas encore venu.

584

À l'âge de vingt ans, Llane fut proclamé roi d'Azeroth. Sa mission était claire: débarrasser le royaume de ces créatures. Les rares personnes qui avaient survécu à la bataille les appelaient Orcs. Quand on leur posait des questions, elles n'en disaient guère plus et préféraient mourir que de fournir des renseignements. Les Orcs sont des êtres cruels, sadiques et ignobles, qui ne font aucune distinction entre un fantassin et un enfant, un guerrier et une femme. Ils tuent tous ceux qu'ils rencontrent sans la moindre hésitation. Les seuls Humains qu'ils épargnent sont ceux qu'ils emmènent dans les marécages à l'est, où se trouvent leurs campements. Personne ne sait ce qu'ils en font, mais on craint le pire, car nul n'est jamais revenu.

593

Près de dix années de combats dans les terres frontalières avaient laissé les habitants d'Azeroth sur leurs gardes, mais les Hordes orcales avaient été repoussées jusqu'aux marécages. Le roi Llane s'était rendu compte que les Orcs, malgré leur force et leur méchanceté incroyables, étaient mal préparés au combat et complètement désorganisés. Cela lui avait permis de les tenir aux abois et il espérait pouvoir exploiter cette faiblesse dans le futur. Mais le mystère que n'avaient pu résoudre ni les ecclésiastiques ni les conjureurs, c'était l'origine de ces créatures.

Pendant la dixième année du règne du roi Llane, la mystérieuse voyageuse lui rendit visite. Elle était venue l'avertir et espérait l'aider à combattre le fléau qui s'était abattu sur son royaume. Son union avec le conjureur de la cour avait été destinée à créer un enfant auquel elle aurait pu transmettre ses connaissances et ses pouvoirs avant de quitter ces lieux. Elle n'avait pas pensé que d'autres forces de ce monde, et de l'au-delà, auraient essayé de dominer l'enfant. Il était maintenant sous l'emprise des forces mystiques.

Elle était allée le voir quinze jours auparavant et avait découvert que les pouvoirs qui circulaient dans ses veines l'avaient rendu fou. Comprenant le danger qu'il représentait, elle avait été forcée de tenter de le détruire. Il l'avait presque tuée.

La bataille avait épuisé les deux combattants mais Medivh était assez puissant pour la chasser de sa vue et lui ordonner de ne jamais revenir. Ses pouvoirs étaient devenus si grands qu'elle-même ne pouvait briser ce sort et il lui était donc désormais impossible de le détruire.

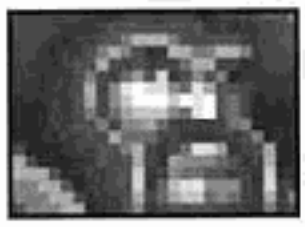
La voyageuse dit également au roi Llane que c'était Medivh qui était responsable de l'arrivée des Orcs à Azeroth. En se battant avec son père, il avait ouvert, par inadvertance, un passage qui conduisait au monde des Orcs et de bien d'autres créatures monstrueuses. Cependant, même Medivh ne pouvait contrôler les Orcs, disciples du chaos.

Medivh était grandement affaibli après la bataille avec sa mère, mais la voyageuse avertit le roi que le moment viendrait où le peuple d'Azeroth serait obligé de l'affronter. En faisant ses adieux, elle exprima son espoir que son fils ne deviendrait pas suffisamment puissant pour faire souffrir l'ensemble de ce monde.

À présent, la guerre se prépare dans les marécages. Les attaques contre nos camps sont beaucoup mieux organisées. Le roi a jugé nécessaire d'envoyer des fantassins et des archers pour protéger les camps des terres frontalières. On entend des rumeurs sur un grand Chef de guerre Orc. On dit qu'il aurait rassemblé les clans rivaux sous une seule bannière. Les éclaireurs et les espions du roi Llane ont découvert qu'il était aussi rusé qu'assoiffé de sang. Cette ignoble créature s'appelle Blackhand et son emprise sur les Hordes orcales pourrait causer la malédiction d'Azeroth. Le roi m'a ordonné d'aller chercher de nouvelles recrues et de leur enseigner les rudiments du combat, car le moment est venu de faire appel aux habitants d'Azeroth et de se préparer à la guerre.

Paysans

Ce sont les habitants du royaume d'Azeroth. Robustes et travailleurs, ils vont couper du bois dans les forêts et chercher de l'or dans les mines à flanc de coteau. Ils se rassemblent souvent à la mairie, et beaucoup d'entre eux sont toujours prêts à vous aider dans votre lutte contre les Orcs. Ce sont également de bons paysans, capables de construire n'importe quel type de bâtiment. Cependant, ils n'ont aucune expérience en ce qui concerne la guerre, et prennent la fuite dès qu'ils se font attaquer, prenant souvent le chemin le plus rapide mais pas toujours le plus sûr.

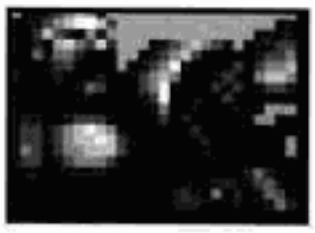


Fantassins

Ces combattants sont à la base des armées royales. Ils sont entraînés pour les combats rapprochés et utilisent épée et bouclier. Leur armure lourde leur assure une défense maximum contre les attaques. Ils peuvent également infliger de mauvais coups avec leurs armes à double tranchant.

Archers

Ces guerriers utilisent leur adresse à l'arbalète pour tuer de loin. Ils sont un peu plus mobiles que les fantassins mais par contre, ils sont obligés de porter une armure plus légère. Leur capacité à tirer une pluie de flèches meurtrières à distance en fait une force qu'il ne faut pas sous-estimer.



Chevaliers

L'élite de combat au service de Sa Majesté. Maîtrisant les compétences difficiles requises pour le combat à cheval, ces guerriers brandissent d'énormes massues pour broyer les crânes de leurs adversaires. Leurs chevaux de bataille les rendent rapides et dangereux, car ils se déplacent beaucoup plus vite que leurs ennemis à pied. Les chevaliers sont très respectés dans tout le royaume et partout on raconte les légendes de leurs prouesses guerrières.

Blessés

Vous rencontrerez parfois des blessés. Les disciples de l'abbaye de Northshire ont le don de guérir les blessures et les maladies et peuvent être d'un grand secours. Si vos fantassins sont blessés au combat, leur état s'aggravera et ils devront demander de l'aide à vos ecclésiastiques.

Catapultes

Suprêmes machines de guerre, les catapultes infligent une mort violente à tous ceux qui se trouvent sur leur chemin. Capables de détruire toute cible à portée de tir, les projectiles des catapultes peuvent anéantir les défenses les plus solides et passer à travers les murs des bâtiments. Ces gigantesques engins sont lents et difficiles à manœuvrer mais leur puissance en fait une partie essentielle de vos forces.

Ecclésiastiques

Ce sont les hommes saints de notre royaume. Leur pouvoir spirituel rassemble le peuple et l'armée d'Azeroth dans un objectif commun de paix éternelle. Leur capacité à canaliser l'esprit de l'humanité à travers leur corps les rend vraiment merveilleux. Ils ont des dons miraculeux, qui leur permettent de guérir les malades et les blessés, et d'affecter les perceptions d'autrui. Les transgressions des Orcs contre l'humanité les ont forcés à inventer des moyens de se défendre mais leur véritable mission demeure la guérison des âmes humaines.

Conjureurs

Voyants de mystères, détenteurs de secrets et habitants des rêves. Ces praticiens de l'arcane ont acquis leurs connaissances en étudiant les volumes anciens. Sous l'effet de leurs pouvoirs, les forces de la nature se plient à leur volonté. Ils peuvent ordonner aux énergies naturelles d'attaquer leurs adversaires, invoquer des créatures puissantes ou commander les éléments. Ils appartiennent à une secte secrète et leurs réunions et leur apprentissage n'ont lieu que dans leurs tours mystiques, spécialement conçues.

SORTS DES ECCLÉSIASTIQUES

La connaissance est la clef de la compréhension et j'espère qu'en ayant la connaissance de nos pouvoirs, vous comprendrez comment nous pouvons servir au mieux le royaume. Je prie pour que les mots qui suivent vous aident à libérer Azeroth des Hordes orcales. En ce qui concerne les capacités des ecclésiastiques de l'abbaye, c'est moi qui suis le mieux informé. Malheureusement, les conjureurs ont refusé de divulguer leurs secrets et ma compréhension des complexités de leurs pouvoirs n'est donc pas aussi complète. Que Dieu vous assiste dans votre combat.

Abbé de l'abbaye de Northshire

Lance sainte

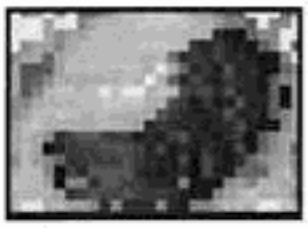
L'invasion des Hordes orcales nous a obligés à trouver une méthode pour nous protéger, nous et tout le peuple d'Azeroth. Le recours à la violence physique est contraire à notre vocation, mais toute force doit être combattue par une force égale pour que l'équilibre du bien et du mal soit préservé. De même que les archanges s'armèrent d'épées de lumière pour défendre les cieux, nous devons prendre des armes saintes pour défendre nos terres. L'essence pure du cœur, de l'esprit et de l'âme du jeteur de sort vient le défendre du danger et pénètre dans l'âme de sa cible. Ce sort est particulièrement efficace contre les Orcs en raison de leurs origines ténébreuses et maléfiques.

Guérison

Aider nos frères et nos sœurs dans la peine, la souffrance et la maladie est le principal souci des disciples de l'abbaye de Northshire. Nous avons donc cherché un moyen de délivrer ceux qui nous entourent de leur fardeau, sans imposer de fardeau similaire à autrui. Cela nous a conduit à utiliser l'esprit même de l'humanité pour guérir toutes les formes de blessures et de maladies. Ainsi, la douleur de celui qui souffre est divisée entre toute l'humanité, ce qui rend le fardeau plus supportable (le poids de la croix étant réparti entre tous).

Invisibilité

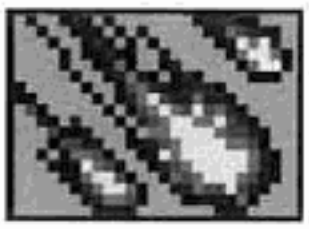
C'est la capacité de voiler les perceptions d'autrui pour qu'il ne reconnaisse pas l'existence physique du jeteur de sort. À l'origine, ce sort était employé pour faciliter la confession des secrets qui pesaient sur les âmes des fidèles. Les ecclésiastiques de l'abbaye de Northshire s'en sont beaucoup servi pour aider les armées du roi Llane à se débarrasser des Orcs.



Clairvoyance

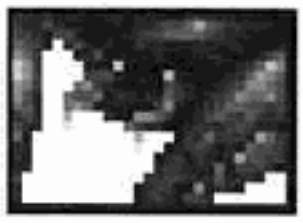
En tant que messagers de paix et de compréhension, il est essentiel que les ecclésiastiques aient une vision claire des choses. C'est de ce besoin qu'est né ce don, qui permet de tout voir, comme Dieu. La vision du jeteur de sort s'étend à tous les coins du royaume et est omnipotente. La durée de cette divination est limitée, car lorsqu'il essaie de voir le monde comme Dieu, l'esprit humain ne peut supporter qu'une infime partie avant d'être aveuglé à jamais par la clarté de cette vue.

SORTS DES CONJUREURS



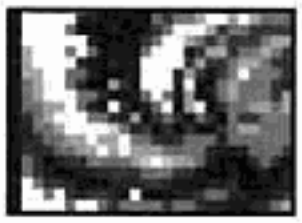
Explosion des éléments

Les conjureurs entretiennent une relation étroite avec les éléments qui les entourent et la capacité de concentrer ces forces est à la base de ce sort. Cette concentration se manifeste sous forme de sphère d'énergie projetée des mains du jeteur de sort, lui permettant d'attaquer un ennemi de très loin. C'est l'un des pouvoirs élémentaires enseignés aux conjureurs, servant de fondement aux sorts d'invocation.



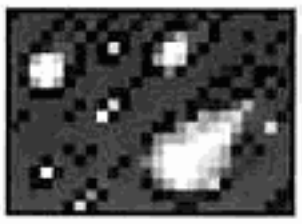
Invoquer scorpions

Le jeteur de sort invoque ces créatures du désert en les transportant magiquement pour qu'elles fassent sa volonté. Elles sont sous le contrôle du conjureur et suivront ses ordres jusqu'à la mort. Des recherches ont prouvé qu'il était plus facile de transporter plusieurs petits scorpions dans un bref laps de temps que d'utiliser toute son énergie pour invoquer une seule créature plus grande.



Invoquer esprit

Le jeteur de sort utilise les forces de la nature pour créer un esprit de l'eau. Il invoque les forces de l'air et de l'eau et les combine en un simulacre pour défendre le royaume. Ce sont d'excellentes créatures qui ne se retournent jamais contre leur créateur. L'élément eau a été choisi pour sa persistance et parce qu'il est le contraire du feu, élément favori des Orcs.



Pluie de feu

C'est un sort très puissant qui combine les forces du feu et de l'eau. Il fait appel à l'essence du feu et la transmet sous forme d'énormes nuages de vapeur et de soufre, créant une véritable tempête de feu. Ce sort est très destructeur et anéantit tous les ennemis et bâtiments se trouvant dans sa sphère d'influence. Utilisez ce sort avec précaution, car le pluie de feu n'épargne personne.

Mairie

C'est là que les habitants d'un camp se réunissent pour discuter des questions du jour. Dans ce bâtiment, les sujets du roi, qu'ils soient fermiers, artisans, ou paysans partagent leurs craintes et leurs espoirs avec le reste de la communauté. C'est également là que les affaires commerciales sont traitées: la distribution des ressources et la dépense de l'argent. Toutes les cargaisons d'or et de bois passent par la mairie. L'allocation de fonds à la construction de routes et de murs a également lieu ici. De plus, la mairie sert de centre de formation où les paysans apprennent les techniques de récolte et d'exploitation minière, afin de mieux servir le royaume. Étant le centre de l'économie du camp, il ne peut y avoir qu'une seule mairie. Cependant, en cas de destruction, on peut en construire une nouvelle à sa place.

Ferme

Les fermes produisent la nourriture nécessaire et représentent donc une partie essentielle de toute communauté. Les céréales et aliments

produits servent à nourrir non seulement les habitants et les paysans, mais également les combattants. Vous devez avoir suffisamment de nourriture pour approvisionner toutes vos unités et il est important de se tenir au courant des récoltes prévues. Les fermes sont autarciques en ce sens qu'elles subviennent aux besoins de leurs travailleurs, mais si elles sont détruites, cela affectera votre réserve de nourriture disponible.

Caserne

C'est là que viennent les hommes d'armes pour l'entraînement et le recrutement. On y trouve des fantassins, des chevaliers et des archers, se perfectionnant constamment en attendant d'être appelés au combat. Lorsque vous avez besoin de

davantage de combattants, c'est à la caserne que vous venez les chercher. Les hommes qui manœuvrent les catapultes sont également formés ici et lorsque vous aurez besoin d'un de ces énormes engins, il sera amené à la caserne.

Scierie

C'est là que le bois brut fourni par les paysans est transformé en matériaux de construction, flèches et catapultes. C'est un lieu très important pour la communauté, où le bois est travaillé de façon à obtenir les formes et les tailles requises pour la construction de certains bâtiments La scierie peut également fournir de meilleures flèches à vos archers, plus précises et plus dangereuses.

Forge

Le forgeron est responsable de la qualité du métal utilisé pour les armes et les armures. Si des fonds lui sont alloués, il peut améliorer les matériaux et les techniques utilisés, ce qui lui permet de créer des épées et des boucliers de meilleure qualité. On fait également appel à ses talents pour construire des objets spécifiques et des matériaux de construction nécessaires aux autres professions.

Écurie

La fonction principale de cet endroit est de nourrir et soigner les montures des chevaliers. Les chevaux y sont spécialement élevés et entraînés pour être plus performants au combat. En les rendant plus rapides, plus forts et plus obéissants, l'écurie sert de lien entre les guerriers et leurs montures. Il faut fournir à l'écurie des mors, des étriers, des fers et des armures de chevaux pour leur entraînement et leur équipement. Vous ne pouvez donc pas construire d'écurie sans l'aide d'un forgeron.

Église

Elle abrite les hommes saints d'Azeroth et leur sert de lieu de rencontre avec les habitants du royaume. C'est le seul endroit où les ecclésiastiques se rassemblent pour leurs cérémonies et on peut y recruter beaucoup de volontaires pour aider le pays à se débarrasser des Orcs démoniaques. Une dîme doit être versée à l'église pour que de nouveaux ecclésiastiques puissent être formés et de nouveaux lieux consacrés. Il faut utiliser un bois rare, l'Holyoak, pour la construction d'une église et il est donc nécessaire d'avoir une scierie pour tailler et préparer spécialement ce bois sacré. Enfin, les ecclésiastiques poursuivent leur formation à l'église, afin d'améliorer leur compréhension des forces spirituelles. Lorsqu'une nouvelle révélation leur est accordée, la graine de ce savoir est semée chez tous les disciples de la foi et s'épanouit dans les esprits de tous les ecclésiastiques du royaume.

Tour

C'est un endroit mystique où les pouvoirs magiques sont enseignés. Les mystérieux artisans de magie mènent une vie très recluse et se considèrent au-dessus de la loi à bien des égards. Ils exigent le secret absolu pour leurs études et donc un lieu qui leur est spécialement réservé. Les conjureurs se réunissent dans la tour pour améliorer leurs connaissances. Lorsqu'un nouveau pouvoir est appris, cette connaissance est aussitôt transmise par la pensée aux autres conjureurs, où qu'ils se trouvent dans le royaume. Le recrutement de conjureurs est une pratique courante, mais il faut les payer en or pour leurs services, car ils ne doivent généralement rien à personne. Pour jeter leurs sorts, ils utilisent de telles quantités d'énergie que la tour doit être construite avec de longues tiges métalliques à l'intérieur des murs de pierre, afin de servir de paratonnerre mystique. Sans elles, le bâtiment exploserait en mille morceaux. Un forgeron doit donc être disponible pour construire ces dispositifs, en suivant les instructions exactes des conjureurs.

Mine d'or

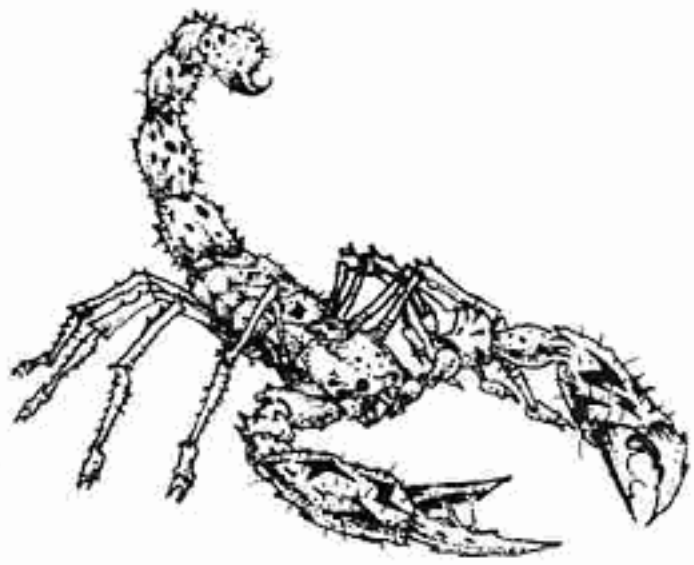
Le roi Llane a envoyé de nombreux prospecteurs dans les collines et les montagnes du royaume à la recherche de nouveaux gisements d'or. Il se peut que vous trouviez l'un de ces gisements, et découvriez qu'il reste des filons à exploiter. Les paysans peuvent être formés aux techniques d'exploitation minière et apporter l'or à la mairie pour que vous en disposiez comme bon vous semble.

Ogres

De même souche que les Orcs, ces brutes sont moins intelligentes et plus fortes, ce qui en fait de redoutables adversaires au combat. Ils vivent généralement dans des endroits isolés du royaume et n'aiment pas être dérangés. Ils sont très lourds et concentrent tous leurs efforts sur un seul objectif à la fois, qui consiste généralement à tuer tous ceux qu'ils ne reconnaissent pas. Leurs massives mâchoires et leurs yeux vitreux leur donnent l'apparence d'un animal fou furieux, sans parler de leur tempérament.

Scorpions

Créatures des terres arides, ces insectes géants utilisent l'aiguillon venimeux situé dans leur queue pour tuer leur proie. Leur poison est extrêmement douloureux et inflige une mort lente et horrible. Ce sont des chasseurs instinctifs et ils attaquent tous ceux qui s'approchent de leur nid.



Araignées

Énormes et venimeuses, ces araignées se trouvent dans des lieux oubliés depuis longtemps. Leur piqûre est mortelle et leurs nombreuses pattes en font un adversaire agile. Leur taille a augmenté au fil des années, à force de chasser des proies de plus en plus grosses. Elles ont appris à se cacher dans des endroits obscurs et à sortir de l'ombre pour attaquer.

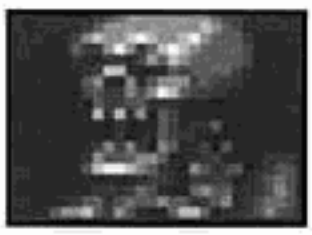
Brigands

Beaucoup de ces bandits maléfiques étaient autrefois de loyaux sujets du roi, mais leur cupidité et leur haine les ont retournés contre leur propre peuple.

Comme des lâches, ils se cachent dans l'ombre et attaquent leurs victimes par surprise quand ils sont sûrs d'avoir l'avantage du nombre. Chassés des camps du royaume, ils cherchent refuge là où ils peuvent. Ils sont généralement armés d'épées courtes et de poignards, et se fient à leur vitesse pour se remplir les poches de gains mal acquis.

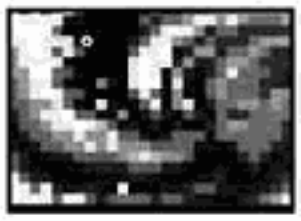
Substances visqueuses

Les substances visqueuses qui suintent des ouvertures des murs et des planchers ne sont pas simplement dégoûtantes. Certaines sont également dangereuses. Bien que dépourvues d'intelligence, elles sont attirées par la chaleur des corps. Elles drainent littéralement la vie de leurs victimes, car la chaleur leur sert de nourriture. On n'a pas trouvé de propriétés magiques dans ces substances mais la nature est souvent magique en elle-même.



Squelettes

Ces abominations sont des constructions magiques faites des ossements des morts. Ils parcourent les terres interdites et les royaumes oubliés d'Azeroth, cherchant à se venger contre les vivants. Ils ne connaissent que la souffrance et la mort et essaient d'étreindre les vivants dans leurs bras pour pouvoir les entraîner dans les abîmes de l'enfer.

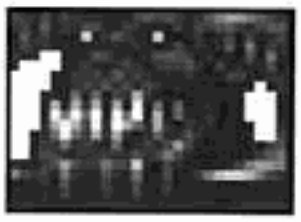


Esprits de l'eau

Ces créatures sont faites de l'essence magique de l'eau. Une fois créées, ce sont de loyaux serviteurs, qui obéissent sans faillir à leur maître. Si elles échappent au contrôle de leur maître, elles deviennent des créatures libres qui agissent comme bon leur semble. Ce sont d'excellents combattant qui défendront ceux qu'ils servent jusqu'à la mort.

Esprits du feu

La création d'un simulacre des éléments du feu. Bien que des conjureurs puissants puissent créer et contrôler ces serviteurs, ils ont souvent du mal à les garder en leur pouvoir. S'ils échappent au contrôle de leur créateur, ils se déchaînent, déterminés à détruire tous ceux qui ressemblent à celui qui les a ainsi emprisonnés.



Démons

Habitants des enfers, ce sont les entités les plus puissantes que l'on trouve dans le royaume d'Azeroth. Leur aptitude à tromper et à combattre n'a d'égale que leur extrême cruauté. Ce sont des experts en magie noire. Ils contrôlent les feux fulgurants des enfers et s'en servent comme d'un jouet. Ce sont les vrais maîtres du chaos, semant la terreur sur leur passage et détruisant tout ce qu'ils veulent. Selon les rumeurs, un passage apparaîtrait toutes les treize pleines lunes, joignant Azeroth au monde souterrain et c'est pendant ces brefs moments que les démons pénétreraient dans Azeroth. La légende dit également que certains ont le pouvoir d'invoquer ces créatures et de les contrôler, mais si c'est vrai, nul n'en a jamais dévoilé le secret.

Crédits

Conception du jeu: Blizzard Entertainment

Producteur: Patrick Wyatt

Producteur exécutif: Allen Adham

Programmeurs: Patrick Wyatt, Bob Fitch, Michael Morhaime, Jesse McReynolds.

Graphistes: Stu Rose, Samwise Didier, Ron Millar, Mickey Neilson, Brian Sousa, David Berggren, Roman Kenney

Artistes 3D: Joeyray Hall, Ron Millar, Duane Stinnett

Musique et bruitages: Glenn Stafford, Gregory Alper, Rick Jackson, Chris Palmer

Voix: Bill Roper

Conception et mise en page du manuel: Bill Roper

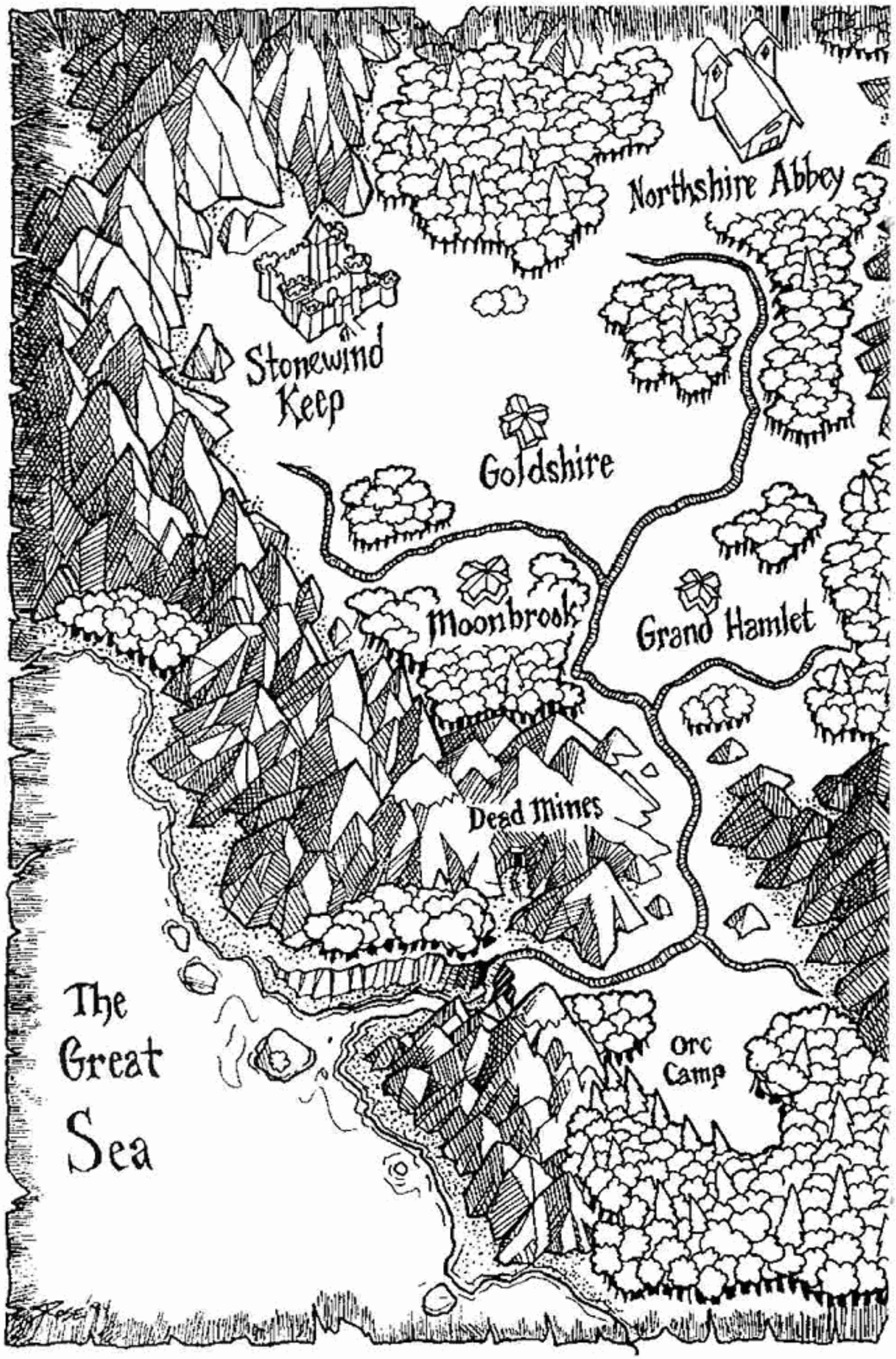
Illustrations du manuel: Stu Rose, Samwise Didier, Roman Kenney, Brian Sousa, Mickey Neilson, David Berggren, Chris Metzen, Nick Carpenter

Relations publiques: Susan Wooley, Linda Duttenhaver

Marketing: Kathy Carter, Steve Huot, Burkley Hanes, Debbie Caton, Fernando Paez

Ventes: Russell Nishida, Aprile Penhall, Helen Moriyama

Remerciements à: Bob et Jan Davidson, John Patrick, John Goodman, Jeff Beaumont, Ralph Becker, Mike Albanese, John Sosoka, Pam Drake, Jenny Toney, Isaac Matarasso, Bobo the Wonder Orc, Suzanne States, Ronald Millar Sr., Private Pabst, Bunchy, Eskhandar, Salty Dog, Rider, The "Batman", M.B., Shannon et ses raisins en chocolat blanc, Frank Pearce, Pretty Princess Gwendolyn, Susan Bezzina, Darlene et ses cheveux, The Memphis Blues, Jason "God of Thunder" Thor, "Dangerous" Damian Russell, la voiture de Vic, Shahram Dabiri, The Mang Mang, Christina Cade, The Poxy Boggards, Ray the Soda Man, Lala, Endicott, C.W., l'évier et vous pour lire ceci.


Northshire Abbey
Stonewind Keep
Goldshire
Moonbrook
Grand Hamlet
Dead Mines
The Great Sea
Orc Camp

GARANTIE

Blizzard Entertainment se réserve le droit d'apporter des modifications ou des améliorations au produit décrit dans ce manuel, à tout moment et sans préavis.

Ce programme fonctionne selon les spécifications, la documentation et les publicités autorisées. Si des problèmes importants survenaient dans les 90 jours suivant la date d'achat, Blizzard Entertainment peut: 1) corriger les erreurs du programme ou de la documentation dans un laps de temps raisonnable, 2) envoyer un nouveau CD au client, ou 3) rembourser ou autoriser un remboursement.

Si le CD contenant le programme est endommagé dans les 90 jours suivant la date d'achat, Blizzard Entertainment le remplacera par un autre disque équivalent, dans un laps de temps raisonnable, à partir de la date de réception du CD endommagé.

Blizzard Entertainment ne garantit pas à l'acheteur que les fonctions du logiciel satisferont ses attentes ou que le programme fonctionnera sans erreurs ou interruptions. Blizzard Entertainment a fait des efforts pour minimiser les défauts ou erreurs du logiciel. L'acheteur doit assumer le risque de tout dégât ou perte relevant de l'utilisation ou de l'incapacité à utiliser le logiciel.

Blizzard Entertainment ne fait aucune autre garantie, implicite ou explicite, concernant le manuel ou le logiciel décrit dans ce manuel. En aucun cas Blizzard Entertainment ne pourra être tenu responsable de dommages-intérêts directs, indirects ou accessoires résultant d'un défaut du programme, même si Blizzard Entertainment a été averti de la possibilité de tels dommages. Certains états ne permettent pas l'existence de restrictions quant à la durée de la garantie implicite et/ou l'exclusion ou la limitation des dommages accessoires ou indirects. Il est donc possible que les restrictions ci-dessus et/ou l'exclusion de responsabilité ne vous concernent pas.

ORCS

Copyright © 1994 by Blizzard Entertainment

The software and the manual are copyrighted. All rights reserved. They may not, in whole or part, be copied, photocopied, reproduced, translated or reduced to any electronic medium or machine-readable form without prior consent, in writing, from Blizzard Entertainment The user of this product shall be entitled to use the product for his or her own use, but shall not be entitled to sell to transfer reproductions of the software or manual to other parties in any way, nor to rent or lease the product to others without permission of Blizzard Entertainment.

The trademarks Warcraft and Blizzard Entertainment are registered in the U.S. Patent and Trademark Office.

Pour commencer 4

Matériel nécessaire 4

Installation 4

Dépannage 5

Tutoriel 8

Options du jeu/Touches principales 17

Le destin des Orcs 19

Descriptions des unités 24

Les sorts Nécrolytes 27

Les sorts Warlocks 28

Descriptions des bâtiments 30

Descriptions des monstres 33

Crédits 38

Garantie 39

Carte d'Azeroth Centre du livre

POUR COMMENCER

MATÉRIEL NÉCESSAIRE

Ordinateur

Warcraft nécessite au minimum un IBM 386 cadencé à 20 Mhz (ou 100% compatible) et au moins 4 Mo de RAM.

Commandes

Vous aurez besoin d'une souris (100% compatible Microsoft) et d'un clavier pour jouer avec Warcraft.

Écran

Warcraft nécessite un moniteur couleur avec un système de graphismeVGA. Si vous utilisez une carte ou un moniteur graphique compatible, celle-ci ou celui-ci doit être 100% compat ible avec les systèmes VGA.

Lecteurs de disquettes

Version CD-ROM

Pour installer Warcraft et pouvoir y jouer, il vous faut un lecteur CD-ROM et un disque dur.

Version disquette

Pour installer Warcraft et pouvoir y jouer, il vous faut un lecteur de disquette 3,5" et un disque dur.

DOS

Nécessite MS-DOS 5.0 ou supérieur

Son

Warcraft supporte General Midi, Soundblaster, Adlib, Pro Audio Spectrum et compatibles.

POUR COMMENCER

Protection contre la copie

Warcraft n'est pas protégé contre la copie. Cependant, le programme vous demandera, lors de la configuration initiale du jeu, après l'installation, un mot figurant sur une des pages du manuel de jeu. Blizzard regrette d'avoir à introduire cette forme limitée de protection contre la copie pour lutter contre le piratage permanent de logiciels.

Installation

Vous trouverez un programme d'installation sur la disquette 1 de Warcraft.

Installation pour CD-ROM:

insérez votre CD dans votre lecteur de CD (généralement D ou E) et désignez ce dernier (en tapant "D:[Enter]" ou "E:[Enter]").

Installation pour disquette:

insérez la disquette 1 dans votre lecteur (A ou B) et désignez-le (en tapant "A:[Enter]" ou "B:[Enter]").

Lorsque le nouveau prompt apparaît, tapez "INSTALL[Enter]".

Veuillez suivre les instructions qui apparaissent à l'écran.

L'installation par défaut (configurée à l'avance) place Wacraft dans un répertoire appelé C:\WARCRAFT.

Instructions de chargement

Allumez votre ordinateur et attendez qu'apparaisse le prompt C:\>.

Tapez "CD\WACRAFT [Enter]" puis "**WAR** [Enter]" pour lancer le jeu.

Remarque: si vous avez installé Warcraft: Orcs et Humains dans un autre répertoire, vous devez d'abord taper "CD [le nom de votre répertoire]".
Si vous ne réussissez pas à lancer le jeu, référez-vous à la section dépannage de ce manuel.

DÉPANNAGE

Q. Pourquoi est-ce que je ne peux pas installer le jeu sur mon disque dur?

Vérifiez la section concernant le matériel nécessaire dans le programme d'installation, en particulier les références relatives à l'espace libre requis sur disque dur.

Q. Comment recopier des disquettes pour en faire des copies de sauvegarde?

À partir du prompt C:>, utilisez la commande **DISKCOPY A: A:** [Enter] du DOS. Suivez les prompts qui apparaissent à l'écran.

Q. Pourquoi est-ce que je ne peux pas charger mon jeu?

Vérifiez dans le programme d'installation toutes les informations relatives à la mémoire nécessaire. Pour vérifier la mémoire disponible, tapez MEM/C [Enter] à partir du prompt C:>.

Q. Certains jeux nécessitent différents "types" de mémoire pour fonctionner. Est-ce le cas de Warcraft?

Non. La programmation de Warcraft n'exige pas l'utilisation d'EMS ou de XMS. Tant que vous disposez de la quantité d'espace libre requise, vous ne devriez pas rencontrer de problèmes de mémoire.

Q. Est-ce que je peux lancer mon jeu à partir de Window?

Oui, mais nous ne le recommandons pas. Allez au prompt du DOS et suivez les procédures de lancement définies dans ce livre.

Q. Pourquoi n'y a t'il pas de son?

Si vous avez des problèmes avec votre carte sonore, essayez de lancer le programme de configuration qui accompagne le jeu, en tapant SETUP [Enter] à la suite du prompt du DOS et vérifiez la configuration de votre carte sonore. *Plus de 80% des problèmes de son sont dus à des erreurs de configuration du son.*

Q. Est-ce que je peux utiliser une carte sonore différente dans un mode émulation afin de pallier ce problème?

Oui, c'est possible. Mais si vous utilisez une carte sonore ne figurant pas sur la liste dans la rubrique Support Technique, ou que vous utilisez une carte sonore en mode émulation, les résultats risquent d'être moyens.

Q. Je ne réussis toujours pas à lancer le jeu. Que puis-je faire d'autre?

Si les problèmes persistent, essayez de le configurer sans son. Si le jeu fonctionne sans problèmes, il est probable que vous ayez à reconfigurer le son. Tapez SOUND [Enter] dans le répertoire du jeu, corrigez la valeur IRQ et essayez de relancer le jeu. Si ça ne marche toujours pas, consultez le manuel qui accompagne votre carte sonore pour les procédures de diagnostic.

Q. Pourquoi est-ce que ma souris ne fonctionne pas?

Si la souris ne fonctionne pas, vérifiez que votre gestionnaire est chargé. Windows, ainsi que d'autres programmes de ce type ont des gestionnaires de souris incorporés qui ne peuvent fonctionner en dehors de cet environnement. Pour charger le gestionnaire de souris, il vous suffit de taper MOUSE [Enter] avant de commencer le jeu. Puisque les commandes diffèrent d'une souris à l'autre, veuillez consulter le guide de l'utilisateur.

Q. Ma souris fonctionne, mais par moment elle a des ratés - Pourquoi?

Si votre souris a des ratés, c'est peut-être un problème de logiciel ou simplement parce qu'ele n'est pas entièrement compatible avec ce jeu. Vérifiez avec le fabricant s'il existe des gestionnaires de souris plus récents.

Q. Est-ce que je peux jouer contre un ami?

Il est possible de jouer à deux joueurs par modem, lien direct ou en réseau. Pour jouer, les deux joueurs doivent avoir chacun une copie originale de Warcraft.

CONNEXION EN MODE LIEN DIRECT

1. Procurez-vous un câble modem nul chez votre vendeur d'ordinateur. Les câbles série ne fonctionneront pas, donc assurez-vous que vous utilisez bien un câble modem nul.
2. Assurez-vous que les deux ordinateurs sont bien ÉTEINTS.
3. Connectez le câble aux ports série des deux ordinateurs.
4. ALLUMEZ les deux ordinateurs.
5. Entrez tous les deux dans vos répertoires Warcraft respectifs (CD\Warcraft [Enter]) et tapez **WAR** {Enter].
6. À partir du menu principal, sélectionnez **Commencer un nouveau jeu.**

7. À partir du menu Type de jeu, sélectionnez Direct comme adversaire et suivez les prompts sur votre écran pour configurer correctement votre système.

CONNEXION PAR MODEM

1. Assurez-vous qu'un modem est installé sur votre ordinateur et que ce dernier est connecté à une ligne téléphonique.
2. Placez-vous dans votre répertoire Warcraft (CD\Warcraft [Enter]) et tapez WAR {Enter].
3. À partir du menu principal, sélectionnez Commencer un nouveau jeu.
4. À partir du menu Type de jeu, sélectionnez Modem comme adversaire et suivez les prompts sur votre écran pour configurer correctement votre système.

CONNEXION PAR RÉSEAU

1. Assurez-vous que votre ordinateur est bien connecté au réseau.
2. Placez-vous dans votre répertoire Warcraft (CD\Warcraft [Enter]) et tapez WAR [Enter].
3. À partir du menu principal, sélectionnez Commencer un nouveau jeu.
4. À partir du menu Type de jeu, sélectionnez Network (réseau) comme adversaire et suivez les prompts sur votre écran pour configurer correctement votre système.

   Les raisons pour lesquelles vous ne parvenez pas à établir la connexion par modem ou à vous brancher sur le réseau sont diverses. Vérifiez toutes les connexions et si les problèmes persistent, consultez votre manuel de modem et/ou de réseau pour connaître les commandes nécessaires pour configurer correctement votre modem. Un logiciel de diagnostics est également recommandé pour les réseaux.

Customer Service Information

If within the first ninety days of purchase you have any problems with the product please return it to the retailer. After ninety days you may return the software program to Interplay Productions provided the fault is not due to normal wear and tear and Interplay will mail a replacement to you. To receive a replacement you should enclose the defective medium (including the original product label) in protective packaging accompanied by (1) a cheque or money order for £10 sterling (to cover postage and packaging), (2) a brief statement describing the defect, (3) the original receipt or address of the retailer and (4) your return address.

Registered mail is recommended for returns. Please send to:

WARRANTY REPLACEMENTS
INTERPLAY PRODUCTIONS LIMITED
71 MILTON PARK
ABINGDON
OXON
OX14 4RR

TUTORIEL

INSTALLATION

1. Pour installer le jeu, insérez votre disquette Warcraft: Orcs et Humains dans votre lecteur. Assurez-vous qu'il s'agit du lecteur actif. Par exemple, pour faire du lecteur A le lecteur actif, tapez A: [enter].

2. Tapez INSTALL {Enter].

3. Suivez les prompts apparaissant à l'écran pour achever l'installation.

   Si pendant l'installation vous rencontrez des problèmes, veuillez vous référer à la section Dépannage de ce livre. Vous pouvez également y trouver des informations complémentaires concernant la configuration de la mémoire, du son, de l'image et de la souris.

POUR COMMENCER LE JEU

1. Faites démarrez normalement votre système avec un MS-DOS 5.0 ou supérieur.

2. Assurez-vous que l'unité de disque contenant le jeu est bien l'unité active.

3. Remplacez le répertoire actuel par le répertoire du jeu. Par exemple, tapez CD\WARCRAFT [Enter] pour changer le répertoire par défaut.

4. Tapez WAR [Enter] pour commencer le jeu.

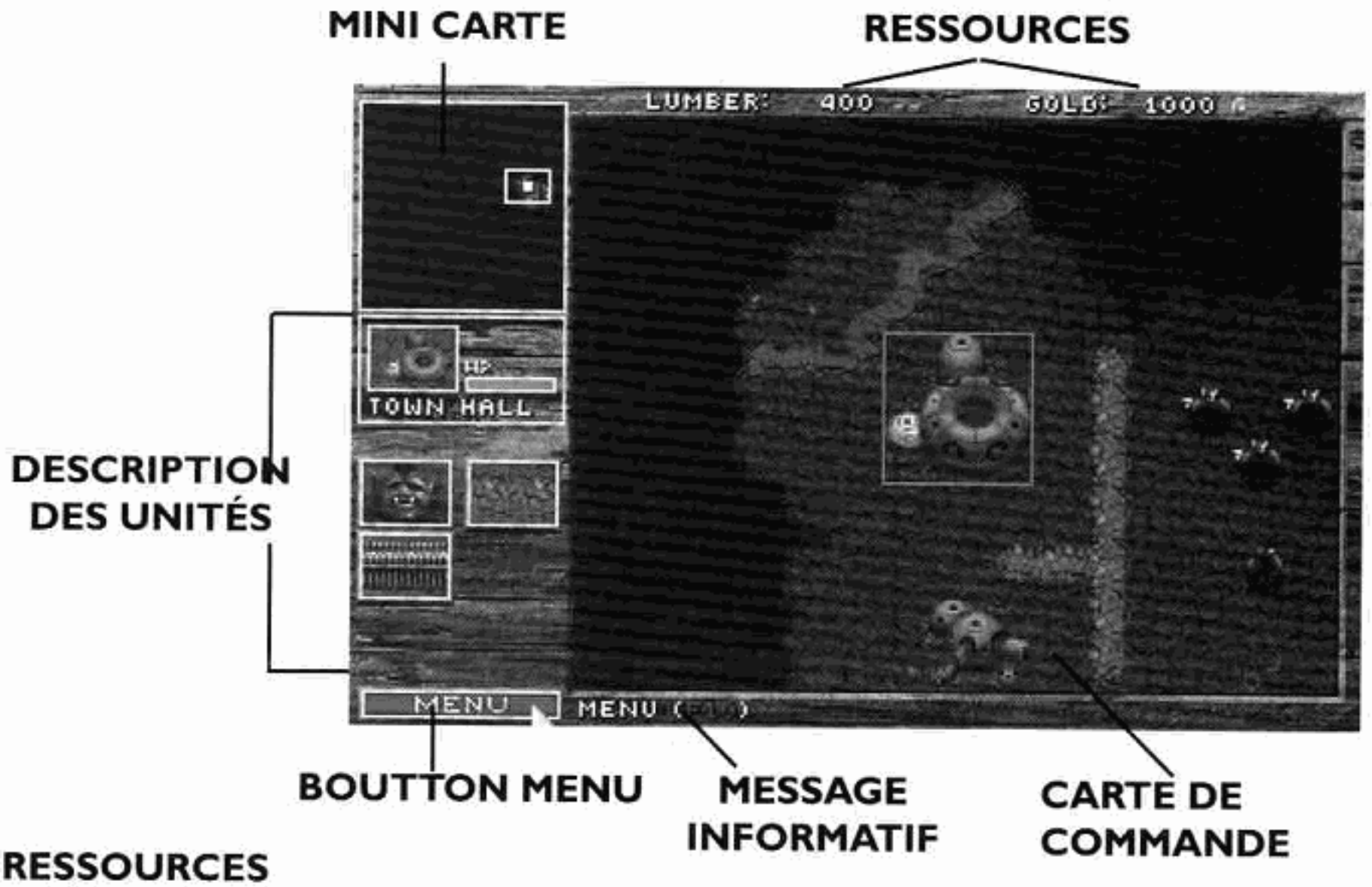
POUR COMMENCER UN NOUVEAU JEU

1. Le jeu commence avec une introduction imagée du monde de Warcraft. Si vous désirez éviter cette introduction, appuyez sur la barre d'espacement ou cliquez sur le bouton gauche de la souris. Une fois l'introduction achevée, vous arrivez dans le menu principal de Warcraft.
2. Placez la souris sur l'option Start a new game (commencer un nouveau jeu) et cliquez sur le Bouton Gauche de la Souris (BGS) ou tapez "S" pour sélectionner. Vous remarquerez que la lettre S dans le premier mot n'est pas de la même couleur que le reste du message. Ceci vous permet d'entrer n'importe quelle sélection en appuyant sur la touche correspondant à la lettre de couleur différente - dans ce cas "S". Vous allez maintenant accéder à l'écran Race Selection (Choix de la race).

3. Choisissez de commander les Orcs en sélectionnant Orcs à l'aide de la flèche située près du choix de race et cliquez sur le BGS pour valider votre choix. Assurez-vous que la configuration de l'adversaire est réglée sur Computer (ordinateur) et le mode de jeu sur Campaign (Campagne). Une courte description de votre première tache apparaîtra et vous accéderez à l'écran de jeu principal, l'écran Commande.

L'ÉCRAN COMMANDE

Le diagramme ci-dessous affiche l'écran principal utilisé dans Warcraft et identifie la configuration des touches utilisées pendant le jeu. Chacune de ces sections sont décrites plus bas:



RESSOURCES

Affiche les quantités de bois et d'or disponibles pour la formation des différentes unités ou utilisées comme matériel pour la construction de bâtiments.

MESSAGE INFORMATIF

Il vous donne des informations sur les unités, les boutons ou les structures que vous sélectionnez dans la fenêtre carte de commande.

DESCRIPTION DES UNITÉS

Vous y trouvez des informations détaillées sur chaque bâtiment ou unité sélectionné dans la fenêtre de la carte de commande.

MINI-CARTE

Ceci est une vue aérienne de votre carte de commande, vous permettant d'avoir une vue globale de la région. Vos bâtiments et unités apparaissent sous la forme de cases de différentes couleurs (La mairie est jaune. Les fermes sont vertes), tandis que votre ennemi apparaît en rouge. Plus vous explorerez les terres avoisinantes, plus cette carte apparaîtra détaillée.

CARTE DE COMMANDE

Il s'agit du terrain de jeu principal. Vous pourrez voir en détail à partir de cette carte, les événements qui secouent votre environnement. Vous pouvez sélectionner à l'aide de la souris des unités et des bâtiments dans cette fenêtre. Une fois votre sélection faite, une case jaune entourera l'unité pour indiquer qu'elle est prête à recevoir vos ordres.

MENU

Ce bouton permet d'afficher le menu Options de Warcraft. Pour les descriptions de ces fonctions, référez-vous à la section OPTIONS DU JEU après le tutoriel.

Sauvegarder le jeu (Save game)
Charger le jeu (Load game)
Options
Recommencer le scénario (Restart scénario)
Continuer ou Quitter (Continue or Quit)

Vous pouvez également pauser à tout moment le jeu en cliquant sur le bouton menu.

ÉTABLIR VOTRE VILLAGE

Vous allez créer votre village à partir du ciel, si on peut dire. Au centre de votre carte de commande, vous verrez une mairie, une ferme, deux soldats et un ouvrier.

1. Placez la flèche sur la mairie. Lorsque vous êtes sur une unité de la carte de commande susceptible d'être sélectionnée, la flèche se transformera en loupe jaune.

2. Sélectionner la mairie en appuyant sur le BGS. Lorsque vous sélectionnez une unité ou un bâtiment, une case jaune met votre choix en surbrillance. Une description de la sélection offerte apparaîtra à gauche de la carte de commande dans la zone de description des unités.

FORMATION DES PAYSANS

3. Placez la flèche sur l'icône de l'ouvrier. Les mots **F**orme l'ouvrier apparaîtront dans la zone Message informatif. Notez que le coût de la formation de cette unité apparaîtra à droite du message informatif. Les coûts relatifs aux constructions apparaîtront également à cet endroit.

4. Sélectionnez l'icône de l'ouvrier en cliquant sur le BGS et commencez ainsi à former votre ouvrier. Le degré de formation apparaît dans la zone de description des unités.

5. Une fois formé, l'ouvrier apparaît sur la carte de commande.

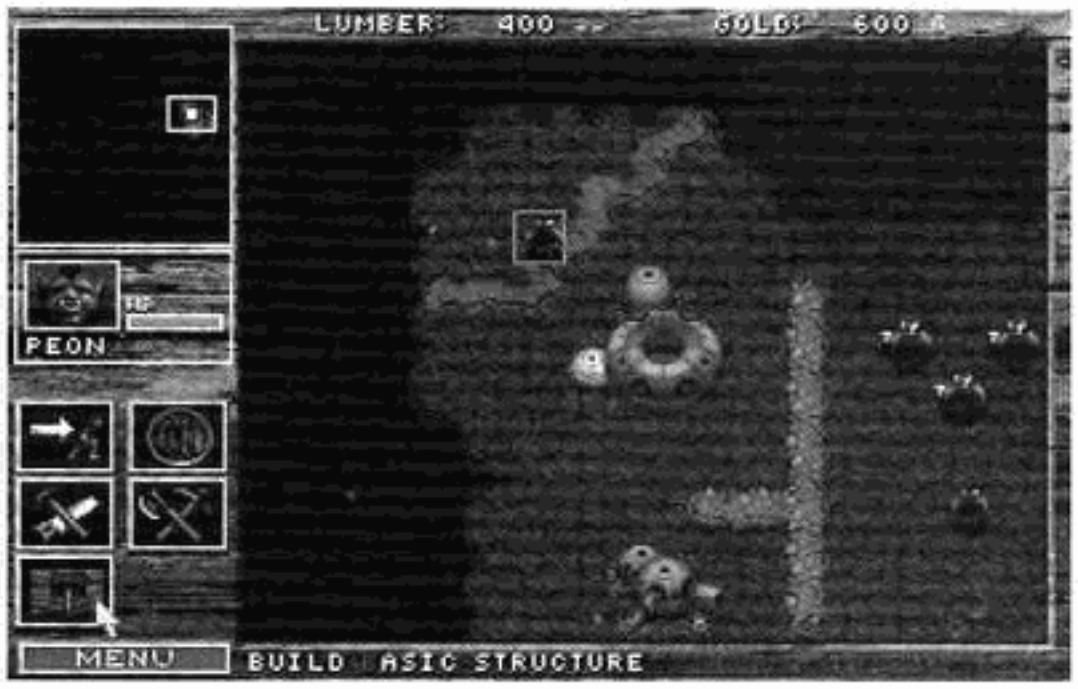
6. Si vous essayez de former un autre ouvrier, vous verrez apparaître le message Pas suffisamment de nourriture… Construire de nouvelles fermes dans la zone du message informatif.

7. Pour vérifier vos réserves en nourriture, sélectionnez une ferme en cliquant sur le BGS. Dans la zone de description des unités, vous trouverez le taux de production et de consommation. Vous devez avoir suffisamment de vivres pour former de nouvelles unités. Pour augmenter les réserves en nourriture de votre village, vous devez construire une nouvelle ferme.

CONSTRUCTION DES BÂTIMENTS

1. Sélectionnez un ouvrier et cliquez sur le bouton gauche de la souris.

2. Placez la flèche sur l'icône Construire la structure de base (Build Basic Structure) et sélectionnez cette option en cliquant sur le BGS. Ceci ouvrira la sélection de structures de base.



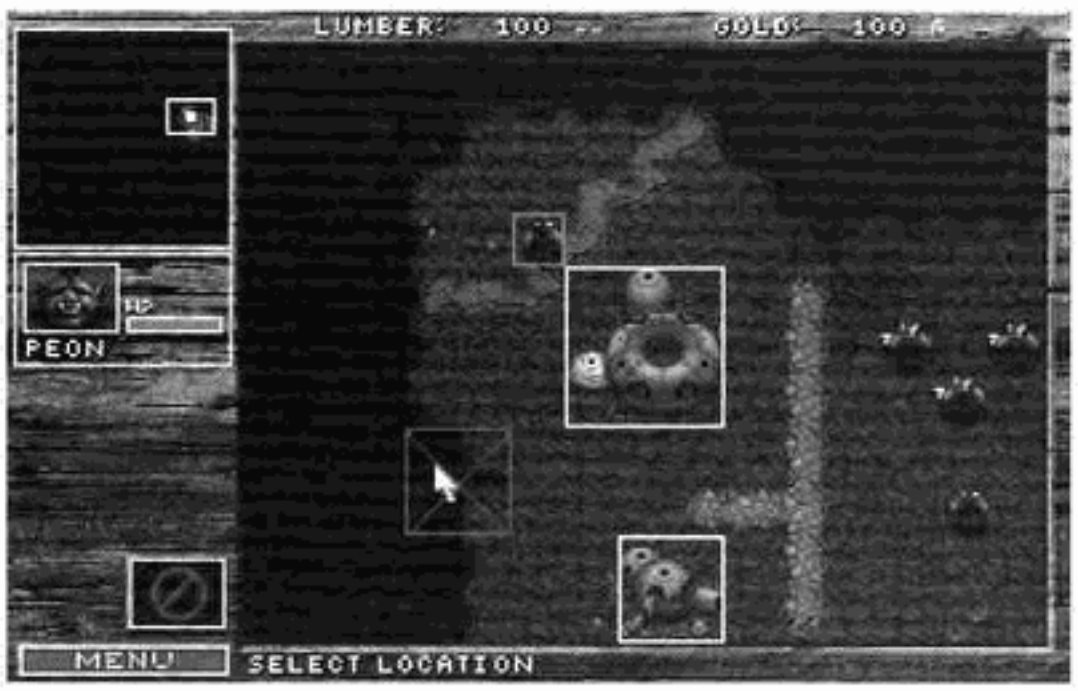
3. Déplacez la souris sur les icônes et sélectionnez celle intitulée Construire une ferme (Build a farm) dans la zone de message informatif. Une case clignotante blanche apparaîtra sur la carte de commande représentant l'espace nécessaire pour la construction de cette structure.

Il existe cependant trois restrictions concernant la construction des bâtiments.

1. Il doit y avoir suffisamment d'espace libre pour la construc tion de la structure.

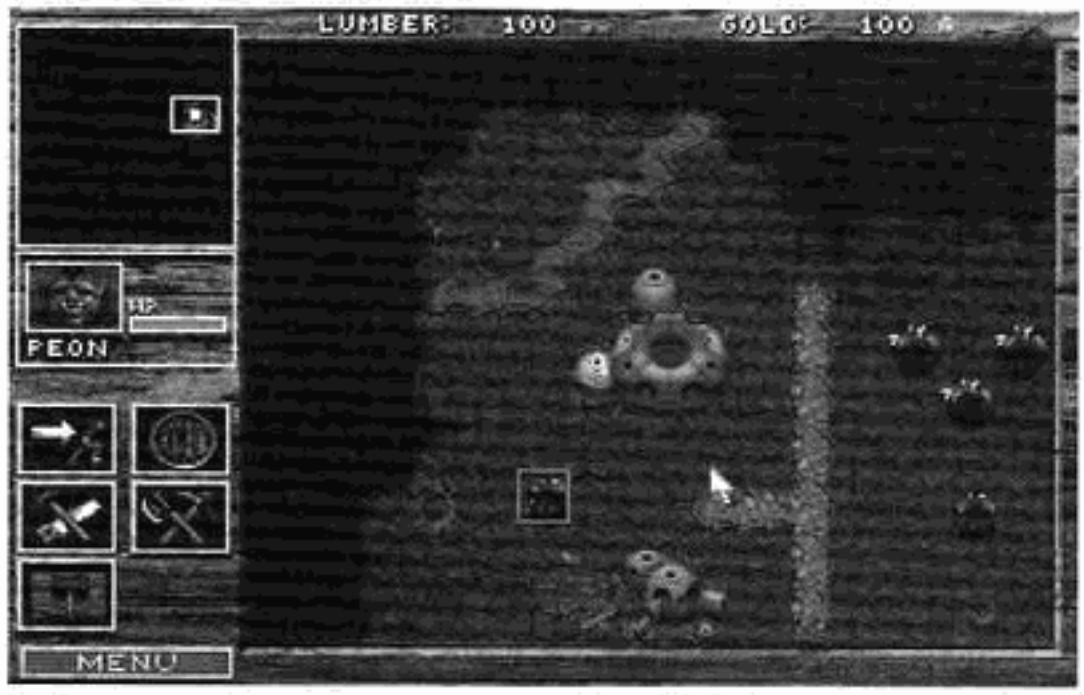
2. Chaque structure doit être construite près d'une route pavée.

3. Les structures doivent être construites près d'autres bâtiments.



Si vous essayez de construire un bâtiment dans un endroit sans respecter ces indications, la case blanche se transformera en case rouge marquée d'un X. Un message vous expliquera également pourquoi vous ne pouvez pas construire à cet endroit.

4. Pour placer un bâtiment, sélectionnez un domaine qui respecte les restrictions de construction. Lorsque vous avez trouvé le site idéal, cliquez le BGS. Le site sera préparé pour la construction. Remarque: votre ouvrier n'est pas encore requis. Lorsque vous avez sélectionné un site, il s'y déplace pour entamer la construction.



5. Lorsque l'ouvrier a achevé la construction, sélectionnez le site de la nouvelle ferme et cliquez sur le BGS. Vous remarquerez que vos réserves de nourriture ont augmenté. Notez également que les bâtiments portent une barre où apparaissent les initiales HP, qui indiquent l'importance des dégâts subis par la structure.

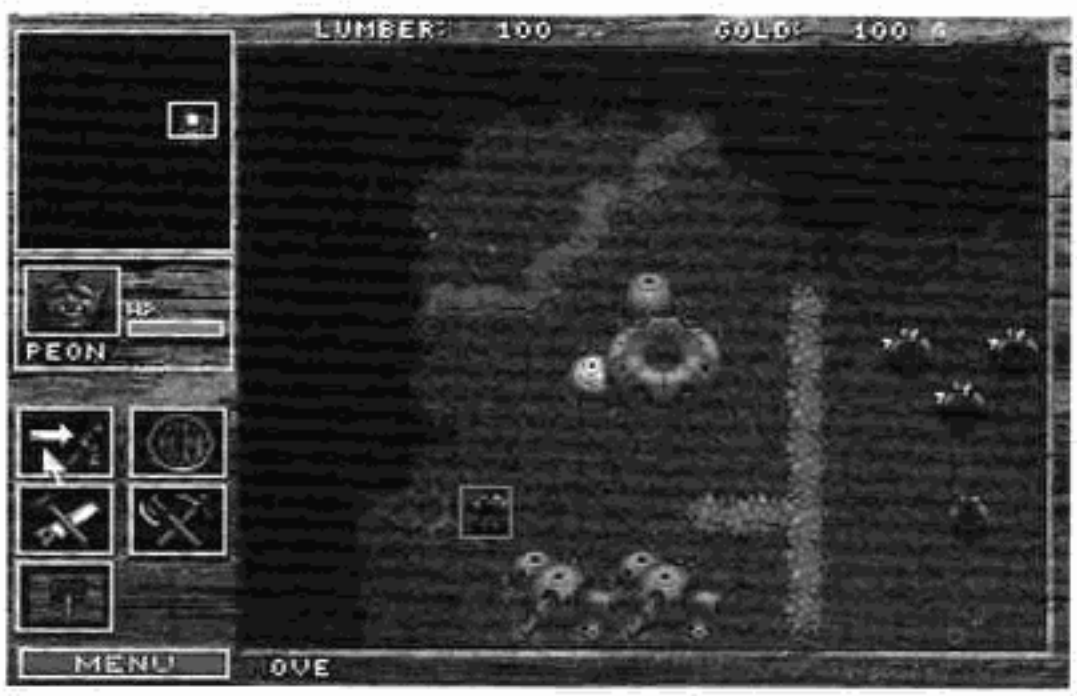
Certains bâtiments disposent de boutons qui permettent d'améliorer certaines unités. Quand c'est le cas, un message apparaît dans la zone de message informatif lorsque vous sélectionnez le bouton, vous indiquant quelle(s) unité(s) seront affectée(s).

EXPLORATION ET RÉCOLTE

À ce moment, vous vous rendrez compte que vous manquez de ressources telles que le bois et l'or. Pour augmenter vos réserves, vous devez trouvez des forêts où vous pourrez exploiter le bois et cherchez les mines d'or existant dans la région. Au départ les terres avoisinant votre mairie et votre ferme sont inconnues et donc apparaîtront comme de grandes régions sombres sur la carte de commande et sur la mini-carte.

1. Choisissez un ouvrier avec le BGS. Puis sélectionnez l'icône Move (se déplacer) dans la zone Description des unités.

2. Des hachures apparaîtront sur la carte des commandes. Utilisez-les pour indiquer la destination des unités.



3. Choisissez une région ne figurant pas sur la carte et où vous souhaitez envoyer votre ouvrier. Il se mettra automatiquement en route, étudiant tous les territoires sur son passage.

4. Lorsque votre unité pénètre dans des régions inconnues, elle devient visible sur la carte de commande et sur la mini-carte. Continuez à déplacer ainsi votre ouvrier jusqu'à ce qu'il découvre du bois.

5. Lorsque vous trouvez une forêt, demandez à votre ouvrier de couper (**H**arvest) du bois en sélectionnant l'icône correspondante dans la fenêtre de description.

6. Les hachures rouges apparaîtront lorsque vous ramenez la souris à la carte de commande. Placez-la sur la section de forêt à exploiter et cliquez sur le BGS.

7. Votre ouvrier commencera à abattre des arbres pour en faire du bois et seul le ramener à la mairie. Il répétera cette opération tant qu'il y aura des arbres disponibles dans cette section, ou tant que vous ne lui indiquez pas d'arrêter (**S**top).

8. Pour arrêter, sélectionnez l'ouvrier et cliquez sur l'icône **S**top avec le BGS.

Après la forêt, il vous reste maintenant à découvrir une mine d'or.

1. Sélectionnez un ouvrier avec le BGS. Puis sélectionnez l'icône Move (se déplacer) dans la zone de description des unités.

2. Des hachures rouges apparaîtront lorsque vous ramenez la souris à la carte de commande. Utilisez-les pour indiquer la destination où vous souhaitez envoyer l'unité sélectionnée.

3. Vous verrez apparaître un chemin boueux allant au Nord. Empruntez-le pour trouver une mine située dans la région, à l'aide de la commande **M**ove (se déplacer). Continuez à déplacer votre ouvrier de cette manière jusqu'à ce qu'il découvre la mine.

4. Lorsque votre unité pénètre dans des régions inconnues, elle devient visible sur la carte de commande et sur la mini-carte.

5. Lorsque vous avez trouvé la mine, demandez à votre ouvrier d'exploiter le site en sélectionnant l'icône **H**arvest (récolte) dans la fenêtre de description. Remarque: dans la zone de message informatif, cette commande est utilisée pour "récolter" le bois et l'or.

6. Les hachures rouges apparaîtront lorsque vous ramenez la souris à la carte de commande. Placez-la sur la mine d'or et cliquez sur le BGS.

7. Votre ouvrier commencera à chercher de l'or et le ramènera seul à la mairie. Il répétera cette opération tant qu'il y aura de l'or dans la mine ou tant que vous ne lui indiquez pas d'arrêter (**S**top).

8. Pour arrêter, sélectionnez l'ouvrier et cliquez sur l'icône **S**top avec le BGS.

Remarque: si vous arrêtez l'ouvrier alors qu'il rentre à la mairie chargé de ressources, la fenêtre de message vous informera qu'il transporte du bois ou de l'or. L'icône **H**arvest sera également remplacée par l'icône **R**eturn Goods to Town Hall (Ramener les marchandises à la mairie) que vous pouvez sélectionner pour terminer la livraison.

REGARDER LES CARTES

Pour vous déplacer dans chaque scénario, vous pouvez utilisez la carte de commande ou la mini-carte.

1. Pour vous déplacer en utilisant la mini-carte, sélectionnez la case blanche et déplacer-la sur la carte en maintenant le BGS appuyé et amenez-la à l'endroit désiré.

2. Vous pouvez également sélectionner n'importe quel endroit sur la mini-carte et sauter directement à cet endroit en cliquant sur le BGS.

3. Pour vous déplacer sur la carte de commande, amenez le curseur sur une des extrémités de la carte. Maintenez le BGS enfoncé, la carte défilera dans la direction de la flèche.

4. Pour utiliser le clavier pour se déplacer dans la fenêtre de commande, utilisez les flèches du pavé numérique, ou les touches flèches.

COMBAT

Vous pouvez à tout moment donner des ordres à vos unités. Toutes vos unités partagent les mêmes ordres, cependant certaines d'entre elles ont des qualités spécifiques.

1. Sélectionnez un soldat et cliquez sur le BGS. Vous ouvrirez ainsi l'écran de description des unités à gauche de la carte de commande.

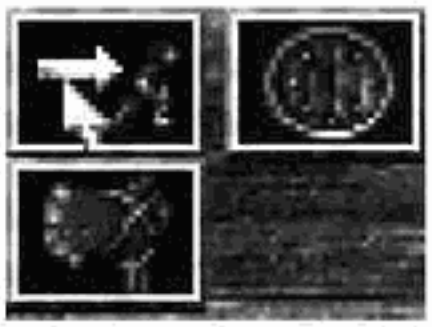
Portrait
Pour voir à quoi votre unité ressemble.

Type d'unité
C'est le nom qui désigne l'unité sélectionnée.

HP
Affiche l'importance des dégâts subis par l'unité. Plus la barre est basse, plus les dégâts sont importants.

OPTIONS

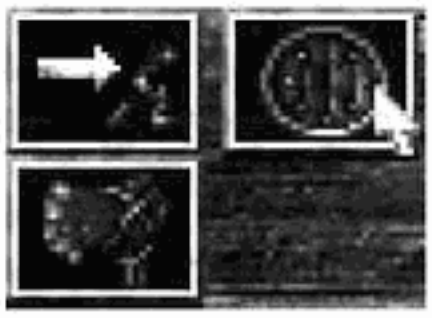
Move (se déplacer)



2. Lorsque vous sélectionnez le soldat, sélectionnez l'icône **M**ove et cliquez sur le BGS.

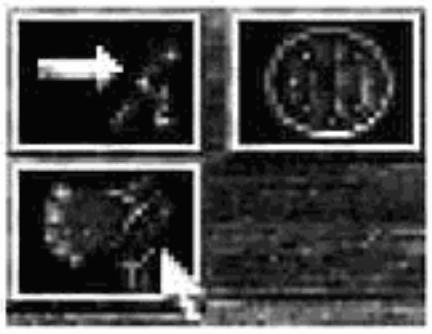
3. Des hachures apparaîtront sur la carte de commande. Utilisez-les pour indiquer la destination des unités.

Stop (arrêter)



4. Lorsque le soldat se déplace, sélectionnez l'icône **S**top et cliquez sur le BGS. L'unité interrompra toutes ses activités et attendra vos instructions.

Attack (Attaque)



5. Lorsque le soldat est sélectionné, placez la flèche sur l'icône **A**ttack et cliquez le BGS.

6. Des hachures apparaîtront sur la carte de commande. Utilisez-les pour indiquer quelle cible l'unité sélectionnée devra attaquer.

7. Sélectionnez la mairie comme cible à attaquer. Normalement vous ne vous attaquez jamais à vos propres bâtiments, mais avant que vous ne soyez prêts à vous attaquez aux Humains, ils offrent l'opportunité d'un combat facile.

8. Quand le soldat est en train de l'attaquer, sélectionnez la mairie et cliquez sur le BGS.

9. Remarque: lorsque la structure subit des dommages, la barre HP devient plus petite.

10. Sélectionnez le soldat qui attaquera et cliquez sur le BGS. Puis sélectionnez l'icône **S**top dans la zone de description des unités pour interrompre l'attaque.

RÉPARER LES BÂTIMENTS ENDOMMAGÉS

1. Sélectionnez un ouvrier et cliquez sur le BGS.

2. Sélectionnez l'icône Repair (Réparer).

3. Des hachures rouges apparaîtront sur la carte de commande. Utilisez-les pour indiquer quel bâtiment vous souhaitez réparer (dans ce cas, il s'agit de la mairie).

4. L'ouvrier ira à la mairie et commencera les réparations.

5. Sélectionnez la mairie et cliquez sur le BGS. Vous pourrez juger de l'évolution des réparations en voyant la barre HP augmenter dans la zone de description des unités. Le coût des réparations totales sera affiché dans la zone de message informatif.

6. Lorsque vous aurez achevé les réparations de la structure, l'ouvrier s'arrêtera et attendra vos instructions. Si vous souhaitez interrompre les travaux avant la fin des réparations, sélectionnez l'icône **S**top dans Description des unités de d'ouvriers et cliquez sur le BGS. Les réparations nécessitent l'utilisation de bois et d'or, mais demeurent moins onéreuses que la construction d'une nouvelle structure.

GROUPER LES UNITÉS

Il est parfois souhaitable de donner le même ordre à plusieurs unités. Les unités n'ont pas besoin d'appartenir au même type d'unités pour être groupées.

1. Vous pouvez grouper quatre unités en sélectionnant une unité et en cliquant sur le BGS.

2. Appuyez sur la touche shift et sélectionnez une seconde unité. Les deux unités devraient maintenant être entourées de cases jaunes, indiquant qu'elles ont toutes les deux été sélectionnées.

3. Répétez l'opération jusqu'à ce qu'un maximum de 4 unités ait été groupé.

4. Lorsque des unités supplémentaires sont sélectionnées, elles apparaissent condensées dans la zone de description des unités. Quand elles sont groupées, ces unités ne peuvent acquérir des qualités supplémentaires; ainsi un ouvrier reste incapable d'attaquer et un soldat ne peut ramasser du bois.

   Les unités peuvent avoir d'autres options (par exemple l'ouvrier ne peut **A**ttaquer, mais il peut récolter (**H**arvest) et construire (**B**uild), mais **groupées ces unités risquent de perdre ces qualités. M**ove et **S**top sont toujours valables pour cette unité.

   Vous êtes prêt maintenant à vaincre les Humains et conquérir la totalité du monde d'Azeroth. Bienvenu dans le monde de Warcraft.

OPTIONS DU JEU

BOUTON MENU

Lorsque vous sélectionnez le bouton **Menu** ou appuyez sur **F10**, une autre fenêtre apparaît et vous donne le choix entre plusieurs options:

Save Game (Sauvegarder le jeu): cette option vous permet de sauvegarder la partie que vous êtes en train de faire.
Load Game (Lancer le jeu): cette option vous permet de lancer et de continuer une partie que vous aviez sauvegardée.

Options: cette option vous permet de modifier certains aspects de la partie. Ces options sont les suivantes:

Game speed: (vitesse de jeu) SLOWEST (très lent) / SLOW (lent) / NORMAL / FAST (rapide) / FASTEST (très rapide)

Music: ON (allumée) / OFF (éteinte)
SFX (Effets sonores) : ON (allumés) / OFF (éteints)

Mouse Scroll (Vitesse souris): SLOWEST (très lent) / SLOW(lent) / NORMAL / FAST (rapide) / FASTEST (très rapide)
Key Scroll (Vitesse touches): SLOWEST (très lent) / SLOW (lent) / NORMAL / FAST (rapide) / FASTEST (très rapide)

OK: ACCEPTE les modifications et vous ramène dans la partie.
Cancel: (Annuler) AUCUNE modification n'est faite et vous retournez au jeu.

Restart scenario (recommencer le scénario): cette option vous permet de quitter et de reprendre le scénario en cours.
Continue (continuer/reprendre): cette option vous ramène à la carte de commande.
Quit (Quitter): cette option vous permet de quitter la partie et de retourner au système d'exploitation de votre ordinateur.

TOUCHES SUPPLÉMENTAIRES / MENUS

Des fonctions supplémentaires sont disponibles durant la partie.

F1 = Aide (ou Alt **H)**

Shift F2 - F4 = Sauvegarder la position sur la carte pour rappel instantané

F2 - F4 = Rappeler la position sauvegardée sur la carte

F5 = Mini-carte (activer/désactiver)

F6 = Écran des unités (Affiche une liste de toutes les unités en jeu, ainsi que des unités détruites)

F7 = Écran économie (Affiche les ressources totales récoltées)

F8 = Score (Vous indique si vous êtes réussissez et vous donne votre classement)

F10 = Menu options

G = Faites apparaître la grille de construction en appuyant sur cette touche

Touche ctrl et faire glisser le curseur de la souris = permet de sélectionner jusqu'à quatre unités en une seule fois.

Esc = permet d'annuler n'importe quelle commande venant d'être sélectionnée dans un menu (également en cliquant à droite sur la souris)

Le Destin des Hordes orcales

Histoire et légendes relatives à
l'invasion et la domination des terres humaines
Écrit par
Garona du Conseil de l'Ombre

Le Destin des Hordes orcales

Il a toujours été de tradition de rapporter les récits de batailles et de victoires et autrefois, c'était aux initiateurs de ces attaques qu'il incombait d'illustrer ces événements passés. Fins maîtres de guerre, ces chefs de clans n'avaient malheureusement pas les qualités littéraires pour retranscrire la vivacité de leurs exploits. En voici un exemple:

"Thok pénétrer dans trou brillant. Puis moi tomber, mais moi bon. Moi trouver beaucoup de bonnes choses à manger. Nous trouver village. Nous l'écraser et manger nourriture. Thok arrêter maintenant. Tête faire mal à force d'écrire."

Mon héritage à la fois orcal et humain, auquel viennent s'ajouter les techniques et connaissances acquises au cours de **mes** voyages m'ont élevé au rang que **j**'occupe aujourd'hui. En tant que grand interprète du Conseil de l'Ombre, c'est à moi qu'incombe désormais la lourde responsabilité de maintenir les comptes de notre conquête de ce monde, ainsi que de notre future croisade au pays des Humains. Moi, Garona, **je** vais maintenant humblement vous raconter cette histoire…

Il y a des siècles, notre destin concernant la domination de ces terres avait été prédit par les mystiques du clan. Les hordes orcales ont quitté la boue des marécages et sont arrivées en ce domaine pour accomplir leur destinée. Au cours de siècles, notre influence s'est progressivement répandue, laissant dans notre sillage chaos et désolation. Sur les plaines luxuriantes, dissimulées dans des forêts épaisses ou au sommet de falaises escarpées surplombant la mer, nos armées ont écrasé avec une facilité déconcertante de piètres ennemis. Leurs récoltes périssaient sur place et leurs champs restaient en friche, car nous avions décimé ces populations. Grâce aux pouvoirs d'arcane de nos sorciers Warlocks et de nos Nécromanciens, même nos ennemis les plus puissants ne pouvaient faire le poids face à nos assauts croissants. Un par un nos ennemis tombaient, tandis que chaque victoire nous rendait chaque fois un peu plus forts. En assujettant tous ceux qui s'opposaient à notre ascension et en réduisant en esclavage les races plus faibles pour les exploiter à notre guise, nous parvînmes à conquérir nature et créatures pour finalement atteindre le sommet de ce monde.

Blackhand - Le redoutable chef des Orcs

Mais notre soif de pouvoir n'était jamais assouvie et des décennies de querelles perpétuelles entre les clans commença à créer des divisions au sein même de notre race. Bientôt des factions apparurent, cherchant chacune à s'approprier le domaine des Orcs. Ces petites disputes se transformèrent en conflits armés, puis en guerre tandis que la soif de conquête brûlait dans nos veines. S'il n'y avait plus de terres sous contrôle ennemi, c'étaient celles de nos frères que nous étions prêts à attaquer.

Les Warlocks étaient le seul clan à ignorer cette course au pouvoir. Vivant reclus dans leurs tours, ils comprirent l'importance du danger. Bien que les Nécromanciens se réjouissaient de voir le sang des batailles couler comme des rivières souterraines alimentant la terre, les Warlocks redoutaient de voir un jour prochain l'extinction de son peuple. L'équilibre fragile qui leur permettait de contrôler les pouvoirs qu'ils maîtrisaient et qu'ils invoquaient pour faire de la magie risquait d'être perturbé. Pour maintenir cet équilibre, les Hordes orcales devaient continuer à se battre contre un ennemi commun.

Au cours d'une période de recherche, une légère déchirure dans le tissu dimensionnel fut remarquée. Pendant des années, les Warlocks essayèrent de percer ce mystère. Après de nombreuses expériences, ils conclurent que ce phénomène, s'ils parvenaient à le contrôler, pouvait servir de porte vers de nouveaux dominions. Les Warlocks entamèrent des expérimentations sur la fissure, l'élargissant progressivement et la rendant plus stable. Ils finirent par créer un petit portail suffisamment grand pour laisser passer un membre de leur clan.

Les histoires que ramena celui-ci donnèrent presque à croire à ses collègues qu'il était devenu fou, mais les plantes étranges et inconnues qu'il rapporta servirent à confirmer ses dires. La secte put ainsi approcher les plus grands chefs des différents clans orcaux et leur demanda de cesser leur guerre pendant un an. Les Warlocks leur promirent qu'à la fin de cette période, ils pourraient s'attaquer à la conquête d'un nouveau monde.

Plus elle s'élargissait, plus la fissure devenait facile à contrôler et après trois lunes, il fut possible d'y faire passer un détachement entier de troupes, en route pour ce nouveau monde. Un cercle d'énergie bleu, environ de la largeur de deux Orcs et demi fut la première chose que virent les chefs du clan orcal. Des filets de lumière rouges et noirs tournaient autour du cercle dans un bruit crépitant de feux irréels encore jamais vus de mémoire d'Orc. Sept guerriers devaient pénétrer et revenir avec un rapport détaillé du type de terres et de créatures existant de l'autre côté. Mais lorsque les Warlocks commencèrent leurs incantations pour accéder au pouvoir de la fissure, un hurlement se fit entendre - sourd au départ, puis gagnant graduellement en puissance, comme un loup hurlant à la mort par une nuit de pleine lune. Lorsque le son devint insoutenable, on indiqua aux guerriers de pénétrer dans le cercle, se retrouvant ainsi projetés dans un feu d'artifice de milles couleurs s'emmêlant et se heurtant dans une sorte de danse cosmique. Jamais ces sept guerriers n'auraient pu se douter de ce qui les attendait.

Le pillage du village était un fait minime, tout juste digne d'être mentionné. Mais l'histoire a été racontée des centaines de fois et sera sans doute encore racontée et savourée des centaines de fois. Le premier vrai signe de résistance rencontrée fût un groupe de bâtiments étranges, aux formes extrêmement pointues. Un chemin boueux conduisait à trois fermes. L'aube grise brillait tandis que le soleil de ce monde se levait sur le sommet des collines. C'était une sphère

brillante jaune, d'une luminosité deux fois plus forte que le nôtre, qui rendait la température pendant la journée difficilement supportable. Soudain, certainement un des habitants de ces terres sortit d'une étrange petite hutte. Ces créatures étaient petites, roses et très peu musclées. Les guerriers échangèrent des sourires malicieux, réalisant que s'il s'agissait là du genre de "bétail" qu'ils se devaient de parquer pour conquérir ce monde, la victoire ne serait qu'une question de secondes. Bondissant de leur cachette, ils attaquèrent le village et tuèrent toute âme vivante. Les hommes résistèrent un peu, mais avec les femmes et les enfants, c'était comme envoyer des cochons à l'abattoir. Leurs maisons contenaient très peu d'objets de valeur, mais leurs champs regorgeaient d'une céréale délicieuse. Leur bétail, pour ce qu'il y en avait, s'avéra également excellent. Ils brûlèrent tout ce qui n'était pas comestible et tout ce qui n'était pas transportable. Les babioles que rapportèrent les guerriers était d'un artisanat différent de celui des Orcs et les chefs de clan se les approprièrent rapidement pour le compte de leurs hordes respectives, comme trésor. Ce nouveau monde aux vastes étendues protégées par de faibles créatures inoffensives constituerait un beau joyau à ajouter à la couronne des Orcs.

Notre devise d'ascension est simple - seuls les plus forts survivent. Tous les problèmes politiques ou autres querelles sont discutés ouvertement. Dans de nombreux cas, ceci peut conduire à des hostilités, mais c'est la manière la plus rapide et la plus simple d'arriver à un résultat dans la plupart des débats. Chaque Orc a le droit d'exprimer ses opinions tant qu'il peut soutenir ce qu'il avance par des faits ou… par le fer. C'est un signe de puissance d'avoir le dessus, et la puissance est une qualité hautement estimée par les hordes. Une victoire décisive dans une bataille élève le commandant et ses guerriers à une position d'honneur et d'autorité. Cependant, cette position est précaire, car plus on monte et plus on va loin, plus la chute risque d'être … fatale.

Nous en savons maintenant davantage sur ce nouveau domaine, et sur ses habitants. Bien que difficiles à comprendre à bien des égards, ils se sont avérés assez semblables à nous dans un sens. Un coup net porté à la tête provoquait la mort. La nourriture leur était indispensable pour vivre. La douleur les affectait de la même manière qu'elle affecta tous nos ennemis et s'avéra être un moyen efficace d'extorquer des informations.

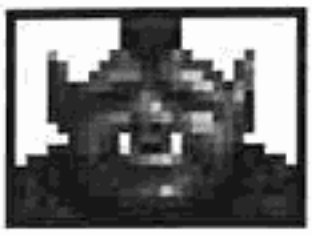
Les toutes premières informations que nous rassemblâmes nous permirent d'apprendre que cet endroit s'appelait Azeroth et que ses habitants s'appelaient les Humains. Nous commençâmes prudemment notre colonisation d'Azeroth en apprenant ce qu'il y avait à apprendre, mais trop vite, les jugements irréfléchis prirent le dessus tandis que la soif de conquête salissait les palettes des chefs de clan orcaux. Après bien des querelles, il fut décrété qu'on attaquerait l'imposant château situé au nord afin d'en finir avec nos ennemis et s'emparer du trône du pouvoir. De plus en plus de guerriers furent envoyés à travers la fissure, emmenant avec eux ce qui semblait être l'essence de notre nouveau monde. Les Warlocks déclarèrent que c'était sans doute dû au portail lui-même, mais très bientôt les terres entourant l'entrée de notre passage devinrent aussi désolées que les nôtres.

Il fut facile de pénétrer dans le château car la prospérité qui rendait ce pays si beau à nos yeux avait fait des Humains des êtres faibles. Leurs gardes étaient mal préparés lorsque nous forçâmes leurs portes et escaladâmes les murs de leur forteresse. Leurs hommes essayèrent tant qu'ils purent de nous arrêter, mais comme nous étions bien plus nombreux et bien plus forts, le combat tourna vite à notre avantage. La victoire nous était assurée, mais c'était sans compter sans l'arrivée de leurs grands soldats cavaliers. Ces ennemis étaient montés sur des bêtes toutes en muscle qui vinrent se jeter avec force sur nos troupes et leur occasionnèrent autant de dommage, que le firent leurs cavaliers. Ces chevaliers (c'est ainsi que nous avons appris à les connaître) rallièrent les quelques soldats qui restaient et commencèrent à nous chasser hors du château. Nous étions impuissants lorsqu'ils nous forcèrent à battre en retraite vers le portail qui nous ramenait vers notre monde. Malgré quelques tours de magie, ils étaient toujours à nos trousses, derrière nous, sur les côtés, dans notre chemin. C'est à peine si nous réussîmes à atteindre l'entrée des marécages qui entouraient désormais le portail et à laisser nos poursuivants dans ces profondeurs obscures.

Voilà maintenant quinze ans que cette décision coûteuse a changé le cours de notre destin. Beaucoup réclamèrent la fermeture de la porte tandis que d'autres factions défendaient l'idée d'une nouvelle attaque contre les Humains avec la totalité de nos forces. De ce chaos, un seul Orc s'est élevé avec un esprit malin et rusé que peu possédaient. À coup de manipulations prudentes et grâce au soutien qu'il rencontrait, sa voix se fit plus forte au fil du temps. Une fois le plus gros de l'opposition écarté, il y eut très peu de monde pour contrecarrer ses plans et le grand Chef de guerre Orc, Blackhand, régna bientôt en maître sur notre peuple.
Seule sa soif de pouvoir dépasse sa cruauté et sa prédominance au combat. Il a étudié les moyens qu'utilisent les armées humaines pour vaincre, grâce à leurs stratégies et leurs ruses, des troupes d'Orcs plus nombreuses et plus puissantes. À partir de ces tactiques, il a appris à organiser les attaques confuses de nos commandos. Il consulta les deux maisons des arts d'arcane, à la recherche d'armes nouvelles qu'il pourrait ajouter à son arsenal. Le point culminant de ses projets était l'union de tous les clans orcaux - les armées, les Warlocks et les Nécromanciens - en vue de la destruction de la race humaine. Nous entrons désormais dans l'âge du chaos.

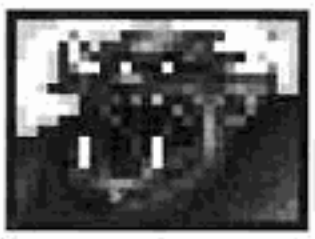
Garona du Conseil de l'Ombre

Descriptions des unités



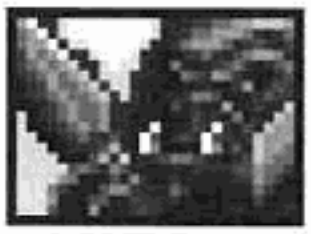
Ouvriers

Les plus modestes de la race des Orcs, ces chiens sont juste bons au travail rudimentaire. Donnez-leur l'ordre de couper du bois ou d'exploiter les mines d'or. Ils sont également de bons travailleurs pour la construction de tous types de bâtiments. Ce sont tous des poltrons qui prendront la fuite comme des enfants s'ils sont attaqués.



Soldats

Des guerriers de première classe dans la hiérarchie des armées. Entraînés pour les combats rapprochés, ils sont excellents pour se jeter sur les forces humaines. Ils sont experts dans le maniement de la hache et du bouclier et sont de solides combattants avec un goût prononcé pour le sang.

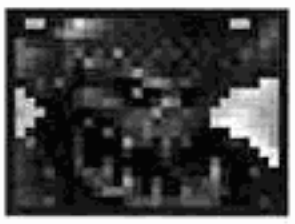


Lanciers

Ce sont des soldats entraînés au maniement des lances. Ils sont plus rapides que les soldats se battant à la hache et grâce à leur armure plus légère, ils ont une plus grande liberté de déplacement. Leur capacité à lancer avec violence leurs missiles meurtriers sur le champ de bataille en font d'excellentes unités.

Commandos

Les plus vicieux des hordes orcales, les serviteurs de Blackhand sont formés pour être cruels. Chevauchant des loups, ces guerriers sauvages utilisent la rapidité et la férocité de leur monture pour se battre. Plus rapides que les soldats à pied, ils perfectionnent des tactiques consistant à se jeter dans les rangs des armées ennemies comme un vent de folie.

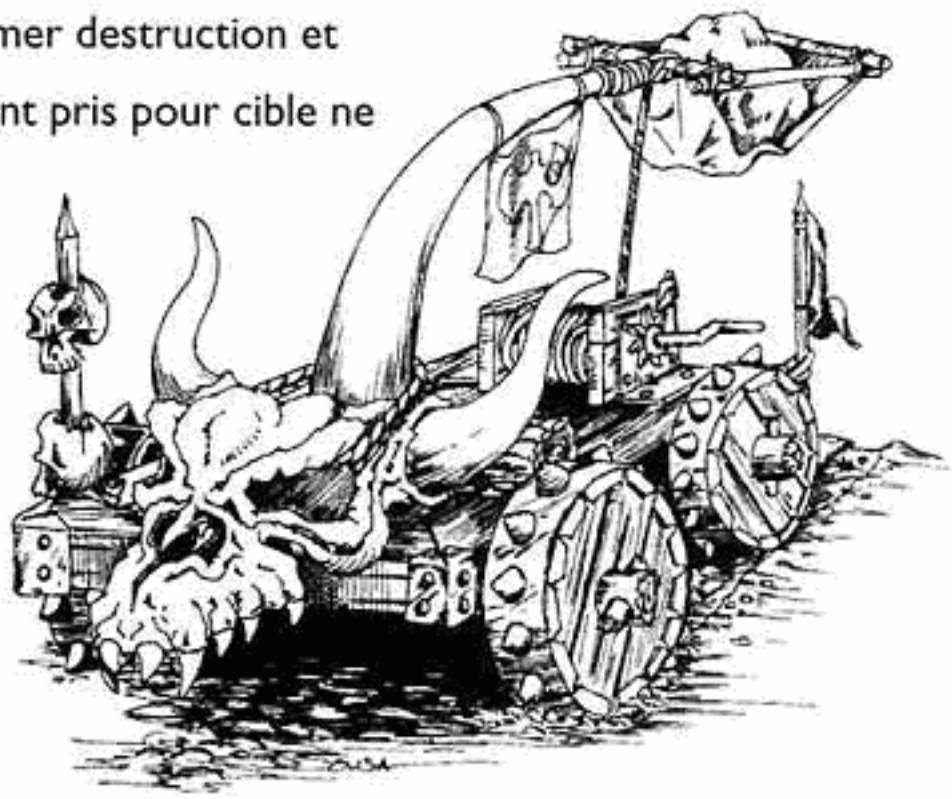


Les morts

Lorsqu'une unité est détruite, elle commence à se décomposer et ses restes tombent tout doucement dans la terre. Les Nécrolytes sont entraînés aux arts funestes et peuvent relever ces guerriers décédés s'ils parviennent à atteindre leurs corps avant qu'ils ne disparaissent définitivement dans les entrailles de la terre.

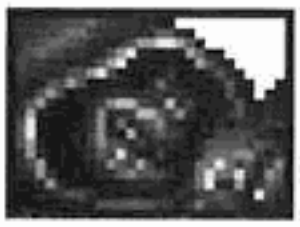
Catapultes

Elles ont été créées pour semer destruction et atrocités et tous ceux qui sont pris pour cible ne peuvent échapper à la mort. Le chaos est roi lorsque le sol résonne à l'approche de ces horribles machines. Les murs et les bâtiments ne sont d'aucune protection face à la catapulte dévastatrice des Orcs. Bien qu'elles soient lentes et énormes, rien ne pourra arrêter vos forces, lorsque vous serez aux commandes de ces engins.



Nécrolytes

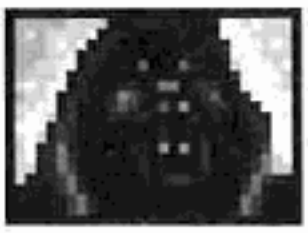
Praticiens des religions orcales, ils dirigent les forces du mal qui contrôlent la terre. Attachés aux dominions des plaines basses, les Nécrolytes contrôlent le mal et peuvent réveiller des guerriers mortellement blessés pour en faire des armées de morts-vivants. Grâce aux cérémonies qu'ils tiennent dans leurs temples, ils apprennent à pervertir l'essence des ténèbres à leur avantage.



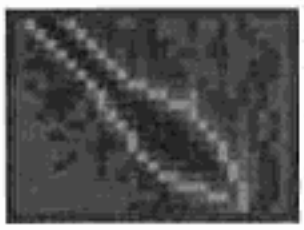
Les Warlocks

Si toutes les énergies de ce monde pouvaient être utilisées pour la destruction, alors toutes celles du monde souterrain suffiraient à détruire Azeroth. C'est ce pouvoir de destruction que les Warlocks utilisent dans leurs incantations et rituels. Constituant la plus puissante des sectes orcales, ces frères de l'enfer vont chercher le pouvoir ultime là où personne n'ose aller. Leurs tours détiennent les clefs qui peuvent répandre l'essence du mal sur tous ceux qui pourraient menacer leurs plans démoniaques. Ils utilisent des sorts qui font traverser dans leur corps les feux apocalyptiques de l'enfer ou peuvent appeler des créatures, voire des démons.

Les sorts nécrolytes

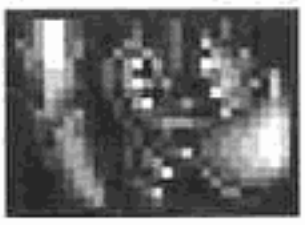


Les Nécrolytes possèdent les pouvoirs d'obscurité et de mort, et peuvent engendrer des bandes d'obscurité enveloppant les imprudents qui s'aventurent dans certaines régions. Ces derniers sont les proies des Nécrolytes, qui les utilisent comme offrandes dans leurs temples et remplissent nos armées de morts-vivants.



La lance de l'ombre

C'est une lance d'énergie venant de la région des maléfiques clans des Orcs. Lorsqu'un Orc meurt, son âme descend aux enfers pour être jugée et elle est divisée en deux parties: le Bien et le Mal. Les Nécrolytes orcaux ont appris à siphonner les sombres énergies de ce monde et à les utiliser. Cette arme sinistre est la manifestation de ces âmes noires et cause des douleurs insupportables.



Réveiller les morts

Les Nécrolytes sont étroitement liés aux les forces de l'enfer et par conséquent étudient le monde interdit des morts. Ils ont acquis la capacité de faire revenir le corps des morts dans ce monde, créant ainsi des armées de créatures sans âmes. N'ayant pas de cerveau, ces créatures n'utilisent pas d'armes et cherchent à attaquer la chair de leurs adversaires de leurs mains osseuses.

Sombre vision

Partout où il y a de la lumière, il y a de l'ombre et c'est cette ombre que les Nécrolytes orcaux utilisent pour voir des régions où ils ne peuvent pas se rendre. La moindre petite ombre peut être utilisée par les Nécrolytes pour voir. Les effets de ce sort sont limités dans le temps, car si le jeteur de sorts passe trop de temps dans l'obscurité, il y sera à jamais confiné.

Armure impie

La personne qui reçoit ce sort revêt une armure la rendant invulnérable. Les armes n'ont aucun effet lorsqu'elles touchent cette armure. Elle est construite avec les âmes des damnés, et à chaque coup, elle absorbe la douleur de celui qui la porte. Cependant, le prix réclamé à celui qui bénéficie d'invulnérabilité est très élevé: il doit sacrifier une partie de son âme afin que celle-ci serve d'aimant et maintiennent les âmes ensemble. Après un certain temps, le lien qui relie les âmes entre elles s'affaiblit et celles qui constituent l'armure retournent à leurs tourments éternels.

Les sorts Warlocks

Les feux de l'enfer s'élèvent pour atteindre les ennemis du clan Warlock. Ces sorts prennent leur source dans les trous les plus profonds du monde souterrain et leur contrôle des flammes et des monstruosités qu'ils créent causent des peurs terribles à leurs victimes.

Boule de feu

C'est le sort de feu de base que tous les fidèles des cultes orcaux (le monde souterrain) connaissent. Ce sort fait passer les flammes de l'enfer par le corps du jeteur de sorts, lui permettant de les diriger où il le désire. C'est un pouvoir dangereux à utiliser, mais ses effets semblent amuser le moindre petit Warlock.

Invoquer les araignées

Les Warlocks invoquent des hordes d'araignées mortelles et venimeuses pour venir à leur aide. Plusieurs araignées répondent à une invocation et elles se dirigeront vers l'ennemi indiqué par le jeteur de sorts. Elles se faufilent par les trous de l'armure de l'ennemi et le piquent à l'aide de leurs crochets empoisonnés, injectant directement leur venin dans le sang de leur victime. Alors que l'ennemi tombe au sol, il se consume littéralement de l'intérieur.

Le nuage empoisonné

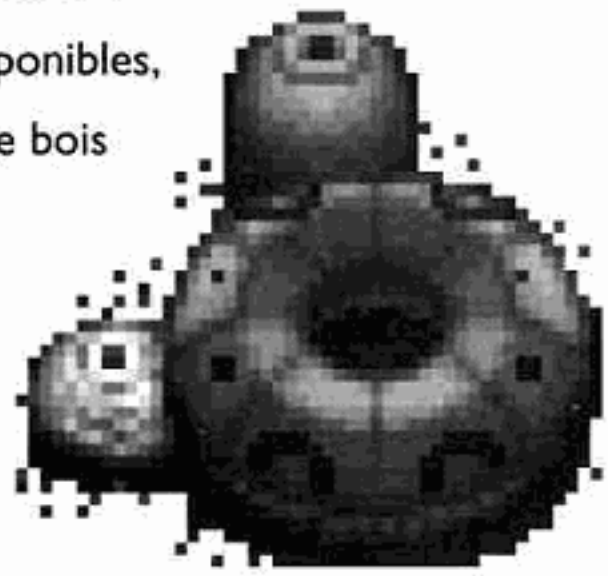
Le jeteur de sorts crée un nuage composé de soufre, d'acide et de gaz empoisonnés qui enveloppe et étouffe sa cible. Son odeur fétide pénètre partout et ce nuage élimine toutes les personnes qui ont le malheur de se trouver sur son chemin. C'est un mélange de l'odeur atroce des corps qui pourrissent et de l'essence du mal, conçu pour décomposer tout ce qu'il touche.

Invoquer le démon

C'est apparemment le sort le plus puissant qui existe. La légende dit que le jeteur de sorts pourrait invoquer un démon en permettant à son corps d'être sacrifié pour qu'il puisse exister dans ce monde. Le démon serait ensuite guidé par l'esprit du jeteur de sorts, mais si le démon venait à être détruit, le Warlock perdrait sa vie. La véracité de cette légende est discutable, mais les incantations et les rituels utilisés pour invoquer la créature sont apparemment conservés sous forme runique. Le rêve de chaque fidèle du monde souterrain est de redécouvrir ces incantations et de pouvoir invoquer un démon.

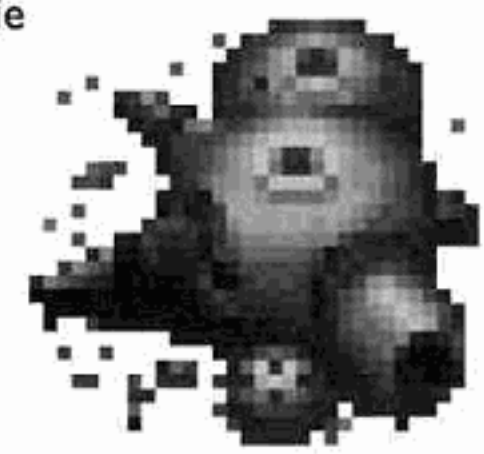
La mairie

C'est là que les habitants d'un camp se réunissent et font entendre leurs opinions. Cependant, les querelles constantes qui y règnent sont nécessaires, car elles évitent aux citoyens de régler leurs comptes dans la rue. La mairie est également le lieu où le chef du camp peut prendre connaissance des ressources et des fonds disponibles, afin de les utiliser comme bon lui semble. Toutes les cargaisons de bois et d'or sont amenées ici pour y être inspectées. C'est également l'endroit où les ouvriers reçoivent leur entraînement, afin de pouvoir accomplir les quelques tâches qui leur sont demandées par l'empire orcal. Blackhand a ordonné que chaque camp ne comporte qu'une seule mairie, afin d'éviter la formation de plusieurs factions d'Orcs. Si la mairie est détruite lors des combats, une autre peut être construite à la place.



La ferme

Les fermes produisent les céréales et les animaux nécessaires à la survie du camp. Vous devez produire assez de denrées alimentaires pour tous les Orcs que vous contrôlez. Lorsque vos ouvriers ont construit le site, la ferme prospère automatiquement sans que vous ayez à vous en occuper. Si une ferme est détruite dans la bataille, ceci affecte votre capacité à produire assez de nourriture.

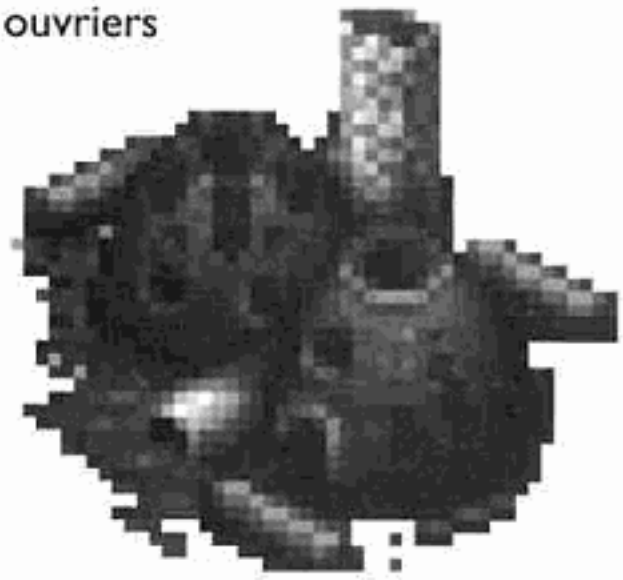


La caserne

C'est là que sont formées les armées des Orcs. Les soldats, les lanciers et les commandos apprennent toutes les techniques qui leur permettront de tuer leurs ennemis de la façon plus cruelle qui soit. Lorsque vos forces ont été réduites et que vous avez besoin de plus de guerriers, vous trouverez les nouvelles recrues dans ce bâtiment. Les soldats qui manœuvrent les énormes catapultes sont également formés ici, et lorsque l'une de ces armes est nécessaire, elle sera également amenée à la caserne.

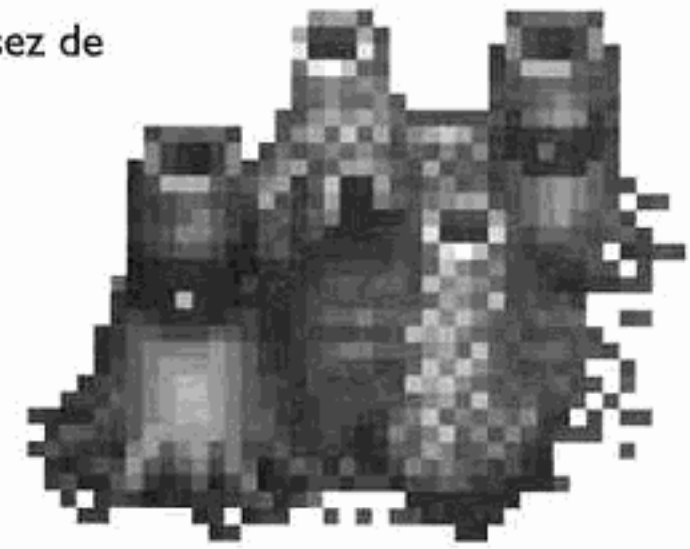
La scierie

C'est là que le bois coupé par les bûcherons est raffiné par des ouvriers plus spécialisés pour en faire des bâtiments, des lances et des catapultes. Si les autres Orcs nécessitent des types de bois spécifiques pour leurs constructions, seule votre scierie aura les ouvriers nécessaires. Lorsque vous mettez des fonds à la disposition des artisans de la scierie, ils peuvent améliorer la qualité de vos lances afin qu'elles s'enfoncent encore plus profondément dans la chair humaine.



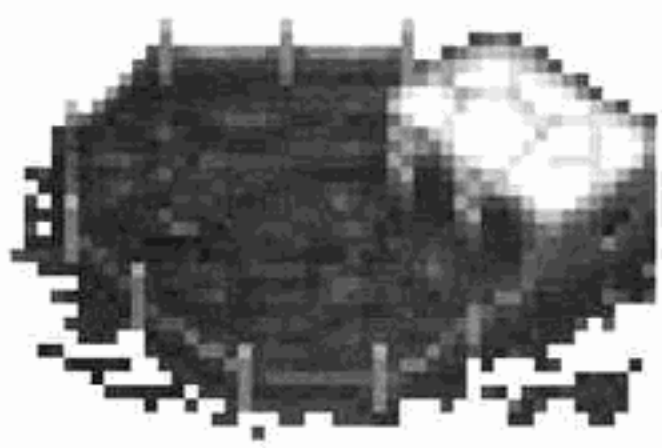
La forge

Tous les objets en métal sont faits ici. Lorsque vous dépensez de l'argent pour construire de meilleures forges et que vous exploitez de meilleurs métaux, la qualité de vos haches et boucliers en est améliorée, les rendant encore plus meurtriers. Le métal est également un composant important dans la construction des bâtiments des Orcs et de leur matériel. Il serait impossible de créer un camp sans l'aide du forgeron.



Le chenil

C'est là que sont élevés les loups. Ils y sont entraînés depuis leur plus jeune âge à reconnaître la chair humaine et à l'apprécier, ce qui les rend farouches au combat. L'élevage de loups plus rapides et plus forts est devenu un art qui accroît considérablement l'efficacité de vos commandos, à condition que vous y mettiez le prix... en pièces d'or. La formation de ces créatures nécessite un équipement et des cages spéciaux que seul le forgeron peut fournir.

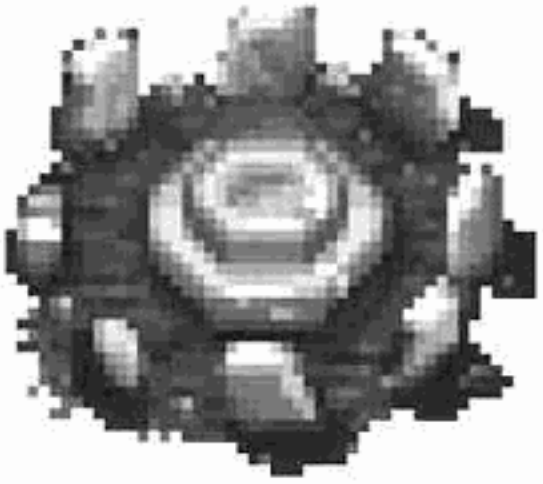


La tour

C'est là que les connaissances de la magie noire sont révélées. Les Warlocks résident dans cette tour pour pouvoir concentrer leur énergie afin de contrôler les forces du monde souterrain. Leur secte demande à être payée en métal précieux pour tous les services qu'elle offre, car elle le convertit en symboles mystiques utilisés pour jeter des sorts. Les cages de métal dans lesquelles ils placent les sujets de leurs expériences doivent être construites, de même que les runes de métal forgé doivent être coulées dans le sol de pierre afin qu'ils puissent invoquer leurs sorts. Seul le forgeron peut fournir le matériel et les techniques requis.

Temple

Endroit profane où les Orcs viennent faire des sacrifices à leurs dieux et où les Nécromanciens de la région se rassemblent pour invoquer les volontés de leurs sinistres maîtres. C'est le seul endroit où les Nécrolytes peuvent être recrutés pour vous aider à débarrasser la région des campements humains. Les offres de sang ont récemment été remplacées par des offres d'or et aucune aide ne sera fournie tant que ces offrandes ne seront pas faites. Les autels utilisés lors des sacrifices des rituels Nécrolytes doivent être construits en racine noire; un bûcheron doit donc être utilisé pour trouver et préparer le bois.



Mine d'or

Certains rochers contiennent des gisements d'or. Vous les reconnaîtrez car Blackhand a envoyé des prospecteurs et tous les gisements qui ont été découverts sont marqués par un signe à l'entrée. Les ouvriers exploiteront ces mines et apporteront l'or à votre mairie afin que vous puissiez le dépenser comme bon vous semble.

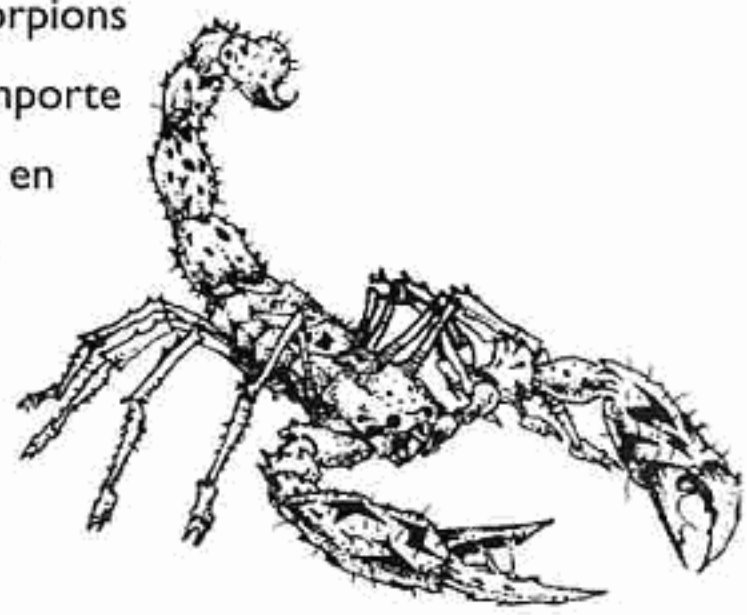
Les Creatures

Les Ogres

Les Ogres sont arrivés par la même voie que les Orcs. Ils haïssent presqu'autant les Orcs que les Humains. Ce sont des adversaires malicieux ayant la force d'arracher les membres des guerriers s'ils en ont envie. Les Ogres sont armés de massues équipées de pointes qui leur servent à pulvériser les crânes de leurs ennemis et à abattre les grandes proies qu'ils chassent. Les Ogres préfèrent les terres qui ne sont pas fréquentées par les Orcs et sont rarement vus près de leurs camps.

Les Scorpions

Chasseurs du monde souterrain, les scorpions sont aussi venimeux et mortels que n'importe quelle création des Warlocks. Leurs queues se terminent en pointe acérée et peuvent déchirer l'armure et la peau de leurs proies afin de leur injecter un poison mortel. Les Humains ont appris à contrôler les plus petites de ces créatures et peuvent leur donner des ordres.



Les Araignées

Le clan des Warlocks a utilisé ses pouvoirs magiques pour créer ces horribles créatures qu'ils appellent araignées. Ces grosses bêtes équipées de crochets empoisonnés, sont une forme mutante des créatures se trouvant normalement dans la région; elles sont de redoutables prédateurs. Alors que certaines sont contrôlées par les Warlocks, un grand nombre de ces créatures sont si grandes qu'il est impossible de les contrôler et elles errent librement dans les Terres Interdites. Ces araignées géantes se cachent dans les endroits sombres et humides, où elles tissent leurs toiles, cherchant à piéger les imprudents.

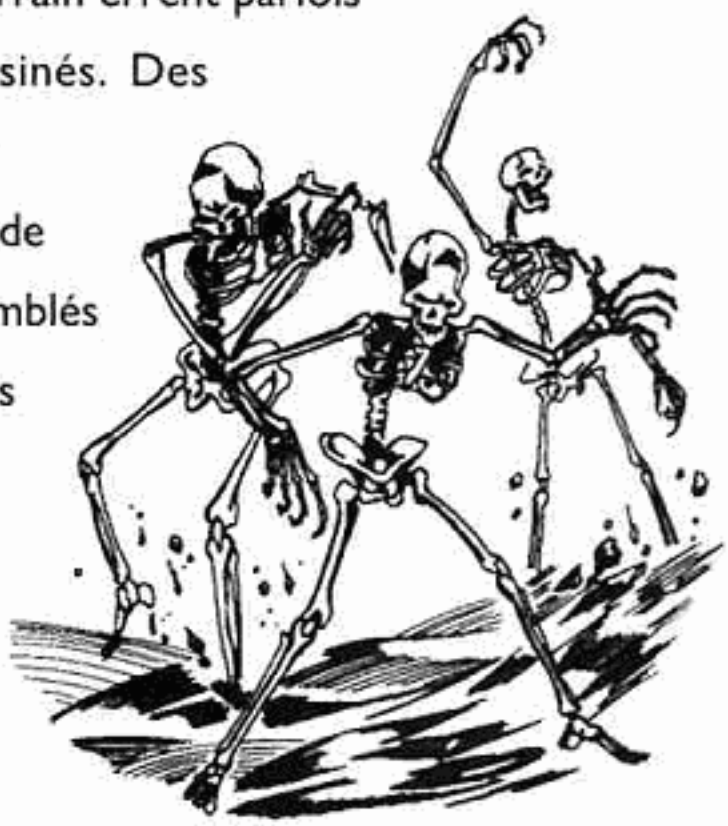
Les Brigands

Ce sont des Humains diaboliques, qui ne se font même pas confiance entre eux. Ils se rassemblent en grands groupes, utilisent des tactiques pour se débarrasser des unités beaucoup plus fortes qu'eux, et se battent comme des lions lorsqu'ils sont coincés. Ils se cachent dans les régions où personne ne va. Ils sont rejetés dans tous les villages et les camps où ils demandent asile. Ils sont armés de petits couteaux très efficaces qu'ils utilisent lors d'attaques rapides.

Substances visqueuses

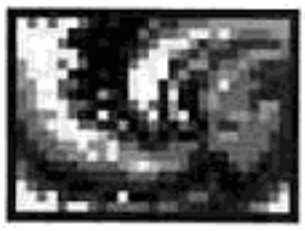
Le clan des Nécrolytes croit que les étranges substances que l'on trouve dans certaines régions cherchent à absorber le sang des Orcs. Aucun pouvoir magique n'aurait pu créer ces substances; et pourtant, elles existent. Elles semblent attirées par la chaleur du corps des Orcs et elles s'infiltrent même dans les armures les plus ajustées pour pénétrer dans le corps de leurs victimes par les pores et sucer toute leur énergie.

Les Squelettes



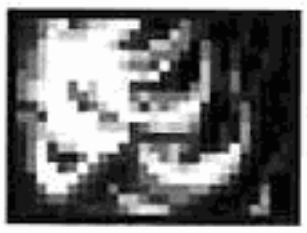
Les esprits incontrôlés du monde souterrain errent parfois dans les régions où ils ont été assassinés. Des lambeaux de vêtements et de la chair pourrie sont encore attachés à leur os; ils cherchent constamment à se venger de ceux qui les ont forcés à cette damnation éternelle. Rassemblés par des forces bien trop obscures pour être comprises, ces créatures sont plus difficiles à détruire qu'il n'y paraît.

"Eux pas forts comme squelettes Nécrolytes.
Eux essayer attraper et mettre doigts dans yeux et esprit."



Les éléments eau

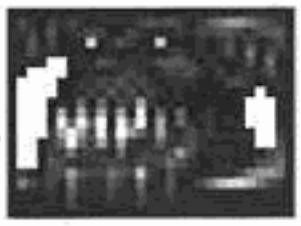
Ce sont les créations des pouvoirs magiques des Humains. Parfois au service de leurs invocateurs, ces simulacres peuvent utiliser les pouvoirs de l'eau comme ils désirent. Lorsqu'ils ne sont pas contrôlés, ils sont difficiles à disperser, car ils obtiennent quelque chose qui ressemble à l'indépendance de pensée et de motivation. Dans les deux cas, ces éléments attaqueront jusqu'à ce qu'ils soient détruits ou que leur ennemi soit mort.



Les éléments feu

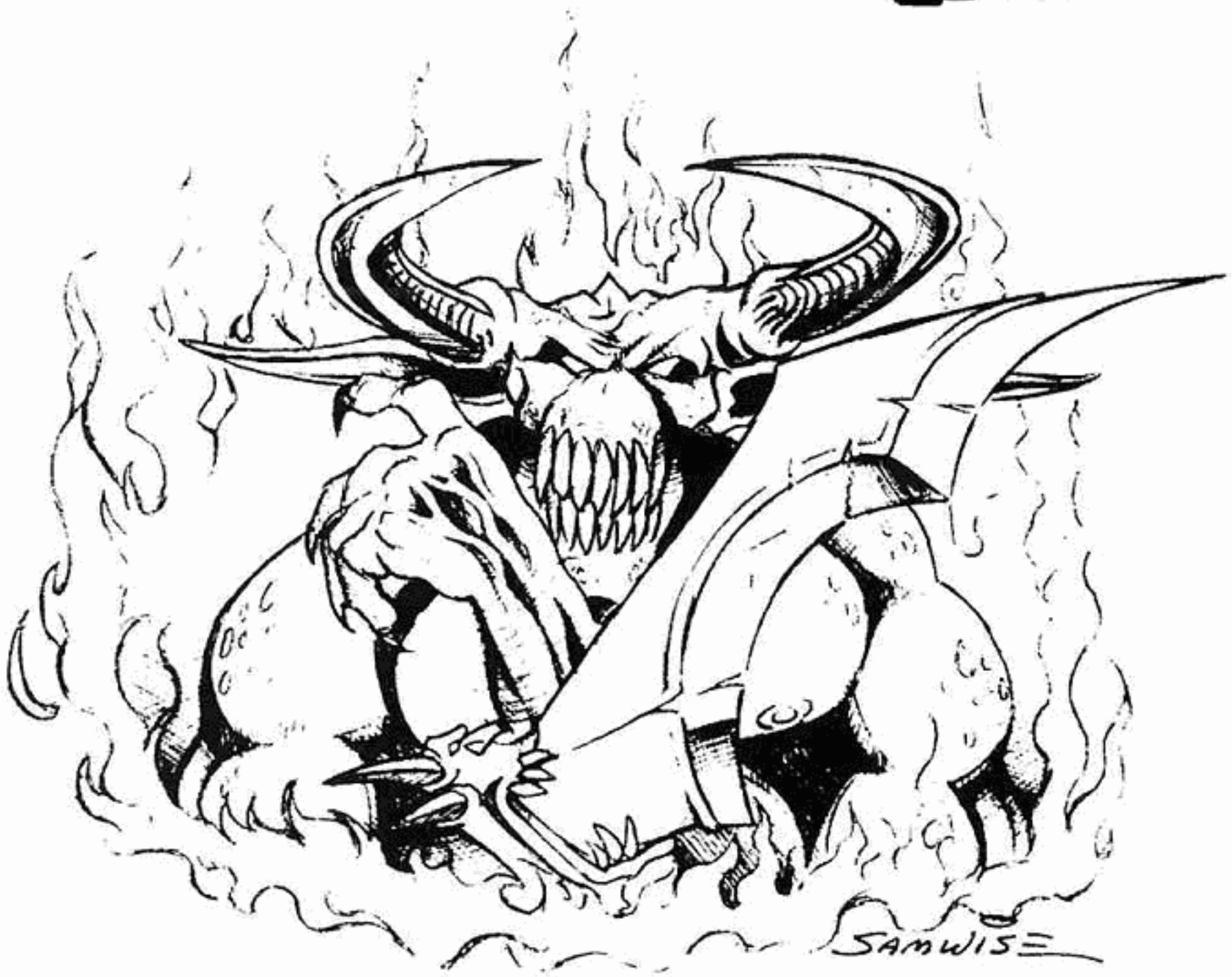
Alors que les éléments eau sont sous le contrôle des Humains, ces créatures sont indépendantes. Elles cherchent toujours à détruire tout ce qu'elles touchent. Personnes ne sait si elles ont été invoquées ou si elles sont le résultat de pouvoirs magiques. Une seule chose est sure: elles sont mortelles et semblent prendre un malin plaisir à voir la douleur qu'elles infligent.

"Moi penser que clan Warlock faire elles et laisser échapper; feu écoute personne."



Les Démons

Ces créatures sorties tout droit des enfers sont l'incarnation même du mal. Les pouvoirs qui permettent d'invoquer ces servants du monde souterrain ont été perdus depuis longtemps et les Warlocks sont à leur recherche. Crachant des flammes et équipés d'un long couteau dont la lame a été forgée aux enfers, la destruction et la mort sont leurs désirs les plus grands. La cruauté des Démons dépasse l'imagination des esprits les plus tordus et ils se complaisent à exécuter leurs plans maléfiques. Le moyen de renvoyer ces monstres dans les profondeurs qui les ont créés, sans perdre trop de vies, est un secret bien gardé.



Crédits

Conception du jeu: Blizzard Entertainment

Producteur: Patrick Wyatt

Producteur exécutif: Allen Adham

Programmeurs: Patrick Wyatt, Bob Fitch, Michael Morhaime, Jesse McReynolds.

Graphistes: Stu Rose, Samwise Didier, Ron Millar, Mickey Neilson, Brian Sousa, David Berggren, Roman Kenney

Artistes 3D: Joeyray Hall, Ron Millar, Duane Stinnett

Musique et bruitages: Glenn Stafford, Gregory Alper, Rick Jackson, Chris Palmer

Voix: Bill Roper

Conception et mise en page du manuel: Bill Roper

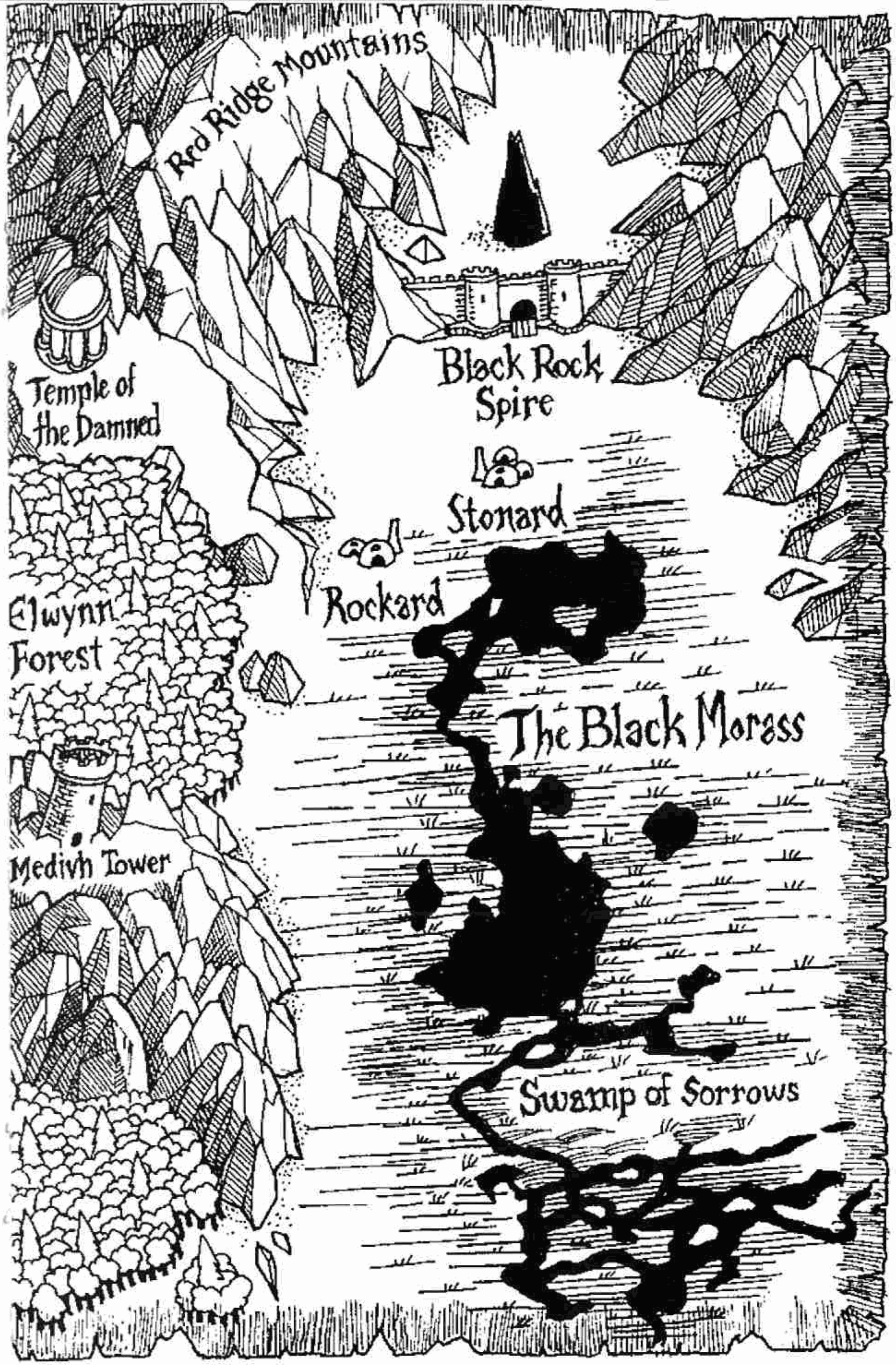
Illustrations du manuel: Stu Rose, Samwise Didier, Roman Kenney, Brian Sousa, Mickey Neilson, David Berggren, Chris Metzen, Nick Carpenter

Relations publiques: Susan Wooley, Linda Duttenhaver

Marketing: Kathy Carter, Steve Huot, Burkley Hanes, Debbie Caton, Fernando Paez

Ventes: Russell Nishida, Aprile Penhall, Helen Moriyama

Remerciements à: Bob et Jan Davidson, John Patrick, John Goodman, Jeff Beaumont, Ralph Becker, Mike Albanese, John Sosoka, Pam Drake, Jenny Toney, Isaac Matarasso, Bobo the Wonder Orc, Suzanne States, Ronald Millar Sr., Private Pabst, Bunchy, Eskhandar, Salty Dog, Rider, The "Batman", M.B., Shannon et ses raisins en chocolat blanc, Frank Pearce, Pretty Princess Gwendolyn, Susan Bezzina, Darlene et ses cheveux, The Memphis Blues, Jason "God of Thunder" Thor, "Dangerous" Damian Russell, la voiture de Vic, Shahram Dabiri, The Mang Mang, Christina Cade, The Poxy Boggards, Ray the Soda Man, Lala, Endicott, C.W., l'évier et vous pour lire ceci.


Red Ridge Mountains
Black Rock Spire
Temple of the Damned
Stonard
Rockard
Elwynn Forest
The Black Morass
Medivh Tower
Swamp of Sorrows

©1994 INTERPLAY PRODUCTIONS LTD AND BLIZZARD ENTERTAINMENT.
WARCRAFT IS A TRADEMARK OF INTERPLAY PRODUCTIONS LTD. ALL RIGHTS RESERVED.
INTERPLAY PRODUCTIONS LTD, 71 MILTON PARK, ABINGDON, OXON OX14 4RX. TEL: 0235 821666. FAX: 0235 821777

Téléchargé sur
Le Vieux Manuel

Http://www.abandonware-manuels.org