

SEGA™

WARCRAFT®

THE DARK II SAGA™



◆ Français ◆

INSTRUCTION MANUAL

COMPACT
disc

This game is licensed by
Sega Enterprises, Ltd. for play on the
SEGA SATURN™ System

SEGA™ SATURN™

AVERTISSEMENT AUX POSSESSEURS DE TELEVISEURS GRAND ECRAN A PROJECTION

Des images fixes ou stationnaires peuvent causer une détérioration irréversible du tube cathodique de votre téléviseur en en marquant les luminophores de manière définitive. C'est la raison pour laquelle il est déconseillé d'utiliser les jeux vidéo de manière répétée ou prolongée sur les téléviseurs grand écran à projection.

AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE

A LIRE AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDEO PAR VOUS-MEME OU VOTRE ENFANT

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumière clignotante ou de sources lumineuses de notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.

Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter un médecin.

PRECAUTIONS A PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDEO

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

MANIPULATION DE VOTRE CD-ROM SEGA SATURN™

- Le CD-ROM Sega Saturn est destiné à être utilisé exclusivement sur la console Sega Saturn.
- Gardez toujours la surface du CD-ROM propre et sans rayures.
- N'exposez pas le CD-ROM aux rayons directs du soleil et ne le laissez pas près d'une source de chaleur comme un radiateur.
- Faites des pauses de temps à autre pendant le jeu afin de vous reposer.

MISE EN ROUTE: COMMENT UTILISER VOTRE SEGA SATURN

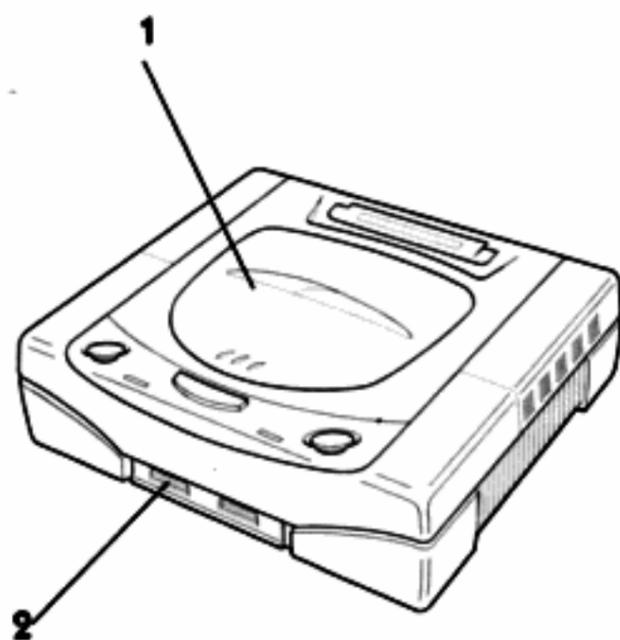
Vous ne pouvez utiliser ce CD-ROM que sur la Sega Saturn. N'essayez pas de l'utiliser dans un autre lecteur CD ; vous risqueriez de causer des dommages au casque d'écoute et aux enceintes.

1. Installez votre console Sega Saturn en procédant comme il est indiqué dans le mode d'emploi de la Sega Saturn. Branchez la manette 1.
2. Placez le CD-ROM Sega Saturn avec son étiquette tournée vers le haut dans le compartiment du lecteur CD puis refermez la porte du lecteur.
3. Appuyez sur le bouton Power pour charger le jeu. Le jeu commence après l'écran du logo Sega Saturn. Si rien n'apparaît, éteignez la console et assurez-vous qu'elle est correctement installée.
4. Pour arrêter un jeu en cours ou lorsque le jeu est terminé et que vous désirez le recommencer, appuyez sur le bouton Reset de la console Sega Saturn ; vous revenez alors à l'écran-titre du jeu. Pour revenir au panneau de commande, appuyez en même temps sur les boutons A, B, C et Start à n'importe quel moment.
5. Si vous allumez la console alors qu'il n'y a pas de disque dans le lecteur, l'écran du panneau de commande Audio CD Control apparaît. Pour jouer, mettez un CD Sega Saturn dans le lecteur, amenez le curseur sur le bouton supérieur gauche du panneau de commande à l'aide du bouton D et appuyez sur Start. Les écrans d'ouverture du jeu apparaissent alors.

Important: votre CD-ROM Sega Saturn contient un code de sécurité autorisant sa lecture. Gardez-le propre et manipulez-le avec précautions. Si vous ne parvenez pas à le lire sur votre Sega Saturn, retirez-le et essuyez-le soigneusement dans un mouvement droit depuis le centre vers le bord.

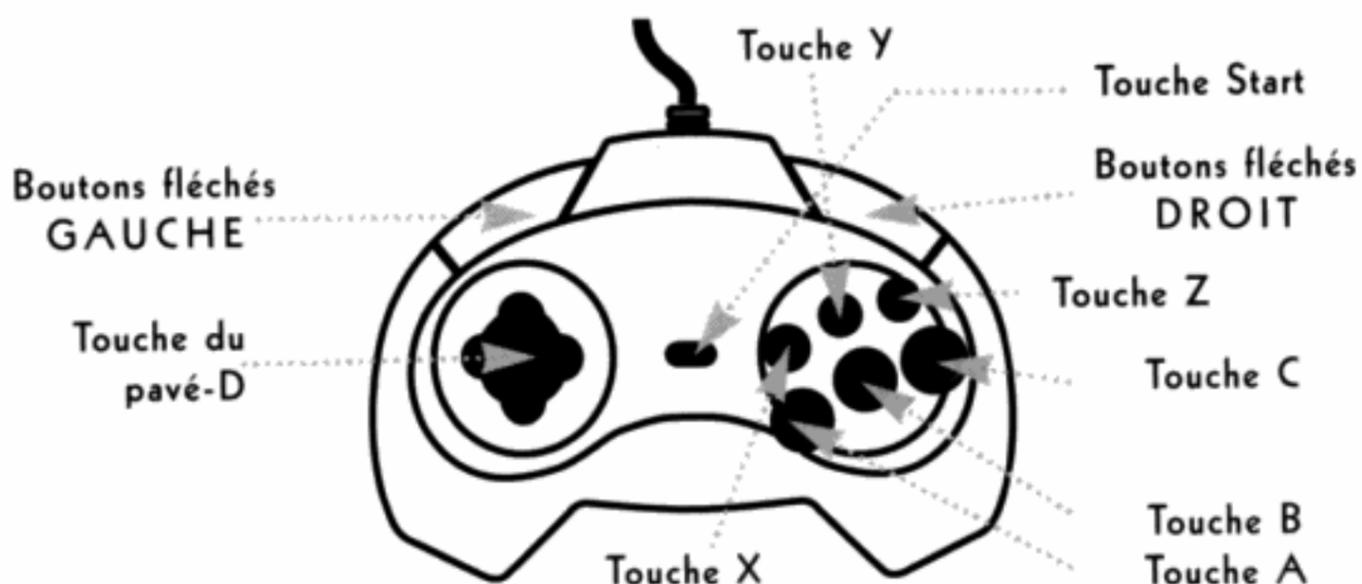
DÉMARRAGE DU JEU

- 1 Console Sega Saturn
- 2 Manette 1



1. Allumez la console Sega™ Saturn™.
2. Assurez-vous qu'une manette est insérée dans le port dénommé Control Port 1 de la console Sega Saturn.
3. Ouvrir le couvercle et insérez le disque Warcraft® II: The Dark Saga™. Fermez le couvercle, l'écran SÉLECTION DE LA LANGUE apparaît.
 - Pour sélectionner une langue, appuyez avec la touche directionnelle **DROITE** sur le drapeau représentant la langue que vous désirez et appuyez sur **C**. La séquence d'introduction commence.
 - Pour éluder la séquence d'introduction, appuyez sur **C**. L'écran de titre apparaît.
4. Appuyez sur le bouton **START** pour aller au menu principal. Voir Menu principal.

COMMANDES PRINCIPALES



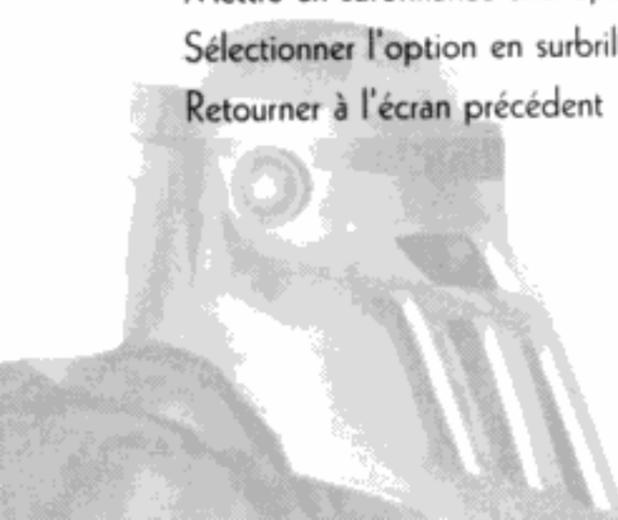
COMMANDES DANS LES MENUS

Action

- Activer l'aide
- Mettre en surbrillance une option
- Sélectionner l'option en surbrillance
- Retourner à l'écran précédent

Saturn Touche

- Z
- Touches directionnelles HAUT/BAS
- C
- B



COMMANDES DANS LE JEU

Action

Pause

Déplacer le curseur

Sélectionner une unité/une construction

Annuler la sélection d'une unité/d'une construction

Ouvrir la boîte de sélection

Accepter la boîte de sélection

Afficher la mini-carte

Déplacer la mini-carte

Fixer l'emplacement de la carte 1/2/3

Vérifier l'emplacement de la carte 1/2/3

Centrer la carte sur l'unité sélectionnée

Saturn Touche

Touche START

Touches directionnelles

HAUT/BAS/GAUCHE/DROITE

Placer le curseur sur une unité/une construction et valider avec **C**

B

Maintenez enfoncée la touche **C** et déplacez le curseur

Relâchez **C**

Maintenir enfoncés les boutons fléchés **GAUCHE** et **DROIT**

Maintenir enfoncés les boutons fléchés **GAUCHE** et **DROIT** et utiliser les touches directionnelles **HAUT/BAS/GAUCHE/DROITE**

Bouton fléché **GAUCHE** + X, Y, ou Z

Bouton fléché **DROIT** + X, Y ou Z

Bouton fléché **GAUCHE** + **DROIT** + X

Commandes des unités

Remarque: chaque unité réalise un certain nombre d'actions spécifiques. Lorsque vous sélectionnez une unité, vous avez accès à ces actions à partir du menu qui apparaît. Certaines de ces actions se déclenchent automatiquement selon leur cible. Par exemple, si vous voulez qu'un péon, ou qu'un paysan, extraie de l'or, sélectionnez le péon ou le paysan, puis cliquez sur la mine d'or. Si vous voulez qu'une unité engage le combat, sélectionnez votre unité puis l'unité de votre choix. Pour obtenir la liste des actions, reportez-vous à la rubrique Commandes spéciales.

Commandes des unités sélectionnées

Action

Activer le menu contextuel

Annuler l'action du menu contextuel

Sélectionner une action du menu contextuel

Sélectionner une cible pour l'action

Afficher l'état d'une unité

Sélectionner un site de construction

Fonctions automatiques

Saturn Touche

A

B

Appuyez sur les touches directionnelles **HAUT/BAS/GAUCHE/DROIT** et appuyez sur **C**. Un curseur cible ou un autre menu contextuel apparaît.

Déplacer le viseur de la cible choisie et valider avec la touche **C**.

Z

Reportez-vous à la rubrique Commandes spéciales

Reportez-vous à la rubrique Commandes spéciales

Commandes des constructions sélectionnées

Action

Activer le menu contextuel

Annuler le menu contextuel

Sélectionner une action du menu contextuel

Afficher l'état d'une construction

Annuler une action en cours

Fonctions automatiques

Saturn Touche

A

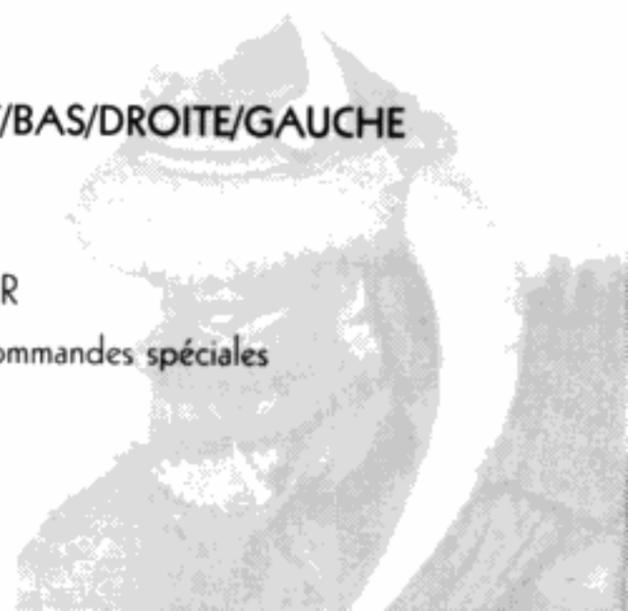
B

Touches directionnelles **HAUT/BAS/DROITE/GAUCHE** et appuyez sur **C**

Z

Sélectionner l'icône **ANNULER**

Reportez-vous à la rubrique Commandes spéciales



Commandes des groupes

Action

Créer un groupe

Saturn Touche

Maintenir enfoncée la touche **C** et déplacer le curseur pour créer une "boîte" contenant les unités que vous voulez placer dans le groupe. Relâchez la touche pour valider votre choix.

Ajouter/Retirer une unité du groupe

Sélectionner le groupe, déplacer le curseur sur l'unité à ajouter ou à retirer et maintenir le bouton fléché **GAUCHE** + la touche **C** enfoncés.

Sélectionner à nouveau un groupe

Placer le curseur sur un groupe d'unités et appuyez sur le bouton fléché **DROIT** + sur la touche **C**

INTRODUCTION

La chute du royaume d'Azeroth

La chute d'Azeroth est souvent associée au nom d'Aegwyn. Aegwyn, l'ultime gardienne de l'ordre des puissants magiciens chargé de protéger les mortels Humains des mystères des Ténèbres de l'au-delà, vint à Azeroth pour y quérir un successeur digne d'assurer la charge de gardien et qui hérita de ses pouvoirs magiques. C'est l'illusionniste Nielas qui fut choisi pour être le père de l'enfant d'Aegwyn. Nielas lui donna un fils du nom de Medvih. Cet enfant hérita tous les pouvoirs et du savoir de sa mère. La veille du jour de ses treize ans, les pouvoirs enfouis au plus profond de son âme s'éveillèrent. Incapable de faire face à la violence des énergies cosmiques qui déferlèrent en lui, Medvih fut victime d'un choc psychique traumatisant qui l'affligea pendant six longues années.

Medvih finit par revenir à la vie, en pleine possession, semblait-il, de ses pouvoirs et de ses facultés. Pourtant, malgré la façade confiante, presque arrogante, qu'il offrait au regard des autres, on pouvait sentir qu'il portait en lui une chose maléfique et corrompue. Medvih décida d'explorer les limites du pouvoir de manipulation que lui conféraient les énergies magiques qu'il s'était vu confiées si brutalement. Bravant les interdits, il se lança dans la science nécromantique, se mit en tête de comprendre les mystères de la vie et de la mort. Un jour, au cours de ces pratiques, Medvih conclut un pacte avec le sorcier Gul'dan, le plus puissant et le plus sanguinaire des seigneurs des Ténèbres qui hantait ses visions. Il communiqua avec Gul'dan grâce à des trances profondes et des projections astrales. Fermement décidé à se rendre maître d'Azeroth, Medvih signa un pacte avec Gul'dan et les Orques qu'il dirigeait. Les Orques avaient juré de détruire le Royaume d'Azeroth et de s'emparer de toutes ses richesses. Gul'dan devait s'emparer de tous les pouvoirs d'un ancien magicien emprisonné dans les flots de la Grande mer d'Azeroth. Des portes maléfiques s'ouvrirent entre le royaume d'Azeroth et le monde sanguinaire des Orques. L'arrivée des Orques marqua le début d'un conflit qui allait déchirer le royaume d'Azeroth pendant près de cinq années. Les champs apparemment si fertiles du Royaume furent saccagés par les sauvages armées de Orques. Mais Medvih, aussi habile et rusé qu'il fut, ne vécut pas assez longtemps pour voir son projet se réaliser. La porte resta ouverte et des hordes d'armées d'Orques continuèrent à envahir le royaume.

L'ascension des Orques

C'est avec la fureur d'un ouragan que les Orques dévastèrent les terres de leurs ennemis. Aucune vie ne fut épargnée. Aucune bâtisse ne fut laissée debout. Il en a toujours été ainsi. Les tendances de ces masses pour la brutalité et la barbarie sont aisément manipulées par ceux qui détiennent le véritable pouvoir. C'est bien le pouvoir qui fait avancer la Horde, cette formidable machine de destruction. Une fois qu'ils eurent conquis leur monde, il ne restait plus rien pour alimenter leur soif de guerre et de pouvoir. Des tensions entre les clans commencèrent à se faire sentir et la violence éclata. Des querelles mineures se transformèrent en conflits ouverts et se terminèrent en bains de sang.

De nouveaux territoires devaient être conquis avant que le clan ne se détruise totalement. C'est à ce moment que Gul'dan, le sorcier tout-puissant, fut contacté par Medvih, la force obscure. Medvih avait promis à la Horde toutes les richesses du royaume et à Gul'dan de puissants pouvoirs. Un accord fut conclu et la Porte qui reliait les deux Mondes fut conjurée. Le royaume d'Azeroth ne fut pas aussi facile à vaincre qu'on aurait pu le croire. Les vieilles tensions entre les différents clans Orques éclatèrent à nouveau...

Les conséquences de la Seconde Guerre

Pendant de longs mois, les forces de l'Alliance recherchèrent les Orques qui s'étaient enfuis après la chute de la Porte des Ténèbres. Presque tous les clans furent capturés par l'Alliance et emprisonnés. Les chefs de l'Alliance se demandaient s'ils devaient exterminer les Orques ou les emprisonner à vie. C'est alors que l'Alliance commença à s'affaiblir et que les Orques qui avaient survécu planifièrent leur retour.

Au cours de l'été de l'an de grâce 606, les survivants de la Horde utilisèrent un mystérieux magicien d'Azeroth pour accéder à l'ancienne Porte qui était leur seule chance pour rentrer chez eux. A leur arrivée, ils furent accueillis en héros pour avoir survécu trente ans sur une terre ennemie. Les talents de ces guerriers furent partagés entre les différents clans qui purent ainsi mettre leurs nouveaux plans en pratique. Les Orques avaient décidé de retirer certains éléments d'Azeroth et de les utiliser pour creuser des failles qui permettraient aux Orques de conquérir les mondes au-delà de la Porte des Ténèbres...

COMMENCEMENT DU JEU

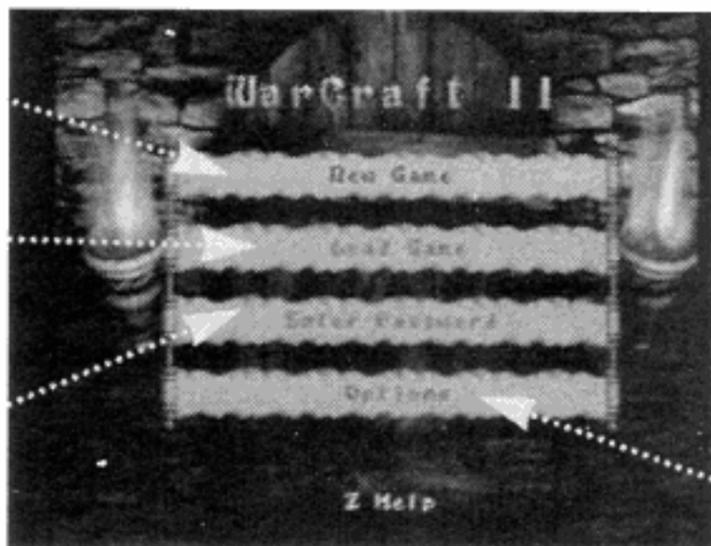
Warcraft II: The Dark Saga comprend les missions originales Tides of Darkness, Beyond the Dark Portal ainsi que les scénarios personnalisés. Pour toutes les missions, choisissez votre camp: l'Alliance humaine ou les Orques. Lorsque vous commencez à jouer, vous entamez une nouvelle campagne en incarnant un Orque ou un Humain. Au début de chaque mission, les objectifs sont répertoriés pendant les briefings. Lorsque vous avez rempli les objectifs de la mission, vous obtenez un score et un grade avant de passer à la mission suivante. Au fil du jeu, la difficulté des missions augmente: elles deviennent de plus en plus intenses et complexes.

Menu principal

Démarrer une nouvelle partie

Charger une partie sauvegardée

Utilisez un mot de passe pour commencer une mission de campagne



Pour utiliser la fonction démarrage rapide et passer directement à un scénario aléatoire, maintenir enfoncée la touche START et la touche directionnelle HAUT. Un scénario aléatoire commence.

Régler les options de la partie

Nouvelle partie

Sélectionnez une campagne: Orque ou Humaine. Vous devez aussi choisir entre Tides of Darkness, Beyond the Dark Portal ou un scénario personnalisé.

Pour commencer une nouvelle campagne

1. Sélectionnez NOUVELLE PARTIE dans le menu principal. Un sous-menu apparaît.
2. Sélectionnez NOUVELLE CAMPAGNE. Le menu NOUVELLE CAMPAGNE apparaît.
 - Pour sélectionner une campagne, utilisez les touches directionnelles HAUT/BAS et appuyez sur la touche C. Les séquences d'introduction apparaissent et sont suivies par l'écran de briefing de mission.
 - Pour éluder les séquences d'introduction, appuyez sur la touche C.
1. L'écran de briefing de mission détaille votre mission et récapitule vos objectifs.
 - Pour quitter cet écran, appuyez sur la touche C. La partie commence.



Pour commencer un nouveau scénario personnalisé:

1. Sélectionnez NOUVELLE PARTIE dans le menu principal. Un sous-menu apparaît.
2. Sélectionnez SCENARIO PERSONNALISE. L'écran correspondant apparaît.
3. Sélectionnez REGLAGES PERSONNALISES pour régler les options du scénario. L'option SELECT SCENARIO vous permet de sélectionner votre scénario. L'option DEMARRER PARTIE vous permet de commencer la partie.

Pour modifier les réglages personnalisés

1. Sélectionnez l'option REGLAGES PERSONNALISES dans l'écran du scénario personnalisé. L'écran correspondant apparaît.
2. Mettez en surbrillance l'option de votre choix et appuyez sur la touche C. Un sous-menu apparaît.
3. Utilisez les touches directionnelles HAUT/BAS/GAUCHE/DROITE pour faire votre sélection et appuyez sur la touche C.
4. Appuyez sur la touche B pour quitter le sous-menu. L'écran du scénario personnalisé apparaît.

Pour sélectionner une carte de scénario

1. Sélectionnez l'option CHOISIR SCENARIO dans l'écran du scénario personnalisé. L'écran correspondant apparaît.
- Pour faire votre choix dans une liste de cartes de tailles différentes, sélectionnez DIMENSIONS + C, puis sélectionnez la taille de la carte dans le menu qui apparaît.
 - Pour parcourir les différents scénarios disponibles, mettez en surbrillance la barre de défilement à la droite de la liste des différents scénarios et utilisez les touches directionnelles HAUT/BAS. (Il est nécessaire d'utiliser la barre de défilement, sinon vous ne verrez pas tous les scénarios qui sont disponibles).
 - Pour choisir un scénario, mettez-le en surbrillance et validez votre choix avec la touche C.
 - Lorsque vous avez terminé, appuyez sur la touche B. L'écran du scénario personnalisé apparaît.

Charger une partie

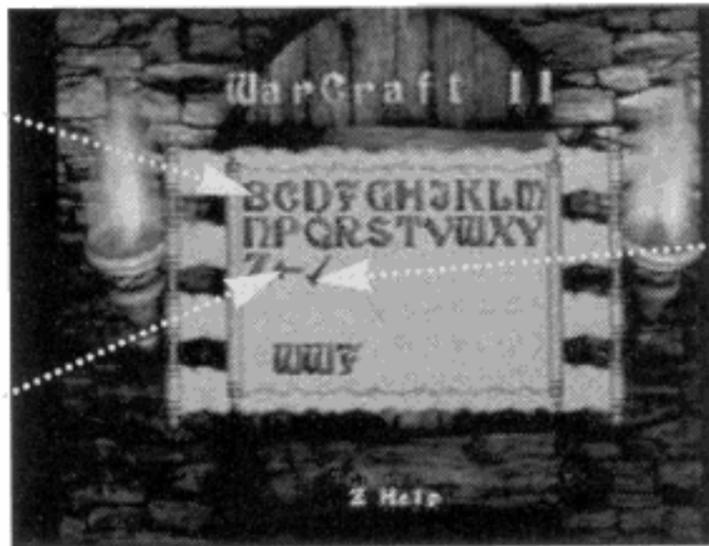
Reportez-vous à la rubrique Sauvegarde et Chargement.

Entrer un mot de passe

Utilisez les mots de passe pour continuer une campagne.

Pour sélectionner une lettre, mettez en surbrillance la lettre et appuyez sur la touche C

Pour supprimer une lettre, mettez en surbrillance la flèche de gauche et appuyez sur la touche C



Pour saisir votre mot de passe, mettez en surbrillance la coche et appuyez sur la touche C. La partie sauvegardée commence.

Les options

Dans ce menu, vous pouvez régler les paramètres du jeu, afficher les astuces ou le générique.

Pour régler les paramètres du jeu

1. Sélectionnez OPTIONS dans le menu principal, puis REGLAGES dans le sous-menu des options. Le menu Réglages apparaît.
- Pour régler les options de vitesse, sélectionnez OPTIONS VITESSE, puis mettez en surbrillance la barre de défilement et utilisez les touches directionnelles GAUCHE/DROITE pour régler la vitesse désirée dans l'écran des options de vitesse. Lorsque vous avez terminé, appuyez sur la touche B. L'écran des réglages apparaît à nouveau.

- Pour régler les options du son, sélectionnez **OPTIONS SON + C**. L'écran correspondant apparaît. Reportez-vous à la rubrique Options son.
- Pour **jouer** avec le brouillard de guerre ou le cacher (**AVEC/SANS**), mettez en surbrillance **BROUILLARD DE GUERRE** et appuyez sur la touche **C**. Si vous désactivez l'option, les zones que vous avez explorées restent visibles. Si l'option est activée, seules les zones occupées sont visibles.
- Pour afficher ou **cacher** la mini-carte (**CACHEE/VISIBLE**), mettez en surbrillance **MINI-CARTE** et appuyez sur la touche **C**. Si la mini-carte est visible, la mini-carte est constamment en haut à gauche de l'écran.

Options son

- Pour régler le volume de la musique, mettez en surbrillance la barre de défilement de la musique et utilisez les touches directionnelles **GAUCHE/DROITE**.
- Pour régler le volume des effets sonores, mettez en surbrillance la barre de défilement des effets sonores et utilisez les touches directionnelles **GAUCHE/DROITE**.
- Pour activer ou désactiver les voix des unités, mettez en surbrillance **VOIX UNITES** et appuyez sur la touche **C**.
- Pour activer ou désactiver l'option du Son des unités (vos unités répondent à vos ordres), mettez en surbrillance **SON UNITES** et appuyez sur la touche **5**.
- Pour activer ou désactiver l'option du Son de construction (possibilité d'entendre le bruit des activités à l'intérieur et autour des bâtiments), mettez en surbrillance **SON CONSTRUCTION** et appuyez sur la touche **C**.

Pour afficher le générique:

1. Sélectionnez **OPTIONS** dans le menu principal, puis **AFFICHER GENERIQUE** dans le sous-menu des options. Le générique apparaît.
2. Lorsque vous avez terminé de lire le générique, appuyez sur la touche **C**. Le menu des options apparaît à nouveau.

Pour afficher les astuces

1. Sélectionnez **OPTIONS** dans le menu des options, puis **ASTUCES** dans le sous-menu des options. Le menu des Astuces apparaît.
- Pour lire l'astuce dans son intégralité, utilisez la barre de défilement.
 - Pour afficher l'astuce précédente, mettez en surbrillance **PREC** et appuyez sur la touche **C**.
 - Pour afficher l'astuce suivante, mettez en surbrillance **SUIV** et appuyez sur la touche **C**.
 - Lorsque vous avez terminé, appuyez sur la touche **B**. Le menu des options apparaît à nouveau.

POUR JOUER

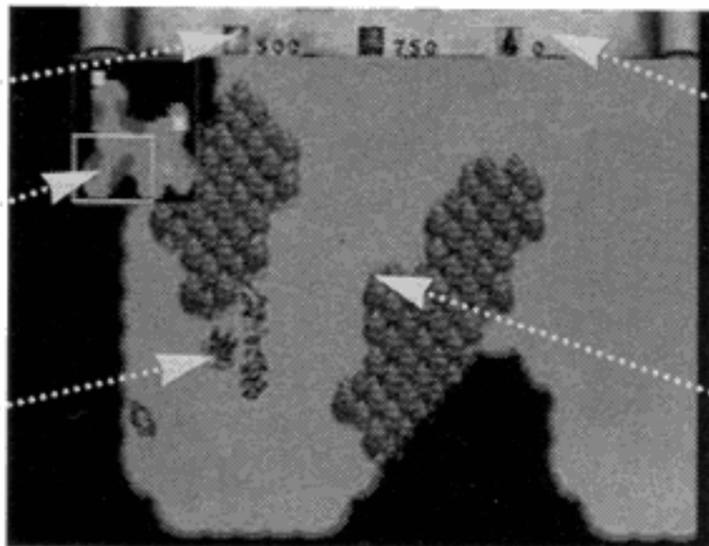
Warcraft II: The Dark Saga est un jeu d'action et de stratégie dans lequel vous devez rassembler des ressources, construire et défendre votre base, former des troupes et les envoyer au combat. Votre objectif est d'accomplir les objectifs fixés et de sortir victorieux de toutes les missions.

Ecran du jeu

Or, bois et réserves de pétrole

Mini-carte

Unité sélectionnée



Éléments de la barre de statut et de la mini-carte

Curseur du jeu



Les ressources du monde de Warcraft

Or

Extrait des richesses du sous-sol d'Azeroth, l'or est utilisé comme monnaie d'échange. Il permet d'acheter biens et services. Il est extrait des mines d'or.

Bois

La forêt recouvre la quasi-totalité du royaume. Le bois, dont les usages sont très divers, est donc disponible en abondance. Les artisans en usent ensuite pour construire bâtiments et navires, armes et machines de guerre.

Pétrole

D'importants gisements de cette énergie recherchée peuvent être découverts en mer. Avant de pouvoir extraire du fond des océans cette substance sombre et visqueuse, il faut construire une plate-forme de forage. Un geyser au fond de l'océan crache parfois une faible quantité de pétrole. Celle-ci forme en surface une flaque sombre et grasseuse signalant aux pétroliers, qui prospectent l'onde avidement, la présence d'un gisement. L'usage le plus répandu du pétrole est la construction et la propulsion des navires. Il sert également à l'expérimentation des machines volantes et d'armes redoutables et puissantes.

Menu pause

- Pour accéder au menu Pause à n'importe quel moment pendant la partie, appuyez sur **START**. Le jeu s'interrompt et le menu Pause apparaît.
- Pour retourner dans le jeu, appuyez à nouveau sur **START**.

Sauvegarder une partie

Allez dans le menu SAUVEGARDER PARTIE. Reportez-vous à la rubrique Sauvegarde et chargement.

Charger une partie

Allez dans le menu CHARGER PARTIE. Reportez-vous à la rubrique Sauvegarde et chargement.

Entrer un mot de passe

Allez dans le menu ENTRER MOT DE PASSE. Reportez-vous à la rubrique Entrer mot de passe.

Options

Allez dans le menu des OPTIONS. Reportez-vous à la rubrique des Options.

Fin du scénario

Reprendre la mission, capituler, ou retourner au menu principal.

- Pour reprendre la mission en cours, sélectionnez **FIN DU SCENARIO** dans le menu Pause, puis **RECOMMENCER SCENARIO** dans le menu **FIN DU SCENARIO**.
- Pour capituler, sélectionnez **FIN DU SCENARIO** dans le menu Pause, puis **CAPITULER** dans le menu qui s'affiche. Si vous jouez une campagne, l'écran des scores apparaît. Vous avez une autre chance pour terminer la mission. Si vous jouez un scénario personnalisé, l'écran du score apparaît suivi de l'écran de titre.
- Pour abandonner la mission et retourner au menu principal, sélectionnez **FIN DU SCENARIO** dans le menu Pause, puis **RETOUR MENU** dans le menu **FIN DU SCENARIO**.



DESCRIPTION DES UNITÉS

Unités de la horde des Orques

Unités terrestres

Péons: Ils sont les esclaves de la machine de guerre des Orques. Ils sont relégués aux tâches les plus basses telles que l'abattage des arbres. On exige également d'eux qu'ils assurent la construction et la maintenance des bâtisses.

Grunts: Ce sont des barbares et de redoutables guerriers. Equipés de puissantes haches, ils sont prêts à se battre jusqu'au dernier souffle et sont entièrement dévoués à la Horde.

Trolls lanceurs de haches : Ils sont très agiles, précis et rapides au lancer de hache.

Trolls allumés : Les allumés forment une secte de trolls assoiffés de sang.

Ogres: Monstres à deux têtes, les ogres sont les guerriers les plus redoutables et plus féroces de la Horde.

Ogremagies: Ce sont des ogres dotés de pouvoirs magiques.

Catapultes: Engins meurtriers lançant des projectiles explosifs.

Chevaliers de la mort: Ce sont des sorciers maléfiques capables de jeter des sorts très puissants.

Goblins saboteurs: Ce sont des gobelins diaboliques qui ne se séparent jamais de leurs dangereux explosifs. Ils n'hésitent pas à réduire à néant tous les obstacles sur leur passage lors de raids suicidaires.

Unités aériennes de la Horde

Zeppelins Goblins: Ce sont des engins volants sans armes capables de repérer des unités sous-marines.

Dragons: Ces créatures ailées représentent le fleuron des troupes de la Horde.

Unités navales de la Horde

Pétroliers: Ce sont des embarcations qui permettent de construire des plates-formes pétrolières et de transporter du pétrole.

Destroyers des trolls: Ce sont des navires de guerre rapides et légers.

Navires de transport: Ce sont des navires conçus pour transporter et livrer des unités terrestres sur les rivages ennemis.

Mastodontes des ogres: Ces navires titanesques sont équipés de canons redoutables et mortels.

Tortues géantes : Ces créatures submersibles et armées ont recours à la ruse pour mener des attaques-surprises.

Les unités de l'Alliance

Unités terrestres

Paysans: Habités aux durs labeurs, les paysans d'Azeroth sont toujours prêts à servir. Ils travaillent sans relâche à l'extraction de l'or dans les mines, à la construction et à l'entretien de divers bâtiments des villages et à la moisson.

Fantassins: Les fantassins sont en première ligne des forces de défense de l'Alliance. Equipés d'armures d'acier, ils défendent leur terre avec acharnement.

Archers Elfes: Ces créatures n'ont pas leur pareil pour manier un arc et des flèches.

Unité d'élite des Elfes: Cette unité est composée des meilleurs archers Elfes.

Chevaliers: Ce sont des valeureux guerriers armés de puissantes massues pouvant écraser les ennemis les plus redoutables.

Paladins: Ces chevaliers manient la magie aussi bien que les armes.

Ballista : : La ballista est une arbalète géante qui peut être l'arme la plus meurtrière de l'Alliance.

Mages: : Les mages sont formés pour jeter de terribles sorts de défense et de destruction.

Commando de démolisseurs Les Nains du commando de démolisseurs sont capables de détruire n'importe quel obstacle.

Unités aériennes de l'Alliance

Machines volantes des gnomes: Ce sont des engins volants non armés capables de détecter la présence d'unités ennemies sous-marines.

Cavaliers griffons: Ce sont vraisemblablement les guerriers les plus puissants qui parcourent les cieux.

Unités navales de l'Alliance

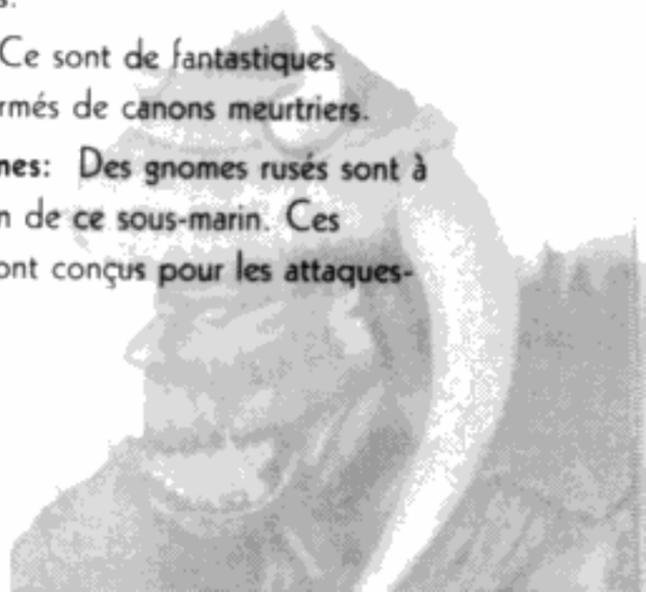
Pétroliers: Ce sont des embarcations qui permettent de construire des plates-formes pétrolières et de transporter du pétrole.

Destroyers des Elfes: Ce sont des navires de guerre extrêmement rapides.

Navires de transport: Les navires de transport sont conçus pour transporter des unités terrestres sur les côtes ennemies.

Navires de guerre: Ce sont de fantastiques vaisseaux de guerre armés de canons meurtriers.

Sous-marins de gnomes: Des gnomes rusés sont à l'origine de la création de ce sous-marin. Ces vaisseaux de guerre sont conçus pour les attaques-surprises.



DESCRIPTION DES SORTS

La Horde des Orques

Sorts jetés par les Ogremagies

L'oeil de Kilrogg: Les Ogremagies ont la faculté de faire apparaître un oeil. L'oeil flotte librement dans les airs. Il peut ensuite survoler les forces et les campements ennemis pour pouvoir les observer.

Soif de sang: Ce sortilège permet d'inoculer à un guerrier de votre camp une irrépressible soif de sang qui le mettra dans un état de folie furieuse.

Runes: Les Ogremagies utilisent des runes anciennes et puissantes pour tendre des pièges dans lesquels tomberont les malchanceux passants. En explosant, ces runes causent des dommages considérables à tout ce qui les entoure.

Sorts des Chevaliers de la Mort

Le baiser des ténèbres: Les Chevaliers de la mort sont capables d'absorber progressivement l'énergie vitale de ceux qu'ils visent.

La spirale de la mort: La spirale de la mort est une variante du baiser des ténèbres plus terrible encore. La spirale de la mort happe les forces vitales de ceux qui s'y frottent.

Vélocité: Ce sort accélère le fonctionnement du corps de l'enchanté, qui produit plus d'énergies vitales, quelle que soit sa race ou son origine.

Armure invincible: Ce sort fut emprunté aux arts nécromantiques anciens. Il transforme une partie des forces vitales de l'enchanté en une armure surnaturelle et fantasmagique.

Mort et décomposition: Les nuages magiques et tourbillonnants conjurés provoquent la décomposition accélérée de tout ce qu'ils rencontrent.

La tornade: La concentration des vents des mondes inférieurs provoque une tornade d'une violence et d'une force invies.

Le retour des morts-vivants: Ce sombre sort est l'ultime héritage des Orques Nécrolytes. Les Chevaliers de la mort ont la faculté de réveiller les morts qui viennent de trépasser, puis d'enjoindre ces monstres hideux de s'en prendre à leurs ennemis.

L'Alliance Humaine

Sorts jetés par les paladins

Vision sacrée: L'esprit humain est sans limite, il en va de même de la vision sacrée des Paladins.

Guérison: Les paladins ont la faculté par la concentration de leurs pouvoirs spirituels d'apporter guérison aux blessés de guerre.

Exorcisme: Les paladins savent invoquer les forces du bien et de la pureté et exorciser ainsi les morts-vivants qui sèment la destruction dans le royaume d'Azeroth.

Sorts jetés par les mages

Eclair: Cette décharge d'énergie frappe instantanément ceux qu'elle touche, et ce, quelle que soit l'épaisseur de l'armure qui les protège.

Boule de feu: Utiliser les éléments cardinaux de l'univers fait partie des activités favorites des mages. La boule de feu transperce l'air comme une comète, vole au-dessus du champ de bataille, consumant quiconque croise son chemin.

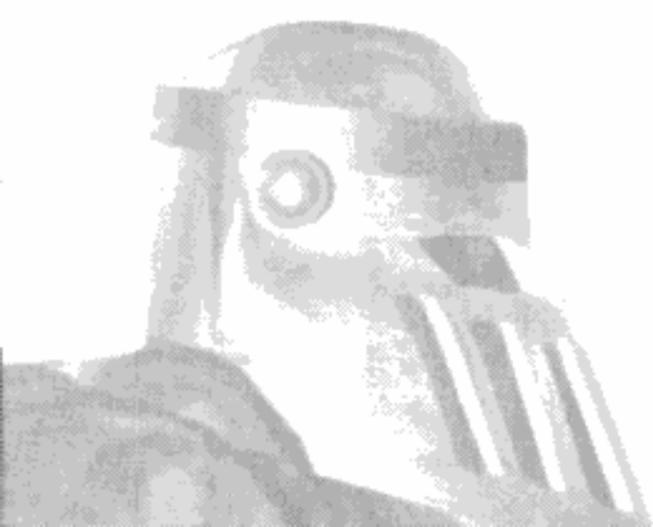
Bouclier de feu : Ce sort, à la fois arme et bouclier, résulte de la fusion de la chaotique force du feu avec l'aura de sa cible.

Lenteur : C'est un sort qui a la faculté de ralentir les mouvements et les réflexes de l'ennemi.

Invisibilité: Ce sort trouble les perceptions au point d'empêcher les adversaires de l'ensorcelé de percevoir sa présence physique

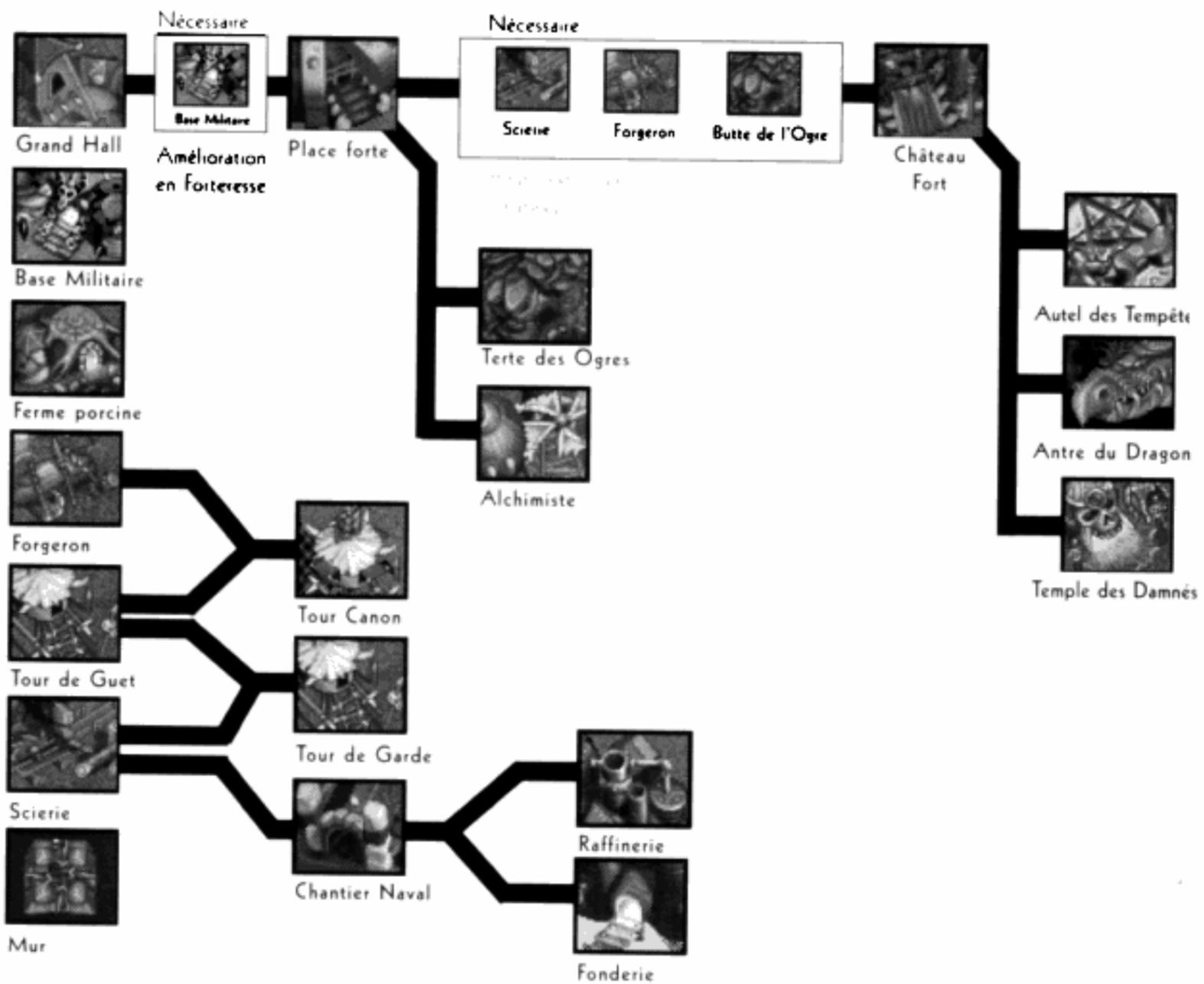
Blizzard: : Provoquant des tempêtes diluviennes qui proviennent des montagnes glacées de Northeron, ce sort abat sur les ennemis du Mage une tempête de glace redoutable.

Polymorphisme: : Ce sort modifie l'apparence de sa cible, métamorphose un homme en bête par exemple. Les victimes sont donc transformées en bêtes sauvages, incapables de raisonner, ce qui les met hors d'état de commander des troupes ou de diriger une bataille.

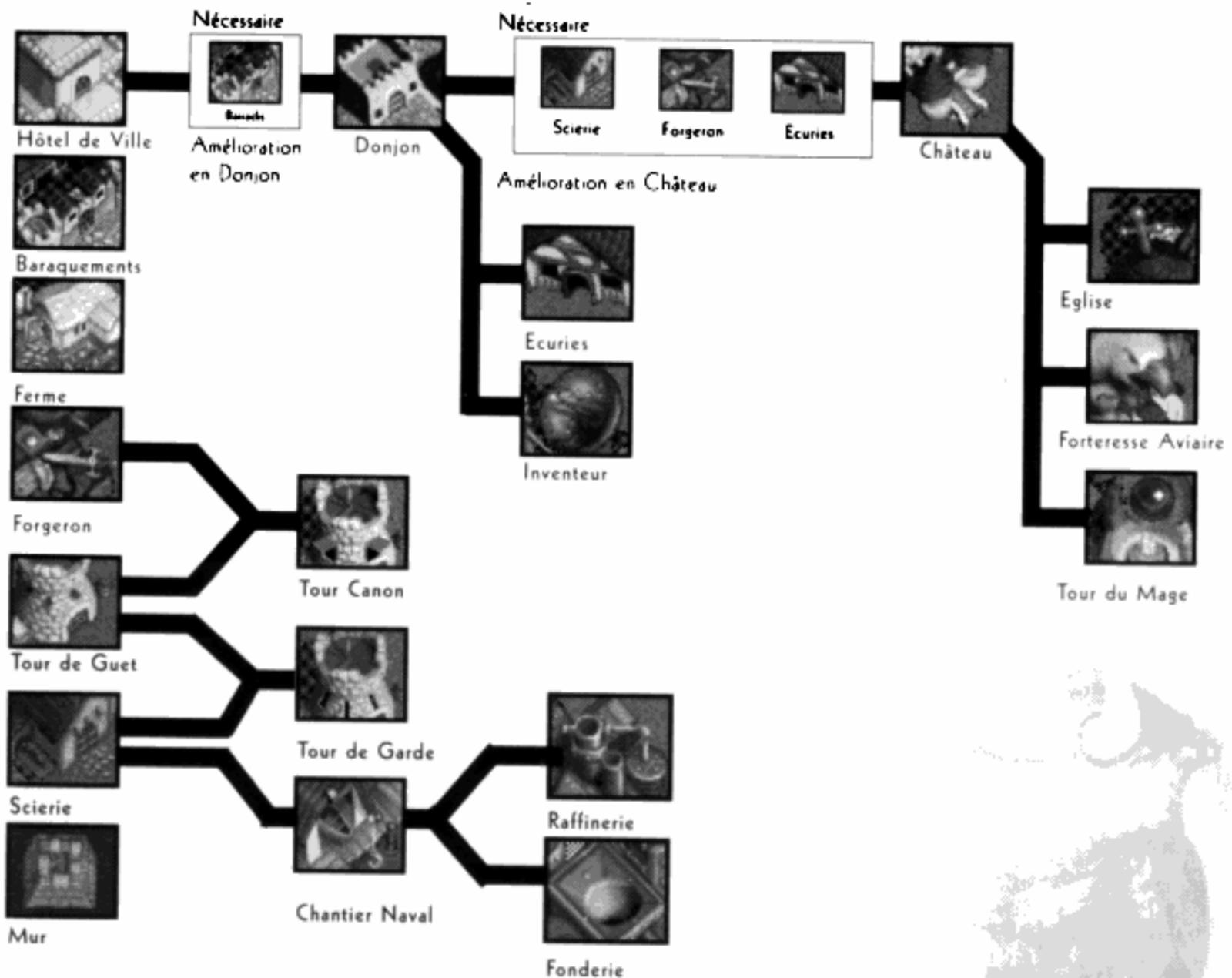


LES BÂTIMENTS

La Horde des Orques

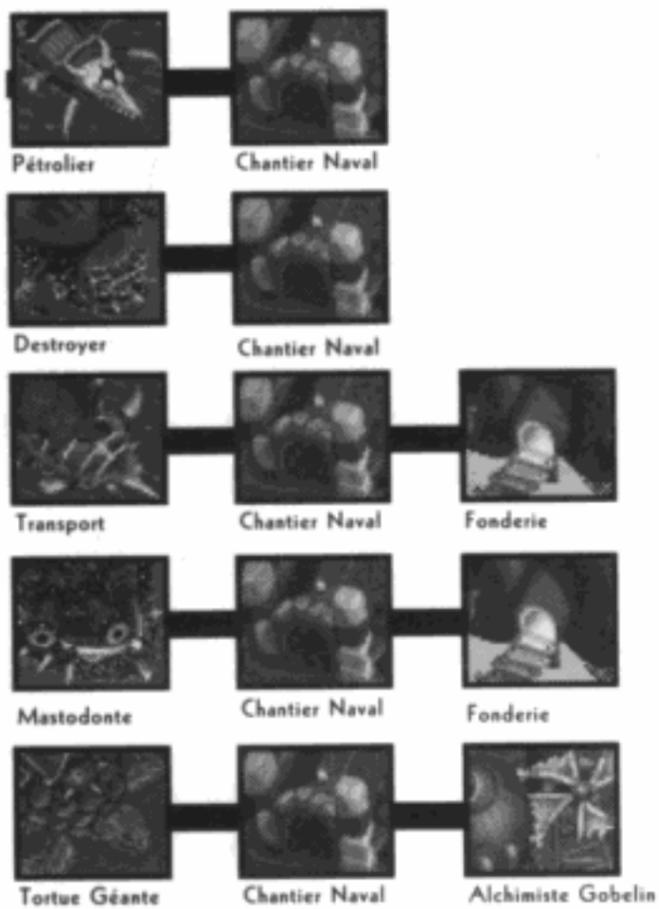
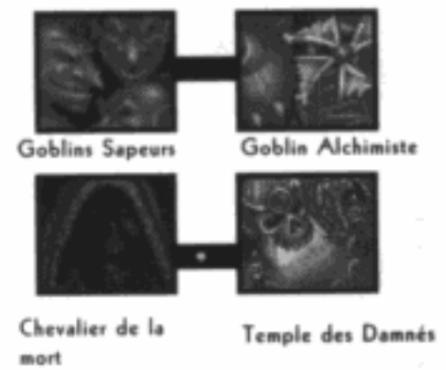
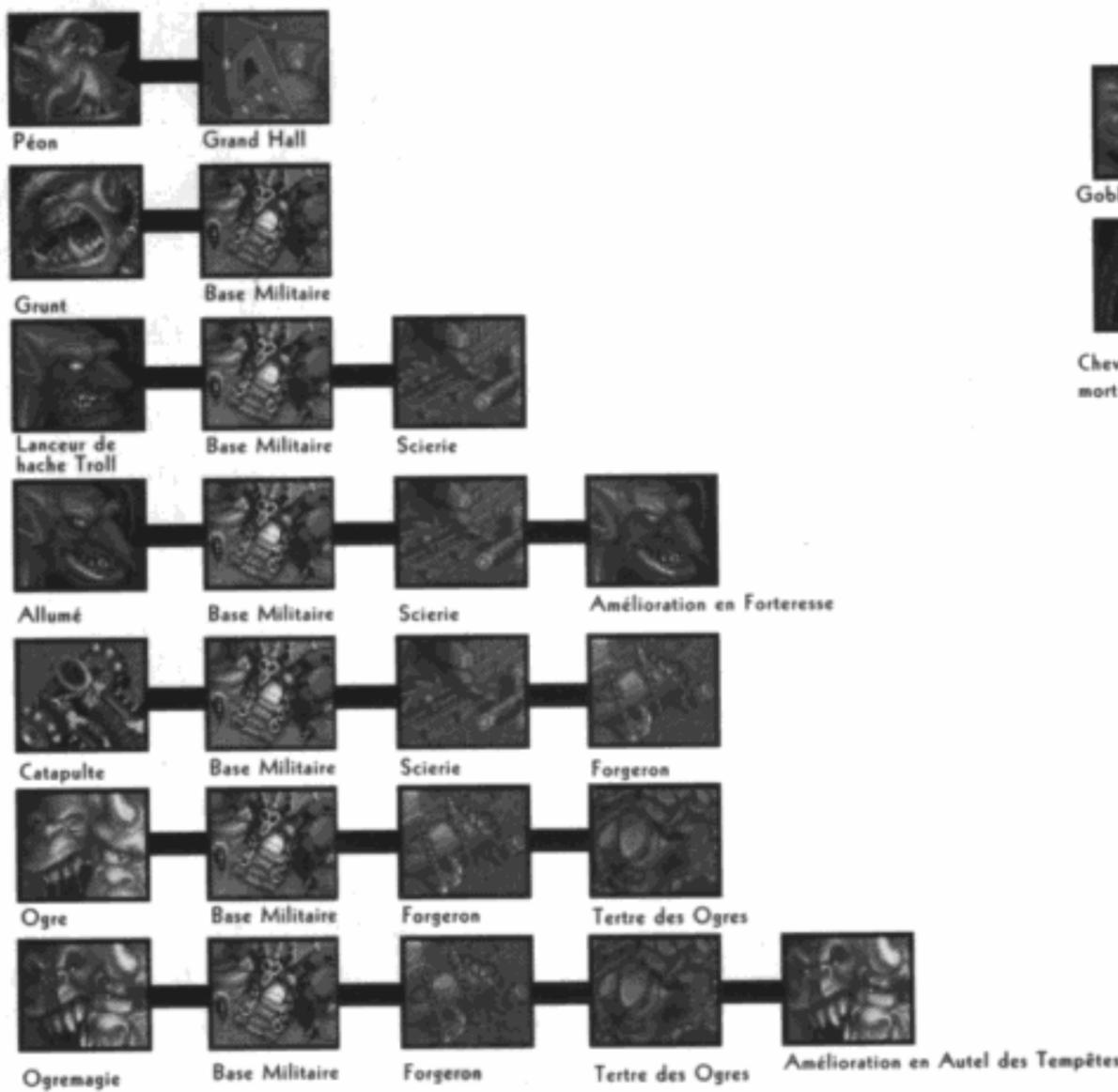


L'Alliance Humaine

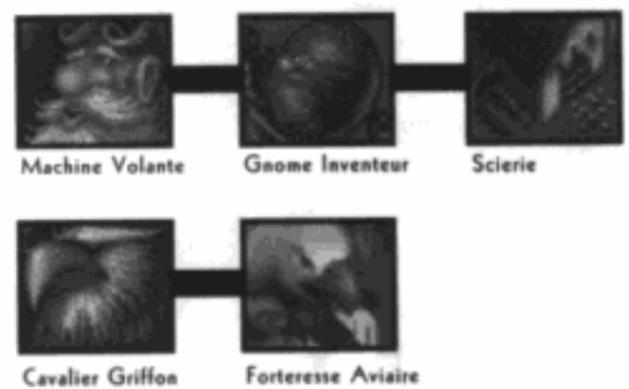
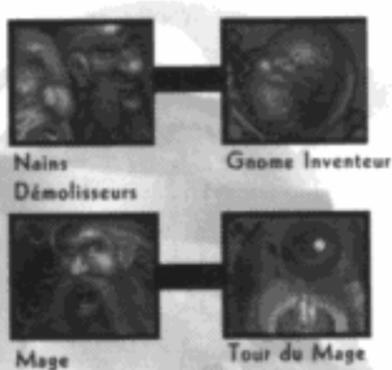


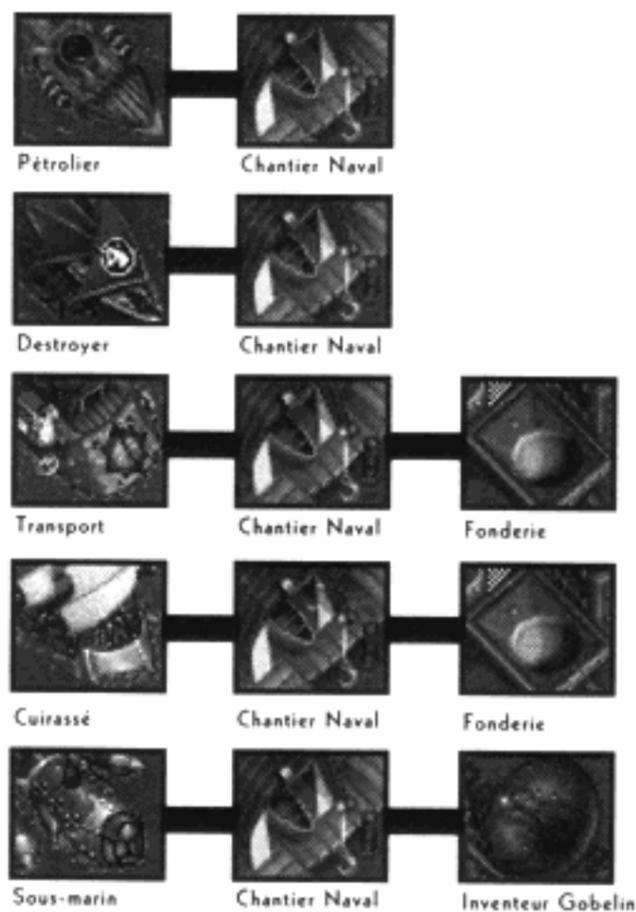
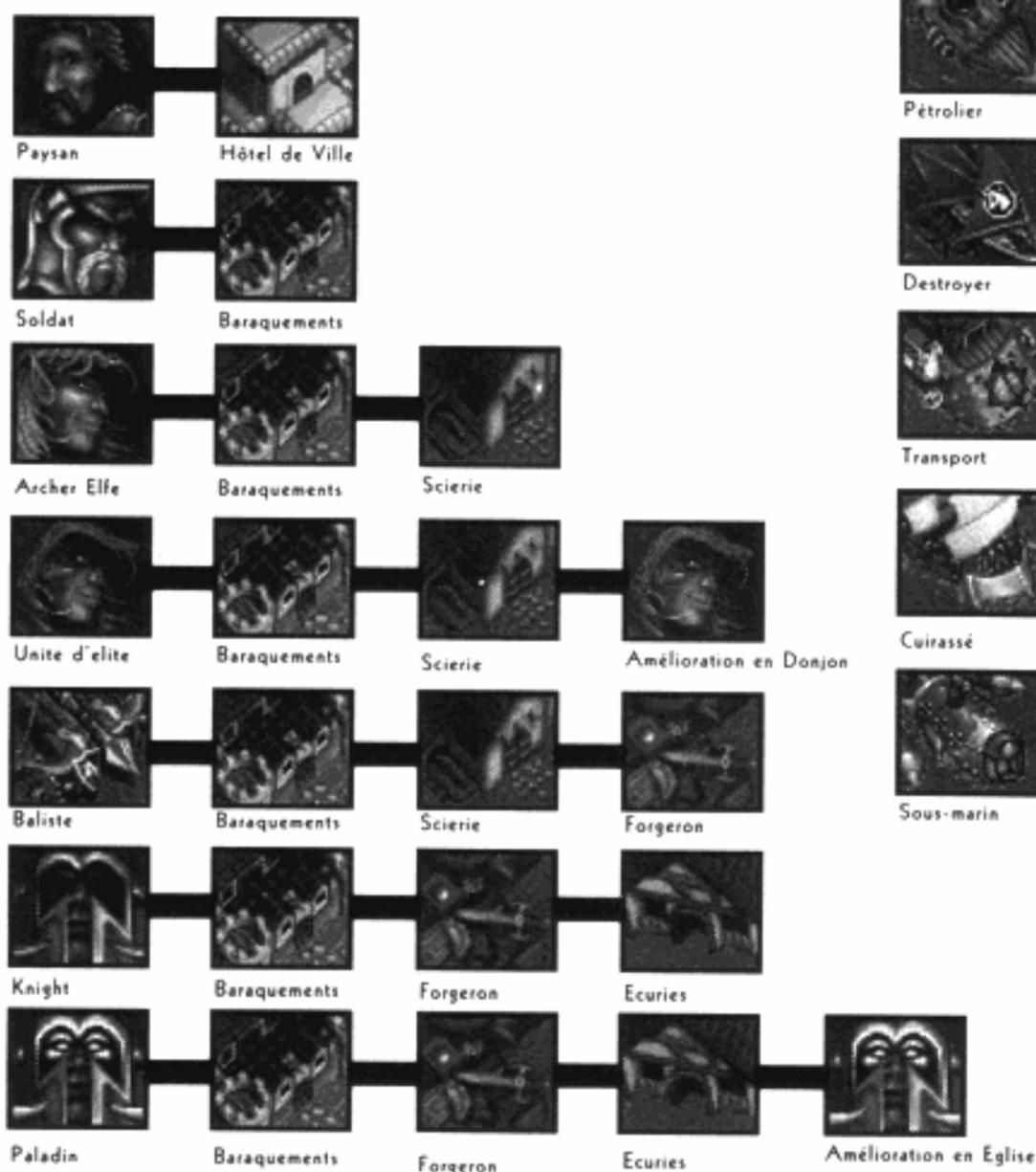
LES UNITÉS

La Horde des Orques



L'Alliance Humaine





COMMANDES SPÉCIALES

Patrouilles: Cette commande détermine le nombre d'unités en mouvement entre deux points. Si un ennemi s'approche, vos unités l'attaquent.

Pour utiliser la commande Patrouilles:

1. Sélectionnez les unités que vous voulez surveiller.
2. Déplacez l'unité à l'une des extrémités de la zone que vous voulez surveiller.
3. Appuyez sur **A** pour faire apparaître le menu contextuel et sélectionnez la commande Patrouilles. Un viseur apparaît.
4. Placez le viseur au-dessus de l'unité que vous voulez diriger et appuyez sur la touche **C**. L'unité continue à patrouiller jusqu'à ce qu'elle détecte la présence d'un ennemi ou reçoive une autre commande.

Escorter: Cette commande ordonne à votre/vos unité(s) de suivre une autre unité. Cette commande est très utile lors des déplacements de groupes.

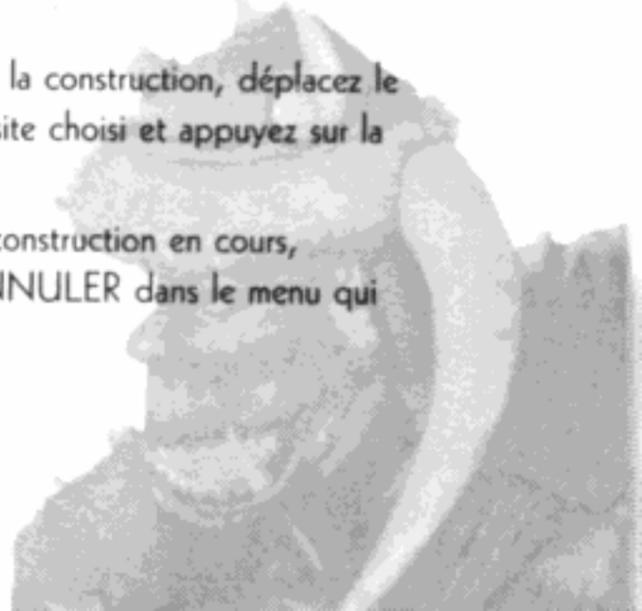
Pour utiliser la commande Escorter:

1. Sélectionnez l'unité que vous voulez escorter.
2. Sélectionnez la commande Avancer/Escorter dans le menu qui s'affiche. Un viseur apparaît.
3. Placez le curseur au-dessus de l'unité que vous voulez diriger et appuyez sur la touche **C**. L'/les unité(s) suit/suivent le chef de partout jusqu'à ce qu'une nouvelle commande soit sélectionnée.

Sélectionner un chantier: Utilisez un péon ou un paysan pour sélectionner la commande de construction, puis sélectionnez un édifice. Un rectangle clignotant apparaît au-dessus des sites prêts pour la construction. Si le rectangle est vert, le site est acceptable. Si une partie du rectangle est rouge, vous devez déplacer le site.

Pour sélectionner un site:

1. Pour sélectionner un chantier/déplacer le rectangle, utilisez les touches directionnelles **HAUT/BAS/GAUCHE/DROITE**.
 - Pour annuler cette commande, appuyez sur la touche **B**.
2. Pour commencer la construction, déplacez le rectangle sur le site choisi et appuyez sur la touche **C**.
 - Pour annuler la construction en cours, sélectionnez **ANNULER** dans le menu qui s'affiche.



Jeter les sorts magiques: Lorsque vous sélectionnez une unité dotée de sorts magiques, ces sorts apparaissent dans le menu. Chaque sort nécessite une quantité de mana différente. Si vous sélectionnez un sort et que vous ne disposez pas de suffisamment de mana, un message d'erreur apparaît. Les personnages obtiennent/remplacent automatiquement leur mana.

Pour jeter un sort:

1. Sélectionnez l'unité à laquelle vous voulez jeter un sort.
2. Sélectionnez le sort de votre choix dans le menu qui s'affiche. Un viseur apparaît.
3. Déplacez le viseur sur la cible désirée et appuyez sur la touche C. Le sort est jeté.

Pour construire une plate-forme pétrolière: Cette commande est utilisée uniquement pour les pétroliers. Dès que cette commande est sélectionnée, elle fonctionne de la même manière que la commande Construire un chantier. Reportez-vous à la rubrique Sélectionner un chantier. Cependant le rectangle de construction doit être placé directement sur un site pétrolier. Les sites pétroliers se trouvent rarement dans la mer et sont représentés par un cercle noir.

Transports: Ce sont des vaisseaux de marchandises qui transportent et débarquent des unités terrestres en mer.

Pour charger des unités sur un navire de transport:

1. Sélectionnez l'/les unité(s) (jusqu'à six) que vous voulez charger.
2. Déplacer le curseur sur le navire de transport et appuyez sur la touche C.

Pour débarquer des unités:

1. Sélectionnez le navire de transport.
2. Sélectionnez l'icône Débarquer dans le menu qui s'affiche. Si le navire est proche d'un rivage, les unités sont débarquées, sinon un viseur apparaît.
3. Déplacez le viseur à l'endroit où vous voulez débarquer les unités et appuyez sur la touche C.

Création automatique: Cette commande vous permet de concevoir des ordres de formation et de construction. Ces ordres peuvent inclure toutes les unités disponibles. Dès que les ressources sont disponibles, ces ordres peuvent être accomplis.

Pour régler les ordres de création automatique:

1. Sélectionnez le bâtiment que vous voulez construire automatiquement.

2. Sélectionnez CREATION AUTOMATIQUE dans le menu qui s'affiche. Le menu correspondant s'affiche.
- Pour sélectionner le type d'unité que vous voulez construire ou former, utilisez les touches directionnelles HAUT/BAS.
- Pour sélectionner le nombre d'unités que vous voulez construire ou former, utilisez les touches directionnelles GAUCHE/DROITE.
- Pour construire l'unité choisie sans interruption, utilisez la touche directionnelle GAUCHE jusqu'à ce que la lettre "C" apparaisse.
- Pour valider les ordres de construction et quitter le menu de construction automatique, appuyez sur la touche C.
- Pour effacer toutes les constructions, appuyez sur la touche A.
- Pour interrompre momentanément les ordres de construction, appuyez sur la touche Z.
- Pour quitter le menu de construction automatique, appuyez sur la touche B.

Amélioration automatique Cette commande vous permet d'améliorer les bâtiments dès que les ressources et les besoins sont atteints. Reportez-vous à la rubrique Bâtiments.

Pour améliorer un bâtiment:

1. Sélectionnez le bâtiment de votre choix.
2. Sélectionnez Amélioration automatique dans le menu qui s'affiche.

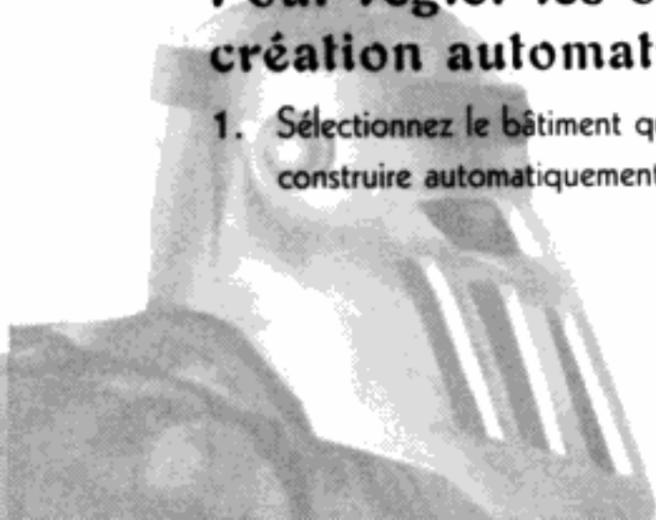
SAUVEGARDE ET CHARGEMENT

Remarque: n'insérez ni ne retirez de cartouche mémoire et n'éteignez pas le système pendant le chargement ou la sauvegarde de fichiers.

Ecran charger partie

L'écran Charger partie vous permet d'accéder au menu principal ou au menu pause, il peut aussi servir à retourner dans une campagne sauvegardée ou à personnaliser un scénario.

- Pour accéder à l'écran Charger partie, sélectionnez l'option CHARGER PARTIE et appuyez sur la touche C. L'écran correspondant apparaît. Pour retourner au menu Principal ou accéder au menu Pause, appuyez sur la touche B.



- Pour parcourir les parties sauvegardées, utilisez la barre de défilement à la droite de la liste des parties sauvegardées.
- Pour sélectionner une partie sauvegardée, utilisez les touches directionnelles **GAUCHE/DROITE** et appuyez sur la touche **C**. La partie est affichée en-dessous de la liste des parties sauvegardées.
- Pour charger une partie sauvegardée et sélectionnée, sélectionnez **CHARGER** et appuyez sur **C** dans l'écran de confirmation. La partie commence.
- Pour effacer une partie sauvegardée et sélectionnée, sélectionnez **EFFACER**, puis **OUI** dans l'écran de confirmation. La partie est effacée.
- Pour alterner entre la mémoire interne et la cartouche mémoire, mettez en surbrillance **PERIPHERIQUE** et appuyez sur **C**. Le drapeau du haut affiche votre choix de mémoire.
- Pour effacer toutes les parties sauvegardées, sélectionnez **EFFACER**, puis **OUI** dans l'écran de confirmation.

Ecran Sauvegarder une partie

Vous pouvez accéder à l'écran Sauvegarder partie à partir du menu Pause. Cet écran vous permet de sauvegarder des campagnes en cours ainsi que des parties de scénarios personnalisés. Cet écran fonctionne de la même manière que l'écran Charger partie (reportez-vous à la rubrique Ecran charger partie) sauf pour la fonction de sauvegarde détaillée ci-dessous.

- Pour accéder à l'écran sauvegarder partie, sélectionnez l'option **SAUVEGARDER PARTIE** et appuyez sur **C**. L'écran correspondant apparaît.
- Pour retourner au menu Pause, appuyez sur la touche **B**.

Pour sauvegarder une partie:

1. Sélectionnez **SAUVEGARDER** dans le menu Sauvegarder partie. Le menu de sauvegarde apparaît.
2. Pour nommer votre sauvegarde:
 - Pour mettre une lettre en surbrillance, utilisez les touches directionnelles **HAUT/BAS/GAUCHE/DROITE**.
 - Pour ajouter une lettre, mettez en surbrillance la lettre et appuyez sur la touche **C**.

- Pour supprimer une lettre, mettez en surbrillance la flèche de gauche et appuyez sur la touche **C**.
- Lorsque vous avez terminé, sélectionnez la coche et appuyez sur la touche **C**. Un message de sauvegarde apparaît suivi d'un message indiquant que la sauvegarde a réussi, si c'est le cas !
- Appuyez sur **Z** pour retourner au menu Parties sauvegardées.

Remarque: Il est possible que certains niveaux ne puissent pas être sauvegardés dans la mémoire interne de votre système. Si vous souhaitez sauvegarder ces niveaux, il est recommandé d'acheter une cartouche mémoire.

GÉNÉRIQUE

Concept de la version originale de **WarCraft II:**

Blizzard Entertainment

Electronic Arts

Producteur exécutif:	Steve Rechtschaffner
Producteur associé:	Dennis Hirsch
Assistant réalisateur:	Kevin Loh
Directeur du développement:	Pauline Moller
Assistants de production:	Wendell Harlow, Adrienne Travica
Directeur technique:	Yggy King
Chef de produit:	Peter Royea
Responsable marketing GB:	Sean Ratcliffe
Responsable des relations publiques:	Keith Dundas
Coordination du contrôle qualité:	Rod Higo
Principaux testeurs:	Tim Lewinson, Geoffrey Ball
Autres responsables tests:	Edwin Singh, Lori Wilson
Testeurs:	Aaron Watmough, Ryan Yewell, Octavio Izaurralde, Ryan Savella, Colin Currie, Ian Ritchie, Greg Chan-Eather, Randy Deluna, Fausto Mazzuto, Joel Frigon, Avinash Narayan, Koji Sato, RJ Thompson, Patrick Donaghy, Justin Wiebe
Mastering:	Peter Petkov, Cary Chao, Jeff Hutchinson
Guru de la base de données:	Bob Purewal
Documentation:	Jason Armatta
Mise en page de la documentation:	Anita K. Legg
Documentation pour l'Europe:	Rich Johnston
Adaptation de la documentation de la version Saturn:	Nathalie Duret
Conception de l'emballage:	Mary Mitchell
Direction artistique de l'emballage:	Jennie Maruyama
Contrôle qualité:	Chris Chaplin
Contrôle qualité de la version française:	Jean-Philippe Monié, Marco Mele et Frédéric Reitz



Equipe de développement Climax

Président: Karl Jeffery
Producteur exécutif: Tim May
Vice-président: Chris Bergstresser
Programmeur principal: Dave Looker
Programmeurs: Damian Stones, Tom Pinnock,
Darren White, Dave Thorburn, Tony Mack
Directeur artistique: Thor Hayton
Artistes: Mike Baxter, Andy Oakley, Alan Weaver,
Mike Oakley, Lewis Cooper
Responsable audio: Matt Simmonds
Illustration de l'emballage: Blizzard Entertainment, Inc.
Remerciements à Blizzard: Shane Dabiri, Mike Morhaime,
Joeray Hall, Patrick Wyatt, Bill Roper,
Duane Stinnett, Paul Sams
Nous remercions particulièrement: Don Mattrick,
Paulette Doudelle, Steve Fitton,
Julio Valladares, James Fairweather,
Patrick Ratto, Sue Garfield,
Louis Mutter (Davidson),
Chris Yashimora (Davidson),
Susan Wooley (Davidson), Kirby Leung

© 1997 ELECTRONIC ARTS

Sauf mention contraire le logiciel et la documentation sont des propriétés ©1997 Electronic Arts. Tous droits réservés de l'éditeur et du propriétaire du copyright. Ces documents et le code du programme ne peuvent être, en tout ou partie, copiés, reproduits, prêtés, loués ou transmis par quelque moyen que ce soit, ni traduits ou réduits à une forme lisible en machine ou par un support électronique sans l'autorisation expresse et écrite d'Electronic Arts Ltd.

Garantie Limitée Electronic Arts

GARANTIE – Electronic Arts garantit à l'acheteur original de ce produit logiciel que le support, sur lequel ce programme informatique est enregistré, est exempt de défaut tant dans les matériaux employés que dans son exécution et ce pour une période de quatre-vingt-dix (90) jours à compter de la date de l'achat. Le programme logiciel Electronic Arts et le manuel correspondant sont vendus "en l'état", sans garantie expresse ou implicite de quelque nature qu'elle soit, et Electronic Arts n'est pas tenu pour responsable des pertes ou dommages quelconques résultant de l'utilisation de ce programme. Electronic Arts accepte pour une période de quatre-vingt-dix (90) jours de réparer ou remplacer, à son gré, et sans frais supplémentaire, tout produit logiciel Electronic Arts retourné en port payé et accompagné de la preuve d'achat à son service Garantie. Cette garantie s'applique uniquement aux produits ayant subi une usure normale. Elle n'est pas applicable et est déclarée nulle et non avenue, dans le cas où le défaut dans le produit logiciel Electronic Arts résulterait d'un mésusage, d'une utilisation excessive, d'un mauvais traitement ou d'une négligence.

LIMITATIONS – Toutes garanties implicites applicables à ce produit logiciel, comprenant les garanties de commercialisation et d'adaptation à un but particulier, sont limitées à la période de quatre-vingt-dix (90) jours décrite précédemment. En aucun cas Electronic Arts ne peut être tenu pour responsable des dommages spéciaux, indirects ou consécutifs résultant de la possession, de l'utilisation ou du mauvais fonctionnement de ce produit logiciel Electronic Arts. Ces termes et conditions n'affectent ni ne préjudicient les droits statutaires d'un acquéreur dans le cas où ce dernier est un consommateur acquérant des marchandises dans un but autre que leur commercialisation.

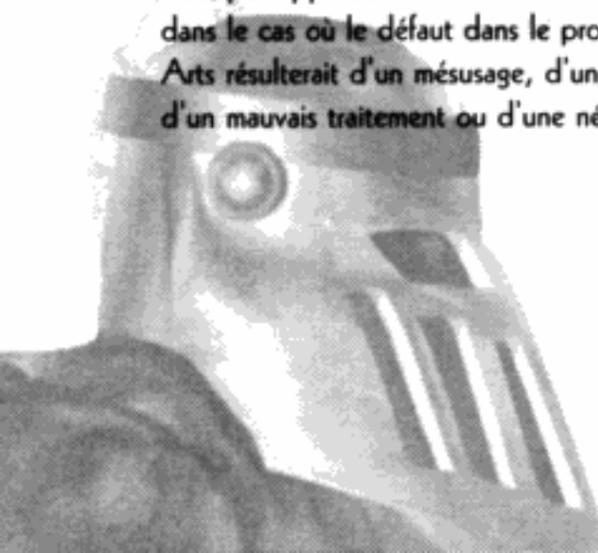
Retour après la garantie

Pour faire remplacer des supports endommagés après expiration de la période de garantie de quatre-vingt-dix (90) jours, dans la limite des stocks disponibles, envoyez le CD original à Electronic Arts à l'adresse ci-dessous. Joignez à votre envoi une description du défaut, votre nom, votre adresse et un chèque, un eurochèque ou un mandat de 100 FF par disque, libellé à l'ordre d'Electronic Arts.

Electronic Arts, Service Consommateurs, Centre d'Affaires Télébase, 3, rue Claude Chappe, 69771 St Didier au Mont d'Or Cedex

Pour tout renseignement technique sur l'utilisation de ce jeu, vous pouvez contacter le service Consommateurs d'Electronic Arts, aux heures de bureau, au 04 72 53 25 00.

Sega et Sega Saturn sont des marques de SEGA ENTERPRISES, LTD. Ce jeu a obtenu une licence seulement pour une utilisation sur le système Sega Saturn. WARCRAFT® II THE DARK SAGA™ Logiciel ©1997 Electronic Arts, portions ©1995 Davidson & Associates, Inc. Tous droits réservés. Electronic Arts est une marque ou une marque déposée de Electronic Arts aux Etats-Unis et/ou dans d'autres pays. The Dark Saga est une marque et Warcraft et Blizzard Entertainment sont des marques ou des marques déposées de Davidson & Associates, Inc., aux Etats-Unis et/ou dans d'autres pays. Documentation ©1997 Electronic Arts. Tous droits réservés.





Electronic Arts Limited
PO Box 835
Langley
Slough
Berkshire
SL3 8XU



ELECTRONIC ARTS™



* EAX02501273M *

In Association with:



Software ©1997 Electronic Arts, portions ©1995 Davidson & Associates, Inc. All rights reserved. Electronic Arts and the Electronic Arts logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts in the US and/or other countries. All rights reserved. The Dark Saga, Tides of Darkness and Beyond the Dark Portal are trademarks and WarCraft and Blizzard Entertainment are trademarks or registered trademarks of Davidson & Associates, Inc., in the US and/or other countries.

Security Program © SEGA 1994 ALL RIGHTS RESERVED UNAUTHORIZED COPYING, REPRODUCTION, RENTAL, PUBLIC PERFORMANCE OR BROADCAST OF THIS GAME IS A VIOLATION OF APPLICABLE LAWS.

This product is exempt from classification under UK Law. In accordance with The Video Standards Council Code of Practice it is considered suitable for viewing by the age range(s) indicated.

PATENTS: U.S. Nos. 4,442,486/4,454,594/4,462,076; Europe No. 80244; Canada Nos. 1,183,276; Hong Kong No. 88-4302; Singapore No. 88-155; U.K. No. 1,535,999.