



WARCRAFT

REIGN OF CHAOS™

MANUEL D'UTILISATION

WARCRAFT

REIGN OF CHAOS



FAVORED
SON OF THE
DREI.
THE KALDOREI HAVE BUILT
GIANT KEYS DEEP INTO THE
MOUNTAINS AND FORESTS OF

REMARQUE IMPORTANTE

Si vous égarez votre clé-CD, vous ne pourrez plus réinstaller le jeu si nécessaire. Inscrivez votre clé-CD ci-dessous afin de vous y référer le cas échéant.

Clé-CD de Warcraft®III : _____

AVERTISSEMENT SPECIAL

Les employés de Blizzard Entertainment® ne vous demanderont jamais votre clé-CD.

Copyright© 2002 par Blizzard Entertainment®. Tous droits réservés.

Les droits d'utilisation de ce produit sont sujets à l'acceptation du Contrat de Licence d'Utilisateur Final que vous trouverez ci-joint. L'Editeur de monde contenu dans ce produit est destiné à votre usage personnel et est sujet à des restrictions d'usage supplémentaires quant à son exploitation commerciale notamment. L'utilisation du réseau de jeu en ligne de Blizzard Entertainment®, Battle.net®, est sujet à l'acceptation des Termes d'Utilisation de Battle.net®.

Reign of Chaos™ est une marque déposée et Battle.net®, Blizzard Entertainment®, Diablo®, StarCraft® et Warcraft® sont des marques déposées de Blizzard Entertainment® dans les Etats-Unis et les autres pays. Windows® est une marque déposée de Microsoft Corporation. Pentium® est une marque déposée de Intel Corporation. Power Macintosh® est une marque déposée de Apple Computer, Inc. Dolby™ et le symbole double-D sont des marques déposées de Dolby Laboratory. Toutes les autres marques déposées sont la propriété de leurs possesseurs respectifs. Utilise la fonte Andale Sans™. Andale Sans™ est une marque déposée de Agfa Monotype Corporation. Tous droits réservés.



Utilise Miles Sound System. Copyright© 1991-2002 par RAD Game Tools, Inc. Tous droits réservés.



Utilise les vidéos haute qualité DivX™. Copyright© 1999-2002 par DivXNetworks, Inc. DivX™ est une marque déposée de DivXNetworks, Inc. Tous droits réservés.

Utilise la bibliothèque FreeType 2.0. Le FreeType Project est protégé par copyright© 1996-2002 par David Turner, Robert Wilhelm et Werner Lemberg. Tous droits réservés.

Utilise la bibliothèque de compression multi-usages 'zlib'. Copyright© 1995-2002 Jean-loup Gailly et Mark Adler. Tous droits réservés.

L'accès gratuit à Battle.net® requiert un accès à Internet et l'acceptation des termes d'utilisation de Battle.net®. Le joueur doit acquitter les frais de connexion.



SOMMAIRE

Pour commencer	4
En cas de problème	5
Menus du jeu	7
Jeu en solo	8
Battle.net	10
Menu réseau local	12
Options	12
Contrôles	14
Principes du jeu	17
Utilisation de la minicarte	19
La feuille des ordres	20
Héros	22
Monstres errants et vie sauvage	24
Objets	25
Les bâtiments neutres	26
Ressources	27
Limites d'unité	28
Ecran des scores	28
Editeur	29
L'Alliance humaine	30
Les héros humains	32
Les unités humaines	33
Les bâtiments humains	35
La Horde des Orcs	38
Les héros orcs	39
Les unités orcs	40
Les bâtiments orcs	42
Le Fléau mort-vivant	44
Les héros mort-vivants	46
Les unités des Mort-vivants	47
Les bâtiments des Mort-vivants	49
Les Elfes de la nuit	51
Les héros elfes de la nuit	53
Les unités elfes de la nuit	54
Les bâtiments elfes de la nuit	56
Contacter l'assistance technique	58
Crédits	64

FEMALES
THE TRIBES
THE PRIMARY
er's AND GATHERERS

MALE
ARE SEX
RARELY
TRIBAL
THEY TE
SPEAK T
OF THEIR
Female
their c

EVERY KALDREI
CONTAINING A FEW
DROPS OF WATER
FROM THE SACRED
POOL WHERE

Pour commencer

Configuration système PC

Ordinateur : processeur 400 MHz ou supérieur.

Systèmes d'exploitation : Windows® 98, Windows® ME, Windows® 2000 ou Windows® XP.

Mémoire : Warcraft®III requiert 128 Mo de mémoire RAM.

Contrôleurs : Un clavier et une souris sont nécessaires. Les joysticks, game pads, tablettes graphiques et périphériques autres que le clavier et la souris ne sont pas compatibles.

Lecteurs : Un disque dur disposant d'au moins 700 Mo d'espace libre et un lecteur de CD-ROM 4X sont nécessaires pour l'installation et le jeu.

Vidéo : Une carte accélératrice 3D disposant de 8 Mo de VRAM et compatible DirectX 8.1 (puce graphique TNT, i810, Voodoo 3, Rage 128, équivalente ou supérieure) est nécessaire.*

Son : Une carte son 16 bits compatible DirectX est requise.

Connexion multijoueur : l'accès au service de jeu en ligne de Blizzard Entertainment®, Battle.net®, requiert une connexion Internet active à faible taux de latence (28,8 Kbps ou supérieur). Les parties en multijoueur par réseau local (LAN) requièrent une connexion active à un réseau TCP/IP.

Installation

Insérez le disque de Warcraft®III dans votre lecteur de CD-Rom. Si la fonction d'exécution automatique est activée, le menu d'installation de Warcraft®III s'affiche automatiquement à l'écran. Sélectionnez Installer Warcraft®III dans le menu pour initialiser le processus d'installation. Suivez ensuite les instructions affichées à l'écran. Une fois le jeu installé, un raccourci vers Warcraft®III sera ajouté dans le menu Démarrer.

Si l'option d'exécution automatique est désactivée, ouvrez votre poste de travail puis le lecteur de CD-Rom. Double-cliquez sur l'icône Install.exe ou sur l'icône Setup afin d'afficher le menu d'installation.

Installation de DirectX

Assurez-vous que le CD de Warcraft®III est dans votre lecteur de CD-Rom. Au début de l'installation de Warcraft®III, le programme détecte automatiquement si votre version de DirectX doit être mise à jour. Dans ce cas, un message s'affiche à l'écran pour le signaler. Warcraft®III ne peut fonctionner sans DirectX, nous vous conseillons donc de l'installer immédiatement si vous cela vous est proposé. La dernière version de DirectX peut être téléchargée sur le site Internet de Microsoft à l'adresse : <http://www.microsoft.com/directx/>

Si vous rencontrez des problèmes lors de l'installation de Warcraft®III, consultez la section En cas de problème de ce manuel avant de contacter notre Assistance Technique.

** Pour une liste complète des puces graphiques 3D compatibles, allez sur notre page Internet : <http://www.blizzard.fr/support/>.*



Configuration système Mac®

Ordinateur : Warcraft®III requiert un processeur G3 400 MHz ou supérieur.

Système d'exploitation : Warcraft®III requiert Mac OS® 9.0 ou supérieur ou Mac OS X® 10.1.3 ou supérieur.

Mémoire : Warcraft®III requiert 128 Mo de mémoire RAM. La Mémoire Virtuelle doit être activée sur les ordinateurs qui fonctionnent sous un Mac OS® antérieur à OS X.

Contrôleurs : Clavier et souris indispensables. Les manettes, joysticks, tablettes graphiques et tous les autres périphériques d'entrée (à part clavier et souris) ne sont pas utilisables.

Lecteurs : Un disque dur d'au moins 700 Mo d'espace libre et un lecteur de CD-ROM 4X sont nécessaires pour l'installation et le jeu.

Vidéo : une carte graphique disposant de la technologie ATI Technologies ou d'un chipset nVidia avec au moins 16 Mo de mémoire est nécessaire.

Son : Warcraft®III fonctionne avec les périphériques de son intégrés au Mac OS®.

Connexion multijoueur : L'accès au service de jeu en ligne de Blizzard Entertainment®, Battle.net, requiert une connexion Internet active à faible taux de latence (28,8 Kbps ou supérieur). Les parties en multijoueur par réseau local (LAN) requièrent une connexion active à un réseau TCP/IP.

Installation

Insérez le CD de Warcraft®III dans votre lecteur de CD-Rom. Double-cliquez sur le lecteur de CD-Rom puis sur l'application d'installation de Warcraft®III pour copier sur votre disque dur les fichiers nécessaires au jeu. Le programme d'installation affichera un résumé du fichier Lisezmoi. Lisez ce fichier avec attention, il contient les dernières informations à propos de Warcraft®III.

Lancer le jeu

Assurez-vous que Warcraft®III est installé sur votre ordinateur et que le CD du jeu est dans votre lecteur de CD-Rom. Double-cliquez sur l'icône de Warcraft®III. Vous accédez alors au Menu Principal qui vous permet de commencer une campagne en solitaire, d'initier une partie en réseau ou d'accéder au menu des Options.

EN CAS DE PROBLÈME [PC]

BLOCAGE GÉNÉRAL/PROBLÈMES VIDÉO

si votre ordinateur se fige sans même un message d'erreur, se réinitialise pendant la partie, refuse de démarrer ou affiche des graphismes fantaisistes de quelque manière que ce soit, vérifiez que vous disposez des derniers pilotes vidéo pour votre carte accélératrice 3D. Contactez votre revendeur pour savoir où trouver les pilotes ou consultez notre site Internet sur lequel vous trouverez des liens vers les sites des fabricants les plus connus : <http://www.blizzard.fr/support/>



PROBLÈMES DE SON

Si vous rencontrez des problèmes de son, que vous n'avez pas de son du tout, que vous entendez des sifflements ou des craquements, vérifiez que la dernière version de DirectX est correctement installée sur votre ordinateur. Vérifiez également que vos pilotes audio sont compatibles avec la dernière version de DirectX. Contactez le fabricant de votre matériel pour obtenir les derniers pilotes ou consultez notre site Internet où vous trouverez des liens vers les sites des fabricants les plus connus : <http://www.blizzard.fr/support/>

Essayez chacune des configurations de son proposées dans le menu idoine de Warcraft®III. Essayez également d'activer ou de désactiver les effets d'environnement dans le menu des options audio.

EN CAS DE PROBLÈME [MAC®]

Si vous rencontrez un problème à l'installation ou pendant la partie sur un ordinateur qui fonctionne avec une version de Mac OS® antérieure à Mac OS X : ouvrez le tableau de bord "Gestionnaire d'Extensions", choisissez la configuration Mac OS (Base) dans le menu Configuration et redémarrez votre ordinateur. Installez ensuite Warcraft®III si nécessaire ou lancez le jeu.

SOURIS À BOUTON UNIQUE

Pour simuler le bouton de droite de la souris avec une souris à un seul bouton, maintenez la touche **Command** (⌘) du clavier lorsque vous appuyez sur le bouton de la souris.

Sur les ordinateurs qui fonctionnent sous une version de Mac OS® antérieure à Mac OS X, il est possible d'utiliser des souris à plusieurs boutons. Ces options sont accessibles via le Menu Principal du jeu. A l'écran du Menu Principal, cliquez sur Options de Jeu, puis cochez la case correspondant à l'utilisation d'une souris à plusieurs boutons.

Mac OS X gère automatiquement les souris à plusieurs boutons.

PERFORMANCES DU JEU

Si vous trouvez que le jeu est lent ou que vous subissez des à-coups, plusieurs options peuvent être modifiées pour améliorer les performances du programme. Ces options sont accessibles via les Options depuis le menu principal. Pour améliorer sensiblement les performances, diminuez la résolution, coupez la musique ou désactivez le son 3D dans le menu des Options.

Vous trouverez une rubrique En cas de problème plus développée dans le fichier lisezmoi sur le CD de Warcraft®III.



Le jeu

MENUS DU JEU

Lorsque vous lancez Warcraft®III, le premier menu qui s'affiche est le Menu Principal. Il vous permet de commencer une partie en solitaire, d'accéder à **Battle.net®**, de sélectionner votre portail Battle.net®, de lancer une Partie en réseau Local LAN, de modifier les Options, de voir les Crédits ou de Quitter Warcraft®III en cliquant avec le bouton de gauche de la souris sur le bouton approprié. Remarquez que l'une des lettres de chaque intitulé est affichée en surbrillance. Cette lettre correspond à une touche de raccourci qui permet, quand vous la tapez sur votre clavier, d'obtenir le même résultat que si vous cliquez sur le bouton lui-même. Cette convention est utilisée dans les menus du jeu et dans le jeu en lui-même.



SOLO : Permet de jouer les campagnes en solitaire de Warcraft®III, de jouer seul contre l'ordinateur ou d'apprendre à jouer.

BATTLE.NET® : Permet de jouer sur Battle.net®, le service de jeu en ligne de Blizzard. Pour plus d'informations, consultez le chapitre **Battle.net®** de ce manuel.

PORTAIL BATTLE.NET® : Le bouton avec une petite loupe vous permet d'accéder au menu de sélection du Portail Battle.net®. Pour plus d'informations sur les Portails, consultez le chapitre Battle.net® de ce manuel.

RÉSEAU LOCAL : Permet de jouer contre des adversaires humains via votre réseau local (LAN).

OPTIONS : Ce menu est utilisé pour modifier les options vidéo et audio, ainsi que les options de jeu. Consultez le chapitre des options dans ce manuel pour de plus amples informations.

CRÉDITS : En cliquant sur ce bouton, vous pourrez voir la liste des très talentueux créateurs de Warcraft®III.

QUITTER : cliquez sur ce bouton pour fermer Warcraft®III. Vous pouvez également quitter rapidement le jeu à tout moment en appuyant sur les touches **Alt+F4**.

JEU EN SOLO

Profils Solo

Lorsque vous commencez une partie pour la première fois, vous devez créer un profil. Toutes vos parties enregistrées et vos fichiers Revoir partie seront alors conservés dans un répertoire du nom de votre profil. Il est possible de créer d'autres profils et de les consulter grâce à ce menu.

Commencer une Campagne

Pour commencer une campagne depuis le menu Solo, cliquez sur le bouton **Campagne**. Warcraft®III vous propose cinq campagnes, dont chacune n'est qu'une partie de l'histoire. La première campagne est un didacticiel qui vous permettra d'apprendre les principes du jeu : vous y dirigez Thrall, le jeune chef de guerre des Orcs. Dans chacune des campagnes suivantes, vous jouerez l'une des quatre races présentées dans Warcraft®III : l'Alliance humaine, le Fléau mort-vivant, la Horde des Orcs et enfin les Elfes de la nuit. Vous ne pouvez pas jouer les campagnes dans le désordre, mais rien ne vous empêche de recommencer les scénarios que vous avez déjà terminés.

QUÊTES ENCHAÎNÉES

Chaque mission est une succession de quêtes qui s'enchaînent sans coupure brusque. Il n'y aura pas d'écran "briefing de mission" impromptu. A la place, vos quêtes vous seront communiquées par les personnages principaux du jeu ou par de courtes animations en cours de partie afin de préserver le rythme et l'ambiance de chaque campagne.

ECRAN DE QUÊTE

A tout moment lors d'une campagne, vous pouvez consulter les quêtes qui vous restent à accomplir en cliquant sur le bouton Quêtes en haut de l'écran. Vous verrez une liste de des quêtes principales et optionnelles. Vous devez accomplir les quêtes principales pour terminer le scénario. De plus, s'il vous est impossible de mener à bien une quête principale, le scénario se terminera sur une défaite.

Les quêtes optionnelles ne vous sont pas révélées immédiatement, elles sont disponibles uniquement lorsque vous avez visité certains lieux ou rencontrés certains personnages. Ces quêtes ne sont pas nécessaires à votre victoire, mais elles permettent bien souvent d'accomplir plus facilement une quête principale ou de profiter de récompenses spéciales.

Charger une Partie Enregistrée

Vous pouvez enregistrer vos progrès à tout moment lors d'une campagne ou d'une partie personnalisée. Pour reprendre votre campagne ou votre affrontement, cliquez sur le bouton Charger du menu Solo. Vos sauvegardes de campagne et de parties personnalisées sont enregistrées dans des répertoires différents.



Les fichiers de Partie à revoir

Lorsque vous terminez une mission, vous pouvez enregistrer un fichier de Partie à revoir. Pour regarder le fichier, cliquez sur le bouton Revoir une partie. Vous accédez alors à un menu spécial qui liste tous les fichiers de ce type disponibles, organisés dans des répertoires en fonction du type de partie jouée. Une fois le fichier choisi, vous pouvez le revoir dans sa totalité à des vitesses différentes ou par les "yeux" d'un autre joueur.



Les fichiers de Partie à revoir sont d'excellents moyens de vous renseigner sur votre manière de jouer et de corriger vos faiblesses tout en insistant sur vos points forts. Il n'est pas possible de voir les fichiers de Partie à revoir avec un autre programme que Warcraft®III. Cependant, vous pouvez échanger vos fichiers avec d'autres joueurs de Warcraft®III sans aucun problème.

Jouer une partie personnalisée

Dans le menu Solo, vous pouvez également choisir de jouer une partie personnalisée, ou une partie contre un ou plusieurs joueurs contrôlés par l'ordinateur. Pour ce faire, cliquez sur le bouton Partie personnalisée. Vous pouvez alors modifier les paramètres de la partie, tels que le type d'affrontement, la carte et d'autres options de jeu, avant de commencer à jouer.

CHOISIR UNE CARTE

Le menu des parties personnalisées affiche une liste de dossiers en haut à gauche de l'écran. Toutes les cartes livrées avec Warcraft®III sont réparties dans ces dossiers. Vous y trouverez les cartes spécifiquement conçues pour les parties personnalisées, celles communément utilisées dans les parties multijoueur et les cartes créées par les joueurs. Vous devez d'abord cliquer sur le dossier choisi, puis sur la carte sur laquelle vous désirez jouer.

CHOISIR LA CONFIGURATION DE L'ÉQUIPE

Une fois que vous avez choisi une carte, configurez votre équipe dans l'écran préalable au jeu. Chaque joueur choisit une race, une équipe et une couleur pendant que le créateur de la partie peut fermer les emplacements disponibles ou les attribuer à l'ordinateur. Une affiliation d'équipe similaire signifie que les joueurs concernés sont alliés lorsque la partie commence.

Les adversaires IA peuvent être configurés de manière à jouer contre vous ou à s'affronter entre eux. Vous pouvez également choisir de jouer une partie où tous les joueurs contrôlés par l'ordinateur se ligueraient contre vous. Vous pouvez décider aussi de jouer une partie en équipe dans laquelle, allié à un joueur IA, vous affrontez d'autres joueurs contrôlés par l'ordinateur. Il existe encore bien d'autres combinaisons possibles selon votre manière de configurer les affiliations des équipes.

OPTIONS AVANCÉES

Vous pouvez accéder à d'autres Options en cliquant sur le bouton des options avancées. Dans ce nouveau menu, vous pouvez modifier les paramètres tels que les races ou les héros de chaque joueur, la surface de la carte initialement dévoilée, le nombre d'adversaires que vous affronterez et autres options.

BATTLE.NET®

NÉCESSITE : Une connexion Internet TCP/IP 32-bit. Il peut s'agir d'une connexion directe ou par modem.

Battle.net® est le service de jeu en ligne gratuit de Blizzard Entertainment®. Il permet aux joueurs du monde entier de s'affronter. Battle.net® intègre un système de classement mondial qui vous permet de trouver des adversaires à votre mesure et de jouer contre eux. La connexion à Battle.net® est très simple. Connectez-vous à Internet ou configurez votre ordinateur pour le faire automatiquement, et sélectionnez Battle.net® dans le menu principal de Warcraft®III. Une fois sur Battle.net®, vous pouvez discuter avec d'autres joueurs et créer ou rejoindre des parties. Il est désormais possible de demander à Battle.net® de vous trouver automatiquement des adversaires et de créer une liste d'amis. Ces nouvelles fonctions sont décrites plus loin dans ce chapitre.

SÉLECTION DU PORTAIL

Les portails sont des entrées par lesquels les joueurs accèdent à Battle.net®. Le nom d'un portail indique sa localisation géographique afin que vous puissiez profiter de la meilleure connexion possible. Bien qu'il soit généralement plus efficace de choisir le portail le plus proche de vous, vous n'êtes en rien obligé de choisir un portail en particulier.

Vous pouvez changer votre portail avant de vous connecter à Battle.net®. Pour ce faire, cliquez sur le bouton marqué d'une petite loupe à côté du bouton Battle.net®. Un portail par défaut a déjà été choisi. Si vous rencontrez des problèmes de connexion en utilisant votre portail actuel, essayez simplement de vous déconnecter et de choisir un autre portail dans le menu déroulant.



Salle D'attente

Lorsque vous accédez à Battle.net® pour la première fois, vous arrivez dans une "salle d'attente" de Warcraft®III. Les boutons en haut de cette fenêtre vous permettent plusieurs actions. Vous pouvez choisir de jouer une **Partie**, de jouer en **Équipe**, de jouer une partie **Personnalisée**, de modifier votre liste d'**Amis**, de voir le classement de tournoi, de modifier vos **Options Battle.net®** ou d'entrer dans un canal de discussion. Pour plus d'informations sur ces possibilités, placez simplement votre curseur sur le bouton approprié afin d'afficher une bulle d'aide qui vous donnera plus de détails.

Sélection automatique de partie

La sélection automatique de partie est une nouvelle fonction offerte par Battle.net®. Elle permet à des joueurs de niveau équivalent de s'affronter dans une partie de Warcraft®III. Pour laisser Battle.net® choisir automatiquement des joueurs de votre niveau avec lesquels disputer une partie, cliquez sur le bouton **Jouer**. Vous pouvez ensuite préciser quel type de partie vous préférez, le nombre de joueurs et la carte sur laquelle vous souhaitez jouer. Lorsque vos choix sont faits et que vous voulez rejoindre la partie, Battle.net® recherche sur votre portail les joueurs qui ont un niveau comparable et qui souhaitent participer au même type de partie que vous sur la même carte. Battle.net® détermine votre niveau en fonction de nombreux critères, y compris votre classement sur Battle.net®, le nombre de parties jouées, et votre ratio de victoires et de défaites.

PRÉFÉRENCES POUR LES CARTES SÉLECTIONNÉES AUTOMATIQUEMENT

Les options **Jouer** et **Confrontation** vous permettent de choisir les cartes que vous préférez. Pour cela, cliquez sur les boutons de pouce levé ou baissé en



regard du nom des cartes disponibles. La carte sera choisie automatiquement et aléatoirement parmi les cartes qui ont reçu le plus grand nombre de vote. Si vous êtes dans une partie importante, vous finirez peut-être dans une carte qui n'est pas de votre préférence.

Confrontations

Si vous souhaitez jouer une partie contre des adversaires anonymes mais avec un coéquipier spécifique, vous pouvez décider de jouer une Partie en équipe arrangée. Dans ce type de parties, vous choisissez vos alliés avant de commencer la partie. Pour cela, cliquez d'abord sur Confrontation. Une fois que vous et vos alliés êtes arrivés à l'écran des parties en équipe, vous pouvez lancer la partie et Battle.net® cherchera une équipe équivalente à la vôtre pour vous affronter. Comme pour les parties en liens anonymes, vous ne saurez pas à l'avance qui seront vos adversaires, ni sur quelle carte vous jouerez.

Informations sur le Tournoi

Le Tournoi est un classement officiel des joueurs de Warcraft®III. Les résultats de toutes les parties jouées avec les options Jouer et Confrontation sont comptabilisés et répercutés sur les profils des joueurs. L'icône à côté de votre nom dans les salles de discussion changera avec votre classement dans le Tournoi. Les joueurs montent ou descendent dans le classement en fonction de leurs victoires ou de leurs défaites dans les parties jouées sur Battle.net®. Les résultats du Tournoi sont actualisés tous les jours. Pour de plus amples informations, consultez le site <http://www.battle.net/war3>

Partie Personnalisée

Si vous souhaitez jouer une partie avec des adversaires connus, sur une carte de votre choix, vous pouvez lancer une Partie personnalisée. Cliquez sur Partie personnalisée pour accéder à l'écran du même nom. À gauche de l'écran vous verrez une liste de parties disponibles. Cliquez sur l'une des parties pour afficher des informations sur la carte et le créateur de la partie dans la fenêtre en haut à droite de l'écran.

Créer et rejoindre une partie

Lorsque vous avez choisi une partie, cliquez sur son nom dans la liste, puis cliquez sur Rejoindre partie pour y entrer. Si vous souhaitez créer votre propre partie, choisissez un nom pour celle-ci, choisissez une carte, organisez les équipes pour les joueurs et les joueurs contrôlés par l'ordinateur et précisez si c'est une partie publique ou privée. Dans ce dernier cas, vous devrez choisir un mot de passe que les joueurs devront connaître pour rejoindre votre partie.

Liste d'amis

En jouant sur Battle.net®, vous rencontrerez peut-être des gens avec qui vous appréciez de jouer ou de discuter. Vous pouvez décider de les ajouter ces joueurs dans votre Liste d'amis. Elle vous permet de garder le contact avec eux en vous avertissant lorsqu'ils se connectent à Battle.net® ou lorsqu'ils rejoignent un canal de discussion (chat) ou créent une partie. Pour plus d'informations sur la manière dont fonctionne la liste d'amis, visitez la page Internet <http://www.battle.net/chat/friends.shtml>.

Canal

Depuis la salle d'attente, vous pouvez cliquer sur le bouton Rejoindre canal pour Entrer sur un canal de discussion par défaut. Vous pouvez également cliquer sur le bouton Canal pour ouvrir le menu des canaux, dans lequel vous pouvez choisir un canal en particulier. Si vous connaissez l'existence d'un canal privé, vous pouvez taper son nom afin de le rejoindre. Une fois sur un canal, vous pouvez discuter avec les autres joueurs qui sont connectés sur Battle.net® et qui sont sur le même canal de discussion que vous. Les options disponibles dans la salle d'attente le sont également sur les canaux de discussion.

MENU RÉSEAU LOCAL

Réseau Local

Pour jouer une partie à plusieurs sur un réseau local, cliquez sur le bouton Réseau local dans le menu Multijoueur.

Nécessite : Deux ordinateurs ou plus reliés à un réseau compatible TCP/IP 32 bits.

Lorsque vous choisissez de jouer en réseau local (LAN) vous devez vous choisir un nom qui vous identifiera lorsque vous discuterez avec les autres sur votre réseau et pendant les parties. Lors d'une partie en réseau local LAN, vous pouvez créer et rejoindre une partie en utilisant les mêmes options que sur Battle.net®.

OPTIONS

L'écran des Options vous permet de modifier l'aspect graphique de Warcraft®III, le son et la jouabilité tant pour votre plaisir de jeu que pour optimiser les performances en fonction de votre ordinateur. Pour accéder aux options, cliquez sur le bouton Options du Menu Principal. Il est également possible d'y accéder pendant la partie en appuyant sur la touche **F10** puis en cliquant sur Options dans le menu. Les options disponibles sont divisées en trois catégories : Jeu, Vidéo et Audio. Attention, certaines options sont modifiables depuis le menu principal, mais pas pendant la partie. La plupart des options vidéo et audio proposent plusieurs réglages. Il est conseillé aux joueurs disposant d'un ordinateur peu puissant de réduire la qualité des réglages afin d'améliorer les performances du programme. Pour profiter d'une amélioration de performances plus importante, certains réglages, comme la musique ou l'ambiance sonore, peuvent être désactivés complètement.

Options de jeu

VITESSE (modifiable uniquement lorsque vous jouez en solo) – Cette réglette contrôle la vitesse du jeu.

DÉFILEMENT SOURIS Cette réglette détermine la vitesse à laquelle l'écran de jeu défile lorsque le curseur est déplacé vers les bords de l'écran.

DÉSACTIVER DÉFILEMENT SOURIS Lorsque cette case est cochée, la souris ne permet plus de faire défiler la carte, vous devez à la place utiliser les touches flèches du clavier.

DÉFILEMENT CLAVIER Cette réglette détermine la vitesse à laquelle l'écran de jeu défile lorsque vous utilisez les touches flèches du clavier pour faire défiler la carte.



BULLES D'AIDE AMÉLIORÉES

Si cette case est cochée, les bulles d'aide améliorées seront affichées. Les bulles d'aide améliorées fournissent des informations supplémentaires à propos d'une icône lorsque le curseur est placé sur celle-ci.

Options Vidéo

GAMMA

Cette réglette contrôle la correction gamma pendant la partie. Si vous trouvez l'affichage trop sombre, essayez d'augmenter la correction gamma plutôt que la luminosité.

QUALITÉ DES GRAPHISMES Ce menu déroulant permet de changer rapidement plusieurs réglages graphiques en vue d'optimiser les performances de votre ordinateur. Si vous préférez, vous pouvez également modifier chacun des paramètres suivants individuellement pour obtenir un réglage plus fin en fonction de vos préférences et de votre ordinateur. Réduire la qualité des graphismes est susceptible d'améliorer nettement les performances de Warcraft®III.

RÉSOLUTION (modifiable uniquement depuis le Menu principal) – Ce réglage influe considérablement sur les performances graphiques générales. Cette option permet de choisir la résolution et la profondeur des couleurs utilisées par le jeu. Plus votre résolution est basse, plus votre jeu fonctionne de façon fluide. Si vous êtes confronté à des performances insuffisantes, nous vous recommandons de réduire la résolution et la profondeur des couleurs jusqu'à ce que les performances soient acceptables.

DÉTAIL DES MODÈLES (modifiable uniquement depuis le Menu principal) – Il y a trois niveaux de qualité : FAIBLE, MOYEN et ELEVE. Choisissez FAIBLE pour réduire le nombre général de polygones et ELEVE pour obtenir un nombre de polygones plus élevé et des unités plus fluides.

QUALITÉ DE L'ANIMATION (modifiable uniquement depuis le Menu principal) – Cette option permet de configurer la fluidité de l'animation. Il y a trois niveaux de qualité : FAIBLE, MOYEN et ELEVE. Choisissez FAIBLE pour réduire les performances et la mémoire utilisée. Si vous disposez de 128 Mo de mémoire système, nous vous recommandons de choisir le niveau FAIBLE.

QUALITÉ DES TEXTURES (modifiable uniquement depuis le Menu principal) – Il y a trois niveaux de qualité : FAIBLE, MOYEN et ELEVE. Une qualité basse produit des textures moins précises tandis qu'une qualité élevée améliore la perfection des détails.

PARTICULES

Cette option permet de choisir le nombre de particules utilisées par émetteur. Vous modifiez ainsi l'apparence de certains effets de sort, des empreintes, des perturbations météorologiques, etc. Il y a trois niveaux de qualité : FAIBLE, MOYEN et ELEVE. Choisissez FAIBLE pour réduire à environ un tiers le nombre total de particules. MOYEN permet d'obtenir environ deux tiers des particules. ELEVE vous permet de bénéficier de 100% des particules. Nous vous recommandons de réduire le nombre de particules si vous souffrez de ralentissements pendant les combats.

LUMIÈRES

Cette option permet de contrôler le rendu des couleurs pour chaque objet. Il y a trois niveaux de qualité : FAIBLE, MOYEN et ELEVE. Choisissez FAIBLE pour utiliser une lumière. MOYEN utilise quatre lumières. ELEVE utilise huit lumières. Si vous avez une carte graphique ancienne avec 16 Mo de mémoire ou moins, nous vous recommandons l'option FAIBLE.



Options audio

VOLUME EFFETS

Utilisez cette réglette pour définir le volume des effets sonores du jeu. Vous pouvez également désactiver complètement les effets sonores en ne cochant pas la case à gauche de la réglette. Pour activer ou désactiver le son à tout moment de la partie, appuyez sur les touches **Ctrl+S**.

VOLUME MUSIQUE

Utilisez cette réglette pour définir le volume de la musique du jeu. Vous pouvez également désactiver complètement la musique en ne cochant pas la case à gauche de la réglette. Désactiver la musique peut améliorer légèrement les performances sur certains ordinateurs. Pour activer ou désactiver la musique à tout moment de la partie, appuyez sur **Ctrl+M**.

SONS D'AMBIANCE

Otez la coche de cette case pour désactiver les sons de l'environnement du jeu. Désactiver les sons d'ambiance permet d'améliorer légèrement les performances sur certains ordinateurs.

SONS DE MOUVEMENT

Otez la coche de cette case pour désactiver les bruits de déplacement des unités.

SOUS-TITRES

Otez la coche de cette case pour désactiver les sous-titres des dialogues.

SONS DES UNITÉS

Otez la coche de cette case pour désactiver les réponses de vos unités lorsque vous les sélectionnez.

PILOTE SON (modifiable uniquement depuis le menu principal) – Ce menu déroulant permet de choisir le pilote son à utiliser parmi les périphériques installés sur votre machine. Certains périphériques peuvent influencer les performances de votre système. Nous vous conseillons de consulter la documentation de votre carte son afin de vérifier l'option la plus adaptée à votre carte avant de modifier ce paramètre.

EFFETS D'ENVIRONNEMENT

Cochez cette case pour permettre l'utilisation d'effets d'environnement tels que la réverbération et l'écho. Désactiver cette option peut permettre d'améliorer les performances de Warcraft®III sur certains ordinateurs.

SON 3D

Cochez cette case pour permettre l'utilisation du son 3D. Désactiver cette option peut permettre d'améliorer les performances de Warcraft®III sur certains ordinateurs.

CONTROLES

UTILISATION DU CLAVIER ET DE LA SOURIS

La plupart du temps, c'est à l'aide de la souris que vous contrôlerez vos unités et vos bâtiments dans Warcraft®III. La souris reste votre outil principal, mais les joueurs expérimentés pourront utiliser les raccourcis du clavier en complément.

CLIC GAUCHE

Cliquez sur une unité ou un bâtiment pour le sélectionner. Pour sélectionner un groupe d'unités, maintenez le bouton gauche de la souris enfoncé et dessinez un cadre autour des unités choisies. Pour annuler une sélection, cliquez avec le **bouton gauche + Maj** sur l'unité. Le bouton gauche de la souris peut également servir à sélectionner des options de bâtiment, telles que la préparation d'une nouvelle unité ou la recherche d'une nouvelle compétence, ainsi qu'à choisir des options dans le menu.



CLIC DROIT (ordres automatiques)

Pour donner des ordres automatiques à vos unités, utilisez le bouton droit de la souris. Cliquer avec le bouton droit de la souris sur une unité, un bâtiment ou un emplacement déclenchera l'action la plus appropriée pour l'unité ou les unités sélectionnées. Les utilisateurs de Macintosh maintiendront la **touche X** enfoncée et cliqueront avec la souris pour simuler un clic sur le bouton droit.

Un clic droit sur une unité ennemie et les troupes sélectionnées attaqueront automatiquement l'ennemi choisi.

Un clic droit sur un emplacement et vos unités se dirigeront automatiquement vers cet endroit.



Si vous avez sélectionné un bâtiment, cliquez avec le bouton droit de la souris sur une zone et toute nouvelle unité créée dans ce bâtiment se mettra automatiquement en position d'attaque et se rendra à l'endroit indiqué. Un drapeau, dit drapeau de ralliement, marque le point de ralliement. Si vous sélectionnez un Hôtel de ville ou un bâtiment équivalent et que vous cliquez avec le bouton droit sur une mine d'or ou un arbre, vos ouvriers se dirigent automatiquement vers la ressource indiquée et se mettent à l'exploiter dès qu'ils sont créés.

Si un ouvrier est sélectionné, cliquez sur une mine d'or ou un arbre avec le bouton droit de la souris et il commence automatiquement à l'exploiter. Si vous cliquez sur un bâtiment ou une unité mécanique qui ont subi des dégâts avec le bouton droit de la souris, l'ouvrier sélectionné s'y rend et commence les réparations.

RÉPARATION DES TRANSPORTS ET DES ANTRES

Cliquez avec le bouton droit de la souris sur un bâtiment ou une unité capable de transporter d'autres unités, telle un Antre des Orcs ou un Zeppelin gobelin, et les ouvriers sélectionnés montent à bord ou y entrent au lieu de les réparer. Pour effectuer des réparations sur ce type d'unité et de bâtiment, utilisez la commande "**Réparer**".

POINTS DE PASSAGE ET ORDRES MULTIPLES

Pour utiliser plusieurs ordres automatiques à la suite, maintenez la touche "**Maj**" enfoncée et faites un clic droit. Vos unités suivront les points de passage ainsi définis dans l'ordre de leur création, attaqueront plusieurs cibles ou exécuteront d'autres ordres les uns après les autres.

LE BOUTON CENTRAL DE LA SOURIS

Maintenez-le enfoncé tout en déplaçant la souris pour faire défiler la carte à l'écran.

BOUTON DES OUVRIERS INACTIFS

Le nombre des ouvriers sans activité sur le terrain est indiqué par une icône, en bas à gauche de la vue principale, au-dessus de la minicarte. Cliquez sur cette icône pour sélectionner automatiquement vos ouvriers inactifs. La touche F8 remplit la même fonction.

Faire Défiler la Carte

Pour changer votre point de vue général, utilisez les touches flèches de votre clavier ou amenez le curseur de la souris au bord de la carte. La vue se déplace dans le sens indiqué.

Notifications

Warcraft®III fournit une notification visuelle et sonore des événements importants du jeu. Par exemple, lorsque vos unités sont attaquées, un signal visuel (voir le chapitre sur les signaux de la minicarte pour plus de détails) apparaît sur la minicarte à l'endroit où l'événement a lieu tandis que retentit un signal sonore. Appuyez sur la **barre d'espace** pour centrer l'écran principal sur l'endroit désigné par la dernière notification. En appuyant plusieurs fois sur la **barre d'espace**, vous passez en revue les 8 dernières notifications à rebours.

Passer en revue plusieurs Hôtels de ville

Si vous avez plusieurs Hôtels de ville (ou leur équivalent), vous pouvez passer rapidement de l'un à l'autre en appuyant sur la touche **Effacer**. Chaque pression sur cette touche correspond à un Hôtel de ville différent.

Sélection de plusieurs unités

Pour sélectionner plusieurs unités, vous pouvez dessiner un rectangle de sélection autour d'elle en gardant le bouton gauche de la souris enfoncé. Vous pouvez également sélectionner plusieurs unités du même type en maintenant la touche **Ctrl** enfoncée et en cliquant avec le bouton gauche sur une unité. Vous pouvez également sélectionner plusieurs unités du même type en double-cliquant sur une unité. Toutes les unités de même type visibles à l'écran sont alors sélectionnées.

Groupe d'unités

Pour ajouter des unités à un groupe, maintenez la touche **Maj** enfoncée et cliquez sur l'unité que vous souhaitez adjoindre au groupe sélectionné. L'unité rallie votre groupe. Pour retirer une unité d'un groupe, sélectionnez votre groupe, puis appuyez sur la touche **Maj** et cliquez sur l'unité que vous voulez voir quitter le groupe.

Déplacement en formation

Quand un groupe d'unités reçoit l'ordre de se déplacer, il se déplace en formation, effectuant parfois des pauses en route pour permettre aux unités les plus lentes de suivre et maintenir ainsi l'intégrité de la formation. Si vous préférez que vos unités se rendent à un point donné le plus rapidement possible, maintenez la touche **Alt** enfoncée et cliquez avec le bouton droit de la souris sur leur destination.

Contrôle de la caméra

ZOOMER ET DÉZOOMER

Pour effectuer un zoom avant et avoir une vue au ras du sol, faites rouler la molette de votre souris vers l'avant. Pour un zoom arrière et une vue aérienne, faites rouler la molette de la souris vers l'arrière. Vous pouvez également appuyer sur les touches **Page haute** et **Page basse** sur votre clavier.

ROTATION DE LA CAMÉRA

Utilisez les touches **Inser** et **Suppr** pour faire pivoter la caméra vers la droite ou vers la gauche.

Raccourcis Clavier

Une liste complète des raccourcis clavier et des touches spéciales est disponible au dos de la couverture du manuel.



Principes Du Jeu

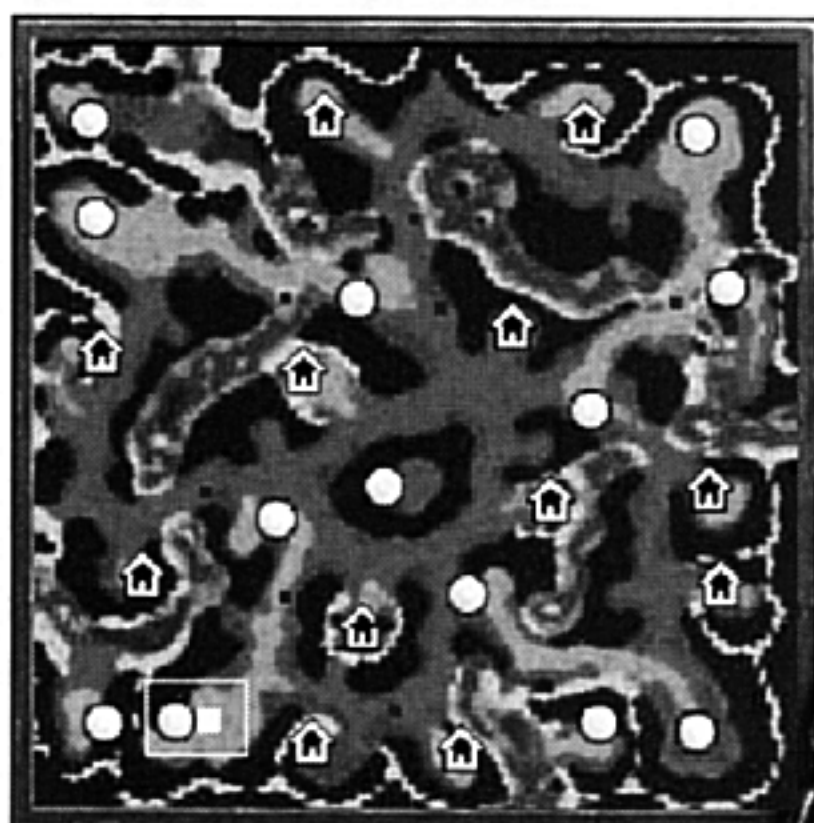
Quand vous commencez une partie, vous êtes face à votre écran de commande. Cet écran vous présente votre vue du monde.



En haut à gauche de l'écran, vous pouvez accéder au menu principal, aux options des alliés, au journal des quêtes et aux fenêtres de discussion.



En haut à droite de l'écran, vous pouvez voir des informations concernant les ressources dont vous disposez : or, bois, nourriture, ainsi que le niveau d'entretien actuel.

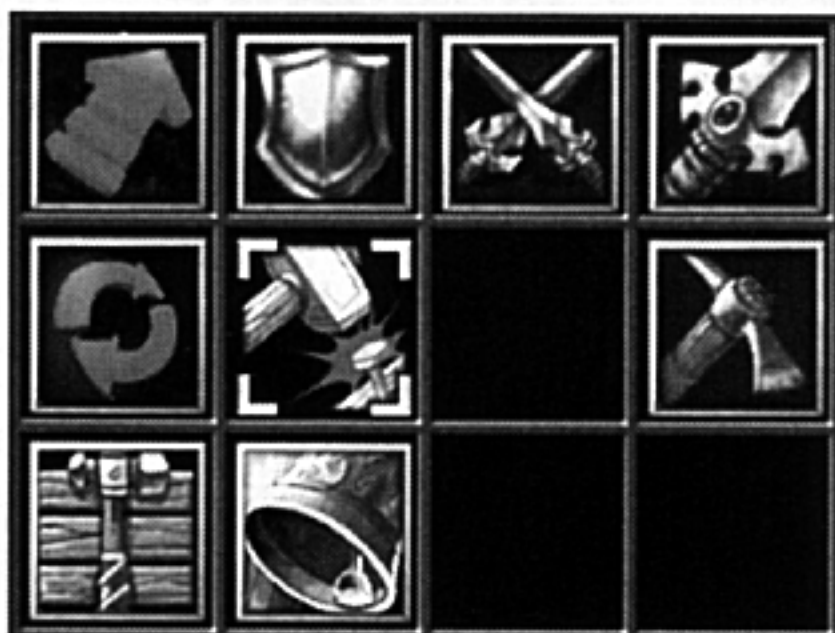


En bas à gauche de l'écran, une minicarte présente une vue miniature de la carte du jeu.

En bas au centre de l'écran, vous pouvez voir des informations vitales sur l'unité ou le bâtiment sélectionné.



En bas à droite de l'écran, votre feuille d'ordres, qui regroupe tous les ordres que vous pouvez donner aux unités ou bâtiments sélectionnés.



Entretien

Les armées qui s'affrontent sur le champ de bataille exigent un lourd tribut des économies qui les soutiennent. Le plus modeste des combattants se doit d'être entretenu convenablement. Les armures doivent être graissées, les arcs réparés et les armes nettoyées. Bref, ces armées ont besoin d'un soutien logistique. Dans Warcraft®III, cet entretien est prélevé directement sur l'or extrait de vos mines d'or. Plus vous créez d'unités, plus la taxe prélevée sur la production d'or est élevée. Il y a trois niveaux d'entretien : aucun, faible et élevé.

Aucun entretien Votre armée comporte 40 unités ou moins. Aucune taxe n'est prélevée pour l'entretien des troupes et vos ouvriers rapportent 100 % de l'or qu'ils extraient.

Entretien faible Votre armée comporte de 41 à 70 unités. La taxe prélevée est modeste, seul un faible pourcentage de l'or extrait est utilisé pour l'entretien des troupes.

Entretien élevé Votre armée compte plus de 71 unités. Vos besoins logistiques sont tels que la taxe prélevée sur vos mines est très importante. Un pourcentage élevé de l'or produit est prélevé pour entretenir votre armée.

Economie

Lever une armée et rechercher de nouvelles armes de guerre est une entreprise onéreuse. Les soldats coûtent cher et il faut du bois de charpente pour construire les bâtiments. La création et l'entretien d'une économie florissante sont deux éléments essentiels pour assurer le succès sur le champ de bataille.

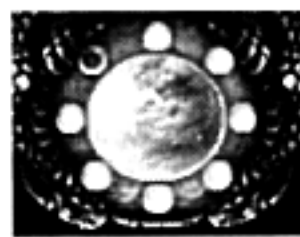
Chaque race amasse ses richesses de façon légèrement différente, bien que toutes aient recours à des ouvriers, qui exploitent les mines et récoltent le bois. Certains ouvriers devront se rassembler et rapporter leur production dans leurs Hôtels de ville respectifs, alors que les ouvriers d'autres races utiliseront la magie pour transporter les ressources collectées, sans avoir besoin de les transporter physiquement.

L'or et le bois sont livrés au bâtiment approprié de chaque race. Les Paysans humains et les Péons orcs peuvent livrer du bois à certains ateliers, alors que les Goules amèneront le bois dans leur cimetière.

Lorsque vous avez suffisamment d'or et de bois en réserve, vous pouvez créer des unités, construire des bâtiments ou acquérir des améliorations. Vous pouvez aussi donner certaines de vos ressources à vos alliés, lorsque vous jouez en équipe, en cliquant sur l'icône " Alliés " en haut de l'écran.

Cycle Jour/Nuit

En haut de votre écran, vous verrez une orbe qui passe progressivement du soleil à un croissant de lune. Cette icône marque le passage du temps, du jour à la nuit, dans Warcraft®III. Le jour ou la nuit impliquent certains avantages ou inconvénients. Les Orcs et les Humains récupèrent pendant la journée, par exemple, alors que certaines unités d'Elfes de la nuit peuvent devenir invisibles à la tombée du jour. De plus, la nuit, certains monstres dorment et la vision de vos unités est réduite.





Brouillard de guerre

Lorsque vous commencez une campagne en solo dans Warcraft®III, un voile s'abat sur la carte. Il cache complètement les caractéristiques du terrain, les unités, les bâtiments. Au début de la partie, vous n'apercevez que la zone qui entoure immédiatement vos unités. Chaque unité possède un champ de vision qui dévoile le terrain, les unités et les bâtiments proches. Explorez de nouvelles portions de la carte en déplaçant vos unités dans les zones recouvertes par le voile.

Si vos unités perdent de vue une zone déjà explorée, le brouillard de guerre la recouvre. Le brouillard de guerre cache la présence d'unités ennemies, mais les bâtiments et le terrain restent visibles. Cela dit, aucune modification affectant les bâtiments ou les unités sous brouillard de guerre (améliorations de bâtiment, dégâts, destructions...) ne vous est visible.

Les parties en multijoueur de Warcraft®III commencent sous brouillard de guerre. Le terrain est visible à tous les joueurs, mais les unités et les bâtiments ennemis sont invisibles au départ.

Bulles d'aide

Pour vous aider à mieux jouer, des bulles d'aide s'affichent lorsque vous passez le curseur de la souris sur une icône de la feuille d'ordres en bas de votre écran.

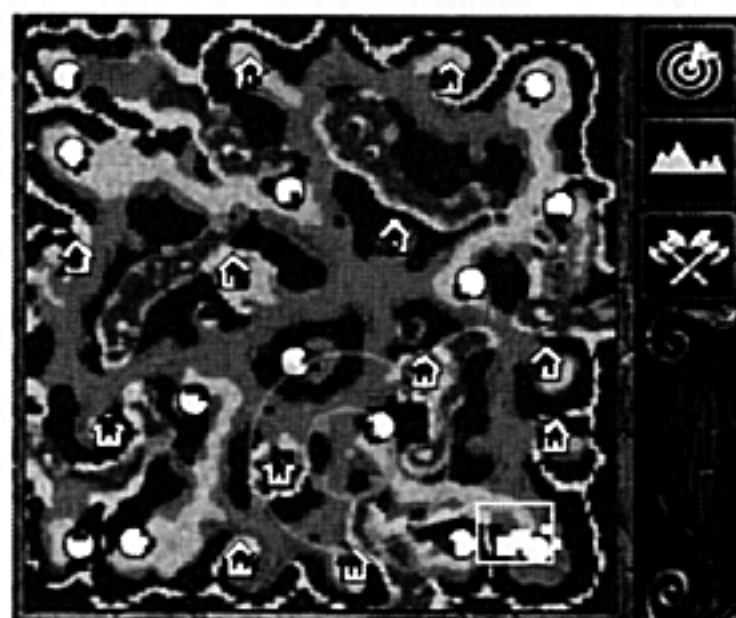
Si vous placez le curseur sur l'icône d'une unité, par exemple, un petit cadre apparaît au-dessus, indiquant le nombre d'unités d'or et de bois transportées par l'unité, son coût et présentant une brève description de l'unité. Placez la souris sur un bâtiment pour savoir quel est son coût et obtenir diverses informations.

Si vous placez votre curseur sur les sorts ou les compétences d'une unité, vous apprendrez son éventuel coût en mana, ainsi que les effets associés.

Au cas où vous ne seriez pas encore en mesure de créer une unité ou de construire un bâtiment, la bulle d'aide vous indiquera quelles exigences doivent être satisfaites pour commencer à préparer l'unité ou à construire le bâtiment.

Utilisation de la minicarte

La minicarte présente l'ensemble de la carte. Le cadre blanc précise quelle zone de la carte vous voyez dans la fenêtre principale. Vous pouvez déplacer ce cadre en cliquant dessus et en le faisant glisser à un autre endroit ou en cliquant sur un point précis de la minicarte. La zone affichée dans la fenêtre principale change alors pour présenter la zone indiquée de la minicarte. Vous pouvez utiliser la minicarte pour passer rapidement d'une zone à une autre, sans devoir faire défiler la carte manuellement.



BALISE DE LA MINICARTE

Dans une partie en multijoueurs, cliquez sur ce bouton puis sur une zone de la minicarte pour envoyer une notification, ou ping, à vos alliés. Cela peut permettre de coordonner des attaques, de demander de l'aide ou de faire connaître un point de ralliement à un autre joueur.



AFFICHER LE TERRAIN SUR LA MINICARTE

Cliquez sur cette icône pour activer/désactiver l'affichage du terrain sur la minicarte.



AFFICHER LA COULEUR DES ALLIÉS SUR LA MINICARTE

Cliquez sur cette icône pour modifier l'affichage des couleurs (Alliés ou Equipe). Avec l'option Alliés, les forces alliées s'affichent sous forme de points verts sur la minicarte alors que les ennemis sont affichés en rouge. Lorsque vous choisissez d'afficher les couleurs Equipe, les points sur la minicarte affichent les couleurs choisies pour l'équipe au début de la partie. Dans tous les cas de figure, vos forces apparaissent sur la minicarte sous forme de points blancs.

Description des Unités

Quand vous sélectionnez une unité, vous voyez une fiche présentant ses caractéristiques en bas de l'écran, avec les informations suivantes :

Portrait : Une vue rapprochée de l'unité.

Points de vie : L'état de santé actuel de l'unité et le maximum de points de vie qu'elle peut avoir

Points de Mana : Le niveau actuel de mana de l'unité et le maximum qu'elle peut atteindre, si elle dispose de mana. Le mana est utilisé pour lancer des sorts et utiliser des compétences.

Nom de l'unité : Le nom de l'unité.

Caractéristiques : Détaille l'armement de l'unité, sa force, sa vitesse d'attaque et sa portée.

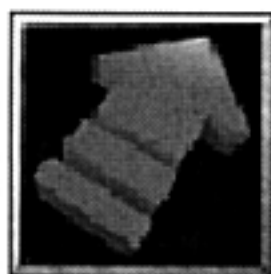
Niveau : (pour les héros seulement) indique le niveau actuel du héros, ainsi que l'expérience nécessaire pour passer au niveau supérieur.

Caractéristiques : (pour les héros seulement) détaille les trois caractéristiques spécifiques des héros : force, agilité et intelligence. Elles influent sur leurs points de vie, leurs points de mana, leurs capacités d'attaque et de défense.

Inventaire : (pour les héros seulement) détaille l'équipement actuel du héros.

La feuille des ordres

Cette zone de l'écran détaille les options dont vous disposez quand vous sélectionnez une unité.



AVANCER

Après avoir choisi **Avancer**, cliquez sur une destination. L'unité s'y rend, ignorant tout ennemi sur sa route, même si elle est attaquée.



ARRÊTER

Cliquez sur **Arrêter** et l'unité cesse toute action.



ATTAQUER

Choisissez une cible après avoir cliqué sur **Attaquer**. Si vous sélectionnez une unité ennemie, votre unité s'en approche et engage le combat jusqu'à sa propre destruction ou celle de l'ennemi. Si vous optez pour une destination, votre unité s'y rend, attaquant tout ennemi qu'elle trouvera sur son chemin.



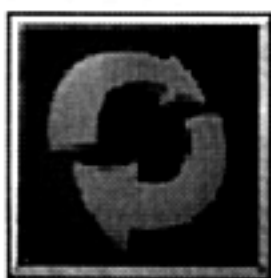
ATTAQUER ZONE

Utilisez Attaquer zone pour ordonner à des unités de siège d'attaquer un lieu spécifique et non une unité. Cet ordre peut être utilisé pour attaquer et détruire des arbres.



TENIR POSITION

Si vous cliquez sur Tenir position, votre unité ne se déplace pas pour engager le combat avec les ennemis en vue. Même si elle est attaquée à distance, elle conserve sa position et ne se déplace pas pour riposter. Si vos unités subissent une attaque, elles ne ripostent que dans la mesure où elles n'ont pas à quitter la zone qui leur a été allouée.



PATROUILLER

Après avoir cliqué sur Patrouiller, choisissez un point sur la carte. L'unité va et vient entre sa position actuelle et la destination choisie, attaquant toute créature hostile détectée sur sa route. Les unités dotées d'un sort actif automatique en font bon usage lorsqu'elles patrouillent.

Groupes

Diriger une armée au cœur d'une bataille peut se révéler une tâche ardue. Il peut être difficile pour vous de repérer vos troupes qui participent à diverses escarmouches et de les sélectionner avec la souris. Pour mieux diriger vos armées, vous pouvez créer des groupes d'unités. Vous pouvez avoir jusqu'à 12 unités par groupe. Une fois le groupe formé, choisissez un numéro en appuyant sur **Ctrl** et sur un numéro compris entre **0** et **9**. Pour sélectionner toutes les unités qui composent ce groupe, il vous suffit alors d'appuyer sur la touche chiffrée qui lui correspond. Si vous appuyez rapidement deux fois de suite sur une touche chiffrée, vous sélectionnez le groupe et la fenêtre principale est automatiquement centrée sur ce dernier.

Contrôler des sous-groupes

Warcraft®III vous offre un contrôle exceptionnel sur vos unités groupées. Lorsque vous sélectionnez plusieurs unités, toutes les unités du même type sont présentées dans la feuille d'informations. Chaque groupement d'unités semblables dans un groupe plus vaste s'appelle un sous-groupe. Les sous-groupes sont généralement classés de la gauche vers la droite, avec dans l'ordre les héros, les lanceurs de sorts, les unités dotées de compétences et finalement les unités de mêlée.

Les mini-portraits des sous-groupes sélectionnés sont affichés en surbrillance et en plus grand format que les portraits des sous-groupes non sélectionnés. Vous pouvez sélectionner le sous-groupe suivant en appuyant sur **Tab**. Pour revenir au sous-groupe précédent, maintenez la touche **Maj** enfoncée et appuyez sur **Tab**. En passant d'un sous-groupe à l'autre, à l'intérieur d'un même groupe, vous êtes en mesure d'utiliser leurs compétences et sorts particuliers, sans pour cela avoir besoin de désélectionner le groupe dans son entier.

Suivre

Si vous avez sélectionné une unité ou un groupe, vous pouvez lui ordonner de suivre une autre unité en cliquant avec le bouton droit de la souris sur une unité amie ou neutre. C'est le chef qui est suivi et aucune attaque n'est possible. C'est pratique pour déplacer des forces importantes, mais souvenez-vous que les unités se contenteront de suivre et n'attaqueront personne de leur propre chef.

Sorts

Plusieurs unités et héros de Warcraft®III ont la possibilité de lancer des sorts. Certains sorts peuvent rendre les unités amies plus puissantes ou affaiblir les troupes ennemies. D'autres infligent des dégâts aux ennemis ou soignent les unités alliées. Lancer un sort a un coût en mana. La plupart des sorts les plus coûteux doivent être lancés manuellement, ce qui signifie que vous devez tout d'abord sélectionner le lanceur du sort, cliquer sur l'icône du sort, puis cliquer sur la cible.

Sort automatiques

Certains sorts et aptitudes n'ont pas besoin de votre intervention directe pour être actifs. Il s'agit des " sorts automatiques ". Vous avez la possibilité de laisser le sort être automatiquement lancé en cas de besoin, ou désactiver les sorts automatiques. Pour activer ou désactiver le lancement d'un sort automatique, cliquez avec le bouton droit de la souris sur l'icône du sort. Les contours de l'icône s'animent, indiquant que c'est l'ordinateur qui se chargera de lancer le sort.



Lorsque votre unité en aura besoin, le sort sera utilisé automatiquement. Par exemple, un Prêtre humain en présence d'une unité alliée blessée utilisera automatiquement Soins pour la guérir, alors qu'un Chaman orc utilisera automatiquement Furie Sanguinaire sur une unité amie engagée au combat.

Compétences et sorts passifs

Certaines unités sont dotées de compétences qui ne nécessitent aucune mise en œuvre particulière. Ces compétences sont dites " passives " et sont utilisées automatiquement dès que le besoin s'en fait sentir. Par exemple, les armes empoisonnées des Chevaucheurs de wyverne. Recherchez cette amélioration dans le Bestiaire, et les armes de tous vos Chevaucheurs de wyverne seront enduites de poison. Lorsque vous avez recherché une compétence passive, un bouton la représentant est présente dans la feuille de l'unité correspondante. Inutile toutefois de cliquer sur ce bouton, puisque la compétence est toujours utilisée.

Héros



Chacune des races présentes dans Warcraft®III a ses héros. Ces héros constituent des unités spéciales qui peuvent être recrutées à l'autel de chaque race. A la différence des unités normales, les héros sont dotés de qualités particulières. Ils gagnent de l'expérience à chaque combat, acquièrent des niveaux qui améliorent leurs compétences, trouvent et utilisent des objets magiques, apprennent de nouveaux sorts et gagnent de nouveaux dons. Dans Warcraft®III, il est important d'avoir un héros pour mener vos armées au combat. Leurs sorts et leur aura guerrière peuvent faire pencher la balance en votre faveur.

Résistance magique du héros

Comme il s'agit d'unités spéciales, les héros bénéficient d'une certaine résistance magique contre les sorts lancés par l'ennemi. Un sort maléfique lancé contre un Héros dure moins longtemps et inflige moins de dégâts que s'il est lancé contre une unité normale. Si un Archer et un Chasseur de démon des Elfes de la nuit sont frappés par le



Choc martial d'un Chef Tauren orc, le Chasseur de démon se remettra plus rapidement que l'Archer. De même, si l'Archer et le Chasseur de démon sont victimes d'un Blizzard lancé par un Archimage humain, le Chasseur de démon souffrira moins que l'Archer.

Le premier héros est offert

Les héros vous coûtent de l'or, du bois et doivent être entretenus. Toutefois, votre premier Héros est toujours gratuit, mais il compte dans le décompte des unités pour l'entretien. Pour recruter un second puis un troisième héros, vous devrez acquitter le coût normal, en or et en bois.

Expérience et niveau

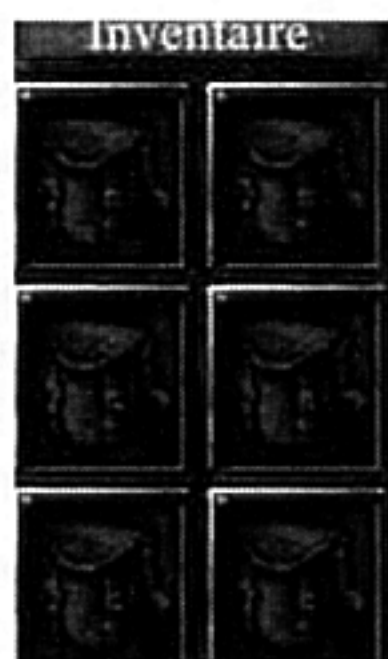
Les héros sont des personnages légendaires dont la puissance peut s'accroître. Chaque victoire du héros ou de l'unité qui l'accompagne lui fait gagner de l'expérience. Quand il a accumulé suffisamment d'expérience, le héros passe au niveau supérieur.

Lorsqu'un héros gagne un niveau, ses caractéristiques s'améliorent, ses points de vie et son mana augmentent et il gagne un point de compétence qu'il peut utiliser pour acquérir des compétences spéciales ou des sorts.

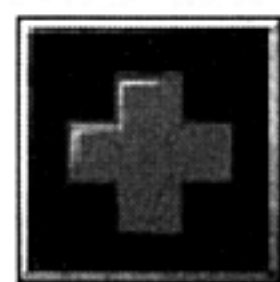
En multijoueur, tous les héros commencent au premier niveau. Ils disposent d'un point de compétence, qui peut être utilisé pour apprendre une compétence ou un sort.

Inventaire

Lorsque vous recrutez et sélectionnez un héros, vous verrez son inventaire en bas à droite de son portrait d'unité. Quand vous tuez des monstres neutres sur la carte, certains d'entre eux laissent tomber des objets à terre. Vous pourrez les prendre et les stocker dans votre inventaire. Les héros sont les seuls à pouvoir prendre et utiliser des objets magiques. Chaque héros peut avoir jusqu'à six objets dans son inventaire. Reportez-vous au chapitre sur les objets pour plus d'informations sur l'inventaire et les objets magiques.




Sorts et compétences



Quand un héros est recruté et à chaque fois qu'il monte d'un niveau, il acquiert un point de compétence. En cliquant sur l'icône Compétence du héros dans la feuille des ordres, vous pouvez acheter une compétence parmi les quatre proposées. Chaque héros dispose d'un sort ultime, qui ne peut être acquis qu'une fois le niveau nécessaire atteint. Les trois autres compétences peuvent être achetées au fur et à mesure que le héros gagne des niveaux. Ces compétences peuvent être des sorts, qui doivent être lancés, des compétences passives, dont le héros bénéficie en permanence, ou encore des auras, qui améliorent considérablement l'attaque, la défense ou la vitesse des unités qui entourent le héros. La plupart de ces compétences ont 3 niveaux d'efficacité qui peuvent être acquis contre des points de compétence. Les sorts ultimes n'ont qu'un niveau d'efficacité.

Ressusciter un héros mort

Bien que les héros soient des personnages de légende, ils peuvent eux aussi mourir sur le champ de bataille. Quand un héros meurt, il ne laisse pas de dépouille. Son corps se volatilise et son âme rejoint la voûte éthérée, attendant sa renaissance sur un Autel sacré.



Chaque race peut construire un Autel pour faire revivre ses héros disparus. Il n'y a aucune limite au nombre de résurrections d'un héros, du moment que vous possédez assez d'or pour les financer. Le coût de la résurrection d'un héros dépend du niveau qu'il a atteint : plus ce niveau est élevé, plus il vous en coûtera cher. Le rituel de résurrection prend par ailleurs un certain temps, mais une fois terminé, le héros reprend vie sur l'Autel, avec tous les objets qu'il possédait.

Les héros dans une campagne en solitaire

Les héros ne sont pas dirigés de la même façon dans les cinq campagnes en solitaire que dans les parties classiques ou en multijoueur. Dans ces campagnes, on ne recrute pas les héros à l'autel. Les héros interviennent à un moment donné, au cours de chaque campagne, suivant le déroulement de son histoire. De plus, l'expérience et les compétences de vos héros sont conservés de scénario en scénario, alors que ce n'est pas le cas dans les parties classiques ou en multijoueur.

Monstres errants et vie sauvage

Les terres de Lordaeron ne sont pas sûres. Des créatures indigènes peuvent être dangereuses pour le voyageur imprudent. De nombreux monstres sont postés aux points stratégiques de la carte. Les monstres, à la différence des créatures inoffensives qui peuplent la carte, sont dotés d'intelligence, des moyens et des intentions de nuire à tous les joueurs. Les monstres sont de puissance ou de niveau variés, un peu comme les héros. Les monstres de faible niveau sont de simples animaux sauvages que quelques Fantassins humains peuvent aisément vaincre. Toutefois, les monstres les plus vigoureux sont de formidables adversaires, capable d'abattre des héros. Certains d'entre eux sont même immunisés contre la magie. On ne plaisante pas avec ces monstres au pouvoir étonnant. Heureusement, ils sont aussi rares qu'ils sont puissants.

Les monstres ne font aucune discrimination dans leur hostilité. Ils sont prêts à attaquer tout ce qu'ils voient. Toutefois, ils ne poursuivront vos unités que sur une distance limitée. Vous pouvez généralement les semer si vous voulez éviter la confrontation. La plupart des monstres gardent les mines d'or et les bâtiments neutres.

Les monstres endormis

La présence des monstres rend difficile l'exploration de la carte ou même la planification d'attaques contre d'autres joueurs pendant la journée. Presque tous dorment la nuit et ils peuvent alors être évités sans peine. Il est sage de profiter de la pénombre pour reconnaître le terrain, à l'heure où les monstres laissent les voyageurs en paix. Vous pouvez savoir qu'un monstre qui dort grâce au Z animé placé au-dessus de sa tête et grâce au bruit de ses ronflements. Si vous l'attaquez, il se réveillera pour se défendre.

Trésor

Les monstres, en dépit de leur capacité à attaquer et même à décimer vos troupes, ont un avantage pour tous les joueurs. Chaque monstre tué vous rapporte de l'or. Le montant gagné est indiqué par un nombre doré qui flotte au-dessus du corps de la



créature immédiatement après sa mort. Certains monstres laissent également des coffres à trésor. Ils contiennent des objets magiques que seuls les héros sont en mesure de porter et qui améliorent leur efficacité. Malgré l'existence de la Boutique gobeline, tuer des monstres reste le meilleur moyen d'acquérir des trésors pour vos héros. La valeur du trésor abandonné par un monstre est incertaine, mais toujours en rapport avec la puissance de la créature qui en était dépositaire. Un monstre de niveau 1 laissera un trésor de moindre valeur qu'un monstre de niveau 9. Les cadavres des monstres sont également une sorte de trésor pour le joueur des Mort-vivants, car ils peuvent servir les forces du Fléau de nombreuses manières.

Expérience

Les monstres peuvent également se révéler utiles car ils rapportent de l'expérience à vos héros. Chaque monstre tué non loin d'un héros lui octroie un certain nombre de points d'expérience. Ainsi, dans une partie en multijoueur, tuer des monstres est un moyen efficace de gagner des niveaux sans avoir à affronter les autres joueurs. Les monstres de niveau inférieur, comme les Gnolls, rapportent moins de points d'expérience que les monstres de niveau supérieur, comme les Dragons. Combattre les autres joueurs rapporte aussi de l'expérience à vos héros, mais en début de partie, tuer des monstres est le meilleur moyen de les faire progresser rapidement.

Objets

Les objets magiques sont des articles spéciaux que l'on peut acquérir de différentes manières. Le plus couramment, vous les gagnez après avoir tué un monstre. Ils peuvent aussi être achetés dans la Boutique gobeline. Parfois, on trouve des coffres abandonnés sans protection sur la carte. Seuls les héros peuvent prendre et utiliser les objets magiques. Pour cela, sélectionnez votre héros et cliquez sur l'objet avec le bouton droit de la souris. Le héros se dirige vers l'objet et le place dans son inventaire.

Chaque héros peut avoir sur lui un maximum de 6 objets. Une fois qu'un objet est dans l'inventaire, vous pouvez vous en servir en cliquant dessus. Cliquez sur un objet avec le bouton droit de la souris dans votre inventaire pour le poser ou le déplacer dans votre inventaire. Pour utiliser certains objets, il est nécessaire de choisir préalablement une cible. Certains autres objets sont perdus une fois que vous les avez utilisés.

Vous pouvez utiliser des raccourcis clavier pour vous servir plus rapidement des objets qui se trouvent dans l'inventaire d'un héros. Certaines touches du pavé numérique de votre clavier correspondent aux six emplacements de l'inventaire du héros. Appuyez sur l'une de ces touches pour utiliser l'objet correspondant. Les touches 7 et 8 représentent le rang supérieur, les touches 4 et 5 le rang intermédiaire et les touches 1 et 2 le rang inférieur.

On trouve trois types d'objets magiques dans Warcraft®III : à utilisation unique, à charges, et permanents.

Les objets à utilisation unique s'utilisent une seule fois. Ils disparaissent ensuite de votre inventaire. Les potions de soins sont de ce type. Il n'est pas nécessaire de désigner une cible pour ce type d'objets. Ils agissent simplement sur le héros qui les utilise.

Les objets à charges servent plusieurs fois avant de disparaître. Le nombre d'utilisations possibles est indiqué dans le coin inférieur droit de l'inventaire. Chaque utilisation est décomptée jusqu'à ce qu'il n'en reste plus et que l'objet disparaisse de votre inventaire.

Les objets permanents ne disparaissent pas. Pour ne plus profiter d'un objet permanent, le héros doit le retirer de son inventaire. Il n'est pas nécessaire de désigner une cible pour ce type d'objets. Ils agissent simplement de façon permanente.

Un héros peut avoir plusieurs objets du même type et les effets de plusieurs objets permanents du même type s'additionnent souvent. Il existe des douzaines d'objets magiques que vous pourrez trouver en cours de partie. En voici quelques exemples :



Le Tome de portails de ville

Chaque héros possède cet objet dès son arrivée, mais il peut en acheter d'autres à la Boutique gobeline ou en découvrir au hasard de ses prises. C'est un objet qui ne peut être utilisé qu'une fois et qui téléporte le héros et toute unité amie à proximité vers l'Hôtel de ville sélectionné.



Le Médaillon de réincarnation

Cet objet puissant est souvent gardé par les monstres les plus féroces. Si votre héros meurt, il lui permet de revivre aussitôt. Après utilisation, le médaillon disparaît immédiatement de votre inventaire.



Le Tome d'expérience

Ce livre est un objet utilisable une seule fois. Cliquer sur ce Tome le fait disparaître, mais votre héros gagne un certain nombre de points d'expérience.



La Potion de restauration

Cette potion combine les effets d'une potion de Mana et d'une Potion de soins. Dès qu'il la boit, votre Héros récupère tous ses points de vie et de Mana.

Les Bâtiments neutres

Les bâtiments neutres sont implantés à des points stratégiques de chaque carte de Warcraft®III. Ils sont indiqués sur la minicarte par de petites maisons dorées. Ces bâtiments neutres peuvent être utilisés par n'importe quelle race. Les unités normales ne peuvent pas activer un bâtiment neutre, mais tout héros qui se trouve à proximité peut l'utiliser. Lorsqu'un héros s'approche du bâtiment, une flèche apparaît au-dessus de sa tête, indiquant qu'il peut cliquer sur le bâtiment pour s'en servir, par exemple pour engager des mercenaires ou se procurer des objets magiques. Certains bâtiments dispensent automatiquement des avantages, et ne requièrent que la présence d'un héros dans ses environs. Voici quelques bâtiments neutres des terres d'Azeroth



Boutique gobeline

Les Gobelins étaient d'anciens alliés de la Horde, mais leur cupidité les a poussés à travailler pour leur propre compte. Les marchands gobelins vendent aux héros de passage différents objets magiques tels que des Potions de soins, de Mana, des Tomes de portails de ville, des Tomes de soins, et des Gemmes de vision.



Fontaine de santé

Contrairement aux autres bâtiments neutres, la Fontaine de santé n'a nul besoin d'être activée par un clic de la souris. Elle régénère automatiquement les points de vie des unités non mécaniques et des héros qui passent à proximité.



Laboratoire goblin

Le Laboratoire goblin est lieu de connaissance où vous pouvez acheter des Zeppelins et des Saboteurs gobelins. Il est aussi utile pour les reconnaissances, car vous pourrez y dévoiler certaines zones de la carte pour un prix modeste.

Le Zeppelin goblin



Le Zeppelin goblin mécanique est le seul véhicule de transport présent dans Warcraft®III. Il est indispensable à tout commandant qui doit faire traverser à son armée des océans et des montagnes infranchissables par tout autre moyen.



Le Camp de mercenaires

Vous y trouverez des combattants prêts à rejoindre vos troupes. Beaucoup de monstres, belliqueux à l'état sauvage, peuvent être engagés ici contre une solde. Les unités engagées doivent être entretenues, vous devez donc vous assurer que vos ressources vous permettent de les engager.

Ressources

Engager une armée dans Warcraft®III exige de disposer de solides ressources. Les bâtiments ne peuvent être construits sans bois et les soldats ne se battront pas sans la promesse de leur or. Ces deux ressources conjointes, l'or et le bois, sont le nerf de la guerre. On les trouve en quantité sur Azeroth.



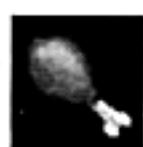
Bois

D'épaisses forêts bordent le désert de Lordaeron. La Horde et l'Alliance emploient des ouvriers pour collecter du bois, tandis que les Morts-vivants utilisent des Goules. Les Elfes de la nuit, différemment des autres races, n'abattent pas les arbres pour se procurer du bois. Les Feux follets se lient aux arbres, les vidant lentement de leur essence pour fournir la matière première nécessaire à leurs constructions.



Or

L'or est un bien beaucoup plus précieux que le bois, il s'accumule dans les rares mines qui parsèment le paysage. Chaque race a sa façon d'exploiter les mines. Pour les Orcs et les Humains, 5 ouvriers seulement peuvent travailler à l'extraction en même temps. Employer plus de personnel serait un gâchis et affecter plus de Péons et de Paysans ne pourrait vous faire gagner du temps, à moins bien sûr que votre Hôtel de ville soit très éloigné de la mine. Pas plus de 5 Acolytes ou Feux follets ne peuvent travailler simultanément non plus dans une mine.



Nourriture

La dernière ressource est la nourriture. On ne le récolte pas comme le bois ou l'or, il faut construire des bâtiments spéciaux qui la produiront. Chaque unité que vous engagez doit être nourrie, bien que la consommation varie suivant le type de troupe. Un Péon, par exemple, consomme seulement 1 point de nourriture, alors que le puissant Tauren a un appétit beaucoup plus développé.

LIMITE D'UNITÉS

Dans Warcraft®III, vous ne pouvez stocker que 90 unités de vivres au maximum, quelle que soit la race avec laquelle vous jouez. Vous débutez la partie avec un approvisionnement de nourriture gracieusement fourni par votre Hôtel de ville. Chaque race peut construire un bâtiment spécial pour augmenter sa production de vivres de façon régulière. L'Alliance humaine construit des fermes, la Horde des Orcs des antres, les Morts-vivants des Ziggourats, et les Elfes de la nuit des Puits de lune. Toutefois, quel que soit le nombre de ces bâtiments que vous construirez, votre stock ne pourra excéder 90 unités de nourriture.

Ecrans des scores

Quand vous terminez une mission, que ce soit en solo ou en multijoueur, le score s'affiche, résumant l'action du jeu qui vient de se dérouler. Il vous permet d'estimer votre performance, l'efficacité (ou non) de vos alliés et de comparer votre score à celui des autres joueurs.

Score général

Cet écran regroupe tous les joueurs impliqués dans le jeu, et dévoile leur score général. Les joueurs sont identifiés sur la gauche de l'écran par leur nom, leur race, et éventuellement le numéro de leur équipe. Le score général est indiqué, ainsi que le détail de chaque catégorie individuelle qui constitue le total final. Vous pouvez évaluer plus précisément chaque catégorie en cliquant sur l'icône correspondante qui vous ouvrira un nouvel écran où cette catégorie est présentée avec plus de détails. Les scores les plus élevés, général et par catégorie, sont surlignés en jaune.

Les trois catégories qui constituent votre score sont : les Unités, les Héros et les Ressources.

UNITÉS

Cet écran détaille le nombre d'unités produites et tuées, le nombre de bâtiments construits et détruits et l'armée la plus importante.

HÉROS

Cet écran indique le niveau atteint par les héros de chaque joueur, le nombre de héros tués, le nombre d'objets trouvés et l'expérience gagnée.

RESSOURCES

Cet écran fait le compte des unités d'or et de bois collectées, dépensées, vendues, le pourcentage de technologie recherchée et l'or que vous avez consacré à l'entretien des troupes.



Enregistrer un fichier Revoir partie

Vous trouverez sur l'écran des scores une option vous permettant d'enregistrer un 'film' de la partie pour la visionner ultérieurement. Ce fichier est archivé dans un dossier du répertoire Warcraft®III. Vous pourrez le charger plus tard pour revoir le déroulement complet de la partie et observer vos actions comme celles des autres joueurs. C'est un excellent moyen de tirer des leçons de sa propre performance, ainsi que de celle des autres participants. Il vous faut utiliser Warcraft®III pour revoir vos parties.

Editeur

L'éditeur de Warcraft®III est un instrument qui permet au joueur de personnaliser de nombreux aspects du jeu, de créer de toutes nouvelles cartes, de nouvelles missions et campagnes. Les cartes et campagnes créées avec l'éditeur peuvent être utilisées lors de parties en solitaire ou en mode multijoueur.

Pour lancer l'éditeur, ouvrez le dossier Warcraft®III et double-cliquez sur l'icône Editeur. Dans le menu Démarrer de Windows®, sélectionnez Programmes, Warcraft®III et cliquez sur Editeur. Sur Macintosh, sélectionnez simplement le dossier Warcraft®III et double-cliquez sur l'icône Editeur.

L'éditeur est un outil extrêmement puissant qui permet aux utilisateurs de manipuler presque tous les aspects du jeu Warcraft®III. Pour vous familiariser avec les fonctions de l'éditeur, nous vous recommandons de charger une carte déjà existante à titre de référence.

Remarque : Blizzard Entertainment® ne propose pas d'assistance à l'édition. Notre équipe d'assistance technique ne pourra répondre à vos questions sur les fonctions de l'éditeur ni vous aider à résoudre les problèmes que vous pourriez rencontrer en utilisant l'éditeur.

Pour plus d'informations sur l'éditeur de Warcraft®III, reportez-vous à la documentation correspondante qui se trouve sur le CD-Rom de Warcraft®III ou à l'aide de l'éditeur lui-même.

L'Alliance Humaine





L'Alliance Humaine rassemble des Humains, des Elfes et des Nains (Gnomes). Ils constituent l'armée la plus polyvalente de Warcraft III, avec de bonnes troupes terrestres et aériennes, une excellente capacité à tenir un siège et des lanceurs de sorts puissants.

La milice paysanne

Appel aux armes



Les paysans de l'Alliance peuvent devenir des miliciens en cas de besoin. Vous pouvez enrôler les paysans individuellement, en cliquant sur l'icône Appel aux armes dans leur feuille des ordres ou les recruter en masse en sonnant le tocsin d'Appel aux armes de votre Hôtel de ville. Les paysans rallient alors l'Hôtel de ville, où ils se verront octroyer une armure et une arme pour combattre les envahisseurs. Au bout d'un certain temps, ils abandonnent leurs armes et redeviennent de simples paysans. Vous pouvez anticiper leur retour à la vie civile en sonnant la cloche " Retour au Travail " de l'Hôtel de ville.

Accélérer les constructions

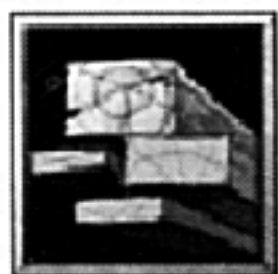
L'Alliance peut accélérer la construction d'un bâtiment en affectant des paysans supplémentaires à son érection ou sa réparation. Pendant l'édification du bâtiment, chaque paysan supplémentaire qui répare le bâtiment accélère en fait la construction du bâtiment. Les paysans supplémentaires dépensent d'autres unités de bois et d'or pour construire le bâtiment..

Construction robuste

L'Alliance peut améliorer la résistance et la durée de vie de ses bâtiments grâce aux technologies avancées de maçonnerie qui sont à rechercher dans la scierie. Chaque niveau d'amélioration procure aux bâtiments de l'Alliance un surcroît de résistance et des points de vie supplémentaires.



Exploitation forestière avancée



Vous pouvez rechercher dans la scierie une amélioration liée à la collecte de bois. Elle assure une efficacité accrue de l'exploitation forestière par l'Alliance humaine. Deux améliorations successives permettent d'améliorer le nombre d'unités de bois que les paysans peuvent transporter.

LES HÉROS HUMAINS



Archimage

L'Archimage est un héros magicien qui dispose d'une impressionnante palette de sorts. Sa portée est telle qu'il peut atteindre des cibles terrestres ou aériennes. Il peut se rendre maître des sorts suivants :

Blizzard : Endommage toutes les unités à portée.

Invoquer Élémentaire d'eau : Invoque un élémentaire pour combattre aux côtés de l'Alliance.

Aura d'illumination : [Passif] Régénère plus rapidement le mana de l'Archimage et des lanceurs de sorts alliés à proximité.

Téléportation de groupe : [Ultime] Téléporte l'Archimage et les troupes qui l'accompagnent sur une zone occupée par une unité amie.



Roi de la montagne

Ce héros est un combattant qui peut affronter des unités au sol au corps à corps. Il peut acquérir les dons suivants :

Boule de foudre : Une boule de foudre frappe une unité ennemie, infligeant des dégâts et assommant la cible.

Coup de tonnerre : Un puissant éclair frappe le sol, blessant toutes les unités terrestres ennemies à proximité de l'impact.

Assommer : [Passif] Les attaques ont une chance d'infliger des dégâts supplémentaires et d'assommer l'adversaire pendant quelques secondes.

Avatar : [Ultime] Transforme le Roi de la Montagne en géant, augmente sa défense, les dégâts qu'il inflige, ses points de vie et le rend insensible aux sorts.



Paladin

Le Paladin est un combattant défensif qui attaque les unités terrestres. Il peut se voir octroyer les pouvoirs suivants :

Feu sacré : Une boule de feu sacré blesse une unité mort-vivante ennemie ou soigne une unité vivante amie.

Bouclier divin : Un bouclier impénétrable entoure le paladin, le protégeant contre sorts et blessures pendant quelques secondes.

Aura de dévotion : [Passif] Améliore la défense de toutes les unités amies environnantes.

Résurrection : [Ultime] Ramène à la vie plusieurs unités amies.



UNITES



Paysan

Les paysans construisent les bâtiments et collectent bois et or pour le compte de l'Alliance Humaine. Bien qu'ils soient peu efficaces au corps à corps, ils peuvent être transformés en miliciens à l'Hôtel de ville.



Réparation : [Automatique] Les paysans peuvent réparer les bâtiments et unités mécaniques amis.



Milicien

La milice est composée de paysans appelés aux armes par le tocsin de l'Hôtel de ville. Les miliciens ne peuvent pas collecter de ressources ni construire de bâtiments, mais ils se comportent mieux au combat que les simples paysans.



Fantassin

Le fantassin est un combattant qui peut attaquer les unités terrestres. Il peut acquérir la capacité suivante :

Défense : En assumant une posture défensive, le fantassin subit moins de dégâts lors des attaques ennemies, mais il se déplace plus lentement.



Fusilier

Un fusilier est une unité terrestre dont la portée est suffisante pour attaquer les ennemis au sol comme dans les airs. Il peut bénéficier des améliorations suivantes :

Canons longs : Augmente de façon permanente la portée du fusilier.



Chevalier

Le chevalier est une unité terrestre rapide et puissante qui combat les unités terrestres. Elle peut bénéficier de l'amélioration suivante :

Elevage : Augmente de façon permanente les points de vie du chevalier.



Prêtre

Le prêtre est un lanceur de sorts qui peut combattre les unités terrestres et aériennes. Il dispose du sort Soins, mais il peut apprendre à dissiper la magie et le sort Feu intérieur.

Soins : [Automatique] Rend les points de vie perdus aux unités amies.

Dissiper Magie : Dissipe tous les enchantements des unités dans la zone ciblée. Endommage également les unités invoquées.

Feu intérieur : [Automatique] Améliore les capacités d'attaque et de défense d'une unité amie.



Sorcière

La sorcière peut combattre des unités aériennes et terrestres et apprendre à lancer de puissants sorts. Elle connaît le sort Lenteur et peut apprendre les sorts Invisibilité et Polymorphe.

Lenteur [Automatique] : Réduit la vitesse d'attaque et de déplacement d'une unité ennemie.

Invisibilité : Rend invisible une unité amie pour une courte durée. Cette invisibilité prend fin si l'unité attaque ou lance un sort.

Polymorphe : Transforme l'unité ennemie en mouton. Elle conserve ses points de vie, mais ne peut plus attaquer ou lancer de sorts.



Gyrocoptère

Le gyrocoptère est un système de défense actif contre les unités aériennes. Il ne peut pas attaquer les unités terrestres, mais peut bénéficier des compétences suivantes :

Bombes gyrocoptères : Donne au gyrocoptère une arme contre les unités terrestres.

Vision [Passif] : C'est une aptitude innée qui permet au gyrocoptère de détecter des unités invisibles.



Mortier

Le mortier est une unité terrestre lente, qui peut attaquer les autres unités terrestres, les bâtiments et les arbres avec son attaque à longue portée. Les mortiers ont une distance de tir minimale, ils ne peuvent donc pas atteindre les unités qui sont trop proches d'eux. Les mortiers peuvent acquérir les compétences suivantes :

Fusée éclairante : Dévoile temporairement une zone de la carte et révèle les unités invisibles. On ne peut l'utiliser qu'une seule fois.



Char à vapeur

Cette unité terrestre dispose d'une coque lourdement blindée et d'une capacité d'attaque puissante contre les bâtiments. Le char à vapeur ne peut pas attaquer d'autres unités.



Chevaucheur de griffon

Le chevaucheur de griffon est une unité aérienne qui peut attaquer à la fois les créatures terrestres et aériennes. Il peut bénéficier des améliorations suivantes :

Elevage : Augmente de façon permanente les points de vie du chevaucheur de griffon.

Marteau des tempêtes : Les marteaux lancés par le chevaucheur de griffon blessent non seulement leur cible, mais également les unités qui se trouvent derrière elles.



Elémentaire d'eau

L'élémentaire d'eau est une unité terrestre invoquée par l'Archimage (Invoquer Elémentaire d'eau). Plus le niveau du sort est élevé, plus l'élémentaire inflige de dégâts et plus il est résistant. L'élémentaire finit par disparaître de lui-même au bout d'un certain temps.



BÂTIMENTS



Hôtel de ville

L'Hôtel de ville est au centre de toute colonie humaine. C'est dans ce bâtiment que sont recrutés les paysans. C'est aussi le bâtiment où les paysans déposent leur chargement d'or ou de bois. Il abrite le tocsin d'Appel aux armes qui permet de constituer des milices avec vos paysans.



Donjon

Vous pouvez améliorer votre Hôtel de ville pour en faire un Donjon. Cela vous permet d'autres améliorations et accroît les défenses du bâtiment.



Château

Vous pouvez améliorer votre Donjon pour en faire un Château. Le Château est l'hôtel de ville le plus puissant des Humains et permet d'accéder aux unités et aux améliorations du plus haut niveau.



Ferme

Les Fermes ne produisent qu'une petite quantité de nourriture mais on peut les construire rapidement et à peu de frais.



Caserne

C'est dans la Caserne que vous préparez les fantassins, les fusiliers et les chevaliers. C'est également là que vous pouvez lancer des recherches sur les améliorations Défense, Canons longs des fusiliers et Elevage des chevaliers.



Forge

C'est dans la Forge que les armes et les armures des troupes de l'Alliance sont améliorées. Les capacités d'attaque des miliciens, des fantassins, des chevaliers, des fusiliers, des mortiers et des gyrocoptères peuvent être améliorées ici. De plus, les capacités de défense de ces unités, comme les améliorations de blindage des chars à vapeur et des armures des chevaucheurs de griffons, sont également recherchées dans la Forge.



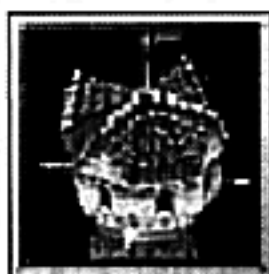
Scierie

Vos paysans peuvent déposer leur chargement de bois dans la Scierie. C'est également l'endroit où vous pouvez lancer des recherches pour améliorer vos méthodes de collecte du bois, ainsi que la résistance de vos bâtiments.



Tour de guet

Elles ne peuvent pas attaquer l'ennemi, mais elles vous permettent d'élargir votre champ de vision. Elles peuvent être améliorées pour devenir des Tours de garde ou des Tours canon.



Tour de garde

Les Tours de garde peuvent attaquer les unités terrestres et aériennes, c'est donc un moyen de défense efficace.



Tour canon

La Tour canon est une alternative à la Tour de garde. Elle ne peut attaquer que les unités terrestres et sa vitesse d'attaque est modérée, mais elle est plus puissante que la Tour de garde.



Atelier

C'est dans l'Atelier que sont préparés les gyrocoptères, les mortiers et les chars à vapeur. Vous pouvez également y mener des recherches sur les améliorations Bombes gyrocoptères et Fusées éclairantes des mortiers.



Arcane Sanctum

Prêtres et sorcières se préparent au combat dans les couloirs mystiques de l'Arcane Sanctum. C'est aussi dans ce bâtiment que les prêtres apprennent les sorts Dissiper magie et Feu intérieur, et que les sorcières apprennent Invisibilité et Polymorphe. On mène également ici les recherches sur l'amélioration Sentinelle magique, qui permet aux tours de détecter les unités invisibles.



Tour des griffons

C'est dans ce bâtiment que les chevaucheurs de griffons se préparent à l'action. C'est également dans ce bâtiment que sont menées les recherches sur l'amélioration Marteaux des tempêtes.



Atelier des rois

C'est dans ce bâtiment que l'Alliance recrute les héros et ressuscite ceux qui tombent au combat.

La Horde des Orcs



La Horde des Orcs

La Horde possède les unités terrestres les plus puissantes du jeu, parmi lesquelles les sauvages Grunts et les immenses Taurens. La Horde des Orcs ne peut guère attaquer depuis les airs ou à grande distance, mais sa véritable puissance est sa force brute et ses capacités en combat au corps à corps. Même la magie de leurs lanceurs de sort a pour seul but de rendre leurs troupes de première ligne plus efficace !

Barricade d'épieux

Les bâtiments de la Horde peuvent être ceinturés d'épieux qui blessent les unités ennemies qui tentent de les détruire au contact. Ce dispositif peut bénéficier de multiples améliorations supplémentaires, qui le rendent toujours plus meurtrier. Les améliorations de la Barricade d'épieux font l'objet de recherches dans le Chantier.



Pillage

Certaines unités orcs peuvent être améliorées pour voler de l'or et du bois lorsqu'elles attaquent les bâtiments ennemis. Une fois recherchée, elle permet aux Péons, aux Grunts et aux Chevaucheurs de loups de rajouter de l'or dans vos coffres chaque fois qu'ils attaquent un bâtiment ennemi.



Antres des Orcs

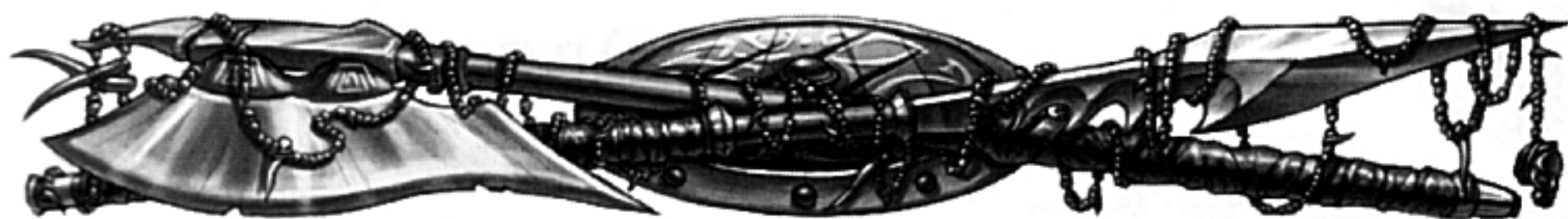
Le bâtiment orc d'approvisionnement en nourriture est l'Antre des Orcs. C'est également un bâtiment défensif. Si vous y placez une garnison de Péons, ces derniers peuvent se défendre à distance contre les unités terrestres et aériennes.

Postes de combat



Repos





HÉROS ORCS



Maître-lame

Le Maître-lame est un héros agile capable d'attaquer les autres unités terrestres. Il peut apprendre les compétences suivantes :

Vent divin : rend le Maître-lame invisible pour un court laps de temps.

Miroir : Crée des doubles du Maître-lame. Utiliser la compétence Miroir supprime également les effets de tous les enchantements, bons comme mauvais, qui ont été lancés sur le Maître-lame.

Coup critique [Passif] : Le Maître-lame a une chance d'infliger des dégâts supplémentaires lors de ses attaques.

Tourbillon de lames [Ultime] : Attaque tourbillonnante contre tous les ennemis proches, pendant laquelle le Maître-lame est insensible aux sorts.



Prophète

Ce héros lanceur de sorts dispose d'une attaque à longue portée et peut attaquer les cibles terrestres et aériennes. Il peut apprendre les sorts suivants :

Chaîne d'éclairs : Lance un éclair dévastateur qui touche plusieurs cibles successives. Chaque nouvelle cible subit un peu moins de dégâts que la précédente.

Double vue : Dévoile temporairement une partie de la carte, en mettant aussi en évidence les unités invisibles.

Esprit sauvage : Appelle deux loups au service du Prophète pour un temps limité. La puissance des loups invoqués dépend du niveau du sort.

Séisme [Ultime] : Endommage tous les bâtiments dans la zone d'effet et ralentit toutes les unités qui s'y trouvent.



Chef Tauren

Le Chef Tauren est le héros le plus puissant en combat rapproché du jeu. Il attaque les autres unités terrestres. Il peut apprendre les compétences suivantes :

Onde de choc : Une onde de choc blesse les unités terrestres ennemies sur une courte distance.

Choc martial : En frappant le sol, le Chef Tauren étourdit et blesse les unités ennemies à proximité.

Aura d'endurance [Passif] : Améliore la vitesse d'attaque et de déplacement de toutes les unités amies proches.

Réincarnation [Ultime] [Passif] : Le Chef Tauren revient automatiquement à la vie quant il est tué.

UNITE ORCS



Péon

Les Péons construisent les bâtiments et collectent l'or et le bois pour la Horde. Ils peuvent apprendre les compétences suivantes :

Réparer [Automatique] : Les Péons peuvent réparer tous les bâtiments amis ainsi que les engins mécaniques.

Pillage [Passif] : Permet aux Péons de piller de l'or chaque fois qu'ils attaquent un bâtiment ennemi.



Grunt

Le Grunt est une unité de combat capable d'attaquer les autres unités terrestres. Il peut apprendre les compétences suivantes :

Pillage [passif] : Permet au Grunt de piller de l'or chaque fois qu'il attaque un bâtiment ennemi.

Berzerker : Augmente les points de vie du Grunt et les dégâts qu'il inflige.



Chasseur de têtes

Les Chasseur de têtes sont armés d'une lance et sont efficaces contre les unités terrestres et aériennes. Les Chasseurs de têtes peuvent profiter de la compétence suivante :

Régénération : augmente la vitesse de récupération des points de vie des Chasseurs de tête.



Catapulte

Cet engin de siège mécanique est dévastateur contre les bâtiments et peut les attaquer à longue portée. Il inflige moins de dégâts aux troupes et ne peut pas attaquer les unités aériennes, mais il abat rapidement les arbres. Comme les autres engins de siège, il a besoin d'une distance de tir minimale.



Tauren

Le monstrueux Tauren est un combattant capable d'attaquer les autres unités terrestres. Il peut apprendre les compétences suivantes :

Pulvériser [Passif] : Le Tauren a des chances d'infliger des dégâts de zone aux unités terrestres ennemies à chaque attaque.



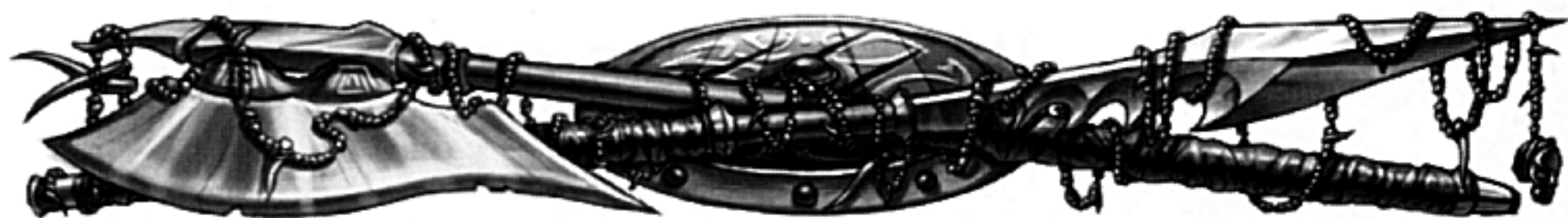
Chaman

Le Chaman dispose d'attaques à longue portée et peut attaquer les unités terrestres et aériennes. Son sort de départ est Expiation, mais il peut apprendre Bouclier de foudre et Furie sanguinaire.

Expiation : prive la cible de tous ses sorts et ralentit sa vitesse de déplacement. Inflige également des dégâts aux unités invoquées.

Bouclier de foudre : entoure une unité d'un bouclier qui inflige des dégâts à toutes les unités terrestres ennemies proches. Ne peut être utilisé que sur des unités terrestres.

Furie sanguinaire : [Automatique] Améliore la vitesse d'attaque et de déplacement d'une unité amie.



Sorcier-docteur

Le sorcier-docteur est un lanceur de sorts. Il dispose d'une attaque à longue portée efficace contre les unités terrestres et aériennes. Au départ, il connaît le sort Balise et il peut apprendre Champ de stase et Balise de soins. Il peut également disposer de la compétence Régénération.

Balise : Place sur le sol une balise invisible longue durée qui peut détecter les unités invisibles.

Champ de stase : Place sur le sol un piège invisible qui étourdit toutes les unités terrestres dans la zone d'effet. Les unités aériennes ne déclenchent pas le champ de stase. Le piège n'est amorcé que par les unités terrestres ennemies et disparaît après s'être déchargé.

Balise de soins : Place sur le sol une balise temporaire qui soigne toutes les unités amies à proximité.

Régénération : augmente la vitesse de récupération des points de vie du Sorcier-docteur.



Chevaucheur de loup

Les Chevaucheurs de loups sont des unités de combat rapides qui attaquent des unités terrestres et infligent des dégâts aux bâtiments. Ils peuvent apprendre les compétences suivantes :

Enracinement : Immobilise une unité ennemie. Les unités terrestres peuvent attaquer une unité aérienne qui est sous l'influence de Enracinement.

Pillage [passif] : Permet à une unité de piller de l'or chaque fois qu'elle attaque un bâtiment ennemi.



Bête Kodo

La Bête Kodo dispose d'une attaque à longue portée et peut attaquer les unités terrestres et aériennes. Cette unité peut disposer des compétences suivantes :

Festin : la Bête Kodo peut dévorer une unité (sauf les héros). Si la Bête Kodo est tuée avant la digestion complète de l'ennemi, il s'extirpe des entrailles de la Bête Kodo. La compétence Festin ne nécessite aucun entraînement.

Tambours de guerre [Passif] : cette compétence passive de la Bête Kodo confère un bonus aux capacités d'attaque de toutes les unités amies à proximité. La compétence Tambours de guerre peut être améliorée pour augmenter le bonus.



Wyverne

Les Wyvernes sont des unités aériennes capables d'attaquer les unités terrestres et aériennes. Elles peuvent apprendre la compétence suivante :

Arme empoisonnée : [Passif] Les attaques de la Wyverne empoisonnent ses ennemis, qui subissent des dégâts supplémentaires sur la durée liés au poison.



Esprit du loup, Loup sauvage, Loup des ténèbres

L'Esprit du loup est une unité terrestre invoquée par le Prophète grâce au sort Esprit sauvage. Deux Esprits de loup sont invoqués à chaque invocation. Si le sort Esprit sauvage est lancé une deuxième fois, les loups précédents disparaissent au profit des nouveaux. Lorsque le sort est amélioré, les loups invoqués sont des Loups sauvages, plus puissants. Au plus haut niveau du sortilège, ce sont des Loups des ténèbres qui sont invoqués, terriblement puissants et capables de se rendre invisibles. Tous les loups invoqués finissent par disparaître d'eux-mêmes au bout d'un certain temps.

BÂTIMENTS ORCS



Village

Le Village est l'endroit où les Péons commencent l'exécution de leurs tâches. C'est dans ce bâtiment que les Péons déposent leurs chargements d'or et de bois. La compétence Pillage peut être recherchée au Village.



Bastion

Le Village peut être amélioré en Bastion. Le Bastion est plus difficile à détruire et permet d'autres recherches ou améliorations.



Forteresse

Votre Bastion peut devenir une Forteresse. La Forteresse est la forme la plus puissante du Village et permet les améliorations du plus haut niveau.



Antre des Orcs

L'Antre nourrit la Horde. Vous pouvez y placer des Péons en garnison pendant les périodes de troubles. Dans ce cas, les Péons en garnison utiliseront des lances pour repousser les ennemis.

Postes de combat : tous les Péons situés à proximité viennent se placer en garnison dans l'Antre le plus proche et attaquent automatiquement les ennemis en approche.



Caserne

Les Grunts, les Chasseurs de têtes et les Catapultes sont recrutés dans la Caserne. Les recherches sur les améliorations Berzerker et Régénération sont menées ici.



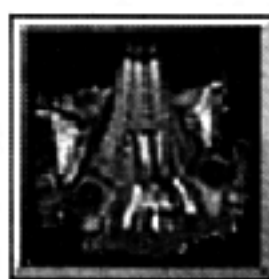
Forgeron

Les forgerons orcs et les artisans trolls y travaillent côte à côte pour améliorer les armes et les armures des troupes de la Horde. Les améliorations qui y sont recherchées sont utiles aux Grunts, aux Chasseurs de têtes, aux Taurens, aux Chevaucheurs de loups, aux Wyvernes et aux Catapultes. L'amélioration Barricade d'épieux est également étudiée ici.



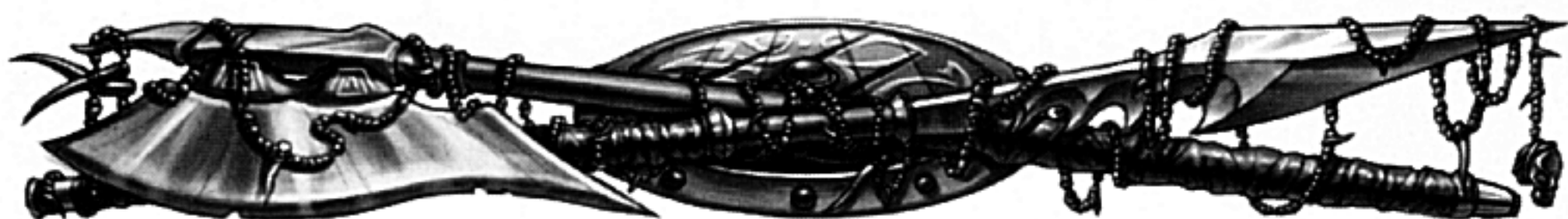
Tour défensive

Les implantations Orcs peuvent être protégées par des Tours défensives contre les attaques terrestres et aériennes.



Autel des esprits

L'Autel des esprits permet l'entraînement des Chamans et des Sorciers-docteurs. Les compétences Bouclier de foudre et Furie sanguinaire du Chaman sont recherchées ici, ainsi que Champ de stase et Balise de soins pour le Sorcier-docteur.



Bestiaire

Le Bestiaire permet la préparation des Chevaucheur de loups, des Bêtes Kodo et des Wyvernes. Les recherches sur les compétences Enracinement, Tambours de guerre et Arme empoisonnée sont menées ici.



Autel des tempêtes

C'est à l'Autel des tempêtes que sont recrutés les héros de la Horde et qu'ils sont ressuscités lorsqu'ils meurent.



Totem tauren

Les Taurens sont préparés au combat dans le Totem tauren. La compétence Pulvériser est étudiée ici.



Le Fléau mort-vivant





Le Fléau mort-vivant est une faction équilibrée qui peut mettre en place tant des forces terrestres résistantes que des unités aériennes puissantes. Ses lanceurs de sorts possèdent une grande variété de pouvoirs magiques, parmi lesquels l'effrayante faculté de réveiller les morts amis et ennemis pour en faire une armée de Morts-vivants. Ainsi les Morts-vivants peuvent-ils lever des armées plus nombreuses que n'importe laquelle des autres races de Warcraft®III.

Invocation de bâtiments

Les Morts-vivants ne construisent pas de bâtiment, ils les invoquent. Lorsqu'on demande à un Acolyte de construire un bâtiment, il lance le sort d'invocation, et le bâtiment apparaît petit à petit. Pendant ce temps, l'Acolyte peut retourner à d'autres tâches, car il n'est aucun besoin de sa présence après l'invocation pour que l'édifice soit construit. Les Morts-vivants peuvent aussi "renvoyer" leurs bâtiments et récupérer une partie des ressources (or et bois) utilisées pour invoquer le bâtiment.

Flétrissure

La plupart des bâtiments des Morts-vivants doivent être invoqués sur la Flétrissure, une influence corruptrice qui transforme en pourriture le sol sur lequel s'établissent des Mort-vivants. Seuls deux bâtiments sont susceptibles d'être édifiés sur un sol normal : la Nécropole et une Mine d'or hantée. Une fois terminés, ces bâtiments génèrent un tissu de flétrissure, sur lequel les bâtiments ultérieurs des Mort-vivants peuvent être invoqués. Chaque bâtiment supplémentaire que l'on invoque étend plus loin le tapis de flétrissure.

Régénération

Les points de vie d'un Mort-vivant se régénèrent plus vite lorsqu'il se trouve sur de la flétrissure.

Cadavres

En plus de l'or et du bois, le Fléau mort-vivant emmagasine les cadavres en guise de troisième ressource. Les cadavres ne sont pas utilisés comme le bois et l'or pour créer des unités ou construire des bâtiments, mais pour alimenter certains des pouvoirs des Mort-vivants. Les Nécromanciens utilisent les cadavres pour créer des Guerriers squelettes, alors que les Goules dévorent les cadavres pour récupérer plus rapidement leurs points de vie. Les cadavres disparaissent avec le temps, mais les Morts-vivants peuvent les entreposer dans leurs Chariots à viande, où ils ne subiront pas de décomposition et pourront être déchargés pour une utilisation ultérieure, en cas de besoin.

Approvisionnement des Mort-vivants

Les Morts-vivants collectent leurs ressources grâce à deux unités : les Acolytes récoltent l'or et les Goules le bois. Afin d'extraire l'or, les Acolytes doivent en premier lieu invoquer une mine d'or hantée sur le lieu d'une mine d'or existante. Puis un groupe de cinq Acolytes au plus doit se rassembler autour de la Mine d'or hantée et ajouter de l'or à vos réserves, sans avoir à le rapporter à la Nécropole. Les Goules apporteront le bois à votre Nécropole ou au Cimetière.

HÉROS MORT-VIVANTS



Chevalier de la mort

Le Chevalier de la mort est une unité de combat qui peut attaquer d'autres cibles terrestres. Il peut apprendre les compétences suivantes :

Voile mortel : un éclair d'énergie qui soigne les unités des mort-vivants amies ou endommage les unités vivantes ennemies.

Pacte maudit : détruit une unité mort-vivante de votre choix pour rendre des points de vie du Chevalier de la mort.

Aura imple [Passif] : accélère la vitesse de récupération des points de vie et de déplacement des unités amies proches.

Réanimation [Ultime] : relève temporairement une poignée d'unités récemment tuées. Des unités hostiles ou amies peuvent être relevées ainsi, elles serviront toutes le Chevalier de la mort, quelle qu'ait été leur allégeance première.



Seigneur de l'effroi

Ce héros dispose d'une attaque de mêlée efficace contre les unités terrestres, sans compter des sorts puissants. Il peut apprendre les compétences suivantes :

Essaim putride : endommage des unités terrestres ennemies dans une zone d'effet en forme de cône.

Torpeur : plonge une unité ennemie ou un héros dans une torpeur qui le neutralise pour un court laps de temps.

Aura vampirique [passif] : permet à toutes les unités de mêlée amies proches de regagner des points de vie chaque fois qu'une de leurs attaques réussit.

Inferno [ultime] : un démon infernal est invoqué et tombe du ciel à l'endroit indiqué. A l'impact, il inflige des dégâts et étourdit toutes les unités terrestres ennemies proches. Il combat ensuite dans vos rangs comme unité invoquée pendant quelque temps.



La Liche

La Liche est un héros lanceur de sorts qui peut attaquer les unités terrestres et aériennes. Elle peut apprendre les sorts suivants :

Nova de glace : une tempête de glace endommage et ralentit une unité ennemie, tout en infligeant des dégâts aux unités ennemies proches de la cible.

Armure de glace : améliore les défenses d'une unité amie et l'entoure d'un bouclier de glace qui la protège des attaquants ennemis en mêlée.

Rituel maléfique : détruit une de vos unités pour redonner à la Liche son mana.

Décomposition [Ultime] : détruit toutes les unités et bâtiments dans une zone assez large. Peut détruire les arbres.



UNITÉS MORT-VIVANTES



Acolyte

L'Acolyte invoque les bâtiments et les mines d'or hantées pour les Morts-vivants. Il dispose d'une faible capacité d'attaque et peut affronter les autres unités terrestres. Les Acolytes peuvent uniquement réparer les bâtiments des Morts-vivants et les engins amis. L'Acolyte peut être transformé en Ombre une fois que le Puits sacrificiel a été invoqué.

Réparer [Automatique] : permet à l'Acolyte de réparer les bâtiments des Morts-vivants et les engins amis.



Ombre

L'Ombre est une unité invisible qui apparaît dans le jeu avec la compétence Vision. Elle ne dispose d'aucun moyen d'attaque.

Vision [Passif] : il s'agit d'une compétence permanente qui permet à l'Ombre de détecter les unités invisibles.



Goule

La Goule est une unité de combat qui peut attaquer les autres unités terrestres. La Goule est aussi la seule unité du Fléau qui peut collecter du bois. Elle peut apprendre les compétences suivantes :

Cannibalisme : Permet à la Goule de dévorer des cadavres pour se soigner.

Frénésie goule : Permet aux Goules de se déplacer et d'attaquer plus rapidement.



Démon des cryptes

Cette unité terrestre dispose d'une attaque à longue portée efficace seulement contre les unités terrestres. Elle peut apprendre les compétences suivantes :

Rets [Automatique] : Prend une unité aérienne ennemie dans des filets, l'immobilisant et l'attirant à terre, où des unités terrestres peuvent l'attaquer.



Gargouille

La Gargouille est une unité aérienne qui peut attaquer des cibles aériennes et terrestres. Contre les unités terrestres, elle dispose d'une attaque à longue portée. Contre les unités aériennes, elle combat au corps à corps. Elle peut apprendre les compétences suivantes :

Forme minérale : la Gargouille atterrit et se transforme en statue. Elle ne peut plus attaquer, mais elle récupère plus rapidement ses points de vie, elle est beaucoup plus résistante et elle est insensible aux sorts.



Chariot à viande

Cet engin de siège peut attaquer à distance des unités terrestres et des bâtiments et peut aussi détruire les arbres. Il permet d'emmagasiner des cadavres en vue d'une utilisation ultérieure par d'autres unités de Morts-vivants. Comme les autres engins de siège, il a une distance de tir minimale. La compétence suivante lui est destinée :

Nuée maléfique : [Passif] Toutes les unités ennemies touchées par un Chariot à viande sont infectées pour un moment par la Nuée maléfique, qui leur cause, pour un certain temps, des dégâts supplémentaires. Utiliser Attaquer zone avec un Chariot à viande doté de Nuée maléfique contamine les unités ennemies (mais pas les Morts-vivants) pendant un temps.



Abomination

Cette imposante unité de combat peut attaquer les autres unités terrestres. La compétence suivante lui est destinée :

Nuée maléfique (passif) : toutes les unités ennemies en contact avec l'Abomination subissent des dégâts pour une période de temps donnée. Lorsque l'Abomination meurt, elle laisse derrière elle un nuage de miasmes qui affaiblit et peut décimer les unités ennemies. Ce nuage finit par se dissiper au bout d'un certain temps. Les Morts-vivants sont immunisés contre cette compétence.



Nécromancien

Le Nécromancien est une unité d'attaque à distance à moyenne portée qui peut attaquer des cibles aériennes et terrestres. Il dispose au départ du sort Invocation morbide et peut apprendre Frénésie impie et Faiblesse.

Invocation morbide [Automatique] : invoque deux Guerriers squelettes à partir d'un cadavre.

Frénésie impie : diminue l'énergie d'une unité mais accroît ses capacités d'attaque.

Faiblesse : réduit les capacités d'attaque et la vitesse de déplacement d'une unité ennemie et lui inflige des dégâts.



Banshee

Ce lanceur de sort peut attaquer les unités terrestres et aériennes grâce à ses attaques à longue portée. Il dispose du sort Malédiction et il peut apprendre Bouclier antimagie et Possession.

Malédiction : [Automatique] inflige à une unité ennemie un certain pourcentage de chances de rater ses attaques.

Bouclier antimagie : rend une unité résistante aux sorts.

Possession : oblige une unité ou un animal à se rallier à vous. Ce sort détruit la Banshee. On ne peut pas l'utiliser sur les monstres trop puissants.



Wurm des glaces

Cette unité aérienne puissante dispose d'une attaque à longue portée qui peut frapper des cibles aériennes et terrestres. Elle peut apprendre les compétences suivantes :

Souffle glacial [Passif] : empêche temporairement les bâtiments ennemis de continuer leur production.



Guerrier squelette

Les Guerriers squelettes sont levés à partir des cadavres par le sort nécromancien Invocation morbide. Deux Guerriers apparaissent pour chaque cadavre, de quelque créature qu'il s'agisse. Les Guerriers squelettes sont des unités de combat qui peuvent attaquer les autres unités terrestres, mais disparaissent au bout d'un moment. Leur durée de vie peut être augmentée par l'amélioration Longévité squelettique recherchée au Temple des damnés.



Infernal

Les démons infernaux sont invoqués par le biais du sort Inferno du Seigneur de l'effroi, et ils infligent des dégâts autour de leur point d'impact en tombant du ciel. Ce sont des unités de combat qui peuvent attaquer les autres unités terrestres. Le feu qui entoure un Infernal se comporte comme une aura d'Immolation permanente.

Immolation : entoure l'unité de flammes qui brûlent toutes les unités ennemies proches.



BÂTIMENTS DES MORT-VIVANTS



Nécropole

La Nécropole est "l'Hôtel de ville" du Fléau. Les fidèles Acolytes y sont recrutés. C'est l'un des deux seuls bâtiments qui peuvent être construits sur un terrain normal. Tous les autres bâtiments des Morts-vivants doivent être placés sur de la Flétrissure.



Salle des morts

Vous pouvez transformer votre Nécropole en Salle des morts, ce qui ouvre des possibilités d'amélioration pour vos unités et vos bâtiments. La Salle des morts est plus difficile à détruire et peut automatiquement se défendre contre les unités terrestres et aériennes.



Catacombes

Le Tartare peut être amélioré en Catacombes, ce qui débloquent le plus haut niveau d'amélioration de vos unités. Les viles Catacombes sont le type le plus élaboré de Nécropole et permettent également l'attaque d'unités terrestres et aériennes..



Mine d'or hantée

Ce bâtiment doit être invoqué au-dessus d'une mine d'or avant de pouvoir extraire de l'or. Il n'a pas besoin d'être invoqué sur la Flétrissure.



Ziggourat

Le Ziggourat procure de la nourriture au Fléau mort-vivant et peut également être transformé en un bâtiment défensif appelée Tour des esprits.



Tour des esprits

La Tour des esprits dispose d'une attaque à longue portée efficace contre les unités terrestres et aériennes. La Tour des esprits continue de procurer de la nourriture comme un Ziggourat même lorsqu'elle est en défense.



Crypte

Ce bâtiment est l'endroit où sont préparés les Goules, les Démons des cryptes et les Gargouilles. C'est là aussi que sont menées les recherches sur les compétences Cannibalisme, Frénésie goule, Rets et Forme minérale.



Cimetière

Le Cimetière est l'endroit où les troupes de Morts-vivants peuvent améliorer leurs capacités d'attaque et de défense par le Rituel maléfique. Les capacités d'attaque et de défense des Goules, des Abominations, des Guerriers squelettes, des Démons des cryptes, des Gargouilles et des Wyrms des glaces sont améliorées ici. Les Cimetières sont une source d'approvisionnement en cadavres, car ils en produisent en permanence.



Abattoir

L'Abattoir permet de créer les Chariots à viande et les Abominations. L'amélioration Nuée maléfique est étudiée ici.



Temple des damnés

C'est dans ce bâtiment que les Nécromanciens et les Banshees sont créés. Les sorts nécromanciens Frénésie impie et Faiblesse peuvent être appris ici, comme les sorts de Banshee Bouclier anti-magie et Possession. La Longévité squelettique, qui augmente la durée de vie des Guerriers squelettes, est également étudiée ici.



Ossuaire

Les Wyrms des glaces sont créées dans l'Ossuaire. La compétence Souffle glacial fait l'objet de recherches ici également.



Puits sacrificiel

C'est là que les Acolytes sont transformés en Ombres de façon permanente.



Autel des ténèbres

Vos héros sont recrutés à cet autel impie. C'est aussi là qu'ils sont relevés d'entre les morts.

Les Elfes de la Nuit

Les Elfes de la nuit de Kalimdor forment une race puissante qui met l'accent sur la mobilité, la puissance de feu à longue portée et l'utilisation de la magie. Ils n'ont pas la puissance brute de certaines autres races, mais leur précision au tir à l'arc et la puissance de leur magie sont une compensation plus que suffisante à cette faiblesse.

Anciens

Plusieurs des bâtiments des Elfes de la nuit sont en réalité d'anciens arbres qui se déplacent, parmi lesquels l'Arbre de vie, l'Arbre des âges, l'Arbre d'éternité, l'Ancien de la guerre, l'Ancien du vent, l'Ancien du savoir, et l'Ancien protecteur. Ces bâtiments peuvent se libérer du sol en utilisant l'ordre Déraciner, ce qui leur permet d'être déplacés à volonté. Lorsqu'ils se déplacent, ils peuvent attaquer des unités terrestres mais ne peuvent pas utiliser leurs pouvoirs habituels, comme entreposer des ressources ou préparer des unités. Pour revenir à leur forme "bâtiment", ils doivent à nouveau s'enraciner. Tous les Anciens ont la compétence Sacrifice sylvestre.



Les Anciens

Les Anciens peuvent disposer des compétences suivantes :

Sacrifice sylvestre : s'ils sont endommagés, les Anciens peuvent récupérer leurs points de vie en sacrifiant des arbres.



Bénédiction de la nature : cette compétence est recherchée dans l'Arbre d'éternité ; elle améliore la vitesse de mouvement et la résistance des Anciens.

Camouflage

Les femmes Elfes de la nuit possèdent la compétence Camouflage. Elle leur permet de se rendre invisibles quand elles n'attaquent pas et se tiennent immobiles. L'Archer, la Chasserresse et la Prêtresse de la Lune possèdent cette compétence. Pour obliger ces unités à rester immobiles, en particulier lorsqu'une attaque ennemie appelle une riposte, vous pouvez utiliser le bouton Embuscade. Elles ne peuvent se camoufler que la nuit.



Vision nocturne améliorée

Les Elfes de la nuit peuvent évoluer de manière à voir dans le noir aussi bien qu'en plein jour. Cette compétence, appelée Ultravision, est acquise au Hall du chasseur

Puits de lune

Le Puits de lune des Elfes de la nuit, outre son rôle d'approvisionnement en nourriture, dispose de réserves de mana utilisables pour restaurer les points de vie et le mana des unités elfes de la nuit proches. Le mana utilisé ainsi se régénère, mais lentement et seulement la nuit.



Approvisionnement des Elfes de la nuit

Pour extraire de l'or, les Elfes de la nuit doivent d'abord envahir une mine d'or grâce à leur Arbre de vie, en utilisant l'ordre Herbes folles. Une fois la mine envahie par les herbes folles, des Feux follets doivent pénétrer dans la mine pour extraire l'or. Cinq Feux follets au plus peuvent demeurer en même temps dans une mine d'or envahie par les herbes folles. Les Feux follets n'ont pas besoin de se déplacer jusqu'à l'Arbre de vie pour y déposer l'or, qui est automatiquement ajouté aux réserves des Elfes de la nuit tant que les Feux follets sont dans la mine d'or. Pour collecter du bois, les Feux follets s'attachent aux arbres et ajoutent ainsi lentement du bois à vos réserves sans abîmer l'arbre. Comme pour l'or, il est inutile que les Feux follets retournent à l'Arbre de vie pour y déposer le bois.



LES HÉROS DES ELFES DE LA NUIT



Chasseur de démon

Ce héros peut attaquer les unités terrestres. Il peut apprendre les compétences suivantes :

Brûlure de mana : Envoie un éclair qui retire du mana aux unités ennemies et leur inflige des dégâts en proportion.

Immolation : entoure le Chasseur de démon de flammes qui blessent les unités terrestres ennemies environnantes.

Esquive [Passif] : donne au Chasseur de démon une chance d'esquiver les attaques ennemies.

Métamorphose [Ultime] : transforme le Chasseur de démon en Démon, lui procurant ainsi un bonus de points de vie, une régénération plus rapide des points de vie et la capacité de lancer des boules de feu.



Gardien du bosquet

Le Gardien du bosquet est une unité d'attaque à longue portée qui frappe les unités terrestres et aériennes. Il peut apprendre les compétences suivantes :

Sarments : enracine sur place les unités terrestres ennemies et leur inflige des dégâts au fil du temps.

Evolution naturelle : transforme des arbres en Treants qui combattent pour le Gardien du bosquet.

Aura d'épines [passif] : confère à toutes les unités amies proches une aura qui blesse les unités ennemies attaquant au corps à corps.

Tranquillité (ultime) : soigne toutes les unités amies proches.



Prêtresse de la lune

La Prêtresse de la lune dispose d'une capacité d'attaque à longue portée efficace contre les unités terrestres et aériennes. Elle peut utiliser les compétences suivantes :

Embuscade : contraint votre Prêtresse à rester immobile, la rendant invisible. Elle ne peut attaquer lorsqu'elle est invisible.

Eclaireur : envoie une chouette qui dévoile un point de la carte pendant quelques instants. Permet de démasquer les

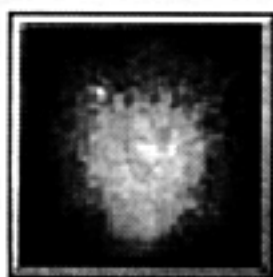
unités invisibles.

Flèche de flammes : [Automatique] Ajoute aux dégâts causés par les attaques à distance de la prêtresse des dégâts dus au feu. N'affecte que les unités ennemies.

Aura de Précision : [Passif] augmente les dégâts causés par les attaques à distance des unités amies environnantes.

Etoiles filantes : [Ultime] plusieurs vagues d'étoiles filantes s'écrasent autour de la Prêtresse, infligeant des dégâts à toutes les unités ennemies sans toucher les unités amies.

UNITÉS DES ELFES DE LA NUIT



Feu follet

Les Feux follets extraient l'or et récoltent le bois pour les Elfes de la nuit. Ils créent aussi les bâtiments des Elfes de la nuit. Quand ils créent les Anciens, les Feux follets disparaissent au cours du processus. La construction des autres types de bâtiments n'affecte pas les Feux follets.

Rénovation (automatique) : permet au Feu follet de réparer tout bâtiment ami des Elfes de la nuit, ainsi que leurs engins.

Détonation : détruit le Feu follet. L'explosion dissipe toute magie autour de l'unité et draine du mana aux unités environnantes. Elle inflige également des dégâts aux unités invoquées.



Archer

L'Archer est une unité d'attaque à distance efficace contre les cibles aériennes et terrestres. Elle peut bénéficier des compétences suivantes :

Embuscade : contraint votre Archer à rester immobile, devenant ainsi invisible. L'unité n'attaque pas lorsqu'elle est en embuscade.

Archerie améliorée : une fois obtenue, cette compétence augmente de façon permanente la portée d'attaque de l'Archer.

Précision : une fois acquise, cette compétence augmente de façon permanente les dégâts infligés par l'Archer.

Chevaucher Hippogryphe : obtenue auprès de l'Ancien du vent, cette compétence permet à l'Archer de chevaucher un Hippogryphe, créant ainsi un Chevaucheur d'hippogryphe qui fait disparaître l'Archer.



Chasseresse

Cette unité très mobile dispose d'une capacité d'attaque à longue portée efficace contre les unités terrestres. Elle peut bénéficier des compétences suivantes :

Embuscade : contraint votre Chasseresse à rester immobile, la rendant ainsi invisible. L'unité ne peut pas attaquer lorsqu'elle est en embuscade.

Sentinelle : envoie la chouette de la Chasseresse se poser sur un arbre pour surveiller la zone avoisinante, démasquant de surcroît les unités invisibles. Si l'arbre où se trouve la chouette est coupé, c'est la fin de l'oiseau. La Chasseresse ne peut utiliser cette compétence qu'une seule fois.

Glaive lunaire : permet à la Chasseresse de frapper plusieurs ennemis simultanément et d'infliger des dégâts supplémentaires. Ce glaive ne frappe que les unités terrestres.



Baliste

Cet engin de siège peut attaquer les unités terrestres et les bâtiments. Il peut aussi détruire les arbres. Comme les autres engins de siège, il lui faut une distance de tir minimale. Il peut bénéficier de l'amélioration suivante :

Trait empaleur : permet à l'attaque de la Baliste de blesser les unités terrestres qui se trouvent derrière leur cible initiale.



Dryade

La Dryade dispose d'une attaque à longue portée qui peut toucher les unités terrestres et aériennes. Elle dispose au départ du sort Abolir magie et peut apprendre les sorts Poison lent et Immunité contre la magie.

Abolir magie (automatique) : dissipe tous les enchantements dont bénéficie une unité ennemie, ainsi que les sortilèges néfastes affectant une unité amie. Ce sort inflige également des dégâts aux unités invoquées.

Poison lent (passif) : cette compétence de la Dryade ne nécessite aucune recherche. Quand elles sont attaquées par la Dryade, même les unités immunisées contre la magie seront ralenties et empoisonnées. On ne peut dissiper l'effet de ce poison.

Immunité contre la magie (passif) : immunise la Dryade contre les sortilèges néfastes.



Druide-ours

Ce Druide est une unité de combat au corps à corps qui peut attaquer d'autres unités terrestres. Il est lié à l'Ancien du savoir et dispose de la compétence Rugissement. Il peut apprendre à lancer les sorts Récupération et Forme d'ours.

Rugissement : augmente les dégâts infligés par les attaques des unités amies proches.

Récupération : rend ses points de vie à une unité amie blessée.

Forme d'ours : métamorphose le Druide en ours. Le Druide ne peut lancer ce sort que lorsqu'il est sous sa forme de Druide. En forme d'ours, il doit se cantonner au combat au corps à corps, mais ses capacités d'attaque sont accrues et il dispose de plus de points de vie.



Druide-corbeau

Ce Druide dispose d'une attaque à longue portée efficace contre les unités terrestres et aériennes. Il est lié à l'Ancien du vent et dispose du sort Lucioles. Il peut apprendre les sorts Forme de corbeau et Cyclone.

Lucioles (automatique) : réduit les défenses de l'unité ennemie choisie et la rend visible.

Cyclone : lève un cyclone qui assomme une unité ennemie.

Forme de corbeau : métamorphose le Druide en corbeau. Le Druide ne peut lancer ce sort que s'il se trouve sous sa forme de Druide. Lorsqu'il a la forme d'un corbeau, il dispose d'une attaque à longue portée qui ne peut toucher que les unités aériennes.



Hippogryphe

Cette unité aérienne combat au corps à corps les autres unités aériennes. Une fois acquise la compétence Domptage des Hippogryphes auprès de l'Ancien du vent, un Archer peut chevaucher l'Hippogryphe, créant ainsi un Chevaucheur d'hippogryphe. Il peut bénéficier de l'amélioration suivante :

Chercher archer : lorsque l'Ancien du vent vous permet de découvrir la compétence Domptage des Hippogryphes, l'Hippogryphe peut servir de monture à un Archer. Le Chevaucheur d'hippogryphe apparaît à la place de l'Hippogryphe.



Chevaucheur d'hippogryphe

Cette unité aérienne est créée quand un Archer monte un Hippogryphe. Le Chevaucheur d'hippogryphe dispose d'une attaque à longue portée qui peut frapper des cibles aériennes et terrestres.



Chimère

Cette unité aérienne peut attaquer à distance les unités terrestres et aériennes. Elle peut apprendre la compétence suivante :

Souffle corrosif (passif) : cette compétence passive consiste à cracher un jet d'acide sur un bâtiment.



Treant

Le Gardien du bosquet invoque cette unité grâce au sort Evolution naturelle. Le sort détruit quelques arbres et crée un Treant. Il s'agit d'un combattant au contact qui affronte les unités terrestres. Les Treants ne sont pas plus efficaces lorsque le sort Evolution naturelle est amélioré. En revanche le sort Evolution naturelle amélioré permet d'invoquer des Treants supplémentaires. Chaque Treant disparaît après un court laps de temps.

BÂTIMENT DES ELFES DE LA NUIT



Arbre de vie

C'est auprès de l'Arbre de vie que les Feux follets sont créés. C'est une sorte d'Hôtel de ville pour les Elfes de la nuit. Les Feux follets n'ont pas besoin d'y retourner pour y déposer l'or et le bois qu'ils ont collectés, mais, pour recevoir l'or, l'arbre doit être enraciné.



Arbre des âges

L'Arbre de vie peut être transformé en Arbre des âges, qui est plus difficile à détruire et permet des recherches supplémentaires.



Arbre d'éternité

L'amélioration ultime de l'Arbre de vie des Elfes de la nuit est l'Arbre d'éternité. L'Arbre d'éternité permet de disposer des améliorations et des unités du plus haut niveau. C'est également le plus résistant des puissants Anciens.



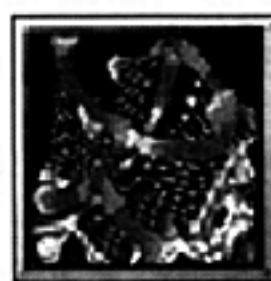
Puits de lune

Le Puits de lune procure de la nourriture aux Elfes de la nuit, mais permet aussi de restaurer leur mana et de soigner les unités amies. Le mana qui se trouve dans un Puits de lune se régénère pendant la nuit.



Ancien de la guerre

L'Ancien de la guerre est l'endroit où sont préparés les Archers, les Chasseresses et les Balistes. Sentinelle, Archerie améliorée et les compétences Précision, Glaive lunaire et Trait empaleur sont étudiées auprès de cet Ancien.



Hall du chasseur

Le Hall du chasseur est le lieu où sont améliorées les armes et les armures des Elfes de la nuit. Les capacités d'attaque des Archers, des Chasseresses, des Balistes, des Hippogryphes, des Chevaucheurs d'hippogryphes, des Druides-ours et des Druides-corbeau, ainsi que des Chimères, y sont améliorées. Les défenses de ces unités, sauf celles de la Baliste, sont également améliorées dans le Hall du chasseur. La recherche de la compétence Ultravision, qui améliore la vision nocturne des Elfes de la nuit, est également menée ici.



Ancien protecteur

L'Ancien protecteur est le bâtiment défensif des Elfes de la nuit. Il attaque à distance les unités aériennes ou terrestres.



Ancien du savoir

C'est auprès de cet Ancien que l'on fait appel aux Dryades et aux Druides-ours. L'Immunité contre la magie des Dryades et les sorts Récupération et Forme d'ours des Druides-ours sont étudiés ici.



Ancien du vent

C'est auprès de l'Ancien du vent que l'on recrute les Hippogryphes et les Druides-corbeau. Les compétences Forme de corbeau et Cyclone du Druide-corbeau, comme la compétence Domptage des Hippogryphes, sont étudiés ici.



Nid des Chimères

Le Nid des Chimères est le lieu où l'on prépare les Chimères au combat. C'est également dans ce lieu que sont menées les recherches sur la compétence Souffle corrosif.



Autel des aïeux

Les héros des Elfes de la nuit sont recrutés et ressuscités auprès de l'Autel des aïeux.

Crédits

Conception du jeu

Blizzard Entertainment®

Producteur exécutif

Mike Morhaime

Chef d'équipe

Frank Pearce

Directeur artistique

Samwise Didier

Chef concepteur

Rob Pardo

Chef conception artistique technique

Rob McNaughton

Producteur

Chris Sigaty

Chef conception technologique

Jay Patel

Programmeurs

Andy Bond, Carl Chimes, Jeff Chow, Alan Dabiri, Bob Fitch, Monte Krol, Dave Lawrence, Graham Madarasz, Collin Murray, Jay Patel, Frank Pearce, Andrea Pessino, Brett Wood

Programmation supplémentaire

Mike Heiberg, Sam Lantinga, Mike Morhaime, John Stiles, Tim Truesdale, Matthew Versluys, Jeremy Wood

Programmation Battle.net®

James Anhalt, Robert Bridenbecker, Brian Fitzgerald, Tony Tribelli, Matthew Versluys

Programmation Macintosh

John Stiles

Programmation Macintosh supplémentaire

Rob Barris, John Mikros, Brett Wood

Infographistes

Dave Berggren, Samwise Didier, Allen Dilling, Trevor Jacobs, Roman Kenney, Rob McNaughton, Micky Neilson, Matt Oursbourn, Ted Park, Stu Rose, Ru Weerasuriya

Infographistes additionnels

Kevin Beardslee, Adam Byrne, Brandon Idol, Kyle Harrison, Eric Henze, Solomon Lee, Justin Thavirat

Concepteur senior

Allen Adham

Scénario & direction créative

Chris Metzen

Conception des campagnes

Tim Campbell, David Fried, Dave Hale, Michael Heiberg, Scott Mercer, Matt Morris, Rob Pardo, Dean Shipley

Conception du scénario

Samwise Didier, Chris Metzen, Rob Pardo

Scénario & dialogues

Micky Neilson, Susan Sams, Ru Weerasuriya

Producteurs associés

Frank Gilson, Chris Millar

Réalisateur des cinématiques

Nicholas S. Carpenter

Producteur exécutif des cinématiques

Matt Samia

Producteur des cinématiques

Scott Abeyta

Editeur des cinématiques

Joeyray Hall

Scénario des cinématiques

Nicholas S. Carpenter, Chris Metzen

Infographistes des cinématiques

Scott Abeyta, John Burnett, Nicholas S. Carpenter, John Chalfant, Jeff Chamberlain, Aaron Chan, Ben Dai, Joe Frayne, Jay Hathaway, Harley D. Huggins II, Jared Keller, Jon Lanz, James McCoy, Matthew Mead, Dennis Price, Matt Samia, Mark Skelton, Patrick Thomas, Seth Thompson, Ru Weerasuriya, Kenson Yu

Infographistes techniques cinématiques & développement outils

Scott Abeyta, John Burnett, Jeff Chamberlain, Aaron Chan, Joe Frayne, Steeg Haskell, Jared Keller, Jon Lanz, Alen Lapidis

Travail complémentaire sur les cinématiques

Dan Burke, Paul Hormis, Brit Snyder, Thayrn Valavanis

Directeur audio

Glenn Stafford

Musique

Tracy W. Bush, Derek Duke, Jason Hayes, Glenn Stafford

Conception sonore

Tracy W. Bush, Tami Donner Harrison, Derek Duke, Brian Farr, Glenn Stafford

Direction d'acteurs & Casting interne

Tracy W. Bush, Nichoals S. Carpenter,
Tami Donner Harrison, Jason Hayes,
Chris Metzen, Micky Neilson

Ingénieur du son voix

Tami Donner Harrison

Casting extérieur

Donald Paul Pemrick, Dean E. Fronk

Assistants casting extérieur

Amanda Fenster, Gerg Sacks

Voix américaines

Michael Barken, Richard Barnes,
Michael Bradberry, Fredrick Bloggs,
Tracy W. Bush, Piera Coppola, Jackson
Daniels, Samwise Didier, Tami Donner
Harrison, Derek Duke, Alex Dumas,
Richard George, Carrie Gordon Lowrey,
Michael McConnohie, Michael Gough,
Justin Gross, Tiffany Hayes, Thomas
Jung, Matthew King, Monte Krol, Abe
Lasser, Rob McNaughton, Chris Metzen,
Lani Minella, Calab Moody, Bob
Papenbrook, Gary Platner, Bill Roper,
Glenn Stafford, Kai Vilhelmsen, Ted
Whitney

Révision complémentaire du jeu

Allen Adham, Chris Arretche, Dave
Brevik, Samwise Didier, Eric Dodds, Bob
Fitch, Geoff Fraizer, Mike Morhaime, Bill
Roper, Max Schaefer, Tyler Thompson,
Ian Welke

Création et mise en page du manuel

Eli Catalan, Elliott Chin, Melissa
Edwards, Jason Hutchins, Scott Mercer,
Chris Metzen, Susan Sams, Mikey
Schaefer, Evelyn Smith

Conception artistique manuel

Chris Metzen, Ted Park, Ru Weerasuriya,
Peter Underwood

Gestion Assurance Qualité

Christopher Manley, Mark Moser, Ian Welke

Responsable test AQ

Ed Kang

Assistant chef test AQ

Kelly Chun

Ingénieur technique AQ

Evelyn Smith

Chefs d'équipe AQ

Zach Allen, Michael Backus, Ilya
Berelson, Zach Callanan, Michael Chu,
Les Douglas, Robert Foote, Ron
Frybarger, Gary Gibson, Manny
Gonzales, Ray Labauch, Dean Lee, Matt
Lee, Brian Love, Jonathan Mankin, Sean
McCrea, Michael Murphy, Justin Parker,
Dean Shimonishi, Stan Wang

Testeurs

Aaron Adams, Michael Barken, Andrew
Brownell, Edward Bui, Jeremy Cargilo,
Shane Cargilo, Charles Carter, James
Chadwick, Bryan Chen, Jack Chen,
Michelle Elbert, Jason Fader, Christopher
Fisher, Arthur Fong, Derek Johnstone,
Dennis Lam, Jonas Laster, Nicholas
Lawson, Allen Lin, John Meyers, Kaeo
Milker, Brian Mitchell, Danny Nguyen,
Nick Pisani, William Roseman, Michael
Schaefer, Emilio Segura, Lloyd Tullues,
Brian Urquhart, John Wick, Stephen
Wong, John Yoo

Testeurs supplémentaires

Ted Barken, Jeanette Clausen, David
Dooley, Tod Fay, Josh Hillborn, Jeff
McClean, Samuel Schrimsher, Eric
Strauss, Cosmo Taormina

Gestion assistance technique

Thor Biafore, John Schwartz

Assistance en ligne

Timothy Fox, Edward Hanes, Mike
Kramer, Alen Lapidis, David Nguyen,
Michael Nguyen, Collin Smith, Martin
Tande, Kenny Zigler

Assistance technique

Geoff Goodman, Norman Harms, John
Hsieh, Kris Nedrebo, Richard Sanford,
Adam Slack, Jason Stilwell

Producteur localisation & Macintosh

Jason Hutchins

Producteur monde

Flavie Gufflet

Chef de projet localisation

Barry Kehoe

Gestion de projet localisation

Caitriona Finlay, David Hickey, Padraig
McCaul

Chef ingénieur localisation

Damien Monaghan

Ingénieurs localisation

Attila Edelenyi, Jason King, Monte Krol,
Brendan O' Mahony, Stuart Nolan

Chefs AQ localisation

Jesus Baquedano Ferrer, David Hickey

AQ localisation

Francis "Frux" Courchinoux, Nelly
Dietrich, Andrew Hagger, Francesco
Musso, J.C. Pastor "pAsh", Rene-Guy
Tramis, Philippe Olcer, Aurélien Mehdi,
Frederic Baudet & Alexandre Vallée.

Testeurs Localisation

Laurent 'Mad Quaker' Dhenain, Joseph
Riou 'coolman'.

Equipes Web internationales

Sebastien Gernault, Steve Martin,
Georges Martins, Stefanie Pranz,
Myriam Santoso.

Publication Europe :

Annick Decrop, Vanessa Van Den Brouck,
Géraldine Mazot, Nadège Bombeau, Cyril
Marty, Agnès Turrenc, Daniel Bourlet

Operation Europe :

Gilles Marion, Fabien Tislé, Eric Chatelet,
Zakia El Fenniri

Développement commercial

Paul W. Sams

**Développement & opérations
commerciales complémentaires**

Elaine Dilorio, Melissa Edwards, Isaac
Matarasso

Producteur Battle.net®

John Lagrave

Ingénieurs réseau Battle.net®

Adrian Luff, Hung Nguyen

Technologies de l'information

Mike Hale, Kris Mackey, Kirk Mahony,
Isaac Matarasso, Hung Nguyen, Jeremy
Smith, Robert Van Dusen

Administration bureau

Christina Cade, Jamie Neveaux, Lisa Schoner

Gestion financière

David Gee, Paul W. Sams

Relations publiques

Lisa Bucek, Susan Sams, Gil Shif, Beau
Yarbrough

Equipe Web

Elaine Dilorio, Geoff Fraizer, Mike Hein,
Ted Park, Blaine Whittle

Conseiller juridique

Kevin Crook, Will Glenn (à sa mémoire),
Bob Marafioti, Rob Rigole, Eric Roeder,
Patrick Sweeney

Gestion marque mondiale

Neal Hubbard

Marketing & Services créatifs

Kathy Carter, Jessica Drossin, Elisabeth
Miller, Steven Parker, Hayley Sumner,
Bill Watt, Stewart Weiss

Conception artistique emballage

Justin Thavirat

Vente continent nord-américain

Philip O'Neil, Bruce Slywka

**Ventes, Marketing
& RP internationales**

Chris Ansell, Michael Fuller, Hubert
Larenaudie, Cyril Marchal, Cedric
Marechal, Christophe Ramboz, Stephane
Vallet, Mark Warburton, Kim Watt

Ventes directes

Rob Beatie, Kim Bridenbecker

Fabrication

Tom Bryan, Jaime Chavez, Bob Wharton

Recrutement

Pat Nagle, Derek Simmons, Jack
Sterling, Bernie Wilkins

Equipe de lancement mondial

Lisa Bucek, Gerry Carty, Melissa
Edwards, Lang Fredrickson, Michael
Fuller, Flavie Gufflet, Neal Hubbard,
Jason Hutchins, Hubert Larenaudie, Cyril
Marchal, Cedric Marechal, Mike
Morhaime, Philip O'Neil, Christophe
Ramboz, Paul W. Sams, Chris Sigaty,
Bruce Slywka, Luc Vanhal, Steve
Voorma, Mark Warburton, Bob
Wharton, Edward Zinser

Partenaires d'hébergement Battle.net®

AT&T, DACOM, Telia

Lead Dunsel

Shane Dabiri

Remerciements

Jean-Marie Messier, Eric Licoys, Agnes
Touraine, Ken Cron, Edwards Zinser, Jay
Meschel, Sandy Gunn, Cameron
Buschardt, les bêta testeurs de
Warcraft®III, Adrian Bourke, John
Funnell, Darrius Thompson, Bart Farkas,
Wade Farrell, Mike O'Brien, Jeff Strain,
Pat Wyatt, Paula Duffy, Danny Kearns,
Todd Coyle, Ralph Becker, Mark Kern,
Eric Schaefer, Scott Boness, Edwin
Braun, Ray "Gramps" Chamberlain, Keith
Galocy, Lin Kayser, Ivan Kolev, Amir
Sinanovic, Shawn Steiner, Kresimir
Tkalcec, Scott Petersen, Liam Byrne,
Jack Buser, Charlie Brissette, Dave
Philipson, Dr. Fred Siciliano,

Remerciements spéciaux

Blizzard North, Luc Vanhal, Bob & Jan
Davidson

**Nous tenons à remercier particulièrement toutes nos familles.
Votre compréhension et votre infinie patience a tout rendre possible.
On vous aime !**

Notes

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Notes

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

RACCOURCIS CLAVIER

Si vous utilisez Mac® OS : la touche 'Alt' doit être remplacée par la touche 'Option'.

Commandes menu

F9 : Menu de quêtes on/off
F10 : Menu de jeu on/off
F11 : Menu des alliés on/off
F12 : Menu des messages on/off
Alt - F4 / Alt - Q / (Cmd - Q pour Mac®) : Quitter Warcraft III.
Alt - O : Menu des options
Alt - S : Menu d'enregistrement.
Alt - L : Menu de chargement.
Alt - H : Menu d'aide.
Ctrl - M : Active/désactive la musique.
Ctrl - S : Active/désactive les effets sonores.
Echap : Retour au menu précédent.

Commandes de jeu

Bouton gauche de la souris :

Sélectionner des unités, des bâtiments, des boutons d'ordre, des lieux d'action (là où les instructions doivent être effectuées) :

- Sélectionner des unités et des bâtiments à l'écran.
- Utiliser des boutons dans la feuille d'ordres des unités.
- Confirmer l'emplacement d'un ordre, d'un bâtiment, d'une compétence, d'un objet.
- Utiliser un objet dans l'inventaire.
- Centrer le point de vue dans la fenêtre principale en choisissant un lieu sur la minicarte.

Cliquer avec le bouton droit de la souris ou

Command + clic sur Mac® :

Accomplir des actions "intelligentes" sur des unités/bâtiments cibles, au lieu indiqué à l'écran ou sur la minicarte :

- Sol – Donner l'ordre à l'unité de se rendre à l'endroit indiqué en ignorant les attaques ennemies.
- Unité ou bâtiment ennemis – Attaquer la cible.
- Unité amie – Suivre la cible.
- Arbre ou mine d'or – Donner l'ordre à l'unité de se rendre à l'endroit indiqué (récolte des ressources si c'est un ouvrier).
- Objet sur le sol – Le héros va prendre l'objet.
- Objet dans l'inventaire du héros – Prendre l'objet.
- Lorsque le curseur de ciblage est actif – Annuler l'ordre.
- Lorsque le curseur de ciblage est actif et sur la minicarte – Centrer le point de vue dans la fenêtre principale sur le lieu choisi sur la minicarte.

Alt (touche maintenue en donnant un ordre) : Annuler le mouvement en formation pendant une action.

Ctrl (touche maintenue en donnant un ordre) : Ordre destiné seulement au sous-groupe actif.

Echap : Annuler l'ordre.

Entrée : Fenêtre des messages. Appuyez de nouveau sur Entrée pour envoyer le message.

Maj + Entrée : Message pour "tous" les joueurs. Appuyez de nouveau sur Entrée pour envoyer le message.

Ctrl + Entrée : Message pour les joueurs "alliés". Appuyez de nouveau sur Entrée pour envoyer le message.

Bouton central de la souris :

Maintenir pour faire défiler la vue principale à la souris.

Touches flèches : Faire défiler la vue principale.

Tab : Passer d'un sous-groupe au suivant

Ctrl + <#> : Placer les unités ou les bâtiments sélectionnés dans le groupe #.

Maj + <#> : Ajouter les unités sélectionnées au groupe #.

<#> (touches zéro à neuf) :

Sélectionner le groupe #. Appuyez rapidement deux fois sur la touche # pour sélectionner le groupe # et centrer la fenêtre principale sur ce groupe.

F1 - F7 : Sélectionner le héros correspondant. Appuyez rapidement deux fois pour centrer la fenêtre principale sur le héros sélectionné.

F8 : Sélectionner un ouvrier inactif.

Effacer : Passer les bâtiments de type Hôtel de ville en revue.

Barre d'espace : Centrer la vue sur la/les dernière(s) notification(s).

Ctrl - C / Alt - C : Centrer la vue sur l'unité dont le portrait est actif.

Maj + Unité sélectionnée : Ajouter/retirer l'unité de la sélection actuelle.

Ctrl + Unité sélectionnée / Double-cliquer sur l'unité : Sélectionner toutes les unités de ce type visibles à l'écran.

Molette souris haut / Page haut : Zoom au ras du sol.

Molette souris bas / Page bas : Zoom arrière, la caméra remonte.

Inser : Caméra vers la gauche.

Suppr : Caméra vers la droite.

Impr écran : Enregistrer une capture de l'écran dans votre répertoire Warcraft III.



Ferme



Forge

Amélioration d'épées
Amélioration d'armures
Amélioration des armures de cuir
Amélioration de poudre



HOTEL DE VILLE



Caserne

Défensif
Canons longs
Elevage



Tour de Garde



Sclerie

Amélioration de maçonnerie
Amélioration de collecte de bois



Autel des Rois



Tour de Guet



Atelier

Fusée
Bombes Gyrocoptère



DONJON



Arcane Sanctum

Formation des prêtres
Formation des sorcières
Sentinelle magique



Tour canon



Tour des Griffons

Marteaux des tempêtes



CHATEAU

Légendes

Améliorer en
Requis

HUMAIN





Puits de lune



Ancien de la guerre

Archerie améliorée
Sentinelle
Précision
Glaive lunaire
Trait empaleur



ARBRE DE VIE

Bénédiction de la nature



Autel des aïeux



Ancien protecteur



Hall du chasseur

Force de la lune
Armure lunaire
Force de la nature
Amélioration des armures de cuir
Ultravision



Ancien du savoir

Abolir magie
Formation en Drulde-ours



Ancien des vents

Domptage des Hippogryphes
Formation en Drulde-corbeau



ARBRE DES AGES



Nid des chimères

Souffle corrosif



ARBRE D'ETERNITE

Légendes



ELFE DE LA NUIT





Antre des Orcs



Caserne

Régénération
Folie furieuse



VILLAGE

Pillage



Autel des tempêtes



Tour défensive



Chantier

Amélioration des armes de mêlée
Amélioration des armures
Amélioration des armes de jet
Amélioration de barricade



Bestiaire

Filets
Tambours de guerre
Arme empoisonnée



BASTION



Autel des esprits

Formation des Chamans
Formation des Sorciers-docteurs



Totem Tauren

Pulvériser



FORTERESSE

Légendes

XXXXXX
Améliorer en
XXXXXX
Requis

ORC





Ziggourat



Mine d'or hantée



NECROPOLE



Crypte

Cannibalisme
Rets
Frénésie goule
Forme minérale



Tour des esprits



Cimetière

Force Imple
Armure Imple
Amélioration d'attaque
Amélioration de carapace



Autel des ténèbres



Temple des damnés

Formation des Nécromanciens
Formations des Banshees
Longévité squelettique

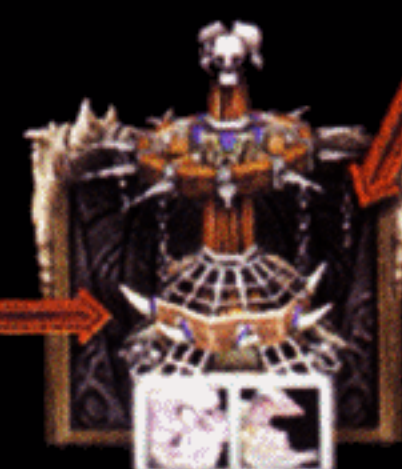


SALLE DES MORTS



Puits sacrificiel

Ombre



Abattoir

Nuée maléfique



CATACOMBES



Ossuaire

Souffle glacial

Légendes



MORT-VIVANT

