
LA SEULE EXTENSION OFFICIELLE POUR
Diablo
"UNE SUPERBE EXTENSION...UN PLAISIR INDISSIMULABLE"
JOYSTICK
HELLFIRE
LA SEULE EXTENSION OFFICIELLE POUR DIABLO™
NECESSITE LA VERSION ORIGINALE DE DIABLO™
SIERRA®

HELLFIRE

Configuration requise 2
Installation de DirectX 3 2
Installation de Hellfire 3
Mise en route de Hellfire 3
Le Nécromancien 4
Moine combattant 5
Sorts 6
Crédits Hellfire 9
Service Consommateurs et Ventes 11

Le Vieux Manuel

Hellfire © **1997 Sierra On-Line, Inc.**

Développé par Synergistic Software, membre de la famille Sierra

CONFIGURATION REQUISE

Pour faire fonctionner Hellfire, voici la configuration minimale:

- Ordinateur compatible IBM doté d'un processeur Pentium de 60 MHz.
- Seize Mega-octets (16 Mo) de mémoire RAM.
- Le CD-ROM Diablo™ doit être inséré dans le lecteur.
- Un espace disque dur de 150 Mega-octets.
- DirectX 3 doit être installé.
- Windows95 doit être installé.
- Une carte graphique et un écran couleur SVGA.
- Un lecteur CD-ROM 2x.
- Une carte son compatible avec Windows95
- Une souris.

La configuration suivante est vivement recommandée:

- Processeur Pentium 90 MHz ou plus.
- Trente deux Mega-octets (32 Mo) ou plus de mémoire RAM.
- Un lecteur CD-ROM 4x.

DirectX 3

Hellfire nécessite le logiciel DirectX 3 qui se trouve sur le CD de Diablo. D'autres versions de DirectX peuvent nuire au bon fonctionnement et occasionner des blocages, des ruptures ou une image instable. Pour réinstaller directX 3, consultez la documentation relative à Diablo.

Le Vieux Manuel

Installation de Hellfire

Le programme d'installation de Hellfire, détermine automatiquement les capacités graphiques et sonores de votre ordinateur. Il vous guidera ensuite pas à pas pour installer Hellfire sur votre disque dur. (L'installation de Hellfire nécessite 150 Mo d'espace sur disque dur.)
Ces instructions supposent que votre lecteur de CD-ROM est D : et que votre disque dur est C. Si ce n'était pas le cas, tapez les lettres appropriées pour les lecteurs respectifs.

Installation pour Windows 95, l'Autoplay étant activé :

1. Démarrez Windows 95.
2. Insérez le CD Hellfire dans votre lecteur.
3. Dès que l'écran d'installation de *Hellfire* apparaît, cliquez sur le bouton Install.
4. Suivez les instructions qui apparaissent sur l'écran.

Installation pour Windows 95, l'Autoplay n'étant pas activé :

1. Insérez le CD *Hellfire* dans votre lecteur.
2. Sélectionnez Exécuter à partir du menu DEMARRER de Windows.
3. Dans la boîte de dialogues, tapez D:\SETUP.EXE. Cliquez sur OK.
4. Suivez les instructions qui apparaissent sur l'écran.

Les instructions concernant DirectX se trouvent sur la page précédente.

Mise en route de Hellfire

1. Démarrez votre ordinateur et insérez le CD Diablo.
2. Si le menu Autorun apparaît, cliquez sur le bouton Cancel puisque cette option n'existe pas pour commencer Hellfire.
3. Sélectionnez PROGRAMMES → SIERRA → Hellfire → Hellfire à partir du menu DEMARRER de Windows.

Le vieux Manuel

Le Nécromancien (The Dark Mage)

Il n'y a pas si longtemps, avant la trahison de l'archevêque Lazarus et la libération de Diablo, on remarqua la présence d'un nécromancien dans les environs de Tristram. Nombreux furent ceux qui prétendirent l'avoir vu rôder près du cimetière, la nuit venue, mais comme cette apparition furtive semblait laisser les tombes en paix, les habitants de la ville ne s'en préoccupèrent plus. Un soir, de la fumée s'éleva du sol, comme si un feu était allumé dessous. Une lueur orange éclaira les pierres tombales, et l'on vit le Nécromancien descendre sous terre. La fumée se dissipa, la lueur s'éteignit, le cimetière retrouva son calme. Dans l'auberge du village, on parla à voix basse de sorcellerie et de maléfices, mais on oublia bien vite ces bavardages, car la folie du Roi Leoric avait atteint son comble et d'autres malheurs s'abattirent sur la ville.

Peu avant l'arrivée du Héros et sa descente dans les profondeurs du monastère, la terre se mit à fumer de nouveau dans le cimetière. Un voyageur raconta qu'il avait vu une forme encapuchonnée fuir cet endroit. C'était le Nécromancien, tout éclaboussé d'une épaisse substance émettant une étrange lueur. Il traversa le pont en courant puis s'écroula. Sous les yeux horrifiés du voyageur, le corps souillé et lumineux du Nécromancien disparut, semblant se fondre dans la terre qui en absorba goulûment les restes.

Certains habitants de la ville prirent peur et explorèrent les bords de la rivière. A leur grand désarroi, ils virent une chose étrange à l'endroit où le nécromancien était tombé : une coque dure, impénétrable et bizarre se trouvait là comme une excroissance monstrueuse. Un météorite était tombé au même endroit des années auparavant, c'était donc un lieu qu'il fallait non seulement éviter, mais fuir ! Le pauvre paysan dont la terre avait été salie fut pris en pitié, et l'on se mit à penser qu'il n'était plus très sain d'esprit, car il se mit à avoir de longues conversations avec son bétail.

Perturbé et angoissé, le peuple de Tristram fut victime de nombreuses tragédies. Le chaos et le mal se rencontraient partout, et les étranges événements qui s'étaient produits près de la rivière et dans le cimetière ne représentaient qu'une petite partie des horreurs dont ils avaient été les témoins impuissants. Le héros représente leur unique espoir de résoudre ces mystères et de vaincre le Seigneur de la Terreur, Diablo.

Le Vieux Manuel

Moine combattant (Monk)



Il est extrêmement rare de rencontrer les Moines combattants, ou frères du Rameau. On raconte qu'ils viennent de contrées arides et désolées, là où leur peuple dut se résigner à fuir l'invasion de hordes sauvages. A la suite de leur grande défaite, ce peuple fit le vœu de maîtriser les arts martiaux. Comme ils ne disposaient pas de fer, ils apprirent à utiliser leurs mains nues, et de simples bâtons en bois devinrent des armes redoutables entre leurs mains. N'ayant pas d'armures en métal pour les protéger au cours des combats, ils compensent cette lacune par la rapidité et la concentration.

Le rude climat de leur pays d'origine les obligea à trouver de quoi se vêtir et se nourrir dans les endroits les plus inattendus. Au cours des âges, cette recherche incessante a fini par affûter leur vue de façon presque surnaturelle. On dit aussi qu'une sombre maladie s'abattit sur le pays des Moines combattants, faisant mourir de nombreux habitants. Les frères du Rameau tentèrent d'extirper ce fléau, mais hélas, ils échouèrent. Recherchant désespérément un autre moyen, certains Moines combattants solitaires s'aventurèrent dans des pays lointains afin d'y rechercher des lieux frappés du même fléau. C'est ainsi que les maux qui affligent Tristram ont attiré leur attention.

Le Moine combattant est extrêmement redoutable dans les combats à mains nues et c'est un maître dans l'art du bâton : d'un simple coup il peut mettre un ennemi à terre. Peu entraîné au maniement d'armes blanches ou de projectiles, il n'est pas habitué à porter de lourdes armures.
Les adversaires relativement faibles et malhabiles tombent facilement sous ses coups, mais les ennemis plus forts lui poseront des problèmes considérables. Tous les Moines combattants ont une grande facilité à trouver des objets en raison de leur acuité visuelle hors pair.

Le vieux Manuel

Sorts (Spells)

L'éternel conflit entre les puissances de la lumière et de l'obscurité continue ses ravages, et toutes les forces de l'univers se courbent sous le souffle de cette tempête. L'univers physique se déforme et se mêle à l'univers surnaturel, le chaos s'amplifie et la magie s'infiltre dans les moindres recoins de la réalité. Dans le lointain passé, seuls ceux qui avaient étudié l'art de la magie savaient aussi manipuler ses arcanes. Ils étaient les seuls à pouvoir apprendre quatre feuillets de sorts, et ce au prix de longues heures d'études et de difficultés incroyables. A présent, alors que de nouvelles sources de mana et de nouveaux sorts ont été créés ou découverts dans les anciens lieux de puissance, de nombreux utilisateurs de magie se sont aperçus qu'ils pouvaient obtenir et se remémorer un cinquième feuillet.

Sort de Repli (Warp)



Dans les temps anciens, les Horadrim édifièrent de nombreuses portes magiques et, bien que le secret de leur construction ait été perdu au cours des siècles, l'usage et la manipulation de ces portes ont évolué dans le temps. Le Sort de Repli est similaire au Sort du Portail Magique, cependant, il ne constitue pas un moyen précis de téléportation d'un point à un autre. Le Sort de Repli envoie celui qui le jette vers la sortie la plus proche, sans retour possible, car le portail est immédiatement refermé et disparaît. Celui qui a jeté ce sort ne peut retourner à son point de départ, sinon avec les moyens les plus conventionnels. Cette façon de se déplacer a ses limites mais peut s'avérer extrêmement utile pour trouver une sortie lorsqu'on est perdu ou assiégé dans un endroit sombre et dangereux tels un cachot ou une caverne. Malheureusement, les forces mises en œuvre par ce sort ne font aucune distinction entre les différentes sorties, car elles focalisent leur énergie sur celle qui est la plus proche, et il peut arriver qu'elles ouvrent des portes sur des périls encore plus grands que ceux que l'on fuit.

Sort de Recherche (Search)



Au cours des âges, de nombreuses cultures ésotériques tentèrent d'arracher leurs secrets à la matière et à l'énergie tout en explorant la magie. Cette recherche aboutit à des perceptions augmentées qui se révélèrent être des atouts très importants pour tous ceux qui possédaient une discipline mentale et spirituelle appropriée. C'est ainsi

Le vieux Manuel

que les frères du Rameau apprirent à focaliser leurs perceptions et leur concentration, à tel point qu'ils sont capables de voir clairement tout objet visible, même très éloigné, camouflé ou dissimulé. Les Vizjerei ont acquis leurs connaissances par les Moines combattants et réussirent à intégrer ces forces mystérieuses dans des sorts reproduisant cette discipline mentale extraordinaire. Les utilisateurs de magie peuvent donc inclure le Sort de Recherche dans leur arsenal magique, il leur permettra de voir tous les objets qui pourraient se trouver alentour. Ce sort s'est souvent révélé d'une utilité incalculable aux aventuriers qui se risquent en des endroits obscurs et désordonnés, à la recherche de trésors.

Sort Miroir (Reflect)



Les usagers de magie sont en général peu doués pour des exercices physiques tels que les combats à mains nues ; ils se concentrent davantage sur leur discipline mentale afin d'approfondir la compréhension et le contrôle des pouvoirs occultes. Ils peuvent cependant se trouver en grand danger au cours de leurs explorations et dans leur recherche de connaissances ésotériques.

Afin de compenser cette vulnérabilité, les Vizjerei ont développé une forme de magie télékinésique qui renvoie la force d'une attaque physique sur l'attaquant. A l'aide de ce Sort Miroir, même le moins habile des combattants peut devenir parfaitement efficace. Une créature agressive peut ainsi devenir la victime, non seulement de la magie, mais de sa propre violence.

Sort Fou furieux (Berserk)



L'utilisation et le contrôle de l'énergie magique du mana peut se manifester de diverses façons, le plus souvent en canalisant cette énergie et en l'envoyant sous une forme concentrée et focalisée, comme dans le cas des nombreux sorts liés au feu et aux éclairs. Cependant, au fur et à mesure de leurs investigations et de leur maîtrise des puissances occultes, les Horadrim découvrirent que presque toute énergie pouvait être contrôlée, y compris l'énergie mentale ou corporelle. En utilisant cette connaissance, ils créèrent des sorts destinés à influencer les pensées et les actions d'autres créatures. Une forme

Le vieux Manuel

particulièrement violente de cette magie provoque dans une créature visée une soudaine explosion de puissance et de rage. Assoiffée de sang, cette créature attaque délibérément tout être vivant à sa portée, qu'il soit ami ou ennemi. Les entités naturellement mauvaises et d'esprit faible obéissent le plus facilement à ce sort, et les Horadrim utilisèrent avec grand succès cette particularité pour inciter les démons et autres monstres à s'entre-tuer aveuglément dans la fièvre des combats. Il faut cependant avertir les novices des dangers de ce sort : la rage d'une créature qui le subit ne connaît pas de limites, et il est prudent de se tenir à distance respectable, car le jeteur de sorts pourrait bien devenir la cible de la folie furieuse qu'il a déclenchée.

Sort du Mur d'Eclairs (Wall of Lightning)



L'énergie électrique contenue dans les éclairs, si elle est dirigée par un magicien habile, est une arme puissante et mortelle. Pour commander à cette énorme force de la nature, lui faire prendre la forme d'un mur d'éclairs, une grande concentration est nécessaire, mais son pouvoir de défense contre les charges d'ennemis sanguinaires est extrêmement efficace. Plus la connaissance et le contrôle de ce sort s'affermissent, plus l'endurance du mur peut être augmentée, allongeant d'autant la durée de protection.

Sort d'Immolation (Immolation)



Même des magiciens débutants savent dompter l'énergie du mana et la transformer en feu. Par contre, la manipulation et le contrôle du feu magique sont l'affaire de magiciens confirmés, et seuls les plus grands d'entre eux en sont capables. Parmi les nombreux sorts qui canalisent les flammes sous forme d'arme, le plus efficace est peut-être le Sort d'Immolation. Rayonnant à partir du corps même de celui qui l'a jeté, une multitude de boules de feu traversent les airs pour semer la destruction tout autour, explosant au moindre contact et brûlant toute créature se trouvant sur son chemin.

Le Vieux Manuel

Crédits Hellfire

Synergistic Software

Directeur Général	Robert Clardy
Chef Programmeur	Donald Tsang
Programmeurs	Gary Powell
	Jim Edwards
Directeur Artistique	Kirt Lemons
Graphismes	Jason Robertson
	Peter Watje
	Mike McMillen
	Darren Lamb
Design	Kirt Lemons
	Donald Tsang
	Peter Watje
	Jim Edwards
	Mike McMillen
Design supplémentaire	Michael Ormsby
Effets Sonores/Mixage	Craig Utterback
Chef Assurance Qualité	Mona Branham
Testeurs	Derek Clardy
	Conor Durdy
	Trisha Durdy
	Dustin Freeman
Manuel	Suzanne David
	Linda Westerfield
	Ann Dickens Clardy
	Kirt Lemons
Voix	Jim Edwards
	Eve Forward
	Craig Utterback

Le vieux Manuel

Réalisations supplémentaires

Rédaction du Texte de la Quête	Eve Forward
Traduction Manuel	Phuong Tran Mai

Remerciements à toute l'équipe de Blizzard

Sierra Northwest

Directeur Assurance Qualité	Gary Stevens
Testeur en Chef Assurance Qualité	Bernadette Pryor
Testeurs principaux	Erik Johnson
	David Lee
	Kristofer Hall
Testeurs supplémentaires	Cade Myers
	Dave Beetlestone
Directeur du Marketing Produit	Eddie Ranchigoda
Directeur des Relations Publiques	Eric Twelker
Directeur Adjoint Produit	Joe Roth
Remerciements à	Cindy Vanous
	Joshua Bentley
	Robert Zimmerman
	Robert Jerauld
	Dennis Ham
	Andrea Stone
	Beth Quintana
	Jennifer Keenan
	Gary Brown
	Ken Eaton

Le Vieux Manuel

SERVICE CONSOMMATEURS

SUPPORT TECHNIQUE

Si vous rencontrez un problème lors de l'installation ou au cours du jeu, un service technique est là pour vous aider. Ce support technique peut:
vous aider à configurer correctement votre machine pour lancer le jeu
vous aider à résoudre les problèmes de compatibilité entre votre matériel et ce logiciel
vous informer des éventuelles mises à jour disponibles pour ce programme.

Avant de nous téléphoner, assurez-vous :
d'avoir lu le fichier Readme (ou Lisezmoi) qui se trouve sur le CD #1 du jeu. Vous y trouverez peut-être la réponse à votre problème en quelques secondes.
de connaître la configuration de votre machine (type de processeur, marque de la carte son, du lecteur de CD ROM, de la carte vidéo, mémoire....)
d'avoir noté les éventuels messages d'erreur apparus sur votre écran.

Vous pouvez désormais contacter notre service technique automatisé **24h sur 24, 7 jours sur 7 au:**

01 46 01 46 50

Pour **le prix d'une communication normale**, ce service vous présente les problèmes les plus fréquemment rencontrés, ainsi que les moyens d'y remédier. Conçu par nos meilleurs experts, il est clair et simple d'utilisation. Si vous le désirez, vous pourrez recevoir un guide contenant les réponses aux questions courantes par fax. Si vous ne trouviez pas la réponse à votre question dans notre système expert, vous serez mis en contact avec un de nos techniciens, présents du lundi au vendredi de 10 à 19 heures du lundi au vendredi.

Attention : aucune astuce de jeux ne sera communiquée par le support technique

La correspondance chiffre/lettre suivante vous permettra de vous déplacer plus rapidement au sein de ce service :

2:	3:	4:	5:	6:	7:	8:	9:	0:
A, B, C	D, E, F	G, H, I	J, K, L	M, N	P, R, S	T, U, V	W, X, Y	O, Q, Z

Le vieux Manuel

SITE INTERNET

Vous pouvez retrouver la plupart des services du support technique, télécharger un patch ou nous contacter par email. Connectez-vous sur le site Sierra à l'adresse suivante :

http://www.sierra.fr

INDICES ET SOLUTIONS

Si vous êtes bloqués et désirez un indice sur le jeu, vous pouvez contacter notre serveur vocal d'indices au :

08 36 68 46 50

Ce service fonctionne **24h /24 et 7j /7.** Il n'est accessible que de la France Métropolitaine.
(2,23 FF la minute, tarif en vigueur au 21 septembre 1995)

SI VOUS DESIREZ NOUS ECRIRE

Vous pouvez également nous envoyer vos commentaires et suggestions à l'adresse suivante :

CUC SOFTWARE INTERNATIONAL S.A.
Parc Tertiaire de Meudon
25 rue Jeanne Braconnier
92366 MEUDON LA FORET CEDEX

Envoyez vos problèmes techniques à l'attention du SERVICE TECHNIQUE, vos demandes d'informations à l'attention du SERVICE CONSOMMATEUR.

Quand un CD vous semble défectueux, contactez notre service technique. Si un technicien vous y invite, envoyez alors le CD, sans sa boîte ni ses manuels, à l'attention du service ECHANGES.

Le Vieux Manuel

FF SZZ01ZZ34ZZ3

Retournez au plus vite votre bon de garantie *pour bénéficier de tous les avantages* CUC Software.

1 • **1 Abonnement gratuit pendant 1 an* à** Multimédia News **:** Notre magazine trimestriel pour tout savoir de l'actualité des jeux et produits éducatifs CUC Software International.

2 • **Une assistance technique gratuite :**
Un serveur vocal est à votre disposition **7j/7 au 01 46 01 46 50**.
Un technicien peut répondre à vos questions techniques **5j/7 du lundi au vendredi de 10 H à 19 H**

3 • **La garantie contre tout défaut éventuel :**
Tout disque défectueux vous sera échangé **jusqu'à 90 jours** après l'achat.

**Votre abonnement est valable 1 an en France métropolitaine à compter de la réception de votre Carte de Garantie. Il sera renouvelé gratuitement*

NOM :

Prénom :

Adresse :

Ville : *Code postal :*

Pays : *Date de naissance :*

Merci de cocher la case correspondante

Système :
PC Win95 ☐ PC Win 3.1 ☐ Mac ☐

Périphérique :
Autres Imprimante ☐ Modem ☐

Accès Internet : Accès simple ☐ AOL ☐ Compuserve ☐ Autres ☐

Email:

Votre achat : Date d'achat :

Merci d'indiquer le titre complet

Produit acheté :

Nom du magasin:

Ville :

Le vieux Manuel

• En application de la loi Informatique et Liberté du 6 janvier 1978 vous bénéficiez d'un droit d'accès et de rectification des informations vous concernant.
• Ces informations peuvent être exploitées par des sociétés partenaires de CUC Software.

renvoyez-vite votre carte de garantie pour bénéficier des avantages CUC SofTware

Placez un timbre ici

CUC SOFTWARE

SIERRA® COKTEL BLIZZARD Davidson. KNOWLEDGE ADVENTURE

Le Vieux Manuel

CUC Software

25, Rue Jeanne Braconnier

92369 MEUDON-LA-FORÊT CEDEX

Chacune des sociétés du groupe CUC Software International est dénommée «CUC Software International» dans les paragraphes suivants.

CUC Software International n'assume aucune responsabilité directe ou indirecte, implicite ou explicite, concernant ce produit et n'assure d'autres garanties que celles imposées par la loi. CUC Software International décline toute responsabilité sur l'utilisation de ce produit à des fins particulières et sur la commercialisation de ce produit. Certains états ou pays n'autorisent pas la limitation ou l'exclusion de certaines garanties implicites et cette limitation peut ne pas s'appliquer à votre cas.

CUC Software International ne pourra en aucun cas être tenu pour responsable des dommages de quelque nature que ce soit, direct ou indirect liés à l'utilisation de ce produit, même si CUC Software International est avisé ou averti des possibilités de tels dommages. CUC Software International ne pourra donc pas être tenu pour responsable des pertes de profits ou de revenus, ou de dommages ou coûts résultant d'une perte de temps, de données ou de l'utilisation de ce logiciel, ou pour tout autre motif. En aucun cas la responsabilité de CUC Software International ne pourra être engagée au-delà du prix d'achat de ce produit. Certains états ou pays n'autorisent pas la limitation ou l'exclusion de certaines garanties implicites et cette limitation peut ne pas s'appliquer à votre cas.

Vous avez le droit d'utiliser ce produit pour votre usage personnel, mais vous ne pouvez pas vendre ou tranférer des reproductions du manuel, de la documentation ou du code de ce produit sous quelque forme que ce soit, ou louer ce produit à un tiers. Vous ne pouvez utiliser qu'un seul exemplaire de ce produit sur un seul terminal connecté à un seul ordinateur. Vous ne pouvez pas utiliser ce produit en réseau ou l'installer sur plus d'un ordinateur ou d'un terminal d'ordinateur.

Le vieux Manuel

A LIRE AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDÉO PAR VOUS-MÊME OU PAR VOTRE ENFANT

I. Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo

- Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.
- Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran.
- Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
- En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

II. Avertissement sur l'épilepsie

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes : succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie.

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

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

"Décret n° 96-360 du 23 avril 1996 relatif aux mises en garde concernant les jeux vidéo."

Le vieux Manuel

Urak : Terre des Rois Sorciers



8 races fantastiques

Lords of Magic, successeur du célèbre Lords of the Realm II, vous plonge dans un monde fantastique de sorciers, guerriers, gnomes et barbares, où les forces de la mort et des ténèbres affrontent les puissances de la lumière et de la vie dans un combat épique pour le contrôle d'Urak.



Editeur de cartes 3-D

Vous commandez jusqu'à 80 créatures (elfes, vampires, squelettes, gargouilles,...) pour mener votre quête. Pour accéder à la victoire, de multiples chemins s'offrent à vous : vous disposez de plus de 160 sorts différents et de nombreux objets magiques. Basé sur le modèle de jeu unique de Lords of the Realm II, Lords of Magic mélange gestion de ressources par tour et combat en temps réel dans un univers de jeu de rôles.

Lords of Magic se déroule sur une carte de jeu en vraie 3-D avec des graphismes SVGA en 16 bits d'une beauté exceptionnelle. Un puissant éditeur de cartes vous permet également de créer vos propres mondes.



Combattez dans les cryptes, donjons et souterrains que vous découvrirez tout au long de votre exploration du monde d'Urak.

Sortie Noël 1997

http://www.sierra.fr

LORDS OF MAGIC

© 1997 Sierra On-Line, Inc. ® et ™ sont des marques déposées ou sont sous licence de Sierra On-Line, Inc. Tous droits réservés. Windows® est une marque déposée de Microsoft® Corporation.

SIERRA®

S0011771 FRANÇAIS