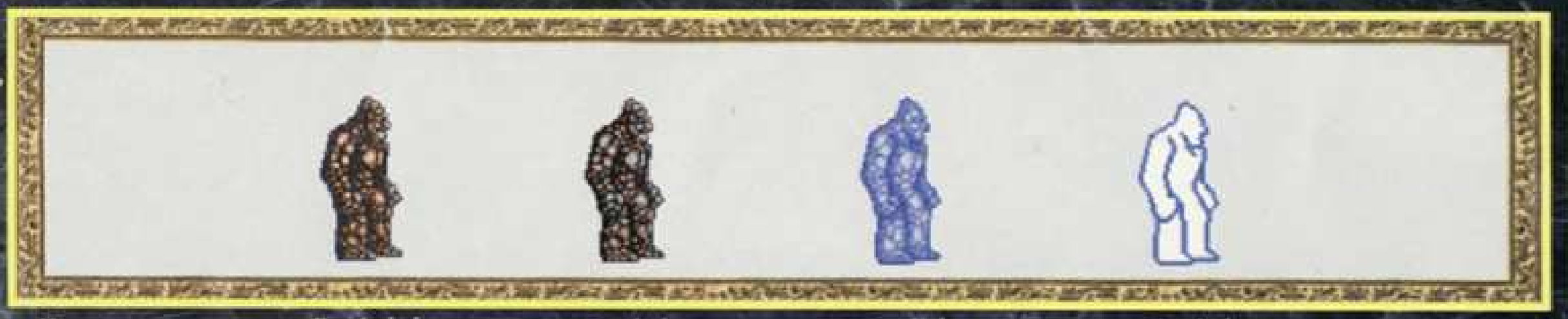
Divers



Nom -	Pillard	Nomade	Fantôme	Génie	Méduse
Rés -	4	20	20	50	35
Vitesse -	5	6	5	6	4
Attaque -	6	7	8	10	8
Défense -	1	6	7	9	9
Vole -	Non	Non	Oui	Oui	Non
Tirs -	0	0	0	0	0
Dommage -	1-2	2-5	4-6	20-30	6-10
Coût -	50	200	N/A	G+650	500
Spécial -	Oui	-	Oui	Oui	Oui

Esprits



Nom -	Esprit de la Terre	Esprit du Feu	Esprit de l'Eau	Esprit de l'Air
Rés -	50	40	45	35
Vitesse -	3	5	4	6
Attaque -	8	8	6	7
Défense -	8	6	8	7
Vole -	Non	Non	Non	Non
Tirs -	0	0	0	0
Dommage -	4-5	4-6	3-7	2-8
Cout -	N/A	N/A	N/A	N/A
Spécial -	Oui	Oui	Oui	Oui

HEROES III
of Might and Magic

ABANDONWARE MANUELS
Un site Abandonware France

Barbare



Nom -	Gobelin	Orc	Chef Orc	Loup	Ogre	Grand Ogre	Troll	Troll Guerrier	Cyclope
Rés -	3	10	15	20	40	60	40	40	80
Vitesse -	4	2	3	6	2	4	4	5	5
Attaque -	3	3	3	6	9	9	10	10	12
Défense -	1	4	4	2	5	5	5	5	9
Vole -	Non	Non	Non	Non	Non	Non	Non	Non	Non
Tirs -	0	8	16	0	0	0	8	16	0
Dommage -	1-2	2-3	3-4	3-5	4-6	5-7	5-7	7-9	12-24
Coût -	40	140	175	200	300	500	600	700	C+750
Spécial -	-	-	-	Oui	-	-	Oui	Oui	Oui

Nécromancien



Nom -	Squelette	Zombie	Zombie Mutant	Momie	Momie Royale	Vampire	Grand Vampire	Macchabée	Grand Macchabée	Dragon étique
Rés -	4	15	20	25	30	30	40	25	35	150
Vitesse -	4	2	4	4	5	4	5	5	6	4
Attaque -	4	5	5	6	6	8	8	7	7	11
Défense -	3	2	2	6	6	6	6	12	13	9
Vole -	Non	Non	Non	Non	Non	Oui	Oui	Non	Non	Oui
Tirs -	0	0	0	0	0	0	0	12	24	0
Dommage -	2-3	2-3	2-3	3-4	3-4	5-7	5-7	8-10	8-10	25-45
Coût -	75	150	200	250	300	500	650	750	900	1500
Spécial -	-	-	-	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui

Mages



Nom -	Centaure	Gargouille	Griffon	Minotaure	Roi Minotaure	Hydre	Dragon	Dragon Rouge	Dragon Noir
	5								
Rés -	4	15	25	35	45	75	200	250	300
Vitesse -	3	6	4	4	6	2	4	5	6
Attaque -	1	4	6	9	9	8	12	13	14
Défense -	Non	7	6	8	8	9	12	13	14
Vole -	8	Oui	Oui	Non	Non	Non	Oui	Oui	Oui
Tirs -	1-2	0	0	0	0	0	0	0	0
Dommage -	60	2-3	3-5	5-10	5-10	6-12	25-50	25-50	25-50
Coût -		200	300	400	500	800	S+3000	S+3500	2S+4000
Spécial -		-	Oui	-	-	Oui	Oui	Oui	Oui

ABANDONWARE MANUELS
Un site Abandonware France

Chevalier



Nom -	Paysan	Archer	Ranger	Fantassin	Fantassin Vétéran	Spadassin	Maitre Spadassin	Cavalier	Champion	Paladin	Grand Paladin
Rés -	1	10	10	15	20	25	30	30	40	50	65
Vitesse -	2	2	4	4	5	4	5	6	7	5	6
Attaque -	1	5	5	5	5	7	7	10	10	11	11
Défense -	1	3	3	9	9	9	9	9	9	12	12
Vole -	Non	Non	Non	Non	Non	Non	Non	Non	Non	Non	Non
Tirs -	Non	12	24	0	0	0	0	0	0	0	0
Dommage -	1-1	2-3	2-3	3-4	3-4	4-6	4-6	5-10	5-10	10-20	10-20
Coût -	20	150	200	200	250	250	300	300	375	600	1000
Spécial -	-	-	Oui	-	-	-	-	-	-	Oui	Oui

Sorcière



Nom -	Fée	Nain	Nain Guerrier	Elfe	Grand Elfe	Druide	Grand Druide	Licorne	Phénix
Rés -	2	20	20	15	15	25	25	40	100
Vitesse -	4	2	4	4	6	5	6	5	7
Attaque -	4	6	6	4	5	7	7	10	12
Défense -	2	5	6	3	5	5	7	9	10
Vole -	Oui	Non	Non	Non	Non	Non	Non	Non	Oui
Tirs -	0	0	0	24	24	8	16	0	0
Dommage -	1-2	2-4	2-4	2-3	2-3	5-8	5-8	7-14	20-40
Coût -	50	200	250	250	300	350	400	500	M+1500
Spécial -	Oui	Oui	Oui	Oui	Oui	-	-	Oui	Oui

Magicien

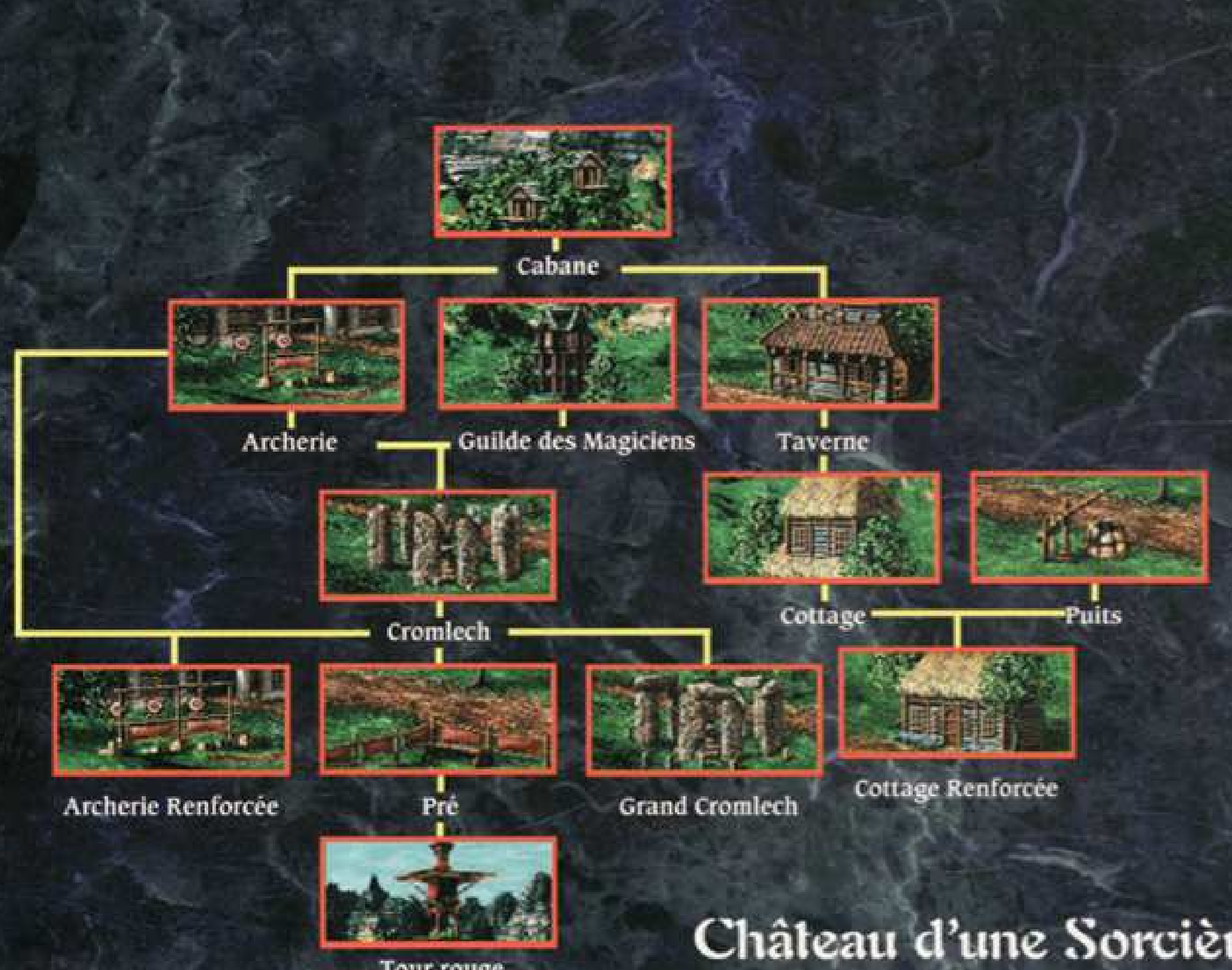


Nom -	Galopin	Sanglier	Golem de fer	Golem d'acier	Rock	Mage	Grand Mage	Géant	Titan
Rés -	3	15	30	35	40	30	35	150	300
Vitesse -	3	6	2	3	4	5	6	4	6
Attaque -	2	5	5	7	7	11	12	13	15
Défense -	1	4	10	10	7	7	8	10	15
Vole -	Non	Non	Non	Non	Oui	Non	Non	Non	Non
Tirs -	12	0	0	0	0	12	24	0	24
Dommage -	1-3	2-3	4-5	4-5	4-8	7-9	7-9	20-30	20-30
Coût -	50	150	300	350	400	600	700	G+2000	2G+5000
Spécial -	-	-	Oui	Oui	-	Oui	Oui	Oui	Oui

ABANDONWARE MANUELS
Un site Abandonware France



Château d'un Chevalier



Château d'une Sorcière

ABANDONWARE MANUELS
Un site Abandonware France

Château d'un Magicien


Habitat


Enclos


Guilde des Magiciens


Fonderie


Puits


Nid Perché


Grande Fonderie


Tour d'Ivoire


Bibliothèque


Château Céleste


Haute Tour d'Ivoire


Grand Château Céleste

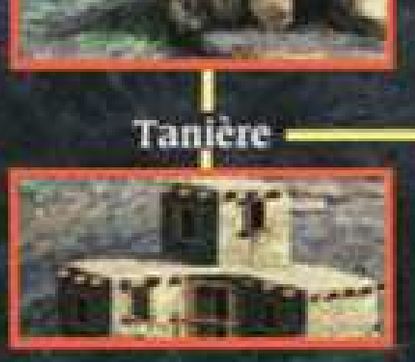
Château d'un Barbare


Paillote


Tanière

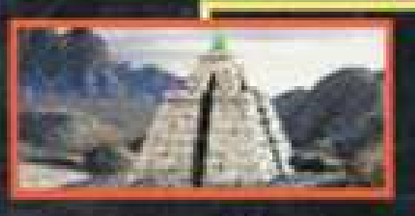

Cahute


Hutte


Cahute Renforcée

Pont


Hutte Renforcée


Pyramide


Pont Renforcée

ABANDONWARE MANUELS
Un site Abandonware France

Château d'un Nécromancien



Excavation



Cimetière



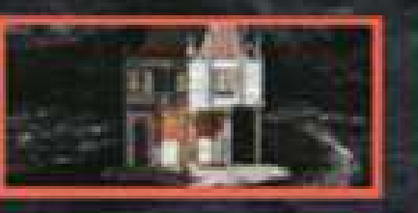
Guilde des magiciens



Pyramide



Grande Pyramide



Guilde des Voleurs



Guilde des magiciens niveau 2



Grand Cimetière



Mausolée



Manoir



Grand Mausolée



Laboratoire



Grand Manoir



Grotte



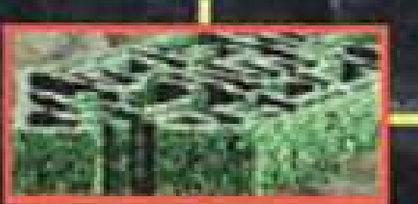
Nid



Crypte



Marais



Labyrinthe



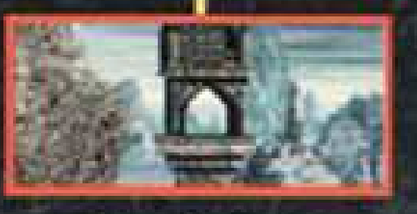
Tour Noire



Grand Labyrinthe



Tour Noire I



Tour Noire II

Château d'un Mage

ABANDONWARE MANUELS
Un site Abandonware France

HEROES of Might and Magic II

Installation sous Windows® 95

Configuration requise

- IBM 486/66 MHz ou 100% compatible (Pentium recommandé)
- Windows® 95
- 8 Mo de RAM (16 Mo recommandés)
- 55 Mo d'espace disponible sur le disque dur
- Lecteur de CD-ROM double vitesse (quadruple vitesse recommandé)
- Carte graphique SVGA et souris

Procédure d'installation

- Insérez le CD de Heroes II dans votre lecteur de CD-ROM. L'écran d'exécution automatique apparaît après quelques instants. Cliquez sur le bouton **Install** (installer) pour lancer le programme d'installation du jeu. Si cet écran n'apparaît pas, choisissez l'option **Exécuter** du menu Démarrer de la barre des tâches, puis tapez D:\SETUP.EXE (remplacez D: par la lettre correspondant à votre lecteur de CD-ROM).

- Cliquez sur **Next** (suivant) pour accéder au programme d'installation. Vous pouvez quitter ce programme à tout moment en cliquant sur le bouton **Cancel** (annuler). Cliquez sur le bouton **Back** (précédent) pour revenir à l'écran précédent.

- Choisissez ensuite le répertoire dans lequel le programme Setup pourra copier les fichiers de Heroes II. Pour accepter le répertoire par défaut (C:\Program Files\Heroes2), cliquez sur **Next** (suivant). Cliquez sur le bouton **Browse** (parcourir) pour sélectionner un nouveau répertoire ou un répertoire existant. Cliquez sur **OK**, puis sur **Next** (suivant) pour lancer la copie des fichiers.

- Une fois la procédure d'installation terminée, vous pouvez lancer *Heroes of Might and Magic II*. Pour cela, déroulez le menu Démarrer dans la barre des tâches, choisissez Programmes, Heroes of Might and Magic II, Heroes of Might and Magic II.

ABANDONWARE MANUELS
Un site Abandonware France

HEROES of Might and Magic II

Installation sous DOS

Configuration requise

- IBM 486/66 MHz ou 100% compatible (Pentium recommandé)
- DOS version 5.0 ou ultérieure
- 480 Ko de mémoire conventionnelle, 6400 Ko de mémoire XMS
- 55 Mo d'espace disponible sur le disque dur
- Lecteur de CD-ROM double vitesse (quadruple vitesse recommandé)
- Carte graphique SVGA et souris

Procédure d'installation

- Insérez le CD de Heroes of Might and Magic II dans votre lecteur de CD-ROM. Activez ce lecteur et tapez INSTALL.EXE pour charger le programme d'installation de Heroes II.

- Pour modifier le répertoire d'installation par défaut, sélectionnez l'option 1, puis saisissez le nouveau chemin. Pour accepter le répertoire proposé par défaut, choisissez l'option 2. Pour quitter ce programme sans installer le jeu, appuyez sur la touche Echap.

- Une fois la copie des fichiers terminée, vous devez configurer votre carte sonore. Pour sélectionner la source des musiques (MIDI ou CD audio), choisissez l'option 1. Pour configurer les paramètres de la carte sonore, choisissez l'option 2. Pour sauvegarder les modifications, choisissez l'option 3.

- Pour lancer Heroes of Might and Magic II, tapez HEROES2.EXE depuis le répertoire dans lequel les fichiers de Heroes2 ont été copiés.

Si vous rencontrez des difficultés pour installer ou lancer ce jeu, contactez la hotline d'EURO-MAINTENANCE au 02 99 08 77.

ABANDONWARE MANUELS
Un site Abandonware France