A detailed black and white illustration. In the background, a large dragon with a rider on its back is shown in flight. The rider is a muscular, horned creature. To the right, another flying creature, possibly a dragon or a large bird, is also in flight. In the foreground, a wooden boat is partially submerged in water, with a large sack and some other items inside. The scene is set against a backdrop of mountains and a large, glowing orb in the sky.

Warcraft® II

Battle.net™ Edition

METZEN • 95



Copyright © 1996 di Blizzard Entertainment

Questo software e questo manuale sono protetti da copyright. Tutti i diritti sono riservati. Questa pubblicazione non può essere, totalmente o parzialmente, copiata, fotocopiata, riprodotta, trasmessa, trascritta, registrata in un sistema informatico o tradotta in un qualsiasi linguaggio informatico senza la previa autorizzazione scritta di Blizzard Entertainment. La distribuzione e la vendita di questo prodotto si intendono per il solo uso da parte dell'acquirente originale. Le copie, la distribuzione, la vendita o altre forme di distribuzione di questo prodotto senza espressa autorizzazione scritta da parte di Blizzard Entertainment sono vietate a norma di legge.



Battle.net è un marchio e Blizzard Entertainment e Warcraft sono marchi registrati di Davidson and Associates, Inc. Tutti gli altri marchi appartengono ai rispettivi detentori.



Utilizza Smacker Video Technology, Copyright ©1994 Invisible Inc. d.b.a. RAD Software.

Parti ©Copyright 1993-1995, SciTech Software.

Contiene programmi di Metagraphic Software Corporation in licenza d'uso Copyright ©1986-1989 Metagraphics Software Corporation, Scotts Valley, CA 95066



ENTERTAINMENT
www.blizzard.com

Blizzard Entertainment

P.O. Box 18979

Irvine, CA 92623

(714) 955-1380	Telefono
(714) 955-1381	Fax
(714) 955-1382	Supporto Tecnico
(714) 955-1481	Blizzard IceNet BBS
(800) 953-SNOW	Vendite
World wide web	http://www.blizzard.com





SOMMARIO

Cominciare a giocare su PC IBM	4
Soluzione dei problemi su PC IBM	5
Cominciare a giocare su Macintosh	7
Supporto Tecnico	8
Tutorial	9
Partita multigiocatore	20
Opzioni di gioco	25
Usare l'editor audio e di mappa	27
Leggende del Territorio	31
Creature del Territorio	33
Risorse del Territorio	34
Luoghi misteriosi	35
Mappa di Azeroth	36
Breve storia della caduta di Azeroth	37
Nazioni dell'Alleanza	42
Unità terrestri dell'Alleanza	45
Unità aeree dell'Alleanza	48
Unità navali dell'Alleanza	49
Incantesimi dei Paladini	51
Incantesimi dei Maghi	52
Edifici dell'Alleanza	54
Relazioni tra le unità umane	58
Relazioni tra gli edifici umani	59
La Storia dell'ascesa degli Orchi	60
I Clan dell'Orda	69
Unità terrestri dell'Orda	72
Unità aeree dell'Orda	75
Unità navali dell'Orda	76
Magie dei Maghi Orchi	78
Magie dei Cavalieri della Morte	79
Edifici orcheschi	81
Relazioni tra le unità orchesche	85
Relazioni tra gli edifici orcheschi	86
Riconoscimenti	87
Accordo di licenza d'uso	88



COMINCIARE A GIOCARE SU PC IBM

REQUISITI DI SISTEMA

Computer: computer 100% IBM PC compatibile, con processore Pentium® 60 MHz o superiore e almeno 16 MB di RAM.

Sistema Operativo: Windows 95, 98 o Windows NT.

Controlli: sono necessari una tastiera e un mouse 100% Microsoft compatibile .

Disco: sono necessari un disco e un lettore CD-ROM. Per leggere le animazioni direttamente dal CD, il lettore deve essere a doppia velocità o superiore. *Blizzard consiglia vivamente di non utilizzare Warcraft II: BNE su un disco compresso.*

Video: Warcraft II: BNE richiede una scheda Local-bus SuperVGA compatibile.

Audio: Warcraft II: BNE supporta tutte schede compatibili al 100% con Windows®.

INSTALLAZIONE IN AMBIENTE WINDOWS 9X E NT

Inserite il CD nel lettore CD-ROM. Se la funzione di AutoPlay è abilitata, comparirà automaticamente su schermo il menu iniziale di Warcraft II: BNE. Selezionate Installa Warcraft 2 per avviare la procedura di installazione del gioco. Seguite le istruzioni a video per completare tale procedura. Quando sarà terminata, potrete aggiungere l'icona di Warcraft II: BNE al menu Start/Avvio.

Se la funzione di AutoPlay, invece, non è abilitata, cliccate sull'icona Risorse del Computer sul desktop, quindi selezionate la lettera che indica il vostro CD-ROM e, infine, cliccate due volte sull'icona Setup.

REQUISITI DI SISTEMA MACINTOSH

Computer: Macintosh con processore 68040 o PowerPC e 16 mega di RAM. L'uso della memoria virtuale può ridurre le prestazioni di gioco.

Sistema operativo: System 7.5.1 o superiore.

Controlli: sono necessari una tastiera e un mouse. Se avete un mouse a due pulsanti, consultate il relativo manuale di istruzioni per configurare il secondo pulsante affinché simuli la pressione del tasto comando.

Disco: sono necessari un disco e un lettore CD-ROM. Per leggere le animazioni direttamente dal CD, il lettore deve essere a doppia velocità o superiore

Video: monitor da 14" o superiore a 256 colori.

Audio: qualsiasi sistema audio interno compatibile con Mac OS.

INSTALLAZIONE IN AMBIENTE MACINTOSH

Inserite il CD nel vostro lettore CD-ROM. Cliccate due volte sull'icona Warcraft 2 e quindi su Warcraft 2 Installer per copiare i file necessari al funzionamento del gioco sul vostro disco.

SOLUZIONE DEI PROBLEMI SU PC IBM

Warcraft II: BNE richiede che sul vostro computer siano installati i driver Microsoft DirectX 2.0 o una versione più recente ed è necessario che le vostre schede audio e video siano compatibili con essi. Sul CD di *Warcraft II: BNE* è presente la versione 6.0 dei driver Microsoft, che può essere installata tramite l'opzione Installa DirectX che trovate nel menu di avvio del programma.

Il problema più comune con i giochi per DirectX è rappresentato dai driver delle vostre schede audio e video; se incontrate delle difficoltà durante l'utilizzo del programma, contattate i loro produttori (per telefono o via Internet) per informazioni su come ottenere i driver più recenti.

Errori DirectSound e DirectDraw:

Questi errori possono essere provocati da driver incompatibili, corrotti, oppure obsoleti, delle vostre schede audio e/o video. Provate a installare DirectX dal CD di *Warcraft II: BNE*: se questo non risolve il problema, contattate la casa produttrice delle vostre schede per scaricare e installare le versioni aggiornate dei driver per l'hardware in vostro possesso.

Non vedo alcun filmato quando inizio a giocare a Warcraft II: BNE.

Questo problema è solitamente imputabile a driver DirectX troppo vecchi o non compatibili. *Warcraft II: BNE* funziona in modalità 640x480 e alcune schede video manifestano dei problemi con il passaggio automatico di DirectX a questa risoluzione. Provate a cambiare manualmente la risoluzione in 640x480 a 256 colori, cliccando su Start/Avvio > Impostazioni > Pannello di Controllo > Schermo > Impostazioni e modificate i dati relativi alla risoluzione grafica e al numero di colori visualizzato.

Non sento né la musica, né gli effetti sonori quando gioco a Warcraft II: BNE.

Assicuratevi che la vostra scheda audio sia compatibile con DirectX 2.0 o una versione più recente; le schede non supportate dalle DirectX non sono in grado di funzionare con *Warcraft II: BNE*. Installate DirectX 6.0 dal CD di *Warcraft II: BNE*; contattate, inoltre, il produttore della vostra scheda audio per ottenere i driver più recenti e le informazioni per la loro installazione.

Sento dei fastidiosi rumori di sottofondo durante il gioco.

Questo problema è solitamente provocato da driver obsoleti presenti nel sistema. Contattate il produttore della vostra scheda audio per ottenere la versione più recente. Potete anche controllare le impostazioni del vostro mixer, cliccando Start/Avvio > Programmi > Accessori > Multimedia > Controllo volume, a questo punto, regolate i valori presenti usando gli indicatori a scorrimento.

Perché all'avvio di Warcraft II: BNE tutto ciò che ottengo è uno schermo bianco?

La vostra scheda video potrebbe non essere compatibile con i driver DirectX, oppure quella installata potrebbe essere una versione troppo vecchia. Provate a installare la versione 6.0 di DirectX, direttamente dal CD di *Warcraft II: BNE*, o contattate il produttore della vostra scheda video affinché vi fornisca dei driver compatibili.

Esiste il modo per giocare la versione completa di Warcraft II: BNE senza avere il CD?

No: per poter giocare la versione completa nella modalità a giocatore singolo, dovete sempre avere il CD di *Warcraft II: BNE* inserito nel lettore CD-ROM. Per ottenere informazioni sulla 'generazione' di *Warcraft II: BNE* su altri computer, consultate la sezione dedicata alle partite multigiocatore.

Posso installare Warcraft II: BNE su un disco compresso?

Non dovrebbero esserci particolari problemi; la procedura è comunque sconsigliata in termini di prestazioni.

SOLUZIONE DEI PROBLEMI SU MACINTOSH

Warcraft II: BNE e mouse a più pulsanti:

Warcraft II: Battle.net Edition fornisce il supporto per mouse a più pulsanti tramite la tecnologia Apple Input Sprocket. Alcuni mouse a più pulsanti, comunque, potrebbero non funzionare correttamente: se riscontrate dei problemi nell'uso del secondo, del terzo o del quarto pulsante del vostro mouse programmabile, oppure se non avete più il controllo della tastiera, disattivate le opzioni relative al mouse a più pulsanti e alla chiusura delle altre applicazioni che sono presenti fra quelle di lancio di *Warcraft II: BNE*. Se non compare la schermata delle opzioni di avvio, uscite dal gioco e tenete premuto il tasto Opzione quando lanciate nuovamente *Warcraft II: BNE*.

Modem:

Per le partite via modem, assicuratevi che le estensioni e i pannelli di controllo dei modem siano installati e attivi nel gruppo di estensioni di avvio che utilizzate. Controllate, quindi, il Chooser nel menu Apple e verificate che non vi siano stampanti o altre periferiche che cerchino di utilizzare la porta del modem. Se utilizzate un modem interno, esso dovrebbe essere visualizzato nella schermata di selezione del modem come Modem interno. Se, invece, è esterno, sarà presente l'opzione Porta modem. Selezionate quello che fa al caso vostro. Se riscontrate dei problemi con la connessione, provate a utilizzare diverse stringhe d'inizializzazione. ATZ o AT&F1 dovrebbero risolvere la maggior parte dei problemi. Le stringhe d'inizializzazione vengono impostate all'interno del menu di avvio del gioco.

Battle.net:

Le partite giocate su Battle.net richiedono una connessione TCP/IP attiva e dotata di bassa latenza. Potreste dover stabilire manualmente la connessione al vostro ISP prima di lanciare il gioco: quando la connessione è attiva, potete vedere l'indirizzo IP elencato nel Pannello di controllo TCP/IP. Se il gioco provoca la caduta della vostra connessione ISP al suo avvio, controllate che l'opzione relativa alla chiusura di altre applicazioni non sia attiva, all'interno del menu di avvio del gioco.

Esiste il modo per giocare la versione completa di Warcraft II: BNE senza avere il CD?

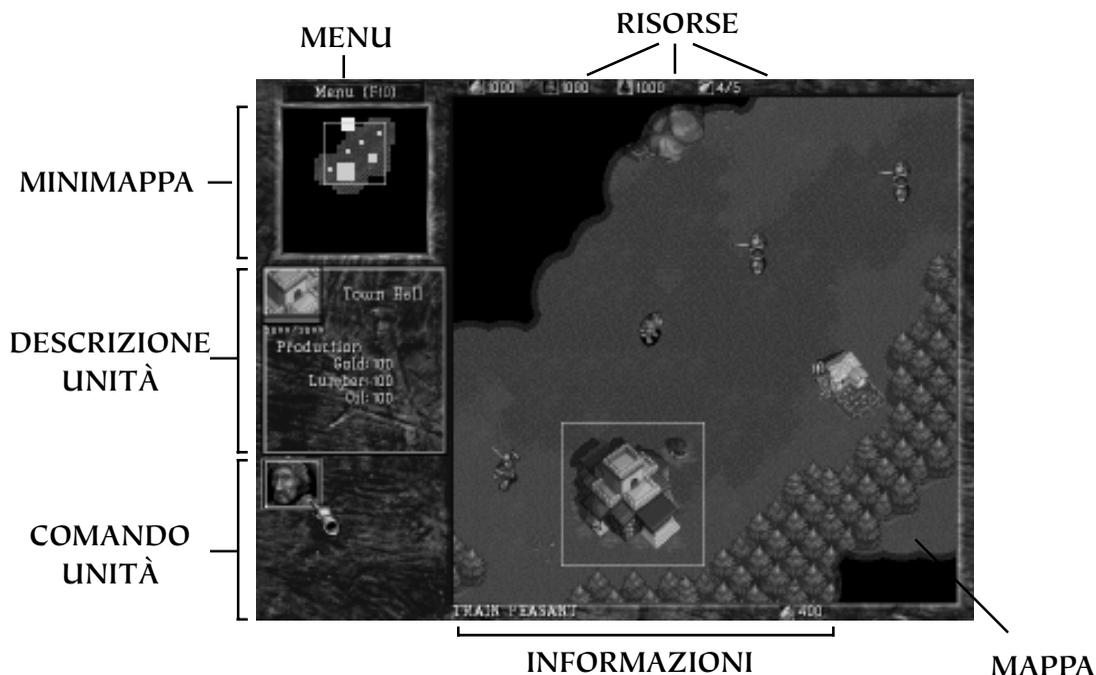
No: per poter giocare la versione completa nella modalità a giocatore singolo, dovete sempre avere il CD di *Warcraft II: BNE* inserito nel lettore CD-ROM. Per ottenere informazioni sulla 'generazione' di *Warcraft II: BNE* su altri computer, consultate la sezione dedicata alle partite multigiocatore.

PER L'ELENCO COMPLETO DELLE POSSIBILI SOLUZIONI AI VARI PROBLEMI, VI PREGHIAMO DI VISITARE LA SEZIONE DEDICATA AL SUPPORTO TECNICO DEL NOSTRO SITO WEB, ALL'INDIRIZZO: WWW.BLIZZARD.COM

TUTORIAL

INIZIARE UNA PARTITA A SINGOLO GIOCATORE

1. Il gioco inizia con un filmato introduttivo al mondo di *Warcraft 2: l'Assalto delle Tenebre*. Se desiderate saltare questa parte, premete la barra spaziatrice o cliccate col pulsante sinistro del mouse. Dopo l'introduzione, verrà visualizzato il menu principale di *Warcraft II: BNE*.
2. Cliccate su **Gioco a un giocatore**, oppure premete il tasto G per iniziare una partita a singolo giocatore. Notate, inoltre, che la lettera G della prima parola è di un colore diverso dal resto del messaggio. Questo perché è una chiave, vale a dire una lettera che, se premuta, vi permette di attivare una funzione senza l'impiego del mouse. Queste chiavi ricorrono per tutta la durata del gioco. A questo punto, verrete portati alla schermata dello scenario.
3. Cliccate su Nuova partita. In questo modo, vi troverete nella schermata di selezione della razza.
4. Scegliete di comandare gli Umani selezionando la relativa opzione. Seguirà una breve descrizione del vostro primo incarico, dopodiché accederete alla schermata principale di gioco, detta anche di comando.



La figura qui sopra mostra la schermata principale di gioco di Warcraft e fornisce alcune brevi spiegazioni delle principali funzioni presenti. Ognuna di queste funzioni è descritta più dettagliatamente nelle prossime pagine.



RISORSE

Indica l'ammontare delle scorte di legname, d'oro e di petrolio (presenti negli scenari avanzati), che sono disponibili per l'addestramento delle varie unità o come materiali da costruzione.

INFORMAZIONI

Fornisce informazioni sull'oggetto, sull'unità o sulla struttura attualmente selezionata.

TIPO UNITÀ

Mostra delle informazioni molto approfondite, che includono delle statistiche relative a ogni edificio e unità selezionati sulla mappa.

ORDINI UNITÀ

È una lista dei vari ordini che potrete impartire all'unità selezionata, come Costruisci, Attacca, ecc.

MINIMAPPA

Si tratta di una visuale a volo d'uccello della mappa, in scala maggiore, che vi permette di tenere sotto controllo l'intero scenario. Le vostre strutture e unità appaiono come quadrati verdi, mentre le altre vengono mostrate in colori diversi. Questa finestra risulterà più dettagliata mano a mano che procederete nell'esplorazione del territorio intorno al vostro insediamento di partenza.

MAPPA

Questo è il principale campo di gioco. Qui sarai in grado di vedere, in grande dettaglio gli eventi che traspaiono nell'area intorno a te. In questa finestra, potrai selezionare attraverso l'uso del mouse, unità e strutture. Quando una di queste unità è selezionata, un quadrante verde la circonda, indicando che è preparata a ricevere i tuoi ordini.

MENU

Questo comando richiama la schermata delle opzioni.

Salva: vi permette di salvare la partita in corso.

Carica: vi permette di caricare e continuare una partita precedentemente salvata.

Opzioni: vi consente di modificare le opzioni audio, la velocità e le impostazioni di gioco.

Aiuto: mostra una lista di chiavi di accesso a varie funzioni e una serie di suggerimenti per giocare a Warcraft II: BNE.

Obiettivi scenario: vi ricorda gli obiettivi dello scenario che state affrontando.

Esci dallo scenario: con quest'opzione potete ricominciare la partita, arrendervi o tornare al menu principale, decidendo eventualmente di uscire dal programma.

Durante una partita a singolo giocatore, cliccando sull'opzione Menu, la partita verrà messa automaticamente in pausa.

LA CREAZIONE DELLA VOSTRA COLONIA

Dovrete creare una città partendo dalla nuda terra, per parlare chiaro. Nel centro della mappa potete vedere il palazzo, una fattoria, tre Fanti e un Bracciante.

1. Posizionate il puntatore sul palazzo. Quando esso si trova su un edificio o su un'unità selezionabile, la freccia cambierà, assumendo la forma di una lente d'ingrandimento.
2. Cliccate sul palazzo. Quando scegliete un'unità o un edificio, la selezione verrà indicata da un riquadro colorato. Notate che, nello spazio dedicato al tipo di unità, a sinistra della mappa, appare una descrizione di quello che avete appena selezionato.



ADDESTRARE I BRACCIANTI

3. Posizionate il puntatore sull'icona del Bracciante. Apparirà l'opzione *Addestra Bracciante* nella finestra Informazioni. *Osservate che sulla destra di quest'area, appare anche il costo dell'addestramento - in questo caso affiancato da quello di costruzione degli edifici.*
4. Cliccate sull'icona del Bracciante. In questo modo, potrete dare avvio al suo addestramento. Il progredire dell'operazione viene mostrato nella finestra Tipo unità.
5. Una volta che l'addestramento sarà terminato, il Bracciante apparirà sulla mappa.

6. Se provate ad addestrare un altro Bracciante vedrete che nel riquadro delle informazioni apparirà una scritta: **Cibo insufficiente... Costruisci altre fattorie!**



7. Per controllare le vostre scorte di cibo, cliccate su una qualsiasi fattoria. Nel riquadro Tipo unità appariranno il tasso di produzione e quello di consumo degli alimenti. *Per addestrare altre unità vi serve più cibo: per aumentare la produzione dovete costruire un'altra fattoria.* Ogni palazzo può rifornire un'unità, mentre una fattoria produce cibarie sufficienti per quattro unità.

COSTRUIRE GLI EDIFICI

1. Selezionate un Bracciante.
2. Posizionate il puntatore su Costruisci edifici di base e selezionate quest'opzione. Ora apparirà una lista delle strutture di base.
3. Fate scorrere il puntatore sulle varie icone e scegliete Edifica fattoria nella finestra Informazioni. Apparirà la sagoma verde di una fattoria sulla mappa: questa sagoma indica lo spazio richiesto per la costruzione.



Ogni edificio ha bisogno di un certo spazio, che deve essere già stato esplorato per poter essere utilizzato. Gli edifici non costieri non possono essere costruiti sul fango, sul terreno accidentato e sul ghiaccio.

Limitazioni

Ogni palazzo deve essere posizionato a una certa distanza dalle miniere d'oro.

I cantieri navali e le raffinerie devono essere posizionati a una distanza minima dai giacimenti petroliferi.

I cantieri navali e le fonderie devono trovarsi sulla costa.

Le torri d'estrazione possono trovarsi solo sopra i giacimenti di petrolio.

Se provate a costruire una struttura in una locazione non valida, la parte di struttura che non può essere realizzata lampeggerà in rosso. Apparirà anche un messaggio che vi informerà del motivo per cui non potete costruire in quel luogo, obbligandovi così a scegliere un'altra ubicazione.



4. Per costruire un edificio, selezionate un'area che non violi nessuna delle regole sopra riportate.

Una volta che avete scelto un luogo adeguato, cliccate per piazzare l'edificio. Il Bracciante si avvierà verso il luogo selezionato e inizierà i lavori di costruzione.

Nota: la costruzione inizia solo quando il Bracciante ha raggiunto il luogo dei lavori. La presenza di ostacoli lungo la strada, che blocchino il Bracciante, impedirà la costruzione dell'edificio.



Se cliccate sulla nuova fattoria durante la sua costruzione, apparirà una barra che indica il grado di completamento nella finestra Tipo unità, insieme a un indicatore, proprio sotto il disegno, che indica il danno sopportabile dalla struttura.

Nota: un edificio in costruzione è più debole di uno completo e raggiungerà la piena efficienza solo una volta terminato.

- Una volta che il Bracciante ha completato il lavoro, cliccate sulla nuova fattoria. Osservate come il cibo disponibile sia aumentato.



Alcuni edifici hanno delle opzioni che permettono di apportare delle migliorie. Quando una miglioria è disponibile, selezionandola, apparirà nella finestra Informazioni una descrizione dei miglioramenti che essa garantisce.

L'ESPLORAZIONE E L'OMBRA

A questo punto, scoprirete di esaurire in fretta risorse come il legname e l'oro. Per aumentare le scorte, dovete trovare una foresta dove andare a rifornirvi di legna e una miniera da cui estrarre l'oro. Inizialmente, il territorio attorno al vostro palazzo è sconosciuto e apparirà come un uniforme fondale nero, sia sulla mappa che sulla minimappa.



- Selezionate un Bracciante. Scegliete l'icona Muovi che si trova all'interno della finestra Ordini unità.
- Apparirà un puntatore di selezione sulla mappa. Usatelo per scegliere il luogo dove volete che si rechi l'unità selezionata.
- Inviare il vostro Bracciante in una zona inesplorata nella parte superiore dello schermo. Egli comincerà immediatamente a muoversi in quella direzione, rivelando tutto il territorio che percorre.
- Mano a mano che la vostra unità si avvicinerà alle zone sconosciute, queste verranno svelate, diventando visibili tanto sulla mappa, quanto sulla minimappa.



5. Tutto il territorio che avete già esplorato, ma che non è all'interno del campo visivo di una vostra unità, diventerà grigio. Resterà un territorio conosciuto, ma tutte le unità, che si muovono in questa zona detta 'in ombra' non saranno visibili né sulla mappa, né sulla minimappa.
6. Quando una vostra unità guarda nella direzione di una zona in ombra, tutto il territorio e le unità posizionate nella zona saranno nuovamente sotto controllo.
7. Se in una zona in ombra si trovano degli edifici, la loro posizione resterà evidenziata, ma non saranno riportate eventuali miglitorie, almeno fino a quando una vostra unità non guarderà di nuovo verso l'edificio.

PROCURARSI LE RISORSE

1. Proprio sopra la vostra città, dovrebbe trovarsi una miniera d'oro. Ordinate al Bracciante di estrarre l'oro, selezionando l'icona corrispondente nella finestra Ordini unità.
2. Quando tornerete sulla mappa, apparirà un puntatore: spostatelo sulla miniera che volete utilizzare e cliccate.
3. Il Bracciante inizierà a estrarre il prezioso metallo e lo porterà da solo al palazzo della vostra città. Continuerà con la medesima attività fino all'esaurimento della miniera, fino a quando qualche avversario non lo attaccherà o fino a quando non gli impartirete un ordine diverso.

Ora che avete trovato un rifornimento d'oro, dovete pensare al legname.

1. Selezionate un Bracciante. Scegliete l'icona per tagliare la legna nella finestra Ordini unità.
2. Quando tornerete sulla mappa, apparirà un puntatore: spostatelo sulla foresta che volete utilizzare e cliccate nel punto che volete che venga disboscato dal vostro Bracciante.
3. Il Bracciante inizierà ad abbattere gli alberi, trasformandoli in legname per le costruzioni e lo porterà nel palazzo. Continuerà nel suo lavoro da boscaiolo fino al completo disboscamento della zona, fino a quando qualcuno non lo attaccherà o fino a quando non gli impartirete un comando diverso.

Nota: se impartite un ordine a un Bracciante mentre sta rientrando al palazzo con un carico di risorse, la finestra Informazioni vi farà notare quello che sta trasportando. L'icona d'approvvigionamento sarà rimpiazzata da quella Rientra con il materiale, che potrete selezionare per riprendere la consegna e, in seguito, la raccolta.

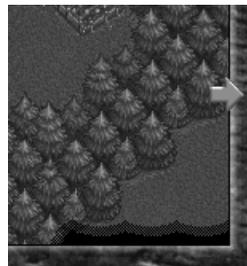
UTILIZZARE LE MAPPE

Per spostarvi in ogni scenario, potete usare la minimappa o la mappa.

1. Per muovervi utilizzando la minimappa selezionate il rettangolo bianco e spostatelo (tenendo premuto il pulsante sinistro del mouse, PSM) nella posizione desiderata.
2. Potete anche cliccare su una qualsiasi area della minimappa, spostandovi immediatamente in quella locazione.



3. Per spostarvi lungo la mappa, posizionate il puntatore del mouse su una delle estremità della stessa per farla scorrere in quella direzione.
4. Potete far scorrere la mappa anche con la tastiera, usando le frecce del tastierino numerico o i fasti freccia.



Cerchi del Potere

Alcuni scenari richiedono di individuare delle specifiche locazioni sulla mappa: esse verranno evidenziate con un Cerchio del Potere. Entrando in una di queste zone, rispetterete tutti i requisiti necessari per il completamento di questo genere di scenari.

ORDINI ALLE UNITÀ E COMBATTIMENTO

- RITRATTO:**
l'aspetto della vostra unità.
- PUNTI FERITA:**
barra e indicatore numerico che indicano il grado di salute.
- ARMATURA:**
l'ammontare dei danni subiti che vengono assorbiti dalle difese.
- RAGGIO:**
indica la distanza d'attacco (il valore 1 indica il corpo a corpo).
- VELOCITÀ:**
quanto velocemente si muove la vostra unità.



- LIVELLO:**
indica quanti miglioramenti ha ottenuto un'unità. Il livello 1 è lo standard e ogni miglioria aggiunge un livello.
- DANNO:**
quello che la vostra unità infligge ai nemici. Min-Max, dove minimo è quello causato in ogni occasione (indipendentemente dalle difese nemiche) e massimo è quello causato a un nemico senza difese.
- VISTA:**
la distanza alla quale la vostra unità può vedere un oggetto.

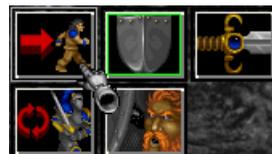
Potete impartire ordini alle vostre unità in ogni momento. Tutte le unità hanno una serie di comandi comuni, ma alcune presentano delle abilità particolari.

1. Selezionate un Fante: appariranno le finestre Tipo unità e Ordini unità nella parte sinistra dello schermo.

OPZIONI

Muovi

2. Una volta selezionato il Fante, cliccate sull'icona Muovi.
3. Apparirà un puntatore sulla mappa. Usatelo per indicare la destinazione alla quale volete che si rechi l'unità appena selezionata.





Stop

4. Mentre il Fante si muove, cliccate sull'icona Stop. L'unità interromperà qualsiasi attività e attenderà nuovi ordini.



Attacco

5. Mentre il Fante è selezionato, cliccate sull'icona Attacca.
6. Sulla mappa apparirà un puntatore. Usatelo per indicare il bersaglio che volete sia attaccato dall'unità selezionata.
7. Selezionate il palazzo come bersaglio. *Normalmente, non dovrete attaccare i vostri edifici, ma per ora forniscono un facile addestramento al combattimento.*
8. Selezionate il palazzo mentre il Fante lo sta attaccando.
9. Osservate che la barra e l'indicatore numerico dei punti ferita decrescono mano a mano che la struttura subisce i colpi del Fante.
10. Selezionate di nuovo il Fante e cliccate sull'icona Stop per interrompere l'assalto.



Pattugliamento

11. Con il Fante selezionato, cliccate sull'icona Pattuglia.
12. Apparirà un puntatore sulla mappa. Usatelo per indicare il secondo punto del giro di pattuglia (il primo è la posizione attuale dell'unità). Ora il Fante si muoverà ciclicamente tra questi due punti. Durante questi giri di pattuglia la vostra unità attaccherà tutti i nemici che incontrerà.
13. Per terminare il pattugliamento, selezionate il Fante e cliccate su Stop.



Presidio

14. Con il Fante selezionato, cliccate sull'icona Presidia.
15. Il Fante si accamperà nella locazione indicata e la difenderà, senza spostarsi per rispondere a eventuali mosse nemiche.
16. Per interrompere il presidio, selezionate il Fante e cliccate sull'icona Stop.



Attacco mirato

17. Cliccando su questa icona, la vostra unità aprirà il fuoco contro la zona bersaglio. Solo le unità con capacità di attacco a distanza possono utilizzare quest'opzione.



Comandi automatici

18. Quando avete un'unità o un gruppo di unità selezionate, il pulsante destro del mouse (PDM) può essere usato per inviare ordini che saranno eseguiti automaticamente. Gli utenti Macintosh con un mouse a un solo pulsante possono tenere premuto il tasto di comando mentre cliccano, per inviare i comandi automatici.
19. Selezionate un Bracciante.
20. Una volta selezionato, spostate il puntatore sopra una foresta. Premete PDM sulla zona che intendete sfruttare.
21. Il Bracciante si muoverà automaticamente verso il luogo che avete scelto, iniziando a raccogliere della legna.
22. Selezionate un Fante.
23. Quando lo avete selezionato, posizionate il puntatore in una locazione libera della mappa. Premete PDM sul luogo dove volete che si rechi il Fante.
24. Il Fante si metterà automaticamente in cammino verso l'area designata.
25. A tutte le unità possono essere impartiti degli ordini fondamentali (Muoviti, Raccogli, Difenditi, Attacca) anche senza usare le 'chiavi' da tastiera o le icone di comando.

ORDINI AGGIUNTIVI

Raggruppare unità

1. Ci sono vari modi per unire un diverso numero di unità e inviare ordini collettivi a questi gruppi. In ogni gruppo, ci possono essere fino a nove unità.
2. Cliccando sulla mappa e tenendo premuto il PSM, potete creare un rettangolo di selezione, che unirà tutte le unità contenute al suo interno.
3. Potete ottenere lo stesso effetto tenendo premuto il tasto SHIFT mentre selezionate le unità che volete raggruppare.
4. Tenendo premuto lo SHIFT mentre cliccate sul ritratto nella finestra Tipo unità, rimuoverete soltanto quell'unità da un gruppo.





5. Cliccando semplicemente sul ritratto nella stessa finestra, scioglierete il gruppo, mantenendo selezionata solo l'unità su cui avete cliccato.
6. Se avete solo un'unità selezionata e cliccate sul suo ritratto, la mappa si centererà automaticamente sulla sua posizione.
7. La composizione dei gruppi viene tenuta in memoria dal gioco e può essere richiamata selezionando una delle unità del gruppo mentre tenete premuto il tasto ALT (tasto opzione su Macintosh).
8. Potete anche salvare fino a 10 gruppi se selezionate ogni gruppo cliccando ctrl + a # tasto (0-9). Potete accedere a ogni gruppo istantaneamente cliccando il suo numero.

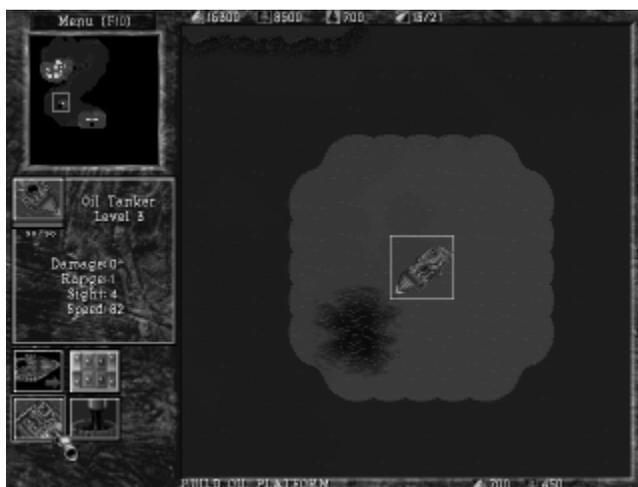
Seguire il capo

8. Potete ordinare a un gruppo di unità di seguirne un'altra.
9. Selezionate il gruppo che dovrà seguire l'unità di comando.
10. Per scegliere quest'ultima, cliccateci subito sopra con il PDM (su Macintosh basta un semplice clic). L'unità di comando sarà evidenziata da un riquadro lampeggiante verde.
11. Muovendo l'unità di comando, le sue sottoposte la seguiranno fino a quando essa non farà qualcosa di diverso dal muoversi o dal fermarsi. In questo caso, il legame si spezzerà.

COMANDI DELLE UNITÀ SPECIALI

Unità estrattive

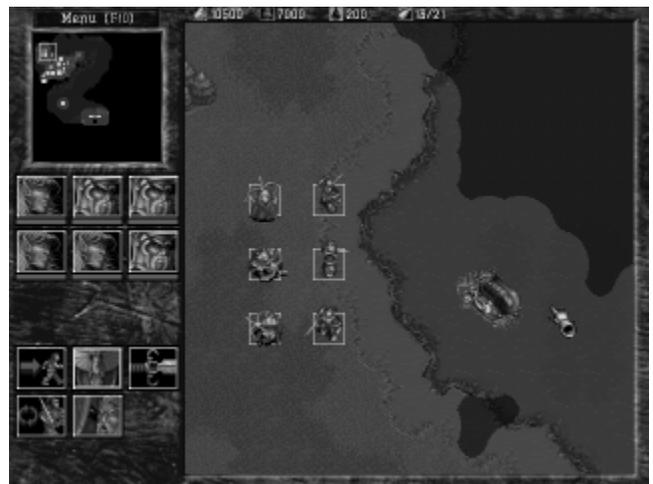
1. Le unità estrattive sono usate per la raccolta del petrolio esattamente come i Braccianti servono per la raccolta del legno e dell'oro. Per funzionare le unità estrattive devono prima costruire una piattaforma di estrazione da cui attingere il petrolio. Il primo passo consiste nell'identificare il luogo dove costruire la trivella.
2. Ci sono aree petrolifere, sulla mappa, che indicano le zone dove è concentrato il greggio. Usate le unità estrattive per esplorare questi luoghi, facendogli pattugliare le acque circostanti il giacimento.



3. Una volta che lo avete individuato, cliccate sull'icona Costruisci Piattaforma nella finestra Ordini unità dell'unità estrattiva.
4. Sulla mappa apparirà un'immagine verde, che rappresenta lo spazio richiesto dalla struttura. Se provate a costruire una piattaforma al di fuori di un giacimento, l'immagine diventerà rossa.
5. Quando avete localizzato il punto giusto, selezionatelo: l'unità estrattiva si porterà in zona e inizierà i lavori di costruzione.
6. Una volta che la piattaforma è completata, l'unità estrattiva comincerà automaticamente a estrarre il greggio e a riportarlo a terra, al cantiere navale. Ogni nuova unità estrattiva che costruite potrete estrarre petrolio da una piattaforma esistente, selezionando Estrai petrolio dalla sua finestra Ordini unità.

Trasporti

7. I trasporti sono utilizzati per spostare altre unità attraverso grandi distese d'acqua. Potete caricare automaticamente fino a sei unità su un trasporto, selezionando quelle in questione e poi cliccando col PDM sul trasporto.
8. Il trasporto sarà evidenziato da un riquadro verde lampeggiante e inizierà a dirigersi verso il luogo d'imbarco, come pure faranno le altre unità da imbarcare. Quando il trasporto toccherà terra, le unità saliranno automaticamente a bordo.
9. Le unità possono sbarcare da un trasporto, una volta che questo è giunto a destinazione, selezionando l'icona Sbarca dalla finestra Ordini unità del trasporto.
10. Potete scegliere di sbarcare soltanto una parte delle unità, selezionando il loro ritratto nella zona di descrizione delle unità che appare quando il trasporto è selezionato. In questo modo, solo le unità (o l'unità) che avete scelto sbarcheranno dalla nave.



PARTITA MULTIGIOCATTORE

Per cominciare il gioco a più giocatori cliccate sulla relativa opzione. Verrete portati nella schermata dei titoli. Inserite il nome con il quale vorrete essere conosciuti nell'avventura multigiocatore e cliccate su OK per accedere alla schermata di selezione del metodo di connessione.

Warcraft II: BNE supporta diversi protocolli di connessione: Battle.net, diretta, via modem e rete IPX, come pure AppleTalk e TCP/IP su Macintosh. Questi metodi di connessione sono descritti più dettagliatamente di seguito.



Metodi di connessione

Connessione a Battle.net

Supporta: da 2 a 8 giocatori.

Richiede: una connessione Internet TCP/IP a 32 bit. Questa può essere sia diretta che telefonica.

Battle.net è il servizio per gioco via Internet di Blizzard Entertainment; permette a giocatori sparsi per tutto il mondo di scontrarsi in battaglia. Battle.net offre, inoltre, un servizio di classifica planetaria, che vi consentirà di mettere a confronto la vostra abilità con quella di tutti gli altri giocatori. Scegliete il metodo di connessione Battle.net per collegarvi a questo servizio.

Se il vostro computer è configurato per la chiamata automatica, *Warcraft II: BNE* si collegherà automaticamente al vostro Provider Internet; in caso contrario, dovrete procedere manualmente a questo collegamento, prima di lanciare il gioco. Una volta collegati con Battle.net, potete parlare con altri utenti per organizzare delle partite, crearle o prendervi parte. Le istruzioni su tutte queste operazioni sono accessibili dall'interno di Battle.net stessa, premendo il tasto F1.



Connessione diretta

Supporta: 2 giocatori.

Richiede: due computer, collegati tramite le porte seriali e un cavo null-modem. I computer Macintosh devono usare un cavo modem collegato a uno null-modem PC IBM per creare una connessione diretta con un sistema PC IBM. Per partite fra Macintosh, il metodo di connessione raccomandato è AppleTalk.

Baud: questa è la velocità alla quale comunicano i vostri computer. Essa è regolata dal fattore UART (chip della scheda seriale che gestisce le comunicazioni). I computer più vecchi potrebbero avere dei problemi per collegarsi a baud rate particolarmente elevati.

COM: solo PC IBM. Questo è il numero della porta Com alla quale avete collegato il cavo null-modem. La porta Com non può essere in uso da parte di una qualsiasi altra periferica, come un modem o un mouse.

IRQ: solo PC IBM. Si tratta dell'Interrupt Request Line. I valori standard sono tre per le porte 2 e 4 e quattro per le porte 1 e 3. L'IRQ non può essere condiviso con altre periferiche.

Connessione: quest'opzione collega i due computer. Comparirà un messaggio di attesa, che resterà visibile fino a connessione avvenuta. In caso di problemi, annullate la procedura e riprovate.

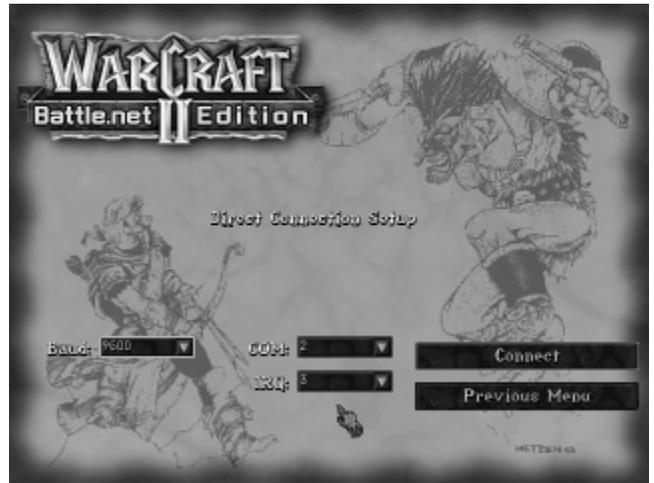
Connessione via modem

Supporta: 2 giocatori.

Richiede: due computer, ognuno dotato di modem e di linea telefonica.

Numero: questo è il numero telefonico che dovete comporre con il vostro modem. Potete inserire dei trattini (per esempio per indicare il prefisso), se lo volete.

Baud: questa è la velocità alla quale comunicheranno i vostri due computer ed è regolata dalla capacità del vostro modem. Se riscontrate dei problemi nella connessione, provate a cominciare col valore 9600 e incrementatelo via via.





Modo: può essere impostato sulla chiamata o sulla risposta, a seconda che siate o meno voi a effettuare la telefonata. Se solo uno dei computer dispone del CD di Warcraft II: BNE, è da esso che deve avere origine la chiamata.

IRQ: solo PC IBM. Si tratta dell'Interrupt Request Line. I valori standard sono tre per le porte 2 e 4 e quattro per le porte 1 e 3. L'IRQ non può essere condiviso con altre periferiche.

Porta: solo Macintosh. Serve per indicare se il modem è collegato alla porta modem, oppure alla porta mouse del Macintosh.

Connessione: quest'opzione collega i due computer. Comparirà un messaggio di attesa, che resterà visibile fino a connessione avvenuta. In caso di problemi, annullate la procedura e riprova.

Impostazione del modem

Se non siete sicuri del significato di questi parametri, consultate il manuale delle istruzioni del vostro modem.

Libera: questa è la linea di comando che il computer invia al modem quando volete liberare la linea.

Inizia: Questa è la linea di comando che il computer invia al modem per inizializzare una connessione con un altro computer. Per ottenere una connessione affidabile, dovrete usare una stringa d'inizializzazione che disabiliti la compressione dei dati e il controllo degli errori.

Aggancia: Questa è la linea di comando che il computer invia al modem quando volete interrompere la connessione.

Toni o Impulsi: Questo è il tipo di sistema di composizione usato dal vostro modem.

Connessione su rete IPX

Supporta: da 2 a 8 giocatori.

Richiede: due o più computer, connessi a una rete funzionante e compatibile IPX. Gli utenti di Windows 95/98 possono usare il protocollo IPX interno del sistema operativo, aprendo il Pannello di controllo della rete e attivando le opzioni IPX/SPX, NetBEUI e NetBIOS. Gli utenti Macintosh devono configurare il loro sistema usando il Pannello di controllo MacIPX.

Partite attuali: l'elenco delle partite attualmente disponibili localizzate sulla rete.





Entra in gioco: quest'opzione vi permette di entrare nella partita che avete selezionato.

Crea partita: quest'opzione vi permette di creare una nuova partita. Il CD di Warcraft II: BNE deve essere inserito nel vostro lettore CD-ROM, per poterlo fare.

Mac TCP/IP

Solo Macintosh

Fino a 8 giocatori

Requisiti: fino a otto computer collegati con una connessione TCP/IP via Internet.

Indirizzo IP: per entrare in una partita creata da altri, inserite qui l'indirizzo IP del loro computer.

Crea partita: selezionate quest'opzione per creare una partita. Dovete avere il CD di Warcraft II: BNE nel vostro lettore CD-ROM, per poterlo fare.

Entra in gioco: cliccate qui dopo aver inserito l'indirizzo IP del creatore della partita nell'apposito riquadro.



AppleTalk

Solo Macintosh

Fino a 8 giocatori

Requisiti: Fino a otto computer collegati con una rete LocalTalk o Ethernet AppleTalk.

Partite AppleTalk attuali: l'elenco di tutte le partite disponibili localizzate sulla rete AppleTalk.

Scelta zona: se la vostra rete AppleTalk ha delle zone, cliccate qui e indicate quella nella quale volete cercare una partita.

Entra in gioco: cliccando qui potete entrare nella partita che avete selezionato.

Crea partita: selezionate quest'opzione per creare una partita. Dovete avere il CD di Warcraft II: BNE nel vostro lettore CD-ROM, per poterlo fare.



LA SCHERMATA DELLE IMPOSTAZIONI MULTIGIOCATTORE

Se vi siete collegati a una partita multigiocatore, senza crearne una, l'unica opzione sulla quale potete intervenire è quella relativa alla scelta della razza. Una volta scelta, cliccate sul riquadro Pronto, sulla sinistra del vostro nome, per indicare che siete pronti a cominciare a giocare.

Se siete, invece, i creatori della partita, il vostro nome comparirà in cima alla lista dei giocatori. Avete la possibilità di lasciare gli altri posti disponibili per altri giocatori, creare giocatori controllati dal computer, oppure chiudere uno o più posti (ciò riduce il numero di possibili giocatori).

Razza: potete scegliere se essere un Umano o un Orco.

Ombra: potete decidere di giocare con o senza questo elemento.

Codici cheat: potete scegliere se attivarli o disattivarli.

Risorse iniziali: potete decidere se usare quelle predefinite, oppure scegliere che siano basse, medie o alte.

Luogo di partenza: potete decidere se deve essere scelto a caso, oppure se utilizzare i luoghi prefissati, come descritto sulla mappa di gioco.

Aspetto della mappa: potete decidere di usare quello predefinito, oppure scegliere tra Foresta, Inverno e Steppa.

Unito di partenza: potete decidere di utilizzare quelle predefinite o cominciare con Solo un Bracciante.



Scelta Scenario

Tipo: potete usare uno scenario predefinito, caricare una partita salvata, oppure uno scenario personalizzato.

Giocatori: questo valore cambia a seconda della mappa selezionata.

Dimensione della mappa: mostra le mappe disponibili per qualsiasi misura, o specificatamente per mappe 32x32, 64x64, 96x96 e 128x128.

Lista delle mappe: selezionate la mappa su cui giocare; nell'angolo in basso a sinistra sono indicati il nome della mappa, la dimensione e il numero dei possibili giocatori.

Cominciare la partita

Non potete cominciare a giocare fino a quando tutti i partecipanti non hanno cliccato su Pronto, alla sinistra del loro nome. Quando tutti lo hanno fatto, il pulsante per dare il via alla partita verrà evidenziato.



COMANDI DEL GIOCO A PIÙ GIOCATORI

Per mandare messaggi agli avversari durante la modalità di gioco a più giocatori, premete Invio, digitate il vostro messaggio e premete ancora Invio per spedirlo. Per decidere a chi deve arrivare il vostro messaggio, cliccate sull'icona M, situata nell'angolo in alto a destra dello schermo. Per controllare quali siano i vostri alleati, cliccate l'icona A vicino all'angolo in alto a destra dello schermo.

Le vostre unità non attaccheranno mai quelle alleate, anche nel caso in cui queste ultime le assalgano. L'attivazione dell'opzione Vittoria alleata significa che lo scenario terminerà non appena tutte le forze ostili alla vostra Alleanza saranno state distrutte. Tutti gli alleati devono selezionare quest'opzione, perché essa sia considerata attiva.

Durante la modalità di gioco a più giocatori, cliccando sul pulsante Menu il gioco non entra in pausa: qui, dovrete invece premere il tasto Pausa per mettere il gioco in pausa.

MODALITA' DI GIOCO MULTIPLAYER

Warcraft II: Battle.net Edition offre anche diverse modalità di gioco multiplayer che danno vita a numerose variazioni. Queste modalità sono:

Combattimento Melee (Melee) – Questo è il normale metodo di gioco. Normale strategia con l'opzione di poter stringere alleanze qualora il giocatore lo desideri.

Libero per tutti (Free for all) – Ogni giocatore combatte per sé stesso. Non esiste l'opzione che permette di stringere alleanze.

Uno a Uno (One on One) – Proprio come si intuisce dal nome, due giocatori in un'azione testa a testa.

Primo contro Ultimo (Top vs. Bottom) – Questo tipo di gioco è specifico per partite le cui mappe sono state pensate per combattimenti di squadra. I giocatori che sono nella stessa area di partenza vengono automaticamente indotti ad allearsi, ottenendo così una cooperazione istantanea fra di essi.

Opzione utilizzo di Mappe (Use Map Settings) – Utilizzate questa modalità di gioco se volete affrontare partite su mappe già pre-impostate.

Opzione Ladder (Ladder) – Quando il giocatore si cimenta in partite di questo tipo, il risultato è automaticamente trasferito al server Battle.net e registrato per una classifica pubblica. Queste partite possono essere giocate soltanto su mappe Ladder approvate dalla Blizzard ed il giocatore deve accumulare dieci vittorie nelle partite standard su Battle.net per poter essere ammesso alle partite Ladder.

OPZIONI DI GIOCO

Opzioni audio

Volume Midi, Volume Digitale

Servono per impostare volumi differenti per la musica e gli effetti sonori in *Warcraft II: BNE*.

Unità parlante

Serve per decidere se venire informati di ciò che succede nelle vicinanze, come dei nemici che si avvicinano.

Risposta unità

Determina se le unità risponderanno o meno verbalmente ai comandi.

Suono delle costruzioni

Determina se le costruzioni risponderanno o meno ai clic del mouse con un suono.





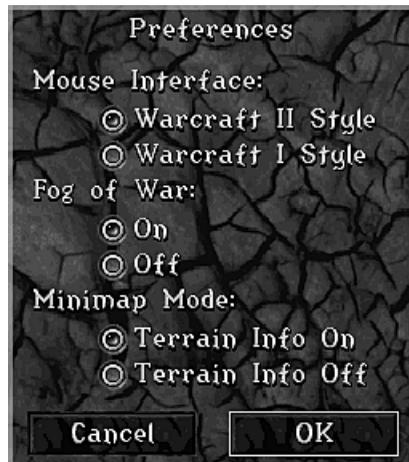
Interfaccia del mouse e preferenze

Stile Warcraft I

Se è selezionato, il mouse e la tastiera funzionano nello stesso modo di Warcraft I. Le differenze sono la centratura automatica sulla minimappa e sulla mappa con l'uso del pulsante destro del mouse e l'esclusione dei comandi automatici attraverso l'uso del medesimo pulsante (o del tasto comando su Macintosh).

Stile Warcraft 2

Se è selezionato, il mouse e la tastiera funzionano con l'interfaccia di Warcraft II: BNE. Le differenze riguardano l'impiego dei comandi automatici attraverso l'uso del pulsante destro del mouse e la mancanza della centratura automatica sulla minimappa e sulla mappa con il pulsante destro del mouse (tasto comando su Macintosh).



Ombra

Quest'opzione permette ai giocatori di scegliere se fare uso dell'Ombra. Se uno scenario non si conclude, anche se apparentemente avete raggiunto tutti gli obiettivi, provate a disattivare l'ombra per vedere se non è ancora presente qualche unità nemica che si nasconde dove non la potete vedere.

Modalità minimappa

Questi pulsanti vi permettono di scegliere lo sfondo della minimappa dell'interfaccia di gioco. Potete visualizzare le unità e le posizioni degli edifici insieme alle caratteristiche del terreno, oppure limitarvi a unità ed edifici su uno sfondo nero.

GENERAZIONE

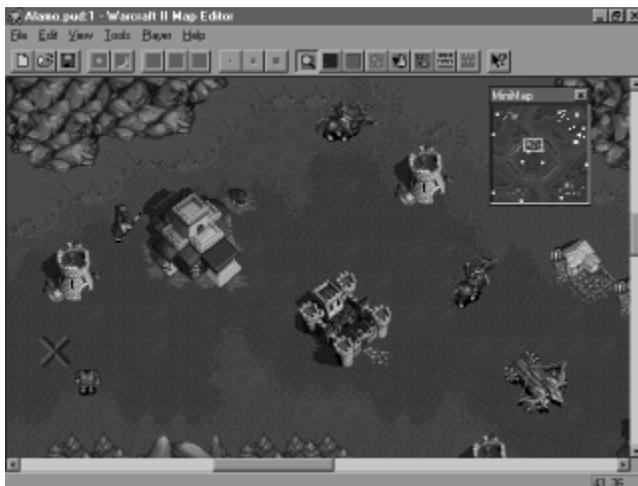
È possibile giocare a Warcraft II: BNE con i vostri amici anche se essi non hanno acquistato il gioco. Potete infatti installare una versione 'generata' del programma sui loro computer, utilizzando il vostro CD originale. I vostri amici potranno quindi unirsi alle partite multigiocatore da voi create e godere appieno di tutte le caratteristiche di *Warcraft II: BNE*. L'unico limite sarà quello di non potersi cimentare nelle missioni a singolo giocatore, come pure quello di non poter creare voi stessi delle partite multigiocatore. Potete coinvolgere fino a sette vostri amici, grazie al vostro unico CD originale.

Per installare una copia 'generata' dovete semplicemente inserire il CD nel lettore CD-ROM del computer in questione e selezionare l'apposita opzione. Una volta conclusa la procedura d'installazione, togliete il CD dal lettore e cominciate a giocare.

L'EDITOR DI MAPPA E L'EDITOR SONORO

L'editor che accompagna Warcraft II permette agli utenti di Windows 95/98 e Macintosh di creare i propri scenari modificando mappa, unità e persino effetti sonori. Gli scenari personalizzati vengono chiamati PUD e possono essere scambiati con altri utenti.

Dei file di aiuto dettagliati sono disponibili direttamente all'interno dell'editor di mappa: questo capitolo serve solo per fornire una rapida vista d'insieme delle funzioni a vostra disposizione. La prima volta che aprite l'editor di mappa, esso è impostato su una mappa di grandi dimensioni (128x128) che utilizza il set grafico della foresta. Su schermo sono presenti i seguenti menu:



File

Nuovo: crea un nuovo PUD.

Apri: apre un file PUD esistente per modificarlo.

Salva: salva il PUD sul quale state lavorando.

Salva con nome: salva il vostro PUD con un nome diverso, oppure in un'altra cartella.

Editor effetti sonori: apre l'editor sonoro di Warcraft II, che è descritto più avanti. Se eseguite l'editor di mappa dal CD di Warcraft II e non da un disco, quest'opzione non è disponibile.

Esci: chiude l'editor di mappa. Vi verrà chiesto se volete salvare il vostro PUD, posto che vi abbiate apportato delle modifiche.

Edita

Cancella: elimina tutti gli oggetti attualmente selezionati.

Vedi

Strumenti: attiva e disattiva la barra degli strumenti, sulla quale si trovano le icone delle funzioni di utilizzo più frequente.

Status Bar: This toggles the status bar at the bottom of the screen on and off.

Animazione: quest'opzione è disponibile solo se è impostata la modalità video a 256 colori. Essa visualizza le animazioni di acqua e terreno sulla mappa, per mostrarvi come appariranno nella versione finale del vostro PUD.

Minimappa: mostra o nasconde la minimappa.



Strumenti

Seleziona: quest'opzione attiva la modalità di selezione del puntatore, che vi permette di ottenere informazioni sugli oggetti già presenti sulla mappa e di modificarli.

Pennello mappa: usate quest'opzione per cambiare la dimensione del pennello e il tipo di terreno che applicherete sulla mappa.

Luogo di partenza umano/orchesco: selezionate il tipo di unità che volete posizionare sulla mappa. È necessario impostare una posizione di partenza per ogni partecipante umano.

Miniera d'oro/Giacimento petrolifero/Cerchio del Potere/Portale Oscuro/Pietra Runica: queste sono caratteristiche della mappa che esulano dal controllo dei giocatori. Notate che il Cerchio del Potere e il Portale Oscuro non influenzano gli obiettivi di uno scenario personalizzato. Per modificare la quantità d'oro o di petrolio presente in una miniera o in un giacimento, cliccate su di essi col pulsante destro del mouse (su Macintosh basta un semplice clic) e inserite la quantità di risorsa nel riquadro che compare.



PNG: usando questa funzione potete inserire uno degli eroi leggendari di Warcraft II nella vostra mappa. Solitamente, questi eroi sono delle unità da salvare e sono identificati con un colore particolare, per distinguerli dalle altre unità nel corso del gioco.

Giocatore

Giocatore 1-8: questa funzione serve per spostarvi fra le unità dei diversi giocatori che volete inserire sulla mappa. Se un'unità è selezionata quando usate quest'opzione, essa cambierà controllore.

Attributi della mappa: quest'opzione apre una finestra di dialogo che vi permette di modificare il tipo di terreno della mappa e di scrivere una breve descrizione di quest'ultima.

Attributi del giocatore: la schermata degli attributi del giocatore vi consente di impostare la razza, il controllore standard (umano o computer) e lo schema di intelligenza artificiale (IA) usato per ogni giocatore. Lo schema IA non ha alcun effetto sulle unità sotto il controllo umano. Sono disponibili diversi schemi, elencati di seguito:



Attacco al suolo: il computer concentra i suoi sforzi sulla realizzazione di un esercito di truppe di terra di dimensioni notevoli. Non costruisce trasporti o altre navi, ma utilizza le unità navali già presenti all'inizio della mappa.

Attacco aereo: il computer realizza delle difese terrestri minime, privilegiando le forze aeree e le difese dall'alto, come le torri di guardia e gli arcieri o i lanciatori di asce. Questo schema richiede molte risorse per essere veramente efficace.

Attacco marino: il computer focalizza i suoi sforzi sulla creazione di una forza navale potente e variegata, lasciando solo un limitato numero di unità terrestri a difesa delle sue città. Anche questo schema deve essere supportato da notevoli risorse, per risultare efficace.

Condizioni di partenza: con questa funzione, potete modificare le risorse con le quali ogni giocatore comincia la partita. Cercate, in generale, di garantire a tutti una quantità di oro e legname sufficiente per la costruzione di un palazzo.

Attributi delle unità: usando questa finestra potete modificare le variabili di combattimento di ognuna delle unità presenti nel gioco. Tenete presente che i cambiamenti hanno effetto per tutti i giocatori e che, se modificate i valori standard, dovrete disattivare il riquadro *Usa dati standard*. Gli elementi sui quali potete intervenire sono i seguenti:

	Fountain	Goat	Peasant	Peon	Rabbit
Visible Range:	4	4	4	4	4
Hit Points:	30	30	30	30	30
Magic Points:	0	0	0	0	0
Build Time:	30	30	45	45	250
Gold Cost:	300	300	400	400	300
Lumber Cost:	0	0	0	0	300
Oil Cost:	0	0	0	0	0
Attack Range:	1	1	1	1	0
Area:	2	2	2	2	0
Basic Damage:	0	0	3	3	30
Placing Damage:	1	1	1	1	0

Raggio visuale: quanto lontano può vedere un'unità.
Punti ferita: quanto danno può sostenere l'unità prima di venire distrutta.

Punti magia: attualmente questa funzione non è disponibile.

Tempo costruzione: l'intervallo di tempo necessario per realizzare un'unità.

Costo in oro: la quantità d'oro necessaria per la costruzione dell'unità.

Costo in legno: quanto legno serve per realizzare l'unità.

Costo in petrolio: il petrolio di cui dovete disporre per ottenere l'unità. Negli scenari per lo più terrestri, potete impostare il costo in petrolio su un valore alto per limitare le unità che si possono costruire.

Raggio d'attacco: la distanza alla quale l'unità può portare i suoi attacchi. Notate che un'unità che può solo combattere corpo a corpo, in condizioni normali, può comunque vedere il suo valore incrementato.

Armatura: la percentuale di danno che viene assorbita dall'armatura a ogni attacco nemico.

Danno di base: quest'opzione indica il danno massimo che l'unità può infliggere con un attacco.

Danno di penetrazione: la quantità di danno che l'unità provoca con ogni attacco, a prescindere dalle difese del bersaglio.

Il danno subito in combattimento viene determinato sottraendo l'armatura del bersaglio dal danno di base dell'unità che sta attaccando e quindi aggiungendo al valore ottenuto il relativo danno di penetrazione. Questa unità ha la possibilità di variare dalla metà del danno possibile al valore massimo teorico, a ogni suo attacco.

Esempio: un Fante e un Orco stanno combattendo. Se nessuna delle due unità dispone di armi o di corazze potenziate, l'Orco potrà infliggere 5 o 10 punti danno a ogni attacco (8 per il danno di base, meno 2 per l'armatura, più 4 per il danno di penetrazione), mentre il Fante provocherà soltanto 3 o 5 punti danno a ogni colpo (6 per il danno di base, meno 4 per l'armatura, più 3 per il danno di penetrazione). Se il Fante, invece, fosse potenziato fino al massimo livello, subirebbe solo 3-6 punti danno dagli attacchi nemici e ne infliggerebbe 5-9 all'Orco per ogni colpo andato a segno.

Attributi dei miglioramenti: questa voce vi permette di modificare i costi degli aggiornamenti presenti nel gioco.

Aiuto

L'editor di mappa dispone di un completo file di aiuto, che fornisce approfonditi dettagli su ogni singola proprietà delle unità e sulle sue possibili impostazioni.



Tecniche & consigli

- Cercate di sistemare la posizione di partenza dei vari giocatori vicino alle loro risorse iniziali.
- Ogni giocatore dovrebbe cominciare a giocare con un palazzo, oppure disporre delle risorse sufficienti a edificarne uno.
- Verificate che tutte le fazioni in gioco dispongano delle risorse necessarie a combattere con efficacia. Ricordate che le forze gestite dal computer, se impostate sull'attacco aereo o navale, hanno bisogno di ingenti quantitativi di risorse.
- Lasciate molto spazio fra gli edifici presenti all'inizio del gioco, altrimenti il computer non si potrà espandere.
- Verificate che tutti i giocatori controllati dal computer abbiano facile accesso alle risorse e agli avversari, per evitare che qualche ostacolo blocchi le loro forze.
- Potete assegnare a un giocatore umano degli alleati controllati dal computer, inserendo delle unità da soccorrere (attive) nella mappa. Queste unità possono essere salvate da un qualsiasi giocatore umano ma, una volta che questo ha costruito delle nuove strutture, restano completamente sotto il controllo del computer.
- Un giocatore può essere penalizzato aumentando la distanza da percorrere per raggiungere le miniere d'oro, oppure riducendo le sue risorse e unità iniziali. Tenete presente che, all'inizio di una partita, anche un semplice Bracciante in più o in meno può fare la differenza.
- Se volete una vera sfida, provate a combattere i diversi tipi di IA del computer in un'unica mappa.

L'editor di effetti sonori

L'editor sonoro di Warcraft II vi permette di sostituire la maggior parte degli effetti sonori presenti nel gioco con quelli da voi creati, oppure di salvare i suoni utilizzati dal programma per utilizzarli poi nel vostro sistema. La modifica degli effetti sonori con l'editor sonoro modifica il file dei dati audio di Warcraft II, andando così a influenzare qualsiasi partita venga giocata solo sul computer con tale file alterato. Gli altri partecipanti a una sfida multigiocatore, per esempio, sentiranno comunque i normali effetti sonori. Le opzioni disponibili nell'editor sonoro sono le seguenti:

Riprodurre: esegue l'effetto sonoro selezionato.

Estrarre: salva l'effetto sonoro selezionato in formato WAV (su sistemi PC IBM) o in formato SND (su Macintosh).

Sostituire: quest'opzione sostituisce l'effetto sonoro selezionato con un altro file, che dovrete indicare. Su sistemi PC IBM potete importare file WAV, mentre su Macintosh potrete scegliere fra WAV e SND. Nota: per poter essere usato, un file dev'essere di dimensioni pari o inferiori a 50 K.

Ripristinare: usando questa funzione, l'effetto sonoro selezionato tornerà alla sua condizione standard.

Ripristinare tutto: usando questa funzione tutti gli effetti sonori torneranno alla loro condizione standard.



Le leggende del territorio (Azeroth)



SIR ANDUIN LOTHAR

Cresciuto nel Regno di Azeroth, Anduin Lothar ha passato gran parte dei suoi cinquantasette anni di vita al servizio delle terre che lui chiama casa. Guerriero nobile e coraggioso, Lothar si arruolò in giovane età nelle Guardie d'Onore del Re. Dopo essere diventato Cavaliere e aver raggiunto la posizione di Armiere della Fratellanza del Cavallo, intraprese la ricerca del Tomo della Divinità - un compito che avrebbe inseguito fino alla morte. Dopo aver riportato le Sacre Scritture ai Clerici di Northshire, Sir Lothar condusse l'esercito di Azeroth nelle battaglie contro l'Orda degli Orchi. Quando l'Orda devastò il Regno di Azeroth e il suo patrigno, Re Llane, fu ucciso, Lothar radunò tutti i suoi uomini e fece rotta, attraverso il Grande Mare, per le rive del Lordaeron.



In riconoscimento dei servizi offerti al popolo, Sir Lothar fu insignito del titolo di Signore Reggente di Azeroth. Comandante di tutte le forze di terra e di aria, Lothar fece un giuramento solenne: vendicare il Re e i compagni, sconfiggendo l'Orda degli Orchetti una volta per tutte.



GUL'DAN

Gul'dan, Stregone del Cerchio Oscuro e Distruttore dei Sogni, è il vero dominatore dell'Orda, la mente che sta dietro non solo alle mire infernali degli Orchi, ma anche al Consiglio delle Ombre. Fu iniziato alle arti arcane dal demone Kil'jaeden; Gul'dan è forse il più potente Stregone esistente. Il suo obiettivo principale è quello di trovare la leggendaria Tomba di Sargeras, da cui spera di ottenere il potere definitivo, decifrando i segreti lasciati dal Signore dei Demoni nella notte dei tempi. Gul'dan ha usato i suoi poteri per creare una moltitudine di schiavi per l'Orda. I Necroliti, i Maghi Orchi e i temibili Cavalieri della Morte sono scaturiti dai suoi esperimenti senza fine con le forze del male. Il suo lavoro ha potenziato enormemente l'Orda; Gul'dan è leale solo a se stesso e farà di tutto per diventare onnipotente.





SIRE Uther LIGHTBRINGER

Apprendista dell'anziano Arcivescovo Alonsus Faol, che fu il Supremo Comandante del Sacro Ordine dei Chierici di Northshire (alla guida del Regno di Azeroth durante la Prima Guerra Orchesca), Uther Lightbringer imparò subito che la sola fede non avrebbe mai sconfitto la terribile Orda. Molti chierici furono trucidati durante la Prima Guerra, è per questo l'Arcivescovo giurò a se stesso che avrebbe ricostituito l'Ordine e che avrebbe riportato ai cittadini di Lordaeron la fede e la speranza. Conscio del fatto che la guerra contro l'Orda sarebbe durata a lungo, Uther comprese che il nuovo Ordine dell'Arcivescovo doveva essere in grado di difendere la cittadinanza: così il giovane Uther mise mano alle armi e radunò i più leali Cavalieri di Lordaeron. Molti valorosi cavalieri lo seguirono entrando nell'Ordine, che diventò noto come i Cavalieri della Mano d'Argento. Con la forza delle armi - e della fede - propria di questi Paladini, Uther confida un giorno di poter raccontare alla gente libera delle Terre del Nord che l'Orda degli Orchi è stata ricacciata nei luoghi infernali da cui è venuta.



M.ETZAN '05



CHO'GALL

Iniziato del Quinto Circolo del Consiglio delle Ombre e Capitano del clan Twilight's Hammer, Cho'gall è tra i più feroci e temuti capi all'interno dell'Orda. Cho'gall fu il primo Mago Orco e imparò da solo l'arte della magia prima che l'Orda invadesse Azeroth. Cho'gall è particolarmente fedele a Gul'dan, che lo aiutò a dominare le energie arcane della Twisting Nether. Cho'gall vive solamente per portare l'oblio a tutti i popoli.



M.ETZAN '05



ZULJIN

Il temibile Troll conosciuto col nome Zuljin ha raggiunto una triste notorietà nel corso degli anni. Temuto soprattutto per i suoi terribili attacchi ai villaggi elfici, Zuljin ha radunato intorno a sé molti gruppi battaglieri di Troll, creando un esercito terribile. I Troll riveriscono Zuljin e gli obbediscono incondizionatamente. Inizialmente, Zuljin rifiutò di allearsi con l'Orda, ma con l'aumentare dell'odio tra Troll ed Elfi, dovuto all'arrivo della guerra, capì che solo l'alleanza con gli Orchi avrebbe salvato la sua gente.



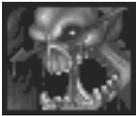
M.ETZAN '05

Le creature del territorio



DEMONI

I demoni sono gli antichi e corrotti abitanti delle caverne più profonde. Queste creature di fuoco alate sono leggendarie per la loro attitudine alla distruzione e per la loro brutale crudeltà. I demoni nutrono un odio incredibile nei confronti di tutti gli esseri mortali, portando loro solo terrore e morte. Si racconta che Gul'dan strinse un patto con una setta di demoni devoti al Signore dei Demoni Sargeras, che seguono lo Stregone nella ricerca della tomba del loro padrone.



NON-MORTI

Questi sfortunati guerrieri morirono in battaglia; ora combattono per gli Orchi, i quali ne hanno fatto degli schiavi senza anima attraverso la magia. Sbuca dal terreno del campo di battaglia, fanno a pezzi ogni nemico che gli si para di fronte. I non-morti non hanno né la personalità né i sentimenti che li caratterizzarono in vita; ubbidiscono ciecamente al proprio padrone finché non vengono distrutti. Tutte le creature mortali, come Umani, Elfi, Troll ed Orchi possono essere avvolte da questo potere oscuro ed essere proiettate nella non-morte.



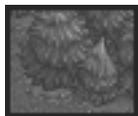
METZEN '05

Risorse del territorio



Oro

Estratto dal terreno di Azeroth e Lordaeron, questo metallo prezioso viene usato come moneta di scambio per acquistare beni e servizi. Come tutte le sostanze rare, l'oro deve essere estratto dalla roccia e dalla terra nelle miniere. Molte di queste furono abbandonate quando ebbe inizio l'invasione degli Orchi e i Braccianti fuggirono per mettere in salvo la propria vita. Sin dall'inizio della guerra, le miniere sono sotto la protezione delle forze militari.



LEGNAME

Il legname viene ricavato dalle foreste, abbondanti in quasi tutte le regioni del regno. L'utilizzo del legno è pressoché infinito; una volta che un albero è stato abbattuto, viene portato in segheria e lavorato. Gli artigiani usano il legname per costruire strutture, navi, armi varie e macchine da guerra. Esso può, inoltre, essere usato per la ricerca e la costruzione di nuovi mezzi, oppure dagli adepti delle arti arcane che vogliono compiere esperimenti magici.



PETROLIO

Grossi giacimenti di questa sostanza altamente infiammabile sono stati localizzati sotto la superficie del mare. Speciali piattaforme devono essere costruite per perforare il fondo oceanico e raggiungere questa sostanza oleosa e nera. Le unità estrattive si servono delle macchie scure di petrolio, che risalgono dal fondo marino attraverso piccoli geysers, per localizzare i giacimenti. Il petrolio viene utilizzato nella costruzione e come forza motrice delle navi; è anche di comune impiego nello sviluppo sia di aerei sperimentali, sia di armi estremamente potenti.





Luoghi misteriosi

LA PIETRA RUNICA CAER DARROW

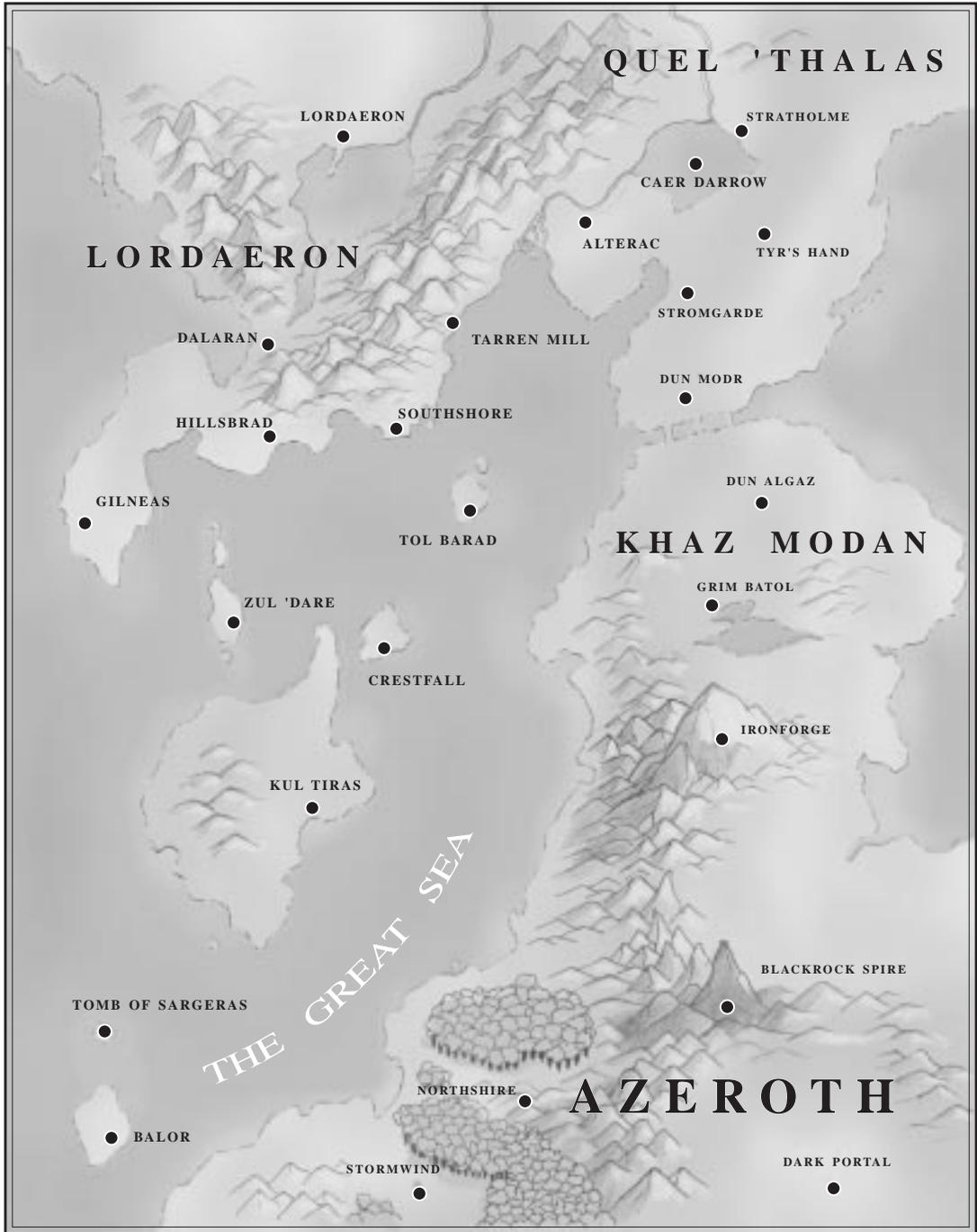
La Pietra Runica di Caer Darrow era un antico monolito costruito dai druidi elfici, su cui furono incise potenti rune di guardia e di protezione. La Pietra Runica, di cui si impadronirono Gul'dan e i suoi Orchi, fu spaccata in più rocce che vennero usate per costruire l'Altare delle Tempeste. Gli Elfi, venuti a conoscenza del fatto che il loro artefatto era stato utilizzato per creare i Maghi Orchi, giurarono di distruggere tutti gli altari maledetti del regno.

LA TOMBA DI SARGERAS

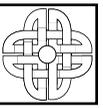
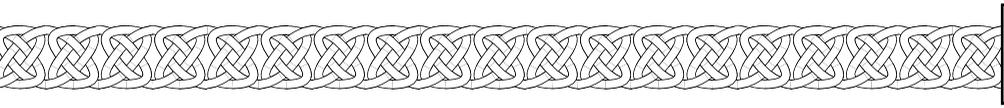
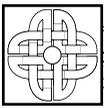
Sepolta sotto il Grande Mare per oltre un migliaio di anni, l'antichissima Tomba di Sargerass attende di essere scoperta da chiunque sia abbastanza sciocco da volerne svelarne i segreti. Si dice che la tomba sia la casa dei resti dell'antico Signore dei Demoni, Sargerass, sconfitto dal leggendario Guardiano Aegwyn. Lo Stregone Medivh - discendente di Aegwyn - promise a Gul'dan che gli avrebbe svelato la locazione della tomba, in cambio della distruzione di Azeroth. Ma Medivh fu ucciso dai guerrieri di Azeroth; Gul'dan, convinto che la tomba possa dare poteri infiniti, spera di trovarla e di impossessarsene. La riuscita dei suoi intenti potrebbe farlo diventare un dio vivente.

IL PORTALE

Circondato da un anello di pietre di ossidiana, il Portale si libra a circa quindici metri di altezza dal suolo sopra le paludi di Black Morass. Essendo un tempo il passaggio per Azeroth, aperto da Medivh antecedentemente alla Prima Guerra, il suo costante uso lo ha fatto aumentare sia in dimensioni che in potere. Serve come passaggio per innumerevoli Orchetti, che rinforzano di continuo le truppe dell'Orda. Le zone intorno al Portale, che un tempo erano semplici paludi, si sono trasformate in terre aride color sangue e sono ora abitate da bestie demoniache. Questa oscura perversione si sta man mano estendendo attraverso il continente di Azeroth e minaccia di consumare il mondo intero.



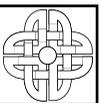
Map design by Stu Rose and Chris Metzen

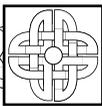
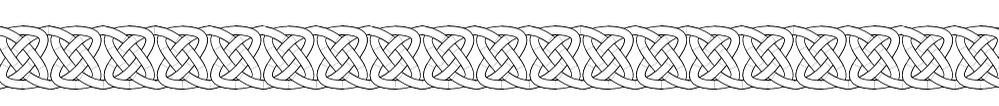


METZNER '89

Breve storia della caduta di azeroth

(narrata dalla Matriarca di Tirisfal)





Il mio nome è Aegwyn e per oltre un migliaio di anni ho errato per i regni di questo mondo, facendo ogni sforzo per salvaguardare la gente di queste terre dallo strisciante potere della Grande Oscurità dell'Aldilà. Ho visto potenti regni crescere e cadere. Ho visto grandi nobiltà e piccole plebaglie cospirare insieme per decidere il destino dell'umanità.

È stato solo recentemente che ho dovuto, mio malgrado, preoccuparmi dei problemi degli uomini. Per svariate epoche fu la potenza del mio Ordine a proteggere i mortali dai misteri della Grande Oscurità e dalle tangibili, nefande forze malvagie dei regni dell'Aldilà. Per combattere queste forze oscure ci furono dati longevità e poteri talmente forti da poter competere con quelli degli antichi Elfi. Con questi poteri, venne anche una grave responsabilità: i Guardiani non devono interferire con le faccende umane finché viene il tempo in cui si deve scegliere un successore e il manto della protezione passa a un altro.

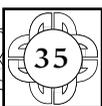
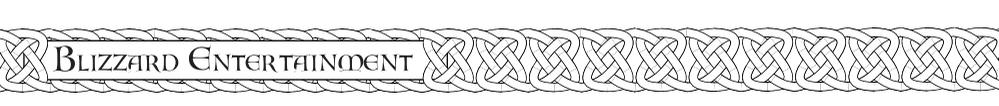
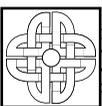
E così io - Aegwyn, l'ultimo dei Guardiani dell'Ordine di Tirisfal - capii che il tempo era giunto anche per me. Sono passati quarantadue inverni da quando approdai per la prima volta nel regno di Azeroth, alla ricerca del Mago Nielas Aran, colui che scelsi come erede dei miei poteri. Nielas aveva un talento eccezionale nei semplici trucchi magici degli uomini, cosicché sarebbe stato il perfetto padre mortale per mio figlio... e così fu...

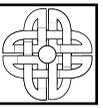
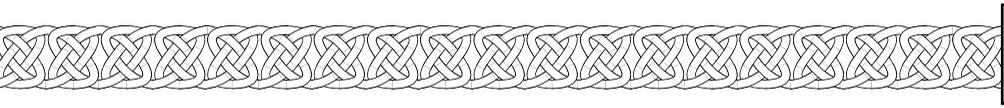
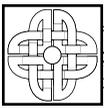
Generai un figlio e lo chiamai Medivh - "Portatore dei Segreti", nell'antico linguaggio degli Elfi - nell'anno 559. Trasmisi al bimbo tutte le mie conoscenze e i miei poteri, facendo in modo che potesse rendersene conto solo una volta raggiunta la maturità fisica. Ormai i miei compiti su questo mondo erano finiti; vedendo che mio figlio veniva allevato con cure e affetto dai parenti di Nielas, vagai attraverso gli spazi temporali, preparandomi al passaggio.

Vegliai da lontano su mio figlio per quasi tutta la sua infanzia. Ero sicura che la stirpe di Tirisfal lo avrebbe cresciuto temprando il suo cuore e la sua mente e rendendolo un degno Guardiano; era questo, ne ero sicura, il suo destino.

Alla vigilia del suo tredicesimo compleanno, il potere rinchiuso in mio figlio si risvegliò. Incapace di dominare le energie cosmiche dentro di sé, Medivh subì un grave trauma psichico. Fu portato dai Chierici di Northshire, che tennero in cura il suo corpo, in preda agli spasmi nella sacra Abbazia, per sei anni.

Medivh imparò apparentemente ad avere pieno controllo delle sue facoltà e dei suoi poteri durante questo lungo sonno. Purtroppo, ora sono venuta a sapere che mio figlio è diventato malvagio e corrotto. La sua volontà e i suoi poteri sono stati dominati da forze lontane, all'interno del Twisting Nether, alterando la parte umana della sua anima e rendendolo malvagio per sempre.





Non mi resi conto di quanto mio figlio fosse diventato pericoloso fino alla prima ondata di Orchi che attraversò l'anello oscuro...

I poteri di Medivh crescevano continuamente. Decise di manipolare il mondo attorno a sé e si impadronì delle arti della Negromanzia e dei misteri della vita e della morte. Strinse patti con i demoni dei cerchi più bassi e usò il loro potere per accrescere il proprio. La sua sete di potere diveniva sempre più forte e anche ogni minimo successo lo proiettava sempre più nell'abisso della pazzia. Viaggiò per i cerchi astrali, studiò i segreti delle Grandi Oscurità dell'Aldilà. Fu allora, nel mezzo di caotiche allucinazioni, che Medivh incontrò per la prima volta il mondo dell'Aldilà e impresse nella sua mente la visione degli aberranti e truculenti abitanti di quel luogo.

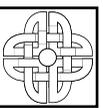
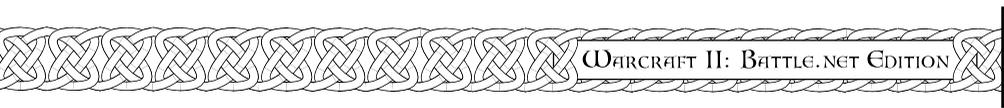
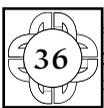
Erano quello che Medivh stava cercando...

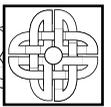
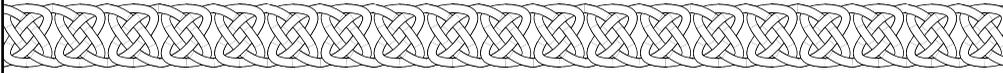
Fu il desiderio di avere un dominio completo su Azeroth che spinse Medivh a trattare con lo Stregone Gul'dan - il più potente dei dominatori del mondo oscuro e rosso della sua visione. Comunicando con lui attraverso stati di trance e proiezioni astrali, Medivh riferì a Gul'dan di un'antica tomba celata in fondo al mare del Nord, che aveva poteri oltre ogni immaginazione. La stessa tomba dove io, più di ottocento anni fa, sconfissi l'antico Signore dei Demoni Sargeras in una lunga ed estenuante battaglia. Nemmeno io so se il potere di Sargeras sia ancora contenuto nella tomba, ma la promessa di quell'incredibile potere fu sufficiente per fare dell'insaziabile Gul'dan uno schiavo di Medivh.

Medivh avrebbe svelato la posizione della tomba a Gul'dan e gli avrebbe messo a disposizione un intero mondo da conquistare. Gul'dan, in cambio avrebbe dovuto sconfiggere il regno di Azeroth, l'unica forza capace di ostacolare Medivh.

Così, nell'anno 583, Medivh aprì il primo Portale sovranaturale tra il mondo di Azeroth e quello degli Orchi. Con l'avvicinarsi del tempo del mio passaggio, viaggiai sino alla Torre di Medivh per cercare di dissuaderlo dal fare cose che avrebbero portato alla sua stessa distruzione. Il potere che una volta apparteneva a Tirisfal era diventato talmente malvagio in lui che le mie parole non servirono a nulla. Cercai di oppormi a lui con quello che restava delle mie forze, ma egli mi sconfisse con grande facilità.

L'arrivo di Gul'dan e dell'Orda generò una guerra che mise in ginocchio il regno di Azeroth per quasi cinque anni. Quelle che un tempo erano terre ricche e fertili furono razziare e lasciate incolte dagli eserciti degli Orchi. Medivh, però non sopravvisse abbastanza per vedere realizzati i propri piani: mio figlio fu assassinato da una compagnia di coraggiosi di Azeroth che irruppe nella sua torre, proprio nella stanza in cui prendeva contatto con



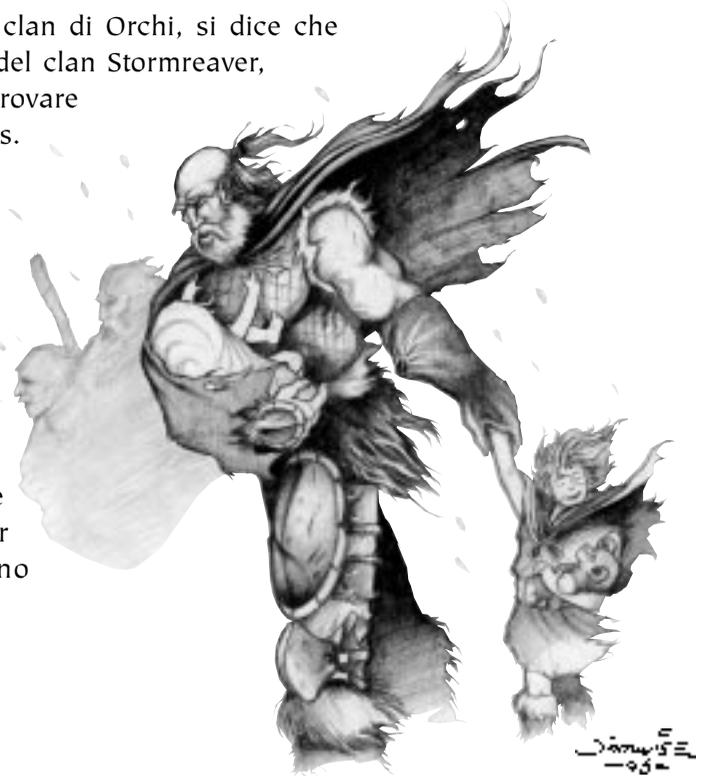


i capi delle forze dell'Orda. Anche il gran capo dell'Orda Blackhand, tradito dal suo fedele servo Orgrim Doomhammer, fu ucciso mentre stava per raggiungere la vittoria finale.

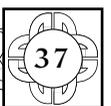
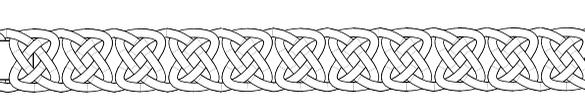
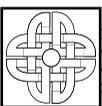
Le genti di Azeroth piansero la loro più grave perdita con la morte di Re Llane, benevolo e generoso sovrano, che venne ucciso quando la fortezza di Stormwind cadde, dopo un lungo assedio da parte delle forze dell'Orda Orchesca. Soltanto la valorosa guida di Anduin Lothar, Cavaliere errante della Fratellanza del Cavallo e possente eroe di guerra, permise ai superstiti di Azeroth di abbandonare ancora in vita le misere vestigia del loro regno, ormai in rovina.

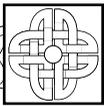
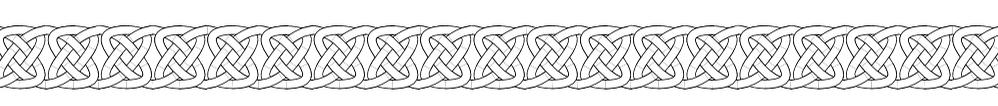
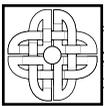
Nonostante la perdita di Medivh e dei suoi poteri, dal Portale continuano a giungere centinaia di Orchetti tutti i giorni. Con la morte di Blackhand, Orgrim balzò al comando del clan Blackrock - la più potente forza degli Orchi presente ad Azeroth. Mentre altri cercano di divenire i capi dei vari clan di Orchi, si dice che Gul'dan, l'infame Stregone e capo del clan Stormreaver, stia armando una grande flotta per trovare la leggendaria Tomba di Sargeras. Rend e Maim, i barbari figli di Blackhand, sono a loro volta riusciti a guadagnare posizioni prominenti fra gli Orchi e sperano di riuscire, col tempo, a riconquistare il controllo dell'Orda, per vendicarsi di Doomhammer.

Sebbene altre fazioni diventino sempre più forti, sembra certo che i clan che seguono Doomhammer distruggeranno ogni essere umano di Azeroth, dovunque si nasconda...



Lothar guida l'esodo
da Azeroth.





L'ALLEANZA DEL LORDAERON

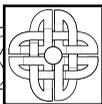
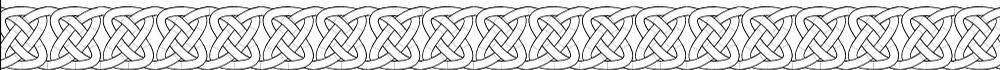
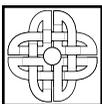
Con l'arrivo dei fuggiaschi di Azeroth a Lordaeron, il Re Terenas fondò un consiglio di delegati da ognuno dei suoi sette regni. Resosi conto della terribile portata distruttiva dell'Orda ad Azeroth, Sir Anduin Lothar convinse il sovrano di Lordaeron a unire le forze nella comune battaglia. Alla fine i Signori si unirono a Lothar e a Terenas, radunando tutti i loro eserciti sotto il controllo generale dello stesso Lothar. Non appena alcune piccole bande di Orchi raggiunsero i confini di Lordaeron, Lothar trovò un forte alleato nel Comandante Daelin Proudmore, suo amico di vecchia data, del regno costiero di Kul Tiras. Thoras Trollbane, signore di Stromgarde, offrì subito il suo aiuto e seguì la nuova Alleanza. Questi non erano comunque i soli guerrieri pronti a combattere...

Non appena venne a conoscenza che l'esercito delle forze del bene si stava indebolendo nella guerra contro il male, Alonsus Faol - abate della distrutta Abbazia di Northshire - convinse i ministri ecclesiastici a dare ai preti e ai credenti le armi da guerra. Come i guardiani alzarono la spada della luce per difendere il paradiso, così gli uomini santi della terra dovranno essere pronti a combattere le forze oscure che arriveranno velocemente da Sud. Dagli antichi siti sotterranei di Khaz Modan vennero i Nani di Ironforge, riferendo che gli Orchi avevano già cominciato l'assalto alle montagne del loro regno. I Nani offrirono il proprio supporto all'Alleanza con armi e tecnologie ingegnose, giurando che avrebbero ricacciato indietro gli Orchi ad ogni costo.

Gli elusivi Elfi di Silvermoon vennero dalle foreste di Quel'thalas per offrire anch'essi i propri servigi all'Alleanza. Le loro magie mostrarono che le terre di Lordaeron erano entrate a far parte dei piani di conquista degli Orchi. I vecchi pregiudizi, che dividevano le tre razze, furono messi da parte; si formò un vincolo, un legame tra gli antichi vicini di casa. Questo legame sarebbe diventato una forza conosciuta in tutto il regno di Lordaeron col nome di Alleanza.

Così, unita nella lotta contro un nemico comune, l'Alleanza attende il suo destino e aspetta l'arrivo delle Forze dell'Oscurità.





Stromgarde

Leader: *Thoras Trollbane*

Colore: *rosso*

Situazione: il regno di Stromgarde ha una mentalità guerriera che torna molto utile all'Alleanza. Situata ai piedi delle montagne di Alterac, Stromgarde viene usata come sentinella contro ogni invasione dai confini di Khaz Modan, controllati dagli Orchi. Nemici giurati dei Troll sin dal passato, i guerrieri di Stromgarde sono ben preparati nel combattere ogni essere che minaccia l'umanità.



METZEN · 35

Kul Tiras

Leader: *Ammiraglio Daelin Proudmore*

Colore: *verde*

Situazione: prima della Guerra, le navi di Kul Tiras erano in grado di compiere lunghissime traversate verso lontani porti commerciali; Kul Tiras divenne così la nazione più prospera nel mondo. Quando gli Orchi cominciarono ad attaccare Lordaeron, l'Ammiraglio Proudmore fece costruire un'imponente armata di navi da guerra. In segno della grande amicizia che lo lega ad Anduin Lothar, Proudmore accettò che la sua nazione di mercanti entrasse a far parte dell'Alleanza.



METZEN · 35

Gilneas

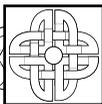
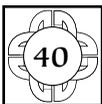
Leader: *Genn Greymane*

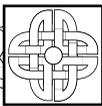
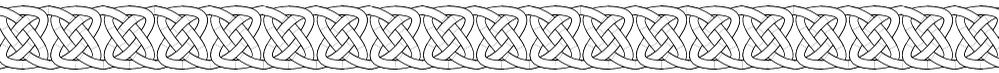
Colore: *nero*

Situazione: poiché l'invasione degli Orchi non la toccò, Gilneas decise di rimanere separata dall'Alleanza. Come governatore di una delle nazioni umane più forti, Genn Greymane era convinto che il suo esercito dovesse rimanere al di fuori di qualsiasi trattato e rimase inamovibile alle richieste di unione di Sir Lothar. Nonostante l'apparente disprezzo nei confronti dell'Alleanza, i cittadini di Gilneas sono pronti a combattere gli Orchi, rispondendo al fuoco col fuoco.



METZEN · 35



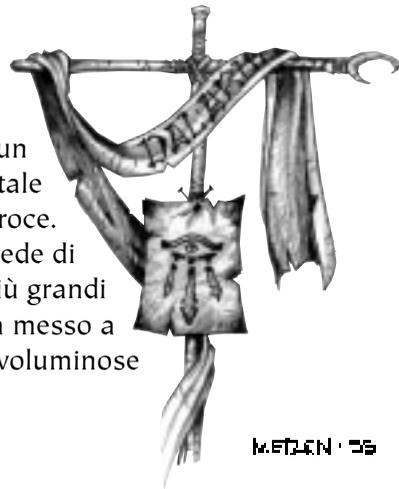


Dalaran

Leader: *Il Kirin Tor*

Colore: *violetto*

Situazione: Dalaran è una piccola nazione governata da un consiglio di Maghi conosciuto col nome di Kirin Tor. La capitale di Dalaran è la Violet Citadel, che sorge sull'isola della Croce. Questo luogo, dove convergono forze soprannaturali, è la sede di quattro grosse torri che sono il luogo di ritiro di molti dei più grandi Maghi. Il Kirin Tor è fortemente favorevole all'Alleanza e ha messo a sua disposizione sia le conoscenze contenute nelle sue voluminose biblioteche, che lo spaventoso potere delle sue magie.



METZEN '06

Alterac

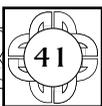
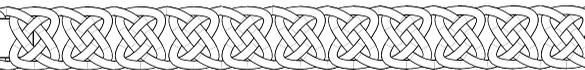
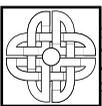
Leader: *Lord Perenolde*

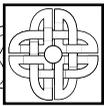
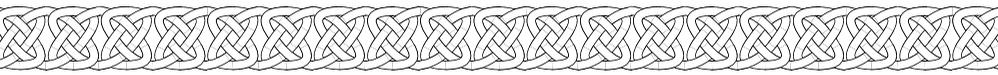
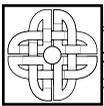
Colore: *arancione*

Situazione: Alterac è la più debole tra le nazioni umane e il suo contributo di truppe ed equipaggiamenti all'Alleanza è minimo. Anche se Lord Perenolde incoraggia Lothar e Terenas, in realtà è terrorizzato dal fatto che, in caso di invasione degli Orchi, l'Alleanza potrebbe venire sconfitta e solo arrendendosi a essi, potrebbe salvare le vite della sua gente. Solo Perenolde sa se - quando giungerà il momento della battaglia - Alterac combatterà per la libertà insieme alle altre nazioni dell'Alleanza.



METZEN '06



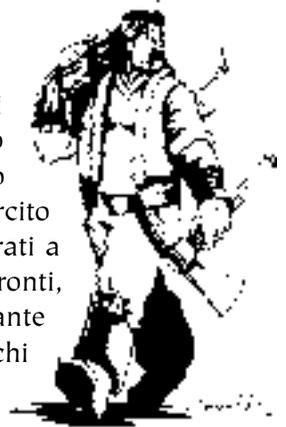


UNITÀ TERRESTRI DELL'ALLEANZA



BRACCIANTE

I Braccianti sono scelti tra la popolazione dei numerosi reami di Lordaeron, abituata a lavorare duro e incredibilmente robusta. Sono la spina dorsale dell'Alleanza: è infatti demandato a loro il rifornimento delle sempre maggiori quantità di legname e di oro richieste dall'esercito per respingere l'avanzata dell'Orda. Non solo semplicemente addestrati a costruire e riparare tutti i tipi di edifici esistenti, ma sono anche pronti, all'occorrenza, a dare battaglia: sono molto orgogliosi del loro importante servizio. Messi sul chi vive dai racconti delle atrocità compiute dagli orchi ad Azeroth, i Braccianti sanno maneggiare con destrezza sia il piccone che l'ascia e sono in grado di difendersi, se attaccati.



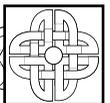
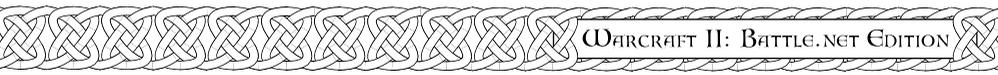
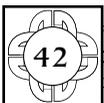
FANTE

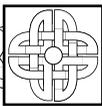
I Fanti sono la prima linea di difesa contro l'avanzata dell'Orda. Protetti da possenti armature d'acciaio si lanciano coraggiosamente in furiosi combattimenti corpo a corpo contro il vile nemico orchesco, impugnando la spada e lo scudo. Questi uomini valorosi sono pronti a rispondere a qualsiasi minaccia in ogni momento.



ARCIERE ELFO

Nel momento più buio della guerra, in aiuto all'Alleanza sono giunti gli Arcieri Elfici, usciti dalle misteriose foreste di Quel'thalas. Questi abitanti dei boschi, discendenti degli Elfi di Lordaeron, non hanno eguali nell'uso dell'arco. Gli Elfi sono svelti d'occhio e veloci di piede: non indossano infatti alcun elmo o armatura. Questi Elfi sono stati a lungo impegnati in una sanguinosa guerra con gli odiati Troll di Lordaeron e sono ben felici di far cadere una pioggia di frecce su qualsiasi nemico, anche su quelli che attaccano dal cielo.

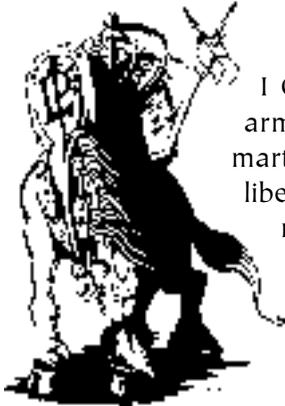




RANGER ELFO



I Ranger sono un'unità speciale degli Arcieri elfici, profondi conoscitori delle selvagge terre di Lordaeron. La loro incredibile padronanza dell'arco, la mira infallibile e le capacità nell'esplorazione li rendono ancora più letali dei loro fratelli Elfi - ragion per cui incutono autentico terrore nei loro avversari. Questa élite di guerrieri, avvolta dal mistero, non si era mai interessata delle vicende umane, ma quando l'Orda degli Orchetti è giunta a minacciare la terra degli Elfi non ha esitato a offrire i suoi servigi all'Alleanza. Anche se il loro numero è molto ridotto sono in grado, se guidati saggiamente, di cambiare le sorti di qualsiasi battaglia.



CAVALIERE



I Cavalieri di Lordaeron sono il nucleo più valoroso nelle armate dell'Alleanza. Protetti da pesanti armature, portano possenti martelli da guerra, in grado di frantumare qualsiasi cosa osi minacciare la libertà delle loro terre. In sella a enormi cavalli da guerra questi guerrieri, rispettati e giusti, incarnano il simbolo dell'ordine per le popolazioni del Lordaeron, soprattutto in questi oscuri frangenti. Quando sono venuti a conoscenza del destino del Re di Azeroth, alla fine della Prima Guerra Orchesca, questi Cavalieri hanno giurato di vendicare i loro fratelli caduti e di liberare la loro terra dal giogo delle truppe delle Tenebre.

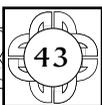
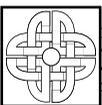


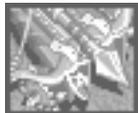
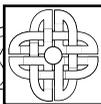
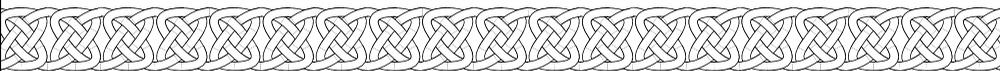
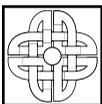
PALADINO



I Paladini sono un ordine religioso combattente, con lo scopo di difendere e guidare l'inerte popolazione civile di Lordaeron. L'Arcivescovo Alonsus Faol, una volta accortosi che i pii Chierici di Northshire non erano più in grado di combattere dopo le tremende prove della Prima Guerra Orchesca, radunò i pochi che ancora potevano combattere e chiamò i più valorosi tra i Cavalieri di Lordaeron per istruirli nelle arti della Magia. Ora la speranza di sconfiggere la tirannia orchesca e di riprendersi dalle ferite subite è riposta in questi Paladini - conosciuti come i Cavalieri della Mano d'Argento - e nel loro Comandante, Uther Lightbringer.

WELDON · 25





BALESTRA

Quest'unità lancia enormi dardi rivestiti d'acciaio, che impalano qualsiasi cosa incontrino sulla loro traiettoria. Dal momento che questi devono essere estremamente resistenti, per sopportare l'enorme sollecitazione delle possenti corde che li lanciano, sono rinforzati con il preziosissimo legno della foresta di Ironwood. La balestra, un prodotto dell'intelligenza umana e della maestria artigiana degli Elfi, è il simbolo della coesione di tutte le forze che si sono alleate contro l'Orda. I Nani hanno collaborato alla sua realizzazione creando dei dardi ancora più devastanti, che fanno della balestra l'arma più potente in assoluto dell'intera Alleanza.



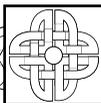
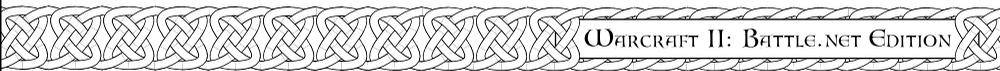
MAGO

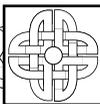
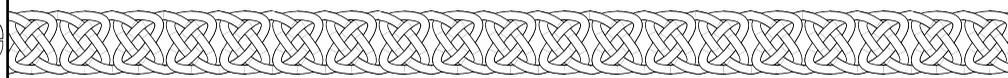
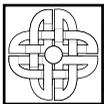
Questo nuovo ordine di Maghi, una volta apprendisti degli Stregoni di Azeroth, si è spinto alla scoperta di nuove forme di magie per contrastare le sterminate schiere degli Orchetti. Gli Stregoni che caddero nella Prima Guerra, anche se maestri nelle loro arti, si rivelarono impreparati a fronteggiare il rigore della guerra. Per evitare un simile destino, i Maghi hanno curato tanto il loro fisico quanto la loro mente, sviluppando nel frattempo il controllo di una serie di magie più distruttive. Sia che si trovino nel loro santuario della Violet Citadel nei Dalaran, sia che siano in uno dei numerosi campi di battaglia del Lordaeron, i Maghi combattono fino alla fine per difendere gli innocenti.



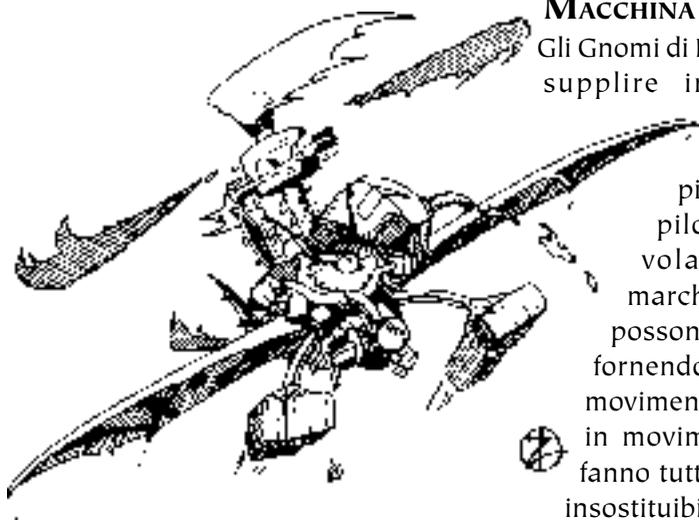
GUASTATORE

Dai profondi recessi sotterranei di Khaz Modan sono giunti i Guastatori Nani, in aiuto all'Alleanza nella sua lotta contro l'Orda per la liberazione di Khaz Modan stessa. In virtù della loro maestria nel maneggiare qualsiasi tipo di esplosivo queste truppe sono famose per essere in grado di demolire qualunque ostacolo - da un possente muro alla dura roccia. Coraggiosi e sprezzanti del pericolo, questi Nani sono totalmente fedeli all'Alleanza e non esiterebbero a sacrificarsi, saltando in aria con i propri esplosivi se la situazione precipitasse...



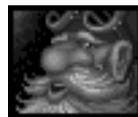


UNITÀ AEREE DELL'ALLEANZA



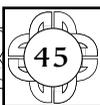
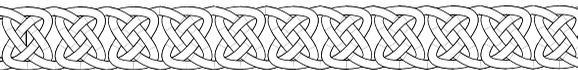
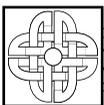
MACCHINA VOLANTE DEGLI GNOMI

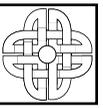
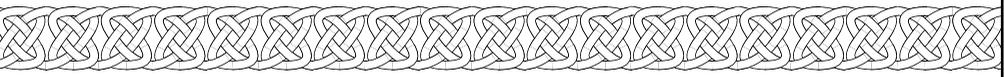
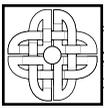
Gli Gnomi di Khaz Modan hanno saputo supplire in maniera egregia alla loro scarsa forza fisica con l'ingegno e il coraggio. In seno all'Alleanza, hanno dimostrato più volte queste qualità, progettando e pilotando queste incredibili macchine volanti. Questi strambi e pericolosi marchingegni, anche se non sono armati, possono sorvegliare grandi aree di territorio, fornendo preziose informazioni su eventuali movimenti del nemico e addirittura scorgendo in movimento delle unità sottomarine (come fanno tutte le unità aeree): sono uno strumento insostituibile per anticipare le mosse dell'Orda.



CAVALIERE DEL GRIFONE

Dagli altissimi e minacciosi picchi di Northeron arrivano i Cavalieri di Grifoni, Nani. In sella alle loro leggendarie cavalcature e con i mistici Martelli del Tuono, forgiati nei luoghi più inaccessibili dai loro avi, in pugno, questi fieri Nani non temono alcun nemico - e non vogliono l'aiuto di nessun alleato. L'unico patto di amicizia da loro stretto è con gli Elfi di Quel'thalas, mentre essi hanno rifiutato i contatti sia con gli Umani, sia con i loro cugini Nani. Ma la cosa importante è che, quando la battaglia infuria, si può contare sul loro appoggio a chiunque contrasti l'avanzata dell'Orda.



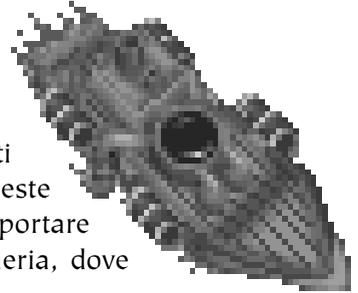


UNITÀ NAVALI DELL'ALLEANZA



UNITÀ ESTRATTIVA

Dal momento che sono le uniche navi che non richiedono petrolio per la loro costruzione, queste unità sono quelle che rendono possibile la realizzazione dell'intera flotta dell'Alleanza. Sono guidate da esperti marinai, avvezzi alle fatiche del mare, che battono le acque alla ricerca dei ricchi depositi di greggio che riposano sotto la loro superficie. L'equipaggio di queste navi è in grado di costruire una piattaforma petrolifera e di portare il prodotto dell'estrazione a un cantiere navale o a una raffineria, dove il petrolio verrà trattato e preparato all'uso.



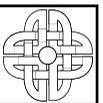
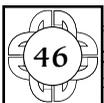
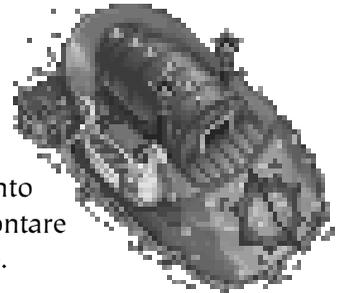
INCROCIATORE ELFICO

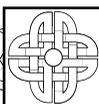
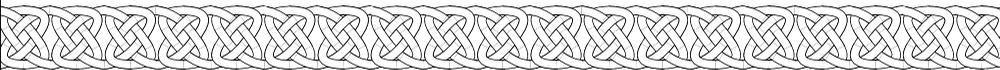
Questi incrociatori, provenienti dalla flotta di Quel'thalas, sono delle potenti navi da guerra. Il loro equipaggio è composto da esperti marinai Elfi e queste imbarcazioni sono sempre pronte a lottare con il nemico, in qualsiasi situazione. Gli incrociatori elfici costituiscono una parte vitale della flotta di difesa dell'Alleanza, dal momento che possono dirigere il loro potenziale di fuoco anche contro le temute forze aeree dell'Orda.



TRASPORTO

I trasporti sono una delle componenti fondamentali dello sforzo bellico dell'Alleanza, dato che sono questi robusti battelli che consentono alle truppe di attraversare i mari per recarsi dove c'è più bisogno di loro. Sono progettati per portare numerose unità direttamente fino sulla costa. Dal momento che si tratta di navi lente e disarmate, i trasporti sono obbligati a contare sempre sulla protezione degli incrociatori elfici e delle corazzate.

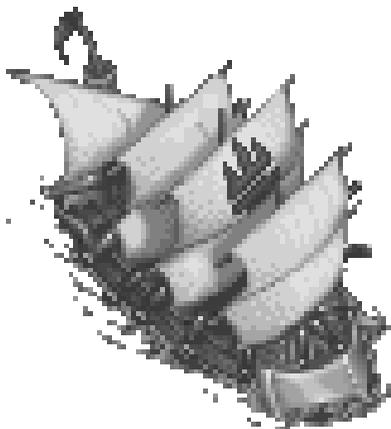




CORAZZATA



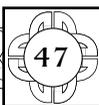
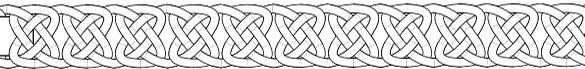
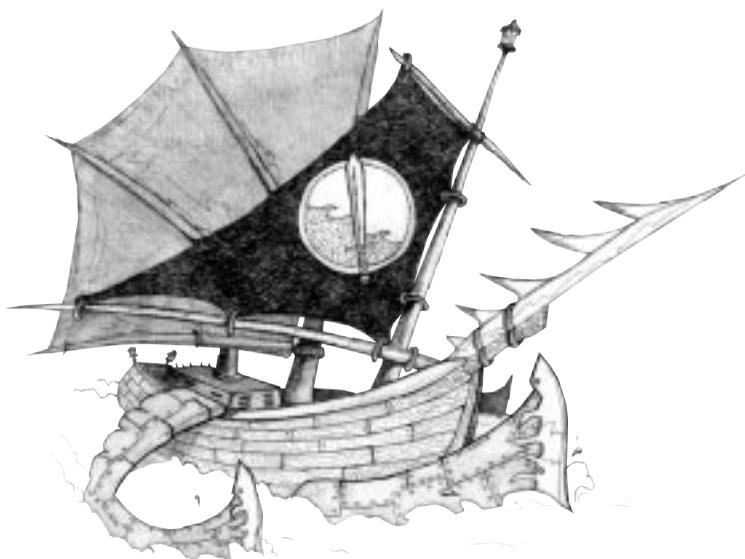
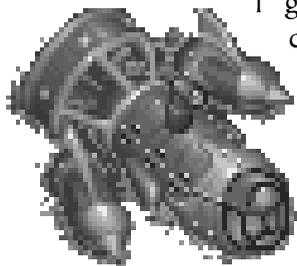
L'Alleanza fa affidamento sulle sue grandi corazzate per ottenere il controllo dei mari. Questi giganti del mare sono armati e difesi in maniera tale da surclassare qualsiasi altro vascello della flotta. La combinazione di devastante potenza di fuoco e pesanti corazzature difensive che possiedono, però, le obbliga a essere relativamente lente nel corso degli scontri navali.

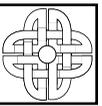
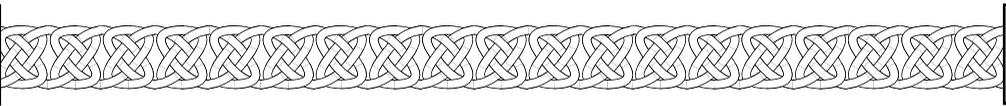
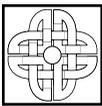


SOTTOMARINO DEGLI GNOMI



I geniali inventori degli Gnomi hanno progettato quest'incredibile veicolo, chiamato sottomarino. Questo meraviglioso vascello può immergersi sotto le onde e tenere sotto controllo i movimenti della flotta nemica in superficie. Il sottomarino degli Gnomi può essere avvistato solo da una torre, da mezzi aerei o da altri mezzi che si muovano sotto la superficie marina. Usando l'astuzia e l'invisibilità, questo mezzo può compiere devastanti attacchi a sorpresa contro nemici anche molto potenti e questo lo rende un mezzo fondamentale della flotta di Lordaeron.





INCANTESIMI DEI PALADINI



VISTA SACRA

Dal momento che lo spirito della razza umana è ovunque, la Vista Sacra dei Paladini abbraccia tutto il creato. Il territorio rivelato da questo incantesimo garantisce al Paladino una conoscenza sicura del terreno e di coloro che vi si trovano. Una volta che l'effetto della magia è cessato, il Paladino mantiene le conoscenze acquisite, ma non può conoscere quali nuovi spostamenti avvengono sul territorio.



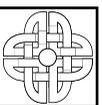
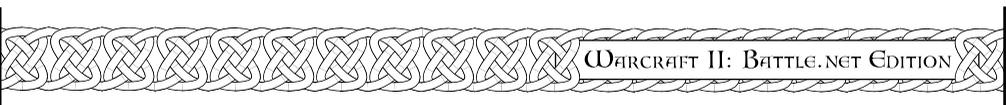
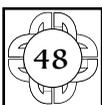
GUARIGIONE

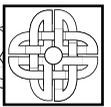
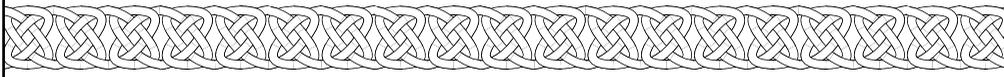
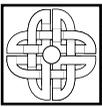
Aiutare i fratelli che soffrono in questi tempi di oscurità resta la missione fondamentale degli appartenenti al Sacro Ordine. Focalizzando i propri poteri spirituali, il Paladino può curare coloro che sono stati feriti in battaglia. Anche se soltanto una creatura alla volta può essere aiutata in questo modo, l'incantesimo ridà forza e coraggio a tutti coloro che lottano per la vittoria contro i maledetti Orchetti.



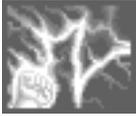
ESORCISMO

Chiamando a sé le forze della Luce e della Purezza, il Paladino può annientare i morti viventi che infestano il suolo di Azeroth. L'Esorcismo può essere usato per arrecare danni a un intero gruppo di questi abomini o per distruggerne definitivamente uno solitario. Queste creature infernali sembrano guadagnare forza con il numero, per cui più non-morti verranno esorcizzati in un gruppo, meno danno faranno i restanti. Questa magia è estremamente faticosa per il Paladino che ha bisogno, dopo averla lanciata, di un periodo di riposo prima di poterla eseguire nuovamente.



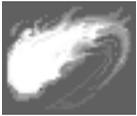


INCANTESIMI DEI MAGHI



FULMINE

I Maghi di Lordaeron sono in grado di scagliare saette dalle loro mani durante una battaglia. Questi accecanti dardi di luce colpiscono il proprio bersaglio indipendentemente dalle sue difese. Dal momento che è la forza della natura di più facile controllo, il Fulmine richiede soltanto un piccolissimo sforzo al Mago per il suo impiego.



SFERA DI FUOCO

Le magie che nascono dagli elementi cardine dell'Universo sono le preferite dai Maghi. La Sfera di Fuoco è lanciata dai palmi delle mani del Mago e attraversa il campo di battaglia come una cometa, investendo con il suo grande potere qualsiasi cosa incontri sulla propria traiettoria.



MURO DI FIAMME

Il Muro di Fiamme è un legame tra la forza caotica del fuoco e l'aura del bersaglio di quest'incantesimo e può servire tanto come difesa, quanto come mezzo d'attacco. È un vortice infuocato che ruota su se stesso e accompagna il bersaglio dovunque sia. Il Muro di Fiamme infligge seri danni a qualunque cosa entri in contatto con esso.



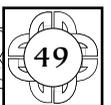
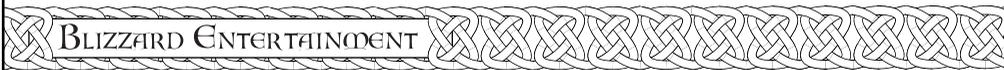
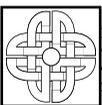
LENTEZZA

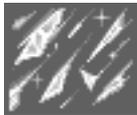
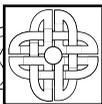
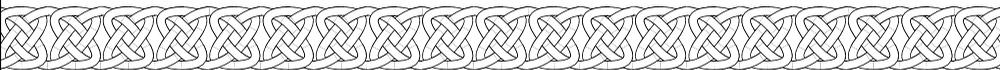
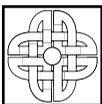
I Maghi di Lordaeron sono riusciti a creare una magia che rallenta tanto i riflessi, quanto i movimenti dell'avversario. Modificando la trama del tempo che circonda il bersaglio, l'incantesimo Lentezza permette al Mago di tramutare un assalto nemico in un patetico, lento avanzare. Purtroppo, il tempo non può essere controllato nemmeno dal più potente dei Maghi, per cui gli effetti di questo incantesimo cessano non appena il potere del Mago non riesce più a mantenerlo.



INVISIBILITÀ

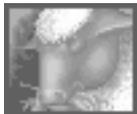
Questa magia, trovata nei Sacri Volumi salvati dalla distruzione dell'Abbazia di Northshire, dona l'abilità di annebbiare la percezione del suo bersaglio da parte degli altri, rendendolo a tutti gli effetti invisibile. Colui che è invisibile non può però attaccare, procurare risorse come oro e legname o lanciare incantesimi. Se l'individuo proverà soltanto a compiere un'azione diversa dal semplice movimento, l'incantesimo dell'Invisibilità sarà vanificato e colui che era celato alla vista tornerà visibile al nemico.





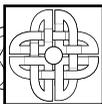
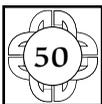
TEMPESTA DI GHIACCIO

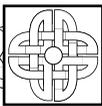
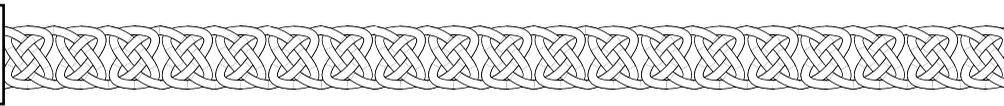
Richiama enormi tormente dalle gelate montagne di Northeron. Questa potente magia obbliga gli avversari del Mago a fronteggiare una dura tempesta, composta da acuminatae lame di ghiaccio. La Tempesta di Ghiaccio può essere lanciata su ampie porzioni del campo di battaglia, cosa che la rende un'arma devastante quando si fronteggiano vaste schiere di Orchetti.



MUTAFORMA

Mutaforma, forse la magia più potente in assoluto, modifica la struttura fisica del suo bersaglio. In questo modo, l'uomo si trasforma in bestia, modificandone definitivamente la mente e il corpo. Questo arcano incantesimo trasforma la vittima in un animale selvatico, distruggendo la sua intelligenza e rendendolo di fatto incapace di combattere. Anche se non c'è difesa contro questa magia, se il bersaglio è dotato di una personalità particolarmente vigorosa, le possibilità di caderne vittima diminuiscono.

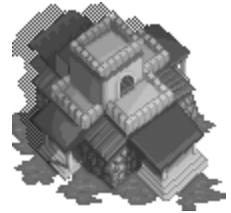




EDIFICI DELL'ALLEANZA

PALAZZO

Il palazzo serve come punto d'aggregazione per la comunità e per il commercio tra le varie città e gli avamposti militari, sparsi nel Lordaeron. Dal momento che in ogni città il palazzo è il cuore dell'economia, viene dotato delle attrezzature necessarie per trattare risorse come oro e legname. L'incessante lavoro dei Braccianti, sempre impegnati a portare le risorse nei magazzini del palazzo, ne fa un luogo particolarmente affollato. Qui viene anche effettuato l'addestramento dei Braccianti. Con il passare del tempo il palazzo può essere ampliato, fino a diventare una fortezza.



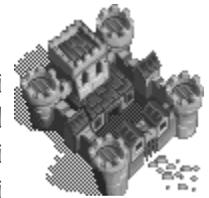
FATTORIA

Le fattorie sono una parte vitale di molte città del Lordaeron: infatti non producono granaglie e cibarie soltanto per i Braccianti e per gli altri lavoratori, ma anche per gli eserciti dell'Alleanza. L'ammontare di cibo prodotto dalle fattorie di una città è fondamentale per determinare il numero di Braccianti e di soldati che potranno ricevere sostentamento dalla città stessa. È perciò imperativo tenere sempre sotto controllo la produzione, in modo che ci sia sempre cibo per tutti e che la città funzioni al meglio.



CASERMA

Le caserme sono grandi complessi fortificati che offrono agli innumerevoli soldati dell'Alleanza un rifugio sicuro e un luogo dove addestrarsi al combattimento. La caserma è una parte importante del sistema difensivo di ogni città e contribuisce a rinsaldare l'unità e l'amicizia tra i popoli dell'Alleanza. I Fanti umani vivono insieme agli Elfi e ai Nani, tutti sotto un solo tetto. In più, nelle caserme ha luogo la costruzione delle balestre e l'addestramento al tiro del loro personale.

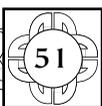
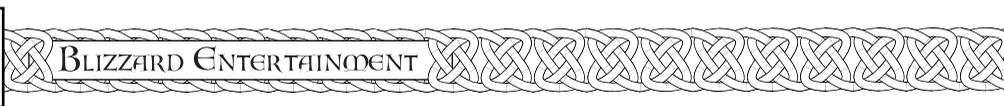
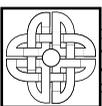


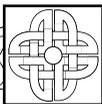
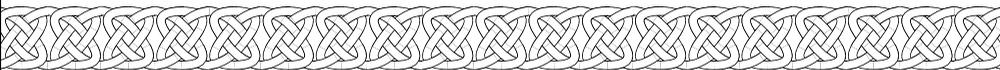
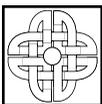
SEGHERIA ELFICA

Profondi conoscitori dei misteri della foresta di Ironwood nel Northeron, gli Elfi di Quel'thalas dispongono di segherie in cui dimostrano tutta la loro abilità di artigiani. Gli Elfi mettono il loro talento a disposizione dell'Alleanza, fornendo strumenti perfetti per la lavorazione del legno. Grazie a queste strutture, è possibile realizzare le macchine da guerra e le navi.



Le segherie elfiche producono anche i meravigliosi dardi utilizzati dagli Arcieri elfici, che li rendono tremendi agli occhi dell'Orda. Se dispongono del materiale necessario, i valenti artigiani che lavorano nelle segherie possono sempre migliorare queste armi, aumentando così il danno che infliggono. I Ranger elfici, dopo l'addestramento in caserma, si recano in questi luoghi per migliorare le loro abilità nella balestra e nell'esplorazione.





FABBRIO

I Fabbri hanno un ruolo importante nella protezione militare di molti insediamenti. Infatti, anche se i metalli da loro forgiati sono preziosissimi per la costruzione di edifici perfetti, sono ancora più noti per la loro abilità nel realizzare armi e armature degne di un Re. I Fabbri di Lordaeron, con l'aiuto occasionale degli alleati Elfi, sono famosi per produrre alcune delle migliori armi delle Terre del Nord. La gente narra che, sempre insieme agli Elfi, i Fabbri stiano lavorando a una macchina da guerra in grado di risultare decisiva nella lotta contro l'Orda.



TORRI

Le torri di guardia sono strutture alte e robuste, pensate per tenere sotto controllo i confini del regno. Da queste torri si può scorgere l'avanzata nemica con un grande anticipo, rendendo molto difficile agli Orchi il lancio di attacchi a sorpresa. La loro presenza sul territorio assicura che le armate dell'Alleanza sapranno sempre rispondere con tempestività agli attacchi dell'Orda. Le torri possono essere equipaggiate anche con mortali dardi, in grado di distruggere bersagli terrestri, navali e aerei, oppure con grandi cannoni che, seppur potentissimi, non possono però rispondere ad attacchi aerei.



Esplorazione



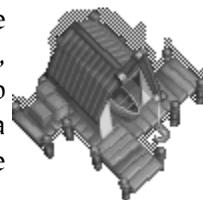
Guardia



Cannone

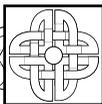
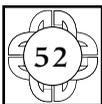
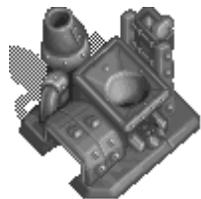
CANTIERI NAVALI

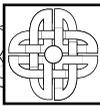
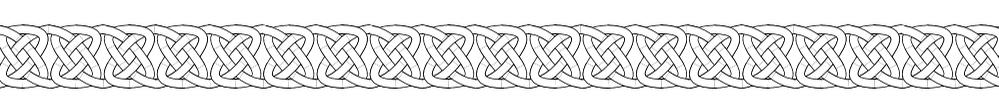
I cantieri navali sono fondamentali per la costruzione di ogni tipo di nave che compone la flotta dell'Alleanza. Costruite su imponenti tronchi di Ironwood, queste strutture costiere sono anche responsabili della lavorazione del petrolio necessario alla costruzione delle navi da guerra. Nei cantieri navali vi lavora personale specializzato espertissimo, che è in costante attività, per mantenere la flotta in condizioni di perfetta efficienza.



FONDERIA

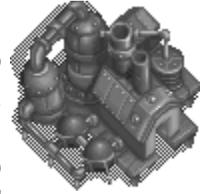
La costruzione di potenti navi come il trasporto e la corazzata è stata resa possibile dall'invenzione della fonderia. Questi artigiani, ossessionati dall'idea di produrre sempre le navi più potenti dell'Alleanza, sono in grado, se riforniti di materie prime, di progettare armamenti e difese sempre più avanzati per la flotta. Situate sulla costa, per facilitare gli scambi con i cantieri navali, queste strutture sono parte integrante del sistema di manutenzione della flotta da guerra. Costantemente ricoperte da nubi di fuliggine e circondate dall'intenso calore emanato dai forni che fondono i metalli, queste costruzioni sembrano quasi più edifici orcheschi che umani.





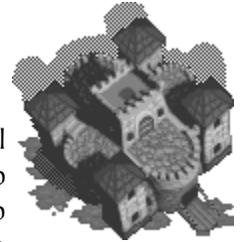
RAFFINERIA

Questi enormi complessi d'acciaio sono progettati per trattare il petrolio grezzo e renderlo utilizzabile per la costruzione e la manutenzione della flotta dell'Alleanza, come per la creazione di nuove macchine da guerra. La raffineria, come il cantiere navale, si trova sul litorale, in modo da poter ricevere il greggio dalle unità estrattive. La presenza di questa struttura permette di raffinare il petrolio in maniera molto efficiente, incrementando la quantità di olio raffinato a parità di olio grezzo trattato.



FORTEZZA

Negli insediamenti particolarmente grandi e ben difesi, la fortezza svolge il ruolo del palazzo come centro di commercio, dove i Braccianti consegnano le materie prime appena procurate. Gli artigiani che lavorano al suo interno hanno la perfetta padronanza del procedimento di estrazione dell'oro puro da quello minerale che gli viene consegnato dai Braccianti, aumentandone così la produttività. La fortezza è anche una struttura militare, protetta da spesse mura di granito che la rendono molto resistente. L'avanzata delle legioni dell'Orda ha costretto l'Alleanza ad assegnare le sue truppe d'élite - i Cavalieri di Lordaeron e i misteriosi Ranger elfici - a questi edifici, in modo da evitare che gli Orchetti conquistino questi importanti centri strategici. Se il controllo della zona dovesse diventare problematico, la fortezza potrà essere ampliata in un castello.



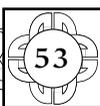
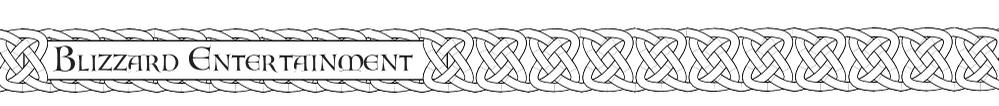
SCUDERIA

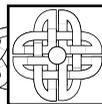
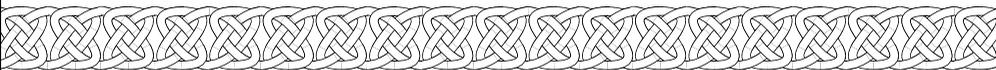
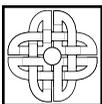
Le scuderie servono per alloggiare e nutrire i famosi cavalli da guerra del Lordaeron. Gli addestratori che vivono qui svolgono il proprio lavoro con molta attenzione: da loro, infatti, dipendono la velocità, la resistenza e la confidenza con il Cavaliere di ogni cavallo. Questi coraggiosi e fedeli destrieri portano i Cavalieri in battaglia e in più forniscono del prezioso fertilizzante per le numerose fattorie sparse nel Lordaeron. Le scuderie sono gestite da stallieri esperti, scrupolosi in ogni loro quotidiana mansione.



CHIESA

Le chiese sono luoghi di culto dove i cittadini del Lordaeron cercano l'illuminazione spirituale. Una volta gestite dai devoti Chierici, ora sono controllate dai Paladini, che guidano le masse in questi tempi di guerra. In questi luoghi di cura e di serenità, i Paladini si riuniscono per studiare il loro destino. Attraverso la meditazione collettiva e le esperienze comuni, i Paladini scoprono nuove vie per incanalare i loro poteri di guarigione e spirituali.





LABORATORIO DEGLI GNOMI

Gli inventori sono sempre affaccendati nella creazione di nuove, incredibili e devastanti macchine da guerra. Tra le molte, bizzarre invenzioni degli Gnomi ci sono le loro macchine volanti che si librano alte sulla terra e sul mare, oltre agli sfuggenti sottomarini che si muovono nelle profondità marine. Gli Gnomi si occupano anche di realizzare tutte le tecniche necessarie per ricavare dal petrolio tutti i composti chimici che rendono possibili la polvere da sparo e gli esplosivi. Anche se sono eccentrici e strambi, tutti riconoscono il loro importante contributo all'Alleanza.



TORRE DEL MAGO

Incredibili spirali di pietra vivente formano le fondamenta delle torri dei Maghi, dove globi risplendenti di energia mistica riforniscono e focalizzano i loro terribili poteri magici contro l'Orda degli Orchetti. In queste costruzioni si celano arcani segreti che solo i Maghi di Lordaeron hanno il coraggio di indagare. Quasi come estensioni della Violet Citadel, queste torri permettono ai Maghi di sviluppare magie arcane senza essere disturbati dagli affari del mondo comune.



SERRAGLIO DEI GRIFONI

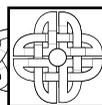
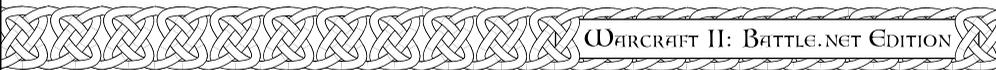
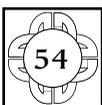
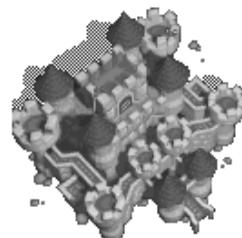
L'aspetto imponente del serraglio dei Grifoni, omaggio alle leggendarie creature che lo abitano, predomina su tutto quello che lo circonda. Creato dalla solida roccia dagli artigiani Nani di Northeron, il serraglio incute un sacro terrore nei cuori di chiunque sia chiamato nemico dai Cavalieri di Grifoni. Nelle profondità di questi edifici si trovano le stanze di cova dei Grifoni e le officine dei Nani, dove sono realizzate le selle e i finimenti di questi mitici esseri.

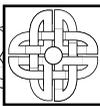
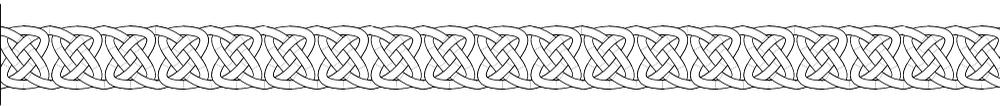


Ancor più sacra per tutti i Nani è la fornace incantata, che si trova nel cuore di ogni serraglio: da qui provengono le tremende armi magiche conosciute come Martelli del Tuono. Una di queste armi, quando scagliata, colpisce con la furia di un fulmine e la potenza di un tuono: unendo quest'inarrestabile arma allo spirito indomito dei Cavalieri dei Grifoni, si ottiene la forza che domina a tutti gli effetti il cielo.

CASTELLO

I possenti castelli del Lordaeron sono il centro di vaste città fortificate. Come per le più piccole Fortezze, i Braccianti portano qui oro e legname, che vengono finemente lavorati per sostenere lo sforzo bellico. Questi autentici bastioni contro l'invasione sono custoditi da strutture fortificate, che li rendono virtualmente indistruttibili. Il castello rappresenta la forza dei popoli dell'Alleanza e la loro incrollabile risolutezza nel difendere l'intera umanità contro l'Orda degli orchi.



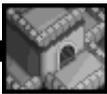


RELAZIONI TRA LE UNITÀ UMANE

UNITÀ DI TERRA



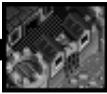
Bracciante



Palazzo



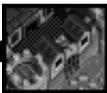
Fante



Caserma



Arciere
elfico



Caserma



Segheria



Ranger
elfico



Caserma



Segheria



*Miglioramento
alla fortezza*



Balestra



Caserma



Segheria



Fabbro



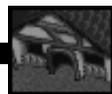
Cavaliere



Caserma



Fabbro



Scuderia



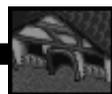
Paladino



Caserma



Fabbro



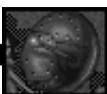
Scuderia



*Miglioramento
alla chiesa*



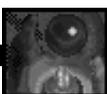
Guastatori
Nani



Laboratorio
degli Gnomi

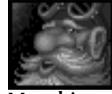


Mago

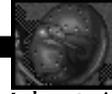


Torre del Mago

UNITÀ AEREE



Macchina
volante



Laboratorio
degli Gnomi



Segheria



Cavaliere
Grifone



Serraglio dei
Grifoni

UNITÀ NAVALI



Unità
estrattiva



Cantiere
navale



Incrociatore



Cantiere
navale



Trasporto



Cantiere
navale



Fonderia



Corazzata



Cantiere
navale



Fonderia



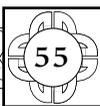
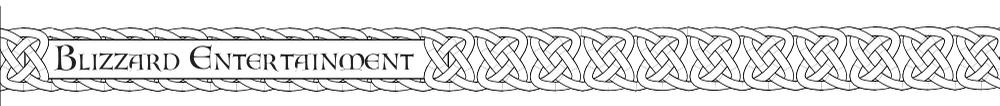
Sottomarino

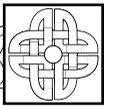
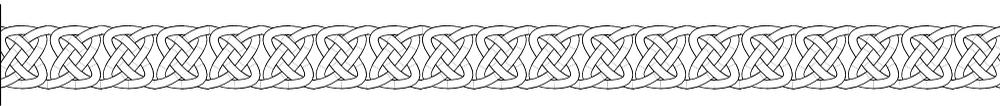
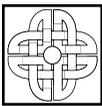


Cantiere
navale

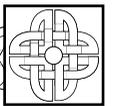
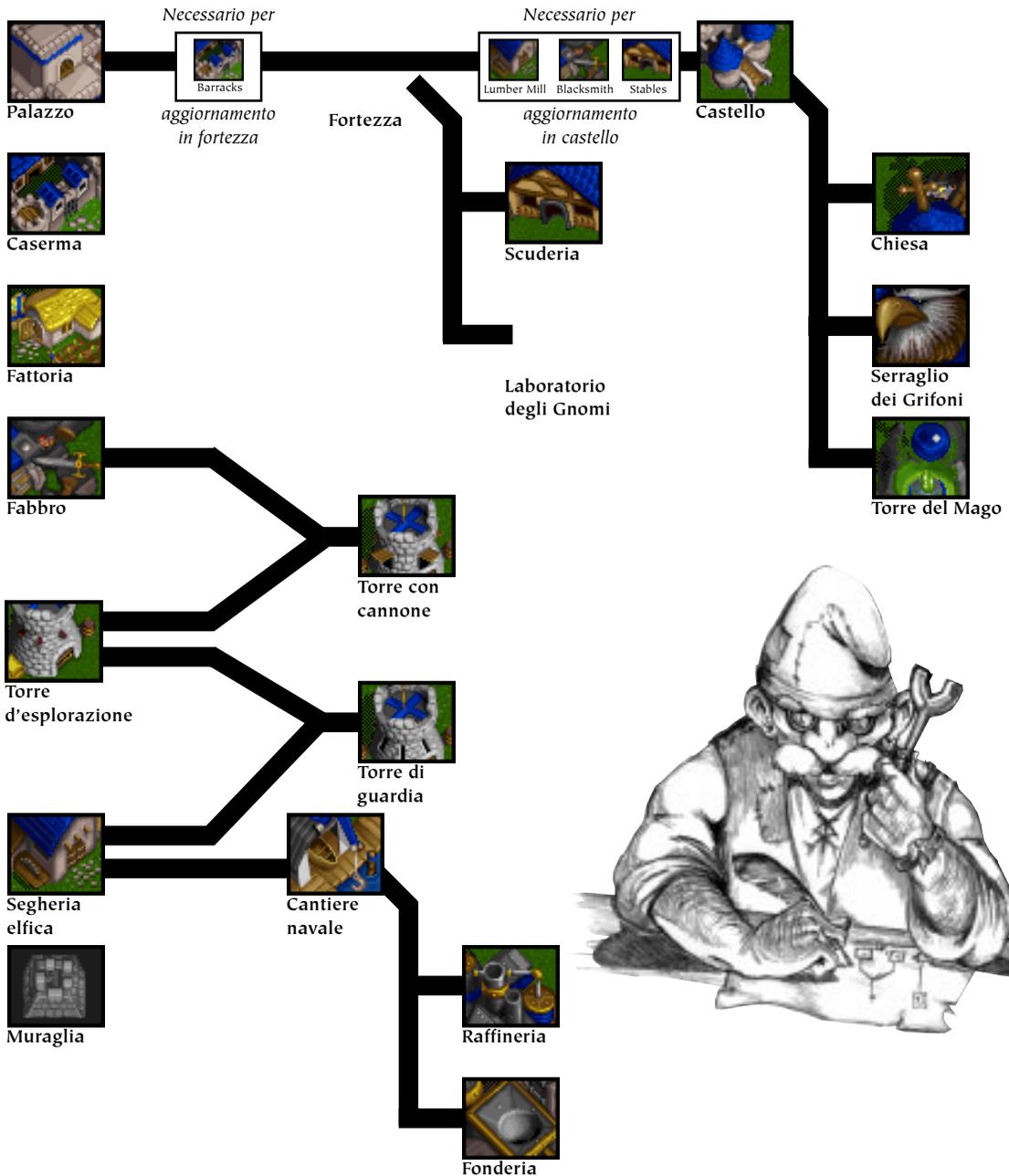


Laboratorio
degli Gnomi





RELAZIONI TRA GLI EDIFICI UMANI





MEDIAN 29

La storia dell'ascesa degli orchi

(narrata da Gul'dan, Capitano del clan di Stormreaver)





La nascita del Consiglio delle Ombre

Come una forza distruttiva, piombammo attraverso le Terre dei Draenei, devastando tutto ciò che incontrammo. Non si salvò nessuno. Non rimase in piedi un solo edificio. Le uniche tracce che restarono erano le immense pozze di sangue sui campi che gli Umani avevano lavorato per oltre cinquemila anni e l'acre, pungente odore dei corpi dei loro giovani consumati dal fuoco. I Draenei erano una popolazione debole, non fu affatto difficile distruggerli: queste facili vittorie servono comunque a tenere gli inferiori al loro posto...

La mia mente ha sempre ragionato in questo modo. La malvagità e la malevolenza possono essere manipolate facilmente da chi possiede il vero potere. Il potere è la sola vera forza che guida l'Orda, grande macchina di distruzione. Coloro i quali credono di avere in sé questo potere comandano i propri clan, portando violenza ovunque. Pur avendo lo stesso obiettivo, persino i capi dei clan si combattono ciecamente l'un l'altro. Il potere, solo il potere viene onorato sopra ogni cosa.

Io sono Gul'dan, Stregone del Settimo Cerchio del Consiglio delle Ombre e Distruttore dei Sogni. Nessuno conosce l'oscurità che circonda il potere supremo meglio di me.

Durante la mia giovinezza, studiai le arti magiche degli Orchi. La mia dote innata di dominare le fredde energie negative della Twisting Nether mi fece diventare sempre più importante agli occhi dello sciamano del mio clan, tanto che il più grande e potente dei miei maestri, Ner'zhul, si ingelosì delle mie facoltà, in continua crescita.

I miei obiettivi stavano diventando più grandi di quelli dei miei pari, nonché di quelli dei miei maestri. Il loro scopo si limitava all'avanzata dell'Orda: a me però importava poco di questo mondo, che era già sotto il nostro dominio. Io volevo impossessarmi dei segreti della Grande Oscurità dell'Aldilà. Cominciai a esplorare le energie lontane dell'Aldilà. Improvvisamente, scoprii un essere dal potere immenso: il Demone Kil'jaeden. Avevo timore della sua furia senza cuore. Il suo potere sembrava inesauribile: nei tangibili incubi in cui mi aveva portato, riuscivo a toccare la vera essenza di ciò che giace nell'Aldilà. Bramai di dominare la furia delle tempeste dell'etere e di entrare nei cuori morenti delle stelle che si consumano.

Sotto la guida di Kil'jaeden, capii quanto le mie conoscenze fossero limitate. Conobbi le storie mai raccontate di antiche razze di Demoni e la Prima Dimensione Magica. Imparai che là esistono mondi non numerabili, scaturiti dall'oscurità oltre il cielo - mondi che io potrei dominare guidando l'Orda come nessun altro potrebbe fare. Mentre restavo con il mio popolo sull'oscuro e rosso mondo dei Draenei, imparai a proiettarmi nelle profondità della Twisting Nether, arrivando vicino alla pazzia che provoca il Caos di quel luogo. Anche se potevano portare alla mia morte, il mio istinto mi costringeva a compiere quei viaggi, fino a quando, finalmente liberato dalla mia esistenza corporale, compresi appieno. Fu allora che parlai per la prima volta con la morte.





L'adorazione degli antichi è sempre stata al centro della religione degli Orchi. Quasi tutti gli orchi dell'Orda credevano che i nostri antenati morti ci guardassero e ci guidassero dai regni sperduti del caos, ma io capii che questo era solo frutto di rituali. Nella Twisting Nether scoprii che gli spiriti dei morti vagano, trasportati dai venti astrali, tra i mondi. Imparai che cercano una via di scampo a questo tormento infinito. Capii che gli spiriti dei morti mi sarebbero tornati utili, se li avessi aiutati.

Passarono gli anni e io divenni il più potente Stregone mai visto dai clan in moltissime generazioni. Ero a capo di un clan dell'Orda ma, a un certo punto, la tensione fra i vari clan crebbe. Dopo secoli di violenza e guerra, finalmente avevamo conquistato tutto il nostro mondo. Non c'erano più nemici da massacrare, né terre da conquistare. I clan caddero in uno stato di anarchia. Coloro i quali cercarono di assumere il dominio dell'Orda furono annientati. Capii che per me era giunto il momento di vestire la cappa del potere, che a lungo avevo rifiutato.

In breve tempo, radunai tutti gli Stregoni che avevano dimostrato il desiderio di assurgere alla guida del clan. A questi svelai il mistero della morte con rituali segreti, facendoli comunicare con gli spiriti della Twisting Nether. Coloro che non furono in grado di dominare questo potere vennero distrutti. Facemmo un patto con le forze oscure di cui eravamo riusciti a evocare le energie. Io potevo usare i miei poteri per guidare il corso dei pensieri degli altri Stregoni, mentre essi, avvolti da un sottile velo di segretezza, erano immuni dalla sete di sangue comune ai membri dell'Orda. Così venne creato il Consiglio delle Ombre.

In pochi mesi, il Consiglio delle Ombre mise mano a tutti i problemi politici dell'Orda: non accadeva nulla a nostra insaputa. Molti eventi scaturirono dai nostri voleri: ovviamente, eravamo in grado di manipolare a nostro piacimento anche i capitani dei clan. Nel giro di sei mesi, assumemmo il totale controllo sull'Orda. Al di sopra delle nostre macchinazioni vigevo la silenziosa ombra del demone Kil'jaeden.

Aprii una nuova scuola di discipline magiche che divennero conosciute come Negromanzie. Cominciammo ad addestrare i giovani Stregoni nei misteri della vita e della morte. Ancora una volta sotto la tutela del demone Kil'Jaeden, questi Necroliti si perfezionarono nelle arti oscure, raggiungendo un potere sufficiente per rianimare e sottomettere i corpi delle persone appena morte. Ogni vittoria, ogni successo mi lasciava con una pienezza che non riesco a spiegare. Il Consiglio delle Ombre poteva servire per i miei obiettivi e io dovevo raggiungere un potere tale da diventare l'artefice del nostro destino.



Gul'dan lo Stregone





I Maestri delle Forze - Medivh e Blackhand

Le cose andavano bene all'interno dell'Orda. Il Consiglio delle Ombre era riuscito a riappacificare i clan, ma sapevo che tutto ciò non sarebbe durato a lungo. Dovevo trovare nuove terre di conquista per soddisfare la sete di violenza dei miei sudditi. Una notte, stavo meditando su questo problema quando improvvisamente udii delle urla che arrivavano dalla torre degli Stregoni. Quando giunsi là, trovai molti apprendisti in stato di trance, con il terrore scolpito sui loro volti. Gli Stregoni seppero dirmi solo che avevano sentito nei loro sogni una presenza impalpabile. Tornai indietro, sconcertato dal fatto che qualunque cosa avesse tentato di prendere contatto con gli Stregoni, non aveva cercato di fare altrettanto con me.

Interrogai Kil'Jaeden: anche lui aveva percepito la presenza, una presenza persino oltre le sue conoscenze; mi disse che doveva essere talmente potente da incutere timore persino ai Demoni. Passai lungo tempo vagando senza meta nella Twisting Nether, chiedendomi come potesse esistere qualcosa in grado di incutere timore persino a quel Demone maledetto.

Finalmente la presenza si mise in contatto con me. Irradiava un potere indescrivibile, molto diverso dalla totale assenza di emozioni di Kil'jaeden; feci degli sforzi enormi per non cadere in trance e la mia mente pian piano riacquistò lucidità. Sapevo che, se fossi riuscito a scoprire i desideri di quell'essere, lo avrei avuto in pugno, per quanto grande fosse il suo potere. La presenza comunicò con me. Disse di chiamarsi Medivh e di essere uno Stregone che arrivava da un mondo lontanissimo: comunicammo scambiandoci i pensieri. Era molto difficile riuscire a cogliere i suoi, mentre lui poteva sondare la mia mente con estrema facilità. Imparò ogni cosa sugli Orchi e sulle nostre magie. Ma io potevo carpire ben poco da lui, così mi affrettai a interrompere il contatto.

Chiesi consiglio a Kil'jaeden, ma egli non volle rispondere alle mie domande. Capii che aveva oramai perso interesse verso il Consiglio delle Ombre per paura di Medivh. Ma potevo davvero contenere un essere tale da spaventare il mio maestro stesso? Continuai a vagare nella Twisted Nether, per intere settimane, alla ricerca di una risposta. Una notte Medivh mi apparve in sogno.

"Tu hai paura di me perché non riesci a capire. Guarda il mio mondo e capirai le tue paure. Allora non avrai più paura."



MEDIVH '05

Il Demone Kil'jaeden





Ero impotente di fronte a ciò che accadde poi...

...distese devastate...
...lampi oscuri, paura...
...campi sconfinati verde smeraldo...
...foreste di alberi giganteschi...
...villaggi di gente forte e coraggiosa...

Le immagini arrivavano in flash troppo veloci per essere recepiti. E poi... qualcosa... un'immagine che si stampò nella mia mente...

...qualcosa sotto l'oceano; oscuro e in rovina, ma che ancora respirava...
...col cuore ancora pulsante di sangue...
...un potere antico...
...antico e terribile...

Mi svegliai. Avevo ben in mente il sogno. Ero cosciente che era qualcosa di reale. Medivh mi mostrò le meraviglie del suo mondo, sapendo che l'Orda lo avrebbe voluto dominare...

Riferii al Consiglio delle Ombre ciò che vidi durante il sonno. Ci furono grossi dibattiti circa le vere intenzioni di Medivh; dissi al Consiglio che era giunto il momento di sfogare la nostra ira su altri mondi. Dovevo trovare un varco per passare nel mondo di Medivh e poi ne avremmo soggiogato la razza, come avevamo fatto con ogni altro essere incontrato in precedenza. Quando Medivh apparve anche ad altri Stregoni, quelli non appartenenti al Consiglio delle Ombre che lo videro furono uccisi, affinché non rivelassero il nostro segreto. Poi passarono settimane senza più una sola apparizione di Medivh. Cercai più volte di mettermi in contatto con lui, ma era come se avesse cancellato ogni traccia del suo passaggio nella Twisting Nether. Il Consiglio delle Ombre cominciava a dubitare che lo Stregone si sarebbe mai più fatto vivo.

... Poi apparve la faglia...

Ci volle un po' di tempo prima che la faglia diventasse abbastanza grande da permettere il passaggio di un Orco. I primi che lo varcarono tornarono indietro quasi subito. Sembravano essere impazziti a causa di ciò che avevano visto. Questi primi fallimenti non ci demoralizzarono. Pian piano, scoprimmo che il mondo al di là dell'anello era lo stesso apparso nelle visioni. Unendo il potere degli Stregoni del clan a quello del Consiglio delle Ombre, fummo in grado di dominare la misteriosa faglia e la trasformammo nel Portale. Questo Portale venne usato per mandare un gran numero di Orchi in quel mondo sconosciuto. Costruimmo velocemente un piccolo rifugio dall'altra parte del Portale e spedimmo degli Orchi a esplorare le terre circostanti.





Scoprimmo che gli abitanti di quei luoghi erano chiamati Umani e che la loro terra era conosciuta col nome di Azeroth. Trovammo che questi Umani erano una razza debole, che viveva coltivando i propri campi e utilizzando le risorse del terreno. Non avevano molte più speranze dei Draenei di resistere a un attacco dell'Orda e la fame di violenza degli Orchi cresceva. I capitani dei clan decisero che era ora di lasciare il nostro mondo morente e di reclamare il controllo di Azeroth.

Mentre il Consiglio delle Ombre controllava di nascosto ciò che stava facendo l'Orda, la massa identificava nei capi dei clan i propri leader. Due erano i capitani più temuti e rispettati: Cho'gall, il Mago Orco del clan Twilight's Hammer e Kilrogg Deadeye del clan Bleeding Hollow. Ci si aspettava che questi potenti capi avrebbero condotto l'Orda a una vittoria tanto facile, quanto violenta sugli Umani. Così, mentre l'Orda si stava gradualmente incanalando nel Portale, Cho'gall e Kilrogg cominciarono a pianificare l'assalto alla roccaforte umana di Stormwind.

L'attacco contro Stormwind fu catastrofico. I nostri eserciti, aspettandosi di incontrare una debole resistenza, caricarono senza troppa cautela la fortezza nemica. I soldati Umani, inaspettatamente, arrestarono il nostro cammino alla baia. Poi ci lanciarono contro guerrieri che montavano enormi bestie muscolose e iniziarono a devastare le nostre truppe. Le forze umane costrinsero le nostre schiere ad arretrare fino all'altezza del Portale e riuscimmo a salvarci solo invocando i grandi poteri delle Ombre. Questa sconfitta inaspettata e umiliante portò il caos nell'Orda. Cho'gall e Kilrogg si accusarono l'un l'altro di avere causato il fallimento per l'incompetenza e gli Orchi si frammentarono in numerose fazioni, ognuna delle quali proclamò altri capitani. Il Consiglio delle Ombre cercò disperatamente di porre un freno alla violenza che sarebbe seguita all'interno dell'Orda, ma la natura stessa degli Orchetti rese quasi impossibile un richiamo all'ordine e alla ragione. Realizzai che l'Orda aveva bisogno di un fortissimo capo che potesse riunificare tutti i clan sotto il suo controllo - e tenerli in questa condizione. Fu allora che sentii parlare per la prima volta di Blackhand il Distruttore...

Blackhand, Capitano del giovane clan di Blackrock e guerriero nell'armata di Sythegore, fu riconosciuto come capo dalla maggior parte degli Orchi dell'Orda. Ma la cosa ancora più importante era che si trattava di un Orchetto attratto dalla ricchezza e quindi facilmente corruttibile. Con l'aiuto del Consiglio delle Ombre, aiutai Blackhand a insediarsi al comando dell'Orda: egli si rivelò un dittatore crudele che incuteva paura e terrore nei suoi guerrieri. Mentre l'Orda si stava riunificando sotto il controllo di Blackhand e gli altri capitani si sottomettevano a lui, fui io che dettai la politica di guerra, corrompendo lo stesso Blackhand.

Con l'ascesa di Blackhand al ruolo di Supremo Comandante, l'ordine tornò fra gli Orchi. Ebbi ancora delle visioni di Medivh, che mi sembrava sempre più padrone dei suoi poteri, ma sempre meno in grado di controllare la sua mente. Chiedendo all'Orda la distruzione del regno di Azeroth, ma domandando anche di fare di lui il suo dominatore, Medivh mi offrì ogni sorta di ricchezza. Gli riferii che non potevo far niente per far sì che gli Orchetti ubbidissero ai suoi voleri. Allora sul suo volto si stampò un sorriso beffardo e malvagio e mi mostrò l'immagine di un'antica tomba su cui era inciso il nome del Signore dei Demoni, Sargeras.

La Tomba di Sargeras! Il Signore delle Tenebre che istruì il mio tutore Kil'jaeclen era sepolto in quel mondo piccolo e patetico! Il mio destino era giunto: Kil'Jaeden mi aveva confidato che la Tomba perduta



conteneva il potere assoluto - abbastanza per fare di chiunque fosse riuscito a controllarlo un dio vivente. Medivh fece un patto con me: mi avrebbe svelato la posizione della Tomba solo se avessi usato l'Orda per sconfiggere il suo nemico...

Così l'Orda degli Orchi dichiarò una guerra senza quartiere contro il regno di Azeroth.

La Prima Guerra e l'ascesa degli Orchi

Sottraemmo le Terre di Azeroth agli Umani facendo razzia di tutto ciò che riuscimmo a trovare. Il mio sicario personale, Garona il mezzo-orco, uccise il capo di Azeroth Re Llane e mi riportò il suo cuore. Eppure, sebbene l'Orda dominasse Azeroth e i pidocchiosi vermi che la difendevano, i miei piani vennero gravemente ostacolati.

Un piccolo gruppo di guerrieri umani prese d'assalto la torre di Medivh e sfidò l'insano Stregone in combattimento. Non appena il suo corpo fu colpito e ferito dalle spade di Azeroth, Medivh iniziò a trasmettere onde telepatiche di dolore, attraverso cerchi astrali che distrussero facilmente anche le mie formidabili difese. Cercai di penetrare nella mente dello Stregone per scoprire la posizione della tomba direttamente da lui, ma mentre viaggiamo attraverso i suoi pensieri, a un passo dalla meta, Medivh fu ucciso dagli Azerothi. Essendo all'interno della sua mente nel momento della sua morte temporale, subii un gravissimo shock psichico e caddi in uno stato catatonico.

Dormii per settimane come se fossi morto, sorvegliato e difeso dai miei fedeli Stregoni. Quando finalmente mi svegliai, venni a conoscenza dei cambiamenti dei rapporti di forza all'interno dell'Orda. Blackhand era stato ucciso. Senza i miei poteri magici e senza i consigli che gli davo, egli era caduto in un agguato teso da uno dei suoi più forti e fidati generali: Orgrim Doomhammer. Orgrim fu veloce a consolidare il suo potere all'interno dell'Orda, giustificando l'assassinio di Blackhand, grazie a false testimonianze che davano ragione alle asserzioni di incompetenza del Distruttore come Capo di Guerra.



Orgrim Doomhammer mostra la festa di Blackhand





Sembrava che la mano del destino si fosse abbattuta con estrema pesantezza. Ogrim cercò di scoprire gli affari nascosti dell'Orda, rivoltando ogni pietra. Poi le sue spie catturarono il mio servitore Garona e, con torture terribili, lo costrinsero a rivelare l'esistenza e la posizione del Consiglio delle Ombre. Quel maledetto risultò più debole di quanto mi aspettassi.

Sospettando che il Consiglio delle Ombre rappresentasse una minaccia al suo controllo sull'Orda, Doomhammer guidò i suoi Cavalieri di Lupi in un attacco a sorpresa contro la mia Cittadella, vicino alle rovine di Stormwind. Gli Stregoni, colti impreparati dall'assalto di Ogrim, combatterono l'Orda fino all'esaurimento dei loro poteri magici. Purtroppo, senza il tempo necessario per riposarsi e riprendere le proprie energie, essi caddero sotto la furia di Ogrim. Alla fine, Doomhammer ne uscì vittorioso. Tutti gli Stregoni sopravvissuti furono accusati di aver tradito l'Orda. Le pubbliche esecuzioni che ne seguirono indebolirono la mia posizione, rafforzando ovviamente quella del mio avversario...

Fui condotto dinanzi a Ogrim e interrogato a lungo sulla mia partecipazione al Consiglio delle Ombre. Non ero assolutamente in grado di reagire contro il Comandante dell'Orda: la morte di Medivh e le energie spese durante la battaglia mi avevano lasciato completamente esausto. Ogrim mi fece chiaramente intendere che l'Orda era in mano sua e che non si sarebbe lasciato corrompere come il suo predecessore. I lampi nei suoi occhi e l'acciaio al suo fianco mostravano chiaramente le sue intenzioni, ma non mi sarei certo lasciato sconfiggere così facilmente. Mentre aveva già sollevato la mano gli ricordai che, con la morte degli Stregoni, io ero ormai l'unico vero Mago dell'intera Orda.

Ogrim, reso arrogante dalla sua vittoria, riconobbe che in fondo avrei potuto essergli utile e mi lasciò in vita - per sua gentile grazia. Giurai in silenzio che un giorno si sarebbe portato quelle parole nella tomba.



Anche se i sospetti di Ogrim nei miei confronti non si placarono mai del tutto, riuscii a convincerlo che i clan dei Raiders e dei Blackhand si stavano preparando a rivoltarsi contro di lui. Quantunque questo non fosse vero, Ogrim sospettava da tempo Rend e Maim e non esitò a inviare i suoi Cavalieri di Lupi contro gli eserciti di Grunt. Per dimostrare la mia 'fedeltà' a Ogrim e all'Orda, promisi di creare un'armata di non-morti che sarebbe sempre stata fedele a lui solo. Pur non credendomi del tutto, Doomhammer rimase affascinato dall'idea e così mi diede il permesso di iniziare i riti per la formazione del nuovo esercito.

Anche con l'aiuto dei miei Necroliti non riuscii a creare questa forza di non-morti. Fallimenti e debolezza erano le uniche cose che riuscivo a ottenere. Poi capii che i loro spiriti erano vitali, ma i loro corpi ormai erano inutili. Li invocai così in un luogo costruito con legno di Ironwood e Blackroot dove, dopo un'arcana

*Gul'dan si 'sottomette' a
Doomhammer*





cerimonia, presi la vita di ognuno di loro. Nel rito sanguinoso della loro esecuzione, i Necroliti avrebbero finalmente consentito la mia creazione di perfetti servi non-morti.

Usando il poco controllo che ancora avevo su alcune parti dell'Orda, recuperai moltissimi cadaveri appartenuti agli sconfitti cavalieri di Azeroth. In questi corpi, ormai in putrefazione, evocai le essenze dei membri del Consiglio delle Ombre, che non aspettavano altro che di tornare alla vita, per seminare ancora una volta morte e distruzione. Fornii a ognuno di questi oscuri cavalieri uno scettro incastonato di pietre preziose, attraverso cui potevano focalizzare meglio i loro poteri: in questi scettri erano contenuti i potenti poteri magici dei Necroliti, appena massacrati. Così nacquero i Cavalieri della Morte.

Ogrim Doomhammer era soddisfatto di questi Cavalieri. Anche se gli spiriti del Consiglio delle Ombre mi obbedivano ciecamente, giurarono fedeltà al Capitano dell'Orda. Ogrim era molto contento, perché avevo mantenuto la mia promessa e mi permise di tornare a occuparmi dei miei affari.

Rimarò paziente e attenderò il mio momento, restando un servitore fedele, fino a quando non verrà il tempo di mostrare a quello stupido, patetico e presuntuoso chi è il migliore dei due. I miei progetti per riportare alla luce la tomba di Sargeras non sono stati ancora accantonati. Ho convinto il clan degli Stornreaver a obbedire ai miei ordini quando arriverà il momento di rivoltarsi contro Ogrim e di fargli pagare la sua insolenza nei miei confronti...

Quel giorno sta arrivando - e Doomhammer non sa ancora quali orrori lo attendono...



Perché io sono Gul'dan...

Io sono l'incarnazione dell'Oscurità.

Nessuno mi potrà mai sconfiggere.





I clan dell'orda

Clan di Blackrock

Capitano: *Orgrim Doomhammer*

Colore del Clan: *rosso*

Situazione: sebbene anni di guerra ne abbiano ridotto il numero, il clan di Blackrock rimane il più forte nell'Orda. Comandato per molti anni da Blackhand il Distruttore, il clan di Blackrock divenne presto potentissimo e fu il maggior artefice delle numerose vittorie contro gli Umani nella Prima Guerra. Orgrim Doomhammer, conosciuto anche come Backstabber, assassinò il crudele, ma incauto, Blackhand e si autonominò Capitano del clan e Capo di Guerra dell'Orda. Il clan di Blackrock continua a dettare ordini, intimando agli altri clan dell'Orda di seguire Orgrim. Le forze del clan di Blackrock sono fanaticamente fedeli a Doomhammer e lo serviranno a costo della propria vita.

Dominio: Blackrock Spire, Azeroth



WETAEN · 26

Clan di Stormreaver

Capitano: *Gul'dan the Warlock*

Colore del Clan: *blu*

Situazione: Gul'dan lo Stregone

Situazione: gli Stormreaver costituiscono un piccolo, ma potente clan le cui origini nella storia dell'Orda risalgono fino alla sua venuta ad Azeroth. Ultimo della sua stirpe, lo Stregone Gul'dan ha il controllo assoluto su questo clan. Gul'dan, che aveva arruolato nell'Orda il suo pupillo Blackhand, non nutre per Doomhammer alcun rispetto e anche il nuovo Capitano dei Blackrock lo odia. Questo lo ha costretto a fondare gli Stormreaver per proteggere se stesso da ogni azione che il Capitano del clan di Blackrock avrebbe potuto compiere contro di lui. Con l'aiuto del suo clan, Gul'dan intende trovare la Tomba del Signore delle Tenebre Sargeras. È leggenda che la Tomba contenga un potere incommensurabile, del quale ovviamente Gul'dan si vuole impossessare.

Dominio: Stormwind, Azeroth e Balor, Azeroth





Clan di Twilight's Hammer

Capitano: *Cho'gall il Mago Orco*

Colore del Clan: *violetto*

Situazione: ossessionato dal fatto che l'Orda è portatrice di distruzioni apocalittiche in tutte le terre che devasta, il clan di Twilight's Hammer ha come propria sacra missione la distruzione di tutto quello che incontra. Condotti dal Mago Orco Cho'gall, i Twilight's Hammer hanno forti legami con Gul'dan e il clan di Stormreaver. La loro devozione nei confronti dell'Orda non è così forte come la loro fiducia nella sacra missione della devastazione.

Dominio: Northshire, Azeroth



W. F. D. N. ' 06

Clan di Black Tooth Grin

Capitano: *Rend e Maim, figli di Blackhand*

Colore del Clan: *nero*

Situazione: il clan di Black Tooth Grin, tempo addietro, faceva parte di quello di Blackrock, ma se ne distaccò ancor prima della venuta dell'Orda ad Azeroth. Dopo che il loro padre fu deposto dal grado di Capitano da Orgrim Doomhammer, Rend e Maim decisero di prendere il controllo della propria fazione all'interno dell'Orda, senza opporsi direttamente all'ascesa al potere di Doomhammer. Il Black Tooth Grin, noto per l'usanza di ogni suo membro di strappare uno dei suoi denti in segno di devozione al clan, ha il compito di proteggere e preservare il temuto Portale. L'unità di questo clan potrebbe essere messa a dura prova se Rend e Meim avessero l'opportunità di vendicare la morte del padre.

Dominio: le Black Morass, Azeroth.



W. F. D. N. ' 06

Clan di Bleeding Hollow

Capitano: *Kilrogg Deadeye*

Colore del Clan: *verde*

Situazione: il clan di Bleeding Hollow fu uno dei principali dell'Orda che venne ad Azeroth. Condotta dall'anziano Killrogg, il Bleeding Hollow incorpora la surreale malvagità che per molti anni fu fattore di successo nelle guerre degli Orchi. Ineguagliabili in battaglia, ebbero l'onore di condurre le operazioni di rastrellamento nelle terre occupate di Khaz Modan. Fedeli al clan di Blackrock, questi guerrieri veterani ritengono



W. F. D. N. ' 06





le necessità dell'Orda più importanti di loro stessi.

Dominio: Ironforge, Khaz Modansafeguarding the refinement

Clan di Dragonmaw

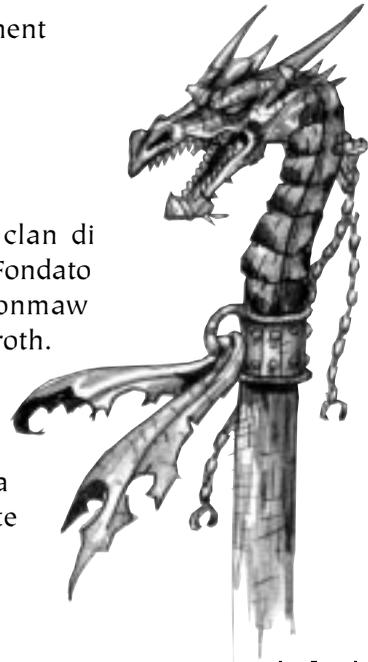
Capitano: *Zuluhed the Whacked*

Colore del Clan: bianco

Situazione: condotto dallo sciamano Zuluhed, il clan di Dragonmaw è una piccola, ma élitaria, fazione dell'Orda. Fondato addirittura prima della nascita degli Stregoni, il Dragonmaw divenne subito uno dei più forti alleati di Blackhand in Azeroth.

Oonorarono la fedeltà a Blackhand, dopo la sua morte, mettendosi al servizio dei suoi figli e del clan di Black Tooth Grim. Utilizzando rituali magici di cui erano dotati gli antichi sciamani, il clan di Dragonmaw fu l'autore della cattura della Regina dei Dragoni Alexstrasza e del conseguente soggiogamento dei Dragoni di Azeroth.

Dominio: Grim Batol, Khaz Modan



METZEN '06

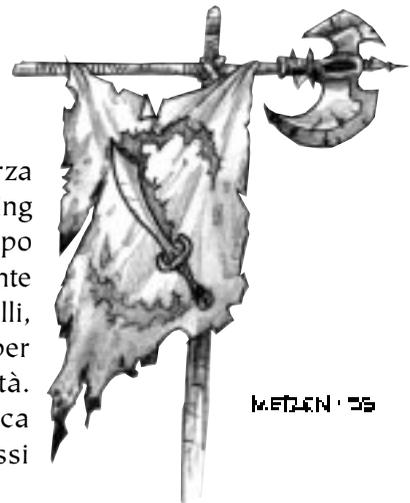
Clan di Burning Blade

Capitano: *nessuno*

Colore del Clan: *arancione*

Situazione: Il Burning Blade più che un clan è una forza scatenata dalla natura. Caotico e imprevedibile, il Burning Blade è una fratellanza di Orchi impazziti il cui unico scopo è quello di fare razzia e saccheggiare, senza tenere minimamente in considerazione neppure la loro stessa vita. Questi folli, privi di un capo, sono tenuti sotto controllo dagli Orchi, per essere utilizzati dagli altri clan in caso di urgente necessità. Il Burning Blade non ha rispetto per nessuno e attacca chiunque rappresenti una minaccia - persino gli stessi Orchetti degli altri clan.

Dominio: Nomadi



METZEN '06





Unità di terra dell'Orda



Servo

L'etichetta di servo identifica i componenti più disprezzati dell'Orda. Inferiori in tutte le abilità, questi cani sono relegati a compiti secondari come la raccolta del legname e l'estrazione dell'oro. Il loro aiuto è necessario anche per costruire e mantenere efficienti tutte le strutture richieste dal piano d'invasione dell'Orda. Oppressi da tutti, questi servi lavorano continuamente per soddisfare i loro ingrati padroni.



Grunt

Gli Orchetti che si distinguono a sufficienza nella lotta da essere addestrati come Grunt riassumono in loro lo spirito stesso dell'Orda. Equipaggiati con enormi asce e armature da guerra, sono preparati a combattere fino alla morte. Devoti all'Orda e ai suoi clan, i Grunt amano la battaglia e non aspettano altro che gettarsi nel mezzo di una carneficina per morire in modo cruento, sommersi dal sangue dei loro nemici caduti.



Troll lanciatori di asce

I Troll del Lordaeron hanno lottato per lunghe ere contro gli Umani, i Nani e gli Elfi. L'apparizione dell'Orda gli ha fornito l'occasione per allearsi tra loro e cercare vendetta contro i molti nemici. Più agili dei semplici Orchi, i Troll utilizzano asce da lancio - con una tattica che prevede un attacco fasullo e una ritirata strategica per assalire i loro nemici. Questa combinazione di agilità, velocità, capacità di colpire a distanza e anche verso l'alto li rende una parte importante dell'Orda.





Troll Berserker



I Berserker sono una sanguinaria unità d'élite degli Orchi, completamente dedicata all'annientamento dei nemici per eccellenza: gli Elfi. Dopo essere stati oggetto di innumerevoli esperimenti da parte degli alchimisti Goblin, i Berserker hanno sviluppato molte strane abilità che li rendono assolutamente inarrestabili in battaglia. I Berserker sono più forti e più resistenti di tutti gli altri Troll, cosa che li tramuta in un tremendo ciclone di morte e distruzione.



Orco



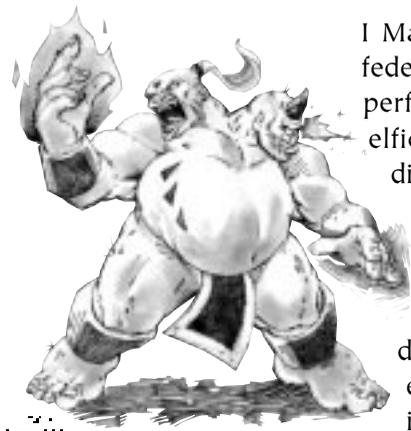
Gli Orchi sono mostruosi esseri a due teste alleati degli Orchetti, portati attraverso il Portale dallo Stregone Gul'dan dopo la Prima Guerra come rinforzi per sedare le continue lotte interne tra i clan degli Orchetti. A causa dei continui litigi tra le loro due teste, gli Orchi mostrano ancora meno intelligenza del più spregevole servo. La loro incredibile forza e la resistenza innaturale, comunque, li fanno entrare tra gli avversari più pericolosi che si possano trovare nell'Orda.

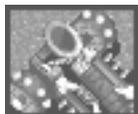


Mago Orco



I Maghi Orchi erano originariamente un piccolo e fedelissimo gruppo di Orchi, tramutati da Gul'dan in perfidi e pericolosi Stregoni. Modificando e mischiando la magia elfica della Runa di Caer Darrow, Gul'dan è stato in grado di infondere le abilità magiche di Stregoni morti da lunghissimo tempo nei corpi di questi orchi, ospiti inconsapevoli. Anche se sembrano grossi e stupidi, questi esseri possono usare le loro mortali magie proprio come i loro cugini darebbero un colpo di clava a chiunque fosse abbastanza stupido da pararglisi davanti. Questi Maghi Orchi sono diventati estremamente astuti e pericolosi e servono l'Orda solo per il loro interesse.





Catapulta

Corni ricolmi del sangue di coloro che sono stati così sfortunati da capitare sul suo cammino annunciano l'arrivo della catapulta orchesca. Quando si avvicina al campo di battaglia la sua semplice vista è sufficiente a terrorizzare e mettere in fuga le truppe umane più deboli. Questa terrificante macchina, montata su ruote, lancia mortali proiettili incendiari, che esplodono all'impatto. L'enorme forza distruttiva di queste grandi macchine da guerra le rende temute e rispettate in tutti i territori.



Cavaliere della Morte

Questi fedeli servi delle Tenebre furono creati da Gul'dan per rimpiazzare la distrutta casta degli Stregoni. Creati assemblando i resti dei Cavalieri di Azeroth morti nelle ultime battaglie della Prima Guerra, questi abomini furono quindi animati con le essenze dei componenti del Consiglio delle Ombre. Ulteriormente rinforzati con energie magiche raccolte dai Necroliti morti, i Cavalieri della Morte dispongono di un tremendo arsenale di magie elementali e negromantiche, che portano morte sicura a tutti coloro che osano contrastare l'Orda.



Genieri goblin

I malefici Genieri goblin sono noti in tutta l'Orda per la loro incredibile abilità nella distruzione. Questi diabolici Goblin sono sempre dotati di esplosivi estremamente instabili, che consentono loro di annientare le fortificazioni nemiche e le armi avversarie. Anche se i Genieri risultano imprevedibili e altamente insubordinati, sono diventati insostituibili per la riuscita dei piani di conquista dell'Orda.





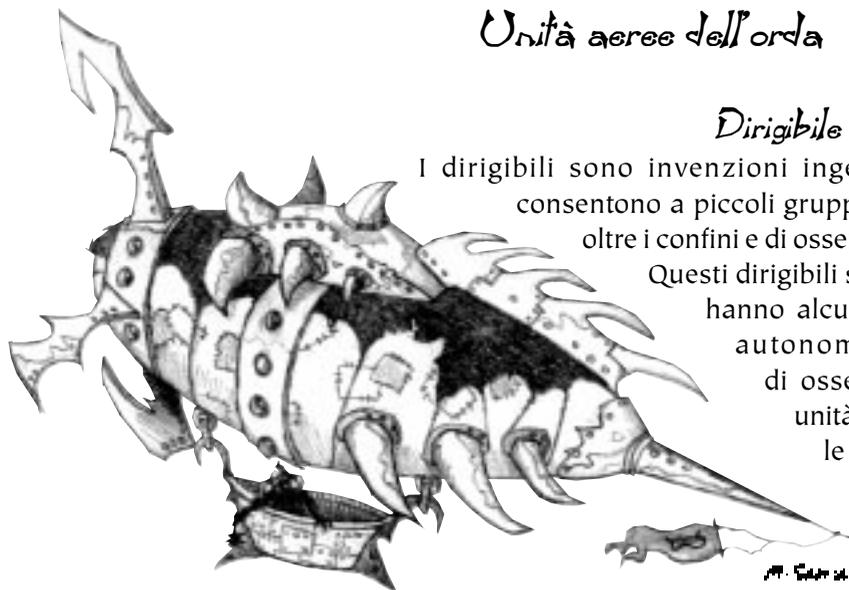
Unità aeree dell'Orda

Dirigibile dei Goblin



I dirigibili sono invenzioni ingegnose che consentono a piccoli gruppi di Goblin di sgusciare oltre i confini e di osservare il territorio nemico.

Questi dirigibili sono enormi, goffi e non hanno alcun tipo di arma. La loro autonomia di volo, capacità di osservazione e di scoprire unità sottomarine (come tutte le altre unità volanti) ne fanno un componente importante del sistema spionistico dell'Orda.



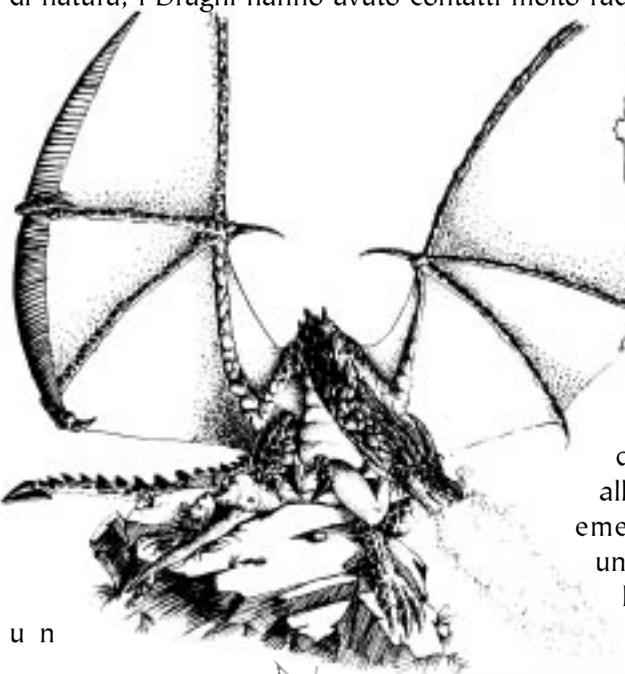
Drago



I Draghi sono nativi delle selvagge lande desolate del Nord di Azeroth. Solitari di natura, i Draghi hanno avuto contatti molto radi con i loro vicini nel corso dei secoli. Rend

e Maim, capitani del clan Black Tooth, hanno organizzato la cattura della Regina dei Draghi, Alexstrasza, da parte del clan Dragonmaw. Con la loro regina prigioniera, queste maestose creature sono state costrette a sottostare al volere dell'Orda - la loro progenie è stata addestrata dai clan Dragonmaw ad annientare i nemici dell'Orda.

Grazie alla mortale combinazione di una grande intelligenza e di incredibili poteri distruttivi, il Drago risulta l'essere più potente all'interno dell'Orda. Le devastanti fiamme che emette dalla bocca possono distruggere in un istante anche l'esercito più numeroso, mentre le sue possenti ali gli permettono di volare per tempo indeterminato.



u n

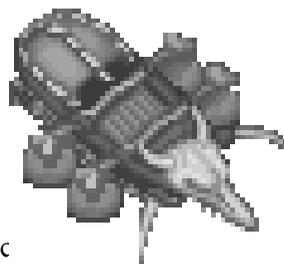


Unità navali dell'orda



Chiatta del petrolio

Questa unità navale orchesca è costruita in maniera spartana per trasportare materiali - non armi o truppe. La chiatta, che in realtà è poco più che una zattera di legno, ossa e un po' di spago, ha come equipaggio degli orchi appena più abili dei semplici servi, che oltre a governare la nave si occupano di costruire le piattaforme petrolifere e riportare a riva il greggio estratto, in modo da permetterne la raffinazione e l'utilizzo secondo i voleri dei Comandanti dell'Orda.



Incrociatore dei Troll

Gli incrociatori dei Troll sono vessilli veloci e dall'aspetto orrendo, pensati per fare irruzione nella flotta nemica e danneggiare le navi avversarie e la loro scorta aerea. Il malvagio equipaggio, composto da Troll, è sempre bramoso di combattere contro le navi da guerra dell'Alleanza e attende con ansia la possibilità di misurarsi faccia a faccia con un incrociatore degli Elfi.



Trasporto

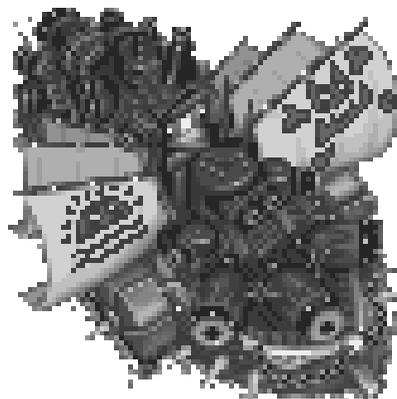
I trasporti sono grosse navi scheletriche, caricate con truppe dell'Orda che devono attraversare ampi tratti di mare. Lenti e impacciati nei movimenti, dispongono di corazze magiche per respingere il fuoco nemico. Anche se l'Orda di solito difende i suoi trasporti con gli incrociatori e le Juggernaut, alcuni equipaggi temerari sono soliti avventurarsi anche in mezzo a una battaglia, per sbarcare a terra le truppe che trasportano.





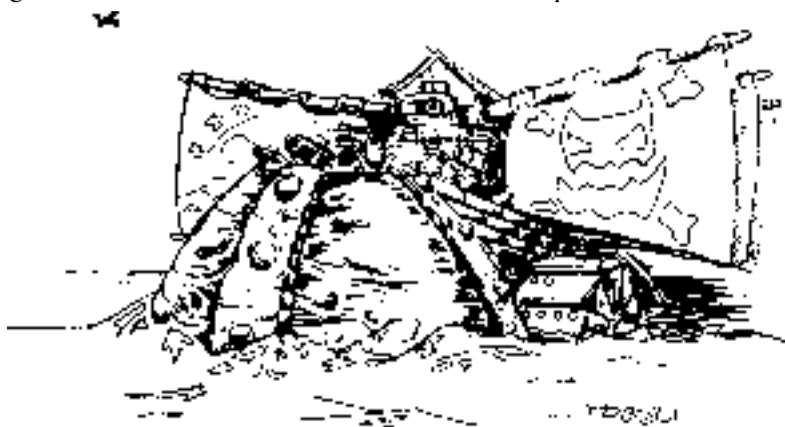
Juggernaught orchesca

Queste ciclopiche navi da guerra sono la forza principale dell'armata navale dell'Orda. Pesantemente armate e corazzate, le Juggernaught sono delle vere e proprie fortezze galleggianti che costituiscono il nucleo con maggior potere distruttivo della flotta delle Tenebre. Anche se non sono agili come gli incrociatori dei Troll, queste tremende navi sono divenute in breve tempo il terrore dei mari di Azeroth per le continue, terribili perdite che infliggono alla flotta dell'Alleanza.



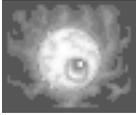
Tartaruga Gigante

Queste enormi tartarughe marine sono originarie dei mari del sud e sono state catturate dal clan Stormreaver. Tenute sotto controllo grazie a potenti incantesimi, questi mostri giganti sono equipaggiati con calotte impermeabili fissate sulla loro corazza e sono usati come sommergibili dagli Orchetti. Navigando sotto le acque, le Tartarughe Giganti possono arrivare inosservate sotto la flotta dell'Alleanza e riportarne la posizione a quella dell'Orda. Possono essere scoperte soltanto dalle torri di guardia, da unità volanti e da altri mezzi sottomarini. I temerari equipaggi di Goblin che guidano questi mezzi sono capaci di distruggere le navi avversarie con il lancio di pericolosi contenitori azionati a vapore, contenenti esplosivi liquidi molto instabili, in grado di ridurre a brandelli anche la corazza più resistente.





Magie dei cavalieri della morte



Occhio di Kilrogg

L'Orco crea un'apparizione fluttuante, consistente in un occhio privo di corpo, che è poi in grado di dirigere attraverso l'aria per spiare le forze e gli accampamenti del nemico. Chiamato così in onore del leader del clan Bleeding Hollow, quest'occhio sempre vigile trasmette al Mago che lo ha creato tutto ciò che vede, dandogli la conoscenza delle terre che sorvola e dei loro abitanti. Dopo un certo periodo di tempo l'occhio svanisce, lasciando però all'Orco le notizie del terreno esplorato.



Sete di Sangue

Questo incantesimo è usato per instillare un'insaziabile sete di sangue in un guerriero, facendolo entrare in uno stato di esaltazione tale da renderlo assolutamente selvaggio. Qualsiasi combattente, sotto l'effetto di Sete di Sangue, provoca molti più danni di quelli che infliggerebbe normalmente. Anche se gli effetti di questa magia sul suo bersaglio non sono permanenti, è in grado di spingere un Orco, già di per sé assetato di sangue, oltre ogni limite...



Rune

La recitazione di arcane e potenti rune magiche permette al Mago Orco di tendere un'orribile trappola a tutti gli sfortunati che ci cadono. Quando le rune esplodono, causano un enorme danno a chiunque si trovi sopra di esse, come anche a tutti quelli che si trovano nelle vicinanze. Quelli che staranno attenti riusciranno però a cogliere un segno della presenza delle rune. La forza del caos che rende possibile questo incantesimo non fa distinzioni tra alleati e nemici e ucciderà egualmente tanto un membro dell'Alleanza, quanto uno dell'Orda. Ricordatevi sempre questo avvertimento, perché anche stare nelle vicinanze di una di queste trappole può essere pericoloso: quando la loro magia si esaurisce esplodono, proprio come se fossero state innescate.





Magie dei cavalieri della morte



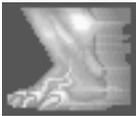
Tocco delle Tenebre

Unendo la loro anima buia con l'essenza nera di Hel, i Cavalieri della Morte sono in grado di risucchiare l'energia vitale da coloro che sono bersaglio di questa magia. La loro capacità di lanciare questa energia, anche a una certa distanza, ne fa un attacco molto pericoloso. Anche se gli effetti di questa magia sono letali per ogni essere vivente, il Tocco delle Tenebre rappresenta solo una piccola parte dell'enorme arsenale magico a disposizione dei vili cavalieri.



Spirale della Morte

La Spirale della Morte è una variante particolarmente pericolosa del Tocco delle Tenebre. Incanalando i poteri negromantici degli Stregoni morti nel suo corpo, il Cavaliere della Morte crea un campo di energie negative che annullano la forza vitale di chiunque vi entri in contatto. Le forze così sottratte sono quindi consumate nel restituire vigore a chi ha lanciato l'incantesimo, sia egli un alleato o un nemico. Il gelido abbraccio della morte può essere benevolo... per chi è in grado di controllarlo.



Rapidità

Incrementando magicamente la rapidità di produzione di forza vitale di un soggetto, il Cavaliere della Morte può dare una velocità incredibile a chiunque voglia. Tutte le azioni compiute da colui che viene incantato saranno molto più rapide di quelle di una persona normale - un vantaggio evidente sul campo di battaglia.



Armatura Maledetta

Questa antica formula negromantica trasforma una parte dell'energia vitale di chi viene incantato in una sorta di armatura ectoplasmatica. Quest'armatura spettrale, per un certo periodo di tempo, assorbe qualsiasi danno diretto a chi la 'indossa'. Quando la magia che lega l'armatura al suo ospite finisce, cessa anche l'invulnerabilità di quest'ultimo.





Decadimento

Queste nubi tossiche, informi e rutilanti, evocate dal Cavaliere della Morte, sono in grado di annichilire e decomporre qualsiasi essere vivente si trovi sul loro mortale cammino. Il vapore creato dal Decadimento può consumare qualsiasi cosa - carne, ossa e legno, come pure i metalli più duri. Composti da misteriose sostanze, questi vapori scendono al suolo e si diffondono rapidamente, lasciando una scia di sofferenza e morte dietro di loro.



Turbine

Il Cavaliere della Morte, concentrandosi sui venti del mondo sotterraneo, provoca gravi ferite a tutti coloro che vengono afferrati dal turbine e sbattuti di qua e di là con violenza. Le ossa umane e le vele delle navi sono spezzate con facilità dai fiumi impetuosi di questi venti. La furia di questi non consente di inviare comandi a quelli che sono intrappolati all'interno di essi, isolandoli dal resto del mondo fino a quando la magia non ha termine.



Ritorno dalla Morte

Quest'oscura magia è l'eredità finale dei Necroliti Orchi, distrutti subito dopo la fine della Prima Guerra. Il Cavaliere della Morte è in grado di rianimare i corpi di coloro che sono appena morti e di ordinare a queste mostruosità di attaccare i propri nemici. Questo terrificante incantesimo è il massimo potere dei Cavalieri della Morte ed è utilizzato per rinfoltire le schiere dell'Orda con vasti eserciti di non-morti.





Edifici orcheschi

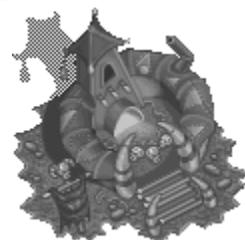
Allevamento di cinghiali

Gli allevamenti producono i necessari alimenti per il sostentamento della forza lavoro dei servi e degli eserciti impegnati nella guerra. Senza un adeguato rifornimento di cibo, non possono essere create nuove unità. La tipica dieta degli Orcheti - come dei loro parenti Troll e Orchi - consiste mangiare carne fresca. Per soddisfare questa brama di carne, numerosi cinghiali selvaggi vengono catturati e nutriti. Per la loro facile reperibilità in molte regioni, i cinghiali sono divenuti uno dei piatti preferiti - insieme a una bevanda fatta con un distillato di sangue - dalle truppe veterane impegnate nei lunghi periodi di guerra.



Salone delle Tenebre

Queste strutture servono a molti scopi, come per esempio essere un centro di raccolta e di comando per molti insediamenti orcheschi. I patetici servi, inadatti al combattimento, vengono addestrati qui per svolgere tutti i lavori più umili, come quelli di costruzione, manutenzione e approvvigionamento. Nel Salone delle Tenebre vengono raccolti e lavorati tutti i materiali grezzi, che vengono poi destinati agli usi più disparati. L'attività è sempre fervente in questi luoghi, dato che i servi lavorano in continuazione per soddisfare i loro padroni. Quando un insediamento raggiunge dimensioni notevoli e necessita di difese più efficaci, il Salone delle Tenebre viene trasformato in Roccaforte.



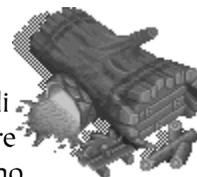
Caserme

Le Caserme, che contengono le strutture necessarie al costante addestramento degli Orcheti, dei Troll e degli Orchi sono gli edifici di gran lunga più rispettati nei territori dell'Orda. Il freddo cozzo delle armi metalliche e le raggelanti urla di guerra dei Troll possono essere udite dall'alba al tramonto.



Segheria dei Troll

Ricavata nell'enorme tronco di un antico albero di Ironwood, la segheria dei Troll è una parte vitale della lavorazione del legno dell'Orda. I Troll, vissuti per secoli nelle foreste del Nord, hanno sviluppato una loro tecnica particolare per lavorare il legno. Trattando un gruppo di alberi con un solvente alchemico volatile riescono a indebolirne la resistenza, facilitandone il taglio - anche se in questo crescono enormemente i rischi per i servi che lo devono effettuare. I Troll sono rinomati per la produzione di un particolare tipo di ascia da lancio, il cui utilizzo e la cui realizzazione sono oggetto di costanti miglioramenti. I Troll Berserker frequentano le segherie per assumere le pozioni magiche che vengono somministrate dagli alchimisti Goblin che vi si trovano. Queste permettono ai Berserker di lanciare le loro asce a distanze molto più grandi del normale e di avere una mira migliore. Si dice anche che, se si usa la pozione giusta, i Troll possano guarire dalle ferite molto più velocemente del solito. Questo processo di rigenerazione è uno dei poteri più grandi e incredibili dei Troll Berserker.





Fabbro

Gli Orchi che vivono e lavorano nelle botteghe dei Fabbri sono tutti esperti combattenti. Dato che conoscono il valore di un buon acciaio, sono sempre alla ricerca di nuovi metodi di lavorazione per produrre armi più letali o migliorare la qualità delle armature. L'acciaio da loro forgiato è essenziale per la produzione della tremenda catapulte e la loro abilità è di aiuto anche nella creazione degli arcani apparati meccanici che sono usati per aumentare la precisione e la robustezza delle grandi macchine da guerra. Spesso partecipano alla realizzazione di strutture particolarmente avanzate.



Vedetta

Molto più in alto delle cime degli alberi sorgono le Vedette, torri realizzate con tronchi grezzi tenuti assieme da ossa e altri avanzi animali. Queste strutture poco stabili - ma molto utili - sono l'ideale per scorgere dall'alto le miserevoli e paurose truppe umane, trasformandole in un piacevole diversivo per le difese di qualsiasi insediamento orchesco. Queste torri possono essere migliorate con l'aggiunta di un cannone in grado di sparare proiettili mortali sopra qualsiasi nemico, o di lanciare una morte esplosiva sopra gli avversari, tanto sulla terra, quanto sul mare.



Vedetta



Guardia



Cannone

Cantiere Navale

Anche se è realizzato con un complesso piuttosto disordinato di ossa, pietre e legno di bassa qualità, questo misero cantiere navale è probabilmente la struttura più importante dell'intero apparato logistico dell'Orda. Dato che qui vengono realizzati i Trasporti, le navi da guerra e le unità estrattive, i cantieri navali fungono da vincolo tra i vari clan orcheschi, sparsi su tutto il Lordaeron. In questi luoghi ci sono anche primitive attrezzature di lavorazione, che permettono alle unità estrattive di scaricare qui i loro carichi di petrolio. I cantieri sono gestiti da Orchetti molto svogliati, ma, in qualche modo, riescono alla fine a mantenere i tempi previsti per la produzione e la manutenzione.



Fonderia

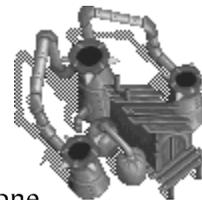
Facilmente riconoscibile grazie al trio di camini sempre fumanti che sovrastano l'edificio, la fonderia è fondamentale per la creazione delle pesanti placche di corazzatura e delle letali armi che si trovano sulle navi orchesche più grandi - le Juggernaut. Circondate da un'oscurità perenne e da un calore innaturale, le fonderie sono piene di fumo che brucia i polmoni e di ceneri che bruciano gli occhi - cosa che fa sentire ogni Orchetto a casa sua ogni volta che ci entra. Il calore esce intensissimo attraverso ogni apertura quando i lavoratori della fonderia versano il metallo fuso nello stampo di nuovi cannoni e tremendi colpi risuonano per miglia lungo la costa quando trasformano il minerale fuso in una nuova corazza.





Raffineria

Attraverso i lunghi condotti arcuati, posti su entrambi i lati della sua struttura, la raffineria trasferisce il petrolio dalla stiva delle unità estrattive ai suoi serbatoi. Situati sulla riva del mare, questi edifici sono sempre sotto la minaccia di un attacco navale. Dal momento che le raffinerie sono importanti per la lavorazione del petrolio non è raro trovare dispiegate a loro protezione alcune navi da guerra.



Roccaforte

Le alte, imponenti strutture della roccaforte sono costante monito del potere e del dominio dell'Orda. Dal momento che sono il centro di importanti insediamenti orcheschi, le roccaforti possono lavorare le materie prime come fa il Salone delle Tenebre - anzi, la produzione di oro è più efficiente, perché i servi che lo lavorano sono trattati con molta più durezza. Queste paurose strutture, in acciaio e solida pietra, utilizzano tecniche costruttive finalizzate alla difesa, in modo da ridurre al minimo il danno subito da un esercito attaccante. Orchetti, Troll e Orchi, convinti come sempre della loro superiorità militare, agiscono esclusivamente sotto la guida di un Comandante che abbia dimostrato di essere un grande guerriero. Nel momento del bisogno una roccaforte viene ampliata, diventando un Bastione Nero.



Fortino orchesco

Dopo i rudimenti della guerra nelle caserme, gli Orchi si ritirano in queste spartane casupole di pietra per aumentare la propria forza, velocità e resistenza. Infatti, questi titani a due teste, per incrementare la loro forza si sfidano con il lancio o la frantumazione di enormi massi: in questo modo chi riesce a superare questa tremenda fase d'addestramento diventa un mortale pericolo per gli avversari. Persino i miserevoli servi cercano di stare il più lontano possibile da questi edifici, dato che c'è sempre il rischio che qualche macigno vagante gli fracassi il cranio.



Altare delle Tempeste

Ricavato dalla Pietra Runica di Caer Darrow, l'Altare delle Tempeste incarna le arcane e malvagie energie nelle enormi figure bronzee che lo sovrastano. Queste servono per tramutare l'originaria magia elfica della Pietra Runica nelle crudeli magie dell'Orda. Queste energie, disperse al momento della distruzione degli Stregoni, servono oggi a fornire i poteri magici agli Orchi Maghi. È infatti qui che questi esseri ricevono le arti della magia nera necessarie per la loro lotta contro l'Alleanza. L'altare è accuratamente evitato da tutti gli altri esseri che compongono l'Orda, visto che l'enorme energia che emana può essere... poco salutare.





Alchimista Goblin

Gli alchimisti Goblin, geniali e perversi, sono maestri nel maneggiare prodotti chimici ed esplosivi instabili e nella realizzazione di strane apparecchiature meccaniche. I Goblin hanno stravolto le leggi stesse della natura, inventando i dirigibili in grado di sorvolare i campi di battaglia e i gusci impermeabili fissati sul dorso corazzato della razza schiava delle tartarughe giganti. Sono anche i creatori dei devastanti esplosivi usati dalle squadre di genieri Goblin. Gli alchimisti trovano il massimo piacere nel realizzare tutte queste mostruosità: nell'Orda ben pochi comprendono quello che fanno questi strani esseri, ma tutti rispettano i risultati del loro lavoro.



Tempio dei Dannati

I Templi dei Dannati - chiamati Grombolar, o Viscere del Gigante nel linguaggio orchesco - sono le abitazioni maledette dei morti che ancora camminano sulla terra. Creati da Gul'dan per dare alloggio ai blasfemi Cavalieri della Morte, i templi sono costruiti utilizzando carcasse putrefatte della razza dei Giganti, che viveva nella terra natale degli Orchetti. I labirinti che si estendono sotto al tempio contengono le fetide sale dove i Cavalieri della Morte vivono e si addestrano all'uso della negromanzia, utilizzando come cavie sfortunati guerrieri caduti sui campi di battaglia.



Gabbia del Drago

Poderose catene in acciaio adamantino legano ai suoli il più potente essere di tutta Azeroth - Alexstrasza, la Regina dei Draghi. Catturata e imprigionata qui dal clan Dragonmaw con l'uso di paurosi incantesimi, questo enorme drago è tenuto in un costante stato di dolore e sofferenza. La Regina, prigioniera dell'Orda, è strettamente sorvegliata, dal momento che depone le uova da cui nascono i draghi che vengono addestrati a combattere l'Alleanza dai membri dello stesso clan Dragonmaw - fino a quando non crescono troppo per essere tenuti sotto controllo. Quando questo avviene i cuccioli vengono barbaramente uccisi. Gli Orchetti compiono continui tentativi di controllare la volontà di Alexstrasza, in modo da poter contare anche sull'aiuto dei Draghi più esperti.



Bastione Nero

Si tratta del centro militare ed economico delle più grandi città orchesche e dispone di grandi capacità di lavorazione dell'oro e del legname procurato dai ripugnanti servi. Protetto da enormi bastioni di ossidiana che escono dal ventre stesso della terra, il Bastione Nero è praticamente inattaccabile dalle fiacche forze umane. Questa struttura è guidata da un potente Orchetto, che ha dimostrato le sue qualità tanto sul campo di battaglia, quanto lontano da esso. Questi edifici servono come monito all'Alleanza dell'inevitabile vittoria finale dell'Orda.



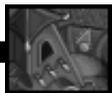


Relazioni tra le unità orchesche

Unità di terra



Servo



Salone delle Tenebre



Grunt



Caserma



Troll lanciatore di asce



Caserma



Segheria



Troll Berserker



Caserma



Segheria



Miglioramento alla Roccaforte



Catapulta



Caserma



Segheria



Fabbro



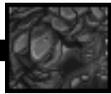
Orco



Caserma



Fabbro



Fortino orchesco



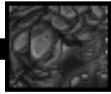
Mago Orco



Caserma



Fabbro



Fortino orchesco



Miglioramento all'Altare delle Tempeste



Genieri Goblin



Alchimista Goblin



Cavaliere della Morte



Tempio dei Dannati

Unità aeree



Dirigibile



Alchimista goblin



Segheria



Drago



Gabbia del Drago

Unità navali



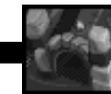
Unità estrattiva



Cantiere navale



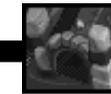
Incrociatore



Cantiere navale



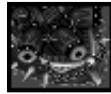
Trasporto



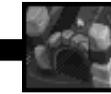
Cantiere navale



Fonderia



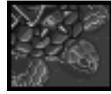
Juggernaut



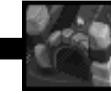
Cantiere navale



Fonderia



Tartaruga Gigante



Cantiere navale

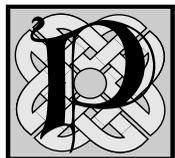


Alchimista goblin





Gli eventi che seguirono la seconda guerra



er lunghi mesi, le forze dell'Alleanza hanno dato la caccia alle truppe sbandate dell'Orda, datesi alla fuga dopo la caduta del Portale Oscuro. I resti dei clan Blackrock, Dragonmaw e Black Tooth furono rapidamente catturati, e rinchiusi in riserve sorvegliate o in campi di prigionia. Mentre tutti i leader dell'Alleanza si interrogavano su che cosa fare di questi prigionieri, Ogrim Doomhammer, il capo dell'Orda, era stato posto sotto arresto e trattato come un prigioniero di assoluto riguardo, per ordine di Re Terenas del Lordaeron. Una parte dei membri dell'Alleanza pretendeva che i resti dell'Orda fossero sterminati senza alcuna pietà, mentre altri avrebbero preferito l'emissione di una sentenza di prigionia a vita.

Re Terenas, che aveva ben presenti i benefici possibili di un'alleanza con Doomhammer, sperava che gli Orchi potessero essere tenuti sotto controllo sufficientemente a lungo da fargli perdere la sete di sangue e conquista. Thoras Trollbane di Stromgarde e Genn Greymane di Gilneas dissentivano fermamente da questa posizione: secondo loro gli Orchi erano una minaccia troppo grande perché potessero restare in vita. Dopo mesi di sterili negoziati, entrambi i leader si ritirarono, facendo uscire le loro nazioni dall'Alleanza. Azeroth, rimasto solo, iniziò presto a stancarsi anch'esso dell'Alleanza. Persino con la dinamica presenza del giovane Varien Wrynn sul trono, la semplice distanza tra i reami di Azeroth e del Lordaeron resero presto la loro unione un fatto puramente teorico.

Anche se la grande Alleanza si stava sciogliendo come neve al sole, era innegabile il fatto che l'Orda, una volta tanto potente e numerosa, non esisteva più. I clan Twilight's Hammer e Stormreaver erano stati decimati, oltre che dall'Alleanza, dalle guerre intestine scoppiate dopo la caduta dell'Orda. Il clan Burning Blade era stato prima indebolito e quindi definitivamente distrutto dalle truppe di Uther Lightbringer durante la battaglia finale intorno al Portale Oscuro. Solo del clan di Bleeding

Hollow si erano perse le tracce, dal momento che il suo Comandante, Kilrogg Deadeye, era sempre riuscito a rendere vani gli sforzi dell'Alleanza per individuare e distruggere le sue genti. A ogni modo, degli scout Elfi vennero inviati in costanti missioni di pattuglia sui confini delle Black Morass, sempre alla ricerca di una qualsiasi traccia che portasse al clan Bleeding Hollow.



Sospeso sopra le Black Morass, sopra le rovine sempre fumanti del Portale Oscuro, era rimasto un abominio, un occhio senza corpo, che aleggiava ancora nonostante tutto. Questo era



l'ultimo segno visibile del Portale aperto anni prima dal folle Mago Medivh, verso il Draeron: il mondo ricolmo di sangue dal quale erano giunti gli Orchi. Kirin Tor del Dalaran si stabilì nei pressi di queste rovine, fondando la cittadella fortificata di Nethergarde, guardiana dell'Alleanza nel caso in cui il Portale si dovesse prima o poi riaprire...

Sul finire dell'estate dell'anno 606, una tremenda oscurità si fece strada attraverso le Black Morass. Tutti i tentativi dei Maghi di Nethergarde di penetrare questa oscurità fallirono miseramente: l'unica cosa che riuscirono a comprendere era che un potere malvagio stava di nuovo nascendo in quella tormentata regione. Poi, come in un sogno, i Maghi udirono il rumore di un'armata in marcia. Centinaia di esseri armati procedettero a passo di carica attraverso le rovine del Portale, lasciando dietro di sé il silenzio. E numerosi draghi fendettero il cielo, scomparendo nel bagliore dell'occhio sospeso sopra il Portale. In mezzo al clamore di tutti questi avvenimenti solo una frase, una terribile frase, sembrava riecheggiare minacciosa: "Noi ritorneremo...".

Quando l'oscurità si dipanò, il Portale Oscuro era nuovamente visibile al suo posto. Illuminava le rovine con la sua sinistra luce, e sembrava quasi giocare con le ombre che lo circondavano. Solamente dopo che i soldati dell'Alleanza lo ebbero ispezionato minuziosamente, si scoprirono delle tracce del passaggio del clan di Bleeding Hollow, che confermarono il fatto che questo clan se ne era effettivamente andato da Azeroth.



Il clan di Bleeding Hollow ritornò così nel Draenor e si riunì ai vecchi clan, vale a dire a coloro che non avevano mai varcato il Portale verso Azeroth. Gli Orchi scampati all'Alleanza venivano visti da molti come degli eroi straordinari, perché erano riusciti a sopravvivere nelle terre degli Umani per più di trent'anni. Killrogg si incontrò con lo Sciamano Anziano Ner'zhul, a capo di tutte le forze del Draenor. Lo Sciamano ordinò che tutte le truppe arrivate - i Troll, i Cavalieri della Morte e i Draghi - venissero usate per gli scopi della nuova Orda. Ner'zhul stabilì insieme a Killrogg anche un piano per recuperare potenti artefatti dalle terre dell'Azeroth, artefatti che avrebbero permesso l'apertura di numerosi passaggi dal Draenor verso altri mondi, e che avrebbero infine consentito alle truppe dell'Orda di portare morte e distruzione nel regno degli Umani, oltre il Portale Oscuro.



Killrogg guidò i resti delle sue genti attraverso il Portale Oscuro.

Le leggende dell'Alleanza (Draenor)



KHADGAR

Khadgar è un grande eroe, rispettato da tutti per il suo valoroso servizio e per l'importanza del suo operato a favore di Azeroth, durante la Prima Guerra Orchesca. Al termine di questa, alla ricerca della magia che aveva portato alla creazione del Portale Oscuro, Khadgar intraprese un viaggio verso il Dalaran, per conferire con il misterioso Kirin Tor. Khadgar è poi ritornato ad Azeroth, per continuare i suoi studi nei pressi delle rovine del Portale.



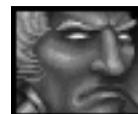
ALLERIA

Questo esperto Ranger elfico, di nome Alleria, ha imparato a sue spese molte cose sull'Orda, mentre cercava i resti dei suoi cari tra le rovine fumanti di Quel'thalas, un tempo gloriosa città. Dopo questo triste episodio l'odio verso gli Orchi è divenuto così grande da indurla a guidare le squadre di Ranger elfici, incaricate di dare la caccia agli Orchi del clan di Bleeding Hollow.



DANATH

Comandante veterano della milizia di Stromgarde e grande eroe della Seconda Guerra, dove Danath ottenne la gloria durante la grande battaglia finale per la liberazione di Khaz Modan. Ora Danath vive a New Stormwind, nell'Azeroth, dove lavora come supervisore dei campi di prigionia degli Orchi, che sorgono in quella zona.



TURALYON

Questo grande eroe è stato uno dei primi Cavalieri addestrato come Paladino da Uther Lightbringer. Turalyon, che è convinto che l'ordine possa essere mantenuto soltanto utilizzando una disciplina marziale, è un personaggio rispettato da tutti, anche dai nemici. Turalyon ha fatto parte del gruppo armato caduto con Lord Lothar nell'imboscata di Black Rock Spire e da allora ha sempre covato dentro di sé un profondo senso di colpa per non essere riuscito a salvare il grande Re.



KURDRAN

Il fiero e combattivo Nano Kurdran è uno degli eroi più grandi di tutta la Seconda Guerra. Egli e il suo grifone Sky'rie sono stimati da tutti i dominatori del cielo, dal momento che hanno battuto in combattimento ben nove Draghi. In questi giorni, Kurdran lavora come scout per le forze dell'Alleanza sparse per tutto l'Azeroth.

Le leggende dell'Orda



Grom Hellscream

Il potente Capitano del clan di Warsong è feroce come il suo grido di battaglia. Da molto tempo Hellscream aspetta di varcare le soglie di Azeroth, per mostrare sul campo il proprio valore e quello del suo clan. Per questo motivo, anche se disprezza lo sciamano Ner'zhul, Hellscream non esiterà un istante a gettarsi nel cuore di qualsiasi sanguinosa battaglia.



Kargath Bladefist

Con una lama affilata come un rasoio al posto della sua mano sinistra, che è stata mozzata, Kargath è sempre alla ricerca di un confronto ravvicinato. Il suo modo di pensare e la sua spregiudicatezza nel combattimento, gli hanno fatto guadagnare la carica di Capitano del temuto clan di Shattered Hand. Come Hellscream, Kargath vive solo nell'attesa che le sue truppe si scatenino contro gli ignari Umani, portando morte e distruzione.



Teron Gorefiend

L'antico spirito dell'Orco Gorefiend ha trovato dimora nel corpo di questo defunto Cavaliere di Azeroth. Malizioso ed estremamente ambizioso, Gorefiend desidera solo aprire un varco dal Draenor verso un altro mondo per procedere alla sua conquista. Per fare questo, Gorefiend è disposto a condividere con Ner'zhul la sua conoscenza sul Portale Oscuro, del quale egli conosce la vera natura.



Dentarg

L'Orco Mago Dentarg è un valoroso servitore di Ner'zhul e del clan di Shadow Moon. Dentarg è spesso utilizzato da Ner'zhul per rimettere in riga tutti coloro che fossero così folli da opporsi al suo ferreo volere, ed è conosciuto per la ferocia con cui adempie a questo compito.



Deathwing

Secondo per potenza soltanto ad Alexstrasza stessa, Deathwing è uno degli esseri più temuti dell'intero mondo. Durante la Seconda Guerra, gli Alchimisti goblin hanno innestato nella corazza di questo Drago Nero delle scaglie di acciaio adamantino, cosa che lo rende virtualmente invulnerabile a qualsiasi attacco. Deathwing è a capo di un gruppo di Draghi rinnegati e compie razzie insieme a loro nella parte nord-orientale del Draenor.



I clan del Draenor

Clan Shadow Moon

Leader: Ner'zhul the Shaman

Colore: nero

Il terribile clan di Shadow Moon governa con ferocia su tutti gli altri clan del Draenor. Anche se questo insieme di forze non ha la coesione dell'Orda che invase Azeroth, Ner'zhul lo tiene sotto il suo dominio con la forza brutta. Il clan Shadow Moon è fortemente influenzato da tradizioni di tipo sciamanico, e si basa sul puro potere della magia nera degli Orchi.



Clan Warsong

Leader: Grom Hellscream

Colore: rosso

Questo clan è il più potente tra quelli del Draenor, ed è temuto anche per la sua abitudine di lanciarsi in battaglia cantando inni paurosi al sangue e alla morte. Comandata dal tremendo Grom Hellscream, questa massa di guerrieri sanguinari aspetta soltanto l'ordine di Ner'zhul, per riversarsi come un fiume in piena nelle sventurate terre di Azeroth.



Clan Shattered Hand

Leader: Korgath Bladefist

Colore: bianco

I membri di questo clan, proprio come gli appartenenti al clan Black Tooth Grin, sono obbligati ad automutilarsi, per dimostrare la loro fedeltà al Comandante. Tutti coloro che riescono ad assurgere al rango di guerrieri del clan, offrono a Korgath Bladefist la loro mano sinistra, che viene rotta o semplicemente mozzata. Sul moncone che ne rimane viene quindi montata una lama affilatissima, oppure un rudimentale attrezzo.



Clan Bleeding Hollow

Leader: Kilrogg Deadeye

Colore: arancione

Questo clan è entrato nella leggenda per aver combattuto contro le forze di Azeroth sia nella Prima che nella Seconda Guerra. Killrogg, il suo Comandante, è riuscito ad evitarne la distruzione dopo la sconfitta dell'Orda e, con l'aiuto di Ner'zhul, a ricondurlo sano e salvo oltre i resti del Portale Oscuro, nel Draenor. Ora il clan Bleeding Hollow è un fedele alleato di Ner'zhul, e non si fermerà davanti a nulla pur di portare a compimento i piani dello Sciamano.





Clan Thunderlord

Leader: Fenris il Cacciatore

Color: viola

Questo clan ha sempre avuto forti legami sia con il Blackrock sia con il Lightning's Blade e Orgrim Doomhammer, Comandante dell'Orda che invase Azeroth, è arrivato al potere attraverso di esso. Fenris, attuale Comandante dei Cavalieri di Lupi rimasti e del clan Thunderlord, è ansioso di percorrere le orme del suo predecessore, guidando le sue truppe in battaglia contro gli Umani.



Clan Laughing Skull

Leader: Mogor l'Orco

Color: giallo

Questo clan, perfido e disonesto, è probabilmente il più pericoloso fra tutti quelli del Draenor. I guerrieri che ne fanno parte sono guardati con sospetto da tutti gli altri Orchi, a causa della loro infida tendenza al furto e all'omicidio. D'altro canto, il fatto che la fedeltà del clan Laughing Skull sia tutt'altro che solida, non toglie che la ferocia e il coraggio di questi guerrieri siano difficilmente eguagliati da altri.



Clan Bonechewer

Leader: Tagar Spinebreaker

Color: verde

I feroci guerrieri cannibali del clan Bonechewer sono considerati con rispetto all'interno dell'Orda. Essi sono in grado di suscitare un terrore assoluto nei loro avversari in battaglia, anche a causa della loro abitudine di decorarsi con le ossa e con i resti dei precedenti nemici, cosa che gli conferisce un aspetto pauroso.





Riconoscimenti di Warcraft II: Battle.net Edition

Produttore esecutivo

Mike Morhaime

Produttore

Bill Roper

Programmatore capo

Brian Fitzgerald

Programmazione

Dave Lawrence, Tony Tribelli, John Stiles

Programmazione Battle.net

Pat Wyatt

Grafica

Peter Underwood, Samwise Didier

Produzione & design audio

Tracy Bush, Glenn Stafford

Creazione livelli

Scott Mercer, Dave Hale

Design livelli

Eric Dodds, Joe Frayne, Dave Fried, Carlos Guerrero, Jason Hutchins, John Lagrave, Matt Morris, Mike Murphy, Derek Simmons, Ian Welke

Squadra d'assalto PUD

Rob Pardo, Scott Mercer, Geoff Fraizer, Dave Hale, Matt Morris, Derek Simmons, Bill Roper

Tecnico cinematica

Joeyray Hall

Aggiornamento e impaginazione manuale

Peter Underwood

Responsabile CQ

Chris Sigaty

Assistenti CQ

Ian Welke, John Lagrave

Capo progetto CQ

Derek Simmons

Capo assistente/capo Macintosh

Joe Frayne

Capi squadra CQ

Dave Fried (Macintosh), Roger Eberhart (Campaigns), Matt Morris (Battle.net Edition .PUDs)

Analisti CQ

Brian "Doc" Love, Jason Hutchins, Mike Murphy, Mark Moser, Justin Parker, Toshiaki Yamazaki, Carlos Guerrero, Christian Arretche

Test aggiuntivo

Yong Kim, Erik Larsen, Ryan Creasey, Ed Kang, Stephen Wong, Bo Bell, Les Douglas

Specialisti hardware

Vic Larson, Mike Hale, Brandon Riseling

Test aggiuntivo

Yong Kim, Erik Larsen, Stephen Wong, Ryan Creasey, Ed Kang, Bo Bell, Les Douglas

Direttore del Servizio Assistenza

Robert Bridenbecker

Assistente del Servizio Assistenza

Twain Martin, John Schwartz

Assistenza Clienti

Michael Barken, Thor Biafore, Daniel Choe, John Hsieh, Kevin Jordan, Jason Schmit

Assistenza on line

Mark Downie, Alen Lapidis, Pat Nagle, David Nguyen, Collin Smith, Mick Yanko

Direttore Operazione

Isaac Matarasso

Sistema di informazione

Adrian Luff, Kirk Mahony, Hung Nguyen

Compatibilità Dunsel Windows 95/98/NT

Alan Dabiri

Pubbliche Relazioni

Susan Wooley, Tony Gervase

Sviluppo Negozi

Paul W. Sams, Melissa Edwards

Consigliere Legale

Paula V. Duffy, Eric Roeder, Kevin Crook, Mark Reichenthal

Marketing

Steve Huot, Neal Hubbard, Kathy Carter, Jessica Monson, Steve Parker, Mike Bannon, Jeff Chenault, Neal Johnson

Vendite Stati Uniti

Todd "Little Buddy" Coyle, Danny Kearns

Vendite Internazionale

Ralph Becker, Christophe Ramboz, Jean-Daniel Pages

Direttore Vendite

Rob Beatie, Kim Farrington

Fabbricazione

Bob Wharton, Tom Bryan, Jill Rankin

Partner Battle.net Hosting

MindSpring, Exodus, Dacom, Pacific Internet, Multiplay

Riconoscimenti di Warcraft II: Beyond the Dark Portal

Cyberlore Studios

Programmazione

Ken Grey

Produttore esecutivo

Lester Humphreys

Design campagna

Jim DuBois, Jesse King, Joe Minton

Design PUD

Jim DuBois, Jesse King, Rob Caswell, Joe Minton

Design aggiuntivo

Rob Caswell, Pete Lawson

Direzione artistica

Seth Spaulding

Grafica 3D

Seth Spaulding, Pete Lawson

Grafica 2D

Rob Caswell, Seth Spaulding, Keith Kellogg, Pete Lawson

Tester

Jesse King, Jim DuBois, Rendall Koski, Pete Lawson, Dmitri Nishman

Blizzard Entertainment

Produttore esecutivo

Bill Roper

Consulente per il design

Ron Millar

Consulente per la trama

Chris Metzen, Bill Roper

Direzione grafica 2D

Samwise Didier

Grafica 2D aggiuntiva

Samwise Didier, Roman Kenney

Direzione grafica 3D

Duane Stinnett

Grafica 3D aggiuntiva

Trevor Jacobs, Matt Samia, Justin Thavirat

Musica & effetti sonori

Glenn Stafford

Narrazione

Bill Roper

Voci personaggi

Bill Roper, Glenn Stafford, Chris Metzen, Ron Millar, Kim Farrington, Rachel Hawley, Dawn Caddel

Design e impaginazione manuale

Robert Djordjevich

Grafica manuale

Chris Metzen, Samwise Didier, Eric Flannum, Brian Sousa, Justin Thavirat

Direttore dei servizi di supporto

Shane Dabiri

Capo test

Walter Takata

Squadra d'assalto CQ

David "Deltree" Hale, John Schwartz, Tymothi Loving, Chris Millar, Russell Miller, Adam Maxwell, James Phinney

Dunsel

Frank Pearce

Assistente di Mr. Pearce

Alan Dabiri



Riconoscimenti di Warcraft II: Tides of Darkness

Design di gioco

Blizzard Entertainment

Produttori

Michael Morhaime, Samwise Didier, Patrick Wyatt, *Bill Roper*

Produttore esecutivo

Allen Adham

Design senior

Ron Millar

Trama & design

Chris Metzen

Programmazione

Michael Morhaime, Patrick Wyatt, Jesse McReynolds, Frank Pearce, Bob Fitch, *Brian Fitzgerald, David Lawrence, Tony Tribelli, Ron Meyer*

Programmazione editor di scenario

Tim Thein

Programmazione installazione

Andy Weir

Programmazione Autoplay

Mike O'Brien

Grafica 3D

Duane Stinnett, Justin Thavirat, Trevor Jacobs, Joeyray Hall, Matt Samia, Nick Carpenter, Micky Neilson, Brian Sousa, Dave Berggren, Roman Kenney

Grafica

Samwise Didier, Dave Berggren, Nick Carpenter, Roman Kenney, Micky Neilson, Brian Sousa, Chris Metzen, Ron Millar, Justin Thavirat, Stu Rose

Produzione audio, musica & effetti sonori

Glenn Stafford

Parlato

Bill Roper, Glenn Stafford, Chris Metzen, Ron Millar, Tymothi Loving, Stu Rose

Design scenari

Ron Millar, Chris Metzen

Disposizione scenari

Eric Flannum, Ron Millar

Design e impaginazione manuale

Robert Djordjevich, Bill Roper, Chris Metzen, Ron Millar, James Phinney, Jeffrey Vaughn

Grafica manuale

Chris Metzen, Samwise Didier, Eric Flannum, Roman Kenney, Micky Neilson, Stuart Rose, Ron Millar, Dave Berggren, Brian Sousa, Duane Stinnett, Nick Carpenter, Trevor Jacobs, Collin Murray, Matt Samia, Justin Thavirat

Responsabile CQ

Shane Dabiri

Capo test

Tymothi Loving, *Brian "Doc" Love*

Tester

Robert "Mephistopheles" Bridenbecker II, Kamran Fotoohi, David "Big D" Hale, Vic Larson, Brian "Doc" Love, Adam "Zar" Maxwell, Chris Millar, Daniel Moore, Jorge Rivero, John Schwartz, James Shipley, Walter Takata, *Greg Autry, Brian Bishop, Christopher Cross, Mike Givens, David "Deltree" Hale, Adam Maxwell, Hung Nguyen, Brian Reed, Dean Shipley, Chris Sigaty, Ian Welke, Jamie Wiggs, Perry Youngworth*

Assistenza tecnica

Alan Dabiri

Responsabile ufficio

Christina Cade

Relazioni pubbliche

Linda Duttonhaver, Susan Wooley

Marketing

John Patrick, Steve Huot, Kathy Carter, Mark Polcyn

Vendite internazionali

Ralph Becker, Florian Mueller, Chris Yoshimura

Vendite USA

Todd Coyle

Produzione

John Goodman, Tom Bryan

Ringraziamenti a

Scoop, Annie Liu, Jeff Kyser, Rhonda Michelle ed Kaspel, caffeina (senza la quale...), Sketthead Sign, Rider, Big Daddy Ogre, Salty Dog e l'Anvil Chorus, Frazetta Woman Dar, Gretchen Witte, Lisa Pearce, Samantha, Whiskers, Ted Spellman, Aaron Daluiski, Sting, 1995 UCLA Hoops, i Dallas Cowboys, Brazil 2001 Elizabeth Millar, Tim e Prin, Carrie, Rich, Shannon Reagan, Jabe e amici, i Poxi Boggards, il Re, Team Hamro, il potente Thor, Ray il Ragazzo della Soda, Brendan Allison, Michael S. Bialon, Brita e Ruth, Dunsel Training institute, Vladmir Put kin, Bunny e Doug, Paul e Alinda, Paul e Renae, David Jefferson, i S.F. 49'ers, la lettera M, Nine inch Nails, -surfing- James E. Anhalt III (possiamo guidare la Ferrari ora?)

***Un ringraziamento speciale a
Bob e Jan Davidson***

** I riconoscimenti della versione
Macintosh sono in corsivo.*

ASSISTENZA TECNICA

Potete chiamare il Servizio di Assistenza Clienti Leader attivo dal lunedì al venerdì, dalle 10 alle 20, al seguente numero verde:

800-821177

Potete collegarVi al nostro sito www.leadspa.it e consultare l'aiuto on line della sezione assistenza (potete scrivere un mail utilizzando l'apposito form).

Potete scrivere a:

LEADER DISTRIBUZIONE SpA
Via Ardua, 22
21045 – Gazzada Schianno (VA)

N.B. Il servizio riguarda esclusivamente problematiche tecniche e informazioni sui nostri prodotti e NON fornisce soluzioni per alcun gioco. In caso di malfunzionamenti di qualunque genere NON spedite il CD alla Leader S.p.A., ma contattate il Servizio Assistenza.

ACCORDO DI LICENZA D'USO

ELEGGETE CON ATTENZIONE IL SEGUENTE ACCORDO DI LICENZA PRIMA DI INSTALLARE IL PROGRAMMA SOFTWARE. CON L'INSTALLAZIONE, LA COPIA O QUALSIASI ALTRA FORMA DI USO DEL SOFTWARE, VENGONO ACCETTATI IMPLICITAMENTE TUTTI I TERMINI DEL PRESENTE ACCORDO. SE NON CONCORDATE CON DETTI TERMINI, RIPORTATE IL PRODOTTO INTEGRO AL PUNTO VENDITA DOVE LO AVETE ACQUISTATO, OPPURE CONTATTATE IL SERVIZIO CLIENTI DI BLIZZARD ENTERTAINMENT, AL NUMERO (949) 955-1382, PER OTTENERE UN RIMBORSO COMPLETO, ENTRO 30 GIORNI DALLA DATA D'ACQUISTO.

Questo programma software (da ora in poi "programma"), tutta la documentazione cartacea o elettronica e tutte le copie o i lavori derivati di questo programma e dei suoi materiali sono protette da copyright di Blizzard Entertainment, una divisione di Davidson & Associates, Inc., o dei suoi fornitori. L'uso del programma è regolato dai termini del seguente accordo di licenza. Il programma è esclusivamente per vostro uso personale, entro i termini dell'accordo di licenza: qualsiasi utilizzo, riproduzione o ridistribuzione del programma all'esterno dei termini di detto accordo è espressamente proibito.

ACCORDO DI LICENZA D'USO PER L'UTENTE FINALE

1. Licenza d'uso limitata. Blizzard Entertainment ("Blizzard") vi concede una licenza d'uso limitata e non esclusiva, che voi accettate installando il programma, per l'installazione e l'uso di una (1) copia del programma per vostro uso personale, su un PC o su un computer portatile. Inoltre, il programma dispone di una capacità multigiocatore, che consente fino a otto partecipanti di giocare simultaneamente, per ogni sua copia registrata. Queste copie aggiuntive del programma sono conosciute e identificate come "versioni generate". Potete installare le versioni generate del programma su un numero illimitato di computer; comunque, queste devono essere utilizzate congiuntamente alla versione registrata del programma dalla quale sono state generate. Tutti i termini e le condizioni di questo accordo di licenza si applicano anche alle versioni generate del programma, con l'eccezione che queste possono essere installate su un numero indefinito di computer. Il programma contiene anche un editor di campagna ("editor"), che vi permette di creare livelli personalizzati e altro materiale di gioco per vostro uso personale, congiunto a quello del programma ("nuovo materiale"). L'uso di questo editor e del nuovo materiale con esso ottenuto è soggetto ai termini elencati in questo accordo di licenza. Il programma vi è concesso in licenza, non venduto. La vostra licenza non vi conferisce alcun titolo di possesso sul programma.

2. Possesso. Tutti i titoli, i diritti di possesso e quelli di proprietà intellettuale del programma e di tutte le sue copie ed elementi (inclusi, ma non limitati ad altri titoli, codice per computer, temi, oggetti, personaggi, nomi dei personaggi, storie, dialoghi, frasi, locazioni, concetti, grafica, animazioni, audio, composizioni musicali, effetti audio-video, metodi operativi, diritti morali, documentazione allegata e qualsiasi applicazione incorporata nel programma) restano di proprietà di Blizzard Entertainment e dei suoi licenziatari. Il programma è protetto dalle leggi sul copyright degli Stati Uniti, dai trattati internazionali sul copyright e da convenzioni e altre leggi. Tutti i diritti sono riservati. Il programma contiene materiali concessi in licenza; i licenziatari di Blizzard possono proteggere i propri diritti nel caso di violazione di questo accordo.

3. Responsabilità dell'utente finale

A. In quanto soggetti ai termini dell'accordo di licenza riportato sopra, non potete, in toto o in parte, copiare, fotocopiare, riprodurre, tradurre, decompilare, derivare, modificare, disassemblare o creare lavori derivati o basati sul programma, o rimuovere qualsiasi avviso di proprietà o etichetta presente nel programma, senza la previa autorizzazione scritta di Blizzard.

B. Il programma vi è concesso in licenza come singolo prodotto. Le sue varie parti non possono essere separate per l'uso su più di un computer.

C. Potete usare il programma per vostro uso personale, ma vi è vietato:

(i) vendere, ricavare interessi o trasferire riproduzioni del programma a terzi, in qualsiasi maniera, come noleggiare, prestare o concedere il programma in licenza ad altri, senza il previo consenso scritto di Blizzard.

(ii) utilizzare il programma o una qualsiasi sua parte per uno scopo commerciale, incluso ma non solo l'uso in un cyber café, in un centro di giochi per computer o in qualsiasi struttura di questo tipo. Blizzard può offrirvi un accordo di licenza strutturale separato, che vi permette di utilizzare il programma per fini commerciali. Contattate Blizzard per ulteriori dettagli.

(iii) l'uso o la concessione dell'uso a terze parti dell'editor e dei nuovi materiali con esso creati per fini commerciali, inclusa ma non solo la distribuzione di detti nuovi materiali, come prodotti a sé stanti o come parti di altri software o hardware, attraverso qualsiasi canale distributivo, incluso ma non solo le vendite al dettaglio e la distribuzione elettronica online, senza aver prima ottenuto il consenso scritto di Blizzard.

(iv) cedere o fornire i servizi del programma per emulare o redirigere i protocolli di comunicazione utilizzati dalle funzioni di rete del programma, attraverso l'emulazione del protocollo, il tunneling, la modifica o l'aggiunta di componenti al programma, l'uso di un diverso software o di qualsiasi altra tecnica ora nota o sviluppata in futuro, per qualsiasi scopo, inclusi ma non solo il gioco via Internet, il gioco in rete utilizzando servizi di gioco in rete commerciali o non commerciali, l'inserimento come parte di reti aggregate, senza il previo consenso scritto di Blizzard.

4. Trasferimento del programma. Potete trasferire in via permanente tutti i diritti concessivi da questo accordo di licenza, posto che il destinatario del trasferimento accetti di sottostare ai suoi termini e che voi rimuoviate il programma e qualsiasi nuovo materiale con esso realizzato dal vostro PC o computer portatile.

5. Termine. Questo accordo di licenza rimane in vigore fino a quando non viene terminato. Potete terminare l'accordo di licenza in qualsiasi momento, tramite la distruzione del programma e dei nuovi materiali con esso creati. Blizzard può, a sua totale discrezione, mettere fine a questo accordo di licenza nel caso voi non rispettiate i termini e le condizioni in esso contenuti. In questo caso, siete obbligati a distruggere immediatamente tanto il programma, quanto i nuovi materiali con esso creati.

6. Controlli sull'esportazione. Questo programma non può essere esportato, scaricato o trasferito in altro modo in una delle nazioni colpite da embargo commerciale da parte degli U.S.A., né ai loro cittadini, come pure in stati compresi nella U.S. Treasury Department's list of Specially Designated Nationals oppure negli U.S. Commerce Department's Table of Denial Orders. Installando questo programma, accettate queste condizioni e garantite di non trovarvi in, oppure di non essere sotto il controllo di, una tale situazione oppure un cittadino di uno stato compreso in tali elenchi.

7. Garanzia limitata. Blizzard nega espressamente qualsiasi garanzia su questo programma, sull'editor e sulla documentazione. Il programma, l'editor e la documentazione sono forniti "così come sono", senza garanzie di alcun tipo, né espresse né implicite, incluse ma non solo le garanzie implicite di commerciabilità, rispondenza a un particolare scopo o non violazione. L'intero rischio connesso all'utilizzo del programma e della sua documentazione è a carico dell'utente: Blizzard, comunque, fornisce un periodo di garanzia di 12 mesi a partire dalla data d'acquisto del programma, per quanto riguarda il fatto che il supporto che lo contiene resterà privo da difetti nei materiali o di lavorazione. Nel caso in cui il supporto si riveli difettoso durante questo periodo di tempo, Blizzard, a seguito della presentazione da parte dell'utente della prova di acquisto del prodotto, potrà a sua scelta 1) sistemare il difetto 2) sostituire il prodotto con un altro di valore uguale o inferiore o 3) restituire all'utente i soldi spesi per l'acquisto. Alcuni stati non consentono limitazioni o esclusioni delle garanzie implicite e della responsabilità per i danni incidentali, per cui le limitazioni appena elencate potrebbero non essere applicabili al vostro caso.

8. Limitazione di responsabilità. BLIZZARD, DAVIDSON & ASSOCIATES, I SUOI SUSSIDIARI O ASSOCIATI NON POTRANNO IN ALCUN CASO ESSERE RITENUTI RESPONSABILI IN QUALSIASI MISURA PER PERDITE DI PROFITTO DI QUALUNQUE TIPO PROVOCATE DALL'UTILIZZO DEL PROGRAMMA O DELL'EDITOR, INCLUSI MA NON SOLO LA PERDITA DI VANTAGGI, LA SOSPENSIONE DI LAVORO, IL BLOCCO O IL MALFUNZIONAMENTO DI COMPUTER, COME NON SARANNO RESPONSABILI DI QUALSIASI ALTRO DANNO O PERDITA COMMERCIALE. BLIZZARD DISCONOSCE, INOLTRE, QUALSIASI GARANZIA RELATIVA AL FUNZIONAMENTO DI QUESTO SOFTWARE DOPO L'ANNO 2000. IN PARTICOLARE, BLIZZARD NON GARANTISCE CHE LE PRESTAZIONI E LA FUNZIONALITÀ DEL PROGRAMMA SARANNO INFLUENZATE DA UNA DATAZIONE ANTECEDENTE, COINCIDENTE O SEGUENTE L'ANNO 2000, OPPURE CHE IL PROGRAMMA SARÀ IN GRADO DI FUNZIONARE CORRETTAMENTE, FORNENDO E/O RICEVENDO INFORMAZIONI CON DATE A CAVALLO DEI DUE SECOLI, COMPRESO IL CORRETTO SCAMBIO DI INFORMAZIONI SULLA DATA FRA PRODOTTI O APPLICAZIONI. QUALSIASI GARANZIA CONTRO LA VIOLAZIONE CHE PUÒ ESSERE FORNITA NELLA SEZIONE 2.31(23) DELL'UNIFORM COMMERCIAL CODE O IN QUALSIASI ALTRO STATUTO STATALE COMPARABILE È ESPRESSAMENTE NEGATA. ALCUNI STATI NON CONSENTONO L'ESCLUSIONE O LA LIMITAZIONE DEI DANNI INCIDENTALI O CONSEGUENZIALI, OPPURE PERMETTONO LIMITAZIONI ALLA DURATA DELLE GARANZIE IMPLICITE, PER CUI LE LIMITAZIONI SOPRA ESPOSTE POTREBBERO NON ESSERE APPLICABILI AL VOSTRO CASO.

9. Rimedi appropriati. Blizzard sarebbe irrimediabilmente danneggiata se i termini di questo accordo di licenza non fossero rispettati, pertanto accordate a Blizzard il diritto, senza alcun limite, di avvalersi di rimedi applicati in rispetto a quanto contemplato da questo accordo di licenza, oltre a tutta una serie di altri rimedi che potrebbero essere comunque a disposizione di Blizzard secondo le leggi in vigore. In caso di disaccordo fra le parti in relazione a questo accordo di licenza, la parte vincitrice potrà rivalersi sull'altra per tutti i costi legali e per qualsiasi altra spesa da essa sostenuta nel corso del procedimento.

10. Varie. Questo accordo di licenza è stato concepito ed è in vigore secondo le leggi dello Stato della California e qualsiasi disputa a esso relativa sarà risolta in accordo con le leggi di tale stato. Accettate che qualsiasi disputa che sfoci in procedimento legale di una delle parti contro l'altra sarà iniziata e portata a termine in una qualsiasi corte statale o federale situata nello Stato della California, Contea di Los Angeles, che ha giurisdizione relativamente a ogni tipo di disputa fra le parti. Questo accordo di licenza può essere emendato, alterato o modificato soltanto in forma scritta, specificando l'emendamento, l'alterazione o la modifica e apponendo la firma di entrambe le parti. Nel caso in cui una qualsiasi parte di questo accordo sia ritenuta non applicabile, essa sarà applicata al massimo grado consentito dalla legge e l'intera parte restante di questo accordo resterà pienamente in vigore. Questo accordo di licenza costituisce e contiene l'intero accordo fra le parti rispetto al soggetto in questione e sostituisce qualsiasi preesistente accordo orale o scritto.

Affermo di aver letto e compreso tutto l'accordo di licenza soprastante e di essere a conoscenza del fatto che installando il programma io accetto di sottopormi alle limitazioni e ai termini di detto accordo. Riconosco anche che l'accordo di licenza rappresenta l'unico ed esclusivo accordo tra me e Blizzard e che esso sostituisce qualsiasi altro accordo preesistente o contemporaneo, sia esso orale o scritto, e qualsiasi altra comunicazione intercorsa tra me e Blizzard.