

SCÉNARIO DISC

MISSIONS SUPPLÉMENTAIRES POUR WARCRAFT II : TIDES OF DARKNESS™

NÉCÉSSITE LA VERSION COMPLÈTE DU JEU

WarCraft II

Beyond the Dark Portal



Le Vieux Manuel

Copyright © 1996 Blizzard Entertainment

Ce logiciel et la documentation qui l'accompagne sont protégés par les lois sur les copyrights. Tous droits réservés. Ils ne peuvent être copiés, reproduits, photocopiés, traduits ni stockés sur tout support électronique lisible par une machine, même partiellement, sans l'accord préalable et écrit de Blizzard Entertainment. Vous êtes autorisé à utiliser ce produit pour vos propres besoins, et ne pouvez pas transférer des reproductions de ce logiciel ni de sa documentation à un tiers. Vous ne pouvez pas non plus louer ou céder ce produit à un tiers sans l'accord préalable de Blizzard Entertainment.

Warcraft et Blizzard Entertainment sont des marques déposées.

Ce logiciel utilise la technologie Smacker Video, Copyright © 1994 Invisible Inc. d.b.a. RAD Software

Portions © Copyright 1993-1995, SciTech Software



Blizzard Entertainment

P.O. Box 18979

Irvine, CA 92713

COMMENT NOUS CONTACTER?

Téléphone	(714) 955-1380
Télécopie	(714) 955-1381
Blizzard IceNet BBS	(714) 955-1481
World Wide Web	http://www.blizzard.com

Le Vieux Manuel

Table des matières

Pour commencer 4

Les nouveautés de Warcraft II: Beyond the Dark Portal 5

Le patch de Warcraft II 6

Le dénouement de la Seconde Guerre 8

Carte de Draenor 11

Héros légendaires (l'Alliance) 12

Héros légendaires (la Horde) 14

Les clans de Draenor 16

Crédits 19

Le Vieux Manuel

Pour commencer

INSTALLATION SOUS WINDOWS 95

Assurez-vous dans un premier temps que Warcraft II: Tides of Darkness est déjà installé sur votre disque dur. L'extension Warcraft II: Beyond the Dark Portal va mettre à jour les fichiers du jeu déjà présents. Il suffit de le lancer une fois.

Insérez le CD dans votre lecteur de CD-ROM. Si la fonction d'exécution automatique n'est pas désactivée sur votre système, un menu Warcraft II: Beyond the Dark Portal apparaît automatiquement à l'écran. Cliquez sur Installer pour installer l'extension Warcraft II et mettre à jour les fichiers du jeu. Suivez les instructions qui apparaissent à l'écran jusqu'à ce que la procédure soit terminée.

Si l'option d'exécution automatique a été désactivée, double-cliquez sur l'icône "Poste de travail" située sur le bureau de Windows 95 , puis choisissez la lettre correspondant à votre lecteur de CD-ROM. Double-cliquez ensuite sur l'icône Setup.

INSTALLATION SOUS MS-DOS, WINDOWS 3.1

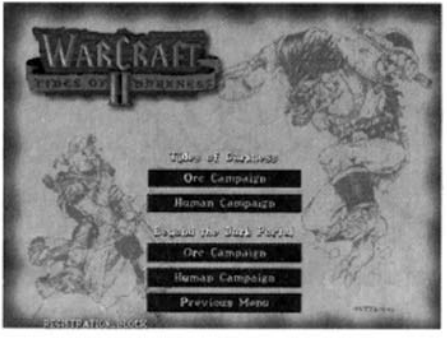
Assurez-vous dans un premier temps que Warcraft II: Tides of Darkness est déjà installé sur votre disque dur. L'extension Warcraft II: Beyond the Dark Portal va mettre à jour les fichiers du jeu déjà présents. Il suffit de le lancer une fois.

Si vous avez lancé Windows 3.1, retournez au DOS avant d'installer Warcraft II.

Insérez le CD dans votre lecteur de CD-ROM et activez ce lecteur en tapant la lettre correspondante, suivie des deux points (par exemple D: ou E:). Validez en appuyant sur la touche Entrée. A l'invite de ce lecteur, tapez "INSTALL" et appuyez sur Entrée. Suivez les instructions qui apparaissent sur votre écran.

Le Vieux Manuel

Les nouveautés de Warcraft II: Beyond the Dark Portal





Si vous sélectionnez le mode un seul joueur, vous pouvez désormais choisir entre la campagne originale, The Tides of Darkness (aux côtés des Orcs ou des humains) et la nouvelle campagne, Beyond the Dark Portal (aux côtés des Orcs ou des humains).

Les scénarios personnalisés (fichiers PUD) inclus dans Warcraft II se trouvent maintenant dans un sous-répertoire du répertoire WAR2, ce qui rend leur accès plus facile. Vous y trouverez plus de cinquante fichiers PUD inédits.

Lorsque vous choisissez un scénario ou une carte multijoueur, Warcraft II vous permet désormais de parcourir les différents sous-répertoires du répertoire WAR2, afin de vous aider à trouver les fichiers PUD plus facilement.

Aucune modification n'a été apportée à l'éditeur de cartes de Warcraft II. Par conséquent, tous les fichiers PUD que vous avez créés avec cet éditeur restent entièrement compatibles avec la mise à jour de Warcraft II.

Le Livre Manuel

Le patch de Warcraft II

Warcraft II: Beyond the Dark Portal comprend un patch vous permettant de passer à la version 1.2 du programme. Ce patch modifie certaines caractéristiques de la version originale qui ne fonctionnaient pas correctement et en ajoute de nouvelles. En mode multijoueur, tous les participants qui utilisent la version "patchée" de Warcraft II auront une icône Patch située à côté de l'icône du CD. Il reste possible de jouer aux versions précédentes de Warcraft II; néanmoins, certaines caractéristiques inédites nécessitent que tous les joueurs aient installé la mise à jour du jeu. Si ce n'est pas le cas, ces nouvelles caractéristiques sont automatiquement désactivées pour assurer une compatibilité totale entre les différentes versions utilisées par les joueurs dans une même partie.

Sort d'exorcisme

Dans la version originale de Warcraft II, une erreur se produit parfois lorsque ce sort est utilisé à proximité du bord supérieur de la carte. Le patch corrige ce problème.

Gestion aléatoire des couleurs

Dans les parties multijoueurs, la couleur des équipes et leur position de départ sont maintenant gérées de façon aléatoire. Cette nouvelle caractéristique n'est disponible qu'à condition que tous les joueurs disposent de la version 1.2 du programme.

LeVieuxManuel

Numéro de version

Un numéro de version apparaît désormais en mode multijoueur. Si la partie a été créée par un joueur disposant d'une version 1.2 ou ultérieure de Warcraft II, le numéro de version que vous apercevez est très précis. Un joueur utilisant la version 1.2 qui se joint à une partie pourra ainsi obtenir des informations détaillées sur le joueur qui l'a créée. Si le créateur de la partie utilise une version de Warcraft II antérieure à la version 1.2, les joueurs qui se joignent à cette partie lui transmettent le numéro de version 1.0, même si en réalité ils utilisent une version plus récente du jeu.

Le Vieux Manuel

Le dénouement de la Seconde Guerre

Durant de longs mois, les troupes de l'Alliance s'efforcèrent de retrouver les Orcs rebelles qui avaient battu retraite après la chute de la Porte des Ténèbres. Les clans de Blackrock, de Dragonmaw et de Black Tooth Grin furent capturés par l'Alliance, puis conduits dans des camps de réserve et des prisons bien gardées. Tandis que les chefs de l'Alliance réfléchissaient au sort qu'ils allaient leur réserver, Orgrim Doomhammer, le chef militaire de la Horde, fut arrêté et devint un prisonnier d'honneur placé sous la tutelle du roi Terenas de Lordaeron. Certains membres de l'Alliance exigèrent que les Orcs fussent exterminés comme des chiens; d'autres, en revanche, optèrent pour une peine d'emprisonnement à vie.

Après avoir pesé les avantages manifestes d'un éventuel traité avec Doomhammer, le roi Terenas se mit à espérer avec ferveur que les Orcs pussent conserver un esprit pacifique assez longtemps pour finalement renoncer à jamais à leur soif de conquêtes. Thoras Trollbane de Stromgarde et Genn Greymane de Gilneas étaient en franc désaccord avec la position de Terenas, considérant que les Orcs représentaient une trop grande menace pour qu'on leur laissât la vie sauve. Après plusieurs mois de débats et de frustrations, les deux chefs prirent la décision de retirer leur nation de l'Alliance. Seul Azeroth maintint son engagement dans l'Alliance. Mais



Le Vieux Manuel

avec le jeune et dynamique Varien Wrynn sur le trône d'Azeroth, la distance qui séparait les royaumes d'Azeroth et de Lordaeron était bien loin d'empêcher une véritable union sacrée.

Dans ce climat de dissensions qui détruisaient peu à peu l'Alliance, la Horde, qui bénéficiait autrefois d'effectifs impressionnants, ne devait plus compter que sur une poignée de soldats. Les clans de Twilight's Hammer et de Stormreaver furent décimés par leurs propres alliés au cours de combats fratricides, dont les origines remontent à la Guerre. Le clan de Burning Blade fut mis en déroute, puis finalement décimé par les troupes placées sous le commandement d'Uther Lightbringer pendant l'Ultime Bataille qui éclata à proximité de la Porte. Seul le clan de Bleeding Hollow n'a jamais été retrouvé à ce jour : son fourbe de chef, Kilrogg Deadeye, parvint en effet à se sortir des griffes de l'Alliance, laquelle fit pourtant tout ce qui était en son pouvoir pour lui mettre la main dessus. Les Elfes éclaireurs patrouillent depuis ce jour dans la région de Black Morass, à la recherche des rebelles de Bleeding Hollow.

• • •

Suspendue au dessus de Black Morass, une brèche, semblable à un oeil désincarné, paraissait surveiller les ruines de la Porte des Ténèbres. Il ne restait quasiment plus rien de cette porte que Medhiv, le sorcier fou, jadis érigea. Ces lieux constituaient autrefois le passage de Draenor - le monde coloré de noir et de rouge depuis lequel les Orcs passaient vers Azeroth. Kirin Tor de Dalaran parcourut les terres à la recherche des ruines de ce site et fit construire la Citadelle de Nethergarde; il s'y installa et servit comme garde, au cas où la brèche s'ouvrirait à nouveau.

Un soir d'été de l'année 606, un étrange voile obscur s'abattit sur Black Morass. Les mages de Nethergarde essayèrent d'explorer cette obscurité en vain. Ils purent néanmoins ressentir que la brèche s'élargissait peu à peu. Puis, comme dans un rêve, ils crurent entendre le vacarme d'une armée qui avançait. Des centaines d'hommes, le bruit des armures et le tintement des épées qui traversaient la Porte en ruine, puis soudain plus rien. Le silence. Et puis les cris perçants et les grondements de plusieurs Dragons perturbèrent alors la tranquillité du ciel, avant de s'évanouir dans les Ténèbres.

Le Vieux Manuel

Des chuchotements, à peine audibles à cause du claquement des armures métalliques, semblaient faire écho et répétaient les mêmes mots : "Nous reviendrons..."

Lorsque le voile obscur se leva enfin, on pouvait à nouveau voir la Porte des Ténèbres. Elle illuminait les ruines comme elle l'avait toujours fait, mais sa lumière, presque inquiétante, semblait se jouer des ombres. Après une observation plus poussée des traces laissées dans la boue piétinée, seul témoin du passage du clan de Bleeding Hollow d'Azeroth, ce qui fut de prime abord une illusion s'avéra être la réalité.

• • •

Le clan de Bleeding Hollow traversa Draenor de part en part et rejoint les "anciens" clans, qui n'avaient jamais admiré les grandes étendues d'Azeroth. Pour la plupart, les guerriers de Bleeding Hollow étaient des héros courageux; les Orcs avaient en effet vécu sur des terres ayant appartenu à des humains pendant plus de trente années. Kilrogg rencontra le Doyen et Chaman Ner'zuhl, qui exerçait désormais son autorité sur les derniers clans de Draenor. Le Chaman ordonna que les derniers arrivés, c'est-à-dire les Chevaliers de la mort, les Trolls et les Dragons, servissent tous les clans. Par ailleurs, Ner'zhul informa Kilrogg qu'il avait l'intention de mettre la main sur un certain nombre d'artefacts disséminés dans le royaume d'Azeroth, afin d'ouvrir des brèches qui les mèneraient à d'autres mondes. Son objectif : conduire les Hordes d'Orcs sur le chemin de la victoire, au-delà de la Porte des Ténèbres...



Le Vieux Manuel



Le vieux Monde

Héros légendaires

L'Alliance



Khadgar

Khadgar devint un héros célèbre grâce au courage dont il fit preuve au cours de la Première Guerre, alors qu'il combattait pour préserver le royaume d'Azeroth. Sur les chemins d'une quête pendant laquelle il devait sonder les étonnantes magies nécessaires à la création de la Porte des Ténèbres, Khadgar voyagea vers Dalaran pour débattre des origines de ladite Porte avec le mystérieux Kirin Tor. Khadgar retourna à Azeroth après la Seconde Guerre, où il put surveiller les études en cours menées autour de la Porte, dont il ne restait plus que les vestiges.



Alleria

Alleria, l'insaisissable Elfe éclaireur, comprit quels dommages la Horde était capable d'infliger lorsqu'elle tenta de retrouver les traces de sa famille dans les cendres de Quel'thalas, une cité autrefois glorieuse. Sa haine des Orcs ne s'est jamais apaisée et l'a menée jusqu'à Azeroth. Elle s'est depuis retrouvée à la tête d'une unité d'élite de Rangers, avec lesquels elle pourchasse les derniers Orcs rebelles du clan de Bleeding Hollow.



Danath

Un capitaine mercenaire et vétéran dans la milice de Stromgarde et héros de la Seconde Guerre. Danath s'est fait un nom durant l'Ultime Bataille, qui visait à libérer Khaz Modan. Danath réside à présent à New Stormwind, dans le royaume d'Azeroth; il est responsable des camps dans lesquels sont détenus les Orcs.

Lexique Manuel



Turalyon

Turalyon fut l'un des premiers Chevaliers de Lordaeron à s'entraîner comme un Paladin sous la tutelle d'Uther Lightbringer. Convaincu plus que quiconque que l'ordre n'est possible que si une discipline extrêmement stricte est appliquée, ses amis, comme ses ennemis, le respectent. Turalyon se trouvait dans les rangs de la troupe que Lord Lothar a embusquées près de Blackrock Spire, et garde secrètement les remords de n'avoir pas pu sauver le Grand Chevalier.



Kurdran

Ce nain fier et belliqueux est l'un des héros les plus célèbres de la Seconde Guerre. Après avoir décimé neuf dragons, Kurdran et son griffon Sky'rie ont gagné leur réputation de maîtres indiscutables du ciel. Kurdran travaille comme éclaireur et parfois comme guerrier pour le compte des différentes forces de l'Alliance à Azeroth.



Jeux Manuel



Grom Hellscream

Ce chef puissant du clan de Warsong est aussi féroce que son cri de guerre. Hellscream s'est progressivement aventuré dans le royaume d'Azeroth et a peu à peu affirmé l'hégémonie du clan de Warsong sur les champs de bataille. Bien que Grom se méfie quelque peu du Chaman Ner'zhul, il laisse ses soldats faire couler le sang sur les champs de bataille en son nom.



Kargath Bladefist

Avec une faux très bien aiguisée en guise de main gauche, Kargath est toujours prêt à se mêler aux combats les plus violents. Sa tactique est sans pitié et sans équivoque. C'est pour cette raison qu'il est devenu le chef du clan très redouté de Shattered Hand. Comme Hellscream, Kargath attend patiemment le moment où son clan pourra enfin s'abattre sur des humains qui ne montrent aucune méfiance.



Teron Gorefriend

L'ancien esprit Orc de Gorefriend habite le corps putréfié de ce Chevalier d'Azeroth mort l'épée en main. Malicieux et extrêmement ingénieux, Gorefriend espère ouvrir sa propre Porte de Draenor et régner sur un monde qu'il placerait sous son joug. Bien que le misérable Chevalier de la Mort soit conscient de la véritable nature magique des Portes des Ténèbres, il est prêt à partager son savoir avec Ner'zhul en échange de quelque d'argent.

Le Vieux Manuel



Dentarg

L'Ogre Mage Dentarg est le dévoué serviteur de Ner'zhul et du clan de Shadow Moon. Dentarg est souvent appelé pour rallier les clans rebelles qui peuvent basculer à tout moment et s'opposer à la Loi de Ner'zhul.



Deathwing

Bras droit de la seule Alexstrasza, Deathwing est l'une des plus grandes terreurs du monde connu.

Pendant la Seconde Guerre, des goblins alchimistes ont fixé des plaques d'acier à l'éclat du diamant sur son Dragon Noir. Ceci l'a rendu presque invulnérable. Deathwing a pris la tête d'un groupe de Dragons rebelles et s'est installé avec eux au sommet de sa montagne, au nord-est de Draenor.



Le Guide Manuel

Clans de Draenor

Le Clan de Shadow Moon



Chef : Ner'zhul le Chaman

Couleur : Noir

Le redoutable clan de Shadow Moon dirige tous ceux de Draenor. Bien qu'aucune alliance officielle n'ait été signée au sein de la Horde d'Azeroth, Ner'zhul exerce une autorité certaine, usant de la peur et de la force. Le clan de Shadow Moon est très largement influencé par les principes chamanistes anciens et constitue l'illustration parfaite du pouvoir brutal de la magie noire des Orcs.

Clan de Warsong



Chef : Grom Hellscream

Couleur : Rouge

Abordant le combat en hurlant des hymnes épiques contant de célèbres batailles sanglantes, le clan de Warsong est le plus facile à distinguer des clans de Draenor. Avec à sa tête le redoutable Grom Hellscream, le clan de Warsong attend que Ner'zhul lui donne l'ordre d'envahir Azeroth et de plonger l'ennemi dans un bain de sang.

Le Vieux Manuel

Clan de Shattered Hand



Chef : Korgath Bladefist

Couleur : Blanc

A l'instar du clan de Black Tooth Grin, les membres de Shattered Hand pratiquent les rituels de l'automutilation pour prouver leur loyauté. Les Orcs qui obtiennent le statut de guerrier sacrifient leur main gauche, laquelle leur est brisée, puis arrachée. Les moignons sont souvent remplacés par une arme blanche ou un outil.

Clan de Bleeding Hollow



Chef : Kilrogg Deadeye

Couleur : Orange

Ce clan s'est taillé une réputation légendaire en affrontant les forces d'Azeroth au cours des Première et Seconde Guerres. Kilrogg parvint à éviter d'être capturé par l'Alliance après la défaite de la Horde pendant la Seconde Guerre, et avec l'aide de Ner'zhul, il réussit à ramener son clan sain et sauf à Draenor. Le clan de Bleeding Hollow sert désormais les intérêts de Ner'zhul et est prêt à tout pour voir ses plans diaboliques s'exécuter.

Le Vieux Nain

Clan de Thunderlord

Chef : Fenris the Hunter

Couleur : Violet



Le clan de Thunderlord est étroitement lié aux clans de Blackrock et de Lightning Blade. Orgrim Doomhammer, le précédent chef militaire de la Horde d'Azeroth, est monté en puissance au sein du clan de Thunderlord. Fenris, le capitaine des derniers membres de Wolfriders et Chef des Thunderlord, est anxieux de mener son clan à la bataille glorieuse en territoire humain.

Clan de Laughing Skull

Chef : Mogor the Ogre

Couleur : Jaune



Le clan de Laughing Skull est probablement le plus traître d'entre tous. Ses guerriers se sentent proches des voleurs et des assassins, et ils suscitent la méfiance parmi bon nombre de leurs camarades Orcs. Bien que leur loyauté puisse parfois être remise en cause, leurs qualités et leur audace sont indiscutables.

Clan de Bonechewer

Chef : Tagar Spinebreaker

Couleur : Vert



Ce clan de guerriers ravageurs et cannibales est très respecté par le reste de la Horde. Ses membres se déguisent avec les os et les organes de leurs ennemis. Ils suscitent la peur et la terreur parmi les rangs de leurs adversaires au combat.

Le Vieux Manuel

Crédits

Cyberlore Studios

Programmation
Ken Grey

Producteur exécutif
Lester Humphreys

Conception de la campagne
Jim DuBois, Jesse King, Joe Minton

Conception du PUD
Jim DuBois, Jesse King, Rob Caswell, Joe Minton

Conception supplémentaire
Rob Caswell, Pete Lawson

Direction artistique
Seth Spaulding3D Art
Seth Spaulding, Pete Lawson

Graphismes 2D
Rob Caswell, Seth Spaulding, Keith Kellogg, Pete Lawson

Tests de jouabilité
Jesse King, Jim DuBois, Rendall Koski, Pete Lawson, Dmitri Nishman

Blizzard Entertainment

Producteur exécutif
Bill Roper

Consultant pour la conception
Ron Millar

Consultants pour le scénario
Chris Metzen, Bill Roper

Direction artistique 2D
Samwise Didier

Graphismes 2D supplémentaires
Samwise Didier, Roman Kenney

Direction artistique 3D
Duane Stinnett

Graphismes 3D supplémentaires
Trevor Jacobs, Matt Samia, Justin Thavirat

Musique et effets sonores
Glenn Stafford

Narration
Bill Roper

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

Conception et mise en page du manuel
Robert Djordjevich

Illustrations du manuel
Chris Metzen, Samwise Didier, Eric Flannum, Brian Sousa, Justin Thavirat

Direction des services de support
Shane Dabiri

Responsable des tests
Walter Takata

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

Dunsel
Frank Pearce

Assistant de M. Pearce
Alan Dabiri

Le Vieux Manuel

AVIS IMPORTANT

Blizzard Entertainment se réserve le droit d'apporter des modifications au produit décrit dans ce manuel à tout moment et sans notification.

Ce programme fonctionne selon les spécifications mentionnées dans la documentation et les annonces publicitaires autorisées.

Blizzard Entertainment ne couvre aucune garantie, directe ou implicite, concernant la documentation ou le logiciel décrit dans ce manuel. En aucun cas Blizzard Entertainment ne pourra être tenu pour responsable en cas de dommages directs, indirects, consécutifs ou spécifiques liés à la mauvaise utilisation de ce produit, même si Blizzard Entertainment a été informé de la possibilité de tels dommages. Certaines juridictions n'autorisant aucune exclusion ni limitation en matière de responsabilité resultant de tels dommages accidentels, les limitations ci-dessus peuvent ne pas s'appliquer à votre cas.

Le vieux Manuel





Warcraft II : Tides of Darkness™ et Warcraft II : Beyond the Dark Portal™ sont des marques déposées de Blizzard Entertainment. ©1996 Blizzard Entertainment. Toutes les autres marques déposées appartiennent à leurs détenteurs respectifs.