

Warcraft III - 1/6

Après les hits dans le jeu de stratégie, qui sont : Warcraft I, Warcraft II et Starcraft, voilà Warcraft III. Sortie depuis le mois d'Août 2002, il est déjà vendu à des millions d'exemplaires. En voici une description...

J'ai lu sur ce site un article sur Warcraft III qui m'a fort déplu. Tout d'abord, il n'était pas du tout complet, il survolait complètement les caractéristiques qui font de ce jeu, un des meilleurs pour le moment (je parle en tant que jeu de stratégie). Ensuite, il ne citait pas un mot sur le meilleur serveur du moment qui est Battle Net ! Bref... Pas très bien.

Warcraft III (ou War III) a la caractéristique de présenter 4 races, totalement différentes et bien entendu bien équilibrées. Chacune a ces points faibles et ces points forts, ce qui est déjà bon lors des élaborations de plan stratégique. Ce sont donc, les Humains, les Orcs (les deux races présentes dans les anciens épisodes) puis deux nouvelles, les Elfes de la nuit et les Morts-Vivants.

Les nouveautés sont également la possibilité pour chaque races d'avoir des héros (trois au maximum), mais aussi (ce qui va avec les héros), leurs points d'expériences que l'on obtient soit par les victoires, donc en tuant des ennemis, soit en trouvant des livres sur les corps des ennemies (contrôlé par l'IA). Mais on peut aussi trouver des livres améliorant la force, la sagesse, la magie, la vie et de multiples artefacts pouvant donner plus de puissance, des potions etc. Ce qui est donc une très bonne nouveauté et surtout un simple héros peut changer le cours d'une bataille... Ces derniers ont également le choix à chaque niveau, entre 3 sorts (avec 3 niveaux différents) et ont un sort ultime.

Voyons désormais chaque race :

Les Humains : Elle possède le meilleur héros du jeu ; l'Archimage. Ces sorts sont : (j'ai le jeu en anglais donc je vous dirais les sorts en anglais...) *Blizzard*, qui jette une pluie de glace sur vos ennemies, un sort passif qui est la *Brillance Aura*, c'est une aura permettant d'augmenter sensiblement la régénération de vos points de sort (ainsi qu'a vos alliés et aux autres unités magiques vous appartenant) puis en dernier lieu, *summon water elemental*, qui invoque un élémentaire de l'eau se battant à vos cotés (Cet elemental de l'eau était déjà présent dans le premier épisode mais il était bien plus résistant et bien plus puissant). Son ultime sort c'est *mass teleport*, qui envoi 24 de vos unités aux cotés de votre archimage.

Ensuite, le second héros est le *mountain King*, c'est un nain très puissant qui n'a pas trop de sort magique mais plutôt des sort mettant en avant sa puissance comme le *storm bolt*, qui envoi un marteau sur vos ennemis pouvant les assommer, ensuite *thunder clap*, le héros donne un coup de marteau sur le sol ralentissant vos ennemis rajoutant des dommages en plus puis une magie passive, *Bash*, qui est en fait un pourcentage de chance d'assommer vos ennemis. Enfin son sort ultime est *avatar*, le nain se transforme en géant le rendant plus fort, plus résistant et ayant plus de points de vie étant même immunisé contre toute magie !

Enfin le dernier héros c'est le paladin, alliant force et magie : *Holly light*, soignant vos unités ou endommageant les unités mortes, *divine shield*, rendant le héros invincible, puis un sort passif, qui est une aura, *devotion aura* qui rajoute des points d'armures supplémentaires a vos unités ou unités alliés. Son sort ultime n'est pas trop mal puisqu'il peut ramener à la vie vos unités ou unités alliés !

Voilà ce qui est des héros, je ne vais pas faire cela pour les unités sinon ce serait un article de journal mais simplement en parler : le fantassin qui est la première unité d'attaque n'est pas très puissante par contre on peut lui ajouter une upgrade le rendant pas trop mal puisqu'elle lui permet d'augmenter fortement sa défense mais rendant son déplacement plus lent. Ensuite le *rifle man* est un nain armé d'un fusil qui est déjà un peu mieux que le fantassin mais la meilleur unité pour le sol c'est le chevalier (ou *knight*) car il possède un bon nombre de point de vie, puis une puissante attaque et une armure élevée ce qui fait de lui une unités très puissante (surtout lorsque les améliorations des armes et de l'armures sont au maximum). Les unités magiques des humains ne sont pas du tout négligeables car ce sont les magiciennes et les prêtres pouvant soit soignés ou ralentir mais

Warcraft III - 2/6

encore transformé des unités en *creep* (ce sont les animaux que vous pouvez rencontrer). Ils peuvent donc être de parfaits alliés sur le champ de bataille. Enfin, les humains ont deux unités volantes (présente aussi dans le second épisode de la trilogie) : le griffon et l'hélicoptère, la nouveauté et que ce dernier peut attaquer ce qui n'était pas possible dans Warcraft II ! Une dernière unités très utile c'est le tank : très résistant mais il peut simplement attaquer les bâtiments qu'il détruit en quelques secondes.

Les particularités (car chaque races a des particularités), c'est la possibilité tout d'abord, d'améliorer la résistance des bâtiments, puis lorsque votre base est attaqué, on peut changer les paysans en milice, qui ont une meilleur attaque et une meilleur résistance.

Les humains ont également un choix plus grand dans les tours car il y'a deux types de tours chez eux qui sont les guards tower et les canons tower.

Les Orcs : Cette est plutôt la race préférée pour sa grande puissance ! Car très peu magique dans ses unités et dans ses héros.

Il y'a tout d'abord le *Blade master*, qui a comme sort : *Wind Walk*, rendant invisible le héros pendant peu de temps. *Mirror image*, créant des miroir du héros ne faisant pas de dégât mais créant ainsi une perturbation chez l'ennemie. Puis *critical stike* (passif), qui donne une chance plus grande au héros de faire un taux plus grand de dégât. Son sort ultime est *blade storm*, qui fait tournoyer le blademaster faisant ainsi des dégâts aux unités ennemis aux alentours (c'est dévastateur !!).

Puis, le chef tauren, lent mais très puissant, possède lui, *schokwave*, qui est une vague de force faisant des dégâts aux unités ennemis se trouvant sur son chemin. Ensuite une aura, qui l'aura d'endurance, donnant au héros et a vos unités ou aux alliés, une plus grande vitesse d'attaque et une plus grande vitesse de mouvement. Puis, *war stomp*, qui assomme vos ennemis leur faisant également des dégâts. Son sort ultime est particulier car il lui permet de se ressusciter.

Enfin, le dernier héros qui lui est magique c'est *Far Seer*, chevauchant un loup blanc, il peut envoyer grâce à *chain lightning*, un éclair se répercutant sur les unités ennemis aux alentours. Egalement avec *far sight*, il peut découvrir une partie de la carte, puis *feral spirit* invoque deux loups se battant aux cotés du héros. Son sort ultime est tremblement de terre, qui est dévastateur aux niveaux de bâtiments et qui ralentie aussi les unités se trouvant sous son champs d'action.

Les héros orcs sont donc d'autant plus puissant que magique. Ceci se répercute aussi sur les unités car elles sont très puissante, mais faible en magie.

Le *grunt* qui est la première unité orc, est la plus puissante des unités de base, de plus on peut l'utiliser tout le long du jeu car elle n'est jamais obsolète vu son incroyable résistance et sa force ! De plus l'amélioration *berseker* le rend encore plus fort. Ensuite, les trolls *headhunter* (que l'on retrouvait aussi dans War I) sont des unités pouvant épauler les grunts pour faire des attaques assez puissantes, d'autant plus que l'amélioration, régénération, permet d'augmenter la vitesse de d'obtention de points de vie perdu (pour les trolls).

Ensuite les unités magiques, ne sont qu'aux nombres de deux : le *shaman* et le *troll witch doctor*... Ce dernier n'envoi pas les sorts mais se sont en fait des balises qu'il dépose sur le sol, ce qui peut être très ennuyeux car les ennemis peuvent détruire ces balises qui sont faiblement résistante. Il peut donc soit déposer une balise de soins, donnant 2% de vie en plus par seconde a vos unités alentours et la *stasis trap*, qui assomme toute unité entrant dans son champs d'action. Enfin, le *sentry wards*, qui permet de voir les unités invisibles.

Le *shaman* par contre peut envoyer des sorts, tel que *bloodlust* (déjà vu dans Warcraft II), qui permet d'améliorer temporairement la vitesse d'attaque et les points d'attaque de vos unités. Ensuite, *purge*, qui enlève tous les sorts affecté à l'unité et qui la ralentie également, le sort peut aussi endommager les unités invoqués (loup, élémentaire...), enfin le sort *lightning shield* crée un bouclier d'éclair autour d'une unité blessant les unités autour.

L'unité la plus puissante chez les orcs est le *Tauren*, puissante et qui peut grâce à l'amélioration pulvériser blessé les unités aux alentours. Il y'a également la catapulte, présente dans tous les épisodes chez les orcs qui permet une destruction rapide des bâtiments mais également de gros dégâts sur les unités.

Les points faibles que l'on pourrait donner aux orcs sont le manque de plus de magie mais également les

Warcraft III - 3/6

unités contre l'air et dans l'air, car les *wyverns* ne sont bonnes que pour l'exploration mais très peu pour l'attaque.

Par contre, une unité que l'on avait pu voir dans War I mais pas dans War II revient, c'est le *raider*. C'est un orc chevauchant un loup, unité très puissante, réputé bonne dans la destruction des bâtiments, mais ayant également la possibilité grâce à un filet de, soit faire tomber les unités aériennes, permettant ainsi aux unités attaquant seulement la terre de la toucher.

Les particularités des orcs, sont : que l'on puisse attaquer avec les *burrows* (qui sont les fermes chez les orcs) en y mettant des paysans dedans, aussi, on peut grâce à des *upgrades* mettre des piques sur les bâtiments endommageant ainsi les unités s'attaquant aux bâtiments. Puis, pillage, faisant gagner de l'argent lorsque les unités attaquent les bâtiments ennemis.

Par contre, les tours orcs sont rapides à l'attaque mais peu résistantes, bien entendu cela est compensé par les upgrades sur les bâtiments et la possibilité d'attaquer grâce aux *burrows*.

Les Elfes de la nuit : Personnellement c'est ma race préférée... Rapide, discret, ils peuvent détruire une base sans même se faire voir. Alliant force et magie, ayant de même de puissants héros, tel que le *Demon Hunter*, elfe aveugle, armé de deux lames plus grandes que lui, tranchant ses ennemis sans pitié. Il peut grâce au sort *imolation* s'enflammer causant ainsi des dégâts aux unités proches de lui, puis il peut grâce au sort *évasion* (passif), avoir plus de chance pour esquiver les coups des ennemis, ensuite, avec le sort *mana burn*, il puise les points de magie des ennemis leur causant ainsi des dommages (proportionnel aux points de magie enlevés).

Ensuite, unités faibles mais pouvant se révéler puissantes avec ses magies, c'est le gardien du bosquet, il peut avec *entanglings roots*, immobiliser sa victime avec des racines lui causant également des dégâts, puis avec *force of nature*, générer des Ants (à l'aide des arbres) enfin avec son aura, *thorns of aura*, chaque coup que les ennemis feront sur lui ou sur les unités à ses côtés (les vôtres ou celles des alliés) un certain nombre de dégâts leur sera renvoyés. Enfin son sort ultime se révèle être un sort puissant car pouvant faire naître chez l'ennemie qui croyait vous vaincre, un désespoir immense. Ce sort nommé *tranquility*, soigne toutes les unités (les vôtres ou celle de vos alliés) présentes sur le champ de bataille.

Enfin, la prêtresse de la lune, qui chevauche un tigre blanc est d'autant plus puissante qu'elle peut grâce à son aura, *trueshoot aura*, augmenter les dégâts des unités alliées (archers, dryades, huntress...) ou les vôtres. puis avec *searing arrow*, elle lancera des flèches de feu qui feront donc plus de dégât, enfin avec *scout*, elle créera un hibou, invincible révélant ainsi comme bon vous semble, des parties de la carte en promenant votre animal.

Son sort ultime est également dévastateur et peut changer le cours d'une bataille qui semble gagner par l'ennemie car avec *starfall*, la prêtresse crée une pluie d'étoiles tombant sur vos ennemis et non sur vos unités, les détruisant à une vitesse impressionnante.

Les elfes de la nuit ne possèdent pas d'unités hyper puissantes, seulement chaque unité a une certaine puissance c'est pour cela que lors de partie avec les elfes de la nuit, il est conseillé de créer un mixte de pratiquement toutes les unités pour utiliser la puissance optimale de ces derniers. Ainsi la première unité qu'il possède se sont les archères, unités la plus puissantes contre les unités aériennes mais bien entendu peu résistantes. Ensuite les *huntress*, qui lancent des disques dentés se répercutant sur les unités aux alentours (tiens ! comme les mutalisks : o)) de plus avec l'upgrade *moon glaive*, ses disques se répercutent encore plus sur les unités créant ainsi plus de dégâts sur plus d'unités. Mais aussi avec *sentinels*, la huntress place un hibou révélant ainsi les unités invisibles (permanent sauf si l'on détruit l'arbre, il disparaît). Ensuite, les unités magiques chez les elfes de la nuit sont nombreuses, tout d'abord la *dryads*, elle est tout d'abord assez résistante, elle peut dissiper la magie de vos unités ou des unités alliées mais elle est immunisée contre tous les sorts (ce qui est bien dans certains cas mais dans d'autres non), ensuite, le *druid of the claw*, il peut à l'aide de son cri, augmenter l'attaque de vos unités alliées, puis à l'aide de *rejuvenation*, il fait récupérer sur une unité 500 points de vie en une quinzaine de secondes enfin, avec le sort *bear form*, ce dernier se transforme en ours puissant, ne pouvant bien entendu envoyer aucun sort mais avec une force et une défense plus grande. Enfin,

Warcraft III - 4/6

le *druid of the talon* est aussi un puissant magicien car avec *faerie fire*, il diminue l'armure d'une unité, puis avec *cyclone*, il envoie une unité de votre choix en l'air, puis il peut aussi se transformer en corbeau, attaquant ainsi que les unités aériennes mais avec une très grande puissance. La magie chez les elfes de la nuit est donc très présente, c'est en quelque sorte ce qui fait sa grande force.

On peut également citer les unités aériennes qui sont assez puissantes chez les elfes. Elles sont aux nombres de deux, avec *Hypogriphe* qui peut attaquer seulement les unités aériennes mais ces derniers peuvent être montés d'une archère leur permettant ainsi une attaque du sol et de l'air. Ces unités sont relativement puissante et assez résistante. Puis la chimère, sorte de dragon à deux têtes, pouvant simplement attaquer les unités du sol avec une très grande force et cela avec un éclair, mais elles peuvent également grâce à l'aide de l'haleine corrosive envoyer une giclée d'acide sur les bâtiments, les endommageant encore plus. Les unités aériennes sont donc également assez présentes chez les elfes.

Quel est son point faible alors ? Il me semble que se serait sa force, car ne possédant pas d'unités extrêmement puissante, elle peut perdre une bataille simplement par son manque de puissance, c'est pourquoi, elle est une race difficile à manier et surtout à bien connaître.

Les particularités chez les elfes, c'est tout d'abord la capacité à pouvoir se soigner grâce aux puits de lune, régénérant ainsi les points de vie et de mana des unités, ensuite, ces derniers peuvent déraciner leurs arbres qui peuvent combattre féroce (de plus avec l'amélioration *Nature's blessing*, la vitesse de déplacement et l'armure des anciens est augmentée), de plus ces anciens peuvent manger les arbres leur rendant ainsi leur points de vie. Enfin, les wisps ne détruisent pas les arbres lorsqu'ils puisent le bois mais en rapportent moins (5), également, différemment des deux secondes races, les elfes doivent enraciner la mine d'or avant de puiser dedans (sauf votre première mine). Ces wisps n'attaquent pas non plus mais ont une caractéristique c'est *detonate*, elles explosent infligeant ainsi des dégâts détruisant les unités invoquées.

Les elfes de la nuit ont également une tour de défense, ce sont les anciens protector, qui lance des pierres sur les ennemis (terre et air), il faut également noté que les wisps disparaissent lorsqu'elle crée des anciens (donc ne disparaissent pas lors de la création des moon wells et de la huntress hall, mais aussi du Altar of elders ou du chimaera roost).

Les morts-vivants : C'est une race puissante à sa façon car très vicieuse... de par ses sorts et ses unités. Tout d'abord les héros. Le Chevalier de la mort (qui est l'opposé du Paladin), qui a les sorts opposés du Paladin chez les hommes puisqu'il peut grâce à *death coil*, soigner ces unités mais aussi endommager les unités vivantes. Avec *Death pact*, il détruit une unité mort vivante qui lui donne ses points de vie. Puis avec *unholy aura*, il donne la possibilité aux unités mort vivante de se régénérer à chaque coup donné et d'augmenter la vitesse de mouvement de ces dernières. Enfin, son sort ultime et de "ressusciter" les unités mortes aux combats (les vôtres ou alliées). Ensuite, le *dread Lord*, qui est tant magicien que guerrier a des très bon sort, tel que *carrion swarm*, qui est une nuée d'insecte frappant les unités aux alentours. Avec *sleep*, il endort une unités qui se réveille qu'après un certain ou si elle est frappée. Avec *vampiric aura*, les unités alliés récupèrent leurs points de vie après chaque coup donné aux unités ennemis. Enfin son ultime sort, est *Inferno*, qui est un gigantesque démon qui tombe sur le champ de bataille infligeant des dégâts à sa tombé et ensuite se battant pour vous. Puis, le dernier héros est entièrement basé sur la magie car c'est une liche. Elle peut grâce *frost nova*, créer une explosion glacante endommageant l'unité visée et celles qui sont aux alentours. Avec *frost armor*, la liche crée une armure entourant l'unité visé, lui augmentant ainsi son armure et ralentissant les ennemis l'attaquant. Enfin, *dark ritual* détruit une unité de votre choix (mort vivante) pour faire récupérer les points de mana de la liche. Son sort ultime est un des plus puissant chez les héros mort vivant puisqu'il s'agit de *death and decay*, qui endommage tout dans son champs d'action (qui est assez grand), détruisant arbre, bâtiment, unités ennemies. En bref les héros morts vivants sont relativement puissant, de par leur force mais aussi de par leurs magies destructrices.

Les unités mort vivantes, sont à voir en relativisant car cette race possède un grand choix dans les unités donc dans les techniques. Car les goules qui sont les premières unités disponibles, ne sont pas énormément puissante mais peuvent le devenir grâce à des améliorations tel que *Ghoul frenzy*, qui la rend rapide dans ses

Warcraft III - 5/6

mouvements, ses attaques et canibalise qui lui permet de manger les corps des unités mortes lui permettant de récupérer ses points de vie. Et un grand nombre de goules améliorées peut se voir dévastateur. Ensuite, les *crypt fiends*, ce sont des sortes d'araignées, ne peuvent attaquer que les unités du sol mais à une grande distance, de plus elle a la capacité après une amélioration de jeter une toile d'araignée sur une unité aérienne, la jetant ainsi à terre ce qui permet aux unités n'attaquant que le sol, d'attaquer l'unité jetée au sol.

L'unité la plus puissante de cette race est l'abomination, c'est une énorme monstre, le ventre ouvert, armé d'un hachoir et d'une chaîne où au bout il y'a un crochet, d'une très grande force et résistance pouvant également grâce à l'amélioration *disease cloud*, empoisonner les unités leur faisant encore plus de dégâts.

Les morts vivants ont également de très bonnes unités magiques, puisqu'ils ont tout d'abord nécromancien qui peut ranimer les morts sous forme de squelette durant une certaine période, qui peuvent se receler être de parfaits combattants ! Ensuite, *unholy frenzy*, diminue la vie d'une unité choisie mais améliore sa vitesse d'attaque.

Enfin *cripple*, diminue, l'attaque, la vitesse d'attaque et de mouvement.

Puis la *banshee*, qui est une sorte de sorcière revenue des enfers, lance le sort *curse* qui donne à une unité plus de chance de rater son attaque, mais aussi le sort *anti-magic shell* qui protège l'unité de tout sort magique. Puis, *possession* qui vous permet de posséder n'importe quelle unité, *creep*...

Les morts vivants sont également très puissants au niveau de l'aérien, car ils ont tout d'abord la gargouille qui peut (à l'aide d'une amélioration), se transformer en pierre, lui permettant ainsi de récupérer ses points de vie rapidement, cela grâce à *stone form*. Puis l'unité aérienne la plus puissante du jeu qui est le *frost wyrm* qui peut attaquer les unités aériennes et terrestres. Ce gigantesque dragon en os peut apprendre *freezing breath* qui lui permet de stopper la production d'un bâtiment lorsqu'il est sous l'emprise de cette haleine de glace.

Cette race est donc très puissante dans tous les points de vue mais peu facile à manier, il est vrai qu'il faut s'habituer au fait que les acolytes ne peuvent que puiser de l'or et les goules peuvent servir à attaquer mais aussi à puiser le bois. Il y'a également le fait que l'on ne puisse pas construire ses bâtiments n'importe où (mis à part la Necropolis), il faut que la terre sous lequel vous construisez vos bâtiments soit de la terre pourrie (cela s'est vu dans Starcraft avec chez les zergs, la creep).

Venons en donc aux particularités de la race, en tout premier lieu, les zigurats (ferme chez les morts-vivants), permettent l'expansion de la terre pourrie mais servent aussi de tour de défense, assez puissante, mais aussi, la Necropolis peut attaquer les ennemis s'en approchant. Les acolytes, sont les personnages pouvant invoquer les bâtiments, ces derniers n'ont pas besoin de rester à côté de la construction et d'attendre qu'elle se termine (ceci aussi était chez les protoss dans starcraft).

Après cette description (très brève !) des différentes races, venons en à l'aspect général du jeu et aux nouveautés par rapport aux épisodes précédents, mais aussi au serveur de jeu sur Internet toujours autant bon : Battle Net.

Tout d'abord, l'aspect graphique a changé, ce n'est plus en 2D avec un plan incliné que l'on joue mais bien en 3D, avec des graphismes très bons, des animations des bâtiments très bien faites, des couleurs et une jouabilité toujours à la hauteur de ce que l'on attend. L'IA est beaucoup plus développée, le path-finder également (c'est ce qui permet aux unités de trouver le meilleur chemin à emprunter entre les obstacles).

Les unités, sont désormais diversifiées (différemment dans War II où les unités étaient quasiment similaires sauf qu'elle n'était pas du même aspect et s'était simplement les sorts qui changeaient), les races sont, je ne dirais pas parfaitement, mais bien équilibrés comme il se doit. Les quatre races offrent ainsi une bien plus grande possibilité de techniques, de manières de jouer... Ainsi, l'on peut passer des années (oui des années) sur ce jeu sans même sans lasser, du moins, cela m'a fait la même chose pour Warcraft, le second et pour Starcraft !

Ensuite, la game play. Les sorts ne sont plus améliorés un par un mais se sont en fait des rangs dans le niveau de magie (Apprentie - Maître), ce qui est également très utile c'est la possibilité de faire l'auto envoi (ou auto-cast) qui permet de ne pas perdre son temps à envoyer le sort, mais l'unité le fait automatiquement (bien

Warcraft III - 6/6

entendu pas pour tous les sorts), comme le soin automatique, ou pour la réanimation des morts (pour les nécromanciens).

Puis le mode solo a bien été fait, avec une campagne, certes relativement facile mais apprenant parfaitement le jeu. Puis la possibilité du choix dans le niveau de difficulté permet un bon entraînement avant d'affronter les personnes de battle net (il y'a facile, normal, et insane). Les cinématiques sont toujours aussi belle et réussie.

Une chose a été enlevé qui était très bon, c'est la possibilité de faire des bateaux, soit de transport, soit d'attaque, ce qui se révélait assez amusant (cela s'est simplement vu dans War II). A part cela, le jeu est parfaitement et il est pour moi le jeu du moment !

Enfin, battle net qui a connu de nombreuses modifications avant War III est aujourd'hui très bien réussi, et la triche est du moins très limitée. Il n'est plus possible de faire en sorte de jouer avec un ami pour qu'il vous fasse gagner des victoires puisque l'on ne choisit plus ses adversaires, ils sont choisis à l'aide d'un moteur de recherche, qui vous mettra un adversaire qui aura à peu près le même niveau que vous (par exemple si vous êtes niveau 2, vous aurez un adversaire niveau 2, 3 voir 4 maximums). Il y'a également possibilité de faire cela pour des 2 contre 2, ou 3 contre 3... On peut aussi faire des équipes avec des amis (appelé arranged team), où le moteur vous choisira une partie avec des personnes de quasiment même niveau que vous et votre ami (e) s.

J'espère que cette brève description du meilleur jeu du moment qui est Warcraft III vous aura au moins aider si vous cherchiez un jeu à acheter, ou sinon a mieux le connaître pour les nouveaux sur Battle Net... En tout cas si vous vouliez en savoir plus, je suis sur Battle Net moi-même avec pour pseudo McBurning.