

Warcraft III : The frozen throne - 1/3

Les fans des jeux blizzard en ont l'habitude... Voici l'add-on de Warcraft III. Attendez-vous à refaire de nouvelles stratégies car ce jeu les remettent tout en question avec ces nouveautés !

L'add-on est donc riche en nouveautés avec pour chaque races un nouveau héros et deux nouvelles unités. Il y'a également un nouveau bâtiment permettant d'acheter trois artefacts.

Les humains : Le nouveau héros est un puissant magicien, c'est le *blood mage*. Ses sorts sont donc : *flame strike*, c'est un sort efficace contre les petites unités car il incendie une petite zone durant quelques secondes.

Ensuite, *mana flare* est un sort qui foudroie toutes les unités utilisant de la magie.

Enfin, *banish* envoi une unité de votre choix dans un autre plan, ce qui permet par exemple de se débarrasser d'une unité puissante pendant un certain temps durant le combat.

Son sort ultime est *mark of fire*, il transforme n'importe quelle unité amie en un phœnix puissant.

Après ce nouveau héros, voici les nouvelles unités qui se révèlent assez prometteuse :

Le spell breaker, qui lance automatiquement *spell immunity*. Ce sort prend possession des sorts bénéfiques de l'ennemie pour les envoyer sur vos propres unités.

Ensuite, le *Dragon hawk* qui est très perturbateur et puissant car il peut attaquer les unités du sol et de l'air, de plus il lance *Fog*, c'est un nuage empêchant les tourelles de défenses de fonctionner.

Enfin leur nouveaux bâtiments permettent d'acheter : une tourelle se construisant toute seule et où vous le souhaitez, un animal métallique qui pourra explorer avec discrétion la carte puis l'*orb of fire* qui rajoute des points de dégats à l'unité la portant.

Les humains ont donc bénéficiés d'une amélioration au points de vue magique et d'anti-magie et aussi en ce qui concerne l'aérien.

Les orcs : Ce héros permettra aux orcs de résoudre une de leur plus grande faiblesse, c'est le pouvoir de guérir leurs unités rapidement et dès le début. C'est donc le *Shadow Hunter* avec le sort *healing wave* qui en fait une sorte de chaîne qui guérira une série d'unité.

Ensuite, *serpent ward*, c'est un totem magique qui attaquera les unités à sa portée.

Puis, *hex* transforme une unité de votre choix en un animal inoffensif (gardant les même points de vie et d'armure).

Enfin le sort ultime de ce nouveau héros est un sort terrible et peut tout bouleverser car il rend temporairement toutes les unités (amies et les votres) invincibles ! C'est le sort *Voodoo*.

Gros défaut également corrigé chez les orcs, l'aérien. Car il est certain que la *wyvern* qui n'était faite que pour l'exploration ne pouvait pas aider les orcs au point de vue aérien. C'est donc le *bat rider* qui vient les épauler. Il lancera des cocktails molotov. Ainsi, lorsque les bâtiments sont incendiés, ils ne peuvent pas être réparés tant qu'ils brûlent. Et son pouvoir est une autodestruction touchant toutes les unités aux alentours.

Ensuite, le *spirit walker*. Cette unité est invulnérable aux attaques physiques. Elle est capable de détruire dans une large zone toutes les unités invoqués (squelettes, élémentaires de l'eau...). Elle peut également grâce à *link* liée les unités que vous voulez et ainsi 50% des dégâts encaissés par une unités sont redirigés vers les unités liées. Enfin avec *resurrect*, les unités dans un certain rayon sont ramenés à la vie sauf le héros. Le *spirit walker* peut également revenir en unités matériel et se battre au corps à corps.

Le nouveau bâtiment des orcs est comme pour toutes les races un endroit où l'on peut acheter des objets magique. Ici, il y'aura une *town hall* portable que l'on pourra construire sans l'aide d'un paysan, où on le souhaite. Puis, *chain dispel* qui lancera une chaîne, annulant les sorts de 5 unités au maximum. Et, l'*orb of*

Warcraft III : The frozen throne - 2/3

lightning qui ajoutera des dégâts au porteur, puis qui pourra assommer l'ennemi touché et dissiper les sorts lancés sur ces derniers.

Les Elfes de la nuit : Le nouveau héros des *nights elfs* est peu résistant mais cela est compensée par ces sorts très puissants. Avec *blink*, le héros peut se téléporter à une courte distance lui permettant donc de frapper et de partir aussi rapidement qu'il est arrivé.

Ensuite, *fan knives* lance de nombreux couteaux aux alentours frappant ainsi les unités se trouvant à proximité du héros. Puis, *shadow of strike* est un sort assez vicieux surtout pour éliminer un héros puisqu'il empoisonne l'unité visée en lui infligeant de gros dégât et continue ensuite de lui en infliger durant un certain temps. Enfin, son ultime sort est énormément puissant car il prend en puissance en fonction d'unité que votre armée élimine et lorsque votre héros meurt, une énorme ombre arrive pour venger votre héros, c'est *vengeful spirit*.

Il est certain que la race des elfes était puissante en quasiment tous les points mais ne possédait pas d'unité très fortes. Ainsi, le *mountain giant* pourra détruire une base en quelques temps et surtout vous aider dans le combats car avec le sort *taunt*, il attire tous les ennemis vers lui. Il pourra également déraciner un arbre pour s'en servir de massue. Ensuite, le *faerie dragon* est tout d'abord immunisé contre tous les sorts mais il retournera également les sorts offensifs à son envoyeur.

Il y'aura également une amélioration que l'on fera dans l'arbre de vie, elle permettra d'augmenter la capacité des puits de lune.

Dans leur boutique, on pourra acheter : une pierre de lune qui fera tomber la nuit instantanément, un bâton de téléportation qui enverra directement vers l'arbre de vie sans avoir à le viser et l'*orb of venom* qui ajoutera des dégâts supplémentaires à votre attaque (dégât de poison continue durant 10secondes).

Les morts-vivants : Le nouveau héros sera donc un énorme scarabée appelé le *crypt Lord*, très fort au corps à corps mais également facile à repérer à cause de sa grosseur.

Il possédera aussi des sorts très puissants, tel que *impal* qui fera voler l'unité de votre choix en l'air en lui infligeant d'importants dégâts. Puis, *thorny shield* créera des piques autour du héros ce qui infligera des dégâts à toutes les unités souhaitant l'attaquer puis *carrion beattle* fera éclore (un puis plusieurs en fonction du niveau du sorts) des scarabées dans un cadavre se battant ensuite à vos côtés.

Son ultime pouvoir est *locust swarm*, ce sort crée un nuage de sauterelle assaillant ainsi le héros ennemi et toutes les unités à ses côtés.

Les morts-vivants auront en fait une unité qui pourra prendre deux formes. Dans un premier temps, elle sera un vampire du mana, le prenant aux unités ennemies pour le redistribuer aux vôtres puis dans un second temps, ce sera une unité volante (sorte de spynx noir) qui dissipera toutes les magies aux alentours et retournera tous les sorts qui lui sont envoyés à son expéditeur.

Les nécromanciens auront également une nouvelle amélioration : 1 squelette sur 2 qu'ils ranimeront sera un archer.

La boutique des *undead* sera composée de : *sacrificial pit* qui permet de créer une petite zone de terre pourrie, permettant ainsi aux morts-vivants de construire n'importe qu'elle bâtiment ou ils le souhaitent.

Le *monster lure*, est un appât à monstre qui leur permet d'envoyer n'importe qu'elle monstre neutre sur la base ennemie. Puis, l'*orb of corruption* ajoutera des dégâts supplémentaires à distance et réduira également l'armure des ennemis.

Warcraft III : The frozen throne - 3/3

Voici donc une présentation générale des nouveautés pour chaque races. Car il y'aura également la possibilités de recruter des héros neutres, se battant à vos côtés et ayant eux même des sorts mais aussi le rajout de nouveaux objets, bâtiments neutres. On pourra également recruter de nouvelles unités...

Le jeu s'annonce donc révolutionnaire par ses nouveautés, ce qui annonce donc de nouvelles techniques et tactiques à recréer !

Bref de nouvelles nuits blanches...