



Guide stratégique de Northrend Corridor v4.0

Remarque préalable : les descriptions données ont été faites dans le camp de la lumière, mais elles sont aussi également valable dans celui des ténèbres, les bâtiments ne sont pas les mêmes mais leurs fonctions sont identiques.

I. Création de la partie

a) Choisir son équipe

Vous pouvez jouer en mode solo ou à plusieurs, le nombre de joueur peut être impair, dans ce cas vous pouvez rajouter des joueurs ordinateur afin d'équilibrer le jeu (voir section b).

Premièrement vous devez choisir entre le camp des ténèbres et celui de la lumière, bien qu'aucune différence majeure ne discerne les 2 équipes, chacune d'entre elle possède ses propres héros, 24 héros différents dans chaque camp. Une différence mineure distingue la forteresse de chaque équipe, celle de la lumière possède une armure supérieure, alors que les catacombes des ténèbres peuvent attaquer comme une tour.

b) Ajouter des joueurs ordinateur

Afin d'équilibrer le jeu (par exemple si le nombre de joueur est impair), ou si vous voulez simplement augmenter la difficulté du jeu, vous pouvez ajouter des joueurs ordinateur à la partie (joueur IA). Sachez que plus vous ajoutez d'IA à une équipe, et plus le soutien d'unité sera conséquent, également, si vous choisissez un ordinateur difficile, le soutien sera plus important qu'avec un ordinateur facile.

Un soutien difficile rajoute de nombreuses difficultés, comme par exemple l'ajout de tours de défense, ou de machines de guerre supplémentaires. N'hésitez pas essayer les différentes combinaisons en ajoutant des ordinateur, par exemple 1 difficile et 1 facile, ou 2 moyens, le principe de soutien d'unité est un principe d'enchérissement.

Vous pouvez également différencier les créatures originales de la forteresse avec le soutien apporté, puisqu'il possède une couleur différente. De plus, les créatures de soutien sont de type créature, ce qui permet de les différencier facilement.



II. Choisir le mode de jeu



Lorsque le jeu démarre, une fenêtre de dialogue demande à tous les joueurs de voter entre 2 modes possibles pour choisir son héros. Le mode classique est le plus utilisé : chaque joueur a la possibilité de choisir son propre héros. Le mode aléatoire, quant à lui, fixe aléatoirement les héros pour tous les joueurs, qui ont 50% de chance d'être un héros des ténèbres, ou 50% de la lumière.

La majorité des votants l'emporte pour le mode qu'ils auront préféré.

Remarque : Après avoir voté, il est normal que votre feu follet soit en attente dans la cellule, les portes ne s'ouvrent que lorsque tous les votes ont été faits (si le mode classique est choisi bien entendu).

III. Choisir son héros



A première vue, il est difficile de choisir son héros parmi tous ceux qui sont proposés, les informations que vous pouvez obtenir sur les runes sont grandement utiles au choix de votre héros, regarder les attentivement. La caractéristique principale du héros (par exemple agilité) est indiquée en jaune. Vous pouvez voir ensuite tous les sorts du héros, son sort ultime est indiqué de couleur orange. Le sort bleu est une compétence mineure du héros, c'est généralement une petite compétence annexe que vous ne pourrez pas la développer comme les autres. Les sorts normaux possèdent 4 niveaux d'amélioration et le sort ultime en possède 2. Parmi les sorts mineurs, certains peuvent s'avérer très utiles dans une stratégie d'équipe, à savoir les compétences telles que le vol, le camouflage, ou la capacité amphibie, mais sachez que les héros possédant le vol sont généralement moins puissants.



N'hésitez pas à cliquer sur le héros pour obtenir d'autres informations, tel que ses dégâts, son armure, ou encore l'objets spécial qu'il possède au début de la partie, en effet, chaque héros possède une potion de soin majeur, un médaillon de réincarnation et un objet spécial propre à lui.



Les héros peuvent atteindre le niveau 20, de ce fait, vous pouvez développer de nombreux sorts, chaque héros possède la compétence "Bonus de caractéristique" en commun que vous pouvez améliorer jusqu'au niveau 6.



Une autre option s'offrant à vous est le choix d'un héros aléatoire, qui peut être de la lumière ou des ténèbres, avec 50% dans chaque cas. Ceci peut plaire à ceux qui préfèrent la surprise.

Remarque : Rien de sert de se presser pour choisir son héros, les assauts ne commencent que lorsque tous les héros ont été choisis, il est donc normal qu'après avoir choisi votre héros, vous attendiez que les assauts commencent, le temps que les autres joueurs choisissent leur héros, vous pouvez profiter de ce petit temps pour regarder les objets aléatoires vendus au marché.

IV. Quêtes



En pressant F9, ou si vous regardez le menu de quêtes, vous pouvez avoir les informations courantes sur les quêtes sur le jeu, les objectifs, et les crédits.



V. Le tableau d'avantage



Le tableau avantage, à la droite en haut de l'écran est un indicateur de l'avancement dans le camp ennemi. Il est sur 200, ainsi, au début de la partie il est normal que chaque forteresse possède chacune 100, c'est à dire que la balance du jeu est de 50% pour les deux camps. Ce tableau ne change généralement pas énormément pendant les 20 premières minutes de jeu, mais peu changé assez rapidement suivant l'évolution de chaque héros.

Ainsi, par exemple, un avantage de 122 pour le camp de la lumière signifie une forte progression de ce coté, en marche pour la victoire, alors que les 78 points des ténèbres signifie une faiblesse du coté sombre (en effet $122 + 78 = 200$). Lorsque le compteur atteint 200 pour un camp, et 0 pour l'un, la partie est terminée.



VI. La règle d'or



Dans toutes les cartes corridor, une des règles pour vous assurer la victoire est de gagner le plus d'or possible afin de vous procurer objets, compétences, potions, créatures ou parchemins. En d'autre mot, l'or vous permet de choisir votre stratégie générale et votre style de jeu.

L'un des principaux revenus est la destruction des unités adverses. Pour chaque unité tuée par votre héros, un gain d'or aléatoire basé sur le niveau de la créature vous est donné. Détruisez donc d'abord les créatures à forte valeur ajoutée, et essayez d'augmenter vos sorts destructeurs d'unités au début du jeu.

Un montant de 30 en or par minute est donné à tous les joueurs, ceci constitue une petite aide vous aider les joueurs à démarrer.

Essayer de tuer les héros ou les tours ennemis, en effet ils donnent un gain d'or supérieur à la normale non négligeable.

VII. Présentation de la forteresse

a) Forteresse / Catacombe

La destruction de la forteresse adverse reste l'objectif de toutes les cartes corridor, essayez à tout prix de protéger la votre, et soyez attentif lorsqu'elle est attaquée. De plus elle vous donne la possibilité d'acheter des compétences globales qui peuvent s'avérer vraiment utiles. Certains joueurs choisissent parfois de cumuler leur or afin d'acheter une compétence particulière.



Voici la liste des compétences générales que vous pouvez développer à votre forteresse :

- **Maçonnerie avancée / Barricade d'épines** : comme dans le jeu mêlé, ces compétences sont valables pour tous les bâtiments de la forteresse et dispose de 3 niveaux.
- **Vitalité / Résistance** : ces compétences possèdent également 3 niveaux d'avancement et permettent d'augmenter l'énergie de toutes les unités de votre forteresse, c'est pourquoi leur prix est si élevé.

- **Maîtrise des mer** : cette compétence augmente votre armée naval en rajoutant une frégate de plus dans votre armée à chaque assaut.

- **Augmenter compétences** : cette compétence améliore toutes les compétences annexes des unités de votre forteresse que vous ne pouvez pas améliorées avec la Forge / Cimetières.



- **Uther / Dalvengyr** : en tant que gardiens des forteresses, vous pouvez faire appel à eux pour la défendre d'un côté ou d'un autre en utilisant cette compétence. Ils patrouillent entre les différentes entrées de votre forteresse et peuvent être d'un grand soutien. Il arrive en jeu au niveau 10. Une fois en jeu, ils réagissent comme tout héros utilisant leurs sorts, gagnant de l'expérience, augmentant leur sort, et utilisant leurs objets qu'ils ont par défaut dans leur inventaire. Ils sont également capable de se revitaliser à la fontaine et ont un compteur de résurrection comme tout les joueurs s'ils s'avèrent à mourir.

- **Ressource** : chaque minute, un montant de 30 en or vous est versé, la recherche de cette compétence permet de doubler ce montant pour tous les joueurs de votre forteresse, qui passe donc à 60 par minute.

- **Appel des Nagas** : cette compétence est permanente, elle invoque des guerriers Nagas à toutes les entrées de votre forteresse afin de la défendre, cette compétence peut être utilisée en tant que soutien si votre forteresse est en difficulté.

- **Activation du portail / Renfort supplémentaire** : cette compétence permet de générer des créatures supplémentaires pour votre forteresse à travers le portail dimensionnel, bien que le nombre de ces créatures est de loin inférieur aux créatures générées dans les casernes, ceci peut s'avérer d'une aide précieuse dans le temps, en effet, grâce à elle, le portail dimensionnel acquiert la même fonction (moins puissante) que les casernes de votre forteresse jusqu'à la fin de la partie. Vous pouvez également augmenter son effet en développant par la suite la compétence de renfort du portail.



b) Casernes / Cryptes

Ces bâtiments sont une des clés du succès, protéger les attentivement. En effet, elles génèrent un nombre non négligeable de créatures et permettent de combler deux des 5 corridors de la carte. La production de créatures cesse lorsqu'une d'elles est détruite, laissant le corridor la propriété de l'adversaire, ce qui lui permet de percer beaucoup plus facilement et le mène généralement vers la victoire.

c) Chantier naval

Ce bâtiment fonctionne de la même manière que le précédent, à la différence qu'il génère des navires sur le corridor naval. Surveiller le également, sa perte entraîne la perte totale de votre force navale, ceux qui affaiblit votre forteresse.

d) Tours de défense

Chaque camp possède ses propres tours de défense, mais il n'existe aucune différence dans le nombre ou dans les caractéristiques de celles-ci. Les tours sont relativement puissantes pour les héros de bas niveau, avec un nombre de point de vie important. Ne les attaquez pas avant que votre héros soit au niveau 6, avec son sort ultime.

La seule différence entre les 2 camps sur ce point est leur amélioration, les tours de la lumière peuvent être améliorées par leur armure, alors que celles du côté sombre peuvent être améliorées par leur dégâts sur les adversaires de mêlée.

En les détruisant, un gain d'or non négligeable vous est donné suivant leur puissance.

Remarque : les tours de défense ont la capacité de voir les unités invisibles, n'essayez donc pas de les esquiver avec vos compétences ou potion d'invisibilité.

e) Fontaine

Un des bâtiments les plus utiles de votre forteresse est sans aucun doute la fontaine, elle vous permet de régénérer rapidement les points de vie et de mana de votre héros. Surveillez l'énergie de votre héros et n'hésitez pas à revenir à la fontaine pour vous restaurer.

N'hésitez pas à l'utiliser lorsque vous possédez d'autres créatures, tel que mercenaires ou paysan, ils peuvent également être guéris par elle.

f) Marché

Le marché peut être considéré comme "trouve tout". Il vous permet d'acheter de multiples objets très différents les uns des autres, avec de nombreuses caractéristiques. Plus de 100 objets peuvent être vendus dans ce magasin, de plus ils changent très souvent. Consulter le régulièrement pour voir si un objet utile peut vous servir. Il est le seul magasin où les objets changent dynamiquement, les autres boutiques n'ayant que des objets permanents.

Certains des objets sont si puissants qu'ils peuvent avoir un prix élevé, certains joueurs gardent leur or espérant trouver l'un d'eux durant la partie.



g) Boutique gobeline

La boutique gobeline permet à tout joueur de se procurer quelques potions d'utilitaire, également appelé "objet chargé". Vous pouvez acheter des potions de vie ou de mana, des potions d'invincibilité ou d'invisibilité, médaillon de réincarnation, etc.



h) Chantier naval goblin

Le chantier naval goblin, comme dans les campagnes, permet de vous munir de navire de guerre à un prix raisonnable. Ceux ci peuvent être utiles si vous souhaitez développer une stratégie navale, ou également si vous estimez que votre puissance navale est affaiblie.



i) Camp de mercenaire

Le camp de mercenaire est un moyen simple d'engager des créatures de bonne qualité. Elles sont toutes d'un niveau supérieur ou égal à 10 et possède une longue durée de vie si elles sont utilisées de façon optimale. Elles possèdent toutes différents sorts et certaines d'entre elles peuvent s'avérer efficace dans certaines situation (l'immunisation à la magie des dragons est vraiment un atout contre les héros adverse). Certains joueurs les combineront à leur héros de soin, ou de résurrection, alors que d'autres essaieront de se procurer une armée de masse.



L'exception faite reste le paysan, le paysan permet, comme dans le jeu mêlé, de construire des tours de défense pour votre forteresse (également des tours uniques telles que l'antique, la meilleure du jeu). Leur capacité fort utile à réparer les bâtiments alliés peut être d'une aide vitale lorsqu'il s'agit de vos casernes, ou de votre forteresse. Cette action vous coûtera de l'or mais peut vous assurer la survie. Bien que les tours soit très cher à construire, une stratégie de défense collective entre les joueurs (en transférant de l'or à un joueur constructeur) peut vous éviter bien des ennuis. De plus, le gain d'or est assuré lorsqu'une de vos tours détruit une unité ennemie. Seul inconvénient, il est une unité fragile et facile à tué, protéger le, et mettez le en retrait le temps d'avoir un montant d'or suffisant.



j) Forge / Cimetière

Ces bâtiments sont un peu particuliers, puisqu'il vous faudra avancer sur les runes pour en acquérir le contrôle. En effet, ils permettent à n'importe quel joueur d'améliorer les armes de toutes les créatures de votre forteresse. Comme dans le jeu mêlé, chaque compétence possède 3 niveau d'amélioration qui s'appliquent sur toutes les créatures générés pas la suite. Vous y trouverez par exemple l'amélioration des armes, des armures, et des magiciens.



k) Laboratoire goblin

Comme le camp de mercenaire, vous pouvez recruter des unités au laboratoire goblin. A la différence de celui ci, le laboratoire goblin est spécialisé dans les machines de guerre, très efficaces contre les tours de défense adverse. De nombreux joueurs adoptent une technique de recrutement de masse en ce qui concerne les machines de guerre afin de détruire un maximum de tour. Vous pouvez également acheter dans une moindre mesure des sapeurs goblin ou des mines. Ces dernières peuvent servir à entourer votre forteresse par exemple, ou à bloquer une entrée de votre forteresse. Elle dispose de 5 charges à la différence de 3 dans le jeu mêlé.



1) Marchand de parchemins

Le marchand de parchemin est le bâtiment idéal pour améliorer votre héros, avec de nombreux parchemins. Vous pouvez ainsi acheter des tomes de force, agilité, ou intelligence, mais également des tomes d'expérience, ou des tomes de puissance.





VIII. Assauts



La génération de créatures fonctionne sur un principe de balance, afin de permettre à chaque camp de percer dans le camp de l'adversaire. 3 phases de jeu s'enchaînent successivement jusqu'à la fin de la partie. La phase nord, la phase sud, et la phase neutre.

- La phase nord génère plus de créatures de la lumière dans les corridors nord, et plus de créatures des ténèbres dans les corridors sud.
- La phase sud génère plus de créatures des ténèbres dans les corridors nord, et plus de créatures de la lumière dans les corridors sud.
- La phase neutre génère autant de créatures dans tous les corridors.

Vous pouvez détecter aisément le passage d'une phase à une autre avec le changement de temps, suivant l'activation ou la désactivation de la tempête de neige. Essayer donc de profiter de l'avantage numérique que peut vous procurer chacune des phases, en revanche, ne perdez pas à l'esprit que les autres corridors sont menacés.

IX. La mort des héros

A chaque fois qu'un héros meurt, un compteur de résurrection avec la couleur, et le nom du joueur est enclenché. Il se situe en haut de l'écran et affiche le nombre de secondes avant que votre héros revienne à la vie. Plus votre héros possède un niveau élevé, plus le temps de résurrection est long, pénalisant plus longuement le camp du joueur. En fin de partie, il est critique de perdre votre héros, étant généralement puissant, sa perte pénalise fortement votre forteresse, et permet à vos adversaires (généralement puissant) d'en profiter.



Lorsque vous perdez votre héros avec un niveau faible, un navire de guerre vous est donné au milieu de la carte. Vous pouvez ainsi gagner quelques ressources pendant le peu de temps que vous avez. Lors votre héros possède un niveau élevé, en fonction de celui-ci, un ou plusieurs feux follets en bas de la carte vous sont attribué. Vous pouvez ainsi choisir des créatures afin de soutenir vos alliés pendant les longues secondes d'attente de votre résurrection. Certaines d'entre elle peuvent s'avérer plus utiles que d'autre suivant les situation : créature de masse, sorcier, machine de guerre....



Remarque : Lorsque votre héros est ressuscité, les créatures (ou navire) que vous avez acquies durant la période de résurrection ne sont pas détruit, il reste entièrement sous votre contrôle, certains joueur en profite donc pour les mettre de coté afin de les gardé en défense, ou de se créer une armée.



X. *Les créatures à chasser*



L'entrée nord à l'arrière de votre forteresse vous laisse l'accès au couloir de créatures neutres que vous pouvez chasser. Les créatures aux bords de la carte sont relativement faciles, alors que celles au centre deviennent de plus en plus difficiles. Malgré la perte du temps que cela peut engendrer, et le fait que vous ne pouvez pas défendre votre forteresse, elle peut vous permettre de gagner de l'expérience, de l'or, et également des tours de défense (elles aussi, de plus en plus puissantes) que vous pourrez placer stratégiquement.



XI. Autres attaques possibles



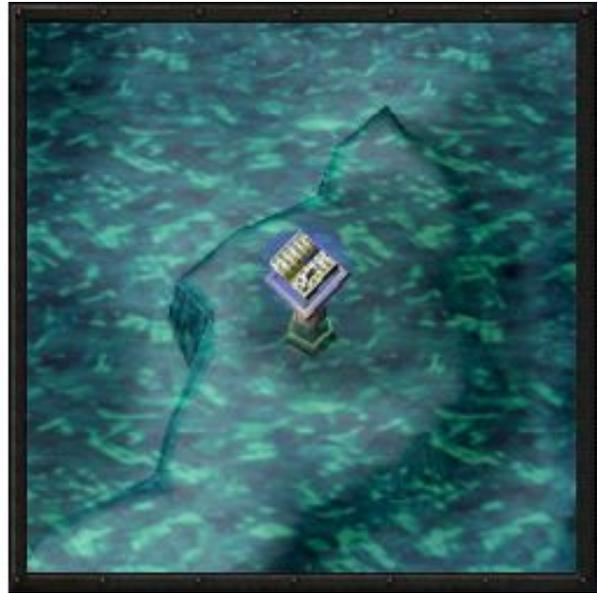
Les créatures à chasser le plus au centre protègent un portail de téléportation qui accède à la zone de créature ennemi. Bien que de nombreuses créatures sont à chasser, ce passage permet d'attaquer la forteresse ennemie sous un angle différent, par l'arrière, ce qui peut être assez surprenant.

Un autre chemin d'attaque est la mer, en effet, vous pouvez acheter un bateau de transport afin de débarquer à l'arrière de sa forteresse.

Remarque : Toutefois, dans ces deux cas, méfiez-vous des nombreuses tours de défense situées à l'arrière de la forteresse ennemie.

XII. Astuces en vrac

L'igloo et la librairie au milieu de la carte possède des objets pour vos héros s'ils sont détruits.



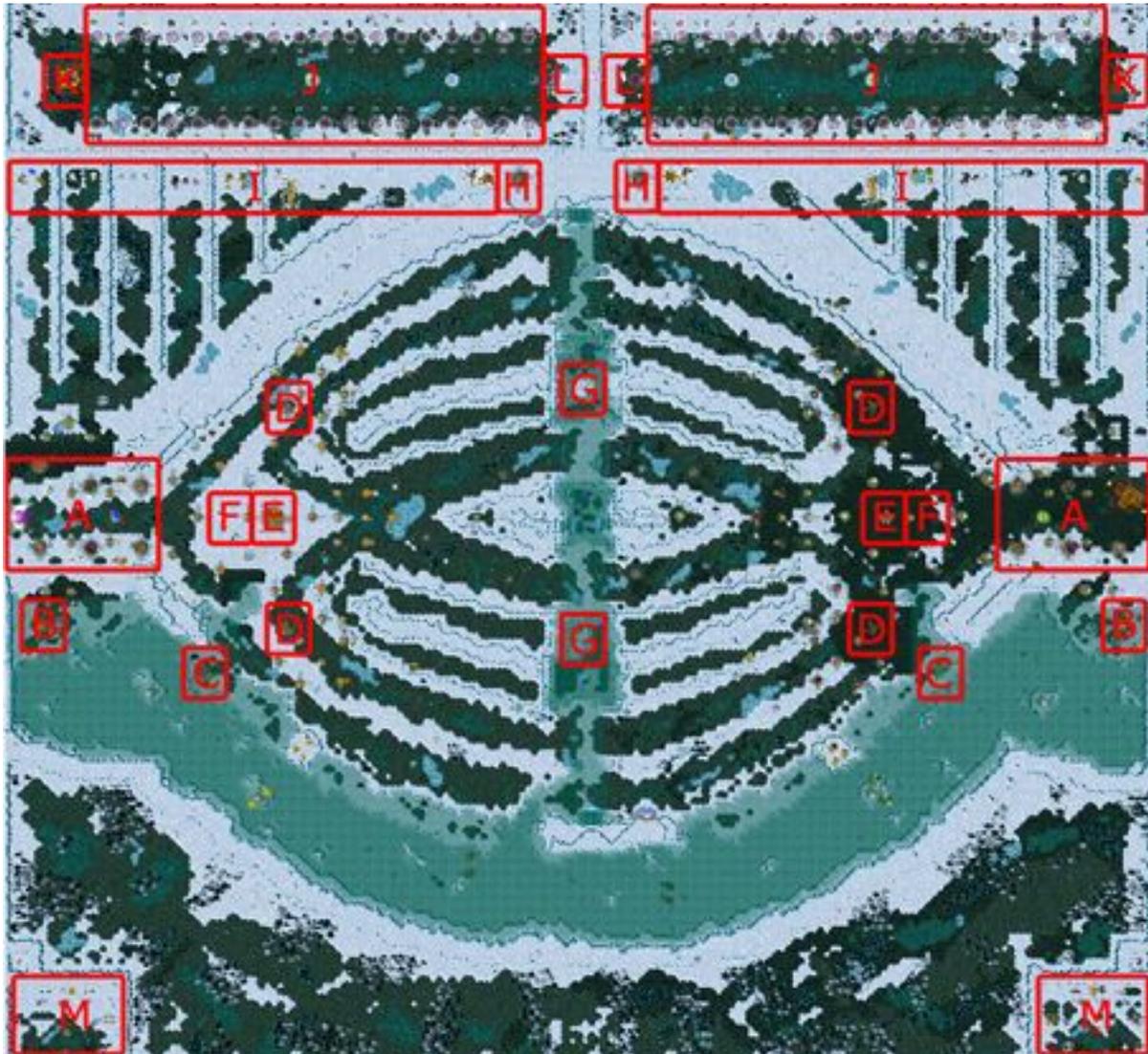
Si vous posséder un héros de distance, un petit passage pour défendre peut être utilisé pour avoir de la hauteur sur vos ennemis, cela peut être utile en cas d'assaut persévéré.



Un petit passage entre l'océan et la rivière interne existe, de ce fait, vos navires sont capable de prendre position sur la rivière et peuvent défendre un certain point affaibli, ceci peut être un des moyens de gagner beaucoup d'or. En effet, une force navale de 4 navires peut être très efficace contre des petites créatures avec des dégâts de zone. Cependant, méfiez-vous des héros adverses.



Voici la carte du jeu avec ses caractéristiques :



- A. Bâtiments d'achat, fontaine, et portail dimensionnel
- B. Chantier naval gobelin
- C. Chantier naval de la forteresse
- D. Caserne / Crypte
- E. Forteresse / Catacombe
- F. Résurrection héros
- G. Igloo, librairie
- H. Portail de téléportation
- I. Créatures à chasser
- J. Héros à choisir

K. Début du jeu

L. Héros aléatoire

M. Choix des créatures en attendant la résurrection

De nombreux objets sont tombés par les unités, qui peuvent être des objets chargés, des runes, ou des tomes, soyez attentif et utiliser les soigneusement.



Enfin n'hésitez pas à ajouter un ordinateur dans votre équipe si vous désirez vraiment gagner.