

Die Orcs kommen!

# WarCraft 3 Frozen Throne

Führen Sie mit uns im Bonus-Szenario des Addons die Orcs durch Durotar. Außerdem verraten wir Ihnen die besten Tipps für Mehrspieler-Partien.

**M**it dem Bonus-Szenario »Die Gründung von Durotar« aus dem Addon Frozen Throne wagt WarCraft 3 einen Abstecher ins Rollenspiel-Genre. Der originale Feldzug erfordert neue Strategien: Charakter-Management und Ausrüstungsgegenstände werden wichtiger als bloßer Armee-Aufbau. Wir verraten Ihnen, wie Sie den Bestienmeister Rexxar und seine Begleiter zum Superteam aufrüsten.

## Allgemeine Tipps

### Wie trainiere ich meine Helden?

**TIPP 1:** Kämpfen, kämpfen, kämpfen: Statt schnurstracks zum Missionsziel zu eilen, sollten Sie in Ruhe die Hauptkarte erforschen. In den Scharmützeln gewinnen Sie Erfahrung und Gold. Ausgeräucherte Monsternester füllen sich nach einigen Minuten wieder. Dabei steigt die Gegnerstärke mit den Levels Ihrer Helden.

### Warum wird mein Held nicht stärker?

**TIPP 2:** Im ersten Akt der Kampagne sind alle Helden auf Level 8 beschränkt. Rexxar & Co. können zwar ihre Werte steigern (zum Beispiel durch Folianten), gewinnen in Kämpfen aber keine Erfahrung mehr.

### Wie viele Helden kann ich mitnehmen?

**TIPP 3:** Normalerweise sind Sie in der Kampagne mit zwei Heroen unterwegs: dem Bestienmeister Rexxar und dem Schattenjäger Rokhan. Wenn Sie allerdings die optionale Aufgabe »Seltsames Gebräu« (siehe Tipp 42) lösen, stößt der Braumeister Chen Stormstout zu Ihnen. Weil Chen immer auf Stufe eins anfängt, unabhängig von der Stärke Ihrer anderen Helden, sollten Sie ihn möglichst früh in Ihr Team aufnehmen.

### Wie überlebe ich in Durotar?

**TIPP 4:** Holen Sie sich Verstärkung. Rexxar ruft die Bärin Mischa herbei, die immer an seiner Seite sein sollte. Mischa ist der ideale Prügelknabe für die vorderste Reihe – wenn sie stirbt, beschwört Rexxar sie einfach neu.

**TIPP 5:** Nur Rokhan kann von Haus aus fliegende Kreaturen angreifen. Bei den an-

deren Charakteren müssen Sie nachhelfen: Kaufen Sie Rexxar und Chen je eine Elementarkugel (beispielsweise Blitzkugel oder Feuerkugel). Damit attackieren auch diese Helden Luftstreitkräfte. Rexxar sollte zudem seinen Keiler beschwören, der Fliegern per Fernangriff einheizt.

**TIPP 6:** Rokhan besitzt einen Gruppen-Heilzauber, den Sie schnellstmöglich ausbauen sollten. In kritischen Situationen ziehen Sie sich zurück und lassen den Scharfseher die Wunden verarzten.

### Wie verdiene ich Gold?

**TIPP 7:** Durch Kämpfe. Jeder erlegte Gegner ist ein paar Münzen wert, hochlevelige Feinde spülen teilweise über hundert Goldstücke auf einmal in die Börse.

**TIPP 8:** Durch Entdeckungstouren. In entlegenen Ecken sowie in Monsterlagern schlummern häufig Goldmünzen. Vorsicht, die Reichtümer sind meistens gut durch Gegner-Gruppen bewacht!

**TIPP 9:** Durch den Verkauf von Gegenständen. Klicken Sie mit überflüssiger Ausrüstung auf einen Laden, um den Gegenwert in Gold gutgeschrieben zu bekommen.

### Wofür brauche ich Gold?

**TIPP 10:** Ausrüstung kaufen. Auf Ihren Reisen stoßen Sie auf insgesamt neun Läden, die zum Teil extrem nützliche Artefakte feilbieten – zu extrem hohen Preisen. Am Anfang des Spiels lohnt es sich, Gold für teure Ware aufzusparen. Im Ogrimmar-Tunnel bekommen Sie zum Beispiel für 2.000 Goldstücke früh im Spiel die exzellente Auftragsmörder-Klinge.

**TIPP 11:** Werte verbessern. Reiche Spieler investieren übriges Kleingeld direkt in die Ausbildung ihrer Helden. In der Voodoo-Lounge in der Orc-Stadt erhalten Sie für je 1.100 Gold Folianten für jede der drei Primärfähigkeiten. Hier gibt's übrigens auch ein Buch, das Erfahrungspunkte spendiert – die holen Sie sich aber lieber günstiger direkt auf dem Schlachtfeld.

**TIPP 12:** Söldner anheuern. Sowohl die Hauptstadt als auch der Orc-Vorposten im Osten besitzen eine Kaserne, in der Sie Grunzer (1.000 Gold) und Trolle (650 Gold) anheuern können. Die Teamgröße ist auf maximal drei Helfer begrenzt. Außerdem wird hier eine nützliche Packbestie angeboten (450 Gold), die keinen

## Einkaufliste

Preis	Gegenstand	Fähigkeiten	Laden	Standort
7.500	Krone der Könige	+5 auf alle drei Primärfähigkeiten	Waffenkammer	Südrand der Stadt
6.000	Foliant des Wissens	+1 auf alle drei Primärfähigkeiten	Goblin-Laden	Echo-Inseln (West)
3.500	Langsamkeits-Kugel	+6 Schaden, Langsamkeit, Luftangriff	Voodoo-Lounge	Echo-Inseln (Süd)
2.400	Klauen des Angriffs +15	+15 Schaden	Goblin-Laden	Donner-Grat
2.250	Rolle der Wiederherstellung	ganzes Team +300 Leben, +150 Mana	Voodoo-Lounge	Echo-Inseln (Süd)
2.000	Auftragsmörder-Klinge	+5 Schaden, Gift, Verlangsamung	Goblin-Laden	Ogrimmar-Tunnel
1.800	Gedanken-Krummstab	+200 Mana, erhöhte Mana-Regeneration	Neelocs Außenposten	westlich der Stadt
1.500	Edelstein der Gesundheit	+300 Lebenspunkte	Goblin-Laden	Ogrimmar-Tunnel
1.500	Medaillon des Mutes	+4 Kraft und Intelligenz	Goblin-Laden	Donner-Grat
1.500	Ring des Schutzes +4	+4 Rüstung	Goblin-Laden	Donner-Grat
1.500	Kapuze der Geschicklichkeit	+4 Beweglichkeit und Intelligenz	Waffenkammer	Südrand der Stadt
1.500	Stiefel von Qual/Thalas	+5 Beweglichkeit	Aicilas Markt	Östlicher Orc-Vorposten
1.350	Stab der Neutralisierung	Magie bannen, vier Ladungen	Goblin-Laden	Nordrand von Durotar
1.350	Gesundheitsstein	Regeneration +1 Lebenspunkt / Sekunde	Goblin-Laden	Nordrand von Durotar
1.200	Blitzkugel	+5 Blitzschaden, kann Flieger angreifen	Aicilas Markt	Östlicher Orc-Vorposten
1.200	Feuerkugel	+5 Feuerschaden, kann Flieger angreifen	Neelocs Außenposten	Westlich der Stadt
1.100	Folianten	+1 auf eine der Primärfähigkeiten	Voodoo-Lounge	Westrand der Stadt
1.050	Rolle des Stadtportals	Sofort-Teleport zum Orc-Lager	Voodoo-Lounge	Westrand der Stadt
900	Foliant der Erfahrung	+150 Erfahrungspunkte	Voodoo-Lounge	Westrand der Stadt

Platz in der Gruppe wegnimmt und sechs Ausrüstungsgegenstände tragen kann.

Im Nordwesten von Durotar versteckt sich außerdem ein Söldnerlager. Hier werben Sie für teuer Geld einen Necrolyten (1.000 Gold, 2 Plätze) oder gar einen Oger-Lord (2.000 Gold, 3 Plätze) an.

**Meine Einheiten sind weg!**

**TIPP 13:** Wenn Sie auf eine andere Karte wechseln (wie die Ogrimmar-Tunnel), bleiben alle Einheiten außer Ihren Helden zurück. Keine Sorge, die Soldaten sind nicht verloren. Bei der Rückkehr nach Durotar schließen sich Ihre Begleiter wieder an.

## Komplettlösung

### Hauptquests

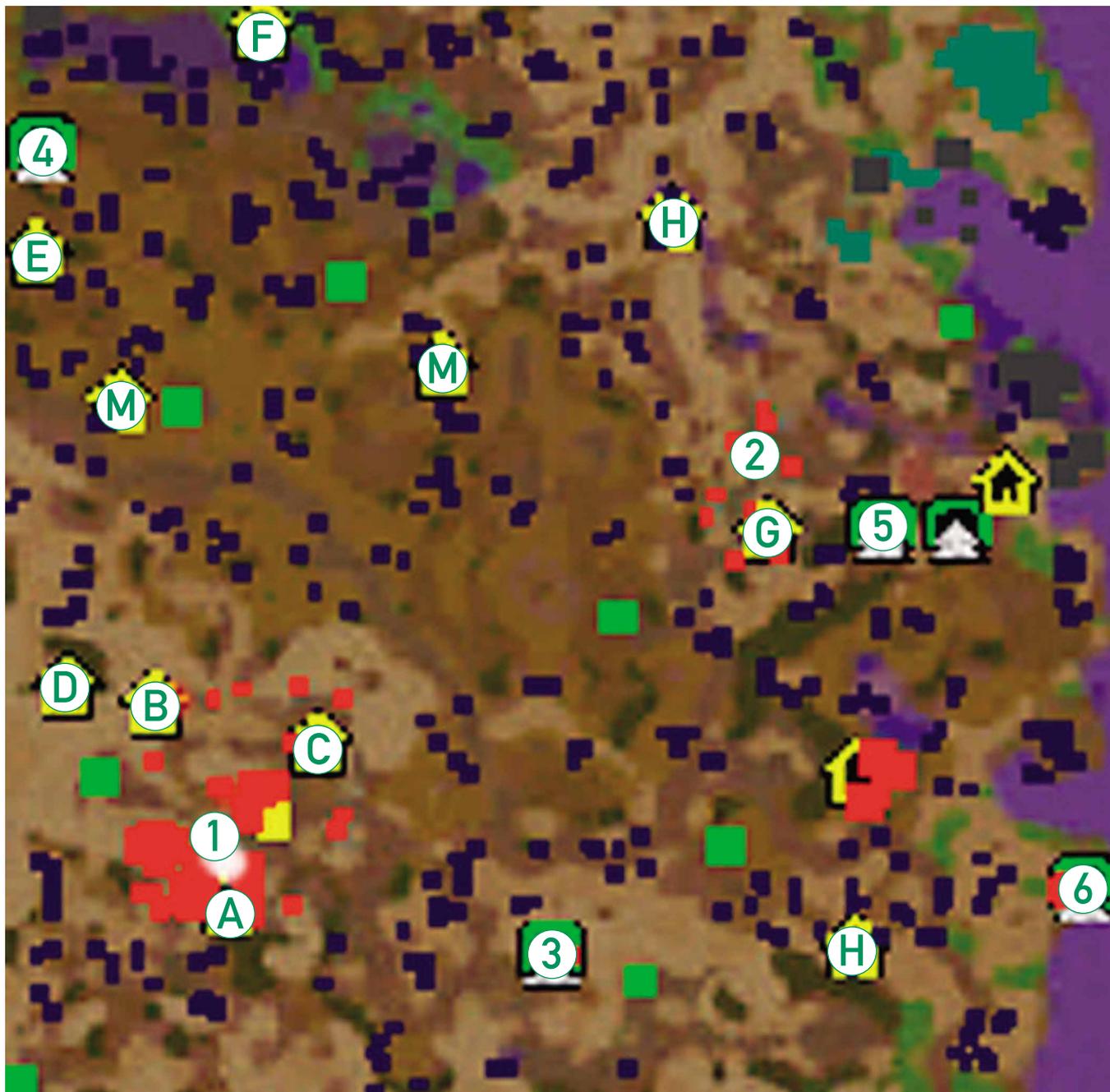
#### 1. Letzter Wunsch

**TIPP 14:** Der Bestienmeister Rexxar verspricht einem sterbenden Orc-Boten, eine Nachricht zu Kriegshäuptling Thrall ins nahe gelegene Basis-Camp zu bringen. Die Kurier-Aufgabe ist simpel: Halten Sie sich westlich, dann nördlich, bis Sie im Lager ankommen. Unterwegs vertrimmen Sie mit Hilfe der Bärin Mischa herumstehende Keiler. Ein Keiler-Schläger verliert Oger-Krafthandschuhe +3.

#### 2. Den Tunnel verschließen

**TIPP 15:** Die erste von drei zusammenhängenden Aufgaben, die Thrall an Rexxar stellt, führt zum Chefindenieur Gazlow im Südosten des Lagers. Der gute Mann schickt Sie zu den Ogrimmar-Tunneln im Osten, die Kobolde besetzt haben. Der Eingang wird auf der Mini-Karte markiert. Unterwegs lauern einige Zentauren. Bei der verlassenen Mine sammeln Sie im Vorbeigehen mehrere Goldstücke ein.

**TIPP 16:** Betreten Sie mit Ihren Helden die Ogrimmar-Tunnel. Direkt südlich des Eingangs liegt hinter einem Bücherregal ein Foliant der Beweglichkeit.



Durotar: (1) Orc-Lager, (2) Orc-Stützpunkt, (3) Ogrimmar-Tunnel, (4) Donner-Grat, (5) Bestien-Bau, (6) Echo-Inseln, (A) Waffenkammer, (B) Voodoo-Lounge, (C) Kaserne, (D) Neelocs Außenposten, (E) Söldnerlager, (F) Goblin-Laden, (G) Wachposten-Kaserne, (H) Heilbrunnen, (M) Manabrunnen



Grimmar-Tunnel: (1) Durotar, (2) Goblin-Laden, (S) Stützpfiler

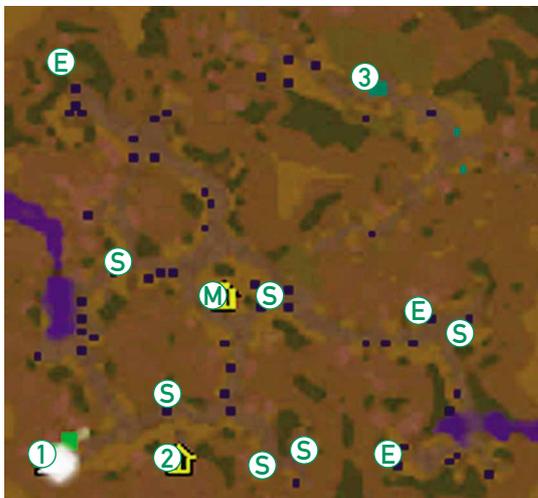
**TIPP 17:** Sammeln Sie im Hauptraum die vier Goblin-Pioniere und die Spitzhacke (Nordwand) ein. Gemeinsam geht's zu den drei Stützpfählern in den Kartenecken. Schalten Sie bei den Keiler-Gruppen bevorzugt die Magier aus. Jeder der Pfeiler wird mit der »Kabumm«-Fähigkeit eines Pioniers in die Luft gejagt. Halten Sie dabei mit Ihrer Gruppe Abstand.

**TIPP 18:** In einer Höhle im Südosten lauert ein Kobold-Meister. Den knackigen Gegner bearbeiten Sie am besten mit Rokhans »Schlangenschutz«-Zauber und Rexxars Kreaturen. Zur Belohnung gibt's etwas Gold, einen Folianten der Intelligenz und einen Talisman der Vitalität.

**TIPP 19:** Zurück im Orc-Lager schenkt Ihnen der dankbare Gazlow Runen-Handschuhe und eine arkane Schriftrolle.

### 3. Donner-Kraut

**TIPP 20:** Drek'Thar steht im Nordwesten des Lagers vor der Voodoo-Lounge und schickt Sie ins Donnertal, um Schimmer-



Donner-Grat: (1) Durotar, (2) Goblin-Laden, (3) Sägewerk, (M) Manabrunnen, (S) Schimmerkraut, (E) Echsen-Eier

kraut zu suchen. Der Eingang zum Tal liegt in der Nordwestecke der Karte. Auf dem Weg dorthin müssen Sie sich nicht nur mit Zentauren herumschlagen, sondern auch mit gefährlichen Donner-Echsen. Gehen Sie langsam vor, und nutzen Sie Rokhans Heil-Fähigkeit intensiv.

**TIPP 21:** Ein Stück südlich des Talzugangs befindet sich ein mittelgroßes Zentauren-Lager. In einem der Käfige dort schmort ein Orc-Schamane, der nach seiner Befreiung Ihr Team mit Magie verstärkt.

**TIPP 22:** Im Donner-Grat grasen Sie die Wege nach dem Schimmerkraut ab. Die Positionen der sechs Pflanzen sind auf unserer Karte eingezeichnet. Bringen Sie die Bündel anschließend zurück zu Drek'Thar, um im Tausch eine verzauberte Phiole mit einem Heiltrank zu erhalten.

### 4. Harpyien-Gefahr

**TIPP 23:** Nazgrel (im Nordosten der Stadt vor der Kaserne) fürchtet um die Sicherheit der Karawanen, seit sich feindliche Harpyien im Norden breitgemacht haben. Der Orc möchte deren Anführerin Bloodfeather tot sehen. Der Zugang zum Harpyien-Felsen liegt im Nordosten der Stadt bei einem Spalier spitzer Felsen.

**TIPP 24:** Um mit den fliegenden Gegnern fertig zu werden, benötigen Sie Rexxars Keiler, eine Elementarkugel (siehe Tipp 5) und, falls Sie dennoch Probleme haben, einige angeheuerte Trolle (siehe Tipp 12). Gemeinsam schlagen Sie sich nach Norden und Westen zu Bloodfeather durch und rufen die Vogeldame.

**TIPP 25:** Wenn Sie im Harpyien-Lager im Osten die Gebäude zerstören (Angriffsbefehl mit **[Strg] + [A]**), entdecken Sie einen Folianten der Erfahrung.

**TIPP 26:** Rexxar bringt das Herz von Bloodfeather zurück zu Nazgrel ins Orc-Lager. Daraufhin darf er sich in der Waffenkammer (Südseite der Stadt) eines von drei exzellenten Artefakten aussuchen. Wir empfehlen die Klängenbann-Rüstung.

### 5. Die Grenze überwachen

**TIPP 27:** Thrall schickt Rexxar zum Orc-Vorposten im Osten, um Nachricht von der Grenze einzuholen. Der Weg führt ins kleine Orc-Lager zu Hauptmann Gar'Thok und weiter durch die Keiler-Höhle im Osten. Näheres zur Durchquerung des Bestien-Baus lesen Sie im Abschnitt »Die Stachel-Eber vernichten« (Tipp 49). Nach dem Untergrund-Abenteuer laufen Sie lediglich ein paar Schritte bis zum Observatorium, dann geht's schnurstracks zurück zu Thrall. Weil der Pass im Norden nun offen ist, müssen Sie nicht noch einmal die Keiler-Tunnel durchqueren.

### 6. Die Grenze schützen

**TIPP 28:** Mitsamt dem neuen Kameraden Nazgrel kehrt das Team zurück zum Vorposten. Überqueren Sie die Brücke im Norden in Richtung Küste.

**TIPP 29:** Nach der Brücke gabelt sich der Weg. Ein kleiner Abstecher nach rechts führt zu einem Riesen-Sasquatch, der nach kurzem Scharmützel einen Gürtel der Riesenstärke +6 hinterlässt.

**TIPP 30:** Linker Hand treffen die Orcs auf Menschen. Geben Sie den Eindringlingen Saures. Das provisorische Lager der Weißhäute liegt im Nordosten. Hier schalten Sie alle Soldaten aus und zerschlagen anschließend sämtliche Zelte. Einer der Gegner besitzt ein Schild der Ehre.

**TIPP 31:** Bevor Rexxar Thrall Bericht erstattet, empfiehlt sich ein Ausflug ins Murloc-Camp südlich des Menschenlagers. Dort kann Ihre Gruppe im Kampf eine mächtige Krone der Könige erbeuten.

### 7. Die Trolle warnen

**TIPP 32:** Beim Außenposten an der Südostküste von Durotar verfrachtet ein Zepelin das Team auf die Echo-Inseln. Der schnellste Weg zum Lager der Trolle führt nach Norden, dann nach Osten. Dort sprechen Sie mit dem Anführer Vol'jin. Vorher lohnen sich allerdings ein paar Abstecher an die Ecken der Hauptinsel.

**TIPP 33:** Im Südosten hat sich eine Alte Hydra samt ihren Nachkommen eingerichtet. Das Biest bewacht Runen-Armschienen.

**TIPP 34:** Im Nordwesten besitzt ein Mur'gul Tyrann das Szepter des Meeres.

**TIPP 35:** Im Norden geistert ein Todeslord samt Anhang. Wenn Sie ihn besiegen, erhalten Sie die Krone des Todeslords.

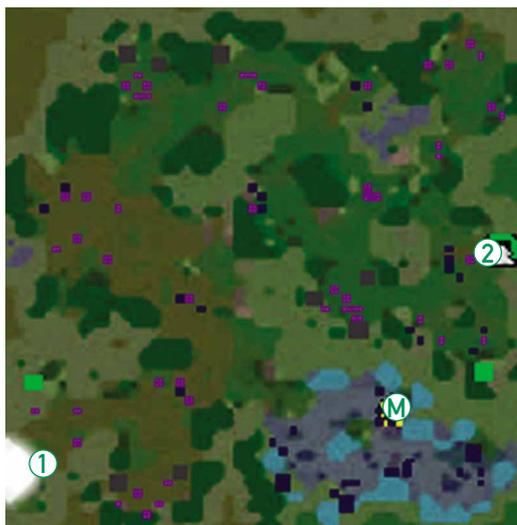
### 8. Die Flotte versenken

**TIPP 36:** Vol'jin verwandelt alle Helden in Flugdrachen und spendiert außerdem ein Rudel Fledermausreiter. Sofern Ihre Heroen gut ausgerüstet sind, brauchen Sie die kleinen Helfer aber kaum. Im Prinzip grasen Sie die Nordinseln von rechts nach links ab, um die fünf Schlachtschiffe der Menschen zu finden und zu versenken. Stürmen Sie aber nicht zu schnell vor, sonst werden Sie von allen Seiten beschossen. Achten Sie auch auf den Boden – Zwergen-Schützen eröffnen von den Inseln aus das Feuer auf Ihren Schwarm.

### 9. Die Signalfener

**TIPP 37:** Weiter geht's auf der Südinsel; hier sollen Sie fünf Signalfener anzünden (einen Held neben den Scheiterhaufen stellen und den Holzstapel anklicken). Am Startplatz stoßen zwei Trolle zum Team, nach dem dritten Feuer kommen weitere





Bestien-Bau: (1) Durotar West, (2) Durotar Ost, (M) Manabrunnen

drei dazu. Da Sie die Jungs nicht zurück nach Durotar nehmen können, übernehmen die Trolle am besten die ehrenvolle Aufgabe des Kanonenfutters.

**TIPP 38:** Im Nordosten haust der Meereskönig – ein optionaler Gegner, den Sie mit geballtem Magie-Einsatz in die Knie zwingen. Dann gibt's nicht nur das Artefakt Killerschredder, sondern auch ein Exemplar von jedem Fähigkeits-Folianten.

**TIPP 39:** Sobald alle fünf Signalfeuer brennen, kehren Sie erst zu Vol'jin im Troll-Lager und dann zu Thrall zurück.

#### 10. Der Gipfel

**TIPP 40:** Bevor Sie zum Gipfeltreffen mit den Menschen aufbrechen, sollten Sie Drak'Thar im Donnertal aufsuchen (siehe Nebenquests, Tipp 51). Dann ziehen Sie zum Treffpunkt im Südosten. Stellen Sie sicher, dass alle Einheiten volle Lebens- und Mana-Energie haben. Auch ein paar Söldner sind für das Gefecht hilfreich.

**TIPP 41:** Die anschließende Schlacht ist knackig, aber gut zu bestehen, wenn Sie Rokhans Heilfähigkeiten und die stärksten Zauber Ihrer Helden einsetzen. Mit der Rückkehr zu Thrall endet der erste Akt – die nächsten beiden Abenteuer der Orcs wird Blizzard in Kürze kostenlos über das Internet veröffentlichen.

## Nebenquests

### 1. Seltsames Gebräu

**TIPP 42:** Diese Aufgabe sollten Sie möglichst früh erfüllen, um einen dritten Helden in Ihr Team aufzunehmen. Gegen die starken Feinde hilft der massive Einsatz von Magie und Gegenständen, außerdem sollten Sie Söldner als Kanonenfutter dabei haben. Wenn die Widersacher (vor allem die Phönixe) doch zu stark sein sollten, erfüllen Sie

als Training erst weitere Quests, bevor Sie sich wieder in die Berge wagen.

**TIPP 43:** Ziehen Sie von der Stadt aus nach Norden und nahe dem oberen Kartenrand nach Osten, um das Lager des Pandaren-Helden Chen Stormstout zu entdecken. Der Braumeister sucht drei Zutaten für sein neuestes Wässerchen.

**TIPP 44:** Die Donnerblütenknolle wächst im Nordwesten – dummerweise mitten in einem Murloc-Lager. Die Wasserwesen sind wegen ihrer schieren Zahl gefährlich; rücken Sie also langsam vor, locken Sie einzelne Feinde von der Hauptarmee fort, und konzentrieren Sie Ihre Angriffe vor allem auf gegnerische Magier.

**TIPP 45:** Für das Donner-Phönix-Ei reist Rexxar in den hohen Norden, dann nach Osten und schließlich südöstlich hinein in die Bergschluchten. Phönixe sind – vor allem in Gruppen – enorm ernst zu nehmende Gegner. Beachten Sie die Luftkampf-Taktiken (Tipp 5), und nehmen Sie einige Heiltränke mit, falls Rokhans Fähigkeiten nicht ausreichen sollten. Ganz im Osten besiegen Sie eine Phönix-Mutter, um ihr Ei an sich zu nehmen.

**TIPP 46:** Am simpelsten bekommen Sie das von Chen geforderte Donnerwasser-Fässchen: Aichias Markt (beim Orc-Posten im Osten) verkauft Ihnen eines.

**TIPP 47:** Alle drei Zutaten bringen Sie zurück zu Chen. Der flugs gebrauchte Sud erweist sich zwar als ungenießbares Gesöff, dafür bekommen Sie mit dem Bären aber einen neuen Helden als Begleiter.

### 2. Hexenmeister-Geheimbund

**TIPP 48:** Östlich und ein Stück nördlich der Orc-Stadt liegt ein kleiner Lagerplatz, auf dem der greise Schamane Morg Wolfsong rastet. Er bittet Sie, ein von abtrünnigen Necrolyten gestohlenen Artefakt zurückzuholen. Die Rasselbande haust in einem Bergtal; der Zugang dazu befindet sich gleich nördlich von Morgs Lager.

**TIPP 49:** Die Hexenmeister sind gefährliche Gegner. Locken Sie deshalb zuerst die kleineren Hilfstruppen aus dem Tal, um sie in sicherer Entfernung zu erledigen. Den Meistern rücken Sie dann mit »Schlangenschutz« und schnellen Angriffen auf den Leib. Nach der Schlacht bringen Sie die mächtige Reliquie zurück zu Morg Wolfsong. Der schenkt Ihnen zum Dank nicht nur das gute Stück, sondern dazu noch Gold, einen Folianten der Intelligenz und Schamanen-Krallen.

### 3. Die Stachel-Eber vernichten

**TIPP 50:** Diese Mission bekommen Sie im Rahmen der Hauptkampagne (siehe Tipp 27). Rexxar und sein Team müssen ledig-

lich alle Keiler im Bestien-Bau erledigen. Suchen Sie die gesamte Karte nach den Ebern ab, und bringen Sie das Borstenvieh zur Strecke. Die Belohnung kann sich sehen lassen: Sämtliche Heroen erhalten einen zusätzlichen Heldenpunkt.

**TIPP 51:** In der Südostecke der Karte haben Satyrn ein Lager gebaut. Die Waldgeister zu vertreiben ist zwar nicht Bedingung, dafür winkt aber eine Giftkugel als Lohn.

### 4. Echsen-Eier sammeln

**TIPP 52:** Drak'Thar wartet im Donner-Grat (dort waren Sie bereits, um Schimmerkraut zu suchen) und will den Donner-Echsen nachspüren. Zunächst sollen Sie zu Forschungszwecken drei Echsen-Eier aufstöbern. Die Fundorte sind auf unserer Karte eingezeichnet; mit den wütenden Eltern werden Sie spielend fertig. Nach dem dritten Ei überreicht Ihnen der dankbare Drak'Thar sein Zauberbuch.

### 5. Donner-Echsen

**TIPP 53:** Teil 2 der Echsen-Jagd: Was hat die Viecher so aggressiv gemacht? Die Antwort liegt im Nordosten der Karte, der jetzt durch einen Steinbogen betretbar ist. Dort entdecken Sie eine Sägemühle der Menschen. Statt des Bauwerks soll Ihre Gruppe allerdings die restliche Echsen-Population auslöschen. Klappern Sie dazu die gesamte Karte ab. Das letzte Reptil hinterlässt einen Donner-Echsen-Diamanten. Zurück bei Thrall schließt sich außerdem Drak'Thar dem Team an.



Echo-Inseln: (1) Durotar, (2) Troll-Lager, (3) Goblin-Laden, (4) Voodoo-Lounge, (H) Heilbrunnen, (M) Manabrunnen

## Mehrspieler-Tipps

### Was taugen die neuen Helden?

**TIPP 54:** Blutmagier (Menschen): Enttäuschend. Bis auf die Phönix-Verwandlung vergleichsweise nutzlose Zaubersprüche; vor allem »Verbannen« ist schwach.

**TIPP 55:** Schattenjäger (Orcs): Gute Mischung aus Heiler und Fernkämpfer, ansonsten mäßig nützliche Zaubersprüche.

**TIPP 56:** Gruftlord (Untote): Der schwächste Neuzugang in Frozen Throne, ohne spezifische Vorteile. Allerdings taugt »Aufspießen« als Helden-Killer.

**TIPP 57:** Wächterin (Nachtelfen): Exzellente Nahkampf-Verstärkung für die Nachtelfen, sehr flexibel durch die »Beflügelt«-Fähigkeit.

**TIPP 58:** Naga-Meerhexe (neutral): Gute Einstiegsheldin, verliert in hohen Levels aber an Bedeutung. »Tornado« hilft bei Basis-Angriffen gegen Gebäude.

**TIPP 59:** Bestienmeister (neutral): Anfangs eher schwach, in höheren Levels verstärken die aufgerüsteten Beschwörungs-Zauber jedoch Armeen beträchtlich.

**TIPP 60:** Dunkler Waldläufer (neutral): Wenig nützlich. »Stille« kann Magier-Heere in Verlegenheit bringen, ansonsten sind andere Helden vorzuziehen.

**TIPP 61:** Grubenlord (neutral): Einer der besten Helden. Sehr starke Angriffssprüche, vor allem gegen feindliche Heroen und gegen große Feind-Armeen.

**TIPP 62:** Pandaren-Braumeister (neutral): Schlagkräftiger Nahkämpfer. Durchwachsene Standard-Zauber, aber der finale Spruch »Sturm-Erd-Feuer« kann unter Umständen ganze Schlachten entscheiden.

### Wie steige ich schnell auf?

**TIPP 63:** Bei der Jagd auf neutrale Einheiten greift ein neues Erfahrungspunkte-System: Helden der Stufe 1 und 2 bekommen 20 % mehr Erfahrungspunkte aus Kämpfen. Schicken Sie deshalb junge Heroen am besten ohne die Begleitung von Veteranen auf

die Pirsch, damit sie schnell in höhere Levels aufsteigen. Ab Stufe 5 ist übrigens Schluss: Dann erhalten Helden keine Erfahrung mehr durch neutrale Einheiten, sondern nur noch durch die Kriegsgegner.

### Wie kombiniere ich meine Helden?

**TIPP 64:** Experimentieren Sie mit Helden-Kombinationen, deren Zauber und Fähigkeiten sich ergänzen. Vergessen Sie dabei die neutralen Helden nicht, die Sie in Tavernen rekrutieren können!

**TIPP 65:** Gute Teams sind zum Beispiel: Erzmagier, Blutmagier und Bergkönig (Menschen) – Blizzard und Flammenschlag richten enormen Umgebungsschaden an, gleichzeitig verlangsamt der Sturm-schlag des Bergkönigs die Gegner. Mond-Priesterin, Naga-Meerhexe, Wächterin – Seng- und Frostpfeile plus Schattenschlag legen in kürzester Zeit jeden Helden flach.

### Was hat sich im Luftkampf geändert?

**TIPP 66:** Die Menschen sind in der Luftabwehr klar die stärkste Rasse. Gyrokopter fegen seit jeher Flieger vom Himmel, dazu kommt die »Luftfessel« der neuen Drachenfalkenreiter – sehr gut vor allem gegen starke (Wyvern) und lästige (Fledermausreiter) Luftkämpfer.

**TIPP 67:** Die neuen Fledermausreiter machen die Luftstreitmacht der Orcs deutlich flexibler. Als Kamikaze-Piloten dezimieren die Flattermänner in Windeseile gegnerische Schwärme, bei Belagerungen legen sie gezielt Gebäude lahm.

**TIPP 68:** Die Untoten setzen auf lokale Flugabwehr mit den neuen Neruben-Türmen, zudem wird die Luftstreitmacht durch die heilenden Obsidian-Statuen aufgewertet.

**TIPP 69:** Zwar bekommen die Nachtelfen mit den Feendrachern neue Flieger, die eignen sich aber wenig als aggressive Himmelsstürmer. Zur Verteidigung vertrauen die Elfen wie gewohnt auf die aufgewerteten Pfeilattacken der Schützinnen.

### Was tun gegen Rushes?

**TIPP 70:** Ruses und lästige Stichel-Attacken fallen in Frozen Throne schwerer, weil neue, preiswerte Abwehr-Maßnahmen zur Verfügung stehen – vor allem für die Menschen (Arkaner Turm) und die Untoten (Neruben-Turm). Wer früh Schutzreihen errichtet, kann die meisten Überraschungsangriffe locker kontern.

### Was sind neue Kampfaktiken?

**TIPP 71:** Nachtelfen-Armeen werden im Nahkampf durch die neu dazu gekommenen Bergriesen enorm aufgewertet. Die Kolosse sind zwar schweinetuer und haben eine lange Bauzeit, fangen aber als (zauberimmun!) steinerne Schutzschilde die Wucht feindlicher Angriffe ab. Durch Bergriesen gedeckt, können Ihre Fernkämpfer in Ruhe unter den Gegnern aufräumen. Die »Spott«-Fähigkeit ist gegen menschliche Spieler eher nutzlos – die weisen ihren Kämpfern einfach neue Ziele zu.

**TIPP 72:** Spieler der Untoten sollten die Kombination Gruftbestie plus Obsidian-Statue ausprobieren. Schnell gebaut, wird diese Armee sowohl mit Luftangriffen als auch mit magischen Attacken fertig. Im Zweifelsfall mischen Ghule oder die von Necromanten beschworenen Skelette als Nahkampf-Verstärkung mit.

**TIPP 73:** Menschen verbinden die aufgewerteten, ausdauernden Ritter-Nahkämpfer mit Magierinnen (verlangsamen und verzaubern die gegnerische Armee) und Priestern (heilen die eigenen Reihen). Nachteil: Gegen Luftangriffe helfen nur zusätzliche Greifenreiter.

**TIPP 74:** Orcs profitieren vom verbesserten Status der Tauren als Frontkämpfer, vor allem in Kombination mit den neuen Geistläufern: Die lassen per »Ahnen-Geist« gefallene Tauren wiederauferstehen.

Haben Sie eigene todsichere Taktiken entwickelt? Schicken Sie Ihre Vorgehensweise an [tips@gamestar.de](mailto:tips@gamestar.de)! **CS**



Tipp 64: Die neutralen Helden rekrutieren Sie in Tavernen auf der Karte.



Tipp 70: Dank der tragbaren Türme bauen Menschen schnell Vorposten auf.