

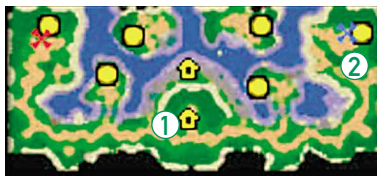
Multiplayer-Hilfen von Profis

WarCraft 3 – Battlenet-Taktiken

Bei Online-Gefechten kriegen Sie regelmäßig die Hücke voll? Unsere Tipps für die zehn beliebtesten Karten des Erfolgsspiels machen Sie bald zum Ladder-König.

Nach erfolgreich absolvierter Kampagne erleben viele WarCraft-3-Spieler eine böse Überraschung: Kämpfe im Battlenet laufen erheblich aggressiver ab als die vergleichsweise gemütlichen Schlachten des Solomodus. Die Experten von WarCraft3.de verraten, wie Sie gegen menschliche Gegner bestehen.

Beute-Bay



Beute-Bay: Erobern Sie schnell den Mana-Brunnen bei (1), bevor es der Gegner (2) tut.

Soll ich auf die Inseln?

TIPP 1: Um zeitig eine zweite Goldmine zu besetzen, sollten Sie zu Spielbeginn lieber auf dem Festland bleiben. Hier bewachen nur Waldtrolle weitere Goldminen – mit den Viechern sollten Sie keine größeren Probleme haben. Außerdem lassen die

Unholde gleich zwei Gegenstände für Ihre Helden fallen. Erst im späteren Verlauf können Sie es dann mit den starken Granit-Golems (Stufe 9) auf den Inseln aufnehmen. Ein Zeppelin aus dem Söldnerlager kartet eine ausreichend starke Truppe und einen Helden über das Wasser.

Welche Kämpfer sind wichtig?

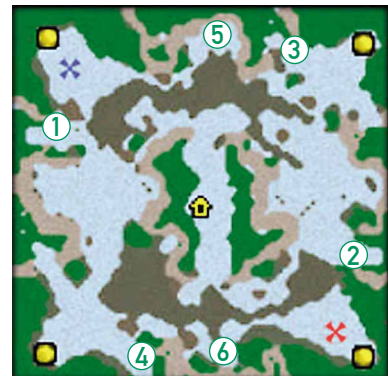
TIPP 2: Ein sehr effektiver Weg zum Sieg ist auf dieser Karte die Ausbildung zauberfertiger Einheiten und eines entsprechenden Helden. Erobern Sie möglichst schnell den zentral gelegenen Mana-Brunnen (1), welcher von fünf Waldtrollen belagert wird. Somit kann Ihr Held auch sofort den stärksten Gegenstand der Karte in sein Inventar aufnehmen, den einer der Trolle fallen lässt. Koordinieren Sie von diesem Punkt aus Ihre Angriffe auf den Gegner, und schützen Sie den Brunnen eventuell mit Verteidigungsanlagen.

Belagerungseinheiten nicht vergessen!

TIPP 3: Die beiden Startpunkte sind so angelegt, dass es nur einen einzigen Landübergang zur Basis des Gegners gibt (2).

Dieser lässt sich entsprechend gut mit Türmen verteidigen. Bauen Sie also auf jeden Fall einige Belagerungseinheiten wie Katapulte, wenn das Bollwerk des Gegners für einen normalen Angriff zu stark ist.

Harrow



Harrow: Gnolle und Oger (1, 2, 5, 6) behindern Sie auf dem Weg zu den Goldminen (3, 4).

Wo sammle ich Erfahrung?

TIPP 4: Aufgrund der hohen Anzahl neutraler Monster auf dieser Karte können Sie



Tipp 2: Verteidigungstürme und eine kleine Armee sichern den Brunnen.



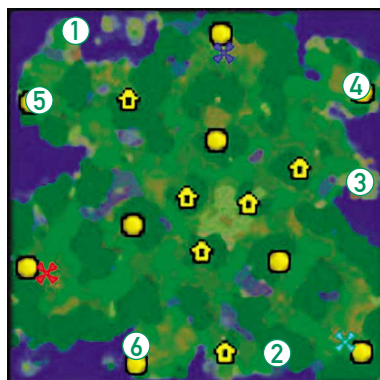
Tipp 4: Gnolle und Oger liefern Erfahrungspunkte für den Helden.

zügig einen starken Helden heranzüchten. Während der gesamten Partie sollten Sie die Unholde suchen und eliminieren. Beginnen Sie mit der kleinen Gruppe von Gnollen (1, 2) nahe Ihrer Basis. Als nächste Opfer eignen sich drei Oger kurz vor der zweiten Goldmine (3, 4). Holen Sie sich nun unbedingt einen oder beide der Stufe-7-Gegenstände von der Oger- und Waldtrollgruppe im Norden bzw. Süden der Karte (5, 6), bevor der Gegner Ihnen zuvorkommt und sich die Sachen schnappt.

Wie halte ich den Gegner auf?

TIPP 5: Ihr Gegenspieler wird früh versuchen, eine zweite Goldmine zu erobern. Allerdings bewacht die ein überaus starker Granit-Golem der Stufe 9. Beobachten Sie das Verhalten Ihres Kontrahenten genau, und überfallen Sie seine Armee, während seine Mannen mit dem Golem kämpfen. So haben Sie große Unterstützung auf Ihrer Seite und können die feindliche Expansion erst einmal verhindern. Verteidigungsanlagen an beiden Minen sichern diese Positionen auch in Abwesenheit Ihrer Kämpfer – zumindest für eine gewisse Zeit. Halten Sie dieses Machtverhältnis, um den Feind einfach auszutrocknen.

Waldspaziergang



Waldspaziergang: Drachen (1, 2, 3) horten Gegenstände. Drei Goldminen (4, 5, 6) bringen 3.000 Einheiten Edelmetall mehr als andere Bergwerke.

Nutzen Sie Platzmangel!

TIPP 6: Die Startpunkte der Spieler sind durch Wald sehr eng eingegrenzt. Legen Sie also besonderen Wert auf die Gebäudeplatzierung, um das Steckenbleiben eigener Einheiten zu verhindern. Allerdings können Sie die Raumenge nutzen, indem Sie Ihre Verteidigungsanlagen zwischen andere Gebäude setzen anstatt direkt vor die Basis. Der Gegner hat so kaum eine Chance, mit mehreren Einheiten gleichzeitig vorzustoßen. Bei seinen vergeblichen Angriffen schwächen die Türme durch ständigen Beschuss die Armee.

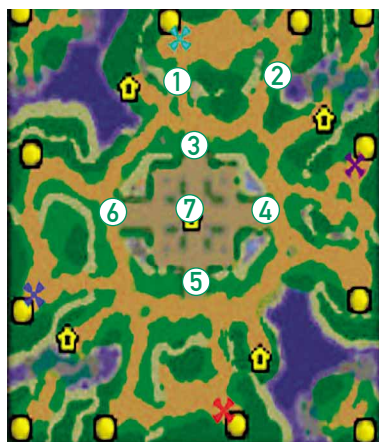
Zwei Arten der Monsterjagd.

TIPP 7: Die Qual der Wahl haben Sie beim Auskundschaften der Karte. Mit einigen Bodenkämpfern können Sie mehrere Furbolgs und Satyre an den weiteren Goldminen, Söldnerlagern sowie Goblin-Läden erledigen. Einen auf Nahkampf spezialisierten Helden trainieren Sie so recht schnell. Allerdings gibt es auch noch drei große Drachen (1, 2, 3) der Stufe 10 an den Uferändern der Karte. Wer die Viecher etwa per Zauber vom Himmel holt, kassiert wertvollere Gegenstände (Stufe 9) als bei den oben erwähnten Monstern (Stufe 5) und deutlich mehr Erfahrung für seinen Helden. Jagen Sie also Drachen!

Welche Goldmine soll ich einnehmen?

TIPP 8: In den Minen am Ufer (4, 5, 6) befinden sich 3.000 Goldeinheiten mehr als in den zentraler gelegenen Stollen. Machen Sie von diesem kleinen, aber feinen Unterschied Gebrauch. Außerdem lassen sich die wassernahen Positionen deutlich besser schützen, da hier nur ein Zugang offen steht. Nehmen Sie sich jedoch vor feindlichen Luftlandeoperationen in Acht.

Verschollener Tempel



Verschollener Tempel: Sichern Sie Ihre Basis auf dem Plateau mit Türmen (1, 2), bevor es gegen die Wachen (3, 4, 5, 6) am Brunnen (7) geht.

Mehr Sicht durch Berge.

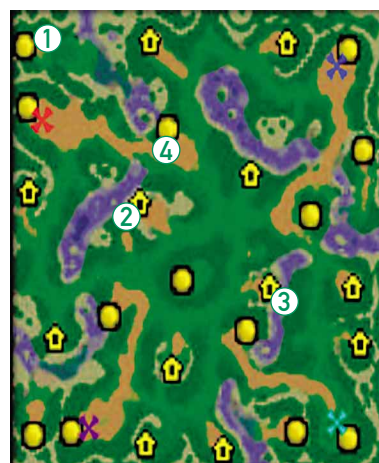
TIPP 9: Die Basen der Spieler stehen allesamt auf Plateaus an den Rändern der Karte. Ein Angriff kann nur über zwei Schrägen (1, 2) gelingen, die Sie zügig mit Verteidigungstürmen absichern sollten. Aus der erhöhten Position werden Feinde dann sofort attackiert, bevor diese überhaupt die Anlagen entdeckt haben.

Ist der Brunnen wichtig?

TIPP 10: Schicken Sie so früh wie möglich einen Helden mit etwa sechs Kampftruppen zur Mitte der Karte. Schon bald stoßen

Sie auf das Tempel-Areal, dessen Eingangsbereiche (3, 4, 5, 6) von schwachen Gnollen bewacht werden. Im Zentrum der Anlage steht ein sehr seltener Brunnen der Gesundheit (7), den Sie unbedingt unter Ihrer Kontrolle haben sollten. Er heilt Ihre Einheiten schnell, und Sie können ohne große Pausen Monster in der Umgebung jagen. Mit dieser Taktik erklimmt Ihr Held rasch Stufe um Stufe. Vorsicht: Auch der Gegner wird versuchen, diesen Standort für sich zu beanspruchen.

Ruhige Pfade



Ruhige Pfade: Goldminen (1, 4) liefern Bares für Einkäufe in den Goblin-Laboren (2, 3).

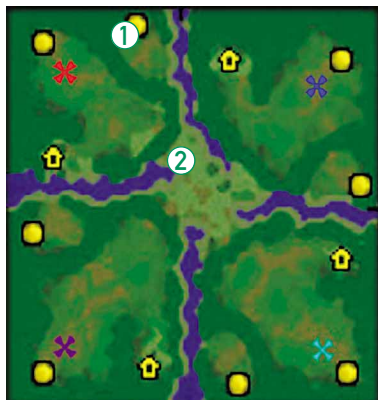
Lohnt sich Expansion?

TIPP 11: In der Nähe des Startpunktes befindet sich eine Goldmine (1) in geradezu traumhafter Lage. Diese ist unbewacht und nicht direkt mit Bodeneinheiten erreichbar – daher ein absolutes Muss. Mit einem Zeppelin aus dem Goblin-Labor (2, 3) können Sie sorglos Arbeiter zu diesem Punkt bringen und eine zweite Abbaustelle errichten. Eine weitere Goldmine (4), nur von kleinen Gnollen besetzt, bietet sich direkt vor Ihrer Basis an. Nehmen Sie auch diese in Beschlag, um (vorerst) der Ressourcen-Probleme ledig zu sein.

Wie soll ich mein Gold investieren?

TIPP 12: Auf »Ruhige Pfade« lohnt ein kauflustiger Blick in die neutralen Gebäude. Mit dem entsprechenden Kleingeld erstehen Sie in den zahlreichen Goblin-Läden hilfreiche Gegenstände für Ihren Helden. Die Söldnerlager bieten einige Kämpfer als Investition in die Zukunft. So sparen Sie Zeit und können den Gegner früh stören. Achten Sie auf sein Treiben bei den Laboratorien, um Zeppelin-Angriffspläne auf Ihre Basis schnell zu durchkreuzen. Wachtürme sind an dieser Position ein wahrer Schrecken für Feinde.

Grenzgebiete



Grenzgebiete: Die Mine (1) hinter den Bäumen birgt 20.000 Goldeinheiten. Bei (2) lauern Monster.

Brauche ich Flugeinheiten?

TIPP 13: Wald und Wasser behindern Sie hier überall. Allerdings müssen Sie nicht unbedingt Ihre ganze Armee auf einen Luftkampf ausrichten, schon einige Belagerungseinheiten reichen aus. Diese schaffen Ihnen einen Weg zur zweiten Mine (1), in der ansehnliche 20.000 Goldeinheiten warten. Bei weniger als vier Spielern eignen sich die »leeren« Startplätze als weitere Positionen zum Goldabbau.

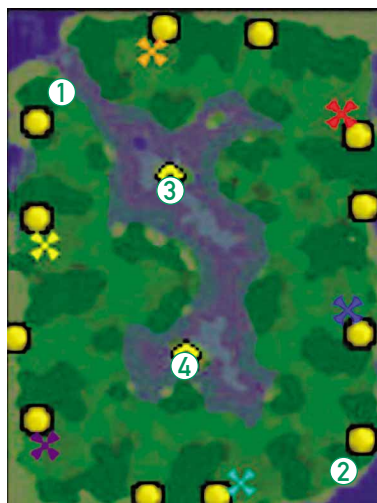
Vorsicht in der Kartenmitte!

TIPP 14: Lassen Sie den natürlichen Wall in der Mitte der Karte (2) vorerst in Ruhe, da hier sehr gefährliche Monster wie der Sturm-Wurm oder der Großdrache lauern. Ihre Armee sollte schon sehr stark sein, wenn Sie es mit den Unholden aufnehmen wollen. Der Gegner könnte außerdem einen verfrühten Angriff Ihrerseits nutzen und die geschwächten Kämpfer einfach ausschalten. Ein breiter Angriff und eine Portion Glück beschern Ihnen aber nach einem Sieg besonders mächtige Gegenstände und massig Erfahrung.

Womit könnte ich den Gegner überraschen?

TIPP 15: Als Mensch ist der Scharfschützen-Rush auf dieser Karte eine Möglichkeit. Mit einem bereits etwas ausgebauten Erzmagier und seiner Wasserelementargeist-Fertigkeit sowie fünf Scharfschützen können Sie per Zeppelin früh vor der Basis des Gegners landen. So schalten Sie ihn noch in der Aufbauphase aus. Zeichnet sich ein Fehlschlag ab, ziehen Sie sich sofort mit der Stadtportal-Rolle zurück.

Mondmoor



Mondmoor: Schwache Spinnen (1, 2) bringen kaum Erfahrung, Furbolgs (3, 4) dagegen jede Menge.

Lohnt die Monsterjagd?

TIPP 16: Gold ist knapp, da alle Minen nur 12.500 Einheiten enthalten. Bauen Sie so früh wie möglich eine kleine Gruppe Kämpfer, und jagen Sie die Furbolgs links und rechts Ihrer Basis. Vorher kann sich Ihr Held noch etwas Erfahrung mit Hilfe der schwachen Spinnen nordwestlich (1) und südöstlich (2) aneignen. Erwarten Sie für die Monsterhatz aber keine besondere

Entlohnung, da alle Wesen nur schwache Gegenstände bei sich haben.

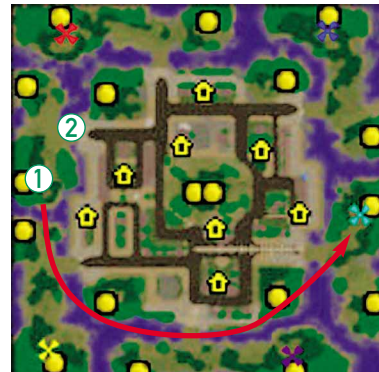
Wie greife ich den Feind an?

TIPP 17: Ihr Gegner wird sich zunächst eine neue Goldmine beschaffen wollen. Stören Sie seine Arbeiter so früh wie möglich mit »Hit and Run«-Angriffen – also zuschlagen und flüchten! Das kostet ihn eine Menge Gold und lässt sich kaum unterbinden, da fast jede Goldmine zwei Zugänge hat. In der Zwischenzeit erweitern Sie Ihre Armee und dämmen den Gegner immer mehr ein, sodass seine Goldzufuhr eingeschränkt wird. Gegen Ihre kampferprobten Recken wird er so nicht lange bestehen können.

Erfahrungsbonus bei Söldnerlagern.

TIPP 18: Stärkere neutrale Gegner finden Sie ausschließlich im Zentrum der Karte. Hier bewachen jeweils vier große Furbolgs zwei Söldnerlager (3, 4). Ihr Held wird sich über den Erfahrungsbonus freuen. Auch die wertvollen Gegenstände der Stufe 7 sind einen Kampf wert. Das Anheuern von Söldnern sollten Sie aber gut überdenken, da Gold Mangelware ist!

Stromgarde



Stromgarde: Vom Ufer (1) aus stören Sie den Gegner. Türme (2) schützen die eigene Basis.



Tipp 15: Per Zeppelin angereiste Scharfschützen überraschen den Feind.



Tipp 19: Feindliche Arbeiter lassen sich leicht per Katapult erledigen.

Spiele Sie Ihrem Gegner einen Streich!

TIPP 19: Jeder Spieler beginnt auf einer Halbinsel und hat dort zwei Goldminen zur Verfügung. Wenn Sie die zweite Mine von Monstern gesäubert haben, beordern Sie doch einfach mal ein oder zwei Belagerungseinheiten ans Ufer (1). Von dieser Position aus können Sie manchmal einige der wenigen Bäume des Gegners zerstören, bevor er sie fällen kann. Auch ungünstig platzierte Gebäude oder Einheiten nahe der Goldmine liegen ab und zu in Reichweite. Ein kleiner Vorteil sowie der Zorn des Kontrahenten sind Ihnen sicher.

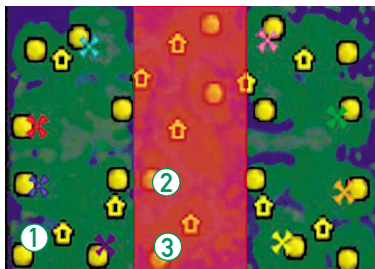
Nutzen Sie das Überraschungsmoment.

TIPP 20: Eine starke, aber knifflige Taktik ist auf dieser Karte die Konzentration auf Lufteinheiten. Erobern Sie schnell eine zweite Goldmine, und legen Sie alle Ressourcen in das Erforschen von Upgrades für Lufteinheiten. Diese bauen Sie dann in Massen und greifen damit die Basis des Gegners auf einem Umweg (roter Pfeil) an, während er in der Mitte der Karte Banditen tötet. Die eigene Basis sollte allerdings schon mit drei Türmen abgesichert sein (2). Auf einen Helden können Sie erst einmal sogar verzichten. Risikofreudige Spieler dürften so früh den einen oder anderen Erfolg für sich verbuchen.

Blutgift-Fälle

Wo droht Gefahr?

TIPP 21: Diese Karte ist besonders fair aufgeteilt und eignet sich perfekt für ein »Vier gegen vier«-Match. Die Kampfzone liegt in fast jeder Partie schon nach kurzer Zeit im Flussbereich der Mitte. Ein taktisch kluges Töten von Monstern ist wichtig, um nicht schon früh zu unterliegen. Kümmern Sie sich auf alle Fälle erst um die Wesen in der Umgebung – etwas Erfahrung und eine zweite Goldmine (1) winken. Danach kön-



Blutgift-Fälle: Sichern Sie die Goldminen (1, 2, 3). Im roten Bereich finden die Kämpfe statt.

nen Sie die ersten stärkeren Gegner in Richtung des Feindes angreifen. Passen Sie aber immer auf den Zustand Ihrer Armee auf, und attackieren Sie andere Monster nicht zu schnell. Ein ungünstiger Angriff des Feindes kann sonst ganz fix für Sie zu einer Niederlage führen.

Kann ich mich auch einigeln?

TIPP 22: Mit einer zu defensiven Taktik haben Sie schon verloren. Jede Basis hat zwei Eingänge und wird vom Gegner meist im Verbund angegriffen. Daher ist ihre Verteidigung nur als Provisorium anzusehen, die Hauptarbeit bei einer Belagerung müssen Ihre Kämpfer verrichten. Wichtige Stellen der Karte können Sie aber durch Ausnutzen des Platzmangels auch mit Türmen eine gewisse Zeit sichern. Speziell einige Punkte im Zentrum, wie die beiden Goldminen (2, 3), bieten sich dafür an. Allerdings sind sie ständigen Attacken des Gegners ausgeliefert!

Dustwallow-Keys

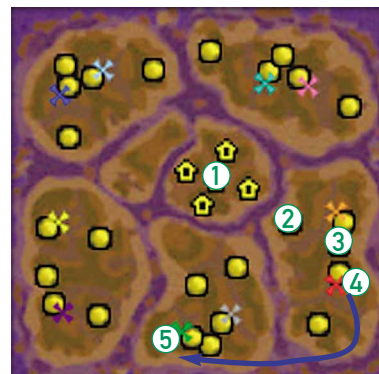
Worauf sollte ich zuerst Wert legen?

TIPP 23: Sie und ein Team-Partner starten auf einer gemeinsamen Insel und haben drei weitere Goldminen (2, 3, 4) zur Verfügung. Hauptziel Ihres Teams (und des Gegners) ist die Einnahme des Brunnens der Gesundheit (1) auf der Insel in der Kar-

tenmitte. Setzen Sie unbedingt auf einen guten Mix aus Boden- und Lufteinheiten, da die Monster dort sehr variabel sind. Ein gemeinsames Vorgehen ist ratsam, später sogar zwingend erforderlich. Teilen Sie die wertvollen Gegenstände untereinander auf, um sie möglichst effektiv zu nutzen.

Kann ich auf Wasser wandeln?

TIPP 24: Das überall begehbare Wasser macht Dustwallow-Keys zu einer großen Ausnahme in der Kartenauswahl. Aufgrund des Brunnens der Gesundheit in der Mitte vermuten viele Gegner einen Angriff von dieser Position aus. Machen Sie es genau umgekehrt! Marschieren Sie mit Ihren Truppen möglichst unbemerkt am Rand der Karte (blauer Pfeil) entlang, und fallen Sie dem Feind in den Rücken. Anfangs dürfte dies schwer sein, da die entsprechende Waldschneise (5) noch sehr klein ist und mit Türmen bewacht werden kann. Allerdings sind schnell alle Bäume abgeholzt, und dann haben Sie freie Bahn! Mit einem Verbündeten lässt sich so rasch ein Gegner ausschalten. Danach empfiehlt sich ein Gang zum Brunnen (1), der kaum 90 Sekunden für eine komplette Heilung aller Einheiten benötigt. **MS**



Dustwallow-Keys: Besetzen Sie den Brunnen (1). Durch Minen (2, 3, 4) finanzierte Belagerungswaffen schlagen eine Schneise (5) in den Wald.



Tipp 21: In der Kartenmitte treffen sich die Kontrahenten zum Kampf.



Tipp 23: Starke Monster bewachen den zentralen Gesundheitsbrunnen.