

## STRATEGIA DEGLI ELFI DELLA NOTTE

### Presentazione:

Il nostro nuovo amico (Forevernite) ha trovato un bellissimo sito in cui un certo Xat (campione non so, ma esperto del gioco di sicuro) ha deciso di smettere di giocare e rivelare al mondo intero il suo prezioso sapere su strategie, tattiche e piccoli trucchi rendendo possibile una crescita dei nostri giocatori meno bravi (come Napo..ihih). Ha cominciato con una guida strategica sugli Elfi della Notte e ha proseguito spedito per pagine e pagine che sono poi state abilmente tradotte dal nostro paziente Forevernite in italiano e anche molto bene direi...

La saga a quanto pare continua con altre razze...in ogni caso diamo questo primo capitolo per regalare a tutti noi un prezioso file che arricchirà la nostra collezione di informazioni circa il gioco che amiamo e in particolare nella sua estensione TFT.

### Gli Elfi della Notte:

Comincerò con gli Elfi della notte, dato che li considero i più divertenti da giocare. Paragonati alle altre razze, gli Elfi della notte potrebbero essere considerati, mediamente, la razza più debole, avendo però dalla loro parte il vantaggio della velocità – il paragone più adeguato potrebbe essere il rapier [ndt. un tipo di spada, dalla lama lunga e stretta], un'arma sicuramente non fra le più minacciose, ma letale se usata con maestria.

La strategia seguente è la strategia standard che uso nel 95% delle situazioni quando gioco le partite 1v1 – dalla quale mi allontano soltanto quando conosco specificatamente la tattica che utilizzerà il mio avversario. Alle volte, però, in base alla mappa e alla razza del mio avversario, posso utilizzare la Warden (Sentinella) come primo eroe per fare harass [ndt. infastidire. Più propriamente, termine tecnico usato nei giochi RTS; per ulteriori informazioni, scaricate il “Vocabolario di WC3 - La Morte Editore”, che trovate nella sezione download/varie sul sito di Warlandia], mentre la strategia seguente utilizza il DH (Demon Hunter, Cacciatore di Demoni) come primo.

La seguente strategia è flessibile e quasi universalmente efficace, e si dirama in due possibili direzioni, mentre si giunge al tier 2 [ndt., tier significa livello. “Tier 2” viene utilizzato in WC3 per indicare il periodo di gioco in cui il giocatore possiede il municipio (o il suo corrispettivo) al “secondo livello”, cioè quando è stato fatto il primo “upgrade”. Ad es., per gli Umani, quando il “municipio” diventa “fortezza”. Al tier 3, la “fortezza” diventa “castello”. Infine, con tier 2 si indicano anche tutte le truppe che possono essere addestrate soltanto se si possiede una “fortezza” (o il suo corrispettivo razziale), per es., sempre per gli Umani, i maghi e le sacerdotesse; per gli Elfi, le driadi e i druidi; etc.], per potersi meglio adeguare ad ogni situazione.

(Nota: la prima volta che uso un'abbreviazione, indicherò cosa significhi)

### Fase iniziale del tier 1:

Il build order [ndt. ordine di costruzione. Sequenza che indica in quale ordine costruire i primi edifici/truppe] iniziale non è eccessivamente importante. Comunque, generalmente io metto 4 wisp (fuochi fatui) nella miniera, mentre la quinta costruisce l'altare. La prima wisp che fuoriesce dal ToL (Tree of Life, Albero della Vita) costruisce un MW [ndt. Moon Well, Pozzo Lunare], mentre le wisp successive vengono utilizzate per raccogliere il legno. Indirizzate le wisp che stanno costruendo l'altare e il MW, una volta finite le costruzioni [ndt. usate il tasto “SHIFT” per impartire gli ordini alle truppe prima che queste abbiano terminato di svolgere il loro compito attuale], per localizzare l'area di partenza del nemico. Non appena avete raccolto 60 di legna, costruite un AoW (Ancient of War,

Albero della Guerra). La mia strategia utilizza le huntress (cacciatrici) per prime, tuttavia l'AoW è costruito da subito per fronteggiare un eventuale Tower Rush [ndt. un rush fatto con l'aiuto delle torrette, vedi il "Vocabolario di WC3 - La Morte Editore"] – l'AoW viene "sradicato" per difesa, mentre un secondo AoW viene costruito, oppure si può passare ad addestrare le archer (arciere), se la pressione è eccessiva. Altrimenti, dopo aver collezionato altre 100 unità di legna, viene costruita un'HH (Hunters Hall, Sala del Cacciatore). Continuate a costruire MW in base alla necessità, in più io generalmente costruisco un AoWond (Ancient of Wonders, Arcano delle Meraviglie) da subito, in quanto facilita il reperimento di un "dust of appearance" (polvere dell'apparenza). Prendo il DH come primo eroe, tranne quando utilizzo la Warden per fare harass (approfondirò l'argomento in un articolo successivo). La sequenza con cui spendo i punti per i poteri dell'eroe è di solito EV (evasion), MB (mana burn), MB, EV, MB, Meta (Metamorfosi). Il DH può andare da solo a fare creeping [ndt. uccidere i mostri neutrali della mappa] e guarirsi ai MW, oppure può andare a fare harass contro il nemico. Il MB può essere usata come prima abilità, e in alcuni casi è la scelta migliore (ad es. contro i Non-morti, che non hanno le clarity potion (pozioni di chiarezza)), ma in generale preferisco l'EV. Infatti i 50 mana usati per fare un MB equivalgono a 200 punti salute (220 se si considera l'effetto dell'EV) ottenuti da un pozzo [ndt. quando ti ricarichi a un pozzo lunare, questo rigenera sia salute che mana, ma se hai EV come abilità, non devi mai rigenerare mana, perché non lo sprechi] – quindi trovo migliore prendere EV per primo e MB al secondo e al terzo livello.

### **Suggerimento- perché usare il DH?**

Sin dalle origini di WC3, il DH ha regnato supremo come re del combattimento corpo a corpo. Al livello 1, è l'eroe che fa più danno di tutti e può uccidere qualsiasi altro eroe in uno scontro testa a testa. Il BM (Blade Master, Mastro d'Arma) degli Orchi [ndt. spiacente Napo :) ] è appena dopo di lui, infatti in uno scontro di pari livello, con uguali punti abilità in "evasion" e "critical strike", il DH vincerebbe. Il principale attributo che gli Elfi ricercano in un eroe è la capacità di essere un veloce "tank" [ndt. carro armato, cioè un'unità in grado di assorbire molti punti ferita, o almeno di resistere a lungo in un combattimento prima di venire uccisa (ad es., grazie ai suoi elevati valori di armatura, oppure alle sue capacità di schivare i colpi)]. Questa è una dura lezione che ho imparato in tanto tempo che gioco. Il DH è un "tank" incarnato. Dandogli un singolo punto in evasione (EV), egli prende meno danno dagli attacchi fisici di qualsiasi altro eroe o unità del gioco. Il DH dovrebbe stare davanti in ogni battaglia o creeping che sia, ad assorbire i danni. La sua armatura elevata, la sua capacità di evasione, la sua "hero armor" (armatura da eroe, che gli consente di prendere il solo 50% di danno dagli attacchi perforanti) gli permettono di usare efficacemente i MW e le pozioni. Non smetterò mai di dirlo, ciò di cui gli Elfi maggiormente necessitano è un'unità che faccia da "tank".

Il MB ai livelli 2 e 3 prosciuga le riserve di mana dell'avversario velocemente. I tempi in cui un MB di terzo livello faceva 300/300 di danno sono ormai passati [ndt. per fortuna! :P], ma questo potere è ancora molto efficace, con i suoi 5 secondi di cooldown [ndt. il cooldown è il tempo di "ricarica" di un potere/abilità, ossia quanto tempo deve passare prima che quel potere/abilità sia nuovamente utilizzabile]. Quando gli eroi avversari sono a corto di mana (è possibile cliccare su di loro per leggere i loro punti di mana rimanenti), la battaglia diventa più sicura e prevedibile, e le unità elfiche possono sfruttare al meglio la loro elevata velocità. La battaglia si trasforma in uno scontro "statistico", che può essere girato a tuo favore.

Un DH di alto livello diventa immensamente potente. La Metamorfosi è di per se stessa un "game winner" – infatti, se non si riesce a sconfiggere l'avversario prima di giungere a questo punto, è possibile colpire e sfuggire al nemico facendo esperienza un po' alla volta, finché non si raggiunga il livello 6, quando, generalmente, il DH può permettersi di "sfondare" qualsiasi cosa l'avversario abbia. La Metamorfosi è stata spesso considerata un potere sproporzionato, ma la Blizzard non l'ha mai realmente modificata. Anch'io la considero quasi sproporzionata, specialmente considerando che il DH ha le caratteristiche migliori fra tutti gli eroi. Essa:

Aumenta i suoi hp (hit points, punti ferita) di 500.

Aumenta la rigenerazione di hp di più di 3/secondo – e ciò, con il suo alto valore di armatura naturale e con l'evasione, lo rende estremamente potente.

Gli dà un attacco a distanza (fino a 600 “unità di distanza”) che può colpire le unità aeree e ha un cooldown minore del suo attacco normale.

Gli dà la capacità di fare un potente danno ad area che colpisce solo le unità nemiche – usa la stessa area di danno che usa la squadra di artiglieri (Mortar Team) umana, 250. Se il DH attacca un edificio, colpisce anche i lavoratori (contrariamente al Mortar Team).

Fa danno di tipo caos [ndt. ciò significa che non considera il tipo di armatura dell'avversario, ma fa lo stesso tipo di danno su tutte le armature].

Tornando alla fase iniziale del tier 1, a parte fare harass contro la base o l'eroe dell'avversario, oppure proteggersi dall'attacco di un eroe nemico, il DH dovrebbe fare creeping, con l'AoW puntato [ndt. bisogna mettere il “rally point”, il punto di raccolta delle unità che escono dall'edificio, su di lui. Per farlo, basta selezionare l'edificio in questione e cliccare con il tasto destro sull'icona dell'eroe o direttamente sull'eroe stesso] su di lui e una costante produzione di cacciatrici. Non appena l'HH è finito di costruire, io cerco immediatamente l'Ultravisione (cosa molto importante da fare, visto che questa strategia ne utilizza i benefici costantemente). Una volta ricercato tale upgrade, quando vi sono sufficienti risorse per farlo senza interrompere la produzione di cacciatrici, faccio l'upgrade del ToL. Non appena giunge la prima notte, mando fuori della base alcune wisp per collezionare legna in posti strategici e nascosti. Ce ne dovrebbe essere almeno una al di fuori della tua base e di quella del tuo avversario (ma nascosta dietro un angolo o qualcosa di simile), una vicino a un laboratorio goblin, e una in ciascun punto in cui l'avversario probabilmente costruirà la propria espansione. E' anche possibile piazzarne una in prossimità degli accampamenti di mercenari, anche se dalla versione 1.17 questa procedura è meno utile che in precedenza [ndt. se i creep dell'accampamento non sono ancora stati uccisi]. A volte queste wisp vengono trovate dal nemico, ma sfortunatamente gli Elfi della notte non hanno molte altre opzioni di scouting (esplorazione) all'inizio del gioco.

### **Opzione 1 – esplorazione con una singola archer.**

Se non sto usando la Warden per lo harassment iniziale, spesso addestro una singola archer proprio all'inizio della partita e la mando nella base dell'avversario quando cala la prima notte. Tengo nascosta l'unità dentro la base nemica il più a lungo possibile (di solito per tutta la prima notte). Ciò costituisce un più che valido mezzo di esplorazione della strategia e dei movimenti dell'avversario.

### **Fase successiva del tier 1:**

Di solito faccio creeping intensamente, lasciando che sia il DH ad assorbire tutto il danno. Idealmente, cercate di portarlo al livello 3 (dandogli la possibilità di avere il secondo livello di MB). Questa strategia si basa tutta sull'alta velocità, quindi, se il DH viene utilizzato come primo eroe, è importante comperargli quanto prima [ndt. al negozio goblin] i “boots of speed” (stivali della velocità), se sono disponibili – ciò porta la sua velocità da 320 a 380 – che significa che sia il tuo eroe sia le tue cacciatrici si muovono ad una velocità di almeno 350 [ndt. che è la velocità di base delle cacciatrici].

In genere mi muovo in prossimità dei luoghi in cui l'eroe avversario sta facendo creeping (a tale stadio puoi ancora non essere al livello 3, non ha importanza). Se lo cogli in azione, cerca di stare appena al di fuori del suo arco visivo (gli eroi avversari hanno un raggio visivo di 900 di notte, mentre il DH ha 1800 [ndt. con l'ultravisione] - fate pratica per imparare a quanto corrispondano tali distanze). Io utilizzo la “regola di 1/3” – quando l'avversario ha ucciso circa 1/3 dei creep che sta combattendo, lo attacco dalle retrovie – e con tutte le mie unità faccio FF [ndt. FF significa Focus Fire. Si usa per dire che si punta una sola unità con tutte le nostre truppe che hanno attacco a distanza] sulla sua unità più

debole o ferita (usa il tasto ALT), mentre il DH brucia il mana dell'eroe nemico. L'avversario può sia fuggire che rispondere al tuo attacco – vedi solo di ritirarti prima di perdere unità.

Come è già stato detto, questa strategia si basa sull'alta velocità (almeno all'inizio) e sul “colpisci e fuggi”, con in più un atteggiamento offensivo grazie alla furtività e ad una buona capacità esplorativa. Al tier 1 non c'è niente che un avversario possa avere per fermarti dal muoverti e fare FF su una delle sue unità, quindi scappare prima che tu ne perda una delle tue. L'alta velocità delle tue unità ti permette di inseguirlo per la mappa, di curarti ai MW e di ritornare rapidamente da lui. Io uso un continuo avanzare/retrocedere con le mie truppe, mettendogli costantemente pressione sulle mappe piccole e facendolo preoccupare di allontanarsi troppo dalla sua base su quelle più larghe. La tattica di guerra da utilizzare consiste nel fare FF su di un'unità nemica e guardare a tua volta cosa il tuo avversario ti stia “puntando”. Se ti punta una cacciatrice, spostala nelle retrovie (non nascondersela!), se ti punta il DH, lascialo fare. Se lui indietreggia l'unità che tu stai puntando, continua ad attaccarla, se pensi che probabilmente riuscirai ad ucciderla, altrimenti cambia bersaglio. Usa sempre il tasto ALT per cercare le unità nemiche che hanno il più basso punteggio di punti ferita. Con un po' di fortuna, le tue wisp troveranno il nemico che si sta espandendo, in tal caso dirigiti verso di lui e prova a fermarlo. Non c'è bisogno di affrontare il suo esercito, ma se vedi che non riesci a fermare la sua espansione, generalmente è una buona idea provare ad espanderti a tua volta. La maggior parte di voi già conosce dei buoni metodi automatici per espandersi con gli Elfi della notte senza il bisogno di usare delle unità, per cui non perderò tempo a ripeterli. Proprio nel momento in cui il tuo ToL raggiunge il tier 2, dovresti possedere circa 6 cacciatrici. In questa fase non devi addestrare ulteriori cacciatrici, e la strategia si divide in due possibili direzioni da seguire. Se tutto procede secondo i piani, quelle stesse 6 cacciatrici rimarranno con te fino alla fine.

### **Suggerimento – le cacciatrici.**

Nelle prime versioni di WC3, le hunrtess avevano armatura pesante (che allora si chiamava media) ed erano praticamente la migliore unità di tier 1 del gioco. Io giocavo con tutte le razze, e concordavo sul fatto che tale unità fosse sproporzionata – ma grazie alla Blizzard, questo problema venne risolto. All'inizio della partita, se la tua capacità di “micro” [ndt. “micro”, abbreviazione di micromanagement, indica la capacità di gestione delle singole unità in una battaglia, come per es. la capacità di salvare le unità che stanno per soccombere oppure di evocare i poteri delle differenti unità sulle singole unità bersaglio nemiche. Quando invece si parla di “macro”, ovvero macromanagement, si intende ad es. la capacità di saper costruire una base, di saper gestire l'economia, l'addestramento delle unità, o di saper scegliere quando fare gli upgrade oppure un'espansione] è sufficientemente buona, ci sono soltanto due unità che sono in grado di costituire una minaccia per un DH con gli stivali della velocità e 6 cacciatrici – e sono i riflemen (archibugieri) e i crypt fiend (ragni delle cripte). Chi vince tale tipo di scontri dipende realmente dalla capacità di micro – per essere abili con gli Elfi della notte è necessario possedere una buona micro, ma se si possiede, si può andare molto avanti con questa razza. Sia i fiend che i rifle fanno circa 14 dps (damage per second, danni per secondo), mentre una cacciatrice fa soltanto 9.5 dps. Tuttavia, essa possiede 672 ehp (effective hit points, hp che considerano al loro interno anche il valore dell'armatura), paragonati ai 550 ehp dei fiend e ai 505 dei rifle, ed è meno costosa – che significa che generalmente si possiede almeno un'unità in più del proprio avversario. Essa possiede inoltre un attacco che “rimbalza”, il che porta a un danno di 14 dps contro due bersagli, e il vantaggio della velocità, che comporta che può affrontare l'avversario se ne vede il vantaggio, mentre in caso di necessità può fuggire da questo più agevolmente di quanto lui possa inseguirla. Se cogli il tuo avversario di sorpresa, grazie al vantaggio della vista notturna, puoi generalmente affrontarlo e riuscire a uccidere un'altra cacciatrice, un fiend oppure un rifle, mentre gestisci la tua cacciatrice che viene presa di mira, quindi puoi scappare senza subire perdite. Se ripeti questa procedura per un po' di volte, puoi iniziare ad accumulare un discreto vantaggio sul tuo avversario. Se la capacità di micro del tuo avversario è migliore della tua, allora è consigliabile che tu ti metta soltanto a fare harass e creeping. Finché non incrementi le tue potenzialità con il tier 2. La persona con la migliore capacità di micro fra i

due detiene il vantaggio – se la capacità di micro del tuo avversario è migliore della tua, allora non affrontarlo, a meno che tu non veda una sua unità già danneggiata.

### **Suggerimento – raggruppare gli edifici.**

Io uso un sistema di raggruppamento [ndt. su tasti] degli edifici per gli Elfi della notte molto specializzato. Gli edifici sono i seguenti:

8 – AoWond

9 – ToL, HH, Altare

0 – AoW, AoL (Ancient of Lore, Arcano della Conoscenza), AoWind (Ancient of Wind, Arcano del Vento)

Puoi accedere ai comandi di addestramento delle truppe forniti dagli edifici usando il tasto TAB. Per indirizzare il punto di raccolta (Rally point) di uno solo degli edifici, usa CTRL + pulsante destro.

### **Fase iniziale del tier 2:**

Poiché il ToL è stato upgradato relativamente presto, generalmente entrerai nel tier 2 contemporaneamente a tutti quelli che usano una tattica di fast tech (sviluppo rapido), o prima di tutti quelli che non la usano. Anche questa strategia potrebbe essere chiamata un “fast tech”, ma il motivo principale di questo sviluppo rapido è la possibilità di reclutare al tier 2 il secondo eroe. Il primo passo consiste nell’acquistare una SoP (Staff of Preservation, Staffa di Conservazione, al negozio elfico, ndt.) e una pozione di guarigione per il DH, poi si recluta il secondo eroe, si iniziano a costruire un AoWind e un AoL e si ricerca la sentinella (owl sentinel) per le cacciatrici. Di solito si ha un eccesso di risorse a questo punto della partita, poiché le cacciatrici vengono prodotte da un solo AoW. Prima di parlare delle due strade in cui la strategia può diramarsi, parleremo del secondo eroe.

### **Scelta del secondo eroe:**

Come ho detto sopra, in generale scelgo il DH per primo, in virtù della sua resistenza ed utilità. Sicuramente un eroe differente sarebbe più adeguato per controbattere alcune tattiche specifiche, ma solo dopo che si fossero scoperte le intenzioni dell’avversario. Ecco perché il secondo eroe è un eroe di “adattamento” – prendilo in base a ciò che il tuo avversario sta facendo o ha costruito. Ritengo che tattiche del tipo “prendi il KotG (Keeper of the Grove, Custode dei Boschi) per primo contro i Non-morti” siano soltanto di uso limitato. La strategia qui discussa si basa su un forte fondamento, reso più adattabile dalle unità che vengono utilizzate: piuttosto che dire “se l’avversario fa A, devi fare B”, questa strategia dice “Tu fai A, è abbastanza efficace nella maggior parte delle situazioni” Semplicemente, prende l’iniziativa. La maggior parte della gente pensa che un “counter” sia un’unità che tu prendi espressamente per fronteggiare un’unità posseduta dall’avversario. Io preferisco costruire un esercito ben bilanciato, senza il predominio di un tipo di unità su un altro, e colpire il nemico con una serie di vari attacchi differenti che non siano facilmente contrastabili. Considero un “counter” ciò che viene fatto in battaglia, piuttosto che quale tipo di unità venga addestrata. Ad ogni modo, le possibili scelte per il secondo eroe sono le seguenti:

Naga Sea Witch (Strega dei Mari Naga) – di solito la considero l’eroe di default, se è presente una Taverna. La Frost arrow (Freccia di ghiaccio) è ideale con questo stile strategico di muoversi velocemente, far fuori una o due unità avversarie, quindi fuggire se l’avversario risponde all’attacco, dato che questo potere impedisce la fuga con estrema efficacia. Il Forked lightning (Fulmine biforcuto) è una buona fonte di danno a livello di facile gestione “micro”. Nella versione 1.17 la sua velocità è stata ridotta a 270, cosa veramente negativa, visto che la velocità è l’essenza di questa tattica. Ella non può tener dietro alle cacciatrici nemmeno con l’aiuto degli stivali della velocità [ndt. gli stivali aggiungono 60 alla velocità della strega, che passa a 330, contro i 350 delle cacciatrici], quindi al limite la terrei al di fuori del gruppo di controllo principale, curandomi di cliccare con il pulsante destro sul DH, in modo che lei lo segua senza rallentare l’intero gruppo.



Warden – Ella è il mio eroe di default quando non c'è una Taverna. Lo SS (Shadow Strike, Colpo d'Ombra) è buono per eliminare bersagli specifici e per fermare le unità dal fuggire. Il FoK (Fan of Knives, Ventaglio di Lama) è anch'esso una buona fonte di danno facilmente gestibile a livello di "micro". Entrambe queste abilità colpiscono le unità aeree. Generalmente io non prendo il "Blink" (Guizzo) se uso la Warden come eroe secondario, visto che il DH può proteggerla usando la SoP. Sono sicuro che i lettori di questo articolo siano sufficientemente competenti da decidere a quale di queste due abilità assegnare il maggior numero di punti. Lo SS può essere associato con il MB per danneggiare gli eroi, inoltre entrambe queste abilità hanno un basso cooldown. Il FoK fa più danno per unità di mana, e ha una AoE [ndt. Area of Effect, area di effetto, ovvero la zona entro cui si sentono gli effetti dell'incantesimo/abilità] che passa da 440 a 460 a 480 per i suoi tre livelli di potere. La Warden può anche funzionare parzialmente da "tank", ma deve essere controllata attentamente, visto che tende a morire con facilità. Infine, ella può agire indipendentemente dal gruppo principale per fare harass (parlerò della capacità della Warden di fare harass in un altro articolo [ndt. il prossimo che tradurrò :]), dato che generalmente ella viene utilizzata in questo ruolo quando è il primo eroe – conosco un sacco di trucchi speciali, raramente visti, che farebbero impazzire anche i giocatori più navigati).

KotG – Ognuno sa cosa può fare questo ragazzo. La sua utilità principale consiste nel fare l'Entangle (Radici Intrappolanti) per impedire all'unità bersaglio del FF di muoversi, e più in generale per impedire alle unità di fuggire. Sfortunatamente, egli non aggiunge molto altro alle tattiche di alta velocità e del "colpisci e fuggi", sulle quali questa strategia (e in generale tutte le strategie degli Elfi della notte) è costruita. Considera se l'Entangle può essere più conveniente del danno che la Warden può provocare. Se così fosse, prendi il KotG e non ci pensare più. Generalmente metto il secondo punto nell'Aura di spine se l'avversario possiede molte unità da corpo a corpo [ndt. "melee" in inglese], altrimenti lo metto in FoN (Force of Nature, Forza della Natura) se ha unità che colpiscono a distanza. Tuttavia, ricorda che i Treant (evocati dalla FoN, ndt.) sono una fonte di punti esperienza per gli avversari esperti.

PL (Pit Lord, Signore delle Cripte) – Starai pensando che io sia un po' matto a prendere questo eroe, però fra tutti quelli di TFT [ndt. The Frozen Throne, l'espansione di WC3] è l'eroe più strano e "inintenzionalmente" sproporzionato. Credo che la ragione per cui non sia ancora stato indebolito è che la Blizzard ancora non se ne è accorta. Indubbiamente dopo questo articolo la gente comincerà a lamentarsi ed egli verrà depotenziato – tutto ciò che posso dirti è divertirti con lui finché è possibile. Avendo una velocità di 300, o lo raggruppi separatamente dal resto delle forze, oppure ha bisogno degli stivali della velocità (che portano la sua velocità sopra la soglia dei 350). E' un eroe con un alto punteggio di forza, e il suo ruolo principale consiste nel fare da supporto alla capacità di "tank" del DH. Facendo in modo che il PL prenda tutto il danno, il DH può usare la SoP per trasportarlo in base quando la sua energia giunge al rosso, e in questo modo il DH si conserva in piena salute. In più, si noti che al tier 3, quando sono disponibili le pozioni antimagia [ndt. al negozio elfico], il DH può berne una all'inizio della battaglia [ndt. attenzione, però, che dura solo 15 secondi], facendo in modo che tutti gli Stormbolt (Lampo), i Nova/Coils (Nova gelata/Spira mortale), gli SS, etc., siano diretti verso il PL, che può assorbire il danno magico meglio del DH, mentre questi si trova in prima linea a bruciare tutto il mana degli avversari. Di nuovo, quando il livello di energia vitale del PL cala, egli può essere salvato grazie alla SoP (a proposito, la staff funziona anche sugli eroi [ed unità, ndt.] storditi).

## **Fase successiva del tier 2:**

Addestra due driadi dall'AoL e ricerca l'Abolish (Abolisci magia), quindi addestra un druido dell'unghia (DotC) [ndt. per la cronaca, in inglese i druidi elfici si chiamano "druid of the claw" (l'orso) e "druid of the talon" (il corvo). Ora, sia claw che talon significano "artiglio", però mentre claw ha origini nordiche ed indica gli artigli degli animali in generale (che sono poi delle unghie, diciamo, ispessite), talon deriva dal latino e si usa in particolar modo per gli artigli degli uccelli. Stavolta, quindi, era difficile fare una traduzione ed il traduttore italiano ha fatto il possibile. In molti altri casi, però, la traduzione italiana dei termini inglesi di WC3 è stata, almeno secondo me, alquanto "orripilante"! :)] e fai la prima ricerca di addestramento per questa unità (adept training, addestramento da adepto) – non dico di fare tutto questo contemporaneamente, è solo una serie di cose che dovresti fare. Dall'AoWind addestra un paio

di FD (Faerie Dragons, Draghi Fatati). Tutte queste unità dovrebbero essere indirizzate verso il tuo eroe. A questo punto la strategia può prendere sue strade differenti – si può continuare ad avere un esercito particolarmente veloce che continua a colpire e fuggire quando necessario, oppure questo può evolversi in una più resistente armata da corpo a corpo (una volta un amico l'ha chiamata "i macisti"). Io chiamo questo punto della partita la "fase adorabile" degli Elfi della notte. Un esercito composto da 5-6 cacciatrici, 2 driadi, 2 FD, 2 eroi e un DotC può funzionare dall'inizio fino alla metà del tier 2. Questo periodo di tempo è probabilmente il periodo di maggior potenza qualora si utilizzi questa tattica, in relazione alle forze dell'avversario. Ciò significa che questo esercito, usato con una buona capacità di micro, è in grado di dominare qualsiasi cosa l'avversario abbia, e può garantire un vantaggio sulle truppe di terra – generalmente costringendo l'avversario dentro la sua base. Raramente un esercito così strutturato è sufficientemente valido per seguire l'avversario dentro la sua base o per buttare giù un'espansione nemica ben difesa, ma in base a come sta andando la partita, si può scegliere agevolmente quale direzione prendere. Intanto, questa tattica può darti circa tre minuti di assoluto dominio nel gioco. L'incremento di potenza dato dal Roar (Ruggito) [ndt. dei DotC] e lo Slow poison (Veleno lento) [ndt. delle driadi] rende il FF veramente letale. Come sempre, cerca di non affrontare l'avversario frontalmente – fai un attacco, poi ritirati e prova ad attaccare da un'angolazione differente. Molta della potenza degli Elfi della notte deriva dall'abilità di aggirare il "meat shield" [ndt. lett. scudo di carne, con questo termine si intendono tutte le unità che combattono corpo a corpo e che dovrebbero costituire la prima linea dell'esercito avversario] – che poi è ciò che dovresti fare sempre (per es. sfruttando il vantaggio in velocità di cui sei fornito).

### **Suggerimento – Staffa di Conservazione (SoP)**

Da quando il cooldown di utilizzo di questo oggetto è stato peggiorato, esso non è più risolutivo come in precedenza, può sicuramente però darvi un qualche vantaggio nella tattica del colpisci e fuggi. Il DH dovrebbe sempre averne una, ed è un buon investimento anche per il secondo e per il terzo eroe. La metto sempre nel posto in basso a sinistra dell'equipaggiamento (tasto 1 del tastierino numerico) per un rapido utilizzo [ndt. faccio un appunto a questo punto (gioco di parole!!)]. Sulla seconda parte di questo articolo, l'autore parla di un programmino per "rimappare" la tastiera. Come tutti saprete, esiste nella cartella di WC3 un file di customkeys che permette di impostare i comandi del gioco sui tasti che più si preferiscono. Purtroppo, alcune funzioni non sono impostabili, e fra queste vi sono i tasti del tastierino numerico della tastiera del pc, che corrispondono alle varie locazioni dello zaino dell'eroe. Quindi, l'autore consiglia di rimappare almeno uno dei tasti del tastierino numerico/zaino, per la precisione il tasto 1 del tastierino numerico o "numpad", inserendolo nella posizione originaria del tasto "backslash" (quello a sinistra del tasto 1, appena sopra al tasto tab, che in WC3 non si usa mai). In pratica, dopo il rimappaggio, spingendo il tasto "backslash" (che sarebbe "\") sarà come se voi spingiate il tasto 1 del numpad. Un programma per rimappare la tastiera può essere scaricato (gratuitamente) qui: <http://www.majorgeeks.com/download4161.html>. Allenati con la staffa finché non diventi praticamente impeccabile nell'utilizzarla, e ciò farà la differenza. Le unità ferite possono essere tolte dalla battaglia senza il rischio che queste muoiano, gli eroi feriti possono essere salvati, etc. Nota che la staffa funziona ad una distanza massima di 700 [ndt. per es. più lontano del Lampo del Re della Montagna] e non ha tempo di lancio. Di solito costruisco un po' di MW di fronte al ToL [ndt. e li metto in modalità di cura automatica]. Ciò significa che quando teletrasporto un'unità ferita al mio ToL, questa si rigenera istantaneamente e si riunisce in poco tempo al resto del gruppo (grazie all'elevata velocità che hanno le mie truppe). Puoi anche combinare tutto questo con l'economica Staff of Teleportation [ndt. Staffa del Teletrasporto, permette al solo eroe di teletrasportarsi ovunque vi siano un edificio o unità di terra alleati. Attenzione che durante questo teletrasporto l'eroe non è invulnerabile, contrariamente al town portal. Inoltre, se intraprendete qualsiasi altra azione mentre vi state teletrasportando, il teletrasporto viene abortito] del laboratorio Goblin – e gli eroi feriti possono essere rispediti in base grazie alla SoP, guarirsi ai pozzi, acquistare qualche oggetto all'Arcano delle Meraviglie e teletrasportarsi indietro – il tutto in circa 7 secondi.

### **Suggerimento – Le wisp da combattimento**

Si spiega da solo. Generalmente tengo due wisp nascoste vicino alla base dell'avversario, nel control group 4 (o da qualche altra parte al sicuro), oppure clicco col pulsante destro sull'icona dell'eroe, affinché lo seguano, per usarle in combattimento. Gestire le unità normali, un eroe che fa harass e le wisp da combattimento è un bel po' di "multitasking", ma è molto utile, specialmente prima di avere 2-3 driadi [con l'Abolisci magia, ndt.]. Grazie all'alta velocità, è facile attaccare, fuggire, quindi attaccare di nuovo, questa volta con le wisp pronte.

### **Suggerimento – L'utilizzo del Ruggito (Roar)**

Il Ruggito, per qualche ragione, è un'abilità raramente utilizzata – anche fra i giocatori gosu. Non ho mai capito il perché. Credo che sia solo una questione di fare uno sforzo nel ricordarselo. Se so dove si trova l'avversario, faccio il Ruggito sulle mie truppe e poi attacco, cercando di uccidere tutto ciò che posso prima di ritirarmi e guarirmi ai MW. Se invece mi imbatto nell'avversario, spesso indietreggio di metà schermo, faccio il Ruggito sulle mie truppe, quindi ingaggio nuovamente il nemico. Io metto il singolo DotC sul gruppo 7 e spingo "m" [Move o Muovi, ndt.] e poi clicco sull'icona dell'eroe (ciò vuol dire che non clicco col pulsante destro, ma con il sinistro), in questo modo il DotC seguirà l'eroe, ma non correrà avanti ad attaccare il nemico (e possibilmente a morire) – ciò significa anche che egli andrà dove andranno le altre unità, ma non le rallenterà. Per usare il Ruggito io clicco con il tasto destro sul luogo in cui lo voglio attivare, spingo SHIFT (MAIUSC) e il tasto "r", quindi tenendo premuto (o rispingendo) SHIFT clicco col destro sulla mia base nella minimappa. Il DotC correrà verso il punto da me scelto, farà il Ruggito sulle mie unità, e infine correrà indietro in salvo mentre contemporaneamente io starò micro-gestendo le mie unità. Dovesse il DotC venire inseguito oppure la situazione diventare rovente prima che io possa reindirizzarlo in base, allora attivo il Ruggito e quindi lo teletrasporto con la SoP. Non posso fare a meno di enfatizzare la potenza del Ruggito – è come una Trueshot Aura (Aura della Vera vista) di livello 2,5, e dovrebbe essere utilizzato sempre. Può darti il vantaggio su unità come i grunt, i ragni e gli archibugieri. Funziona anche sui Glaive Thrower [ndt. Lanciatori di Lama o come si chiamano, insomma le ex Balliste!!].

Mi piace anche ricercare il backpack upgrade [ndt. quello che si fa al ToL, per far portare gli oggetti alle unità. Scusate, ma non sono avvezzo ad utilizzare la versione italiana del gioco e a volte non conosco come abbiano tradotto in italiano alcuni termini :) se uso il DotC. Infatti lo si può rimandare in base con la SoP, fargli recuperare il mana perso ai pozzi, acquistare un paio di oggetti dall'AoWond e tornare indietro con questi. Mi piace avere un singolo DotC adepto – il Ringiovanimento è un potere molto utile.

### **Suggerimento – FD (Draghi Fatati)**

Anche questi "giovanotti" non hanno bisogno di molte spiegazioni. Ne ho sempre almeno uno e lo metto nel gruppo 5. Selezionandolo, clicco con il tasto destro sull'icona dell'eroe. Se serve il Mana Flare (Mana Brillante?), clicco col destro il punto, poi SHIFT clicca "F" [ndt. è il tasto per il Mana Flare nella versione inglese del gioco. Chiunque voglia utilizzare la versione inglese dei comandi del gioco, pur possedendo il gioco in italiano, non deve far altro che rinominare il file "CustomKeysSample.txt" in "CustomKeys.txt" (praticamente togliere la parola "Sample") e attivare la possibilità dei tasti personalizzati dalle "Opzioni" del gioco, nel sottomenù "Giocabilità"] e infine SHIFT clicca nuovamente sull'icona dell'eroe. Il FD volerà fin lì, evocherà il Flare e quando questo termina ritornerà dall'eroe. Puoi anche mettere in memoria Flare multipli, tenendo premuto SHIFT e premendo "F" un po' di volte. Ciò farà in modo che il FD faccia il Flare di continuo.

Un FD a pieno mana può fare fino a 6 Flare, per un totale di tre minuti. Un FD nel gruppo 5 che segue l'eroe ha anche un secondo scopo, cioè funziona da esploratore. Puoi mandare il FD ad esplorare tutte le espansioni e quindi farlo ritornare dall'eroe, mettendo in memoria il percorso grazie a SHIFT + pulsante destro (nel mio prossimo articolo spiegherò un piccolo difetto dell'intelligenza artificiale riguardo a quest'ultimo punto che può essere usato a tuo vantaggio). Se pianifichi di utilizzare i FD in



battaglia contro i “caster”[ndt. evocatori, vale a dire tutte quelle unità in grado di lanciare incantesimi (e che usano, quindi, mana)], ne dovresti addestrare almeno 2 o 3.

### **Opzione 2 – L'utilizzo da subito dei DotT (Druids of the talon, Druidi dell'Artiglio)**

Se pensate di riuscire a gestire il massiccio uso di micro che questa tattica richiede, allora addestrate un DotT e mettetelo nel gruppo 6. Il DotT è un'unità divertente, essendo il più economico e veloce da addestrare di tutti i caster, ma anche quello che fa il maggior danno – attualmente fa il 25% di danno in più di un'arciera contro le armature di tipo “heavy” (pesante) e costa solo 15 di oro (e 2 secondi di tempo di addestramento) in più di questa – è anche più resistente di questa agli attacchi a corpo a corpo. Io lo utilizzo come scout, e per fare il Faerie Fire (Fuoco Immaginario) manualmente sui bersagli ove concentro il FF. Il Faerie Fire dura due minuti, e inoltre un intero minuto sugli eroi! Un solo DotT è sufficiente per questa strategia e il fatto di mantenere il Faerie Fire sul nemico ti permette di sapere in qualsiasi istante dove egli si trovi, in modo da scegliere il momento migliore per attaccarlo. Un trucco simpatico che puoi attuare se vedi dove si trova l'esercito avversario è il seguente – spingi “r” [lo shortcut di tastiera per il potere faerie fire se hai il gioco (o le custom keys) in inglese] e poi il tasto sinistro del mouse su una delle sue unità, quindi tieni premuto SHIFT e clicca sulla tua base. Il DotT andrà verso l'avversario, evocherà il potere sull'unità prescelta e tornerà rapidamente in base. Quando i due minuti di durata del potere stanno per scadere, ripeti la procedura – se fatto bene, puoi mantenere la visuale sul tuo avversario per molto tempo, specialmente contro quelle razze che non hanno un facile accesso al “dispel” (disperdi magia) [ndt. vedi i Non-morti]. Inoltre, questa procedura non fa avviare il segnale “We're under attack” (Siamo sotto attacco), per cui la maggior parte delle persone non fa in tempo a fermarla, specialmente quando B.net lagga così tanto! I “way point” per il DotT possono essere impostati non appena vedi un'unità avversaria (per es. per mezzo di un gufo sentinella), anche perché nel gioco esiste un bug che permette al DotT di seguire un bersaglio già puntato anche attraverso la fog of war [nebbia di guerra, non fatemi spiegare anche questo, plz :)]. L'Ultravisione è importante – infatti se il DotT raggiunge l'esercito nemico da dietro, quando non c'è l'eroe nemico vicino, il tuo avversario non si accorgerà neppure di ciò che hai fatto (ricorda, la distanza di evocazione del potere è di 700, contro i 900 di vista dell'eroe avversario di notte). Un DotT adepto può volare fino al retro della base avversaria, evocare il Faerie Fire sui lavoratori e quindi volarsene via. Se ci fate caso, il DotT quando parla dice delle frasi alla James Bond e non avevo mai capito perché – poi ho compreso che la prima intenzione che avevano era di rendere l'unità una spia e un assassino. Il Faerie Fire è un eccellente sistema di esplorazione (a mio parere secondo solo alla shade [l'ombra dei Non-morti]), in più se si punta manualmente un bersaglio o l'eroe avversario e poi vi si concentra il FF, si può farlo fuori in pochissimo tempo – anche gli eroi nemici da corpo a corpo più resistenti non reggono a lungo quando il Ruggito è combinato con il Faerie Fire. Infine, come ultima annotazione, se evochi un Faerie Fire su un Blademaster o una Warden, puoi impedire loro di divenire invisibili o di nascondersi.

### **Suggerimento – uso del gufo sentinella**

Metto sempre un gufo sentinella nella mia base, uno appena fuori dalla mia base, uno nei punti di possibile espansione ed un paio attorno alla base dell'avversario. All'inizio del tier 2, spesso è possibile metterne uno o due dentro la base dell'avversario, ma con ogni probabilità egli sarà in grado di rimuoverli. Inoltre, metterne qualcuno lungo le vie più “trafficate”. Quando possibile, piazzali sugli alberi “più interni”, in modo che non possano essere rimossi da un lavoratore e che siano più difficili da identificare.

### **Suggerimento – La moonstone (pietra lunare)**

Dovresti sempre comprare uno di questi oggetti, quando ne hai la possibilità. Costano solo 50 di oro e hanno un cooldown, quindi me ne compro sempre una scorta (spesso ne porto 2-3 contemporaneamente, distribuiti fra i miei eroi). Gli Elfi della notte hanno il vantaggio della vista notturna, per cui dovresti utilizzare spesso questo oggetto. Inoltre, l'uso della moonstone serve a

ricaricare i tuoi pozzi lunari. Essa dura 30 secondi e durante questo tempo ogni MW rigenera 37 punti di mana, permettendo una guarigione di 74 punti ferita per pozzo. Quindi, considerando una media di 5 MW, avremo un recupero di 370 hp o di 92 mana. Perciò, una moonstone è più conveniente, a parità di costo, di una pozione di chiarezza, di una pozione di guarigione e di una di mana. Permette di guarire di più del doppio di una pozione di guarigione e costa un terzo!! Certamente non è utilizzabile in questo modo durante una battaglia, ma il punto è che se i tuoi MW sono quasi esauriti, allora usa una moonstone.

Approfondirò ulteriormente il tier 1 e il tier 2 iniziale nel mio prossimo articolo.

Le tue truppe iniziali potrebbero essere grossomodo così:



### **Tarda fase del tier 2:**

Qui è dove le tattiche divergono.

**A.** Se sembra che la tattica veloce del colpisci e fuggi dia i suoi frutti, generalmente continuo ad addestrare unità veloci e che colpiscano a distanza. Fa' in modo che il tuo esercito sia molto mobile. Il motivo per continuare questo tipo di tattica è, sostanzialmente, che questa ti ha dato un certo vantaggio e tu lo vuoi capitalizzare. Certamente potresti aver già vinto la partita durante la “fase adorabile” degli Elfi, ma se ancora non lo hai fatto e pensi di stare per farlo, allora questa è la via da seguire. Ho scoperto che cambiare stile di gioco una volta che ti sei guadagnato un certo vantaggio vanifica quanto hai già ottenuto e permette all'avversario di riprendersi. Il percorso A sfrutta la maggior parte degli upgrade della Sala del cacciatore. Di solito aggiungo 4-6 arcieri alati, un altro paio di driadi ed eventualmente 1-2 MG (Mountain Giants, Giganti della Montagna). I MG, tu mi dirai? No, hai ragione, non sono molto mobili, ma io li tengo in prima linea ad assorbire il danno. Se poi stanno per morire o diventano d'impiccio, li mando in base con la SoP (e se ancora non l'hai acquistata, vergognati! – non andare mai da nessuna parte senza quest'oggetto). I MG assorbono bene il danno. Di questi tempi i giocatori hanno ormai imparato a non attaccarli, anche se usi il “Taunt” (Insulto?), il che è esattamente ciò che non vuoi che succeda. Un modo per indurre i giocatori ad attaccare i MG è quello di arretrare di

mezza schermata con le altre truppe e poi ritornare in battaglia una volta che il tuo avversario li abbia puntati. Se i MG sono molto feriti, gli avversari saranno più tentati di attaccarli, visto che pensano di riuscire ad ucciderli. Ricordati quindi di salvarli con la SoP. Inoltre, potresti utilizzare 3 balliste e 2 wisp in uno zeppelin [dirigibile goblin] per avere maggiore mobilità, e mandare le balliste in base con le SoP, dovessero essere attaccate. Ricordati di usare il Ruggito prima di ogni battaglia e di mandare via il DotC. Se i “soldi” sono un problema (o ci sono un sacco di ragni) usa le arcieri al posto di quelle alate, ma tienile separate dal resto delle truppe e cerca di trasformarle in arcieri alate in seguito. Da notare che il range (portata) della Ragnatela è di 400 rispetto all’attacco delle arcieri alate, che è di 600, e se i ragni delle cripte stanno facendo FF sulle tue unità, la ragnatela non viene attivata in automatico.

### **Suggerimento – Le arcieri alate**

Molte persone non utilizzano queste unità, ritenendole inutili, ma la loro unica pecca è la potenza di danno. Considerale come fossero un’arciera ad alta velocità, più protetta in quanto volante e con il triplo dei punti ferita. Quindi, esse possono fuggire facilmente e sono resistenti a magie come il Fulmine, etc. Hanno una velocità di 350, che è maggiore di ogni altra unità aerea “seria”, a parte i gargoyles, che sono i loro unici competitori (per favore, non ditemi le macchine volanti/girocoteri). Sono un po’ come un A-10 [ndt. l’A-10 è un caccia americano in dotazione alle forze di terra. Super corazzato, la sua caratteristica principale è un’altissima manovrabilità a basse velocità che gli consente di distruggere obiettivi a terra con grande precisione e a bassissima quota] – possono stanziare in attesa sul campo di battaglia, pronte a supportare le tue truppe. A causa dei loro molti hp, possono uccidere qualsiasi altra unità aerea in uno scontro uno contro uno. Se sai che il tuo avversario ha unità aeree, le arcieri alate dovrebbero essere anticipatamente smontate (non smontatele in combattimento) – una volta che le unità aeree nemiche siano state distrutte, puoi far rimontare le arcieri. Ricordati di fare FF con le arcieri alate, non usare un semplice “attack move” [ndt. cioè cliccare “a” + tasto sinistro sul terreno].

### **Suggerimento – Il “mostruoso” Pit Lord (PL, Signore delle Cripte)**

Sopra ho scordato di dirlo, ma credo che il Pit Lord necessiti di qualche serio depotenziamento. La sua abilità migliore è l’Ululato di terrore, che dura 15 secondi su tutte le unità, EROI INCLUSI. Avendo un cooldown di 12 secondi, tutte le unità nel raggio di 500 dal Pit Lord costantemente fanno il 30% in meno di danno! E’ il solo incantesimo in tutto il gioco a non funzionare in alcun modo in maniera ridotta sugli eroi (eccetto il “Siphon mana” [del Blood Mage umano]). Come se ciò non fosse abbastanza bizzarro, il potere funziona anche contro le unità meccaniche – se i grunt e le catapulte [ndt. questa tattica, ormai di qualche tempo fa, è nota come la “gruntapulta” ed è ritenuta una tattica molto efficace contro gli Elfi, che hanno unità con pochi punti ferita] ti assillano, manda il PL verso le catapulte, fai l’Ululato e quindi colpiscile con il “Cleaving attack” [Attacco Fendente, l’aura passiva del PL] – a proposito, il Ruggito funziona sull’Attacco fendente. Questo eroe mi è piaciuto da subito, poi hanno aumentato la sua forza di due punti, poi hanno aumentato il danno dell’Attacco fendente, poi hanno aumentato l’AoE –poi che altro? Nella [versione] 1.18 probabilmente gli daranno un danno di tipo caos e un attacco aereo [ndt. ad oggi (versione 1.20), il PL non è stato ulteriormente modificato, né in meglio né in peggio.. che dire?]

La mia distribuzione di punti consiste nel prendere prima l’Ululato, poi l’Attacco fendente, etc. In alternativa prendo Ululato, RoF (Roin fo Fire, Pioggia di fuoco), RoF, Ululato e RoF. Il motivo per cui uso il RoF è che ti permette alcune fantastiche tattiche che gli Elfi della notte normalmente non possono utilizzare. Come sai, il RoF fa prima il danno della “pioggia”, poi quello continuato nel tempo del “fuoco”. Ora, la Blizzard ha limitato il danno della pioggia [ndt. a un massimo di 5 unità. La Blizzard lo ha fatto per ogni incantesimo ad AoE] ma non ha limitato il danno secondario da fuoco – e ciò vuol dire che se l’incantesimo colpisce un mucchio di unità è in grado di provocare molti danni. In effetti, circa il 30% del danno non è stato “limitato”. Inoltre, il danno da fuoco è “intero” sugli edifici e non è dimezzato, come avviene nel caso della Bufera dell’Arcimago. Ciò lo rende ideale per distruggere

le difese frontali delle basi avversarie. Il danno da fuoco continua anche se le unità colpite fuggono, e dato che il PL è un eroe basato sulla caratteristica della forza, egli può anche resistere all'inevitabile contrattacco dell'avversario. Generalmente utilizzo il RoF in tre maniere differenti:

a) Il PL può correre verso le unità avversarie da corpo a corpo, usare l'Ululato e quindi evocare il RoF davanti a loro. Ciò forza le unità nemiche a indietreggiare, mentre sono rallentate dalle driadi e subiscono per questo motivo maggiori danni – è importante usare il comando “mantieni posizione” per il resto delle tue truppe [ndt. usate la tastiera per fare ciò, il comando nella versione inglese è “h”], in modo che queste. In alternativa, il nemico potrebbe focalizzare l'attacco sul PL, il che è a tuo vantaggio, visto che egli è un tank e l'avversario fa già il 30% di danno in meno. Quando è ferito, usa la SoP su di lui.

b) Le unità che sono un cattivo bersaglio per le cacciatrici sono invece un ottimo bersaglio per il RoF – le unità avversarie che attaccano a distanza sono così costrette a scappare. Le lente unità avversarie da assedio possono essere eliminate facilmente.

c) Se usi questa strategia generale all'inizio del tier 2, avrai un vantaggio sulle truppe di terra, spesso forzando l'avversario a rinchiudersi nella propria base. Il RoF può quindi punirlo, con il suo lungo range di 800, che gli permette di bruciare gli edifici e allo stesso tempo di uccidere i lavoratori [che li stanno riparando]. Il RoF supera la gittata delle torri [di quasi tutte, in realtà. Il RoF non supera, cioè ha la stessa gittata, della torre arcana e della torretta armata umana, della torre di guardia orchesca, della sala dei morti e della cittadella nera dei Non-morti].

Può ancora non piacerti l'idea di usare il PL, va bene. Con un po' di pratica, però, egli può diventare il miglior amico di uno stratega. Sarai stupito di come si possa controllare bene il movimento degli avversari usando dei RoF ben piazzati.

### **Suggerimento – Il terzo eroe**

Usando questa tattica, spesso prendo la Sacerdotessa della luna come terzo eroe (prendo sempre tre eroi [ndt. ultimamente prendo spesso anch'io tre eroi e devo dire che mi trovo molto bene. Se posso dare un consiglio, cercate di non tenere il secondo e il terzo eroe (ed il primo, se è poco resistente) in prima linea, per evitare che i vostri avversari se li “mangino”]). L'Aura della vera vista potenzia le molte unità che hanno attacco a distanza, ed il gufo esploratore ti dà un 100% di capacità esplorativa, permettendoti di attaccare con un tempismo perfetto e di essere pronto per ogni evenienza.

### **Suggerimento – Come raggruppare le unità**

1. Eroe, cacciatrici, driadi
2. Cacciatrici, driadi (sì, vanno in due gruppi, per avere un miglior controllo micro)
3. Arciere alate, o arcieri
4. Wisp, MG, balliste
5. FD
6. DotT
7. DotC

### **Suggerimento – La ballista**

Come ho detto sopra, all'inizio del tier 2 spesso si è in grado di forzare l'avversario all'interno della sua base. Se non capitalizzi questo vantaggio, rapidamente con l'avanzare della partita la maggior parte delle altre razze può riprendersi e contrattaccare duramente. Se hai deciso di andare avanti con la strategia A, allora le balliste sono la scelta da intraprendere. Esse fanno meno danno per unità di oro e per unità di cibo rispetto alle altre unità d'assedio, ma sono disponibili prima. In più, hanno due peculiarità:



a) Tutte le unità hanno due tipi di attacchi. Per quelle d'assedio, uno dei due è l'attacco agli edifici (che non ha danno di tipo "splash", ad area) e l'altro è l'attacco di terra, che è di tipo splash. Poiché il potenziamento delle "Vorpal blades" (Dardo paralizzante?) attiva il loro secondo danno, le balliste sono in grado di fare danno splash anche se attaccano un edificio. Ciò è un bene, dato che se attacchi i piccoli edifici, come le fattorie, le ziggurat, etc., spesso puoi danneggiare anche i lavoratori che li stanno riparando.

b) Le Vorpal blades [cioè l'upgrade] quindi è in grado di fornire all'unità un attacco di tipo splash. Se lo utilizzi propriamente, con la funzione "attacca il terreno" [ndt. le unità d'assedio hanno questa funzione tra i tipi di attacco disponibili, il tasto inglese credo sia "g" (attack ground)], puoi colpire bersagli che sono anche a 1350 di distanza, superando la gittata di ogni altra unità d'assedio. Piazza le balliste in modo da colpire i bordi della base avversaria, e intanto fa attenzione al resto delle tue forze. Il danno splash appare così:



Di solito proteggerò le balliste con la SoP o un dirigibile goblin. Sta a te scegliere se portare le wisp per le riparazioni.

Conosco un altro po' di tattiche a questo punto del gioco, ma ne parlerò in un altro articolo.

Il tuo esercito, a questo punto della partita, può ricordare grossomodo il seguente:





**B.** L'altra strada principale che si può intraprendere con questa strategia consiste in un passaggio a lente truppe da corpo a corpo (Orsi) supportate da molti FD e un paio di arcieri alate, driadi e DotT. Dovresti usare questa tattica se non hai avuto fortuna fino a questo punto. Se sei stato a fare harass e ad attaccare con le forze iniziali composte da cacciatrici, 2 driadi, FD e un DotC ma non sei riuscito a risolvere i tuoi problemi, allora cambia stile e segui la tattica B. Spesso, se l'avversario ti vede utilizzare cacciatrici e driadi attuerà (molto saggiamente) una risoluta controtattica – in genere un qualcosa basato su attacchi a distanza/danni di tipo perforante.

Il succo di questa strategia consiste in un veloce passaggio agli "orsi". Uno dei grandi vantaggi degli Elfi della notte sta nel fatto che essi possono addestrare i DotC mentre stanno facendo l'upgrade al tier 3. Esattamente 45 secondi dopo che il tier 3 è stato raggiunto, gli orsi sono pronti ad attaccare – tutte le altre razze possono iniziare ad addestrare le unità del tier 3 soltanto quando hanno raggiunto questo tier – vedi dunque il vantaggio?

Una volta che hai deciso di adottare la strategia B, inizia ad addestrare DotT e DotC, insieme ad altri FD ed un arciere alato (o due), e passa al tier 3. Il momento giusto per l'attacco è subito dopo aver raggiunto il tier 3, prima che l'avversario possa sviluppare le adeguate contromisure. Il numero ideale di unità sarebbero 4-5 DotC, 3 driadi, 3 DotT, 6-8 FD (usa le arcieri se hai poco oro) e una o due arcieri alate. Tutte queste unità (eccetto le cacciatrici) utilizzano gli stessi upgrade [ndt. di danno e di armatura] – fai l'upgrade solo alla seconda categoria. Io metto le cacciatrici che sopravvivono da sole nel gruppo 2 – così diventano una forza indipendente, in grado di fare harass sulla base avversaria e sulle espansioni.

### **Suggerimento – Il terzo eroe**

Se uso la strategia B, prendo il Ranger Oscuro per il Silenzio. Questo si abbina bene con il MB, facendo in modo che la potenza degli Orsi possa risplendere.

### **Suggerimento – L’Orso**

E’ interessante notare come un DotC in forma di orso possa uccidere qualsiasi altra unità da corpo a corpo in uno scontro uno contro uno – inclusi i tauren e i MG. Combatti di notte, poi, e l’Orso vincerà con un largo margine. Usa anche il Ruggito, ed egli diventa il re del combattimento corpo a corpo. Neanche il Polverizza del tauren può cambiare la situazione, visto che non modifica il suo dps [danno per secondo] (sebbene ciò possa neutralizzare il vantaggio degli Orsi in un combattimento di massa). Stranamente, solo due unità nel gioco hanno una rigenerazione dei punti ferita più veloce della norma senza fare upgrade (come la rigenerazione dei troll) – e sono l’Orso ed il MG, di due volte e tre volte la media, rispettivamente. Impara ad amare l’Orso – duro, forte e villosi!

### **Suggerimento – La moonstone**

La moonstone (pietra lunare) costa 50 di oro e dona 30 secondi di “notte”. In questo tempo, ogni MW riguadagna 37 punti di mana, permettendo una guarigione di 74 hp per pozzo. Considerando una media di 5 pozzi, ciò porta a 370 hp o 92 mana di punti recuperati [ndt. in realtà il nostro già ci aveva fornito queste informazioni!]. Perciò una moonstone è più conveniente (a parità di costo) di una pozione di chiarezza, di una di guarigione, di una di mana, etc. Dovresti tenerla nell’inventario non appena possibile, dato che nell’AoWond hanno un tempo di cooldown. In più, usandole di giorno le unità e gli antichi [gli edifici degli Elfi, ndt.] si rigenerano naturalmente – guadagnando ciascuno 15 punti ferita. In generale, quando è possibile acquista una moonstone e ricarica i pozzi.

Queste potrebbero tranquillamente essere le tue truppe a questo punto del match:



### **Per riassumere:**

Ho scritto già troppo [ndt. eh, già!!] e ho solo coperto la metà degli argomenti che volevo affrontare – c’è un intero altro mucchio di trucchetti che sta attendendo di essere rivelato. Come ho detto prima, a volte cambio qualcosa e uso la Warden per prima per fare harass – ella permette di fare una serie di trucchi a partita inoltrata che senza dubbio saranno suscettibili di depotenziamento, una volta che la gente imparasse a considerarli.

Avrai probabilmente notato come questa strategia non si soffermi troppo su cosa l'avversario stia facendo e costruendo. Essa ti dice di muoverti rapidamente e di prendere tu l'iniziativa - comunque, ci sono molte altre strategie che specificano le contromisure a determinate unità.

Sicuramente, alcune persone ribatteranno che "A" batte "B" (es., gli archibugieri battono le cacciatrici), ma nella mia esperienza questa è "teoria-craft". Ci sono certi strumenti in possesso degli Elfi della notte che, se utilizzati in pieno, danno loro un vantaggio, come la velocità. In altre parole, se la battaglia si sta mettendo male, puoi sempre correre. Le altre razze non hanno questo vantaggio.

Se tutto ciò non funziona bene con te come lo ha fatto con me, queste sono le prime cose da rivedere:

- a) Fa' in modo di aggirare lo "scudo di carne" dell'avversario. Gli Elfi della notte devono farlo. E' importante contro gli Orchi.
- b) Fa' in modo di non combattere "mano a mano" [ndt. nel testo inglese è scritto così, in italiano! Forse intendeva dire "faccia a faccia", dice cioè "non buttarti nella mischia"]. Statisticamente gli Elfi della notte hanno le unità più deboli [ndt. nel senso "meno resistenti"], perciò combatti solo "agli angoli", dove hai il vantaggio. Uno scontro a viso aperto di solito risulta in una sconfitta per gli Elfi della notte.
- c) Fa' in modo che il tuo FF sia abbastanza intenso da uccidere le unità avversarie alla prima o alla seconda "salva" di colpi. E' importante contro i Non-morti, dato che la loro massiccia resistenza permette loro di recuperare facilmente, se sono stati semplicemente feriti.
- d) Attacca quando stai nella "fase adorabile" menzionata in precedenza. Le quattro razze si sviluppano in potenza con ritmi differenti. Se non riesci a inchiodarli prima che raggiungano un livello "critico" di potenza, allora sei morto. Lo puoi notare contro gli Umani nei tier più alti.
- e) Micro. Gli Elfi della notte, per essere usati bene, necessitano di una buona micro. Solo la "strategia" non ti farà andare molto avanti. Questa strategia permette a un giocatore con una buona micro di dominare.

Grazie per aver speso il vostro tempo a leggere questo articolo. Lo sto scrivendo solamente perché ho il desiderio di condividere queste informazioni, visto che ho intenzione di non giocare più (almeno lo spero) – e voglio trovare un lavoro come scrittore di screenplays! In base alla risposta del pubblico, deciderò se scrivere la seconda parte dell'articolo.

**Autore: Xat**

**Sito originale:** <http://wc3.warcraftstrategy.com/db/article.asp?ID=3545>

**Traduzione di: Forevernite**

**Sito ospitante:** [www.warlandia.it](http://www.warlandia.it)