

# Warlandia Magazine



Guida strategica agli orchi  
Edito da [www.warlandia.it](http://www.warlandia.it)

TIPI DI  
GAME

- Solo
- Team
- FFA

## SOMMARIO:

Introduzione |

Tipi di game |

Razza contro  
razza 8Strategie di  
vario tipo 12Tattiche ba-  
starde o  
lamerate 17

## Warlandia Magazine

VOLUME I, NUMERO I

APRILE 2007

## Guida all'uso degli orchi in ROC



Carissimi orchetti del sito di warlandia, sono felice di potere iniziare questo lavoro insieme a voi per l'argomento che mi pare essere il più importante per un sito che parla di un gioco: la sua strategia.

In un gioco appartenente alla categoria RTS (Real Time Strategy) mi pare fondamentale parlare proprio di strategia di gioco.

Ci sono moltissime guide su questi argomenti, ma non ho mai trovato una guida completa all'uso degli orchi.

Non ho certo la pretesa di realizzare un'opera COMPLETA, ma ho sicuramente i mezzi e le conoscenze per darvi un bel po' di informazioni circa il modo di usare questa magnifica razza nella versione base (RoC) del gioco di Warcraft III.



La mitica razza degli orchi

## Tipi di game



Vediamo come verranno distribuiti i capitoli ed il lavoro nel suo insieme per poi passare agli articoli specifici che daranno vita alla prima "Guida Strategica all'uso dell'Orda in WCIII ROC" di warlandia.

1. game in solo
2. game in team  
game FFA

All'interno delle categorie sopra enumerate potremmo distinguere ulteriormente cose tipo

# Game in solo, team ed FFA



## Game in Solo

Il game in solo, spesso indicato come 1vs1, è il gioco forse più praticato insieme ad altre tipologie di gioco come AT 2vs2. Spesso, dai puristi del gioco, è considerato come la sola modalità di gioco per i veri campioni. Molti un po' snob, infatti, pensano che sei fortissimo in solo allora sei un vero campione mentre se lo sei in coppia con un'altra persona forse lo sei perché il tuo compagno è gosu. In qualche modo anche io condivido questa convinzione e mi permetto di dire che la vera forza del giocatore di game in solo è quella che poi

in coppia si evidenzia ancora di più.

Ci sono però delle differenze fra il gioco in solo e le altre modalità che ne cambiano completamente le basi di gioco. E' come se volessimo paragonare il tennis al calcio e dire che un calciatore che vince i mondiali non è forte come un tennista che vince l'equivalente dei mondiali. Non è ovviamente

vero: si tratta soltanto di due cose diverse.

Mi capita, infatti, di scoprirmi fortissimo in coppia con uno dei mitici di warlandia come

eye.of.wolf e di non essere neanche troppo male in solo, ma quando faccio AT 2vs2 con uno dei miei più cari amici che è ZePequeno le prendiamo quasi sempre. In realtà Ze è un giocatore fortissimo, ma insieme non rendiamo. Finita questa parentesi



Inizia la battaglia...la natura segue gli elfi

*"E' come se volessimo paragonare il tennis al calcio e dire che un calciatore che vince i mondiali non è forte come un tennista che vince l'equivalente dei mondiali. "*

filosofica, vorrei passare a discutere il game in solo le considerazioni generali per i vari tipi di game.

## Game in Team

Il game in Team è il game più divertente perché ci sono moltissimi modi viverlo e di giocare. Esistono, tanto per cominciare, delle diversità di team:

1. Random Team (RT);
2. Arranged Team (AT);

Il primo caso prevede che le

persone che giocano in squadra con voi non siano a voi note. Viene selezionata una persona che ha fatto richiesta di giocare in RT nella modalità che avete richiesto anche voi. La scelta è, evidentemente, fra quelli on-line e il sistema di accoppiamento delle richieste mira a scegliere due team equilibrati e a farvi combattere con alleati che "sommati" a voi diano all'incirca un valore complessivo della coppia pari a quella della coppia (o trio) nemica.

Il secondo caso è quello in cui

scegliete fra i vostri amici una o più persone per giocare e la coppia o il trio che avrete di fronte è scelto con un criterio identico: saranno all'incirca forti come voi e si conosceranno. Quest'ultima cosa non va trascurata perché una coppia affiatata non perde tempo a comunicare all'inizio del game, ha una buona conoscenza dei giocatori del proprio team e dei limiti di gioco, si concentra su idee chiarite magari prima dell'inizio del gioco ed è, quindi, una modalità di gioco in cui in genere si incontrano nemici

di un certo livello.

La modalità di gioco RT prevede il 2vs2 e il 3vs2 (in TFT c'è anche il 4vs4). La differenza è sostanziale e le mappe cambiano di dimensione. Bisogna conoscere bene il ruolo che ognuno ricoprirà nel game. Più si è e più ci si specializza nella produzione di alcuni tipi di unità. Alcuni possono fare solo eroi e casters, altri faranno le

units di attacco via air e altri ancora quelle di terra. Insomma il gioco è davvero vario e ci si deve concentrare moltissimo.

In RT capita anche di avere fortuna e trovare un alleato simpatico e volenteroso che collabora, ci sono quelli che neanche vi rispondono e vi fanno perdere apposta il game,

ci sono quelli che pensano IO COMANDO E TU MI SEGUI...e al limite, se non è troppo noob è meglio accontentarlo. In ogni caso NON LITIGATE con il vostro alleato o perderete di sicuro.

In AT questo per



**Orchi, orchi sempre e orchi e solo orchi...ahahaha!!!!**



fortuna in genere non succede e soprattutto...se ve lo siete scelto italiano e amico per davvero magari è un modo per ridere...se si usano software per chiamate vocali tipo SKYPE ci si aiuta moltissimo senza perdere tempo a scrivere messaggi.

Insomma dal mio punto di vista, una volta giocato un certo numero di game in solo, passare al TEAM è indispensabile per proseguire l'avventura divertendosi.

### Game FFA

Questo tipo di game è forse meno praticato ed è comunque molto strano. Ci si ritrova in un tutti contro tutti con 4 giocatori. Il gioco è particolare proprio perché non avete un solo nemico e lo stesso capita agli altri.

In alcuni casi si generano situazioni tipo game in SOLO con strane alleanze tacite. Ci si può ritrovare vincitori perché i



due più forti del game si sono uccisi a vicenda e voi prendete il sopravvento contro i nemici, oppure perdete perché 2 o 3 nemici decidono in contemporanea di attaccare voi.

In linea di massima la difficoltà

è quella di non sapere cosa succederà e chi verrà attaccato per primo. Un minimo di saggezza impone di creppare e fare una torre in base. La forza del vostro attacco sarà quella di sapere spiare i nemici e provare ad attaccare mentre stanno combattendo fra di loro.

Provate sempre ad essere subdoli e a non lasciare spazio al nemico.

La conoscenza di questo tipo di game da parte mia è davvero minima e non mi sento di darvi

ulteriori consigli in merito. Magari in futuro chiederò a qualcuno di farlo per me.

Nessuno è Maestro...ma tutti possono tracciare una strada da seguire!

**“Un minimo di  
saggezza  
impone di  
creppare e  
fare una torre  
in base.”**

## Come procedere...

Per procedere in modo corretto suddividiamo adesso le problematiche per specifiche di gioco. Analizzeremo, infatti, nel seguito le diversità di situazioni in cui si trova mediamente e, conseguentemente, i tipi di attacco possibili.

La scelta di fare una cosa piuttosto che un'altra sarà fortemente influenzata da una buona capacità di analisi di gioco e della situazione da parte vostra. Potete conoscere a memoria tutte le strategie di gioco esistenti e saperle applicare al millimetro, ma se non fate attente valutazioni prima di cominciare non andrete molto lontano.

Capita spesso, infatti, anche a me di non dare molta importanza a questa fase del gioco che nella specificità può durare pochi attimi come mezza partita e di prenderle di conseguenza.

Ma andiamo alle spiegazioni nel prossimo paragrafo...

## Analisi della situazione e tipi di attacco



Ambientazioni impossibili caratterizzano il modo fantastico di warcraft.



Ci sono in RoC quattro diverse razze con specifiche caratteristiche di gioco e con vantaggi e svantaggi nelle diverse situazioni. Noi guarderemo il tutto con gli occhi dell'Orda e faremo considerazioni da questo punto di vista. Ovviamente non tutto quello che penso io è vero, ma esprimo la mia opinione. In materia di game in solo posso dire che la razza degli Orchi non è particolarmente efficace, cosa che

non è vera in game in team.

Esistono diversissimi modi di procedere contro un nemico unico. La base è decidere che tipo di avversario abbiamo di fronte e che tipo di mappa ci è capitata. In realtà poche variabili condizionano questo tipo di gioco: direi di identificarle di seguito per dare i criteri di scelta del tipo di azioni da intraprendere.

- dimensioni della mappa

- razza dell'esercito nemico
- abilità del vostro nemico

Le prime due informazioni sono in ogni caso oggettive e non possono indurre in errori di valutazione. Se imparerete a conoscere tutte le mappe che esistono per il gioco in solo ladder imparerete presto quali siano grandi e quali siano piccole o medie.

La considerazione della razza è anche essa oggettiva ed influenzerà non poco

*“E’ come se volessimo paragonare il tennis al calcio e dire che un calciatore che vince i mondiali non è forte come un tennista che vince l’equivalente dei mondiali.”*

le vostre scelte. Spesso considero questa variabile come la più importante e, infatti, dividerò in seguito le scelte di gioco proprio su questa variabile. Infine la variabile più complessa da valutare e che, per nostra sfortuna, non è mai un dato oggettivo è l'abilità del vostro nemico. Potete decidere di fare valutazioni usando diversi dati, ma in ogni caso vi ritroverete con una immagine spesso falsata dalla realtà.

Ricordate, in ogni caso, che anche la vostra personale abilità influenzerà il modo in cui valuterete il nemico. Intendo dire che se siete dei veri gosu spesso vedrete nemici come noob anche se non lo sono e viceversa.

Come valutare, quindi, l'abilità del nemico? Comincerei con il visualizzare le sue statistiche di gioco. Lo si fa premendo il tasto INVIO per chattare e scrivendo /stats nickname del

vostro nemico. In questo modo pur essendo dentro il game avviato potete comunque vedere le sue attuali stats di gioco e farvi una idea. Ci sono almeno due possibilità: la prima è che le stats siano vere e la seconda che non lo siano, cioè che il giocatore sia un ABUSER. Uno di quelli, cioè, che perde apposta con una razza a cui non è interessato (tipicamente perde in RANDOM) per abbassare le sue statistiche complessive. Partiamo dal

presupposto che non sia un abuser e vediamo come valutarlo. Ricordate che il comando vi dà l'elenco dei game vinti e persi nelle diverse modalità di gioco: solo, team 2v2, FFA o altro.

- Game giocati (fra quelli vinti e quelli persi) intorno a 100 – 150 con stats del 50%

(ovviamente in questo momento valutiamo la modalità in solo): un giocatore nuovo con poca esperienza (dal mio punto di vista);

- Game giocati intorno ai 300 – 500 con stats intorno al 50% o superiori: si tratta di un giocatore mediamente esperto e niente male;
- Game giocati al di sopra dei 1000 con

stats intorno al 50% o superiori: si tratta di una persona veramente esperta e abbastanza pericolosa.

Ovviamente non sottovalutare l'ipotesi che l'account potrebbe non essere il suo primo ed unico account, che potrebbe trattarsi di un account FOR FUN o altro ancora. Nel caso in cui il numero

Il mitiko  
Blade  
Master  
sdoppiato



di game è basso e le vittorie stentate non pensate di avere di fronte necessariamente un noob. Anzi spesso dietro stats orribili si celano personaggi di livello impensabile. Ovviamente le stats non sono tutto, ma sono molto importanti.

Per una corretta valutazione del nemico pensate anche al livello con il quale si presenta contro di voi. Se giocate nella modalità SOLO e lui ha un livello intorno al 30 è indubbio che un giocatore che può avere due caratteristiche: o è un esperto oppure un mass gamers. Nel secondo caso è uno che, in ogni caso, gioca moltissimi game e magari non vince per forza tutto (vedi stats in questo caso). Anche questo giocatore è comunque a suo modo un giocatore esperto nel senso che ha molta esperienza appunto. Non necessariamente è il più forte avversario che incontrerete, ma è sicuramente un conoscitore delle mappe di gioco in solo e dovete aspettarvi di tutto da lui.

Accoppiando queste informazioni non avrete un quadro completo, ma vi farete sicuramente una buona idea del nemico. Per essere certi che non sia una idea sbagliata dovete assolutamente fare SCOUTING cioè andare a cercare la sua base (cosa che è sempre un bene ma cosa un po' di tempo e denaro in meno) e vedere cosa fa e come gioca contro una vostra esplorazione.

Se il giocatore vi sembra indifferente alla vostra esplorazione e ad un vostro eventuale attacco diciamo di TEST (per vedere come risponde) magari fatto con il solo HERO, non è molto forte. Ma se in pochi secondi vi secca l'eroe o comunque vi costringe ad usare il TP o altro tipo di fuga ATTENTI...si tratta di uno serio.

La valutazione di questo tipo è in realtà obbligata soltanto in pochi casi. Uno dei casi è quella in cui il vostro nemico ha scelto una razza RANDOM e di lui non conoscete null'altro che le stats e il livello apparente di gioco. Nel caso in cui, inoltre, la persona che vi sta di fronte vi ISPIRA di mostrazzo (ogni tanto ascoltate anche il cuore e non solo i miei consigli) si impone una verifica. L'ultimo caso è quello in cui avete pianificato che il vostro tipo di strategia sarà comunque basata sull'HARRASS che discuteremo in appresso. In tutti gli altri casi la ricerca del nemico è cosa buona, ma lo stuzzicarlo per fare un TEST potrebbe non essere una buona idea. Mi spiego meglio: nel caso in cui fate un po' di attacco di prova e non ammazzate neanche una sua unit perdete solo tempo che avreste potuto dedicare ad un creep verde (quelli facili per intenderci) e vi ponte in termini temporali in una condizione di svantaggio certo. Ricordate, inoltre, che se la mappa è molto grande potreste perdere davvero una quantità di tempo eccessiva nella ricerca e nel testare il nemico. In questi casi forse non vale la pena e si impone ovviamente una maggiore attenzione al vostro esercito fino a che non lo incontrate per la prima volta. Potrete, infatti, tastare il suo posto soltanto in quel momento.



**Le mitiche immagini dei filmati lasciano i giocatori novellini senza fiato...ma il gioco è ben altra cosa che spettacolari filmati...tutta strategia**

## Tipi di attacco

Facciamo alcune considerazioni del tipo di attacco che potete sferrare in base alla dimensione della mappa. Esistono mappe piccole, medie e grandi (bene o male...in realtà esistono anche molto grandi). In ogni caso dovete farvi una idea di quali mappe esistano e delle dimensioni di ciascuna. In breve schematizzerei una cosa simile alla seguente:

- mappa piccola:
  - rush (cioè attacco istantaneo);
  - creep con units di base e poi tek in un secondo momento;
- mappa media:
  - harras + tek;
  - creep con units di base e poi tek in un secondo momento;
- mappa grande:
  - fast expand + creep + tek;
  - creep con units di base e poi tek in un secondo momento;

Vediamo cosa significano questi oscuri termini come tek, harras o altro. Sicuramente troverete di grande aiuto il Vocabolario di Warcraft III che trovate nella nostra sezione download in formato PDF compresso on WINZIP.

## Rush

E' l'attacco immediato senza nulla attendere che presuppone, appunto, un tipo di mappa piuttosto piccola per potere avere una chiara idea di dove sia il vostro nemico. In alcune mappe per soli 2 giocatori avete una certezza assoluta di dove sia il vostro nemico e, cioè, nella posizione esattamente opposta alla vostra. In questo tipo di attacco non vi preoccuperete di fare altro che un hero e molte units. Un consiglio da orco fate in modo da non restare mai senza cibo in questa fase (con la necessità cioè di costruire casette). Se eviterete ciò non avrete lunghi momenti di attesa inutile per potere sfornare unità che vi saranno essen-



ziali per sconfiggere il nemico. Una delle modalità è quella di scegliere come primo eroe il Veggente con lupi e di utilizzare grunt con la capacità SACCHEGGIA che vi permette di convertire in risorse le costruzioni nemiche abbattute dai grunt stessi.

Ci sono molti modi di condurre un rush, ma sicuramente dovete stare attenti a non farvi rallentare dalle creep che incontrerete in alcuni casi sul vostro cammino. Alcune persone preferiscono fare almeno un creep verde e salire di un livello per potere poi attaccare con una capacità dell'eroe in più rispetto alla prima, altri invece, fanno conto sull'effetto sorpresa e corrono dal nemico senza perdere tempo.

Il mio consiglio è quello di fare almeno 3 unit, di evocare subito due lupi e di fare una creep cercando di non farvi uccidere units né indebolirle troppo. L'indebolimento precoce è il motivo per cui spesso si evitano le creep: se andate diretti al nemico avrete le units in perfetta salute mentre lui (magari) ha combattuto contro qualche

creep e ha le units un po' danneggiate. Trovate voi il vostro giusto tempo per fare questa cosa e, se conoscete bene la mappa, attaccatelo mentre fa creep lui stesso da dietro per prenderlo fra due fuochi. Tenetevi ovviamente distanti dal creep.

## Creep

La parola creep in sé significa poco...si tratta, secondo il vocabolario di warcraft, delle unità neutrali che stanno spesso in giro per le mappe a guardia di risorse da conquistare o, più semplicemente, posizionate vicino alle basi dei giocatori per permettere loro di aumentare il loro livello uccidendole. Ovviamente le risorse sono protette da creep di livello più alto, mentre le creep cosiddette verdi (quelle facili) stanno anche in posti in cui non ci sono risorse da presidiare. Lo scopo delle creep è proprio quello di rendere più vario il passeggiare per gli scenari di gioco e permettere ai giocatori di aumentare il livello degli eroi combattendole e vincendo contro di esse. Il verbo non propriamente italiano CREEPPARE significa in gergo uccidere quante più possibili creep per accrescere le capacità dei propri condottieri (eroi) e avere, di conseguenza, degli eserciti, più forti nel loro complesso. Sappiamo tutti, infatti, che alcune capacità degli eroi non sono di puro attacco, ma rendono migliore l'esercito che segue l'eroe in questione. E' questo il caso del Capo Tauren con la propria aura potenzia l'attacco delle units.

In breve possiamo riassumere che la strategia di creep è quella di far salire di livello il proprio eroe (o eroi) combattendo contro le creep di gioco per poi cogliere il momento migliore per attaccare il nemico. Si deve saper trovare il giusto equilibrio fra il tempo dedicato al creep e il momento in cui si decide di attaccare il nemico.

## Tek o tekkare

Con questa parola indichiamo la scelta di alzare il livello di tecnologia (da cui tech che poi diventa in gergo TEK o TEKKARE, orribile in italiano e anche in inglese, ma chiarissimo per ogni giocatore serio). Scegliere di alzare immediatamente il livello tecnologico, da qui in poi tekkare, comporta una grande padronanza dei tempi e dei costi di costruzione che permette a chi fa questo di sapere con esattezza quanto presto potrà fare uso delle nuove tecnologie e di valutarne i vantaggi e i rischi. Valutiamo insieme cosa comporta in concreto in termini di vantaggi e rischi per l'appunto.

La scelta di tekkare immediatamente comporta che la totalità delle risorse venga impiegata a questo scopo. Ovviamente una scelta rischiosa perché comporta la mancanza di un esercito di unità base che possano permettere al giocatore sia di attaccare le creep o il nemico che difendersi da esso. In questo caso chi tekka deve usare il solo eroe per fare creep e deve avere una certa abilità nel farlo. La considerazione è però la seguente: se con un mini esercito devo sapere micrare ogni singola unità con un solo eroe o al massimo con due il controllo delle unit è molto ridotto e difficilmente perderò il mio eroe se non faccio scelte azzardate come quella di combattere contro creep troppo forti o affrontare un esercito nemico da solo. La scelta di tekkare comporta, quindi, di solito una massima cautela e una scelta ottimale della minima difesa indispensabile. Come avrete notato dallo schema in alto non è mai consigliabile in una mappa troppo piccola dove non avreste il tempo di fare tek senza rischiare un rush.

Il consiglio da orco è sempre quello di investire le prime risorse nella produzione di altri lavoratori (peoni) sino a raggiungere un numero di 5 peoni per l'estrazione dell'oro e 5 peoni per la raccolta della legna. Questa cosa è fondamentale per non ritrovarsi sotto con le risorse visto che tekkare costa molto in termini di risorse specialmente all'inizio della partita quando si hanno poche risorse. Il consiglio da seguire è quello di fare subito una casetta, poi la segheria e, quindi, dopo avere raggiunto il numero di 10 peoni fare tek verso il primo livello di trasformazione della casa principale. Il livello 2 della casa principale permette la



costruzione delle TENDE SPIRITUALI e dei SERRAGLI. Oltre il livello 2 c'è il terzo ed ultimo livello che vi permette di avere tutte le units del gioco da parte dell'orda con le massime magie o capacità tecnologiche previste dalla razza degli orchi.

La scelta di tekkare è ovviamente da accompagnare ad un lento, ma continuo creep con soli eroi per evitare di trovarsi al livello 1 quando il nemico sarà già ad un livello più alto. Ovviamente il vostro creep sarà più lento e rischioso, ma con una buona dose di coraggio e gestione degli eroi potrete facilmente raggiungere un livello intermedio quando sarete arrivati al livello massimo di tek previsto.

## Harrass

Il mitico harrass...pane per i denti di un vero ORCO. In cosa consiste e cosa significa? Si tratta di una azione di DISTURBO che mira a rallentare il proprio nemico fino a renderlo incapace di uscire dalla propria base per evitare che possa progredire nella crescita tecnologia e nella esperienza dell'eroe. Questo ovviamente è il meglio che possiate fare, ma possiamo anche accontentarci di rallentarlo un po' per evitare che possa produrre units di alto livello e lasciarlo un po' indietro nell'eventuale tentativo di tekkare.

Se siete molto bravi potete usare questa tecnica per svantaggiare fortemente il vostro avversario che rimarrà a lungo in base per provare a proteggerla. In alcuni casi un buon harrass porta alla vittoria, ma non sempre. Ricordate che se riuscite a portarlo avanti molto a lungo (fino a fare impazzire il nemico, per intenderci) il nemico non riuscirà a produrre risorse e, soprattutto a tekkare. La vera ragione dell'harrass non è da ricercare in se stessa, ma nell'accompagnamento della stessa con il tek. Ricordate che se, ad esempio, volete fare viverne (terzo livello di tek richiesto in ROC) dovete impedire al nemico di fare units di livello superiore che possano contrastarvi. Ovviamente non sempre funziona, ma è utile provare.



Ci sono due eroi che vale la pena prendere in considerazione per questa tattica: il BM (BLADE MASTER) e il FS (FARSEER).

Con il primo si usa il PASSO DI VENTO che permette al vostro eroe di rendersi invisibile oppure la capacità di sdoppiamento dell'immagine dell'eroe. Provate ad andare a casa del nemico prima che faccia una o più torrette di difesa e uccidete i lavoratori o rompete, se siete in grado, le case che producono cibo. Questa seconda cosa è complicata, ma se vi riesce blocca la produzione di units di ogni tipo e potete davvero guadagnare molto tempo rispetto al nemico. Attenzione un vero giocatore esperto sa anche come bloccare una mossa simile. Il passo di vento diventa inutile contro la GEMMA DELLA VERA VISTA che è in vendita in ogni Negozi Goblin sin dall'inizio del gioco o quasi. Ogni giocatore medio che viene attaccato da un BM con passo di vento dovrebbe correre ai ripari comprando questo oggetto appena possibile. La forza della vostra scelta sta nel come la usate. Con il FS potete usare i lupi per attaccare il nemico con il medesimo scopo di uccidere lavoratori o rompere edifici base (cassette per il cibo). Ovviamente anche contro una coppia di lupi c'è rimedio: le creature evocate sono magiche e, quindi, soggette all'antimagia. Ricordate che gli elfi possono usare le WISP per farle detonare contro i lupi o contro l'eroe come pozioni antimagiche. Per le altre razze esiste comunque la bacchetta della negazione che viene venduta a blocchi di 3 cariche nei Negozi Goblin sin dall'inizio come la gemma. Un nemico che volesse rendere inoffensivo il vostro harrass potrebbe annullare prima i vostri lupi (non molto solidi in verità nella prima fase del gioco) e poi annullare del tutto la vostra magia dell'eroe in modo da rendervi impossibile l'azione. Attenti, quindi, a non rischiare la vita del vostro eroe. Se riuscite a sfuggire fatelo senza usare il TP, ma se proprio dovete rischiare di perdere l'eroe fate uso di quello che credete meglio, ma evitate di perdere l'eroe in una mappa piccola potrebbe compromettere l'intero game.

## Fast expand

Questa è una cosa che fanno spesso gli umani, ma possiamo prendere esempio da loro. In realtà non mi dilungherò molto sul come farla, ma su cosa sia spenderò qualche parola. Spero che la vostra immaginazione sia fervida e che possiate trovare mille modi di farne uso.

Letteralmente significa ESPANSIONE RAPIDA e si intende l'insieme di azioni che si intraprendono quando si conquista una miniera vicina all'inizio del game. Dovete valutare l'entità del nemico (creep) per non rischiare di fare morire il vostro mini esercito iniziale ed evitare comunque di perdere troppo tempo per creare un grande esercito. Il fattore velocità è tutto in questa prima fase. Se ritenete che basteranno un paio di grunt e il vostro FS con due lupacchiotti fate questa scelta ma micrate fino all'inverosimile per non perdere units. Anche una sola unit persa sono soldi che non avrete in seguito. Vi conviene, in ogni caso, non fare altre spese per upgrades di nessun tipo. Ricordate che non appena libererete la miniera avrete una spesa enorme per costruire una seconda base (oro e legna) e fare i lavoratori che estrarranno oro dalla seconda miniera. L'idea è quella che una volta presa la miniera si costruiscono un paio di torrette a difesa per garantirne il possesso più a lungo possibile e si continua il creep. La vostra spesa iniziale sarà presto ricompensata dall'affluire di innumerevoli nuove risorse dopo pochi minuti. Non sprecatele tenendole da parte. Le risorse vanno UTILIZZATE TUTTE. Un game in cui avete 2000 gold e 1000 legna da parte è un game mal giocato. Con le nuove risorse dovete fare units e potenziarle.

Il fast expand è, infatti, soltanto un modo di realizzare una espansione rapida del vostro esercito con un breve rallentamento all'inizio. Nella fase iniziale sarebbe bene cercare di non farsi scoprire la seconda miniera troppo presto. Ricordate la battaglia



# Razza contro razza



**Eterna battaglia fra le diverse razze.**



Ci sono 5 possibilità di gioco e le analizzeremo tutte (ovviamente partendo dal presupposto che la guida è per gli orchi LOL):

1. orchi vs orchi
  2. orchi vs elfi
  3. orchi vs umani
  4. orchi vs non morti
- orchi vs random

Passiamo a vedere nel dettaglio cosa accade con le quattro possibilità e che idee possiamo sfruttare per provare a vincere.

Evidentemente non esistono tattiche che funzionano esclusi-

sivamente contro una razza, ma tattiche di gioco e strategie di guerra che meglio si adattano ad una situazione. Vi darò di volta in volta consigli sullo specifico razza contro razza, ma non consideratele come leggi...sono solo indicazioni che potete mescolare come volete per fare del vostro gioco un mix di fantasia, tecnica e bastardaggine sufficienti a vincere.

## Orchi contro orchi



Esistono diversi modi di procedere contro un orco essendo voi stessi dell'Orda. Ricordate che le considerazioni di sopra sono basilari e che dovrete tenerne conto per capire di cosa esattamente stiamo parlando. Ci possono essere migliaia di modi diversi di affrontare una battaglia e molto spesso tutte le considerazioni precedenti andranno a farsi benedire a favore di un vostro ISTINTO che vi dirà "rushalo" piuttosto che seguire i "saggi consigli del Napo" .ihihih..non mi

prendo sul serio neanche da solo. Non esamineremo tutto ciò che è possibile fare con gli orchi contro gli orchi stessi, così come contro le altre razze, ma vedremo di sottolineare insieme alcune particolarità di singole strategie che amo in particolare. Ognuno tragga dalla mia esperienza quello che può e se non ha nulla da imparare meglio così.



*"Per attirare l'attenzione del lettore, inserire qui un richiamo o una frase tratta dal testo."*

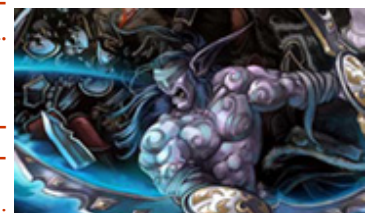
## Orchi vs Elfi: cose da evitare e cose da sapere



Ci sono diversi modi di combattere i terribili elfi della notte. La scelta sarà sempre personale e non possiamo dare un manuale perfetto contro nessuna razza. In ogni caso vediamo qualche possibile considerazione da non dimenticare mai.

Piuttosto che entrare nel merito delle specifiche strategie orcs contro elfi facciamo prima un breve resoconto delle cose da evitare assolutamente contro gli elfi della notte.

I NE (Night elves) sono molto rapidi, hanno la vista notturna, possono rendere invisibili alcune unità durante la notte se restano immobili e hanno tutta una serie di caratteristiche che spingono i loro abituali utilizzatori a fare uso della loro speciale abilità nel vedere e non essere visti e nell'attaccare con molta velocità anche se con una certa fragilità. Cosa evitare dunque in solo contro un elfo? Il tek è da eliminare o quasi, tranne in mappe



**Il mitiko DH simbolo degli elfi della notte e della forza elegante della razza.**

molto grandi e con tutte le dovute considerazioni sul livello di abilità del nemico. In solo, infatti, un elfo è molto rapido sia a creare unità che a fare creep. Di solito vi troverete, usando gli orchi, un livello sempre indietro agli elfi nel creep. A questo punto se non fate units potete perdere un game in pochi minuti al primo rush da loro effettuato perché con una discreta micro un elfo può distruggere le vostre difese iniziali che non consisteranno in molto di più di una torretta e due tane con peoni dentro. Ricordate, quindi, che se siete contro un elfo è meglio fare unità e attaccare quel-

le nemiche piuttosto che il loro eroe che è il più efficace tank fra quelli delle varie razze. Gli elfi, inoltre, possono curarsi e rigenerare il loro livello di HP e di mana in pochi attimi usando il TP in una mappa a pochi attimi dalla morte del loro hero e correre di nuovo da voi per finirvi. Non fate quindi focus sull'eroe, ma sulle units che non possono avere la resistenza, ad esempio, del Demon Hunter.



Da WoW ancora immagini dei mitici elfi della notte.

te per usare la caratteristica di invisibilità e l'unica speranza è quella di correre ad acquistare

con l'eroe al più vicino CENTRO COMMERCIALE (LOOOL) cioè Negozio Go-

blin una Gemma della Vera Vista...la stessa che vi salva la vita contro l'attacco Passo di Vento del BM degli orchi.



Un magnifico montaggio di diverse immagini elfiche.

peoni difenda l'altra in sua prossimità.

In genere è sconsigliato massacrare viverne. RICORDATE: gli ippogrifi sono units che attaccano le sole units di aria come le viverne quando non sono cavalcate da arcieri. In queste condizioni gli elfi hanno un vantaggio contro gli orchi perché mentre le viverne hanno un elevato costo in oro, legna

e in cibo (addirittura 3 di cibo per ogni viverne) gli ippogrifi costano meno in oro, legna e cibo (soltanto 2 di cibo!!!). Questo significa che comunque un elfo può produrre molte più units di aria di un orco con risorse e tempo inferiori. Non provateci neanche...bastano anche solo le driadi a spazzare via un esercito fortemente potenziato di viverne.

Ci sono moltissime altre cose da sapere in merito a questa razza e sul come difendersi, ma andiamo a vedere qualche specifica tattica.

Sul campo si daranno maggiori dettagli.

**“l'unica speranza è quella di correre ad acquistare con l'eroe al più vicino CENTRO COMMERCIALE (LOOOL) cioè Negozio Goblin”**

# Orchi vs umani: cose da evitare e cose da sapere



Gli umani sono la razza più versatile di questo gioco e, dal mio punto di vista, quindi, la più imprevedibile in assoluto. Non lasciate mai un nemico umano troppo da solo a creppare senza andare a vedere un po' a casa sua che aria tira che units crea e, soprattutto, che intenzioni bellissime ha nei vostri confronti. Mentre contro le altre razze potete ragionevolmente aspettarvi rush (NE), creep veloce e massa di unità

delle loro mitragliatrici.

Gli umani sono in grado (e soltanto loro possono in wc3) costruire edifici molto velocemente a scapito dello spreco di risorse usando più lavoratori insieme. Questo li specializza nel tower rush come nessun altro e li rende davvero pericolosi.



Gli umani con le loro armature lucide sono la passione di molti.

eppure con soli eroi perché si possono usare i vantaggi della cura del Paladino, di

forti (UD), mirror con le vostre idee (O) con quei maledettissimi umani puzzoni non avete idee di cosa abbiano in mente...MAI!!! Considerata la loro natura magica sicuramente potete immaginare che useranno casters insieme a delle units, ma nulla di strano che optino per lamerate come massa CARRI oppure tower rush (di cui discuteremo nel seguito). Purtroppo magari faranno soltanto paladino con

moltissimi fanti e vi spakkeranno casa in pochi minuti dall'inizio del game.

Non trascurate che un umano si aspetta dall'orco massa air e si preoccuperà di controllare se lo fate davvero con una visita da voi per prendere un caffè e due pasticcini (magari!!!) e per capire che fate. Contro la massa GIRO-COTTERI nulla potranno le vostre povere viverne che non durano tanto sotto il fuoco

**“La considerazione è la seguente: micrare tre eroi non è come micrare un mini esercito. “**

derazione spingerà spesso gli umani verso il CUBE...terribile tattica in cui ci si chiude in base con le torrette e si attende l'invasore con 3 eroi. La considerazione è la seguente: micrare tre eroi non è come micrare un mini esercito. In questo modo si uccidono con gli eroi e le torri le units dell'invasore e si fa esperienza facile...in pochi minuti dall'inizio dell'attacco incauto ci si ritrova con 3 eroi di altissimo livello. La vittoria arriva per abbandono del nemico. Un orco può prendere in con-

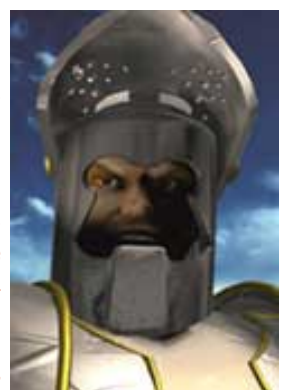
Considerate anche che un umano sa per certo di avere la triade di eroi più adatta a cre-

forza del Nano e di Magia ed evocazione (in particolare) dell'Arcimago. Questa consi-

siderazione il fatto che nello scontro diretto fra grunt e fanti non c'è gioco e passare all'attacco immediato con una massa grunt. Il problema è che in base l'umano può farsi forte della “chiamata alle armi” dei lavoratori che si trasformano in miliziani e, per un tempo limitato, acquistano una forza d'impatto maggiore di quella dei fanti. All'inizio del game, quindi, tentare un rush sulla base umana è quasi un suicidio. Cosa fare allora?

Gli orchi sono ottimi per l'harass...e per tale motivo, prese

tutte le considerazioni precedenti sugli umani, mi pare che questa sia l'unica vera arma nelle mani di un orco contro un umano. Non permettete loro di fare le torrette difensive a casa e di tekkare. Se lo fanno quasi di sicuro hanno fatto fast expand (usando i miliziani) e in pochi minuti sarete nei guai. Usando il BM vi consiglio di rompere le case, uccidere i peoni evitando di farvi prendere dalla massa milizia e insistere fino a fare impazzire l'umano. Un buon harass



**Anche per Warcraft II le immagini degli umani erano davvero molto curate.**



non lascia respiro e non permette al nemico di prendere iniziativa. Fate in base una casa perché se l'umano sospetta che state tekkando vi rusha e vi ara in un secondo. Procedete verso una delle strategie più adatte alla vostra personalità tenendo sempre a bada il nemico con il vostro BM che avrete attenzione nel curare ed evitare che muoia. Usate i doppioni per confondere il vostro avversario e non mollate mai la presa. Se trovate crepando "occhi" per vedere cosa succede in un luogo anche quando non ci siete piantatevi in giro nella base nemica per tenerlo sotto controllo e continuate ad andare e venire da casa sua. La scelta varierà dalla valutazione che farete dell'abilità del nemico a contrastare il vostro attacco. Il suggerimento è quello di passare presto a fare units di qualsiasi tipo e rompere le cassette che non sono molto resistenti per limitare la sua crescita in termini di esercito.

## Orchi vs Non morti: cose da evitare e cose da sapere



I non morti...croce e delizia di ogni bravo orco. Spesso all'inizio mi davano a pensare moltissimo, specialmente in solo. Il game del non morto è calibrato, lento e determinato. Nessuno di solito vi farà rush tranne che non siate nelle condizioni di subirlo. In quel caso useranno ghouls e DL con aura vampirica per rigenerare i proprio seguaci. Sicuramente i ghouls avranno l'upgrade che consente loro di nutrirsi dei cadaveri per rigenerarsi. Ma in generale l'attacco preferito dai non morti è quello dei ragni e, in una seconda fase, quella dei Necromancer che producono scheletri guerrieri in massa e vi possono danneggiare un esercito grande in pochi attimi.

volta.

Ricordate che i non morti hanno unità molto resistenti e se le potenziano diventano un esercito davvero imbattibile. Vi conviene attivare la modalità saccheggio e usare grunt e razziatori per attaccare le deboli case degli UD e ricavarne due vantaggi: risorse e limitazioni per il nemico!

Attenzione al DK (Death Knight) o Cavaliere della Morte che è dotato di una capacità pericolosissima di uccidere una delle proprie unità per prenderne gli HP e recuperare energia. Questo deve farvi molto riflettere sul fatto che è un TANK nato e non subirà facilmente il FOCUS (attacco di tutte le unità del vostro esercito concentrato su di lui). Pensate piuttosto a uccidere le unità e a non fare morire le vostre. Siate elastici e non pensate che ci

La scelta dell'orco è limitata dal fatto che massare air non è conveniente e neanche molto saggio visto che i ragni intrappolano con la tela le unità d'aria in pochi attimi. Alcuni molto bravi possono pensare di usare un enorme numero di viverne e dispell per annullare gli effetti della tela che è comunque considerata a tutti gli effetti una magia e sparisce con una semplice BACCHETTA DELLA NEGAZIONE. La gestione della massa air è però davvero complicata e dovrebbe essere fatta con 3 nidi per produrre 3 viverne alla volta necessitando, quindi, di molte risorse (seconda miniera).

La scelta più ovvia, piuttosto, è quella di massare casters con 2 eroi e unità di base tipo trolls e grunts. La massa di

sia una solo modo di vincere. Per vincere bisogna anche sapere capire se la vostra idea è buona o meno. Ad esempio potete trasformare un game partito per fare casters e trolls in massa raiders a seconda di cosa fa il nemico. Oppure potete vedere che il nemico fa massa gargoyles e pensare ad una soluzione (non fate air per carità!!!) di vostra invenzione.

Insomma come per le altre razze la battaglia è nelle vostre mani e tutto il vostro coraggio, le vostre idee, l'abilità, la strategia con la quale scegliete di combattere sono parti di un unico progetto che deve essere variato mentre la situazione si evolve. Sfruttate la rigidità del nemico che magari si fissa con una strategia facile come massa spiders e null'altro e mettete a frutto tutte le idee che abbiamo discusso fino ad ora.



Il principe Arthas dopo la sua corruzione

maghi può avere diversi vantaggi e contro un non morto vi permetterà di spezzare le fila dei ragni usando lo scudo degli shaman sui ragni stessi e producendo danni tutto intorno. Vi consentirà di stordire le unità nemiche con lo stun delle TRAPPOLE DI STASI dei doctors. Vi consentirà di rallentare le unità nemiche e ucciderle una per una portandovi in vantaggio poco alla



Il Re dei Lich simbolo del Flagello.

# Orchi vs Random



Il pezzo forte è in arrivo.  
Random significa a caso, ma an-

Vi conviene, quindi, perdere un attimo di tempo per trovarlo e vedere che razza è e che cosa ha intenzione di fare.

Questo spesso comporta l'uso di un peone che è lento nel camminare in giro per la mappa e che è anche fragile. Purtroppo non potete aspettare il vostro eroe tranne che non vi sentiate in grado di contrasta-

**Che razza troverete come nemico?**

che a voi IGNOTO.

La scelta è indubbiamente particolare e coraggiosa e può significare due cose:

- il vostro avversario è abile con tutte le razze e vuole divertirsi in questa modalità avvantaggiandosi nei primi minuti di gioco del fatto che voi non conoscete la sua razza e, quindi, costringendovi a fare una strategia diciamo normale non mirata a combattere una specifica razza.

re qualsiasi razza e qualsiasi tipo di attacco.

A parte questo che condiziona la vostra start e il vostro modo di evolvere nel game, non vedo altre particolarità da sottolineare in merito a questa questione.

- il vostro avversario è un noobazzone che si improvvisa e allora può capitare che usi male la razza che gli capita e voi siete avvantaggiati in parte.

La verità è che di solito si tratta del primo caso e che, quindi, dovete fare i conti con un nemico imprevedibile che non si farà vivo troppo presto proprio per sfruttare la sua condizione di ANONIMATO!!!

*“...questo che condiziona la vostra start e il vostro modo di evolvere nel game...”*

## Strategie di vario tipo con orchi

Vediamo adesso alcune strategie degli orchi che magari specializziamo per uno scontro fra razze per maggiore precisione e per evitare di diventare troppo lunghi nei dettagli di uso contro ogni razza. Fate voi le vostre considerazioni su quando usare una strategia che noi suggeriamo contro una razza nemica in modo da adattarla ad una razza diversa.



L'Orda è da sempre la mia passione...la pelle verde, il sorriso smagliante con zanne...che dire...io gli orchi...LI AMO!!!

# Massa viverne



Un classico della battaglia fra orchi è la massa air che bisogna condurre con una estrema precisione e studio dei tempi per evitare che ci si ritrovi con un bel po' di danni inflitti alle unità o alle costruzioni e nell'impossibilità di risolvere la partita.

Prima fra tutte una considerazione non da poco: se pensate di fare massa air scordatevi i casters perché le risorse da investire sugli shamani e witch doctors sono troppe e non sempre utili rispetto a quelle che potrete investire nei potenziamenti delle stesse viverne. Se, invece, riuscite ad avere

oro e legna in quantità potete fare entrambe le cose, ma co-



minciate con i potenziamenti per le viverne al massimo livello sia di attacco che di difesa. Una viverna forte, infatti, contro una debole vince meglio che una massa di viverne deboli potenziate con la sete di sangue o altre magie. Ricorda-

te: massa viverne funziona solo se non vi fate sorprendere da un rush dell'orco che ha

I cari archetti e i loro amici in posa plastica

deciso di fare una cosa diversa da quella vostra. Spesso, infatti, se la mappa è di medie dimensioni (vedi la partita precedenti) ci si ritrova con un

orco che fa massa troll con shamani e doctors. A questo punto dovete prevedere la mossa del nemico e non essere troppo presuntuosi contando sul solo hero. A tal proposito una coppia di torrette dovrebbe essere sufficiente a scoraggiare qualunque tentati-

vo precoce di incursione. Il fatto che non produciate maghi non significa che non possiate comprarli presso gli Accampamenti dei Mercenari dove spesso sono in vendita dei magnifici troll curatori che fanno il lavoro dei sacerdoti umani costano un po' ma sono sempre disponibili e hanno anche loro la dispell per annullare le magie altrui. Se ne avete 3 o 4 fanno un ottimo lavoro. Vediamo la sequenza di azioni da eseguire.

Fate come prima cosa andare 3 peoni a fare oro, uno co-

struisce l'altare degli eroi e l'altro una tana proprio vicino alla miniera in modo da potere chiamare a raccolta i peoni adibiti alla raccolta dell'oro dentro per difendervi da un eventuale harrass. Producete altri peoni e mandateli nella miniera sino a 5 e poi gli altri a raccogliere legna. A questo punto conviene fare la segheria prima di ogni altra cosa in modo da potere accelerare la raccolta della legna e, soprattutto, potere costruire torrette di difesa. Dopo avere messo 5 peoni a oro e 5 a legna pas-

sate alla torretta (dopo la segheria, ovvio!) e fate l'up della casa principale (eseguite il tek). Ci sono molti che pensano di potere fare il tek subito prima ancora di avere costruito la segheria e l'eventuale torretta. Ricordate che questo può funzionare benissimo per accelerare i tempi, ma solo se avete almeno sfornato i 10 peoni che raccolgono le risorse indispensabili per non rimanere a secco e se pensate (soprattutto) che non subirete l'attacco immediato di un'orda

di grunt che vi raderebbe al suolo in pochi istanti. Se il cuore vi dice che è tutto a posto procedete in un modo o nell'altro, ma attenzione a tornare in base per difenderla con unghie e denti in caso di attacco nemico.

Passo successivo alla prima fase del tek è la costruzione di due nidi per fare le viverne e la successiva evoluzione al livello

3 dove potrete materialmente produrre le viverne. Qui ci sono due scuole di pensiero. Potete seguire quella che più vi si addice.

In un primo caso si può rallentare il tek decidendo di utilizzare l'oro e la legna messi da parte (ce ne vogliono 500 oro e 100 legna) per fare il secondo eroe. In un secondo caso si tekka e si rimane con un solo

eroe fino a che non ci si può permettere di fare il secondo. La prima scelta è consigliabile per accelerare il creep che intanto fate con il solo eroe che avete. Due eroi in coppia, infatti, sono meglio di uno e possono davvero abbattere molte creep con un po' di microgestione

*"E' come se volessimo paragonare il tennis al calcio e dire che un calciatore che vince i mondiali non è forte come un tennista che vince l'equivalente dei mondiali. "*



Settimana degli Orchi...evento

tipico di warlandia



(facile con due sole units o al massimo 4 di cui 2 sono i lupi evocati dal veggente). Se decidete di fare un solo eroe spesso lo fate con una precisa idea nella mente quella, cioè, di raggiungere un livello alto in poco tempo del vostro unico eroe. Può essere una buona idea invece che disperdere l'esperienza fra due eroi concentrarla su uno solo per avere il massimo della potenza da lui. Io preferisco sempre farne due perché posso sempre contare su uno dei due se mi killano l'altro e poi ognuno ha il suo modo di giocare. Infine siamo arrivati alle viverne e vogliamo vedere come usarle.

**I massimi esponenti dell'Orda** Ci sono almeno due modi per farlo e sono:

- creeppare insieme agli eroi;
- usarle per fare tattiche lamer tipo andare in volo a casa del nemico per spakkarle le case e uccidere i peoni mentre con gli eroi si continua a creeppare per poi riunirsi in un unico esercito per sferrare il potente colpo finale.



Decidete voi cosa è più efficace in uno specifico game e cosa è onorevole per voi. Alcuni odiano a tal punto subire tattiche lamer che poi non le usano neanche contro il nemico più odioso. Altri più pragmatici e meno sofisticati (come me) si lamentano quando subiscono questo tipo di attacchi e poi sono i primi a farlo al nemico perché una vittoria in più è pur sempre una vittoria in più (comunque l'abbiate ottenuta senza usare trucchi o hack).

In un game di media durata potete anche non prendere una miniera perché avete già nel cuore l'idea di finire il vostro nemico in un tempo breve, ma se la cosa si fa lunga ricordate di prendere una seconda miniera.

## Razziatori e grunt



Altra mitica tattica da provare è quella con i grunt e i razziatori e, aggiungerei su suggerimento del mio amico MisterX, anche il **PILLAGE** cioè, in parole povere, l'opzione di **RAZZIARE**

tutte le risorse altrui che è tipica dei peoni, grunt e razziatori (per l'appunto). Si ottiene facendo l'apposito upgrade che trovate nella casa principale. Questa magnifica cosa permette di trasformare in risorse proprie tutte quelle nemiche ogni volta che abbattete le loro costruzioni. L'attacco va portato, quindi, principalmente contro di esse proprio per avere sempre più risorse da investire in unità che continuano a razzare... ihih...un sistema che si auto finanzia e determina uno sfacelo completo. Spesso questa cosa funziona benissimo anche contro altre razze. Vediamola comunque dal punto di vista del bravo lamer che ha deciso di non fare un game tradizionale. Si tratta di fare i nidi per produrre i razziatori che sono disponibili già dopo il primo livello di tek e che vi consente, una volta ben potenziati, di distruggere in pochi attimi qualsiasi costruzione. L'idea di base è dunque quella della sorpresa. In una game contro orchi, infatti, spesso vi troverete con il furbone che pensa che la sola cosa da fare è quella della massa air pre-

cedentemente illustrata in un questo articolo. Poveri illusi!!! Gli orchi sono fantasia pura e immaginazione sconfinata. Non bisogna fermarsi alla prima tattica che imparate. Provate a fermare una massa enorme di razziatori che cor-



**Scudo immaginario per umani con immagine dedicata ad un Blade Master.**

rono da una parte all'altra della mappa con la rete a loro disposizione per intrappolare i nemici (anche i pennuti!!!) e con un eroe molto rapido quale potrebbe essere il Blade Master o anche il Farseer dotato di appositi stivaletti che trovate in giro uccidendo le creep o potete in alcuni casi acquistare presso i Negozi Goblin.

Dovete puntarla sul fattore sorpresa. Fate un po' di harass dopo avere trovato il nemico magari mandando in giro un paio di peoni con

molta attenzione che non ve li ammazzino le creep o il nemico stesso. Dopo avere rallentato a sufficienza il nemico (che penserà che stia andando per viverne) potete passare ad accumulare un sacco di razziatori. Al meglio della tattica fate pure i grunt che vi accompagnano nel cammino per creeppare un po' dopo avere rotto un

po' le scatole al prossimo. A questo punto quando vi sentite pronti a spakkare tutto andate dal nemico e attaccate con massima forza la sua casa principale per distruggerla in pochi attimi e non permettergli di tornare a casa con il TP. Se non pensate di riuscire nell'impresa accontentatevi delle casette o altro tipo di costruzioni sulle quali il nemico sta basando il proprio esercito. Questo lo rallenterà un bel po' e non gli permetterà di staccare l'esercito da casa se non con molta esitazione. Inizierà a questo punto la costruzione da parte sua di torrette di difesa (se non le ha già fatte) che poco potranno contro la potenza di impatto dei vostri. Attenzione a come fate questa cosa. Se andate troppo presto mostrando cosa avete in mente potrebbe anche mettersi male. Ma se, invece, la gestite in un certo modo diventa la tattica più bastarda che potete immaginare contro un orco. Mediamente la cosa funziona proprio in modo lamer cioè dovete attaccare e scappare continuamente. Al meglio funziona se usate solo i razziatori anche senza hero per attaccare di continuo la base. Alla prima che fate spaccate le casette. Lui torna con il TP e voi scappate via. Poi tornate e anche se lui avesse due eroi e quindi due TP al peggio torna in fretta a casa e voi scappate via più veloci della luce. A questo punto l'orchetto nemico è bello che cotto ed esasperato e voi continuate fino a farlo impazzire. Sempre con molta accortezza continuate il creep con i vostri grunt e l'eroe. Se volete potete aggiungere delle catapulte alla fine per condire il tutto con una massa di distruzione totale, ma non sempre funziona perché sono lente. Il nemico potrebbe a sua volta usare l'esercito contro casa vostra. In questo caso andate a difenderla ricordando che il vostro esercito anche al massimo degli upgrade non è sempre adatto allo scontro frontale. Immaginate, infatti, se il nemico ha tauren e casters...in scontro diretto le prendete. Dovete giocare, insomma, un po' da elfi combattendo sempre sul filo della fuga e spaccando per quanto possibile i nervi del nemico insieme alle sue costruzioni.

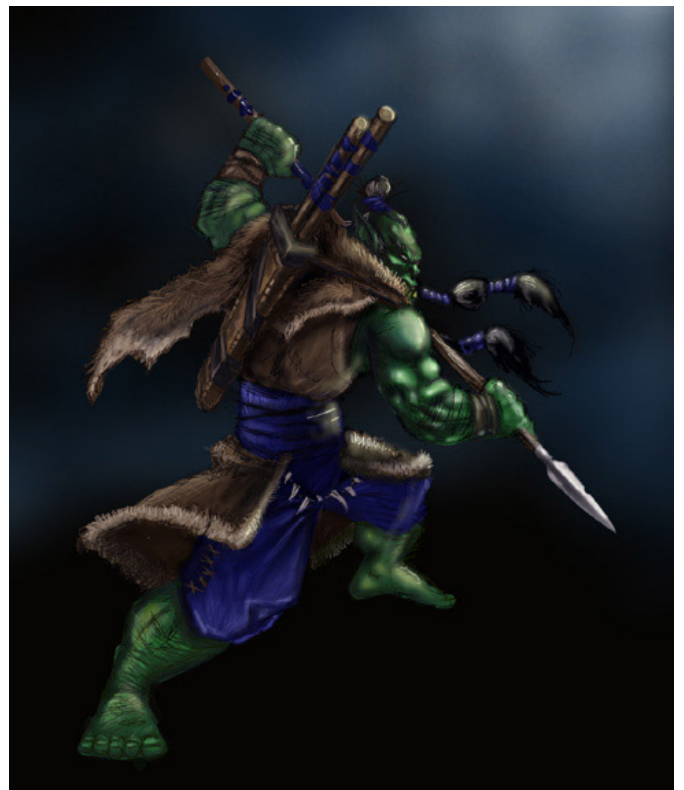
## Massa trolls e casters



Alcune delle strategie più note agli orchi sono non realizzabili quando giocate in solo. In aggiunta a questa considerazione ripeto ancora una volta che non mi sento di classificare gli orchi come la migliore razza per il gioco in solo. A questo punto parliamo di una strategia niente male che funziona sempre. E' una cosa tipica degli elfi della notte: massa arcieri strapotenziati...che in orchesco si traduce in massa trolls e casters per evitare che da soli non abbiamo l'efficacia richiesta. Ricordate sempre che tutti i potenziamenti che realizzate migliorano la vostra capacità di attacco, ma anche di difesa delle singole units e vi consentono di evitare di perdere unità in battaglia con troppa facilità. Creppare con trolls è decisamente meno rischioso e complesso che con grunt in quanto l'attacco a distanza vi garantisce una maggiore semplicità nella microgestione delle unità. Evidentemente dovete decidere quale eroe scegliere come TANK (Tank è un carro armato, una unità cioè predisposta a mettersi davanti alle altre e rischiare la vita fondandosi sul maggiore livello di HP, cioè di hit points o punti ferita). In genere, facendo il confronto con gli elfi che usano il DH come tank, per gli orchi si potrebbe decidere di usare sia il BM che il Capo Tauren che assorbono gli urti dei nemici con una certa facilità. La scelta del Tauren è rischiosa perché è lento senza un oggetto tipo scarponi di agilità o simili. D'altra parte la percussione e l'aura di potenza che sviluppa il torellone è niente male in attacco contro creep forti, ma non troppo veloci.

Se, invece, usate il BM vi ritrovate una creatura velocissima e decisamente dura a morire...forse un po' meglio per creep di vario genere. Il BM, infatti, si adatta facilmente a diversi tipi di creep.

Una terza, ma non ultima possibilità, è quella che usa sempre lo zio Napo...il mitiko FS. Si anche se il veggente non è particolarmente forte ha a disposizione i lupi che può



**Un troll armato di lancia in un tutta la sua forza ed eleganza.**

evocare e mandare come tank rigenerabili contro i nemici, tenendoli intanto sotto tiro con i trolls dalla distanza. La scelta del FS è quella che privilegio e, ovviamente, mi sono specializzato in questa.

Per una buona gestione dell'attacco vi consiglio di evocare sempre subito i lupi appena vi muovete con il vostro eroe allontanandovi dalla vostra base. Nel caso in cui ci si ritrova ad avere, infatti, di fronte un nemico con dispell (tipo elfi della notte con wisp o brucia il mana) è sempre meglio avere evocato almeno una volta i lupi. In ogni caso fatelo almeno con il presupposto che per rievocare i lupi, anche se avete il minimo livello di mana necessario (che è 75 se non ricordo male) dovete attendere un ciclo temporale fra una evocazione e l'altra. Almeno per questo motivo è sem

pre meglio evocare subito prima di muoversi. A questo punto descriviamo una attimo in breve la start di questa via della guerra.

Un peone crea una tana, un peone crea altare degli eroi, 3 peoni in miniera estraggono oro. Si creano altri 2 peoni e si mandano in miniera. Raggiunto il numero di 5 a oro si prosegue con creare i peoni (ve ne mancano 3, due sono impegnati nella costruzione degli edifici prima indicati). A questo punto avete 5 peoni anche per la legna. Passate a costruire la segheria e la caserma e continuate a produrre tane. In questa fase ognuno ottimizza come crede...io penso che se prima produce il numero minimo di peoni (10 in totale) vi ritroverete presto con molte risorse e a regime potrete (con un rallentamento minimo iniziale) produrre unità in quantità. Alcuni costruiscono prima la caserma e la segheria per evitare di rimanere per i primi minuti senza unità. A voi la scelta. Non siamo a scuola di START, ma solo considerazioni sulle strategie.

Quando avete tutto il minimo indispensabile procedete a creare trolls. Intanto il vostro eroe è sicuramente venuto fuori da un pezzo e potete creeppare contro quelle verdi (le creep facili) per non perdere prezioso tempo). Non fatevi uccidere l'eroe... ovviamente!!! Se operate bene dopo pochi minuti avrete anche le risorse per fare una seconda caserma e sfornare a due a due i troll che avrete l'accortezza di mandare come punto di raccolta sul vostro eroe.

Il consiglio che vi do è di usare le units per creeppare veloci contro le creep che proteggono miniere e prenderne una. Con due miniere potete sicuramente passare alla fase due in cui sviluppate il tek e passate a produrre anche shamani e witch doctors. Secondo me se lo fate dovete portare le vostre unità magiche alla massima potenza per avere tutte le magie previste. Altrimenti rischiate di perdere soltanto risorse e tempo...alcuni si fissano sui casters come se fossero indispensabili. Secondo me spesso si vince più facile con una buona micro e con potenziamenti specifici sulle unità. Un troll di livello 3 sia in attacco che difesa è mostruoso contro un troll di livello base potenziato con sete di sangue. In ogni caso se non fate casters ricordate di comprare pergamene di potenziamento e di cura, pozioni di cura per il vostro eroe, dispell e quant'altro. Non lasciate inutilizzato l'oro e la legna MAI in NESSUNA OCCASIONE.

Non dimenticate che siamo nella sezione orcs vs orcs. La scelta di fare trolls è dettata da un motivo preciso: avete di fronte un fratello dell'Orda e sapete bene che potete aspettarvi quasi di sicuro massa viverne. Se fate in fretta potete arrischiare un rush e trovare il vostro nemico che tekka e non ha difese altre se non quella delle torri. Se fate in modo da usare bene il tempo e non vi aggirate troppo a lungo sull'ipotesi di attaccare potete almeno tastare il polso al vostro avversario e distruggere tutte le sue tane lasciandolo affamato per un po' di tempo. Tutta la strategia orchesca di basa sul concetto di MORDI E FUGGI...non lasciate mai che vi uccidano tutte le units con le torrette o richiama i peoni nelle tane. La cosa indispensabile è produrre un vantaggio da un attacco. Se da un attacco ottenete di rompere le sue case a costo del vostro intero esercito non sempre avete ottenuto un vantaggio. E' meglio fare un mini attacco rush e fuggire piuttosto che perdere tutte le units. Ottenuto un vantaggio qualsiasi (rallentare il nemico nella produzione di units, nel tekkare, o uccidere il suo eroe) potete decidere di perdere un po' di tempo nel vostro tek. La massa trolls deve essere numerosa per potere eventualmente contrastare un massa di unità avversarie. L'attacco sempre poco esposto dalla distanza e senza cercare mai il confronto diretto onde evitare (ad esempio contro grunt e shamani) di perdere tutto l'esercito in pochi attimi. I trolls sono molto buoni per vari motivi:

1. recuperano HP nel tempo con una certa velocità se fate l'upgrade relativo;
2. attaccano sia units di terra che di aria;



Il pazzo di Napo, fedele servitore dell'Orda da sempre, in una immagine nota a tutti gli amici del sito di warlandia.



Bellissimo fotomontaggio sugli Orchi.

costano meno dei grunt in oro, ma ci vuole legna e possono essere più rapidi nell'attacco;

Pensate al vostro specifico modo di combattere e decidete se emulare questa scelta in battaglia o meno valutando di volta in volta la situazione specifica. Forse più di tutte le chiacchiere precedenti vale un concetto di fondo: se un orco parte per tekkare e voi lo sorprendete in una mappa piccola o media con massa trolls potete con una ragionevole certezza vincere in poco tempo.

A ciascuno poi il suo specifico modo di condire il tutto con la propria fantasia usando altre units come Bestie Kodo per potenziare ancora gli attacchi o altro.



# Casters e Tauren



Passiamo a vedere una specifica idea: come si fa a fare casters e torelli contro un elfo in solo? Bisogna comunque cominciare con un po' di unità di base: grunt e troll. Le unità di base non devono mai mancare contro gli elfi per via delle precedenti considerazioni.

La scelta di affrontare un elfo con Tauren e Casters deriva dal fatto che gli elfi sono veloci, ma fragili. I torelli sono lenti ma molto forti e hanno un potere distruttivo enorme. Da soli i tori non andrebbero da nessuna parte, anche perché è indispensabile ricordare che un elfo bravo cambia linea di attacco in pochi minuti e può passare da massa arcieri a massa air cavalcando gli ippogrifi in modo da dare loro un attacco anche verso le unità di terra. La scelta deve essere, quindi, poco chiara al nemico. Se fate un po' di units di terra come grunts e trolls potete sempre cambiare strategia al volo anche voi e, in ogni caso, non farvi sorprendere dal rush. Per usare al meglio gli orchi in questa situazione è consigliabi-

le fare anche tre tende da cui produrre shamani e dottori alla volta. La massa è indispensabile, ma non esagerate perché vi occorreranno molte risorse di cibo e legna e oro per fare i tori. Una massa di maghi ha un potere distruttivo quasi nullo e ricordate che gli elfi hanno le driadi che hanno un potentis-



Il mitico Tauren con sete di sangue

simo dispell automatico che annulla in pochi attimi la vostra massa di magie. In ogni caso l'attacco frontale vede favoriti gli orchi e, quindi, è sempre bene cercare di costringere in un angolo il nemico e spakkare più units possibili. Attenzione che anche gli elfi della notte possono giocare duro con i

druidi dell'unghia che trasformati in orsi e usando le loro magie di cura e potenziamento sono molto flessibili e forti nel corpo a corpo. Le driadi poi possono rallentarvi con il loro veleno e la vostra dispell è un più complessa da gestire perché non è automatica. In compenso voi avrete la sete di sangue automatica (se non la disattivate) e con quella potrete fare crescere vistosamente la velocità di tiro e il danno causato dalle vostre units forti. Fate in modo da colpire ripetutamente le loro units più deboli e nello scontro a casa dell'elfo provata a portarlo fuori dalla base dalla quale l'elfo trae cura e magia in abbondanza. Un tauren ha 1300 HP e da solo è più forte anche del DH trasformato, ma non ha un attacco di tipo CAOS e subisce forti danni dalle unità rapide. Dovete usare spesso le TRAPPOLE DI STASI per dare uno STUN (cioè stonare...quasi letteralmente) le unità nemiche. Usando poi opportunamente la dispell degli shamani che rallenta le units colpite per ucciderle una per una. Ricordate che in ogni piccolo scontro si vince uccidendo unità dopo unità e non perdendone neanche una...la micro contro un elfo è indispensabile. Anche per loro in realtà lo sarà per via del basso numero di HP delle singole units. Attenzione, quindi, a non dare troppo tempo ad un elfo che con un DH livello 6 e un esercito vario può rendervi la vita davvero dura.

## Tattiche bastarde o lamerate



Una delle caratteristiche più simpatiche (per chi non le subisce) del gioco è la possibilità di fare cose ESTREME e che consentono di fare delle vittorie apparentemente impossibili usando le unità o le costruzioni in modo davvero unico per vincere contro i nemici sorprendendoli. Una delle idee più malsane è che chi LAMERA, cioè si adopera per vincere in modo meno standard, sia un hacker. Non è vero: c'è una forte differenza fra chi lamera e chi hackera. Chi lamera usa le regole del gioco e la sua conoscenza profonda di ogni dettaglio per vincere in modo spesso ASSURDO, mentre chi hackera altera le regole del gioco usando cose tipo Mack Hack (MH da qui in poi per brevità) che gli permettono ad esempio di vedere completamente svelata ed in chiaro la mappa nella sua interezza. Esistono diverse cose che uno si può inventare con le diverse razze: noi ne parleremo senza troppi dettagli ma con molte considerazioni e discuteremo alcune fra quelle che gli orchi possono fare. Vediamo un breve elenco che sarà sicuramente incompleto:

1. tower rush o tane rush;
2. massa razziatori;
3. massa bestie Kodo;
4. massa creep;

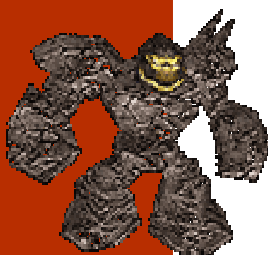
Entriamo nel merito di ciascuna di queste idee e vediamo qualche suggerimento e qualche considerazione su come effettuare le singole idee e a cosa mirano.



Migliaia di units all'attacco di un unico nemico senza paura e cor determinazione.

*“La tattica lamer per eccellenza consiste nel costruire una per volta, nascondendosi dal nemico, un enorme numero di torrette “*

Un bel Golem di Roccia pronto a difendersi dalle truppe nemiche



## Tower rush



Il considerevole popolo di torrettatori difensivi cominciò all'epoca ormai lontana di Warcraft II: Tides of Darkness a costruire torri di difesa che potessero mettere in difficoltà un nemico nell'atto dell'assedio. Il sistema di difesa può anche essere utilizzato in modo diverso per attaccare. Il modo di usare le torri in

attacco è ormai noto al pubblico di giocatori di BNET ed è al contempo odiato ed amato. La tattica lamer per eccellenza consiste nel costruire una per volta, nascondendosi dal nemico, un enorme numero di torrette in prossimità della base nemica prima che questi possa accorgersene e mettendolo in condizioni di non potere respingere l'attacco. Ovviamen-

te si tratta di una cosa molto rischiosa perché:

1. richiede molte risorse e sbilancia il giocatore verso una strada dalla quale è difficile tornare indietro; se fatta contro una persona esperta è quasi sicuramente una sconfitta per chi la fa e non per chi la subisce.

La scelta di fare le torri

per attaccare vi obbliga a mettere un consistente numero di unità a prelevare risorse ed investirle quasi esclusivamente in torrette. Dovete fare anche un eroe e usarlo per fare harrass in continuazione e possibilmente, se la geografia della mappa lo consente, in modo da attrarre il vostro avversario il più lontano possibile da dove stare edificando il vostro magnifico insieme di torri.

La scelta delle distanza

deve essere molto oculata tenendo conto che alcune razze, come gli elfi della notte, possono acquisire un raggio di visibilità maggiore delle altre razze anche e specialmente durante la notte e individuare, quindi, con estrema facilità le vostre torri.

Una accortezza in particolare deve essere presa in considerazione: la geografia della mappa per l'appunto:

- se la mappa ha dei punti in cui costruire i villaggi

(quindi dotati di miniera e legna) con una uscita unica non è il caso di usare TR (Tower Rush), anche se in alcuni casi si può fare cominciando a costruire davvero da lontano;

- se la mappa ha due uscite dovete conoscere il comportamento medio di un giocatore in quella specifica mappa per decidere di costruire le torrette dall'uscita meno utilizzata di frequente in modo da avere più tempo per fare il

vostro lavoro.

Se mandate il vostro eroe a fare harrass dovreste provare a spostare l'attenzione di tutto l'esercito nemico verso l'esterno allontanandolo dal suo villaggio in modo che non ci sia un minimo rischio che

capisca...ehhehe. Non c'è limite alla cattiveria.

Per fare davvero bene le cose ogni torretta che costruite dovete farne una davanti e una a fianco in modo da proteggere quelle più interne da attacchi di tipo assedio. Se usate gli alberi in prossimità della base nemica come una parete potrete costruire la prima torre proprio a fian-

co degli alberi, la seconda a fianco della prima e poi davanti in modo che la prima sia irraggiungibile. Se procedete in questo modo quando il nemico si accorge della vostra opera di solito per lui è TROPPO TARDI. Attenzione che alcuni giocatori bravi potrebbero non fare altro che passare al tier 2 e poi al tier 3 producendo units

in grado di abbattere le vostre torri facilmente (UD draghi dei ghiacci, NE chi-  
mere, O catapulte, HU carri).

Il fattore velocità sarà, quindi, determinante nella riuscita del vostro attacco.  
Non mollate il nemico per nessuna ragione e quando avrete scoperto le carte,  
mostrando il vostro gioco, portate in zona torrette il vostro eroe usando le  
torri per colpire le sue units che inutilmente proveranno a colpirci morendo  
contro il fuoco delle torrette e facendo crescere voi di livello. Se riuscite e se  
occorre fate anche voi il passaggio a tier 2 e create un secondo hero, magari il  
mitiko BM che fa davvero al caso vostro per fare i rompiscatole. Aggiungete  
come contorno una bella caserma in zona torrette da cui sfornare catapulte per  
accelerare il processo di distruzione del nemico.

Non accanitevi contro il loro eroe, non sempre sarà facile ucciderlo, ma fate di  
tutto per spaccare le casette e uccidere i lavoratori...solo così il nemico non  
potrà riprendersi.



Il mitico Thrall seduto sul trono dell'Orda.

Ognuno ha un suo bel modo di condurre questo attacco. Un consiglio da amico...fate anche due torri in base appena possibile  
per evitare che il nemico decida la cosa più saggia che è quella di attaccare voi in base dove troverà, altrimenti, soltanto peoni e  
casette a difesa...e neanche un piccolo simpatico grunt per fermarlo.

## Massa razziatori



Di questa abbiamo già parlato abbastan-  
za...

è l'arte del correre contro una base con  
un bel gruppo di razziatori spakkando casette qua  
e la fino a fare arrendere il nemico.

## Massa bestie Kodo



Questa è davvero unica e simpatica (per chi la fa).  
Davvero una lamerata degna di questo nome...  
niente affatto facile da eseguire e non difficile da  
spiegare. Non mi fermerò sui dettagli dalla start e  
simili, ma passerò a dire in cosa consiste.

L'attacco meno probabile che un nemico si aspetta da un orco  
è quello con una massa enorme di bestioni che mangino le  
loro units. Attenzione che ogni bestione non può mangiare  
nessuna unità aerea e che, in ogni caso, si tratta di unità mol-  
to lente che potete potenziare con la loro stessa capacità  
(tamburi di guerra) di incrementare la rapidità di attacco. Una  
cosa indispensabile, a mio parere, è quella di buttarsi del tutto  
sulla forza bruta in un attacco simile...potenziate gli attacchi  
dei bestioni e fate anche il Capo Tauren con l'aura in modo  
che si ottenga il massimo del risultato.

La maniera di realizzarla la lascio a voi, ma il consiglio è di non  
usarla molto spesso...si tratta di una cosa più comica che  
efficace.

## Massa creep

Non tutte le persone possono farlo e non tutte le mappe  
consentono questo uso fantasioso del gioco. Io l'ho visto  
fare con umani al nostro mitico Aragorn.

In che cosa consiste? Tutto sommato è una idea semplice,  
ma efficace: si tratta di non fare units di alcun tipo, ma solo  
di passare a tier2 e poi tier3 quanto prima per fare 3 eroi.



Mentre si fa così si pensi che è fondamentale  
creare qualche torretta di difesa dato che non  
si ha un esercito vero e proprio. Il rischio è  
che il nemico se ne accorga e ci faccia un temi-  
bile rush. Se lo fate con accortezza e il nemico  
non è molto forte (non verrà a vedere a casa

vostra che aria tira...attenti che se è good viene sempre)  
funziona. Cominciate a fare creep con il veggente usando i  
lupi con l'accortezza di evocarli subito prima di uscire da  
casa in modo che passi il tempo minimo indispensabile  
perché alla vostra richiesta siano pronti quelli nuovi...non  
dovete temere il fattore tempo quanto quello, piuttosto,  
punti ferita dei lupi. Quando evocate due lupi durano a  
sufficienza in termini temporali, ma non abbastanza in ter-  
mini di hp...quindi è sempre meglio evocarli immediata-  
mente. Nel frattempo che li usate, infatti, recuperate pure  
il mana e siete pronti a farne di nuovi all'occorrenza per  
completare il creep.

Con il tier2 fate il secondo eroe a vostra scelta e prosegui-  
te nel creep. Appena siete in zona per acquistare i creep e  
i tempi sono maturi prendete tutto quello che potete fa-  
cendo un mini esercito di creep. Questa cosa funziona  
perché avrete molte risorse da impiegare e recuperate il  
tempo perduto nel non avere fatto l'esercito in quanto le  
creep prese da un Accampamento dei Mercenari sono  
pronte immediatamente. Le singole creep poi sono, di soli-  
to, di un certo livello di potenza e dotate di poteri magici  
che non sempre le vostre units hanno. Potete star sicuri  
che se dosate bene i tempi e vi procurate un esercito di-  
screto di creep il vostro attacco al nemico non rimarrà  
indolore!

**Napoleonardo ringrazia la Blizzard per avergli prestato le immagini, i suoi amici per la stima e gli stimoli che  
gli hanno sempre dato per proseguire in questa impresa che è warlandia. Dedico questo volume a mia moglie.**