

Hero Line Wars



Guide

Version 8.0b (WC3 - TFT)

Rev 1 (de)

Erstellt: 28.12.2018

Aktualisiert: 31.08.2020

Inhaltsverzeichnis

1 Vorwort.....	5
1.1 Neueste Version.....	5
1.2 Verbreitung.....	5
1.3 Bestehende Guides.....	5
1.4 Hero Line Wars über die Jahre.....	5
1.5 Kontakt.....	6
1.6 Colour Codes.....	6
2 Ziel des Spiels.....	8
3 Topographie.....	9
3.1 Shop.....	10
3.1.1 Ankh of Reincarnation (800 g).....	10
3.1.2 Tome of Power (20.000 g).....	10
3.1.3 Poison Sword +150 (10.000 g).....	10
3.1.4 Sword of Lightning +500 (20.000 g).....	10
3.1.5 Fire Blade +1.000 (40.000 g).....	10
3.1.6 Spear of Longinus (200.000 g).....	10
3.2 Ring Shop.....	11
3.3 Potion Shop.....	12
3.3.1 Potion of Healing (2x)/Greater Healing (5x) (20 g/500 g).....	12
3.3.2 Potion of Mana (2x)/Greater Mana (3x) (30 g/500 g).....	12
3.3.3 Vampiric Potion (1x)/Potion of the vampire (10x) (100 g/1.500 g).....	12
3.3.4 Methamphetamine (10x) (400 g).....	12
3.3.5 Anti-magic potion (2x) (50 g).....	12
3.3.6 Potion of Invisibility (2x) (700 g).....	13
3.4 Lition Shop.....	13
3.4.1 Gem of True Seeing (1 g).....	13
3.4.2 Frostguard (200.000 g).....	13
3.4.3 Spell Book (1 w).....	13
3.4.4 Boots of Speed (100.000 g).....	13
3.5 Shrine (Schrein).....	14
3.6 Keep (Schloss).....	15
3.6.1 T1.....	15
3.6.2 T2.....	15
3.6.3 T3.....	16
3.6.4 T4.....	16
3.6.5 Aufwerten.....	16
4 Income.....	18
4.1 Holz (Wood, w).....	18
4.2 Kosten-/Nutzenrechnung.....	19
5 Allgemeine Regeln.....	21
5.1 Mögliche Herausforderungen.....	22
6 Spielmodi.....	24
6.1 -sh (Same Heroes).....	24

6.2 -ol (Only Lords).....	24
6.3 -arnl (All Random, No Lords)/-ar.....	24
6.4 -ap (All Pick).....	24
6.5 -hd (Hero Draft).....	24
7 Helden.....	25
7.1 The Humans Warrior (Captain).....	26
7.2 Dark Lord (Death Knight).....	28
7.3 Moon Sentry (Warden).....	29
7.4 Dark Disciple (Medivh).....	31
7.5 Night Shade (Priestess of the Moon).....	33
7.6 Ghost (Elder Voidwalker).....	35
7.7 Dragon Master (Blood Mage).....	37
7.8 Night Assassin (Illidan).....	39
7.9 Grisworld (Mountain King).....	41
7.10 Death Revenant (Revenant).....	43
7.11 Phoenix Soul (Sorceress).....	45
7.12 Mojo (Mojo's nino808).....	47
7.13 Perkz (Dryad).....	49
7.14 NightTiger (Demon Hunter).....	51
7.15 Sword Leader (Blademaster).....	53
7.16 China's Guard (Pandaren Brewmaster).....	55
7.17 Black Scourge (Dark Ranger).....	57
7.18 Spirit Mage (Jaina).....	59
7.19 Anna Conda (Naga Sea Witch).....	61
7.20 Marine Soldier (Marine).....	63
7.21 Robot (Goblin Shredder).....	65
8 Tier List.....	67
8.1 Spielbeginn.....	68
8.2 Midgame.....	69
8.3 Endgame.....	70
9 Chat-Kommandos.....	71
9.1 -[str agi int lvl] max.....	71
9.2 saving.....	71
9.3 !boat.....	71
9.4 -share all/-unshare all.....	71
9.5 -zoom [50 – 450].....	71
10 Standardvorgehen.....	72
10.1 Ziel 1: Voraussetzungen schaffen.....	72
10.2 Ziel 2: Aufteilen.....	72
10.3 Ziel 3: Spawnpunkt.....	72
10.4 Ziel 4: Meth kaufen.....	72
10.5 Ziel 5: Wappnen gegen T2.....	73
10.6 Ziel 6: Wappnen gegen T3.....	74
10.7 Ziel 7: Wappnen gegen T4.....	74
10.8 Ziel 8: Sieg im Endgame.....	75

11 TL;DR.....	76
12 Glossar.....	77
12.1 feeden.....	77
12.2 send/sending.....	77
12.3 stealing.....	77
12.4 saving.....	77
12.5 reroll(ing).....	77
12.6 slow/stun/snare.....	77
12.7 up/upgrading.....	77
12.8 Spawnpunkt/spawn.....	78
12.9 leaven.....	78
12.10 b/back (soon).....	78

1 Vorwort

Du magst dich fragen, warum für etwas so kleines wie eine Funmap in Warcraft III ein solch riesiger Guide besteht. Nun – ich habe mittlerweile sicherlich an die 1.500 Hero Line Wars in den letzten Jahren hinter mir, die unzähligen Runden in früheren Zeiten außen vor gelassen.

Immer noch gibt es sehr oft neue oder unerfahrene Spieler, welche die einfachsten Dinge falsch machen. Das führt dazu, dass meist *ein* fähiger Spieler im jeweiligen Team ausreicht, um die Runde mit Leichtigkeit zu gewinnen. Da es auf Dauer aber keinen Spaß macht, nach zwei bis vier Minuten zu gewinnen, ist das Ziel dieses Guides, eine allumfassende Anleitung für sämtliche Aspekte und Situationen im Spiel zu erstellen. Für die Praktiker unter euch gibt es im vorletzten Kapitel eine TL;DR-Fassung. Auf jeden Fall anzuraten ist die Lektüre des Standardvorgehens und der allgemeinen Regeln.

1.1 Neueste Version

Die neueste Version des Guides wird immer auf <https://hlw.levelupgilde.de> zu finden sein.

1.2 Verbreitung

Du kannst diesen Guide uneingeschränkt verbreiten und auch verändern. Bitte lass allerdings die Verweise auf <https://hlw.levelupgilde.de> bestehen.

1.3 Bestehende Guides

Es gab bzw. gibt ein paar Guides zu anderen Versionen der Map. Diese sind aber nur zu Teilen auf die aktuelle Version 8.0b zu übertragen und nicht im Ansatz vollständig. Nach dem Ende von Ghostplay gibt es auch den dortigen Anfänger-Guide nicht mehr.

1.4 Hero Line Wars über die Jahre

Ich kann und möchte keinen ausschweifenden Überblick über die verschiedenen Versionen geben. Hero Line Wars existiert bereits seit den Anfängen von WC3 und ist im Prinzip eine frühe Variante der MOBA¹-Spiele.

¹ https://de.wikipedia.org/wiki/Multiplayer_Online_Battle_Arena

1 Vorwort

Vielleicht erinnert ihr euch dunkel an HLW-Runden mit **Sasquatches** und **Dampfpanzern**, die euch und euer Team weggefegt haben.

Vielleicht erinnert ihr euch auch noch an die vier **Creepypen**, die in den heutigen Versionen nicht von Beginn an verfügbar sind, weil sie immer dazu geführt haben, dass der Gegner durch das Töten dieser trivialen Unholde nur einen Vorteil bekam.

Oder ihr kennt noch die Runden, in denen nach 30 Sekunden die ersten **Shrine Spells** benutzt wurden, diese euren Helden keine XP bescherten und sie ab dann *underlevelled* waren?

All diese Misstände sind seit ein paar Versionen behoben oder es ist nun schwieriger, diese herbeizuführen. Es handelt sich bei der Version 8.0b um die am weitesten entwickelte HLW-Version, mit der auch kleine Turniere gespielt wurden. Es gibt immer noch einige Dinge, die besser ausbalanciert werden könnten, was hoffentlich auch in den nächsten Versionen geschehen wird. Einige ältere Versionen endeten fast immer in Pattsituationen.

Es tauchen immer wieder Spieler auf, die sich über Version 8.0b beschweren. Ihnen ist aber nicht klar, dass nun etwas mehr Wissen benötigt wird und die Shrine Spells und **Low Cost Creeps** nicht entfernt wurden, um das Spiel schwieriger oder langweiliger zu gestalten, sondern um Anfängerfehler zu verhindern.

Du kannst sie gerne auf diesen Guide verweisen.

1.5 Kontakt

Füge mich am besten per BattleTag™ hinzu: Michi#2174. Das kannst du gerne bei Verbesserungsvorschlägen, Fragen zum Spiel oder bei Lust auf eine schnelle Runde HLW tun!

1.6 Colour Codes

Ein paar Worte sind im Text farblich gekennzeichnet:

Orange: Ein Creepname

Grün: Ein Ort oder Gebäude auf der Karte

Blau: Der Name eines Zaubers oder Items

1 Vorwort

Braun: Ein Schlagwort (erstes Vorkommen, meist mit kurzer Erklärung)

Violett: Ein Heldenname

2 Ziel des Spiels

Das Spiel endet, sobald das das gegnerische Team auf 0 Leben gebracht wurde. Gestartet wird mit 100 Leben. Pro **Creep (vom Gegner team gesendeter Unhold)**, der den **Circle of Power (den weißen Bodenkreis in der Basis)** betritt, verliert dieses Team ein Leben. Die grobe Vorgehensweise ist in jedem Spiel die selbe, kann allerdings durch Heldenwahl, Schwierigkeitsgrad und Spielerstärke des eigenen und des Gegner teams beeinflusst werden.

Zu Beginn ist festzustellen, dass **Income (Einkommen)** die wichtigste Größe im Spiel darstellt. Fällt dein Team im Vergleich zum Gegner team zu sehr ab, ist ein Sieg nur noch selten erringbar. Income bekommst du in festgelegten Intervallen von zehn oder fünf Sekunden (nur im 2v2 auswählbar). Ein höheres Income bekommst du durch Senden von Creeps aus deinem **Keep (Schloss)**. Die Creeps erscheinen danach auf der Seite des Gegner teams, laufen Richtung **Circle of Power** und erreichen ihn im Idealfall ohne getötet zu werden.

Alle kommenden Aussagen, falls nicht ausdrücklich erwähnt, beziehen sich auf die Schwierigkeit **normal**, die überwiegend gespielt wird, lassen sich aber auch ohne Probleme auf die anderen Modi anwenden.

Zunächst werfen wir einen Blick auf die Karte mit ihren Besonderheiten und Gebäuden.

Danach werden alle Helden vorgestellt, bevor wir uns das Standardvorgehen anschauen.

3 Topographie

Nach Erhalt des Helden erscheint dieser im **Circle of Power** in der **Basis** deines Teams.

Im Westen siehst du, wie sich das Areal in zwei **Lanes (Wege)** verläuft. Auf der Wiese am Ende dieser **Lanes** werden die Creeps erscheinen, die ihr vom Betreten des **Circle of Power** abhalten müsst. Auf diese **Lanes** werdet ihr euer Team aufteilen. Kurz vor der Wiese am Ende sind zwei Tore, die zerstört werden können und einen Weg versperren, der die **Lanes** miteinander verbindet. Mit dieser Verbindung könnt ihr euch

schneller gegenseitig helfen, ohne immer den Umweg über die **Basis** laufen zu müssen. Zwischen den Toren liegen zwei Items: **Life Steal** und das **Mana Zepher**. Pro Angriff stellt ersteres Leben wieder her, zweiteres Mana. Das **Mana Zepher** ist allerdings relativ nutzlos, da zu dem Zeitpunkt, an dem genug Schaden für die Zerstörung der Tore vorhanden ist, Mana meist kein Problem mehr darstellt. **Life Steal** ist vor allem für Tanks und High-Damage-Helden sehr nützlich.

Ober- und unterhalb des **Circle of Powers** erkennst du zwei **Fountains of Regeneration (Regenerationsbrunnen)**. Steht ein Held daneben, hat dieser stark erhöhte Lebens- und Manaregeneration. Zu seiner Rechten befinden sich drei **Shops**, noch weiter rechts auf einer kleinen Anhöhe sind eure **Shrines (Schreine)**. Relativ zentral gelegen auf der großen Wiese befinden sich sämtliche **Keeps (Schlösser)** im Spiel. Hier sendet ihr erstens Creeps und könnt zweitens erkennen, wie der Entwicklungsstand der **Keeps** eures Gegners ist.

Ganz rechts unten auf der Karte findest du das Areal, das beim Spielmodus **all pick (ap)** zur Heldenwahl genutzt wird. Links daneben, oberhalb des länglichen Sees, ist der **Lition Shop**, der ein paar Spezialitems anbietet. Zu ihm könnt ihr euch nur teleportieren, müsst also Level 120 erreicht haben.

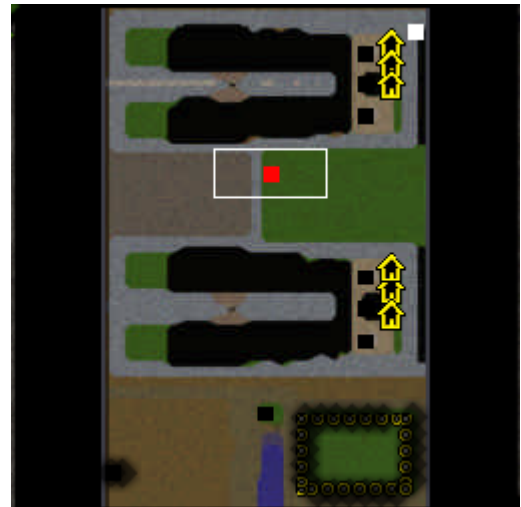


Abbildung 1: Minimap, zentriert auf das **Keep** von Spieler 1 (Rot)

3 Topographie

3.1 Shop

Hier gibt es diverse Items, die mit einer Ausnahme nicht allzu relevant sind.

3.1.1 Ankh of Reincarnation (800 g)

Belebt nach Tod automatisch den Helden mit 1.000.000 HP wieder.

Hat wahrscheinlich seine Nische, ist aber größtenteils nicht erforderlich, da bessere Items seinen Platz einnehmen.

3.1.2 Tome of Power (20.000 g)

Erhöht das Heldenlevel um 1.

Level sollten immer über das weiter unten beschriebene Chatkommando gekauft werden.

3.1.3 Poison Sword +150 (10.000 g)

+150 Schaden

Gift-DoT (Damage over Time) auf den Gegner

3.1.4 Sword of Lightning +500 (20.000 g)

+500 Schaden

Blitzschaden

3.1.5 Fire Blade +1.000 (40.000 g)

+1.000 Schaden

Immolation-Aura (Verbrennungsaure)

3.1.6 Spear of Longinus (200.000 g)

+1.500 Schaden

+60 Rüstung

Dieser ist das einzige Item von Interesse, da er zusätzlich zu den 60 Rüstung (s. [Ring of Protection +60](#)) noch 1.500 Extraschaden liefert. Es dauert allerdings relativ lange, bis eine Aufladung im Shop hinzu kommt und er ist so erst relativ spät überhaupt verfügbar.

3.2 Ring Shop

Hier gibt es diverse Ringe, die relativ belanglos sind und für niedrige bis mittlere vierstellige Goldbeträge 16 oder 32 Stats geben.

Essenziell jedoch ist der **Ring of Protection +60 (30.000 g)**, der 60 Rüstung gibt. Dieser ist in mehrfacher Ausführung für das Überleben des Helden im Mid- und Endgame unabdingbar. Der **Ring of Protection +30 (10.000 g)** sollte wenn möglich vermieden werden, da er später wieder ausgetauscht werden müsste. Für die Schwierigkeitsgrade **hard** oder **insane** ist er aber definitiv eine Option.

Ein einziger **RoP +60** setzt z. B. die Schadensreduktion von **The Humans Warrior (Captain)** von 35 % auf 81 %:

- 0 Ringe: 35 %
- 1 Ring: 81 % (~70 %)
- 2 Ringe: 89 % (~42 %)
- 3 Ringe: 92 % (~28 %)
- 4 Ringe: 94 % (25 %)
- 5 Ringe: 95 % (~17 %)
- 6 Ringe: 96 % (~20 %)

In Klammern angegeben ist der Prozentwert, um den sich der erlittene Schaden im Vergleich zu der vorherigen Ringanzahl verringert.

Der **Diminishing Return (abnehmende Wirkung)**² ist also sehr stark. Der erste Ring gibt unverhältnismäßig viele Prozentpunkte, deshalb ist er auch sehr wichtig im Spiel. Es ist durchaus möglich, nicht immer sechs Ringe zu tragen, sondern einen oder eventuell sogar zwei durch andere Items zu ersetzen.

Es ist allerdings auch nicht zu verachten, durch den sechsten Ring im Endgame nochmals 20% weniger Schaden zu nehmen, auch wenn die Schadensreduktion von 95% auf 96% auf den ersten Blick gering aussieht.

² <https://de.wikipedia.org/wiki/Ertragsgesetz>

3.3 Potion Shop

Hier gibt es sehr wichtige Tränke zu kaufen. In Klammern ist immer die Anzahl der möglichen Benutzungen des Items pro gekaufter Einheit angegeben.

3.3.1 Potion of Healing (2x)/Greater Healing (5x) (20 g/500 g)

Bei manchen Helden ist es sinnvoll, zu Beginn den kleinen Trank zu kaufen (heilt 500 HP), um länger am **Spawnpunkt (Erscheinungspunkt)** der Creeps durchzuhalten. Der große Trank (1.500 HP) wird meist nur benötigt, wenn man über die Verhältnisse tanken möchte oder in großer Not ist.

3.3.2 Potion of Mana (2x)/Greater Mana (3x) (30 g/500 g)

Hier verhält es sich wie bei den Heiltränken. Manche Helden starten sich zu Beginn mit einem kleinen Manatrank (150 Mana) aus. Der große (500 Mana) wird nicht benötigt, da ab einem gewissen Heldenlevel oder beim Kampf am **Fountain of Regeneration** Mana kein Problem darstellt.

3.3.3 Vampiric Potion (1x)/Potion of the vampire (10x) (100 g/1.500 g)

Diese Tränke liefern beide das gleiche: **Leech (Lebensentzug)** und +25 Schaden, jedoch in unterschiedlicher Stückzahl. In Verbindung mit **Meth** sind sie sehr stark.

3.3.4 Methamphetamine (10x) (400 g)

Ein sehr starkes Item im Early- und Midgame für fast jeden Helden. Der Held greift unter seiner Wirkung deutlich schneller an. In Verbindung mit der **Vampiric Potion** (hält genau doppelt so lange an wie **Meth**) können so mittelgroße Ansammlungen an Creeps relativ leicht getankt und gleichzeitig bezwungen werden. Der erlittene Schaden wird bei Benutzung leicht erhöht. Ebenfalls entfernt **Meth** bewegungseinschränkende Effekte, sodass ihr einer Hydra beispielsweise entkommen könnt.

3.3.5 Anti-magic potion (2x) (50 g)

Dieser Trank immunisiert den Helden für 40 Sekunden gegenüber Magie und ist nützlich, um gegnerische Heldenattacken zu verhindern.

3 Topographie

3.3.6 Potion of Invisibility (2x) (700 g)

Macht den eigenen Helden für zwei Minuten unsichtbar. Der reale Nutzen ist mir nicht bekannt. Das Gegenstück dazu gibt es im unten beschriebenen [Lition Shop](#).

3.4 Lition Shop

3.4.1 Gem of True Seeing (1 g)

Entdeckt unsichtbare Einheiten.

Sollte jemand auf die glorreiche Idee kommen, sich per [Potion of Invisibility](#) unsichtbar zu machen, kann er hiermit entdeckt werden. Auch Helden wie [Ghost \(Elder Voidwalker\)](#) können so entdeckt werden.

3.4.2 Frostguard (200.000 g)

Verlangsamt Bewegungs- und Angriffsgeschwindigkeit des Ziels.

3.4.3 Spell Book (1 w)

Bietet vier Zauber zur Auswahl, die auch alle auf gegnerische Helden wirken. Es kann im Endgame als Alternative zu einem Ring getragen werden.

Ensnare

Macht das Ziel für sieben Sekunden bewegungsunfähig.

Cyclone

Wirbelt eine Einheit sieben Sekunden lang in die Luft.

Healing Ward

Heilt 2 % Leben pro Sekunde bei nahen, verbündeten Einheiten.

Roar

Gibt verbündeten Einheiten 25 % mehr Schaden für 30 Sekunden.

3.4.4 Boots of Speed (100.000 g)

Erhöht die Bewegungsgeschwindigkeit des Helden enorm (auf [rasend](#)).

3.5 Shrine (Schrein)

Hier kannst du Zauber einsetzen, wenn es einmal zu viele Creeps bei euch geben sollte. Die Shrine Spells sind meist vom Host für die ersten fünf Minuten deaktiviert. Das hat weniger etwas damit zu tun, dass diese zu stark sind, sondern damit, dass beim Töten der Creeps durch Zauber es – bis auf eine Ausnahme – für den zaubernden Spieler zwar Gold gibt, aber für niemanden XP. Anfänger oder Trolle können also dadurch euer Earlygame zerstören.

Die meisten der Zauber sind höchstens bis inklusive T2 brauchbar. Setzt sie so gut wie nie ein. Meist bedeutet das, dass ihr sowieso schon extrem schlecht da steht. Spätestens der XP-Verlust durch Benutzen der Zauber würde euer Ende bedeuten. Auf diese Zauber werde ich nicht näher eingehen.

Ausnahmen sind der [Cyclone](#) und die [Ultimate Unit](#).

[Cyclone](#) wirbelt einen Gegner (keine Helden) für zehn Sekunden in die Luft. Ihr könnt diesen Zauber zu Beginn nutzen, damit ihr nicht so viele Creeps gleichzeitig am [Spawnpunkt](#) bekämpfen müsst und so etwas länger durchhalten könnt.

Die [Ultimate Unit](#) (auch: [Boat](#)) tötet alle Creeps bei euch und gibt zusätzlich die volle XP, ist also ein Notfallzauber. Pro [Schrein](#) ist sie nur einmal einsetzbar.

3.6 Keep (Schloss)

Zu jedem **Tier (Rang)** werde ich die wichtigsten Einheiten und Besonderheiten benennen. Von hier aus sendest du Creeps, die beim Gegner erscheinen und von ihm bekämpft werden müssen.

3.6.1 T1

Generell ist zu T1 zu sagen, dass hier das Kosten-/Nutzenverhältnis mit dem ansteigenden Preis der Creeps sinkt. Um optimal ein hohes Income zu erzielen, solltest du also alle Creeps der Reihe nach von günstig nach teuer „abarbeiten“.

Dark Troll Shadow Priest (80 g)

Er hat das beste Kosten-/Nutzenverhältnis im Spiel. Du solltest unbedingt mit ihm beginnen und diesen auch solange senden, bis er nicht mehr vorrätig ist. Für ein Gold Incomeerhöhung investiert man hier nur 6,67 Gold.

Lordkeko (800 g)

Er ist die stärkste T1-Einheit und kann zum plötzlichen Tod führen, wenn man kurz nicht aufpasst und mehrere gleichzeitig auf den eigenen Helden schießen.

Black Drake (200 g), **Sea Elemental (300 g)** und **Poison Treant (400 g)** sind „halbmagieimmun“. Hat der Gegner als Helden die **Black Scourge (Dark Ranger)**, kann sie aus diesen Creeps keine Skelette entstehen lassen. Diese könnten also präferiert gesendet werden (trotz Vorhandenseins günstigerer Creeps), um für etwas Unmut zu sorgen. Single-Target-Fähigkeiten können auf diese Einheiten nicht gewirkt werden, AoE-Zauber fügen diesen Einheiten jedoch Schaden zu.

3.6.2 T2

Hydra (7.000 g)

Verlangsamende, zu einem frühen Zeitpunkt sehr starke Fernkampfeinheit. Sie ist meistens der erste Gegner, der auch einzeln eine Gefahr darstellt.

Infernal Juggernaut (10.000 g)

Diese Höllenmaschine ist magieimmun gegen Zauber, die gezielt auf Einheiten gewirkt werden müssen. Durch den **Sloweffekt (Verlangsamung)** und die schnellere Angriffsgeschwindigkeit ist die **Hydra** aber stärker. Durch die Magieimmunität

3 Topographie

können allerdings viele Helden nur wenig außer Autoattacks gegen die **Juggernauts** machen, sodass sie sich oft anstauen.

Insgesamt haben alle Creeps dieses Tiers bis auf T4 die schlechtesten Kosten-/Nutzen-Verhältnisse im Spiel.

3.6.3 T3

Hier ist nur der **Spongebob (45.000 g)** erwähnenswert. Es handelt sich dabei um eine sehr starke Einheit, die ähnlich der **Hydra** Handlungsbedarf erfordert. Sie hat sehr viel Leben und staut sich deshalb meistens an, da zu dem Zeitpunkt noch wenig Heldenschaden vorhanden ist.

3.6.4 T4

Hier ist generell immer die Einheit zu schicken, die am teuersten ist, da die Lebens- und Schadenspunkte der Creeps immens ansteigen. Das Kosten-/Nutzenverhältnis aller Creeps bis auf das des **Frost Wyrms (90.000 g)** ist sehr schlecht. Zu diesem Zeitpunkt kommt es allerdings auch nicht mehr primär auf das Income an.

3.6.5 Aufwerten

Generell solltest du beim Sparen auf ein Upgrade immer **saving** in den Chat schreiben. Dann sehen die anderen Spieler, dass du auf das nächste Tier sparst und geben dir im Idealfall einen Zuschuss. Wenn du dein **Schloss** erstmals aufwertest, wird es automatisch mit deinen Teampartnern geteilt, sie können es dann ebenfalls benutzen. Schreibt ein Teampartner vor dir **saving** in den Chat, solltest du ihm mindestens ein Income zukommen lassen, sofern das Sparen aktuell sinnvoll ist.

T2: bei 7.000 g Income (alternativ: T1 so lange wie möglich benutzen, sparen dann bei ca. 12.000 g)

T3: bei 30.000 g Income (alternativ: 45.000 g Income, Preis eines **Spongebobs**)

T4: Variabel

3 Topographie

T2 beträgt ca. 7000 g, da dies die Kosten für eine **Hydra** sind. Haben alle Spieler etwa ein gleiches Income, reicht es außerdem aus, wenn dir jeder ein Income gibt. Ihr braucht also alle nur eine Runde sparen und seid auf T2.

T2 solltet ihr trotz der Stärke der **Hydras** schnell hinter euch lassen, weil es ein schlechtes Kosten-/Nutzenverhältnis hat. Ihr wollt Income! Spar also bei 30.000 Gold Income auf T3. Falls ihr aber merkt, dass eure Gegner Probleme bekommen, dann könnt ihr noch etwas weiter senden (z. B. bis 45.000 g Income).

4 Income

Income trifft alle zehn Sekunden ein (im 2v2 stehen auch fünf Sekunden zur Auswahl). Du solltest das Gold, außer du sparst auf etwas, sofort nach Incomeerhalt in Creeps investieren. Besonders, wenn man zu Beginn seinen Helden erhält, skillen muss und eventuell einen Trank kaufen möchte ist zu beachten, dass dennoch bei Erreichen der 80-Gold-Marke nicht vergessen wird, dieses in einen **Dark Troll Shadow Priest** zu investieren. Da du mit mehr Gold mehr Creeps anheuern kannst und dadurch wieder alle zehn Sekunden mehr Gold bekommst, ist es ein Schneeballsystem, das du nicht früh genug in Gang setzen kannst.

Income ist die größte Siegesvoraussetzung im Spiel. Hast du ein deutlich niedrigeres Income als die anderen Spieler (abgesehen von Ausreißern – diese können aus vielen Gründen entstehen), machen du oder deine Mitspieler fast immer etwas falsch. In 99 % der Fälle bist es aber du selbst!

Faustregel: Lass **keinen** Incometimer aus, sende **immer** sofort nach Erhalt des Incomes Creeps und **investiere nur so viel Gold wie notwendig** in Gebrauchsgegenstände, Schlossaufwertungen oder Stats.

4.1 Holz (Wood, w)

Holz erhältst du automatisch (1 Holz $\hat{=}$ 1 Mio. Gold). Du bekommst ein Holz, wenn du die Marke von 2 Mio. Gold erreichst (und behältst natürlich die übrige Million Gold).



Mode:SH Diff:Normal	
Team 1 Chances	100
Team 2 Chances	100
Michigras	32
Midzouille	20
Polska123pl	32
Olesch	32
Creeps Alive Team1	3
a_garp	32
NasticT	32
Meltingfire	20
Kaiserseo	32
Creeps Alive Team2	3

Abbildung 2: Incometabelle direkt nach Spielbeginn. Alle mit 32 g Income haben bereits einen **Dark Troll Shadow Priest** gesendet. Die Spieler mit 20 Income haben diese Möglichkeit verstreichen lassen (oder z. B. Tränke gekauft).

4.2 Kosten-/Nutzenrechnung

Auf der nächsten Seite folgt eine eingebettete Textdatei, die für jeden Creep des Spiels darstellt, wie viel Gold man für ihn investieren muss, um ein Gold Incomeanstieg zu erhalten.

Die Berechnung dafür ist trivial: $KostenDesCreeps / IncomePlus$, beim **Dark Troll Shadow Priest** also $80 g / 12 g = \sim 6,67 g$.

Die Schlüsse aus den Daten sind folgende:

T1 hat ein sich stetig verschlechterndes Verhältnis, bleibt aber immer unter dem Verhältnis von T2. Für optimales Income sollte T1 also der Reihe nach abgearbeitet werden.

T2 sollte möglichst schnell hinter sich gebracht werden, da T3 deutlich mehr Income bringt (ca. 11 %). **Infernal Juggernaut** und **Kobold Geomancer** sind höchstens wegen ihrer Stärke, nicht wegen des Incomes zu senden.

In T3 ist das Income gleich verteilt, hier können zunächst die stärksten Einheiten gesendet werden, da sie für den Gegner die größten Probleme darstellen. Später im Spiel können für Incomeanstieg auch die günstigeren gesendet werden.

Das Verhältnis von T4 ist um ein Vielfaches schlechter als das der anderen Tiers. Im Endgame kommt es jedoch mehr auf die Stärke der gesendeten Creeps an als auf das Income. Um ab und an etwas für den Goldhaushalt zu tun, können allerdings immer mal wieder Incomes in **Frost Wyrms** investiert werden.

Da Income aber **nicht immer** über Allem steht, ist von diesen Schlüssen teils begründet (!) kurzzeitig (!) abzuweichen. Darauf wird vor allem in den Handlungsanweisungen des Standardvorgehens eingegangen.

4 Income

[HLW.txt, 06.12.2018]

T1

Dark Troll Shadow Priest	6.67
Draenei Protector	7.14
Black Drake	7.14
Sea Elemental	7.50
Poison Treant	8.00
Bloodfiend	8.75
Lordkeko	8.70

T3

Magnataur Reaver	8.00
Dire Mammoth	8.00
Murloc Plaguebearer	8.00
Nerubian Queen	8.00
Ogre Mauler	8.00
Berserk Wildekin	8.00
Giant Polar Bear	8.00
Polar Furbolg Champion	8.00
Razormane Medicine Man	8.00
Dark Wizard	8.12
Spongebob	8.00

T2

Forest Troll Shadow Priest	9.09
Furbolg Shaman	9.09
Wraith	9.09
Sea Giant Hunter	9.09
Brood Mother	9.09
Gnoll Assassin	9.09
Siege Golem	9.09
Harpy Queen	9.09
Ancient Hydra	9.09
Infernal Juggernaut	10.53
Kobold Geomancer	10.43

T4

Frost Wurm	10.00
Avatar	24.00
Hydralisk	31.25
Thunder	35.00
Tuskarr	39.13
Rabbit	35.71
Bear	57.14
Veng	75.00
Captain	83.33
Diabolist	90.90
Dragonspawn	75.00

5 Allgemeine Regeln

Es folgen ein paar Regeln, die, anstelle an verschiedenen Stellen im Text zu stehen, besser komprimiert ein eigenes Kapitel bekommen.

- Income steht fast immer über allem! Solange du gut zurecht kommst, solltest du dein Gold nur in Creeps investieren. Jede Runde, die du anderweitig Gold aus gibst, sind verlorene zehn Sekunden Schneeballeffekt!
- Versuche, so gut wie nie [Shrine Spells](#) zu benutzen. Sie schaden fast immer mehr als sie bringen, da sie zwar schwache bis mittelstarke Gegner töten, aber euren Helden keine XP bringen. Manchmal kann es schon fatal sein, nur *ein* Level hinten zu liegen, da die Ultimate des Helden dann vielleicht noch nicht verfügbar ist. Das [Boat](#) und der [Cyclone](#) sind hier eine Ausnahme. Setze das [Boat](#) aber nur in absoluten Notsituationen ein und nicht, um Gold abzustauben.
- Kaufe keine Stats in den ersten paar Minuten. Bei einem Income von < 15.000 Gold hat es überhaupt keinen Nutzen, *-agi max* o.ä. einzugeben. Es frisst dein Income komplett auf. Kauf dir lieber [Meth \(400 g\)](#), das entspricht so vielen Stats, wie du so früh niemals kaufen könntest.
Weise Spieler freundlich darauf hin, die bereits nach 30 Sekunden Stats kaufen wollen.
- „Klaue“ nicht unaufgefordert Creeps der anderen [Lane](#). Das sorgt für Ungleichheit in Income und in Leveln innerhalb des eigenen Teams (im 4v4 seid ihr dann kurzzeitig zu dritt, während dein Lanepartner alleine ist und die XP ungeteilt bekommt). Du solltest allerdings immer einschreiten, wenn Hilfe eingefordert wird oder wenn du siehst, dass sich die Creeps am [Regenerationsbrunnen](#) deiner Partner aufstauen und offensichtlich kein Flächenschaden vorhanden ist, um diese wegzuräumen. Dazu ist Heldenkenntnis erforderlich. Würde einer der beiden Spieler dieser Lane sterben, stirbt wahrscheinlich auch sofort der andere, da er damit nicht gerechnet hat. Die Creeps würden dann zum [Kreis](#) laufen und einige Leben kosten, bevor du reagieren kannst. Frage zur Sicherheit vorher kurz nach. Kommt keine Antwort, agiere eigenverantwortlich.

5 Allgemeine Regeln

- Sendet in T2 und zu Beginn von T3 nur von **einem Schloss** aus. Nichts ist unnötiger, als von T1 auf T2 aufzuwerten, um ein Income später zu sehen, dass ein Teampartner ebenfalls aufgewertet hat. Hier wurden gerade 30.000 Gold verbrannt. T2 dauert so kurz an, dass ihr kein weiteres **T2-Keep** braucht. Wenn bei T3 die drei teuersten Einheiten zu Neige gehen, „holt“ ihr die anderen **Schlösser** nach. Sprecht euch ab!
- Es kann durchaus sinnvoll sein, auch bei einem niedrigen Income, wie z. B. 70.000 g, zwei bis drei Heldenlevel zu kaufen. Das solltest du aber nur dann machen, wenn starke Zauber in Aussicht stehen und es gefährlich wird oder keine Creeps mehr sterben und sich aufstauen. Ein Beispiel dafür wäre das Erreichen von Level 25 mit **Phoenix Soul (Sorceress)**, damit **Summone Phoenix** Level 3 erreicht.

5.1 Mögliche Herausforderungen

- Wenn ein Spieler deines Teams das Spiel sofort verlässt, ist noch nichts verloren. Wenn das zahlenmäßig unterlegene Team den Anfang bewältigt bekommt, ist es ggf. sogar deutlich im Vorteil. Die XP der Creeps wird auf weniger Helden verteilt, was dazu führt, dass man seine Attacken schneller leveln kann. Außerdem haben die Helden mehr Gold, was zu frühen Ringen führt. Es ist nicht selten, dass selbst ein 4v2 vom Zweierteam gewonnen wird. Falls es ein 4v3 ist, solltet ihr zu Beginn ausmachen, wer die Sololane nimmt.
- Geschieht deinem Gegner team das im vorigen Punkt beschriebene oder existiert ein Held, der so gut wie alle XP bekommt, da seine Partner abseits des Geschehens sind/unentwegt tot sind/kein Income haben/leaven (meist in dieser Reihenfolge), kann das ebenfalls sehr unangenehm werden. Der Held des Gegners wird XP-Vorsprung vor euch haben, deutlich mehr Income als euer höchster Spieler haben und in T3, falls die anderen Spieler noch im Spiel sind (da er dann deren **Keeps** nutzen kann), sehr stark im Income ansteigen. Meist genügt *ein* klug gesetztes **Boot**, das der Gegnerheld sendet, wenn er gerade als einziger seines Teams lebt, das alle aktiven T1-Creeps tötet. Danach ist er **overlevelled**, sodass er bis T3 keine Probleme mehr haben wird. Je nach Menge der Creeps, die vom **Boot** getötet wurden, kann es vorkommen, dass ihr noch auf Level 11 seid und der Gegnerheld bereits auf 27. Spielt er

5 Allgemeine Regeln

zusätzlich noch einen Helden, der mit T3 und T4 zurecht kommt, wird es sehr eng.

- Spielt ihr gegen ein kleineres Team oder gegen einen Helden, der alles bekommt, solltet ihr immer früh aufwerten und euch bewusst sein, dass er wahrscheinlich keine Zeit zum Rerollen haben wird.

6 Spielmodi

6.1 -sh (Same Heroes)

Beide Teams bekommen die gleichen, zufälligen Helden (keine Lords). Dies ist der fairste und wahrscheinlich meistgespielte Modus.

6.2 -ol (Only Lords)

Lords sind Helden, die in jedem Aspekt schon ab Level 1 sehr stark sind. Dieser Modus hat einen Incometimer von fünf Sekunden und ist meist sehr schnell zu Ende. Hier gehts richtig ab! Es ist ein selten gespielter Modus. Dieser sollte am besten bereits im Spielnamen angekündigt werden.

6.3 -arnl (All Random, No Lords)/-ar

Beide Teams bekommen zufällige Helden (keine Lords bei *-arnl*). Die Helden können mit etwas Pech sehr unterschiedlich ausfallen, sodass es ein Team deutlich leichter hat. Das macht aber auch den Reiz aus. *-ar* ist so gut wie nie zu wählen; hat ein Team einen Lord, ist das Spiel automatisch sehr unausgeglichen. *-arnl* wird relativ oft gespielt.

6.4 -ap (All Pick)

Alle Spieler können sich den Helden aussuchen. Dafür muss der Irrwisch zu Beginn des Spiels in den Kreis des gewünschten Helden bewegt werden. Dieser Modus wird etwas seltener als *-sh* und *-arnl* gespielt. Hier werden meist zu Beginn **Perkz (Dryad)**, **Marine Soldier (Marine)**, **Moon Sentry (Warden)**, **Dark Disciple (Medivh)**, **China's Guard (Pandaren Brewmaster)** oder **Anna Conda (Naga Sea Witch)** ausgewählt.

Per Eingabe von *-random* oder durch das Heldenfeld mit dem Fragezeichen ganz rechts unten kann trotz des Modus ein zufälliger Held ausgewählt werden.

6.5 -hd (Hero Draft)

Im Prinzip gleich wie *-ap* mit der Ausnahme, dass vor Auswahl der Helden beide Teams jeweils zwei Helden entfernen, die nicht gewählt werden dürfen. Dazu ist nach Aufforderung im Chat der Irrwisch in die gewünschten Helden zu lenken.

7 Helden

Vor der detaillierten Beschreibung ist anzumerken, dass man die meisten Helden auf Level 120 **rerollen (ersetzen)** sollte. Das heißt, ihr teleportiert euch in das Areal rechts unten auf der Karte und geht mit eurem Helden in den Kreis eures neuen Helden. Bestes Rerollziel ist wohl die **Moon Sentry (Warden)** wegen ihres Flächenschadens. Aber auch **The Humans Warrior (Captain)** (für Buffs), **Perkz (Dryad)** (für Fernkampf-Cleave), **Night Shade (Priestess of the Moon)** (für ihren AoE-Stun) oder die **Black Scourge (Dark Ranger)** (für ihren Single-Target-Stunlock auf gegnerische Helden) sind denkbar.

Auf Level 120 bekommt euer Held einen **Teleportzauber** hinzu (Hotkey: t), der euch zu einem beliebigen Punkt der Karte (auch zum Gegnersteam) bringt.

Auf Heilungszauber wird nicht näher eingegangen. Das Problem an ihnen ist, dass anstelle dessen auch ein weiterer Rang eines Schadenszaubers gewählt werden könnte. Creeps zu töten anstelle sie länger aushalten zu können sollte immer Priorität sein.

Die Reihenfolge der vorgestellten Helden beginnt bei **The Humans Warrior (Captain)** und geht im Uhrzeigersinn des Auswahlareals einmal herum.

7.1 The Humans Warrior (Captain)



Der Captain ist ein sehr guter Held, welcher von Beginn an viel aushält und akzeptablen Single-Target-Schaden bringt. Er hat nur Auren zur Verfügung, ihr werdet also zu keiner Zeit viele Kills bekommen. Skillt zunächst Stats und legt den Fokus danach auf die Rüstungsaura. Diese hilft deinem Team sehr bei den ersten **Hydras**. Die **Blood Aura** gibt Leech und sollte, wenn verfügbar, Priorität haben. Da du nie wirklich Schaden liefern wirst, unterstützt du dein Team so gut wie möglich. Die **Thorne Aura** reflektiert bis zu 30 % Schaden auf Gegner zurück. Das ist besonders im Endgame bei gegnerischen Heldenattacken sehr stark.

Rolle: Tank/Supporter.

Skills: **Defends Aura**. **Blood Aura** immer, wenn verfügbar.

Meth/Vampirtrank: Unbedingt besorgen.

Earlygame: Mit einem Punkt in Stats hast du bereits guten Nahkampfschaden, du bekommst einige Kills. Du hast viele Lebenspunkte, die durch die **Defends Aura** noch mehr wert sind.

Midgame: Ohne verschwenderisches Kaufen von Stärke wirst du nicht mehr viel anrichten können. Deine Auren sind jedoch Gold wert für deine Mitspieler.

Level 120: Du kannst entweder rerollen oder aber durch die Buffs weiterhin dein Team unterstützen, was nicht zu verachten ist. Du bist allerdings vollkommen nutzlos

7 Helden

beim Töten der Creeps, sodass sie sich oftmals bei dir stauen. Wenn keiner deiner Teampartner einen starken Endgame-Helden hat und auch niemand Anstalten macht, auf einen zu wechseln, solltest du rerollen.

7.2 Dark Lord (Death Knight)



Er ist ein mittelstarker Held. Wenn du glaubst, dass ihr schnell zurückgedrängt werdet, kannst du als erstes die **Fire Wave** skillen. Ansonsten ist auch **Shadowcall** gut, mit ihm machst du leichten **AoE-Schaden (Area of Effect, Flächenschaden)** und wirst ein wenig geheilt. Die **Fire Wave** wird schnell sehr stark und räumt ab Level 3 T1-Creeps mit einem Schlag weg. Ab Level 7 tötet sie auch **Hydras**. Ab T3 wirst du jedoch nur noch wenig töten. Die **Ultimate (Crazy Rocks)** macht moderaten AoE-Schaden und sollte geskillt werden, wenn sie verfügbar ist. **Soul Binder** belebt Leichen wieder. In Hero Line Wars bleiben diese allerdings nur sehr kurz liegen, sodass du einen guten Moment abpassen solltest, um maximal viele Untote zu erschaffen.

Rolle: Tank/AoE.

Skills: **Fire Wave** (Priorität), den Rest gleichmäßig.

Meth/Vampirtrank: Unbedingt besorgen.

Earlygame: Sieh zu, dass du **Fire Wave** schnell auf Level 2 bekommst. Dann wirst du T1 und T2 abräumen.

Midgame: **Spongebobs** wirst du nicht mehr effizient töten können. Du solltest die Mobs tanken und **Fire Wave** auf Cooldown einsetzen.

Level 120: Rerollen. Du kannst hier nichts mehr bewirken.

7.3 Moon Sentry (Warden)



Sie ist wahrscheinlich der stärkste Held. Zu Beginn ist sie jedoch etwas schwach, da sehr verwundbar. Die ersten Level solltest du aufpassen, nicht zu sterben. Du kannst Stats oder **Energy Burst (Schaden + AoE-Stun)** zu Beginn wählen, meist wird der **Energy Burst** aber die bessere Wahl sein. Ab Level 10 kannst du deine Ultimate **Shadow Splash** erlernen, einen Cleave auf unlimitiert viele Ziele. Dieser scheint etwas fehlerhaft zu sein. Auf Level 3 macht dieser laut Tooltip an allen Zielen im Umkreis deines Primärziels 250 % Schaden. In Wirklichkeit ist dies aber viel mehr, vermutlich weil die Rüstung der Creeps ignoriert wird. Du wirst dich durch Gegnerhorden mit Leichtigkeit durchkämpfen können. Level 120 ohne gekaufte *str* oder *agi* kommt bereits sehr gut mit den Anfängen von T4 zurecht.

Shadow Strike verursacht Initialschaden und danach DoT-Schaden. Da es leider nur ein Single-Target-Spell ist, ist er gegen Creeps nicht nützlich. Gegnerhelden kannst du durch ein frühes *-lvl max* und einen Teleport aber oftmals damit überraschen, da er auf Level 10 für 50.000 Schaden tickt.

Rolle: AoE.

Skills: Eine Mischung aus Stats und **Energy Burst**. Situationsabhängig denkbar ist als erster Skillpunkt auch **Lightmare**, wenn z. B. dein Lanepartner ein Tank ist und sie lange zum Einsatz kommen.

Meth/Vampirtrank: Nicht allzu wichtig, da [Energy Burst](#) den Hauptteil deines Schadens ausmachen sollte.

Earlygame: Etwas zäh. Du machst nicht viel Schaden, erleidest aber viel Schaden. Pass auf, nicht zu sterben. Nach ein paar Leveln ist [Energy Burst](#) stark genug, um Gegner zu töten.

Midgame: Du bist immer noch schwach auf der Brust, solltest aber bereits [Shadow Splash](#) haben. Das Potential ist nun zu erahnen!

Level 120: Clearen der eigenen [Lanes](#) und [Teleport](#) zum Gegner. Sieh bei gegnerischen Helden zu, dass du sie nicht direkt angreifst, sondern sie möglichst von deinem Cleave getroffen werden. Das ist einfacher, wenn sie bei euch auf der Lane sind (weil du dann die Creeps als Primärziel hast), als wenn du bei ihnen bist. Sieh immer zu, dass du nicht auf isolierte Creeps eindrischst, so wird dein Cleave nicht ausgenutzt.

7.4 Dark Disciple (Medivh)



Hierbei handelt es sich um einen sehr starken Helden. Mit ihm kannst du, besonders wenn dein Lanepartner wenigstens zu Beginn etwas mitmacht, regelmäßig für sehr lange Zeit am **Spawnpunkt** bestehen. Kaufe dir zu Beginn einen oder zwei Manatränke und skill **Feral Spirit (Wölfe)**. Auf Level 2 kommt **Mountain Giant (Bergriesen)** dazu. Da du nur begrenztes Mana hast, gehe nicht verschwenderisch mit deinen Spells um. Hab immer nur so viele Kreaturen draußen, wie nötig. **Mountain Giants** und **Spirit Beasts** kannst du mehrfach beschwören, sie werden dann zusätzlich zu den bereits bestehenden beschworen. Sobald du **Spirit Beasts** hast, kannst du sie zum Öffnen des Tores benutzen. Das **Mana Zepter** ist für dich sehr praktisch.

Es ist keine Seltenheit, dass man bis weit in T3 hinein noch am Spawnpunkt steht. Wenn du Mana brauchst, kannst du auch mal relativ früh mit ein paar tausend *Income -int max* eingeben, das rechnet sich mehr als deinen Platz zu verlassen, um Manatränke zu kaufen.

Achte immer darauf, weder dich, noch deinen Teampartner zu **surrounden (umzingeln mit Einheiten, sodass sich die umzingelte Einheit nicht mehr bewegen kann)**. Falls dein Partner fähig erscheint, gib ihm Kontrolle über deine Einheiten, dann kann er auch selber reagieren. Dadurch, dass du fast nie Stats skillst und keine Ringe kaufst, ist der Held selber auch noch in T3 sehr schwach. Ein einzelner **Spongebob** kann dich in Windeseile erledigen. Gib Acht!

7 Helden

Rolle: Tank, Damage (jeweils durch die beschworenen Mobs).

Skills: [Inferno \(auf Level 30\)](#) > [Spirit Beasts](#) > [Feral Spirit](#) > [Mountain Giant](#) > Stats.

Meth/Vampirtrank: Unwichtig.

Earlygame: Deine Kreaturen vernichten alles. Du hast sehr wenig HP, pass etwas auf.

Midgame: Deine Kreaturen vernichten alles. Du hast sehr wenig HP, pass etwas auf.

Level 120: Spätestens in T4 hat dein Held keine Auswirkungen mehr. Unbedingt rerollen! Beschwöre ein letztes Mal alle verfügbaren Kreaturen zur Ablenkung und wechsle auf einen anderen Helden.

7.5 Night Shade (Priestess of the Moon)



Night Shade ist eine vielseitige Heldin. Zu Beginn skillst du **Huntress**, was 20 Mana kostet und eine Jägerin beschwört. Da du es auf Level 1 einige Male einsetzen kannst, wird diese Jägerin für euch etwas tanken, stark ist sie aber noch nicht. Ihr werdet wahrscheinlich zurückgedrängt werden, spätestens, wenn es zu viele Creeps werden und deine **Huntress** sofort getötet wird. Wenn du weiterhin **Huntress** skillst, wird sie später deutlich mehr Schaden verursachen. Pro Fähigkeitslevel beschwörst du ebenfalls eine **Huntress** mehr. Beschwörte **Huntresses** überschreiben die bereits aktiven.

Dark Stars ist ein weitreichender AoE-Angriff, der sehr stark ist. Du kannst dich für ihn in der **Basis** vor die Aufspaltung der beiden **Lanes** stellen, sodass er alle Creeps erreichen kann.

Magic Stomp **stunnt (betäubt)** alle Gegner im Umkreis von 1.500 Reichweite für 20,8 Sekunden (!) auf Level 10. Das ist länger, als die Fähigkeit Cooldown hat. Wenn du auf Level 120 nicht rerollst, ist das deine primäre Aufgabe im Endgame. Du kannst dich dafür auch auf dem Vorsprung zwischen den beiden Lanes in der Basis positionieren (s. Abbildung nächste Seite).

Die **Frost Arrows** sind relativ uninteressant, sie geben Slow und Extraschaden.

Rolle: Single-/Multi-Target-Damage/AoE, Support.

7 Helden

Skills: Dark Stars > Huntress > Magic Stomp > Frost Arrows

Meth/Vampirtrank: Anzuraten.

Earlygame: Deine **Huntress** hilft zwar, aber nicht ansatzweise genug, um gut dazustehen. Du wirst aber merken, wie stark sie wird, wenn du die Fähigkeit weiter levelst.

Midgame: **Huntress** sollte mittlerweile annähernd Level 10 sein. Damit kannst du auch **Spongebobs** komfortabel töten. **Dark Stars** ist ein nettes Zubrot. Jetzt solltest du **Magic Stomp** auskillen.

Level 120: Schadenstechnisch geht hier leider nicht mehr allzu viel, aber dein **Magic Stomp** ist sehr wertvoll für die Gruppe, da er den ganzen Schaden der Creeps herausnimmt.



Abbildung 3: Optimale **Magic-Stomp**-Position für Level 120.

7.6 Ghost (Elder Voidwalker)



Hierbei handelt es sich um einen AoE-Helden, der nicht zu verachten ist. Das Besondere an diesem Helden ist, dass sein **Soul Breaker** schon früh sehr stark ist und auf Level 1 hintereinander gewirkt werden kann. Für **Soul Breaker** gibst du per Zielkreis an, welchen Bereich die Fähigkeit treffen soll. Danach bekommen die Gegner in diesem Kreis kontinuierlich Schaden. Bewegst du deinen Helden, bricht die Attacke ab. Je höher du die Attacke levelst, desto länger ist ihr Cooldown im Vergleich zur Laufzeit. Aber auch auf Level 10 kannst du sie sehr oft einsetzen.

Die anderen Attacken sind zu vernachlässigen:

Ghost Attack macht dich unsichtbar, schneller und verursacht beim Erstangriff aus der Unsichtbarkeit Bonusschaden. Level 1 ist ganz nützlich, um aus brenzigen Situationen zu entkommen, mehr ist aber nicht notwendig.

Illusion erzeugt Kopien des Geists, die aber keinen Schaden machen. Das ist ganz nützlich, wenn ihr Tankprobleme habt oder du rerollen gehst.

Hide Ball macht befreundete Einheiten (auch Creeps) unbesiegbar. Die Fähigkeit hat allerdings langen Cooldown und du kannst dich währenddessen nicht bewegen. Außerdem bist du eigentlich kein Tank. Eine Möglichkeit ist, die Fähigkeit beim Gegner einzusetzen, um Creeps anzustauen.

7 Helden

Rolle: AoE.

Skills: [Soul Breaker](#) > [Stats](#)

Meth/Vampirtrank: Nicht unbedingt notwendig, da du die meiste Zeit wegen [Soul Breaker](#) nicht angreifen wirst.

Earlygame: Du solltest zu Beginn [Soul Breaker](#) skillen. Das ist dann besonders sinnvoll, wenn du deine [Lane](#) mit einem Tank teilst. Nimm dir einen Manatrank zur Sicherheit mit.

Midgame: [Soul Breaker](#) sollte mittlerweile alles töten.

Level 120: Hier kannst du nichts bewirken. Reroll!

7.7 Dragon Master (Blood Mage)



Dieser Held besitzt in seiner Spielweise Ähnlichkeiten zu **Ghost (Elder Voidwalker)**. Dein Hauptziel ist es, den **Flame Strike** zu leveln. Er funktioniert so, wie der Flame Strike im „echten“ WC3, du musst also warten, bis er vollständig „angezaubert“ wurde, sonst hast du Cooldown auf die Fähigkeit, sie wird aber nicht ausgeführt. Der Schaden der Fähigkeit steigt besonders in den letzten beiden Leveln enorm an (9.000 → 12.000 → 20.000 (!) Schaden pro Sekunde).

Forked Lightning ist ebenfalls ein AoE-Zauber. Es ist aber besser, sich auf den stärkeren **Flame Strike** zu konzentrieren, ziehe ihn also erst später nach.

Blue, Red and Bronze Dragon ist eine Ultimate, die den Helden in *einen* Drachen verwandelt (sowohl der Name des Zaubers als auch der Tooltip sind veraltet). Er macht dadurch großen AoE-Splash-Schaden. Allerdings hast du während der Ultimate keinen Zugriff mehr auf die Grundfähigkeiten des Helden. Du solltest außerdem aufpassen, dass dein Drache nicht das Zeitliche segnet, denn er profitiert nicht von deinen Stats und **Rings of Protection**. Da du den Effekt nicht vorzeitig abbrechen kannst und du dich auch nicht heilen kannst, ist die Ultimate mit Vorsicht zu genießen. Ab einer größeren Anzahl **Spongebobs** ist die Attacke auch auf Level 3 höchst riskant. Du solltest besser auf deinen **Flame Strike** vertrauen. Ebenfalls bekommst du nicht in allen Fällen XP als Drache, der genaue Grund ist allerdings noch herauszufinden. Es könnte sein, dass du nur um den Ort herum XP bekommst, an dem die Verwandlung eingeleitet wurde.

Rolle: AoE/ggf. Tank bis T4 (da Stärke dein Primärwert ist).

Skills: Deine Priorität sollte auf [Flame Strike \(Level 10\)](#) liegen.

Meth/Vampirtrank: Anzuraten, aber nicht unbedingt notwendig.

Earlygame: Kaufe einen Manatrank und level deinen [Flame Strike](#). Dieser wird ab Level 3 sehr stark und tötet ab dann alle Creeps mit Leichtigkeit. Ab zwei bis drei Creeps am [Spawnpunkt](#) kannst du ihn einsetzen.

Midgame: [Flame Strike](#) hilft dir sogar bei den [Spongebobs](#) weiter. Ein -lvl [1, 3 oder 5] hilft dir weiter, wenn du ihn durch Creeps töten nicht hoch genug hast.

Level 120: Du bist nicht der schlechteste Held für das Endgame, da zumindest zu Beginn dein [Flame Strike](#) noch sichtbaren Schaden verursacht. Schaue zunächst, was deine Teampartner vorhaben und passe dich entsprechend an.

7.8 Night Assassin (Illidan)



Deine wichtigste Attacke ist **Fan of Knives**. Mit ihr kannst du spätestens ab Heldenlevel 7 (Fähigkeitslevel 4 – 700 Schaden) ganze Ansammlungen von Creeps auf einmal töten. Die Attacke hat auch eine relativ große Reichweite. Du solltest sie als erstes skillen.

Evasion ist passiv und erhöht deine Ausweichchance um 10 % (Level 1) bis 45 % (Level 10). Es ist höchstens für eine kurze Zeit im Midgame interessant, da du zunächst **Fan of Knives** und etwas Stats skillen wirst.

Trance erhöht dein Bewegungstempo und deine Angriffsgeschwindigkeit. Diese Fähigkeit ist, auch wenn sie gut klingt, nicht von Belang. Zu Beginn wirst du andere Fähigkeiten skillen, später im Spiel hast du sowieso die maximal erreichbare Angriffsgeschwindigkeit erreicht.

Metamorphosis verwandelt dich in eine mächtige Dämonenform, deine Auto Attack wird zu einer Fernkampfattacke und bekommt Flächenschaden. Außerdem erhältst du Bonus-HP.

Rolle: AoE.

Skills: **Metamorphosis** > **Fan of Knives** > Stats/**Evasion**.

Meth/Vampirtrank: Anzuraten, aber nicht unbedingt notwendig.

7 Helden

Earlygame: Kaufe einen Manatrank und level [Fan of Knives](#). Diese Fähigkeit wird dich durch das gesamte Earlygame tragen.

Midgame: [Fan of Knives](#) verursacht nicht genug Schaden, um T3-Creeps zu töten. Deine Dämonenform wird dir hier etwas weiterhelfen. *-agi max* ist anzuraten.

Level 120: Nur noch [Metamorphosis](#) ist hier wegen des Flächenschadens brauchbar, allerdings hat die Attacke einige Sekunden Downtime, die dir immer wieder deine Fernkampfattacke wegnimmt, sodass die Creeps sich repositionieren werden.

Rerollen!

7.9 Grisworld (Mountain King)



Dieser Held ist **Night Assassin (Illidan)** sehr ähnlich. Auch **Grisworld** hat eine Ultimate-Form und eine AoE-Attacke, die dich durch das Earlygame trägt.

Diese Attacke ist **Hammer Bolts** und wirft Hämmer rund um den Helden. Sie ist das primäre Levelziel und richtet ebenfalls auf Level 4 700 Schaden an, sodass sie ab dort Creeps onehittet.

Mana Destruction ist tatsächlich auch eine Überlegung wert, da es auf gegnerische Helden angewandt werden kann und auf Level 1 bereits 700 Mana zerstört. Spätere Level sind eher uninteressant, da der Manapool und die Manaregeneration der Helden zu stark sein wird. Du könntest ihn skillen, wenn im gegnerischen Team ein **Death Revenant** ist, um ihm früh die Möglichkeit zu nehmen, seine Immolation-Aura auszuspielen.

Stunner Stomp macht auf späteren Leveln mehr Schaden als **Hammer Bolts**, hat aber deutlich weniger Reichweite. Der Stun der Fähigkeit ist der der **Mondpriesterin** (20 Sek.) mit seinen sechs Sekunden in der Dauer deutlich unterlegen.

Avatar macht den Helden immun gegen Magie und erhöht Rüstung, Schaden und Lebenspunkte. Diese Fähigkeit sollte sofort geskillt werden und hilft sehr bei den ersten **Hydras**.

7 Helden

Rolle: AoE/Tank.

Skills: Avatar > Hammer Bolts > Stats/Stunner Stomp/Mana Destruction (Level 1).

Meth/Vampirtrank: Anzuraten, aber nicht unbedingt notwendig.

Earlygame: Kaufe einen Manatrank und level Hammer Bolts. Diese Fähigkeit wird dich durch das gesamte Earlygame tragen.

Midgame: Hammer Bolts verursacht nicht genug Schaden, um T3-Creeps zu töten. Avatar wird dir hier etwas weiterhelfen.

Level 120: Du kannst hier nichts mehr anrichten. *-str max* würde dich zwar als Tank qualifizieren, aber auf Grund deines Einzelzielschadens und Fehlen sonstigen Supports solltest du rerollen.

7.10 Death Revenant (Revenant)



Mit ihm wirst du hauptsächlich passiven Schaden verursachen, dafür wird [Immolation](#) sorgen. Kaufe zu Beginn einen Manatrank und aktiviere die Fähigkeit erst dann, wenn die ersten Creeps auftauchen. Sie kostet zur Aktivierung auf Level 1 26 Mana und verbraucht danach pro Sekunde ein Mana. Um zu verhindern, dass du die Aktivierungskosten erneut bezahlen musst, nimmst du den Manatrank bestenfalls bei einem Restmana.

[Life Drain](#) und [Healing](#) sind Heilungszauber, die nicht von Belang sind.

[Big Death Monster](#) ist deine Ultimate und erhöht Angriffstempo, Bewegungsgeschwindigkeit und die Größe einer befreundeten Einheit um 200/500/700 %. Ihn kannst du entweder auf dich wirken, damit der Radius von [Immolation](#) sich vergrößert oder aber auf geeignete Helden wie [Anna Conda \(Naga Sea Witch\)](#), [Dryad \(Perkz\)](#) oder [Moon Sentry \(Warden\)](#).

Rolle: AoE.

Skills: [Big Death Monster](#) > [Immolation](#) > Stats.

Meth/Vampirtrank: Besorgen!

Earlygame: Skille immer [Immolation](#), falls verfügbar. Ab Level 4 wird diese Fähigkeit mühelos T1-Creeps und später T2-Creeps töten.

7 Helden

Midgame: **Spongebobs** bekommst du nur noch sehr langsam getötet, die Blütezeit des Helden ist vorbei. Unterstütze mit **Big Death Monster**, so gut es geht.

Level 120: **Big Death Monster** ist keine alleinige Daseinsberechtigung für diesen Helden. Reroll!

7.11 Phoenix Soul (Sorceress)



Diese Heldin ist sehr stark, sie besitzt keine einzige schwache Attacke und fast alles verursacht Flächenschaden. Der einzige Nachteil ist, dass du erst auf Level 6 deine erste Fähigkeit bekommst. Skille bis dahin Stats und [Mirradon Flame](#). Diese Fähigkeit verringert die Rüstung aller Creeps im Umkreis um fünf Punkte pro Level, sodass diese deutlich mehr Schaden nehmen.

Ab Level 6 bekommst du [Firestorm](#) mit dazu, ein gezielter Zauber, der fünf Sekunden lang Flächenschaden verursacht und stunnt. Diese Fähigkeit ist erst ab Level 33 (!) ausgeschlitt und macht zu diesem Zeitpunkt eher weniger Schaden.

Ab Level 10 bekommst du deine Ultimate [Sea of Flames](#). Bei Benutzung gibst du eine Richtung an, in welche die Heldin Flammen schicken soll. Mit höherem Level werden es mehr Flammen, die mehr Schaden verursachen. Diese Attacke dauert sehr lange an und deckt sehr viel Platz ab. Richtig positioniert, bekommst du mit Leichtigkeit beide [Lanes](#) abgedeckt. Bewegst du dich, bricht sie ab.

Ab Level 15 kannst du [Summone Phoenix](#) skillen. Je nach Level bekommst du 2/4/6 Phönixe, die Flächenschaden verursachen und auch etwas tanken können. Sterben sie, werden sie zu einem Ei. Wird dieses nicht zerstört, stehen sie nach einer bestimmten Zeit wieder auf.

7 Helden

Rolle: AoE.

Skills: [Sea of Flames](#) > [Summone Phoenix](#) > [Mirradon Flame/Firestorm](#) > Stats.

Meth/Vampirtrank: Anzuraten, aber nicht unbedingt notwendig.

Earlygame: Bis Level 6 bekommst du das Skillen praktisch vorgegeben. Skille eine Mischung aus Stats und [Mirradon Flame](#). Der dadurch gewonnene Schaden macht sich schnell bemerkbar. Ab Level 6 bekommst du AoE, den du mitnehmen solltest.

Midgame: Mit all deinen Fähigkeiten kommst du gut durch das Midgame.

Level 120: Je nach Partnerhelden kannst du dir überlegen, für [Mirradon Flame](#) im Team zu bleiben. Etwas töten können wirst du allerdings nicht mehr. Rerollkandidat!

7.12 Mojo (Mojo's nino808)



Herzlichen Glückwunsch, du hast einen (wenn nicht *den*) schlechtesten Helden für das Earlygame erwischt. Was macht einen solchen Helden aus? - Er macht recht langsamen, niedrigen Einzelzielschaden und hat bis Mitte T3 abgesehen von seiner Ultimate keinen weiteren brauchbaren Zauber.

Snake Trap (45 Mana) erzeugt am gewünschten Platz einen Schlangenschutzzauber. Dieser hält etwa 20 Sekunden, hat 0 Rüstung und macht etwas mehr Einzelzielschaden als dein Held. Er hat allerdings nur eine Reichweite von 600 (Mojo: 650), platziere ihn also gut. Dazu kommt noch, dass viele Creeps aus T1 mittlere Rüstung haben, gegen die dein Zauber nur verringerten Schaden macht. Außerdem ist es ein Zauber, der nur sehr langsam levelt. Level 2, das den Schaden verdoppelt, erhältst du erst auf Heldenstufe 4 (!). Dieser Zauber hat so lange Cooldown, wie der Schutzzauber anhält. Auf späteren Leveln wird die Lebensdauer erhöht, sodass du kurzzeitig bis zu drei Zauber aktiv haben kannst. Töten die Creeps ihn jedoch auf niedrigem Level sofort nach Entstehung, hast du fast 20 Sekunden **Downtime (Stillstand)**. Ab Level 5 beginnt er, interessant zu werden. Dann bekommst du drei Schlangen, die je 1.500 Schaden machen (Level 4 erzeugt noch zwei Schlangen mit je 500 Schaden). Du bekommst Level 5 leider erst auf Heldenstufe 13. Da weder du noch dein Schlangenzauber sich dazu eignen, zu tanken (erst auf viel höheren Leveln), kommt es öfters vor, dass dein Lanepartner zurück weicht, du ebenfalls, und dein Zauber zerstört wird.

7 Helden

Speed Kodo platziert einen Kodo an einer beliebigen Stelle der Karte (auch in den **Gegnerlanes**). Er erhöht die Bewegungsgeschwindigkeit von befreundeten Einheiten bereits auf Level 1 ungemein (der Tooltip ist falsch). Du kannst ihn skillen, um so den Gegner ab und an zu überraschen. Dazu reicht Level 1.

Deine Ultimate **Spiritual Charge** erhältst du auf Level 10. Sie kann große Ansammlungen an Creeps töten. Benutze sie, so oft es geht. Zu diesem Zeitpunkt wird deine **Snake Trap** noch nichts anrichten.

Rolle: Mehrfachzielschaden (höhere Level von **Snake Trap**).

Skills: **Spiritual Charge** > **Snake Trap** > Stats/**Speed Kodo** (Level 1).

Meth/Vampirtrank: Unbedingt kaufen.

Earlygame: Konzentriere dich auf das Skillen von **Snake Trap**. Du wirst allerdings sehr lange nur mit Hilfe von **Meth** bestehen können.

Midgame: Hat deine **Snake Trap** annähernd Maxlevel erreicht, kommst du auch gut mit **Spongebobs** zurecht. Ausgeskillt ist sie erst mit Level 25. **Spiritual Charge** tötet ebenfalls T3-Creeps.

Level 120: Schnellstens rerollen!

7.13 Perkz (Dryad)



Diese Dryade dominiert das mittlere Earlygame und das Midgame auf Grund ihrer Ultimate **Multi Shot**, die sie auf Level 6 bekommt. Dieser Zauber fügt der Autoattack weitere Ziele hinzu, sodass auf Level 5 der Fähigkeit neun Ziele angegriffen werden.

Battle Aura erhöht das Angriffstempo von dir und befreundeten Einheiten von 15 % (Level 1) auf 600 % (Level 10) (!). Sie ist sehr stark und sollte nebenbei geskilt werden.

Damage Boost ist ebenfalls recht stark und erhöht den Heldenschaden um insgesamt 1.400 auf Level 10. Die Fähigkeit ist besonders im Earlygame interessant.

Rolle: Mehrfachzielschaden (durch **Multi Shot**).

Skills: **Multi Shot** > **Battle Aura**/**Damage Boost** > Stats.

Meth/Vampirtrank: Unbedingt kaufen.

Earlygame: Bis Level 6 machst du nur Single-Target-Damage – und das auf Grund von **Damage Boost** und **Battle Aura** nicht allzu schlecht. Skill als erstes Stats, danach eine Mischung aus den beiden anderen Fähigkeiten. Mit dem **Multi Shot** wirst du auch große Ansammlungen von Creeps auflösen können.

7 Helden

Midgame: Hier wirst du ebenfalls sehr guten Schaden verursachen. Priorisiere hier **Battle Aura**, da sie allen Spielern hilft. Damit du auch mit **Spongebobs** zurecht kommst, ist ein *-agi max* mit 500.000 Gold anzuraten.

Level 120: **Moon Sentry (Warden)** ist dir zwar überlegen, existiert allerdings schon eine in deinem Team, kannst du deinen Helden auch behalten. Dass du im Vergleich zu ihr ein Fernkampfheld bist, erleichtert einiges.

7.14 NightTiger (Demon Hunter)



Hierbei handelt es sich um einen durchschnittlichen Helden. **Night Runner** macht dich, ähnlich wie andere Helden, unsichtbar und gibt Bonusschaden beim Angriff aus der Versteckenheit. Auch hier ist Level 1 nützlich, um aus gefährlichen Situationen zu entkommen.

Shadow Master erzeugt eine (Level 1) bis fünf (Level 10) Kopien deines Helden. Der Nachteil dieser Fähigkeit ist, dass du bereits auf Level 4 vier Kopien erhältst, die fünfte erst auf Level 10. Alle Skillpunkte dazwischen verändern nichts.

Slow Poison platziert einen Gift-DoT auf den Gegner und verlangsamt ihn. Das Gift tötet deine Gegner allerdings nicht, sodass sie auf einem Lebenspunkt stehen bleiben. Das ist dennoch im Earlygame nützlich. Du kannst dein Gift nacheinander auf alle Gegner verteilen und so recht viel Schaden verursachen.

Tiger's Special ist deine Ultimate und ruft grüne „Todesbälle“ herbei, die Schaden am Feind verursachen. Pro Level nehmen die Bälle in ihrer Anzahl und am Schaden deutlich zu. Macht Level 1 noch 7 Bälle pro Sekunde à 500 Schaden, macht Level 3 32 Bälle à 5.000 Schaden. Das ist theoretisch, wenn alle Bälle treffen, das gut 45-fache an Schaden. Level 1 der Attacke ist relativ schwach, da zu diesem Zeitpunkt im Spiel oftmals schon die **Hydras** im Spiel sind und große Lücken zwischen den Bällen sind. Du darfst dich währenddessen nicht bewegen.

7 Helden

Rolle: Mehrfachzielschaden/Tank (durch [Shadow Master](#)). Du bist ein *str*-Held (!).

Skills: [Tiger's Special](#) > [Slow Poison](#) (nur Earlygame) > [Shadow Master](#) > Stats.

Meth/Vampirtrank: Unbedingt kaufen. Beachte, dass beide Effekte verloren gehen, wenn du [Shadow Master](#) benutzt.

Earlygame: Dotte alle Gegner mit deinem Gift zu. Bring [Shadow Master](#) auf Level 4, damit du schnell vier Kopien von dir hast.

Midgame: Durch deine Ultimate und deine vier, bald fünf Kopien machst du guten Schaden. Hast du natürlich AoE-Helden als Partner, werden diese das meiste töten.

Level 120: Daseinsberechtigung geben dir einzig deine fünf Kopien. Immer, wenn du die Fähigkeit neu benutzt oder Kopien sterben, repositionieren sich die Creeps, was für Unruhe sorgt. Rerollkandidat!

7.15 Sword Leader (Blademaster)



Dieser Held hat große Parallelen zu **NightTiger (Demon Hunter)**. **Wind Walk** macht dich unsichtbar inkl. Bonusschaden beim Erstangriff. Skille hier zwischendurch Level 1, um aus gefährlichen Situationen entkommen zu können.

Critical Strike verursacht zu 15 % bei automatischen Angriffen Bonusschaden und das 1.0-fache (Level 1) bis 2.0-fache (Level 10) des Heldenschadens. Diese Fähigkeit ist sehr stark, da mit zunehmender Beweglichkeit oder mit **Meth** das Angriffstempo des Helden stark ansteigt.

Mirror Image kriert ein (Level 1) bis fünf (Level 10) Spiegelbilder des Helden, die mit 40 % Schaden (Level 1) beginnen und bis 100 % (Level 10) gehen. Hier hat es im Gegensatz zum **NightTiger (Demon Hunter)** immerhin einen Nutzen, die Level 5 bis 9 zu skillen, da der Schaden der Spiegelbilder weiter ansteigt, die Anzahl allerdings nicht.

Whirlwind ist der klassische Bladestorm. Der verursachte Schaden verzwanzigfacht sich von Level 1 auf Level 3. Da dein Held aber ohne sechs Ringe nicht sehr viel aushält, solltest du bei Benutzung der Attacke aufpassen, besonders, wenn die ersten **Hydras** kommen.

Rolle: Mehrfachzielschaden (durch **Mirror Image**).

Skills: **Whirlwind** > **Critical Strike**/**Mirror Image** > Stats.

Meth/Vampirtrank: Unbedingt kaufen. Beachte, dass beide Effekte verloren gehen, wenn du [Mirror Image](#) benutzt.

Earlygame: Skille zunächst [Critical Strike](#). Das ist vor allem dann sehr gut, wenn du einen Tank als Partner hast. [Dark Troll Shadow Priests](#) tötest du damit schon auf Level 1 mit Leichtigkeit. Bring [Mirror Image](#) zumindest auf Level 4, damit du vier Kopien hast.

Midgame: Durch [Whirlwind](#) kannst du ganze Gruppierungen von Creeps sprengen. [Critical Strike](#) und [Mirror Image](#) solltest du in etwa gleich skillen.

Level 120: Daseinsberechtigung geben dir einzig deine fünf Kopien, die mit ihrem [Critical Strike](#) viel Schaden verursachen. Immer, wenn du die Fähigkeit neu benutzt oder Kopien sterben, repositionieren sich die Creeps, was für Unruhe sorgt.
Rerollkandidat!

7.16 China's Guard (Pandaren Brewmaster)



Dieser Pandaren hat deutlich mehr Kraft, als man ihm vielleicht ansehen mag.

Breath of Fire verursacht Schaden in einem kegelförmigen Bereich vor dem Helden. Bereits auf Level 1 verursacht er 200 Schaden und ist so ein sehr guter Zauber zum Entfernen ganzer Armeen. Dadurch eignet sich der Panda gut für eine Sololane.

Drunken Haze verlangsamt Creeps deutlich und gibt je nach Level eine prozentuale Chance, dass sie Attacken verfehlen (90 % für 30 Sekunden auf Level 10). Wenn von diesem Effekt betroffene Einheiten von **Breath of Fire** getroffen werden, erleiden sie zusätzlich durch einen weiteren DoT viel Schaden.

Drunken Brawler ist passiv und gibt dem Helden bis zu 50 % Ausweichen und eine 10%-Chance auf einfachen (Level 1) bis sechsfachen (Level 10) Zusatzschaden.

Fury Storm ist die Ultimate und ruft Wellen herbei, die auch schon auf Level 1 sehr stark sind (1.000 Schaden pro Treffer). Die Reichweite ist allerdings so klein, dass Fernkampfcreeps außerhalb des Wirkungsbereiches stehen. Erst auf Level 3 bekommt die Attacke eine ausreichend große Reichweite. Sie tötet auch noch auf T4 die ersten Einheiten.

Rolle: Tank/Support.

Skills: **Fury Storm** > **Breath of Fire** > **Drunken Haze** > Stats.

Meth/Vampirtrank: Anzuraten.

Earlygame: Versuche, schnell deinen **Breath of Fire** zu leveln. Mit ihm wirst du mit einem Treffer schnell Creepansammlungen onehitzen.

Midgame: Hier sollte **Fury Storm** beträchtlichen Schaden verursachen. Durch **Drunken Haze** sorgst du für weiteren Schaden und Schadensreduktion.

Level 120: Durch die Verfehlenschance deines **Drunken Haze** sorgst du im Endgame für weitere 90 % Schadensreduktion und hast selber durch **Drunken Brawler** noch zusätzliche 50 % Ausweichchance. Du bist ein echter Tank. Du kannst allerdings nur noch mit deiner Ultimate mehrere Einheiten auf einmal töten. Rerolle also, wenn Schaden benötigt wird.

7.17 Black Scourge (Dark Ranger)



Eine Heldin, deren niedriger Fernkampfschaden durch spezielle Einsatzgebiete gerettet wird.

Ihre wichtigste Fähigkeit ist **Black Arrow**. Es ist ein **Debuff (Schwächungszauber)** auf dem Creep, der dazu führt, dass wenn er stirbt, Skelette aus ihm heraus entstehen, die im Namen deines Helden angreifen. Du kannst dir so eine kleine Armee zusammenstellen, indem du möglichst vielen Creeps diesen Debuff gibst. Die Skelette werden je nach Fähigkeitslevel stärker. Beachte, dass einige Einheiten wie **Infernal Juggernaut**, **Sea Elemental** und **Black Drake** keine Skelette entstehen lassen! Früher, als noch die ersten vier Creeps in den **Keeps** aktiv waren, war diese Fähigkeit um ein Vielfaches stärker, da man durch die vielen schwachen Creeps sehr schnell den ganzen **Spawnbereich** voll von eigenen Skeletten hatte. Dadurch, dass in den neuen HLW-Versionen aber insgesamt zu Beginn weniger Creeps gesendet werden, ist die Fähigkeit nicht mehr mit den alten Versionen vergleichbar.

Trueshot Aura gibt verbündeten Fernkämpfern Bonusschaden von 10 % (Level 1) bis 200 % (Level 10).

Death Bolt ist im Endgame interessant, um andere Helden im **Stunlock (ewiger Stun)** zu halten.

Charm ist deine Ultimate und macht gegnerische Creeps zu Verbündeten. Die wichtigen Ziele dafür sind **Hydras** und **Spongebobs**.

7 Helden

Alle Fähigkeiten haben ihren Einsatzbereich, wenn du nicht rerollst.

Rolle: Support.

Skills: Charm > Black Arrow > Trueshot Aura > Stats.

Meth/Vampirtrank: Ein Muss.

Earlygame: Skille **Black Arrow** und aktiviere ihn. Manaprobleme bekommst du dadurch nicht. Laufe relativ früh zurück, um **Meth** zu holen, damit du mehr Einheiten zu Skeletten machen kannst. Mit **Charm** solltest du die ersten **Hydras** übernehmen. Das benötigt allerdings auf Dauer viel Mana. Solltet ihr überrannt werden, bist du sehr schwach, da du nur auf einzelne Ziele Schaden machst und deine Skelette sofort getötet werden.

Midgame: **Charm** sollte mittlerweile auf Level 3 sein, damit du **Spongebobs** übernehmen kannst. Diese fungieren als fantastische Tanks und erleichtern den Einstieg in die Phase. Deine **Trueshot Aura** sollte nun auch schon etwas hochgeskillt sein.

Level 120: Deine Skelette können hier nichts mehr ausrichten, dein **Charm** kann T4-Creeps nicht übernehmen und du machst so gut wie keinen Schaden mehr. Daseinsberechtigung sind nur deine **Trueshot Aura** und der Stun von **Death Bolt**. Mit ihm kannst du gegnerische Helden unendlich lange betäuben, wenn du die Fähigkeit hintereinander einsetzt. Das kann in manchen Situationen zum Sieg verhelfen. Sind deine Gegner schlau, holen sie sich **Anti-magic Potions** und du kannst rerollen.

7.18 Spirit Mage (Jaina)



Diese Heldin braucht mit Abstand am längsten, um „ausgeskillt“ zu sein: Level 45! Dafür verursacht allerdings auch jede ihrer Attacks Flächenschaden.

Frost Nova ist ihr bester Zauber, da du ihn bereits früh nach oben bringen kannst. Spätestens auf Level 3 (erhältst du auf Heldenlevel 5) kannst du damit Ansammlungen von Creeps sprengen.

Northern Glow lässt kleine Geister um dich herumfliegen, die Schaden verursachen und dich etwas heilen.

Meteor Swarm lässt Meteore auf den Zielbereich prasseln.

Einzigartig ist die Ultimate: **Arcane Mastery**. Sie verstärkt die anderen Zauber. **Frost Nova** bekommt einen größeren Effektbereich, die anderen Zauber bekommen mehr Schaden.

Leider braucht die Heldin wie oben angesprochen sehr lange, um die Zauber zu leveln. **Meteor Swarm** erreicht erst bei Heldenlevel 35 Level 10 und ist zu diesem Zeitpunkt nur noch mäßig brauchbar, auf den früheren Leveln macht er im Verhältnis zu den Creeps mehr Schaden. Das kommt auch dadurch, dass der Schaden dieser Fähigkeit nur durch die Ultimate verstärkt wird, durch das Leveln von **Meteor Swarm** an sich erhöht sich nur die Anzahl an Meteore. Diese Heldin klingt etwas stärker, als sie ist.

7 Helden

Rolle: AoE.

Skills: Arcane Mastery > Frost Nova > Meteor Swarm > Northern Glow > Stats.

Meth/Vampirtrank: Anzuraten.

Earlygame: Frost Nova und die ersten Level von Meteor Swarm werden dich durch das Earlygame tragen. Kaufe dir ggf. einen Manatrank. Du kannst auf Level 1 mit seiner Hilfe sechs Frostnoven zaubern.

Midgame: Du kannst überlegen, ein -lvl max einzustreuen, damit du deine Fähigkeiten (vor allem Arcane Mastery) weiter verbesserst. Du machst allerdings zunehmend weniger Schaden. Frost Nova kann Spongebobs gar nichts mehr zufügen, nur noch dein Meteor Swarm macht bemerkbaren Schaden.

Level 120: Rerollen!

7.19 Anna Conda (Naga Sea Witch)



Sie ist eine sehr starke Heldin, die es problemlos auch alleine mit einer Lane aufnehmen kann, z. B. wenn direkt zu Beginn ein Spieler des eigenen Teams das Spiel verlässt. Ihre Schüsse springen auf weitere Creeps über, sodass mehrere gleichzeitig angegriffen werden. Hast du eine Sololane und die Hydras kommen, sollten durch die vielen Stat-Skillpunkte deine Lebenspunkte und dein Schaden ausreichen, um diese am Spawnpunkt zu töten.

Divine Shield macht dich für einige Zeit unbesiegbar, was meistens (außer im Spielgebiet des Gegners) nicht sinnvoll ist, da sich alle Mobs, die vorher auf dir waren, nun repositionieren. Außerdem rechnen deine Mitspieler eventuell nicht damit, plötzlich deutlich mehr Creeps tanken zu müssen.

Disruptor ist ein AoE-Zauber, der im Grunde nicht schlecht ist. Da allerdings der in den Helden eingebaute Mehrzielschaden so stark ist, wird er nicht geskillt.

Mana Shield benutzt dein Mana, um eintreffende Angriffe zu absorbieren. Du kannst es ganz am Ende pro forma skillen. Ich glaube jedoch, dass die Rüstung nicht mit einfließt. Wenn du es aktivierst, ist dein Mana meist binnen Sekunden leer.

Tornado wirbelt gegnerische Helden und Creeps in die Luft und verlangsamt sie.

Rolle: Multi-Target-Damage.

Skills: Nur Stats.

Meth/Vampirtrank: Unbedingt besorgen, falls du zurückgedrängt wirst. Mit Hilfe dieser Items kannst du dich wieder zum **Spawnpunkt** vorarbeiten.

Earlygame: Du siehst direkt an den ersten Creeps, wie viel Schaden deine überspringende Attacke verursacht. Du kannst während des Zurücklaufens zum **Brunnen** die Mobs geschickt zusammenziehen, damit dein Angriff die volle Wirkung entfalten kann. Mit **Meth** tötest du alles.

Midgame: Bei den **Spongebobs** solltest du zumindest mit einem Income von 50.000 g ein *-int max* einlegen. Damit sterben sie allmählich, erst aber mit 500.000 g in Intelligenz investiert werden sie binnen Sekunden fallen.

Level 120: Beim Gegnererteam kannst du **Tornado** wirken. Dieser wirbelt Helden in die Luft. Ist kein weiterer Gegenspieler in der Nähe, laufen die Creeps weiter Richtung Kreis. Ist ansonsten aber ein Rerollkandidat.

7.20 Marine Soldier (Marine)



Der **Marine** ist ein Held, dem man seine Stärke nicht auf den ersten Blick ansieht. Er hat schon auf Level 1 ein sehr hohes Angriffstempo und macht von allen Helden dort am meisten Autoattack-Schaden.

Upgrade Weapon gibt dir 10 % (Level 1) bis 200 % (Level 10) mehr Schaden. Du solltest es nebenbei hochskillen.

Parallel dazu gibt dir **Upgrade Armor** 10 (Level 1) bis 100 (Level 10) zusätzliche Rüstung. Auch das solltest du nebenbei hochskillen, da es dir bei den **Hydras** weiterhilft.

Erstmals richtig stark wirst du auf Level 10 mit **Call Assistance**. Gyrokopter werden um dich herum fliegen und Schaden verursachen.

Deine Ultimate ist **Call Tank**, die einen Panzer herbeiruft. **Hydras** werden bereits von Level 1 zuverlässig getötet. Leider gibt es kein drittes Level, das mit den **Spongebobs** zurecht kommt.

Rolle: Tank/AoE (Early Game).

Skills: Call Tank > Call Assistance > Upgrade Armor > Upgrade Weapon > Stats.

Meth/Vampirtrank: Unbedingt besorgen.

7 Helden

Earlygame: Spätestens mit dem **Meth** wirst du alleine durch deine Auto Attack sehr viel Schaden verursachen. Durch **Upgrade Armor** hältst du zudem früh relativ viel aus.

Midgame: Leider ist hier deine Dominanz vorbei. **Spongebobs** töten weder dein **Tank** noch deine Heldenangriffe, ohne *-agi max* zu investieren. Du bist aber selber ein sehr guter Tank.

Level 120: Wenn du nicht Tank bleiben möchtest, solltest du rerollen.

7.21 Robot (Goblin Shredder)



Dieser Held hat im Earlygame ein Problem: Er hat fast gar keine Fähigkeiten. Bis Level 3 kannst du nur Stats skillen, deine drei anderen Fähigkeiten werden erst ab Level 10 freigeschaltet.

Bomb Sniper kannst du ab Level 3 skillen. Diese Fähigkeit hat die einzigartige Eigenschaft, dass du sie schon ab Heldenlevel 12 ausgeskillt haben kannst. Sie verursacht dann in einer geraden Linie 17.000 Schaden. Bereits ab Fähigkeitslevel 3 verursacht sie schon so viel Schaden, dass die meisten Creeps von ihr sterben. Beachte, dass dein Held bei Ausführen der Fähigkeit sich ein paar Sekunden nicht bewegen kann.

Missile Fire ruft im Zielbereich Geschosse herbei. Im Vergleich zu Level 1 (20 Geschosse à 1.000 Schaden) verursacht Level 3 (100 Geschosse à 12.000 Schaden) das 60-fache an Schaden!

Repair belebt deinen Helden je nach Fähigkeitslevel alle 240/180/120 Sekunden einmal wieder.

Missile Bombing ruft Wellen von Geschossen herbei. Wie bei anderen Attacken dieser Art darfst du dich währenddessen nicht bewegen. Besonders auf Level 3 tötet sie zuverlässig in einem mittleren Wirkungsbereich **Spongebobs**. Platzierst du dich gut, kannst du beide **Lanes** treffen.

7 Helden

Rolle: AoE.

Skills: Missile Bombing > Bomb Sniper > Missile Fire > Stats/Repair.

Meth/Vampirtrank: Unbedingt besorgen, da du zu Beginn keine Fähigkeiten hast.

Earlygame: Mit dem Zeitpunkt, wo Bomb Sniper die Creeps tötet, wirst du deine Lane dominieren.

Midgame: Hier bist du immer noch sehr gut, da deine Ultimate die Spongebobs tötet. Du verhinderst dadurch ein Aufstauen. Deine anderen Attacken können ihnen allerdings nicht mehr viel Schaden zufügen.

Level 120: Du musst nicht sofort rerollen, wenn schwächere Helden in deinem Team sind. Du kannst ganz gut tanken und deine Ultimate tötet auch noch die ersten T4-Creeps. Allerdings kannst du insgesamt hier nicht mehr viel anrichten.

8 Tier List

Es gibt drei Tierlisten: Die erste beurteilt die Stärke des Helden auf **normal** zu Beginn des Spiels, die zweite ab der Mitte (ungefähr zum Zeitpunkt der **Spongebobs**), die dritte ist für das Endgame. Helden werden besonders im Endgame nicht nur nach Schaden, sondern auch nach Support bewertet.

Innerhalb der Tiers findet keine Sortierung statt.

8.1 Spielbeginn

Hier kommt es darauf an, wie gut ein Held ins Spiel findet. Meistens gelingt ein sehr guter Start ins Spiel, wenn T1 und T2 komfortabel getötet werden können. Ist ein Held im D-Tier, wie **Mojo**, bedeutet das aber nicht automatisch, dass er mit T3 nicht zurecht kommt. Er hat allerdings vorher auf niedrigeren Leveln große Probleme.

Dark Disciple (Medivh) hat ein eigenes Tier, weil er der einzige Held ist, der alleine und von Beginn an am Spawnpunkt bestehen kann. Das A-Tier besticht dadurch, dass sehr früh entweder starke AoE-Zauber vorhanden sind oder recht hoher Einzelzielschaden gepaart mit anderen Nützlichkeiten (z. B. **The Humans Warrior (Captain)**). Im B-Tier kommen diese Fähigkeiten erst zu spät ins Spiel.

S-Tier

Dark Disciple (Medivh)

A-Tier

Marine Soldier (Marine), Anna Conda (Naga Sea Witch), Ghost (Elder Voidwalker), Dragon Master (Blood Mage), Grisworld (Mountain King), Night Assassin (Illidan), Death Revenant (Revenant), China's Guard (Pandaren Brewmaster), The Humans Warrior (Captain), Dark Lord (Death Knight)

B-Tier

Phoenix Soul (Sorceress), Perkz (Dryad), Sword Leader (Blademaster), Black Scourge (Dark Ranger), Spirit Mage (Jaina), Robot (Goblin Shredder), Moon Sentry (Warden)

C-Tier

Night Shade (Priestess of the Moon), Night Tiger (Demon Hunter)

D-Tier

Mojo (Mojo's nino808)

8.2 Midgame

Die Midgame-Tierliste gibt die Stärke der Helden in der meist längsten Phase im Spiel an, T3. Hier wird die Basisstärke der Helden bewertet. Eine **Anna Conda (Naga Sea Witch)** z. B. kann auch hier sehr stark sein, muss allerdings dafür *-int max* mit ca. 500.000 g spendiert bekommen. Andere Helden kommen auch ohne Ausgaben mit den **Spongebobs** zurecht.

Ab dem C-Tier wird Schaden auf T3-Creeps zur Nebensache, das D-Tier ist völlig abgeschlossen.

A-Tier

Dark Disciple (Medivh), Dragon Master (Blood Mage), Ghost (Elder Voidwalker), Robot (Goblin Shredder), Moon Sentry (Warden), Mojo (Mojo's nino808), Night Shade (Priestess of the Moon), China's Guard (Pandaren Brewmaster)

B-Tier

Night Tiger (Demon Hunter), Anna Conda (Naga Sea Witch), Perkz (Dryad), Sword Leader (Blademaster), The Humans Warrior (Captain)

C-Tier

Marine Soldier (Marine), Night Assassin (Illidan), Death Revenant (Revenant), Phoenix Soul (Sorceress), Black Scourge (Dark Ranger), Spirit Mage (Jaina)

D-Tier

Grisworld (Mountain King), Dark Lord (Death Knight)

8.3 Endgame

Hier wird das Verhalten der Helden in T4 bewertet. Es kommt vor allem darauf an, wie die Helden mit mehrfachem Statskauf jenseits der mehrfachen Millionen Gold performen. Aber auch **Utility (nützliche Zauber, bei denen Schaden nicht der Hauptbestandteil ist)** wie der **Magic Stomp** der **Night Shade (Priestess of the Moon)** fließen mit ein.

S-Tier

Moon Sentry (Warden)

A-Tier

Night Shade (Priestess of the Moon), Perkz (Dryad), China's Guard (Pandaren Brewmaster), The Humans Warrior (Captain)

B-Tier

Dragon Master (Blood Mage), Anna Conda (Naga Sea Witch), Marine Soldier (Marine), Black Scourge (Dark Ranger)

C-Tier

Night Tiger (Demon Hunter), Sword Leader (Blademaster)

D-Tier

Dark Disciple (Medivh), Ghost (Elder Voidwalker), Robot (Goblin Shredder), Mojo (Mojo's nino808), Night Assassin (Illidan), Death Revenant (Revenant), Phoenix Soul (Sorceress), Spirit Mage (Jaina), Grisworld (Mountain King), Dark Lord (Death Knight)

9 Chat-Kommandos

9.1 `-[str|agi|int|lvl] max`

Hiermit kannst du die Werte Stärke, Beweglichkeit und Intelligenz und das Heldenlevel verbessern. Werte kosten je 100 Gold, ein Level kostet 20.000 Gold.

`-str max` erhöht deine Stärke so weit, wie es der aktuelle Goldstand zulässt: $StrZuwachs = \text{floor}(\text{Goldstand} / 100)$. Bei den Werten kannst du auch z. B. `-agi 50` angeben, bei den Leveln `-lvl 1-5` oder `10`.

9.2 `saving`

Zeigt deinen Teampartnern an, dass du auf das nächste Schlosslevel sparst.

9.3 `!boat`

Fordert von deinen Teampartnern eine **Ultimate Unit** aus dem **Shrine** an. Es erscheint eine Nachricht im Spiel und alle **Schreine** werden auf der Karte angepingt.

9.4 `-share all/-unshare all`

Teilt dein **Schloss** mit deinen Partnern. Wenn du auf T2 aufwertest, geschieht dies automatisch. Gib `-share all` ein, um auch T1 zu teilen. Dein Held wird so nicht geteilt.

Mit `-(un)share color` kannst du auch einzelnen Farben Zugriff wegnehmen/gewähren.

9.5 `-zoom [50 – 450]`

Hiermit kannst du hinein- oder hinauszoomen. Viele Spieler verwenden einen Wert von 150 für bessere Übersicht. Standard ist 100.

10 Standardvorgehen

Mit den nun bekannten Informationen können wir ein Standardvorgehen ableiten. Falls du bei einem Helden davon abweichen kannst, steht dies bei ihm in der Detailauskunft.

10.1 Ziel 1: Voraussetzungen schaffen

Wählen des ersten Skillpunkts des Helden, Kaufen eines **Manatranks/Heiltranks** (situationsabhängig), Hotkeybelegung des **Helden** (STRG + 1), des **Schlusses** (STRG + 2) und des **Schreins** (STRG + 3). Erste Incomeerhöhung bei 80 g durch Anheuern eines **Dark Troll Shadow Priests (80 g)** nicht verpassen!

10.2 Ziel 2: Aufteilen

Aufteilen in zwei Gruppen à zwei Spieler, laufen zum **Spawnpunkt** der Creeps im Westen. Hier ist es durchaus sinnvoll, bei Vorhandensein von zwei Tanks oder schwachen Zauberern diese auf die **Lanes** aufzuteilen. Schreibt miteinander!

10.3 Ziel 3: Spawnpunkt

Solange am **Spawnpunkt** durchhalten wie möglich. Die Dauer hängt sehr von euren Helden ab. Manche sind schon zu Beginn sehr stark, andere entfalten ihre Stärke erst später. Beachte aber: Durch frühes Töten der Creeps habt ihr auch früher das Gold, das sie fallen lassen, könnt es also auch früher zur Steigerung eures Incomes benutzen. Das verstärkt den oben angesprochenen Schneeballeffekt.

Du kannst in dieser Phase den **Cyclone** aus dem **Shrine** benutzen, welcher gegnerische Einheiten einige Zeit lang in die Luft wirbelt, damit ihr nicht zu viele gleichzeitig bekämpfen müsst. Bedenke allerdings, dass du bei einigen Einsätzen davon nicht sofort nach Aktivwerden der anderen Shrine Spells nach fünf Minuten ein **Boat** benutzen kannst, weil dann das Mana des **Shrines** dazu nicht reicht.

10.4 Ziel 4: Meth kaufen

Methamphetamine (400 g) + **Vampire Potion (100 g)** kaufen. Ein **Vampirtrank** hält so lange wie zwei **Meths**. Der Kauf beider Items ist mit den meisten Helden anzuraten, weil ihr mit ziemlicher Sicherheit in eure **Basis** zurück gedrängt werdet. Meist werdet

10 Standardvorgehen

ihr zwischen kurz vor Level 2 und kurz vor Level 3 in eurer **Basis** landen. Haltet euch dann an der Nähe des **Regenerationsbrunnens** auf und kauft die oben genannten Items, wobei **Meth** das wichtigere ist. Damit greift ihr deutlich schneller an. Die **Vampire Potion** ist für Nahkämpfer sehr empfehlenswert, da ihr euch mit ihrer Hilfe bei mittelgroßen Gegnertruppen gegenheilen könnt. Ohne **Meth** wirst du nur bestehen, wenn dein Held einer der wenigen ist, die nicht darauf angewiesen sind oder wenn dein Teampartner die meiste Arbeit erledigt.

Versuche, so lange auf **Meth** zu verzichten, wie du kannst, damit du noch weiter dein Income steigerst. Sollten sich allerdings die Creeps anstauen, kauf es lieber direkt als zu spät. Es kann je nach Heldenkonstellation erforderlich sein, bei 200 g Income auf **Meth** zu sparen. Manchmal wirst du es aber auch deutlich später kaufen und seltener gar nicht benötigen. Hast du eine **Sololane (bist alleine für eine Lane verantwortlich)** und einen nicht allzu starken Helden, kannst du auch bereits bei ca. 100 Gold auf **Meth** sparen. Zusammen mit vereinzelt getöteten Einheiten kommt so der Betrag von 400 Gold einigermaßen schnell zusammen. Würdest du hier auf ein Income von 400 Gold warten, könnten sich die Creeps schon zu sehr angestaut haben.

10.5 Ziel 5: Wappnen gegen T2

Wappnen gegen T2-Creeps (**Hydras**). Bei 7.000 g Income kannst du mit einem Blick auf das Income deiner Teampartner ans Aufwerten des **Schlusses** auf T2 nachdenken. Wenn ihr deutlich früher als eure Gegner **Hydras** senden könnt, setzt sie das stark unter Druck, da diese ungleich stärker als die T1-Creeps sind. Achte in dieser Phase darauf, dass du sofort **spawnende (erscheinende) Hydras** erkennst und ihr wieder in eure Basis zurückkehrt. Nur wenige Helden können es mit **Hydras** direkt am Spawnpunkt aufnehmen. Wenn du 15.000 g Income hast und ihr schlecht mit den **Hydras/Infernal Juggernauts** zurecht kommt, kannst du auf 30.000 Gold sparen und einen **Ring of Protection +60** kaufen. Gepaart mit einem *-str max* für mehr Lebenspunkte reicht das meist, um T2 zu meistern. Da das in diesem Falle aber drei Incomes ohne Creeps senden bedeutet, sollte das nur eine Notlösung sein.

10.6 Ziel 6: Wappnen gegen T3

Wappnen gegen T3-Creeps (**Spongebob**). Bei 30.000 g Income kannst du darüber nachdenken, auf T3 aufzuwerten. Wenn du diese Schwelle in der Incometabelle deines Gegners erkennst, dann solltest du sehr aufmerksam euren **Creepspawnpunkt** und die **Keeps** des Gegners beobachten. Sobald du **Spongebobs** erkennst oder ein **T3-Keep** beim Gegner, kannst du dein Team vorwarnen. Du solltest jetzt mindestens einen **Ring of Protection +60** tragen. Die Zahl der Ringe passt du dynamisch dem **Spongebobaufkommen** an.

T3 ist die Stelle im Spiel, an der das eigene Vermögen aufgebaut wird. Alle Creeps haben das gleiche Kosten-/Nutzenverhältnis. In der Theorie ist es also egal, welche Creeps du sendest. Konzentriere dich aber zu Beginn auf die starken, wie **Spongebob**, **Dark Wizard** und **Razormane Medicine Man**. Wertet nach und nach alle **Keeps** auf T3 auf. Je nach Spielsituation kannst du nun entscheiden, wann ihr auf T4 geht. Das kann entweder bei ca. 1,2 bis 1,5 Millionen Income geschehen (dann solltest du aber auch Unterstützung erhalten), oder aber ihr „leert“ erst alle **Keeps**. Hast du fast alleine die Möglichkeit, die **Keeps** zu leeren, weil deine Mitspieler niedriges Income haben, kannst du so in sehr kurzer Zeit 3-4 Mio. Income erreichen. Ab etwa einer Million Income steigt dein Income bei stetigem Senden von T3-Creeps sehr schnell an.

10.7 Ziel 7: Wappnen gegen T4

T4 ist ungleich stärker als T3. Der Anstieg der Anforderungen an den Helden von T3 auf T4 ist um ein Vielfaches höher als bei den anderen Aufwertungen. Oftmals gewinnt das erste Team, das auf T4 aufwertet, mit Leichtigkeit, weil das andere Team keine Vorkehrungen getroffen hat, sofort stirbt und durch die hohe Bewegungsgeschwindigkeit der **Frost Wyrms** und **Avatare** völlig überrumpelt wird.

Typische Vorkehrungen sind (vorausgesetzt ist ein Income deutlich größer als eine Million):

- *-str max* für mehr Lebenspunkte
- *-primärstat max* für mehr Schaden
- *-lvl max* für die Möglichkeit zum Rerollen, maximale Skillpunkte

10 Standardvorgehen

- Fünf bis sechs **RoP +60** und evtl. ein Ersatzitem für den sechsten Ring

Mit den Vorkehrungen kannst du warten, bis sie notwendig sind. Suche dazu die **Schlösser** des Gegners auf T4 ab.

Falls du einen eher schlechten Helden hast, ist kurz vor oder kurz nach T4 Zeit, zu rerollen. Meist kommen kurz vor dem T4-Upgrade des Gegnerteams nur sehr wenige Creeps. Das einzige Problem beim Reroll ist, dass du ein paar Sekunden nicht kämpfen kannst und wieder auf Level 1 bist. Kündige es deinem Team an. Wenn dein Team nicht reagiert, kannst du dein **Boat** einsetzen, damit alle Creeps getötet werden. Das verschafft dir ein kleines Zeitfenster. Setze es natürlich nur ein, falls du glaubst, dass ihr ohne dich Leben verlieren würdet.

Führe den Reroll so schnell wie möglich durch:

- (optional) Lege deine Items hinter den **Circle of Power**, du wirst sie sonst wieder kaufen müssen. **Life Steal** ist ebenfalls sonst verschwunden!
- Teleportiere dich zu deinem gewünschten neuen Helden. Er erscheint im **Circle of Power**. Bereite *-lvl max* vor und sende es sofort ab.
- Geh sofort aus der Schusslinie, sammle deine Items ein bzw. kauf dir neue.
- Klick dich durch die Skills (Stats zuerst).
- Jetzt kannst du je nach Tier des Gegners noch ein *-str max* hinzufügen und du solltest sicher sein.

All das sollte ohne Zwischenfall in ca. 20 Sekunden zu bewerkstelligen sein.

10.8 Ziel 8: Sieg im Endgame

Wenn der Übergang zu T4 weder dein noch das gegnerische Team dahingerafft hat, befindest du dich im Endgame. Von nun an werden stetig stärkere Creeps bei euch ankommen. Da wirst du mit *-str max* und *-primärstat max* gegenhalten müssen.

Wenn ihr Helden habt, die sich zum Töten der Gegnerhelden eignen, sollte das jetzt geschehen.

11 TL;DR

Ziel: Gegnerleben auf 0 bringen (Creeps erreichen den Kreis in **Basis**).

Heldenwahl: Bei **-ap/-hd**: **Dark Disciple (Medivh)**, **Marine Soldier (Marine)**, **Moon Sentry (Warden)**, **Black Scourge (Dark Ranger)**, **Night Shade (Priestess of the Moon)**, **Anna Conda (Naga Sea Witch)**, **Perkz (Dryad)**, **The Humans Warrior (Captain)** oder **China's Guard (Pandaren Brewmaster)**

Reroll auf 120: Einer der oben genannten außer **Dark Disciple (Medivh)**. Mindestens eine **Moon Sentry (Warden)** sollte für DPS im Team sein!

Spielstart: Je nach Held **Gesundheits-/Manatrank** kaufen, zum **Spawnpunkt** laufen, skillen. Erste Möglichkeit zum Creepsenden nicht verpassen!

Wichtiger Tipp 1: Income, Income, Income! Keines verpassen, immer Creeps senden! Ab 15.000 g **Ring of Protection +60 (30.000 g)** kaufen, ggf. **-str max einmalig** bei 15.000 g Income für mehr HP.

Wichtiger Tipp 2: Keine Stats kaufen. Ausnahmen: Tipp 1, Vorbereitung für T4 (**str**, Primärstat), Primärstat bei 50.000 g und 500.000 g, falls notwendig. In T4 nach Bedarf. Es gibt keine Rechtfertigung für Statskäufe in T1.

Wichtiger Tipp 3: **Methamphetamine (400 g)** + **Vampire Potion (100 g)** kaufen.

Wichtiger Tipp 4: So lange ohne Ringe auskommen, wie möglich. Spätestens bei **Spongebobs** sind ein bis drei anzuraten, später sechs.

Wichtiger Tipp 5: Töte nicht unaufgefordert und ohne Notlage Creeps der anderen Lane. Das sorgt für Unmut und Ungleichgewicht in Income und Heldenleveln.

Upgradeplan		
Tier	Income für nächstes Tier	Zu sendende Creeps
1	7.000 g	Für Income/Mass Creeps: Der Reihe nach alles. Stärksten Creep für max. Bedrohung. Magieimmune Creeps bei Dark Ranger .
2	30.000 g	Hydras + Juggernauts
3	Ab 1,2 Mio. Gold	Spongebobs , später alles verfügbare für max. Income
4		Frost Wyrms für Income, stärkere Creeps für max. Bedrohung

12 Glossar

Es folgen ein paar Begriffe, die nicht ausschließlich zu Hero Line Wars gehören, aber oftmals fallen werden.

12.1 feeden

Senden niedrigstufiger Creeps zu einem fortgeschrittenen Zeitpunkt im Spiel, die dem Gegner nichts mehr anhaben können und ihm so nur Gold und XP bescheren.

12.2 send/sending

Das Anheuern von Creeps im **Schloss**. *send* wird meist als Aufforderung im Chat an einen Spieler geschickt, der bei 20 Income bleibt (also nie Creeps sendet).

12.3 stealing

Unbegründetes Töten von Creeps, meist von Ansammlungen, der anderen Lane deines Teams. Das führt zu Ungleichheiten im Spiel, die den Ausgang des Spiels beeinflussen können.

12.4 saving

Sparen auf etwas (Anhäufung mehrerer Incomes). Meist wird damit das Sparen auf ein höheres **Keep** bezeichnet.

12.5 reroll(ing)

Wechsel des **Helden** auf Level 120 per **Teleport** in den Auswahlbereich der Karte.

12.6 slow/stun/snare

Verlangsamen/betäuben/festhalten (bewegungsunfähig).

12.7 up/upgrading

Aufwerten des **Keeps**.

12.8 Spawnpunkt/spawn

Erscheinungsort einer Einheit im Spiel. **Spawnpunkt der Creeps** ist ganz im Westen der Karte, **Spawnpunkt der Helden** ist der **Circle of Power**.

12.9 leaven

Das Spiel vorzeitig verlassen. Das kann sich zum Vorteil des Teams entwickeln, aber auch zum Nachteil, wenn z. B. der Spieler mit T4-Schloss das Spiel verlässt, das dann verschwindet.

12.10 b/back (soon)

Der Spieler gibt an, bald zum **Regenerationsbrunnen** zurück kehren zu wollen (*b* = back: „zurück“). Meistens ist das der Fall, wenn er wenig Lebenspunkte hat und/oder Items kaufen möchte.