

Kartenbesprechung

Xel'Naga Höhlen

Von A-Knopf für www.starcraft2-source.de

Einleitung

Die Xel Naga Höhlen ist eine der jüngsten Karten im derzeitigen Kartenpool der Battle.Net 1on1 Liga. Das bedeutet, dass die neuartige Kartenarchitektur noch nicht abschließend ausgetestet wurde und noch einiges Potential zum Ausprobieren bleibt. Dennoch möchte ich eine kleine Übersichten über die Eigenheiten und Reize dieser Karte geben. Dabei betrachte ich die südliche Position, natürlich gelten die Beobachtungen ebenso für die obere Startposition – nur eben gedreht.



Einleitung

Auffallend ist die relativ kleine Hauptbasis (1) sowie die recht kleine Rampe (2), die zu der weit entfernten und sehr offenen erste Expansion (3) führt. Sie ist durch drei Eingänge erreichbar, wobei der letzte von hohem Gras bewachsen ist. Darüber hinaus gibt es eine Goldexpansion (4) mit Felsen und zwei weitere normale Expansionen (5), die ebenfalls jeweils über zwei Rampen zu erreichen sind. Die zwei Xel Naga Türme (6) in der Nähe des Schlundes (7) bieten eine gute Übersicht über die Karte.

Insgesamt zeichnet sich die Karte durch offenes Terrain und viele Wege zum Gegenspieler aus. Die Expansionen sind offen gestaltet und nicht leicht zu verteidigen. Es zeichnet sich bereits ab, dass sich hier viel über Kartenkontrolle und gute Timings entscheiden wird.



Die erste Expansion

Hier zeigen sich zwei Karteneigenschaften auf, die es wirklich schwer machen eine Expansion zu verteidigen: Der Abstand zwischen Rampe und der Position des Hauptgebäudes ist sehr groß. Man kann es praktisch nicht schaffen mit einer vertretbaren Anzahl immobiler Verteidigungen (Krabbelstachler, Photonkanonen) die Lücke zu schließen und zu verhindern, dass der Gegenspieler mit seinen Einheiten in die Hauptbasis eindringt. Zusätzlich müsste man weitere Verteidigung aufbringen um die Expansion vor Angriffen von rechts (3) zu schützen.

Bei der Verteidigung einer Expansion sollte also besser auf mobile Einheiten statt auf statische Verteidigung gesetzt werden. Einzig Terraner können mit einem Bunker und zwei Kasernen eine ganz gute Verteidigung auf die Beine stellen.



Die erste Expansion

Eine gute Devise in dieser Angelegenheit ist, dass man sich diese Schwächen zu Nutze machen kann, sollte der Gegenspieler dennoch früh expandieren. Ein paar nicht zu kostenintensive Angriffe, um ihn von der Notwendigkeit weiterer statischer Defensive zu überzeugen, starten und sich dann seiner erzwungenen Passivität mit einer eigenen Expansion (eventuell gefolgt von einer zweiten) erfreuen.

Das hohe Gras an Position 3 lädt dazu ein, ein paar Einheiten wie Zerglinge dort aufzustellen um bei der nächsten größeren Schlacht ein paar Arbeiter des Gegenspielers zu schnetzeln. Hier empfiehlt es sich eine Wand aus Pylonen oder Depots zu errichten. Für Zerg ist dies eine schöne Position für einen Overlord als Frühwarnsystem.



Die zweite Expansion – Gold oder blau?

Die Entscheidung, welche Position für die dritte Basis am besten geeignet ist, stellt wohl eine der schwierigsten, da folgeschwersten aber eben auch interessantesten taktischen Herausforderungen auf dieser Karte dar. Für viele Spieler scheint die Wahl leicht zu sein: Hinter Tor 5 wartet der vermeintliche Traumpartner in Blau. Doch gibt es eine sehr vertretbare Alternative: Die Goldexpansion bei 4. Die Vorteile von 5 liegen auf der Hand:



Die zweite Expansion – Gold oder blau?

- Sie ist leichter zu verteidigen, da die hintere Rampe (7) sowieso verteidigt werden muss und sie somit nur über die andere Rampe anzugreifen ist.
- Sie liegt nicht so nah am Gegenspieler wie die 4, somit liegt sie für die Versorgungswege besser (Nachschub ist dort schneller angekommen wenn es an die Verteidigung geht)
- Man muss nicht erst die Felsen zerstören bevor man expandieren kann, d.h. man kann schneller expandieren – auch wenn es sich natürlich empfiehlt die Felsen an der Rampe (7) so schnell wie möglich weg zu schaffen.



Die zweite Expansion – Gold oder blau?

- Für Zerg ist diese Expansion ebenfalls interessant, da sie danach an der entgegengesetzten Position 6 expandieren können um sich breit zu verteilen. Wird nun eine der Positionen von einer langsamen Armee angegriffen, ist sichergestellt, dass genug Wege frei sind für Gegenangriffe. Bei aggressivem Expansionsstil kann man dafür auch eine der Expansionen opfern um eine des Gegenspielers auszuschalten. Greift er die 6 an, greift man seine 3 an. Greift er die 5 an greift man seine 5 an. So hat er immer maximal lange Wege zum Verteidigen. Speedupgrades und gute Verteilung des Kriechers sind hierfür natürlich Pflicht.



Die zweite Expansion – Gold oder blau?

- Ein nicht zu verachtender Nachteil der 5 ist, dass sie durch die große Klippe direkt an den Mineralien sehr anfällig gegen kleine Warp-Ins oder Drops mit z.B. Tanks ist. Man kann diesen Bereich oben auf der Klippe auch nur schwer kontrollieren, da man ja auch schon die Rampe und die beiden Eingänge zur ersten Expansion verteidigen muss.



Die zweite Expansion – Gold oder blau?

Doch gibt es auch gute Gründe sich für Nummer 4 zu entscheiden. So kann gerade die Nähe zum Gegenspieler auch ein Vorteil sein: Wenn man als **Terraner** auf viele Panzer setzt, die nunmal unabstreitbar neben dem Mutterschiff die unmobilste Einheit des Spiels sind, ist man um jeden Meter froh, den man nicht über die Karte zurück legen muss, um zum Gegner zu gelangen. Bei einer Expansion bei 4 mit vielen Tanks, sollte die Hauptarmee bei 2 stehen um den Eingang sowie die Expansion (eventuell mit Planetarer Festung) stehen. Ein paar Marines am naheliegenden Xel Naga Turm bieten zusätzliche Kartenkontrolle. Ein kleinerer Teil der Armee muss allerdings bei 1 zurück bleiben, hier bietet sich eine Verengung der Laufwege mit Produktionsgebäuden oder Depots an. Gefährlich hierbei sind Drops, Warp-Ins oder Nyduswürmer in der Hauptbasis.



Die zweite Expansion – Gold oder blau?

Als **Protoss** spielt dank Warptoren die Entfernung zur eigenen Hauptbasis keine so große Rolle für den Nachschub. Man kann die 4 also fast ebenso gut verteidigen wie die 5. Die 4 steht für mehr Druck auf den Gegner, da man von dort aus wunderbar in alle Richtungen mit Blink-Stalkern ausschwärmen kann um kleine Angriffe zu starten und den Gegner zu nerven und zum Bauen von Einheiten (Zerg!) zu zwingen.



Die zweite Expansion – Gold oder blau?

Für **Zerg** ist die 4 nicht zu empfehlen, da sie nur wenig Verteilung bietet, außerdem lässt sie kaum Wege für Gegenangriffe oder Flankenangriffe frei, wenn man Verteidigen will.



Lategame

Oft entwickeln sich die Spiele dahingehend, dass die Karte entlang der Achse, die die beiden Xel Naga Türme aufspannen (hier weiß) aufgeteilt wird. Das liegt vor allem daran, dass man die Bereiche 6, 4, 5 und 7 gut verteidigen kann, indem man die Bereiche 1 und 2 besetzt. Hier können Tanks und Planetare Festungen wahre Wunder wirken. Aus dieser breiten Verteilung ergibt sich allerdings, dass es schwer ist, auch die Außenbereiche abzudecken. Es bieten sich Vorstöße mit Lufteinheiten in die Hauptbasis an, auch Drops können hier guten Schaden anrichten. Ist die Armee erstmal auf dem Abzug um dort zu verteidigen hat die Hauptstreitmacht die Möglichkeit zum frontalen Angriff.



Lategame

Zerg können aus der sehr breite Front und der damit verbundenen, langen Wege Kapital schlagen: Zeitversetzte Angriffe an weit auseinander liegenden Stellen, können Schwachpunkte in der Verteidigung des Gegenspielers ausnutzen. Ebenso denkbar ist ein Angriff mit Brutlords auf die Hauptbasis oder die wichtigen Stellung 1 und 2. Beim Verteidigen sollten Flankenangriffe immer möglich sein. Seine Armee auf die Punkte 2, 1 und 6 zu verteilen bietet sich also auch für die kratzigen Krallenfreunde an. Denkbar ist auch ein unbemerkter Nyduswurm im oft vernachlässigten Bereich zwischen 6 und 7.



Lategame

Generell spielen die Xel Naga Türme eine wichtige Rolle, da man Truppenbewegungen des Gegenspielers eher einsehen bzw. einschränken kann (wenn er nicht gesehen werden will)



Vorsicht! Cheese.

Ist die erste Expansion erstmal durchgebracht entwickeln sich oft längere Spiele mit spannenden Kämpfen um die dritte Expansion. Doch bevor es soweit kommt, werden in den Xel Naga Höhlen viele Spiele durch Cheese (Schnelle Taktiken, die darauf aufbauen, dass sie nicht entdeckt werden) entschieden. Der Grund hierfür dürfte sein, dass die Auswahl an guten Plätzen zum Proxyn (Produktionsgebäude in der Nähe des Gegenspielers bauen) so groß ist, dass man kaum befürchtet werden muss, entdeckt zu werden. Hütet euch also vor Cheese-Strategien. Oder wendet sie selbst an – je nach Vorlieben ;)

