



Die Helden Hammerstorm (links) und Electrician zerbröseln einen feindlichen **Geschützturm**.



Je nach Partie dürfen Sie zwischen allen oder nur **drei Helden** wählen. Letzteres steigert den Anspruch.

Heroes of Newerth

Wieder ein Klon von Defense of the Ancients, und wieder ein guter. Denn dank der feinen Balance machen die anspruchsvollen Heldenschlachten auch ohne Innovation viel Spaß.



DVD
Test-Video

GameStar.de
Screenshots & Infos
► Quicklink: 6805

Versionsnummern von Spielen sind häufig wie dicke Alpinisten: Sie steigen sehr, sehr langsam, zum Beispiel von 1.0.2.1 über 1.0.2.1.a zu 1.0.2.2 – und so weiter. Doch **Heroes of Newerth** hat am 12. Mai um 10:00 Uhr nachts einen gewaltigen Zahlensprung hingelegt, von 0.3.6.0 auf 1.0.0.1. Denn der offene Betatest ging nahtlos in den Verkaufsstart über, der Multiplayer-Strategie-titel ist nun kostenpflichtig (siehe

Kasten »Wo kaufen?«). Einige Ex-Betatester mag das betrüben, schließlich durften sie bislang gratis spielen. Uns hingegen hat's gefreut, denn so können wir **Heroes of Newerth** endlich testen.

Fünfkampf

Heroes of Newerth ist ein Klon der **Warcraft 3-Mod Defense of the Ancients (DotA)**, entwickelt von S2 Games. Die Amerikaner machten zuvor mit der originellen

Savage-Serie auf sich aufmerksam, deren beide Teile Strategie- und Action-Elemente verschmolzen: Wer seine Truppen nicht aus der Draufsicht befehlen wollte, durfte in den Online-Schlachten auch einen Krieger direkt steuern.

Online-Schlachten sind das richtige Stichwort, auch **Heroes of Newerth** lässt sich nur im Internet spielen. Ein Netzwerk-Modus fehlt, außerdem gibt's nur drei Karten. Darauf bekriegen sich

zwei bis zu fünfköpfige Teams, jeder Spieler steuert einen Helden. Unterstützt von menschlichen Kameraden sowie computergesteuerten Kanonenfutter-Soldaten kämpfen Sie sich durch gegnerische Spieler, KI-Handlanger und Geschütztürme, um die Feindbasis zu plätten. Wer Gegner oder neutrale Bestien erledigt, sammelt Gold und Erfahrung. Moneien investieren Sie in vielfältige Ausrüstung, bei Levelaufstiegen verbessern Sie Ihre Talente.

Wie in allen **DotA**-Ablegern wogen die Schlachten häufig hin und her, zumindest bei halbwegs ebenbürtigen Teams: Sie greifen an, werden zurückgedrängt, greifen wieder an, und so weiter. Der stete Wechsel zwischen Attacke und Abwehr macht **Heroes of Newerth** so reiz- und anspruchsvoll.

Teamkampf

Der Anspruch erwächst vor allem aus dem taktisch wichtigen Teamwork. Zum Beispiel sprechen Sie zu Partiebeginn ab, wer welchen Angriffspfad (»Lane« im **DotA**-Slang) nimmt. Außerdem hat jeder der 62 Helden individuelle Talente, die Sie im Zusammenspiel mit Ihren Kumpanen einsetzen sollten. Zum Beispiel betäubt der Feuermagier Pyromancer einen Gegner mit einer Explosion, damit der Krieger Hammerstorm das Opfer zu Brei kloppen kann. Anders als im weitgehend ähnlichen **League of Legends** spielen in **Heroes of Newerth** die Wälder eine Rolle. Mit manchen Fähigkeiten

Heroes of Newerth im Vergleich

So unterscheidet sich Heroes of Newerth von den beiden wichtigsten Konkurrenten und vom Original.

DEFENSE OF THE ANCIENTS



Das Original: Die beliebteste Variante der Warcraft-3-Mod heißt DotA: Allstars, hat unzählige Fans und wird nach wie vor regelmäßig um neue Helden erweitert. Viele der Haudegen ähneln ihren Pendants aus Heroes of Newerth wie ein Ork dem anderen, auch sonst bewegt sich der spielerische Unterschied unterhalb der Wahrnehmungsgrenze. Dafür punktet Heroes of Newerth mit seinem komfortablen Serverbrowser, DotA kann nur über Blizzards Battlenet gespielt werden. Oder über ein lokales Netzwerk, was in Heroes of Newerth nicht geht. Als Mod basiert DotA logischerweise auf der veralteten Warcraft-3-Engine, ist dafür aber auch kostenlos.

Helden/Karten: 93/1



LEAGUE OF LEGENDS



Der Motivator: League of Legends spielt sich fast wie Heroes of Newerth, abgesehen von Details. Zum Beispiel kann man keine eigenen Einheiten erledigen, um zu verhindern, dass der Gegner bei seinem Ableben Erfahrung sammelt (»deny«). Dafür bietet League of Legends mehr motivierendes Drumherum, weil Sie auch im Benutzerprofil Erfahrung sammeln und unter anderem Zauber freischalten. Die Rohfassung ist gratis, zusätzliche Klassen oder Runen (bringen Boni) können Sie erspielen oder gegen echtes Geld kaufen. Weil die Entwickler seit unserem Test zehn Helden und eine Karte nachgereicht haben, erhöhen wir die Umfangswertung um einen Punkt.

Helden/Karten: 51/2



DEMIGOD



Der Innovator: Von allen DotA-Klonen weicht Demigod spielerisch am meisten vom Original ab. So gibt es neben Kämpferhelden auch Generäle, die Truppen beschwören und in Echtzeit-Manier befehlen. Außerdem können Sie Upgrades für Ihren Stützpunkt kaufen, etwa stärkere KI-Helfer. Auf dem Weg zur Feindbasis zerstören Sie nicht nur Geschütztürme, sondern erobern auch Flaggen. Damit ist Demigod der innovativste DotA-Ableger, der sich wegen seiner Balance-Probleme und seines ungewöhnlichen Götterszenarios aber nicht durchsetzen konnte. Dank kluger zuschaltbarer KI-Recken trotzdem eine feine Alternative für Netzwerk-Partien.

Helden/Karten: 10/8





Auf den Karten lauern auch neutrale Bestien wie dieser **Prügelaffe**.



Vor unserem Stützpunkt entbrennt eine effektvolle **Heldenschlacht**. Wir steuern hier den Demented Shaman, einen begnadeten Heiler und Unterstützer. Mit dem Monsterhelden **Devourer** zerfleischen wir einen Feind.

? Wo kaufen?

Heroes of Newerth gibt's bislang ausschließlich als rund 360 MB großen Download für faire 30 Dollar (rund 24 Euro) auf der offiziellen Website ► **Quicklink: 6856**. Bezahlen können Sie mit Kreditkarte oder über den Online-Dienst PayPal. Löblich: Die Heldenschlachten toben auch unter Linux und Mac OS.

lassen sich Baumreihen abholzen, um alternative Wege zu öffnen, ganz wie im Original-**DotA**.

Unterm Strich verfolgen Sie zwar stets dasselbe Ziel, dennoch erzeugen die vielfältigen Helden-talente einen enormen taktischen Tiefgang. Auch wenn die Fans im offiziellen Forum kleine Balance-macken ankreiden, erscheinen uns die Helden insgesamt gut abgestimmt. Gegen jeden Helden gibt es ein Gegenmittel, man muss es nur kennen. Einsteiger erwartet daher eine längere Lernphase, das gute Tutorial erklärt lediglich wichtige Grundlagen.

Komfortkampf

Verglichen mit den **DotA**-Ablegern **League of Legends** und **Demigod** mangelt es **Heroes of Newerth** nur an einem: neuen Ideen.

Die Entwickler haben nicht versucht, das **DotA**-Spielprinzip zu verfeinern, selbst die Talente vieler Helden erinnern an das Vorbild. Das ist nicht schlimm, im Gegenteil: Wer sich ein reinrassiges **DotA** wünscht, wird an **Heroes of Newerth** große Freude haben.

Darüber hinaus hat sich S2 Games trotzdem Fortschritte einfallen lassen, nämlich beim Serverbrowser. Der lädt zwar langsam, bietet aber allerlei Komfortfunktionen, zum Beispiel lassen sich die angebotenen Partien nach dem Anspruchsgrad sortieren. Aus den Leistungen jedes Spielers errechnet **Heroes of Newerth** einen Talentwert, an Neu-lings-Matches dürfen nur Spieler mit niedriger Fähigkeitszahl teilnehmen. Und wer während einer Partie die Verbindung verliert, kann direkt wieder einsteigen.

Auch beim Erstellen von Partien dürfen Sie zahlreiche Optionsschalter umlegen. Zum Beispiel können Sie Gegner ausschließen, die zu häufig aus Matches aussteigen. Oder Sie geben bei der Heldenwahl nicht alle Recken frei, sondern bestimmen, dass sich jeweils zwei Spieler (einer aus jedem Team) zwischen

drei Zufallshelden entscheiden müssen. Das erhöht den taktischen Tiefgang, weil das Team seine Wahl absprechen muss – nicht, dass sich der Gegner die besten Helden schnappt! Zudem verhindern Sie so, dass ein Spieler immer mit demselben Kämpfer antritt, weil er dessen Talente aus dem FF beherrscht.

Auch bei der Bug-Suche waren die Designer gründlich, uns sind keine groben Macken aufgefallen. Das heißt aber nicht, dass S2 Games keine Patches stricken wird: Unter anderem sind zwei zusätzliche Helden in Arbeit. Die Versionsnummer wird also weitersteigen, wenn auch künftig wieder in kleineren Schritten. **GR**

HEROES OF NEWERTH MULTIPLAYER-STRATEGIE

ENTWICKLER S2 Games (Test in GS 04/08: 74 Punkte)
PUBLISHER S2 Games
SPRACHE Englisch (Deutsch in Vorbereitung)
AUSSTATTUNG – (Download)

TERMIN (D) 12.5.2010
CA. PREIS ca. 24 Euro
USK nicht geprüft



ANSRUCH 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

TECHNIK

FÜR ÄLTERE PCs			FÜR STANDARD-PCs				FÜR HIGHEHD-PCs			3D-GRAPHIKKARTEN
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
MINIMUM			STANDARD				OPTIMUM			
2,2 GHz Intel XP 2200+ AMD			3,0 GHz Intel XP 2800+ AMD				Core 2 Duo E6600 Phenom X4 9550			GeForce 6600 / 6800
1,0 GB RAM			1,5 GB RAM				2,0 GB RAM			GeForce 7800 / 7900
388 MB Festplatte			388 MB Festplatte				388 MB Festplatte			GeForce 8800 / 9800
DSL 1000			DSL 2000				DSL 6000			GeForce 9600
										GeForce GTX 200
										Radeon X1600
										Radeon X1800 / X1900
										Radeon HD 2900
										Radeon HD 3800
										Radeon HD 4800
PROFITIERT VON Mehrkern-Prozessoren										
BILDFORMATE 4:3 5:4 16:9 16:10 KOPIERSCHUTZ Anmeldung										
TON Stereo 4.0 5.1 6.1 7.1										

BEWERTUNG

GRAFIK	+ schöner als League of Legends + gute Animationen und Effekte - niedrige Polygonzahl - matschige Texturen	7 / 10
SOUND	+ Sprecher meldet Ereignisse + individuelle Heldenkommentare + passende Musik + gute Kampfklänge ... - ... aber nur in Stereo	8 / 10
BALANCE	+ nicht perfekte, aber ordentliche Heldenbalance + lehrreiches Tutorial + lange Lernphase für Einsteiger	9 / 10
ATMOSPHÄRE	+ stimmiger Comic-Stil + spannende Teamschlachten, die häufig hin und her wogen - wenig originelles Fantasy-Szenario	7 / 10
BEDIENUNG	+ eingebauter Sprachchat + sehr guter Serverbrowser mit vielen Komfortfunktionen ... - ... aber teils langen Ladezeiten	9 / 10
UMFANG	+ 62 individuelle Helden + viele Gegenstände und Talente + viele Optionen für Partien - nur drei Karten - kein LAN-Modus	7 / 10
KARTENDESIGN	+ ausgewogene Startpositionen + zerstörbare Wälder + neutrale Kreaturen - keine originellen Konzepte	7 / 10
CHARAKTERE	+ jeder Held hat individuelle Talente + Ausrüstungskauf und Levelaufstiege - keine kommandierbaren Truppen à la Demigod	8 / 10
TEAMWORK	+ taktisch kluges Zusammenspiel ist erste Heldenpflicht + Klassen ergänzen sich gut - keine zuschaltbaren KI-Gegner als Sparringspartner	9 / 10
ENDLOSSPIEL	+ enorme taktische Vielfalt + unterhaltsame Partien - kein motivierendes Drumherum wie in League of Legends	7 / 10

PREIS/LEISTUNG Sehr gut SOLOSPIELZEIT 50 Stunden

FAZIT Unterhaltsamer DotA-Klon ohne Neuerungen.

MULTIPLAYER-SPIEL

78

SPIELPASS

Ganz das Vorbild

Michael Graf: Heroes of Newerth ist DotA pur, ohne Schnörkel, ohne Neuerungen. Das macht nichts, dank des unverwundlichen Spielprinzips entwickeln die ebenso hektischen wie anspruchsvollen Teamgefechte einen enormen Suchtsog. Zudem bietet Heroes of Newerth mehr Helden und Karten als das auch technisch schwächere League of Legends. Trotzdem bleibt Letzteres mein persönlicher Favorit, weil's mit seinen Profil-Levelaufstiegen länger motiviert. DotA-Puristen werden die Helden von Newerth aber rasch lieb gewinnen.



micha@gamestar.de