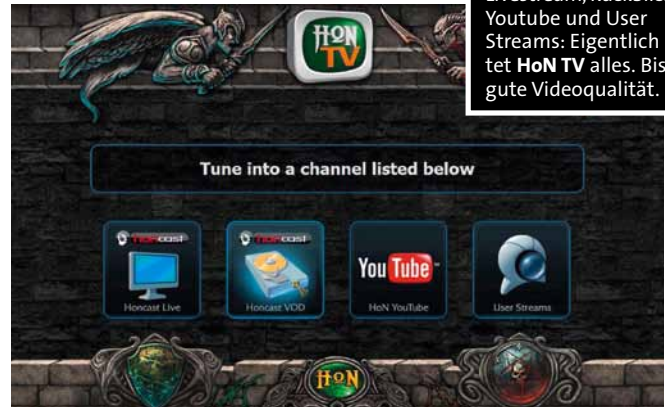


Heroes of Newerth

Der Dota-Klon hat sich vom kostenpflichtigen Download zum Free2Play- und schließlich zum »Free2Own«-Titel gewandelt. Ist das einst beste MOBA-Spiel zum Billigheimer verkommen? Von Maximilian Gercke



Im Shop lassen sich alternative **Kommentatoren** freischalten – für Echtgeld oder Silbermünzen, also Erfahrungspunkte.



Livestream, Rückblicke, Youtube und User Streams: Eigentlich bietet **HoN TV** alles. Bis auf gute Videoqualität.

Kontrollbesuch

WAS **Strategiespiel** WER **S2 Games**
WO **GameStar.de/Quicklink/8035** GELD **kostenlos**

Auf DVD: Kontrollbesuch-Video

Heroes of Newerth war bisher der konventionellste Dota-Klon, nicht zuletzt weil es als einziges MOBA (»Multiplayer Online Battle Arena«) nicht auf ein kostenloses Modell setzte. Aber die Entwickler zogen im Frühling 2011 nach und stellten das System komplett auf Free2Play um. Als wäre das nicht schon genug, sind seit Mitte Juli alle Helden kostenlos spielbar und müssen nicht mehr mit Erfahrungspunkten oder Echtgeld gekauft werden, wie es bei **League of Legends** noch der Fall ist. Der Entwickler nennt das »Free2Own«.

Vorweg: Im Kern bleibt **Heroes of Newerth** dasselbe **Heroes of Newerth** wie noch vor einem Jahr. Das ganze Drumherum hat S2 Games allerdings komplett umgekrempelt. Mit der Free2Play-Umstellung kam ein In-game-Shop, in dem sich alternative Kommentatoren, Kuriere (kleine Helfer, die Waren aus dem Shop über das Schlachtfeld transportieren) oder Avatare (Charaktermodelle) kaufen lassen – entweder mit Echtgeld oder aber gegen Silbermünzen, die wir für jedes abgeschlossene Match bekommen. Wie es sich für ein gutes Free2Play-Spiel gehört, sind alle kostenpflichtigen Extras rein kosmetischer Natur; Fähigkeiten, Waffen oder Ähnliches können wir nicht

kaufen. Während die alternativen Kurier-Modelle noch ganz nett sind und gerade die Nyan-Cat eine witzige Verbeugung vor der Internet-Kultfigur ist, haben uns die alternativen Kommentatoren enttäuscht. Ob eine Stimme nervt oder nicht, ist ja noch sehr subjektiv. Aber dass die gesprochenen Texte nicht unbedingt zum kommentierten Ereignis passen, stört erheblich.

Um sich noch weiter von der Konkurrenz abzuheben, hat der Entwickler S2 Games **Heroes of Newerth** jüngst sogar zum »Free2Own«-Titel befördert. Hinter der Wortschöpfung verbirgt sich, dass nun alle Helden und Spielmodi kostenlos freischaltbar sind. Als einzige Ausnahme entpuppen sich so genannte Early-Access-Helden, also die allerneuesten Kämpfer, die eine Weile lang nur Bezahlspielern zur Verfügung stehen. Dennoch eine angenehme Neuerung; Anfänger könnten angesichts der über 100 Helden allerdings überfordert sein. Enttäuschend ist dagegen, wie S2 Games seine bisherigen Bezahlkunden entschädigt. Alle, die bereits einen Helden gekauft haben, bekommen lediglich den exklusiven alternativen Avatar namens Mecha Gemini. Und Legacy-Spieler, also alle, die **Heroes of Newerth** gekauft haben, als es noch 30 Euro kostete, ernten pro abgeschlossenem Match zwei Silbermünzen extra. Beides erweist sich als schwacher Trost, wenn man Geld in etwas gesteckt hat, das es nun kostenlos gibt. Immerhin können wir für alle seit dem

Unser Held **Gravekeeper** (oben) hebt gefallene Creeps auf und schleudert sie mit Bonusschaden den Feinden entgegen.





5. Juli getätigten Helden-Transaktionen unserer Geld zurückverlangen.

Von der Community begrüßt wurde der neue Modus »Mid Wars«. So nannten manche Spieler Matches, in denen sie sich darauf konzentrierten, nur auf einem Angriffsweg zu kämpfen statt auf allen dreien. Um das zu vereinfachen, hat S2 Games nun eine entsprechende Spezialkarte entworfen. Hier treffen an der Front fast immer die kompletten Teams aufeinander. Nach wenigen Minuten wird klar, dass Mid Wars vorrangig ein Fun-Modus ist, in dem man kurz sein strapaziertes Gehirn aus- und den Rambo-Modus anschalten kann. Naturgemäß sind Charaktere mit unterstützender Ausrichtung bei einem so kampforientierten Modus schwerer zu spielen, in den Händen er-

fahrener Veteranen aber dennoch sehr nützlich. Nahkämpfer haben es anfangs ebenfalls nicht besonders leicht, da sie gefährlich nah an die Gegner ran müssen, um Creep-Kills abzusahnen. Sich alleine vorzuwagen, kommt einer Kamikaze-Aktion gleich, sodass wir im Endeffekt ständig die Gegner belauern. Das klingt nach viel Action und wenig Taktik, erweist sich aber als

Der wahre Dota-Erbe?

überraschend unterhaltsam, auch weil es den klassischen **Dota**-Erfolgsdruck abmildert: Da nicht jeder Fehlschritt gleich zum Tod und damit zum Nachteil für das eigene Team führt, metzeln die Spieler merklich entspannter. Davon profitieren Einsteiger wie Fortgeschrittene, die mal gefahrlos einen neuen Helden ausprobieren wollen – auch, weil die Kill-Death-Rate in Mid Wars nicht in die Spielerstatistiken einfließt.

Seit unserem letzten Kontrollbesuch hinzugekommen ist auch der nützliche »Herodex«, eine Art Lexikon mit Community-Anbindung. Dort sind alle Helden aufgelistet, erklärt und um eine Guide-Funktion erweitert. Damit kann jeder einen kurzen Leitfaden für seine Lieblingshelden schreiben und der Community zugänglich machen. Das hilft Anfängern wie Profis. Das neue HoN TV ist eigentlich eine genauso gute Idee, die aber schlecht umgesetzt wurde. Theoretisch sollten über den TV-Kanal alle Videobeiträge zu **Heroes of Newerth** direkt im Spiel vereint werden, also Streams, kommentierte Matches und Youtube-Videos. Da die Videoqualität jedoch selten wirklich gut und die Bedienung bislang noch enorm unkomfortabel ist, benutzten wir doch lieber

externe Websites wie Twitch.tv, Honcast.com oder eben Youtube. Der neue Zuschauermodus ist an sich eine tolle Sache, anders als bei **League of Legends** oder **Dota 2** können wir in Echtzeit zuschauen und somit zum Beispiel Freunde für ihren verfehlten Skill-Shot aufziehen. Damit eventuell Tipps gebende Zuschauer den Teams keine Vorteile verschaffen können, lässt sich die Kamera aber nicht frei bewegen; wir sehen dasselbe wie der Spieler, den wir beobachten.

Die Helden von Newerth waren schon immer eine Stärke des Spiels, und das hat sich nicht geändert. Jeder Champion spielt sich anders und ist auf seine Art nützlich. Dabei lockern kreative Fähigkeiten und Eigenschaften die Liste immer wieder auf. Gravekeeper zum Beispiel kann die Leichen gefallener Creeps aufheben und mit einem Schadensbonus gegen seine Feinde schleudern. Dank eines Batzen Feintuning von S2 Games spielt sich **Heroes of Newerth** sehr ausgewogen. Einzig und allein neue Helden sind anfangs manchmal übermächtig und pendeln sich erst über zwei, drei Patches ein. Das ist aber bei **Dota**-Klonen normal, schließlich entwickeln sich bei über 100 einzigartigen Helden oft Wechselwirkungen, die so nicht vorhergesehen waren. **MAX**



Für Dota-Könner

Maximilian Gercke
Redaktion
redaktion@gamestar.de

Heroes of Newerth hat der Free2Play-Wechsel nicht geschadet, eher im Gegenteil. Durch den kostenlosen Einstieg probieren mehr Spieler den Dota-Klon aus, was kürzere Wartezeiten und mehr Guides bedeutet. Die neuen Helden fügen sich zudem gut in die bestehenden Kämpferreihen ein und haben mir dank der spannenden Fähigkeiten viel Spaß bereitet. Auch Free2Own ist eine feine Sache, einzig Einsteiger könnten von der großen Auswahl etwas überfordert werden. Überhaupt bleibt Heroes of Newerth die konservativste Variante der modernen Dota-Erben; bis man die Mechaniken und Heldenfähigkeiten durchblickt, dauert es seine Zeit. Neulingen empfehle ich deswegen League of Legends.

TERMIN 12.5.2010	PREIS kostenlos	USK ab 12 Jahren
Heroes of Newerth Strategiespiel		
Publisher	S2 Games	
Entwickler	S2 Games	
Sprache	Englisch	
Ausstattung	– (Download)	
Kopierschutz	–	
KEINE WERTUNGSÄNDERUNG		
82		