Die perfekte MOBA-Einstiegsdroge

Ein MOBA für MOBA-Hasser? Heroes of the Storm pfeift im Test auf Genretradition und will Einsteiger mit offenen Armen empfangen, ohne dass der Tiefgang auf der Strecke bleibt. Wir prüfen, ob der Spagat gelingt. Von Maurice Weber

Genre: **Echtzeit-Taktik** Publisher: **Activision Blizzard** Entwickler: **Blizzard Entertainment** Termin: **2.6.2015** Sprache: **Deutsch, Englisch**
USK: **ab 12 Jahren** Spieldauer: **100+ Stunden** Preis: **Free2Play** DRM: **ja (Battle.net)**

Auf DVD: Test-Video

In ein neues MOBA einzusteigen ist oft wie Schwimmenlernen im Haifischbecken – hilflos kreischend herumpaddeln, während sich die Haifischcommunity darüber auskotzt, was so ein Drecksnoob denn in ihrem Becken verloren hat. Welches Item braucht welcher der zahllosen Helden in welcher Situation? Welche Route führt einigermaßen sicher durch den Dschungel? Und warum sollte ich eigentlich meine eigenen Schergen töten? All das müssen wir uns in herkömmlichen Genrevertretern Niederlage für Niederlage qualvoll aneignen.

Und das lohnt sich ja durchaus: Wer sich durch den zähen Einstieg beißt, wird mit strategisch anspruchsvollen Heldenschlachten belohnt. Nicht umsonst ist das Genre von der kostenlosen Dota-Mod für Warcraft 3 zum Millionengeschäft avanciert. Aber geht es vielleicht trotzdem etwas einsteigerfreundlicher? Das ist die Marktlücke, die Heroes of the Storm besetzen will. Ein schlauer Ansatz, um in einem Genre Fuß zu fassen, das eigentlich schon von zwei riesigen Platzhirschen – Dota 2 und League of Legends – besetzt ist. Und Blizzard versteht sich wie kaum sonst jemand darauf, ein bestehendes Genre auf Hochglanz zu polieren und neue Spieler dafür zu begeistern – hat ja auch schon bei World of Warcraft und Hearthstone bestens funktioniert.

Mit unserem Pflanzenmonster stürmen wir die feindliche Festung.

Des MOBAs Kern

Auf den ersten Blick funktioniert Heroes of the Storm genau wie die meisten anderen MOBAs: Zwei Teams aus jeweils fünf Helden jagen sich über die Karte und versuchen, die gegnerische Zitadelle zu zertrümmern. Computergesteuerte Soldatenkompanien marschieren auf vorgegebenen Pfaden (»Lanes«) zur feindlichen Basis und dienen uns brav als Kanonenfutter. Alleine reißen sie kaum etwas, ziehen aber Turmkanonen auf sich, während wir die Mauern niederklöppeln. So weit, so bekannt. Aber was macht Heroes of the Storm denn nun anders?

Es hinterfragt so einige Grundlagen des Genres und will traditionelle Frustfaktoren über Bord werfen. Zum Beispiel teilen wir alle unsere Erfahrungspunkte mit unserem Team und leveln immer gemeinsam. So fällt der einzelne Spieler nie so weit hinter seine Kollegen zurück, dass er sich wie ein nutzloses Anhängsel vorkommt. Dadurch wird

Die Karten

Zum Release startet Heroes of the Storm mit sieben Karten. Anders als im MOBA-Genre üblich bietet jede davon eigene Spielmechaniken. Zwar müssen wir letztlich immer die feindliche Basis zertrümmern, der beste Weg dazu ist aber auf jeder Map anders. Neue Karten sollen regelmäßig dazukommen.

Himmelstempel

Zufällig aktivieren sich drei auf der Karte verteilte Tempel. Wenn wir sie besetzen, feuern sie Sonnenlaser auf gegnerische Festungen. Allerdings erwachen auch Wächterstatuen, die uns den Tempel streitig machen.

Geisterminen

Auf der einzigen Karte mit zwei Ebenen steigen wir immer wieder ins verfluchte Bergwerk hinab, um Schädel zu sammeln. Dann wird für beide Teams ein Knochengolem beschworen – je mehr Schädel, desto mächtiger.

Drachengärten

Wenn wir zwei Schreine gleichzeitig besetzen, darf sich ein Teamkollege die Macht des Drachenritters holen. Dieses titanische, aber kurzlebige Monster legt besonders effizient Gebäude in Schutt und Asche.

Alle Mann an Deck: Wenn der Drachenritter vorbeischaut, müssen sich die Verteidiger ordentlich ins Zeug legen.

Teamwork noch wichtiger als ohnehin schon. Außerdem dauern die flotten Matches in der Regel nur 20 Minuten, halb so lang wie in Dota 2 und League of Legends – das macht selbst Niederlagen weniger ermüdend und Heroes angenehmer für zwischendurch.

Eine Map ist nicht genug

Die größte Abweichung vom Genrestandard aber wagt Heroes of the Storm bei den Maps: Statt sich vor allem auf eine einzelne klassische Karte zu konzentrieren, schickt es uns auf sieben unterschiedliche mit immer eigenen Zielen. In den Drachengärten müssen wir zum Beispiel zwei Schreine gleichzeitig halten. Dann spurtet ein Teammitglied schnell zur Statue in der Mitte und schlüpft dort in die Gestalt des Drachenritters. Diese titanische Zerstörungsmaschine äschert Festungen per Feueratem ein, muss aber auch vom Team unterstützt werden.

Auf Söldnerjagd

Durch solche Eigenheiten spielt sich jede Karte anders, aber immer angenehm dynamisch: Schon in den ersten Spielminuten ringen wir erbittert um die Kartenziele, und bis zuletzt kann ein gut genutzter Drachenritter die Partie noch wenden – spannend! Gruppenschlachten um die Ziele sind der Kern des Spiels und toben von den ersten fünf Minuten bis zum Ende, viel früher und häufiger als in anderen MOBAs. Das sorgt für actionreiche Partien, bei denen wir immer in Bewegung bleiben müssen.

Auch wegen der neutralen Söldner, die auf jeder Karte herumlungern. Wenn wir die vermöbeln, zwingen wir sie auf unsere Seite und sie marschieren zur feindlichen Festung. Über diese Mitstreiter müssen wir uns ganz andere Gedanken machen als in League of Legends, wo wir neutrale Monster vor allem für Gold und Buffs jagen. Dort ist außerdem immer ein bestimmtes Teammitglied hauptberuflich für die Monsterjagd zuständig. Bei Heroes gibt es keine derart festen Rollen. Wir spurten auf der Jagd nach den Kartenzielen sowieso viel häufiger über die Map, jeder kann also auch mal einen Abstecher zum nächsten Söldnerlager machen. Die dicken Bossgegner können wir allerdings nicht alleine fällen – und selbst im Team sind wir verwundbar, wenn uns im Kampf plötzlich der Feind überrascht.

Blizzards Heldenensemble

Ähnlich vielfältig wie die Karten fallen die Helden aus. Kein Wunder, schließlich greift Heroes of the Storm hier auf über 20 Jahre Blizzard-Geschichte zurück. So brennen wir mit Starcraft-Rebell Jim Raynor dem Höllenfürsten Diablo ein paar Kugeln auf den Pelz oder treten als frostiger Lichkönig zum Schurken-Showdown gegen Sarah Kerrigan an. Die ikonischen Helden bringen allesamt herrlich abwechslungsreiche Fähigkeiten aus ihren eigenen Spielen mit und fühlen sich damit durchweg einzigartig an – auch wenn sie grob dann doch in klassische Rollen wie Unterstützer oder Assassine fallen.

Aber Heroes of the Storm traut sich auch an richtig ausgefallene Heldenkonzepte, die wir uns beispielsweise in League of Legends kaum vorstellen könnten: Zerg-Zuchtmeister Abathur kämpft etwa nie selbst. Stattdessen kann er über die ganze Karte hinweg seinen Symbionten an Verbündete kleben und seine Fähigkeiten dann per Fernsteuerung einsetzen. So verleiht er seinem Wirt einen Schild oder spickt alle Feinde um den Wirt mit einem Stachelhagel. Weil er den Symbionten alle paar Sekunden neu vertei-

Garten der Ängste

Regelmäßig erheben sich Unkrautmonster, die wir ausmisten müssen, um ihre Samenkörner zu kriegen. Haben wir 100 davon, darf sich ein Teammitglied kurzzeitig selbst in ein Pflanzenmonster verwandeln.

Schwarzherzbucht

Wir jagen Goldmünzen für Käpt'n Schwarzherz, damit er unsere Feinde mit seiner Schiffskanone aufs Korn nimmt. Aber Vorsicht: Geben wir die Münzen nicht rechtzeitig ab, lassen wir sie beim Tod fallen!

Verfluchtes Tal

Regelmäßig erscheinen an zufälligen Stätten Tribute für den Rabenlord. Sammeln wir drei davon, verflucht er unsere Feinde und setzt kurzzeitig ihre Verteidigungsanlagen außer Gefecht, damit wir freie Bahn haben.

Grab der Spinnenkönigin

Indem wir kleine Spinnenkonstrukte zerstampfen, sammeln wir Kristalle und rufen damit an Altaren mächtige Netzweber herbei. Die computergesteuerten Monster helfen uns beim Sturm auf die gegnerische Zitadelle.

Auf vielen Karten wartet ein besonders mächtiges Bossmonster. Um das kleinzukriegen, brauchen wir meist das gesamte Team. Haben wir den Boss besiegt, kämpft er danach für uns und schlägt eine Schneise ins feindliche Lager.

len darf, kann ein gut gespielter Abathur die ganze Karte abdecken und immer dort sein, wo sein Team ihn braucht. Es entsteht ein völlig eigenes Spielerlebnis.

Gold macht nicht glücklich

Neue Helden kriegen wir nach dem gleichen Free2Play-Modell wie bei League of Legends. Das Spiel selbst kostet nichts, außerdem steht jede Woche eine neue Riege von sieben Helden für alle Spieler gratis bereit. Wollen wir eine Figur dauerhaft freischalten, müssen wir dafür Echtgeld oder Ingame-Gold abdrücken. Obendrein werden kosmetische Items wie Skins angeboten, die es größtenteils nur für Echtgeld gibt. Die gute Nachricht: Heroes of the Storm vermeidet damit jede Form von Pay2Win und wir können alle Helden auch mit mit im Spiel verdientem Gold freischalten. Die schlechte Nachricht: Alles ist ungefähr doppelt so teuer wie in LoL.

Neue Helden kosten zwischen vier und satten zehn Euro. Wer einen Helden mit Gold kaufen will, muss zwischen 2.000 und 15.000 Münzen hinblättern. Und wie viel kriegen wir pro Spiel? Lächerliche 20 für eine Niederlage, 30 für einen Sieg. Obendrauf erhalten wir pro Tag eine zufällige Quest, etwa »Spiele drei Runden als Unterstützer-Held« für 300 Münzen. Aber auch damit füllt sich unsere Börse nicht grade schnell. Vor allem kriegen wir eben so gut wie gar nichts, wenn wir einen Helden spielen, für den wir grade keine Quest haben – oder wenn wir mit unserer Tagesquest schon durch sind.

Trotzdem fühlt sich Heroes zu Beginn deutlich großzügiger an, als es ist. Mit jedem Spiel leveln wir nämlich auch unseren Account auf und kriegen schon auf den früheren Stufen ein paar tausend Münzen als Startguthaben nachgeworfen. Obendrein leveln wir jeden Helden individuell auf und kriegen für jeden, mit dem wir ein paar Spiele machen, nochmal 500. So zieht uns Heroes rein, aber sobald dieser anfängliche Geldsegen mal ausgetrocknet ist, wird das ganze deutlich zäher – es bleibt ein recht geiziges Free2Play-Modell.

Eine Frage des Talents

Die meisten Helden lassen sich auf unterschiedliche Weise spielen, wir passen sie mit der Talentwahl alle paar Stufen an unseren Spielstil an. Manche davon verbessern unsere drei Grundfähigkeiten. Zwergenkrieger Muradin etwa kann die Reichweite seines Sprungangriffs erhöhen oder Feinde beim Einschlag lähmen. Andere Talente verleihen ganz neue Fähigkeiten, dann vergiftet Nova zum Beispiel ihre Feinde, bevor sie ihnen per Sniperkugel den Rest gibt. Auf Stufe 10 entscheiden wir uns für eine von zwei ultimativen Fähigkeiten. Verwandeln wir uns als Illidan lieber in einen kampfstarken Dämon oder wählen wir »Die Jagd«, um uns über mehrere Bildschirme hinweg auf einen verwundbaren Feind zu stürzen? Beides eröffnet eigene Möglichkeiten.

Dafür verzichtet Heroes of the Storm aber komplett auf einen Itemshop. Dementsprechend sammeln wir im Laufe einer Partie auch kein Gold, um unseren Helden mit stärkerer Ausrüstung zu versorgen. Auch das macht das Spiel zugänglicher. Die voll auf unseren Helden zugeschnittenen Talente verinnerlichen neue Spieler deutlich schneller, als sich aus einer riesigen Itemliste die für ihre Spielfigur passenden Gegenstände rauszusuchen. Und einige traditionelle Einsteiger-Stolpersteine fallen weg: Ohne Gold müssen wir auch nicht darauf achten, dass wir jedem feindlichen Scher-

So macht lernen Spaß

Johannes Rohe
Redakteur
johannes@gamestar.de

Ich finde MOBAs klasse! Teamplay ist der einzige Weg zum Sieg, taktische Möglichkeiten gibt es zuhauf, die Matches wogen spannend hin und her. Aber MOBAs sind auch unheimlich komplex. Mir fehlt einfach die Muße, um die riesigen Einstiegshürden eines Dota 2 zu überwinden, um Hunderte Skill- und Item-Kombinationen auswendig zu lernen und mich während meiner Lernphase wie eine Last für mein Team zu fühlen. Deshalb habe ich bislang lieber Let's Plays geschaut, statt selbst Hand an die Maus zu legen. Bislang, denn jetzt gibt es Heroes of the Storm.

Blizzard macht mir den Zugang zur MOBA-Welt so einfach, wie es eben geht, ohne dass dabei der Anspruch komplett auf der Strecke bleibt. Ja, ich bin ein Noob, aber trotzdem kann ich mit meinem Helden etwas reißen, ohne wochenlang Wikis zu wälzen. Am besten gefällt mir, dass ich HotS zusammen mit Freunden spielen kann, die wesentlich erfahrener sind als ich. Bei der Konkurrenz würde ich in so einem Fall in ein Profimatch gesteckt, hoffnungslos untergehen und mein Team mit in den Abgrund reißen. In Blizzards MOBA bleiben selbst Matches mit sehr heterogenen Teams ausgeglichen. Im direkten Vergleich fehlt es HotS vielleicht an Tiefgang, als Einstiegsdroge ist es aber nahezu perfekt.

Die Lost Vikings gehören als drei einzeln steuerbare Figuren zu den ungewöhnlichsten Helden.

 Ursprünglich sollte das Spiel »Blizzard DOTA« heißen, nach einem Rechtsstreit mit Valve wurde daraus »Blizzard All-Stars«.

Mut zur Vereinfachung

Maurice Weber
Trainee
maurice@gamestar.de

Heroes of the Storm ist ja eigentlich Ketzerei. Keine Items, keine Lasthits, wer braucht denn so ein Noobspiel? Aber solche neuen Wege tun dem Genre nicht nur gut, ich finde sie sogar notwendig, damit es sich weiterentwickeln kann. Denn warum sollte nur Platz für verschiedene Abwandlungen der ursprünglichen Dota-Mod sein? Und neben Dota und LoL ist ganz bestimmt noch Raum für zugänglichere Genrevertreter, ohne dass es automatisch in Verdummung ausartet. Blizzard hat clever die Schere an den richtigen Stellen angesetzt, um Neulingen weniger Lern-Hausaufgaben aufzubrummen, bis sie Spaß haben dürfen. Und das, ohne den Spaß selbst zu beschneiden.

Aber auch für Veteranen hat Heroes durchaus viel zu bieten: Als jahrelanger LoL-Spieler fand ich das Spiel anfangs vor allem wegen seiner abwechslungsreichen Karten interessant. Die bringen frischen Wind ins MOBA-Prinzip und sind hier Kern des Spiels statt nur beiläufiges Anhängsel. Und tatsächlich hatte ich eine Menge Spaß mit den flotten Partien. Klar leidet die strategische Tiefe an manchen Stellen, die Talente bieten eben weniger Freiheit als die Items. Aber auch Heroes fordert vom Spieler gleichermaßen strategisches Denken und blitzschnelle Reaktionen. Es ist vielleicht vereinfacht, aber keineswegs anspruchslos.

Als Templer verwandelt sich Tassadar in einen kampfstarken Archon.

gen persönlich den Todesstoß verpassen und so die Belohnung kassieren. Erfahrung gibt's auch, wenn wir nur in der Nähe stehen und einer unserer eigenen Vasallen den letzten Schlag landet. Mit den Items geht aber auch Tiefgang verloren. Denn die Talentauswahl schreibt uns der Entwickler fest vor. In Dota 2 oder League of Legends kann jeder Held fast jedes Item kaufen. Das erlaubt nochmal abgedrehtere Experimente.

Gemeinsam siegen, alleine sterben

Dass wir kein Gold sammeln und Erfahrung mit dem Team teilen, sorgt vor allem dafür, dass all unsere Kollegen das ganze Match über gleich stark sind. Selten kann ein Spieler das ganze Team tragen wie das die bekannten »Carries« in LoL und Dota tun. Das hat einige Vorteile: Es fördert Teamwork und senkt das Frustpotenzial. Einzelne Spieler können immer einen Beitrag zum Team leisten und wir müssen uns viel weniger Prahlerei über individuelle Kills anhören.

Die Medaille hat aber auch ihre Kehrseite: Weniger Tiefpunkte gehen zwangsweise auf Kosten der Höhepunkte. Diese glorreichen Momente, in denen wir im Alleingang mit dem ganzen gegnerischen Team den Boden aufwischen, weil wir die Partie über besser gespielt haben – die fehlen bei Heroes. Umgekehrt kann uns aber ein einzelner Fehler immer noch die Runde kosten. Im späteren Spiel müssen wir nach dem Tod eine volle Minute auf den Respawn warten. So unterbesetzt kann unser Team aber keine Kartenziele erobern, in den flotten Partien sind 60 Sekunden eine Ewigkeit!

Ein MOBA für Noobs?

Keine Items, keine Lasthits, keine Carries – geht Heroes of the Storm also zu weit mit seiner Vereinfachung? Zweifellos ist es weniger komplex als Dota 2 oder League of Legends. Das heißt aber keineswegs, dass es dem Spieler nichts abverlangt. Wer nicht strategisch vorgeht und mit dem Team arbeitet, kann gleich einpacken. In den rasanten Kämpfen sind schnelle Reaktionen und ein kühler Kopf Trumpf. Und auch wenn die Talente weniger Freiheit erlauben als Items, können wir doch unseren Helden ja nach Map und Feind anders spezialisieren. Es gibt also genügend Möglichkeiten für begabte Spieler, sich hervorzutun – aber auch weniger Gründe für Einsteiger, den Krempel gleich wieder hinzuschmeißen. MW

Der Lichkönig kann die Frostwyrm Sindragosa rufen, um Feinde zu verlangsamen.

HEROES OF THE STORM

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM	EMPFOHLEN
Core 2 Duo E6600 / Athlon 64 X2 5600+	Core i5 750 / AMD FX 4100
Geforce 7600 GT / Radeon HD 2600 XT	Geforce GTX 650 / Radeon HD 7790
2 GB RAM, 10 GB Festplattee	4 GB RAM, 10 GB Festplatte

PRÄSENTATION

+ markante Heldendesigns
+ abwechslungsreiche Karten
+ knallige und bombastische Schlachten
+ gute Sprecher
− kraftlose Soundeffekte

SPIELDESIGN

+ abwechslungsreiche Kartenmechaniken
+ einfallsreiche Heldenfähigkeiten
+ flotte und kurzweilige Partien
+ strategisch wertvolle Söldner
− eingeschränkte Freiheit bei Charakterentwicklung

BALANCE

+ leicht zu lernen, schwer zu meistern
+ Helden und Talente gut ausbalanciert
+ Tutorial und Training gegen KI
+ unterschiedliche Heldenspezialisierungen möglich
− einzelne Fehler zählen mehr als einzelne Erfolge

ATMOSPHÄRE/STORY

+ bekannte Blizzard-Figuren
+ spannendes Ringen um Kartenziele
+ Helden und Sprecher kommentieren die Partie
+ stimmungsvolle Karten
− keinerlei Handlung

UMFANG

+ sieben Karten mit eigenen Aufgaben und Besonderheiten
+ 36 Helden
+ Dutzende Stunden Multiplayerspaß
+ alle Helden ohne Geldeinsatz freispielbar
− zähes Free2Play-Grinding

FAZIT

Bricht gekonnt mit Genre-Traditionen und wird dadurch leichter zu lernen, bleibt aber schwer zu meistern – das ideale Einstiegs-MOBA.

TEST

Erst 2013 legte Blizzard sich auf den finalen Namen Heroes of the Storm fest, inzwischen arbeiteten 90 Entwickler an dem Spiel.