

Heroes of Newerth

Guía de iniciación



1. ¿Qué es hon? Objetivo del juego.

Heroes of Newerth es un juego principalmente multijugador por equipos (nos basaremos en partidas 5v5) en el que **el objetivo principal es destruir la base enemiga.**

Para ello debemos confeccionar un equipo equilibrado de **5 héroes**, cada uno con su propia función dentro del equipo, y avanzar por las 3 lanes que nos ofrece el mapa, destruyendo las torres enemigas a nuestro paso y tratando de ganar las batallas que nos surjan contra nuestros adversarios para así aventajarlos en niveles.



Al llegar al final de cada lane nos encontramos con las barracas de los creeps enemigos que deberemos destruir para conseguir que nuestros creeps sean más fuertes (ganarán más ataque y más vida, con lo que nos ayudarán a frenar el avance de nuestros enemigos al menos por esa lane). Si destruimos las barracas de cada lane obtenemos **mega-creeps** y ya será prácticamente imposible para nuestros enemigos derrotarnos.

Otra forma de ganar la partida es entrar directamente por una lane y destruir el núcleo de la base de nuestro enemigo. Esta estrategia requiere más coordinación dentro del equipo y una confección de héroes dedicada sobre todo al early y mid game.

Para llevar a cabo nuestro objetivo los héroes de un equipo deben coordinarse y **combinar sus habilidades** a la hora de enfrentarse a una batalla, además de aprovechar y matar creeps (ya sean en la lane o neutrales) para conseguir mejores items.



2. Tipos de héroes: atributo principal y función

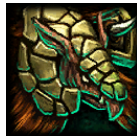
Los héroes que podemos escoger se dividen en 3 ramas según su atributo principal. Estos son: fuerza, agilidad e inteligencia. Además, podemos hacer una distinción según la función principal que puedan desarrollar dentro de su equipo, que son las siguientes:

- **Tanque:** héroe principalmente de fuerza destinado puramente a recibir y aguantar daño en las batallas. Su equipo se basa en items que le proporcionen armadura, fuerza y vida. Ejemplo:

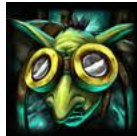
Legionario



Armadon



Electrician

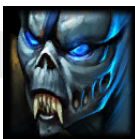


Moraxus



- **Carry:** héroe destinado a ser el dps del equipo para ganar la partida cuando se llega a late game. Necesita de un buen farmeo para cumplir su función. Es útil a partir de la primera media hora de partida. Su equipo se basa en items que proporcionen agilidad, daño o velocidad de ataque. Ejemplo:

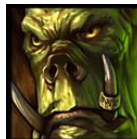
Chronos



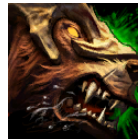
Madman



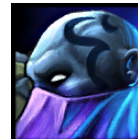
Flint



Predator

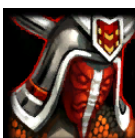


Magebane



- **Semi-carry:** héroe balanceado en daño físico y skills, va mejorando conforme aumenta en niveles y sube sus skills. Con los items adecuados resulta muy útil en late game llegando a potencial cercano a los carries. Ejemplo:

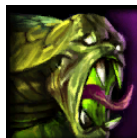
Swiftblade



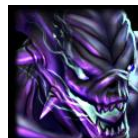
Corrupted



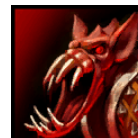
Slither



Soulstealer

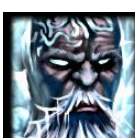


Blood Hunter



- **Soporte:** héroe que tiene como misión ayudar al equipo, ya sea curándolos, dándoles algún tipo de aura, comprando y colocando wards para ganar visión y control en el mapa, teleportándolos a otro lado del mapa, etc. Suelen acompañar al carry del equipo en su lane para ayudar a su farmeo en early game. Ejemplo:

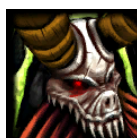
Glacius



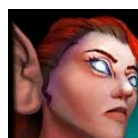
Andromeda



Demented



Nymphora



Jeraziah





- **Ganker / Nuker:** héroe con habilidades que realizan mucho daño, muy útiles a la hora de realizar ganks. Principalmente busca gankear (cazar) al carry enemigo, ya sea yendo sólo o acompañado. Es un héroe idóneo para empezar en mid lane. Cuando alcance el level 6 abandonará su lane para empezar con los ganks. Estará en early y mid game haciendo roaming (yendo de un punto a otro del mapa gankeando enemigos). Obtiene experiencia sobre todo de los ganks efectuados dejando en un segundo plano el farmeo en lanes. Ejemplo:

Deadwood



Voodoo Jester



Pyromancer



Fayde



Thunderbringer



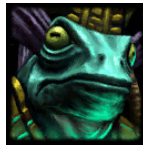
- **Disabler / Stunner:** héroe con habilidades para stunear, inmovilizar o silenciar a los héroes enemigos. Son esenciales en batallas ya que pueden dejar inútiles por segundos a héroes enemigos mientras nuestro equipo les ataca. Ideales también para ayudar o realizar ganks.

Ejemplo:

Succubus



Pollywog



Myrmidon



Vindicator



- **Initiator:** héroe destinado a comenzar la batalla. Poseen skills para tal fin que tratan de dar ventaja al equipo que inicia el combate. Suelen tener buen daño de área, algún stun o la capacidad para desarmar y neutralizar algún héroe enemigo. Ejemplo:

Tempest



Magmus



Pharaoh



Bubbles





Un héroe puede pertenecer a más de una rama debido a los skills que posee o decantarse más por una según cómo subamos sus habilidades o cómo lo equipemos, así que puede variar la función que va a desempeñar dentro del equipo. Con esto quiero decir que ni todos los héroes de inteligencia son soporte, ni todos los héroes de agilidad son carry ni todos los héroes de fuerza son tanques. Algunos tienen su función perfectamente definida (un Armadon será siempre un tanque) mientras que otros dependerán principalmente del resto de héroes que se tenga en el equipo y cómo se le equipe o suban sus skills. Un ejemplo de esto último podría ser el Voodoo Jester:

- Si lo queremos jugar como ganker maximizaremos cuanto antes el Cursed Ground y lo equiparemos con codex que también maximizaremos todo lo posible. Su combinación stun + cursed + codex es lo que nos hará conseguir ganks y desequilibrar batallas.
- Si lo queremos jugar como soporte maximizaremos en primer lugar el mojo y lo equiparemos con el storm spirit. Su capacidad de curar o dañar 320 de vida a un héroe y los aliados en un radio de 340 con 12 segundos de cooldown marcará la diferencia en batallas de early y mid game.

Por todo esto a la hora de escoger nuestro equipo debemos hacerlo balanceado. Siempre debemos mirar los héroes que ha ido escogiendo nuestro equipo y tratar de equilibrarlo (lo ideal es decidirlo antes de los picks y no sobre la marcha). Si nos encontramos en una partida donde podemos ir viendo los héroes que eligen nuestros adversarios podemos obtener información muy útil a la hora de coger nuestros héroes. Por ejemplo: si el equipo adversario ha cogido Pestilence no sería muy inteligente meter en nuestras filas un Scout o un Night Hound ya que su capacidad para gankear o sorprender como invisible puede verse mermada por el ultimate del Pestilence.

Una configuración básica a partir de la cual formar nuestro equipo puede ser la siguiente:

- 1 tanque.
- 1 carry.
- 1 soporte.
- 2 héroes compensados con funciones de ganker/stunner/disabler.

Es buen hábito escoger héroes que sean naturales para gankear y stunear ya que aportan mucho al equipo y serán útiles en multitud de situaciones. Por norma general no será necesario escoger más de 1 tanque. Esto no significa que no podamos escoger a Armadon y a Pebbles en nuestro equipo, ambos son de fuerza pero el primero es claramente un tanque y el segundo hará funciones de ganker / initiator para nuestro equipo. Tampoco es buena idea coger 3 o 4 carries ya que nuestro equipo se verá completamente desbordado en early y mid game. Si no obtenemos un buen farm perderíamos la partida en menos de 30 minutos.

Existen otras configuraciones posibles pero teniendo en cuenta estas nociones seremos capaces de escoger un equipo equilibrado y si cada uno realiza su función las posibilidades de victoria son mucho mayores que cogiendo los héroes al azar o por afinidad.



3. Items de inicio: aguantar en la lane.

A la hora de empezar la partida nos encontramos en la fuente de nuestra base con 603 monedas para comprar el equipo inicial de nuestro héroe. Cada héroe debe equiparse de manera diferente al resto, e incluso existen varias combinaciones diferentes para el mismo héroe (depende de cómo se use dicho héroe y su función en el equipo), pero antes de preocuparse en pensar que items le compraremos a lo largo de la partida debemos dedicar un poco de tiempo a analizar sus items de inicio. Al comenzar nuestro héroe por sí sólo no conseguirá matar a un héroe enemigo (evidentemente hay excepciones), luego esta etapa del juego irá destinada a obtener un buen *farm* que nos permita subir en niveles y oro para comprar los items específicos de nuestro héroe. Entonces inicialmente nos interesa una configuración de items que nos de *stats* de forma barata y una cantidad decente de regeneración de vida y maná, para poder aguantar con garantías en nuestro *farmeo* en la lane. Cierto es que hay héroes especiales que deben comenzar con determinado item, pero las configuraciones que se proponen a continuación son certeras para iniciarse con la mayoría de héroes.



Con esta configuración obtenemos:

- + 6 al atributo principal de nuestro héroe
- + 3 al resto de atributos
- + 690 de regeneración de vida
- + 200 de regeneración de maná

Si nos fijamos son las mismas stats que proporcionan los anillos básicos de fuerza, agilidad o inteligencia (Fortified Bracelet para fuerza, Soulscream Ring para agilidad, Talisman of Exile para inteligencia) pero gastando menos cantidad oro permitiéndonos llevar más items de curación y regeneración de maná. Hacernos un anillo de estos al comienzo de la partida es desperdiciar oro disponible así que su compra la dejaremos para unos niveles más adelante cuando necesitemos reforzar algún atributo de nuestro héroe. En su lugar aprovecharemos el bajo coste del menor totem, un item que proporciona +1 a cada uno de nuestros atributos por sólo 53 unidades de oro.



Nunca, y recalcaré **nunca**, debemos empezar la partida comprando las botas. Al comienzo del juego no necesitaremos velocidad extra ya que nuestro objetivo parcial será conseguir matar el mayor número de *creeps* posible para obtener nuestros primeros items cuanto antes, y para ello nos beneficiará mucho más tener stats que disfrutar de velocidad de movimiento extra. Además, la compra de botas al inicio sólo deja margen para comprar una poción de vida o un set de runes of the blight, por lo que cualquier despiste en la lane nos puede dejar con poca vida sin apenas posibilidad de regeneración, dificultando aún más nuestro farmeo en early game. La **única** excepción sería si cogemos el Swiftblade, aquí si podemos justificar el uso de botas ya que nos ayudarían mucho a la hora de conseguir *kills* en *early game* usando la habilidad Blade Frenzy.



Otras configuraciones básicas iniciales muy válidas también son las siguientes. Se sacrifican algunos puntos de *stats* a favor de añadir un item que nos de cierta ventaja según la condición de nuestro héroe o la de nuestros enemigos:

Configuración vs casters



x 2

Configuración Carry



Configuración Tanque



En la configuración contra *casters* la función del Mana Battery es almacenar cargas (1 por cada magia que casteen nuestros enemigos cercanos) para luego poder canjearlas por dosis de maná y vida de forma instantánea. Además no es oro perdido ya que se puede combinar con una receta que lo mejora ligeramente obteniendo el Power Supply. De esta manera podemos recuperar algo de vida y maná que puede venir muy bien para *castear* instantáneamente esa magia para la que te faltan pocas unidades de maná o para darte un respiro en vida mientras escapabas de un *gank* que te haya hecho el enemigo.



La configuración siguiente es para héroes que hagan función de *carry* y necesiten asegurarse el *last hit* a los *creeps* les puede venir muy bien comenzar con una *Logger's Hatchet* ya que proporciona una daño extra contra *creeps*. Este item no se puede vender de nuevo a la tienda para recuperar parte del oro invertido pero no supone ningún problema ya que amortizaremos enseguida su gasto inicial. Se cambia la poción de mana por otro menor totem ya que el *carry* no necesita usar sus skills para farmear y a bajo nivel puede ser preferible algún puntito extra de stats que regeneración de maná.

La última configuración es para héroes con función de tanque. El *Iron Buckler* tiene un 60% de probabilidad de bloquear 20 de daño, que a bajo nivel es muchísimo ya que minimiza una gran cantidad del daño que nos producen los *creeps* en la *lane*. Además cuando avancemos en el juego podremos transformarlo en un *Helm of the Black Legion*, item prácticamente imprescindible en cualquier tanque.

En el caso de ser el soporte del equipo si queremos hacer bien nuestra función deberemos incluir en nuestros items iniciales un *Courier* con lo que dispondremos de 200 de oro menos para equiparnos.

Otros héroes dentro del equipo también pueden asumir en parte este rol, al menos al principio de la partida, con lo que pueden ayudar comprando 1 o 2 *wards* para evitar *gankeos* en *early game*.

Una configuración recomendada en este caso sería la siguiente:

Compramos el *Courier*, lo invocamos y lo compartimos:



Y luego compramos lo siguiente:



Obtenemos unas stats decentes para empezar la partida, y algo de regeneración de vida y maná para aguantar en la *lane*. Debemos tener en cuenta que no podemos exponernos mucho a la hora de matar *creeps* en la *lane* ya que posiblemente seamos el objetivo del equipo contrario si se produce un *2v2*. La *ward* nos la quedaremos nosotros para colocarla estratégicamente cerca de nuestra *lane* y así evitar posibles *gankeos*, la pondremos en alguna de las *runas* o se la daremos al héroe que va a medio en casa de que sea un jugador que sabe lo que hace (así la puede colocar a su antojo, donde más le favorezca). En caso de haber más de un soporte en el equipo o de disponer de más de 1 héroe de inteligencia la *ward* la puede comprar uno de ellos, dividiendo así gastos para nosotros poder comprar algún item más que nos de *stats* o más regeneración de vida/maná.



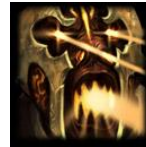
Estas configuraciones son muy básicas y deben servir únicamente como guía orientativa si se es nuevo en el juego. Cada uno puede variarlas a su gusto, según el héroe que coja y en lo que quiera o deba aventajarse (más defensa, más ataque, más vida, más regeneración, etc). La práctica y experiencia nos irá diciendo qué debemos comprarle a cada héroe para cada situación. Para terminar este apartado se detallan unos ejemplos de configuración a medida que distan de las configuraciones básicas recomendadas:



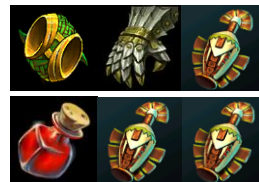
Blood Hunter



Legionario



Pharaoh



Blood Hunter es un héroe con una habilidad pasiva que cura un % de vida cuando consigue matar algo, ya sea un creep o un héroe enemigo. Por ello para facilitar su farmeo se sube en primer lugar dicha habilidad y gracias a la Logger's Hatchet conseguiremos proporcionar muchos last hits, ganando oro y curándonos gradualmente. El escudo es para minimizar los impactos del héroe enemigo ya que tendremos que acercarnos cuerpo a cuerpo contra los creeps. Hemos equipado al héroe con una poción en vez de un set de runes of the blight dada la capacidad de curación del mismo. En caso de que algo falle y nos bajen gran parte de nuestra vida daremos unos pasos atrás y con la poción volveremos a estar preparados para seguir con nuestro crepeo en la lane.

El Legionario comienza con 2 escudos para minimizar más aún el daño que recibe. Dispone de una habilidad que es un % de probabilidad de atacar a todos los enemigos en rango de forma automática cuando es atacado (esta habilidad es pasiva). Haciendo uso de ella necesita un poco de resistencia extra para acabar con un cúmulo de creeps en unos segundos, obtendrá oro rápidamente para comprar anillos de regeneración de vida o un Lifetube y seguirá con la misma táctica.

Pharaoh comienza con un Guardian Ring que posteriormente combinará con un Scarab que puede adquirir en una de las tiendas que hay en los laterales de las *lanes top* y *bot*, de esta forma se asegura aguantar un poco más en la lane ya que dispone de más armadura y conseguirá tener una regeneración de maná decente para usar sus skills de manera continuada. El resto de items trata de proporcionarle stats con un extra de fuerza ya que es su atributo principal.



4. Lanear: Cómo subir de nivel en early game.

Una vez comprado los items iniciales debemos ponernos de acuerdo a la hora de distribuirnos en las lanes. Por norma general y para jugadores de nivel medio-bajo se distribuye de la siguiente manera:



- 2 jugadores abajo (bot lane)
- 2 jugadores arriba (top lane)
- 1 jugador en medio (mid lane)

Nuestro carry irá a una de las 2 lanes laterales acompañado de nuestro soporte o algún héroe que pueda ayudarlo en caso de que intenten *gankearlo* (que pueda curar, que tenga *stun* para permitir que escape, etc). En principio es indiferente a cuál de las 2 lanes vaya, pero yo recomiendo que si juegas como Legion vayas a *bot* y si juegas como Hellbourne vayas a *top*, ya que es más fácil *farmear* pues tienes cerca la torre y además puedes hacer *pull* con los creeps neutrales.

A mid lane irá nuestro héroe más desequilibrante de early game. Al estar sólo en la lane conseguirá más experiencia por creep que mate, con lo que subirá más rápido de nivel permitiéndole comenzar antes los *ganks*. En principio esta lane es para el *ganker* del equipo.

A la otra lane irán los 2 héroes restantes.

Debemos tener en cuenta que si contamos en nuestro equipo con más de 1 *carry* o *semi-carry* éstos deben ir a lanes diferentes para que puedan crepear sin problemas. No interesa que nuestros carries compitan entre ellos por obtener oro de los creeps.

También debemos tener en cuenta a la hora de distribuir las lanes el no poner en la misma a 2 héroes de *melee* (héroes de cuerpo a cuerpo) ya que si enfrente se encuentran algún héroe de rango éste les dificultará mucho el *farmeo* ya que podrá golpearlos sin tener que acercarse a ellos. Debemos tener esto en cuenta cuando nos pongamos de acuerdo a la hora de elegir nuestros héroes antes de empezar la partida.



Trata de no morir.

Es algo que parece obvio pero que muchos novatos pasan por alto. Si mueres mucho al principio se te considerará un *feeder* y dejarás de ser útil para el equipo ya que irás siempre algunos niveles por detrás y serás el héroe más débil en las batallas. Además de eso, quien mata a un héroe obtiene mayor cantidad de oro y experiencia que si matara un creep, y nosotros no queremos darle ningún tipo de ventaja a nuestro enemigo, ¿verdad? Trata de jugar seguro al principio, céntrate en matar creeps y no morir.

Asegúrate el last hit y deniega.

Los creeps proporcionan experiencia a los héroes que se encuentran en un rango cercano pero **sólo obtiene el oro quien le proporcione el último golpe (*last hit*)**. Por ello no nos mantendremos haciéndole auto-ataque a los creeps en la lane, sino que andaremos atentos para ser nosotros quien le proporcione únicamente el último golpe que mate a los creeps. De igual manera podemos hacer que nuestros enemigos obtengan menos experiencia y menos oro denegando nuestros creeps aliados cuando tengan poca vida. Los 5-6 primeros niveles la partida será una guerra de *last hits* y *denies* por conseguir una pequeña ventaja de experiencia y oro frente a nuestros enemigos.

Incordia a tus enemigos.

Cuando tengamos un héroe de rango intentaremos golpear cada vez que podamos a los héroes enemigos que tenemos en la lane, así les será más incómodo farmear la línea y los tendremos un poco a raya. Si vamos acompañados de un héroe cuerpo a cuerpo (*melee*) deberemos hacer esto constantemente para permitir que pueda farmear más tranquilo. Esto se denomina *harrasement* (abreviado *harras*).

Mira el mapa siempre que puedas.

Hazlo cada 4 ó 5 segundos, será difícil al principio pero si lo consigues hacer de forma automática tendrás siempre información fresca de cómo avanza la partida. Incluso en batallas un vistazo rápido al mapa que tenemos en nuestra esquina inferior izquierda nos puede ayudar a decidir qué hacer.

Avisa cuando no veas a tu enemigo.

En caso de que hayas perdido de vista a tus enemigos de la lane (por el motivo que sea) deberás comunicarlo a tus compañeros de equipo. Esto se considera un *miss* y deberemos escribirlo en el chat o decirlo por voz, acompañándolo de alguna señal en el mapa si conociéramos su posible ubicación o a donde se dirigen. Al comienzo de las partidas avisar de los misses es vital, puedes evitar que tus compañeros que farmean en otra lane sean víctima de un gank. Se constante y estricto en esto, **un jugador que no avisa de sus misses no es un buen jugador y perjudicará con ello al resto del equipo.**



No vuelvas a base salvo que sea estrictamente necesario.

Conseguir experiencia en early game es vital para que nuestro héroe suba rápido en niveles, no desperdices tu tiempo yendo a base de manera innecesaria, sólo hazlo en caso de que te quede muy poca vida (y tu equipo no tenga *courier*). Piensa que mientras caminas a base tus enemigos seguirán farmeando, ganando oro y experiencia, procura que esto no ocurra. Evidentemente es preferible perder algo de experiencia y regenerarte en base que morir por el contrario, así que adáptate a la situación y si se requiere pues tendrás que ir a regenerar.

Aprovecha el Courier.

Si en tu equipo habéis comprado un Courier a principio de partida aprovéchalos. Si has recibido mucho daño a lo largo de tu farmeo y no te quedan pociones compra 2 o 3 y tráelas con el courier. Coméntale a tu compañero que lo vas a usar y seguramente él aproveche también para comprar algo. Úsalo también para que te vaya a buscar items a las tiendas secretas y no perder tiempo en desplazamientos innecesarios. Una buena recomendación es asignarle una tecla al courier para poder manejarlo sin perder la atención de la lane (lo seleccionas al comienzo de la partida y pulsas Ctrl + número a tu elección).

Si mueres, regresa pronto a la lane.

Si llegas a morir compra un town portal para llegar lo antes posible desde la base a tu lane, así perderás menos experiencia. El coste del town portal se verá enseguida amortizado, no es algo que te deba preocupar.

Haz pull de creeps.

Estando en bot como Legion o en top como Hellbourne puedes hacer que tus creeps retrasen su avance por la lane si 7-8 segundos antes de que lleguen atacas a los creeps neutrales que están más próximos a la lane. Éstos saldrán a atacarte y sólo tendrás que dirigirte a la lane para que tus creeps les peguen a ellos. Mientras esperarás al lado y le proporcionarás el last hit al creep neutral que esté a punto de morir. De esta manera ganarás algo más de experiencia y de oro, retrasarás el avance de tus creeps ya que los de tu enemigo no encontrarán oposición avanzando hasta que se los encuentren, y además conseguirás que tus enemigos ganen menos experiencia y menos oro porque algunos de tus creeps caerán en la batalla contra los neutrales. Esta técnica es muy útil si vemos que nuestros enemigos deniegan demasiado y consiguen que la línea de creeps se acerque a su torre ya que haciendo pull contrarrestaremos este efecto. El pull debe efectuarlo un sólo héroe, el otro se quedará en la lane, así ambos ganarán más experiencia.



En la imagen se puede apreciar los creeps neutrales que hay que atacar para cada situación:



Mid Lane y control de runas.

El héroe que va a mid lane tiene una mayor responsabilidad. Será el primero en obtener nivel 6 y poder usar su ultimate por lo que es el idóneo para comenzar a hacer ganks a otras lanes. Su consecución de last hits y denies será todavía más importante que en las otras lanes restantes. Para mantenerse en lane el héroe de mid lane deberá controlar las runas que salen en el río cada 2 minutos y si dispone de Bottle usarlo para atraparlas y rellenar así su botella. Así mismo el equipo debería darle prioridad con el uso del Courier cuando lo necesite, para nuestro héroe de mid lane es totalmente inadmisibles tener que volver a base. El soporte de nuestro equipo (o algún otro compañero) debería darle una ward o colocarla donde se le pida, así le haremos un poco más fácil y seguro su farmeo en mid.

Si nuestro héroe de mid lane está *owneando* completamente a su oponente en mid no deberíamos apresurarlo en que viniera a gankear las otras lanes, debe aprovechar esta situación lo máximo posible ya que ganará todavía más experiencia y oro permitiéndole obtener mejores items antes que los demás. Jugar una partida donde nuestro ganker supera en 4 ó 5 niveles al mejor de nuestros oponentes es un auténtico disfrute y si se sabe aprovechar se puede terminar ganando el juego antes de lo esperado.

Ojo a los combos.

A bajo nivel es difícil y poco probable que mates a un héroe tu sólo antes de que aparezca otro héroe enemigo, por ello se le da bastante importancia a la combinación de magias que puedan hacer 2 héroes juntos. El mejor ejemplo puede ser un Electrician y un Swiftblade en la misma lane, donde el Electrician agarrará a un héroe enemigo y el Swiftblade correrá a su lado para hacer el Blade Frenzy. Esto supone una muerte segura en la mayoría de los casos, así que estate atento a los posibles combos que puedan realizar tus enemigos y ten en cuenta los que puedas hacer con tu compañero en la lane.



Cambia de lane si te ves superado.

A veces nos encontramos con que nuestro crepeo en la lane al principio es difícil de llevar, bien porque tenemos a 2 héroes contrarios de rango golpeándonos todo el rato y no nos dejan ni respirar, o porque son realmente hábiles con sus héroes. No te cortes y propón un cambio de lane a 1 o a los 2 héroes de la lane contraria. Compra un town portal en la tienda lateral de tu lane y en unos segundos estarás farmeando al otro lado del mapa. Estas decisiones a principio de la partida son vitales ya que si nos quedamos *unfarmed* (sin items, poco level) luego nos costará coger el ritmo y no aguantaremos un asalto en las batallas.



5. Control del mapa: colocación de wards.

Un aspecto importantísimo en este juego (y que muchos jugadores suelen pasar por alto, aún no siendo novatos) es el control del mapa en cualquier etapa del mismo. Es sorprendente la cantidad de información que podemos obtener con el mero hecho de tener una ward en cada runa en todo momento, y más aún si conseguimos poner alguna frecuentemente en el bosque enemigo (zona de farmeo de su carry por norma general). El encargado de la compra de wards y de su colocación es principalmente el soporte de nuestro equipo, sacrificando entonces parte de su equipación o retrasando la adquisición de la misma a favor de que el equipo pueda controlar el mapa y se encamine la partida a nuestro favor.



Opcionalmente el ganker de nuestro equipo puede comprar algunas pero éstas serán colocadas a su discreción (normalmente en el bosque enemigo) para permitirle un mayor control de la zona de ganqueo. No debemos permitir que nuestro carry gaste dinero en wards, ni siquiera debe perder tiempo en ubicarlas. El carry es el héroe que en caso de llegar a late game puede decidir la partida, así que todo su dinero deberá ir enfocado a items de daño y/o velocidad de ataque. Nuestro soporte deberá adaptarse a cada situación de la partida, según quién esté dominando y las torres que han caído, para la colocación de las wards.

Pero el trabajo no termina ahí, además nuestro soporte deberá tener control sobre las wards que coloca nuestro enemigo, teniendo que comprar wards of revelations para poder verlas y destruirlas. Es tan importante controlar el mapa como evitar que lo controle el equipo contrario.

A continuación se muestran unos ejemplos de zonas susceptibles de controlar.



Wards para controlar runas y/o prevenir ganks:

Al comienzo de la partida es especialmente importante el control de runas para evitar ser gankeados. Con la colocación de wards sabremos en todo momento quién coge las runas y a donde se dirige, además ayudaremos a nuestro héroe de mid en su farmeo pues si lleva botella podrá usarla para guardar la runa y así utilizarla cuando mejor le venga en su provecho. Aquí tenemos 2 ejemplos de cómo colocar las wards para controlar runas en todo momento. Su ubicación puede variar como podemos ver en la runa de top en las imágenes. La 2ª opción es recomendable cuando somos legion y queremos evitar algún gank que pueda venir del héroe de mid ya que coge un poco más de zona del bosque pero sigue viendo la runa.



En el siguiente ejemplo tenemos una colocación alternativa de las runas de top y bot. En el caso de runa de top se ha puesto más cerca de mid para prevenir algún posible ganqueo hacia el héroe que está farmeando en mid lane. En la runa de top se ha puesto la ward al lado de la rampa de entrada al bosque, se sigue viendo la zona donde sale la runa y además se controlan 2 de las entradas a bosque, previniendo posibles gankeos. La 3ª que se puede ver en la imagen se suele usar para prevenir gankeos a los héroes que farmean en bot lane. En la 2ª imagen vemos como colocar la ward siendo hellbourne de manera que se controle la runa de top y se prevenga de ganks hacia el héroe que farmea en mid lane, además, se da una colocación alternativa para la ward de runa bot.





Un caso particular de runa bot puede ser la siguiente colocación. Se consigue controlar la runa de bot y además se ve parte del bosque cercano a la lane por lo que sirve para prevenir gankeos que vengan de la propia lane. Los héroes que tenemos delante desaparecen, cantamos el miss y luego vemos que simplemente se han escondido justo al comienzo del bosque para esperar a que avancemos y gankearnos. La desventaja de esta ward es que no se controla la entrada al bosque en runa bot, por lo que el héroe de mid puede venir a gankearnos y no darnos cuenta hasta que lo tengamos encima. La ventaja principal es que controlamos runa y se previene parte de los ganks, por lo que ahorramos 1 ward.



Este siguiente ejemplo no controla ninguna runa pero si deja ver parte del bosque de hellbourne que está cerca de la lane, previniendo la mayoría de los gankeos que se producen en top.





Wards defensivas:

Las torres además de una poderosa defensa frente al enemigo nos dan visión de mapa por lo que en caso de perder una o varias deberemos suplir su falta con la colocación de algunas wards en sitios de posible tránsito por parte del enemigo. Siendo Legion si hemos perdido la primera torre de mid y la primera torre de bot (top en Hellbourne) pondremos las wards como en la 1ª captura para asegurar nuestro bosque de visitas no deseadas. Si somos Hellbourne una posible colocación puede ser las de la 2ª imagen. En ambos casos la finalidad es la misma.



Wards de ataque/gankeo:

Suponiendo que en early game nos ha ido bien y hemos conseguido tumbar 2 de las torres de nuestro enemigo es hora de aprovechar nuestra ventaja. Para ello colocaremos wards en zonas de tránsito del bosque de nuestro enemigo y preferiblemente cerca de la siguiente torre que vayamos a pushear. De esta manera estaremos mejor preparados en caso de producirse una batalla en nuestro push y además tendremos visión para realizar un posible gank sobre el carry del equipo enemigo, que es quien debería estar farmando la primera media hora de partida en su bosque.

Jugando como Legion colocaremos una ward encima de la montaña cercana a su torre consiguiendo además visión sobre 2 de los respawns de creeps neutrales. Otra ward la colocaremos por la zona de la entrada que viene de mid lane y opcionalmente mantendremos la ward de runa top (si nuestros creeps están bastante avanzados podemos ahorrar esta ward para ponerla más tarde, por ejemplo en nuestra retirada después del push o del gank). La 1ª captura nos muestra este ejemplo.

Jugando como Hellbourne colocaremos una de las wards en el montículo de la esquina inferior izquierda del bosque, aunque sólo se controla 1 spot de neutrales ganaremos igualmente visión cerca de la 2ª línea de torres (mid y bot). Otra de las wards se puede colocar en medio del bosque por lo que controlaremos exactamente a donde se mueve para farmear el carry enemigo. Aunque opcionalmente podemos colocar una ward en runa bot yo recomiendo una 3ª opción que deja ver otro de los spots de creeps neutrales. La 2ª captura nos da un ejemplo de lo mencionado.



Wards situacionales

Protegiendo Kongor: Estamos terminando mid game y entrando en late game, la partida está igualada y cualquier batalla puede decidir la victoria... es hora de controlar si nuestro enemigo intenta matar a Kongor. Para ello colocaremos una ward justo delante de Kongor o en sus cercanías. La ventaja de la primera opción es que podemos calcular mucho mejor cuando entrar en batalla si el equipo enemigo está matando a Kongor. La otra opción no controla exactamente el respawn de Kongor pero sí sus cercanías, por lo que podremos controlar cuando el equipo contrario entra a matarlo pero no obtendremos más datos adicional (cantidad y estado de los enemigos que están matando a Kongor, vida de Kongor). La ventaja de esta última opción es que se controla la runa de bot.





Montículos de 2ª torre: Estas wards pueden ayudar bastante a la hora de pushear las torres de 2ª línea. Ya se vio un ejemplo en la parte de wards de ganqueo donde se colocaba 1 ward en el montículo de cada bosque pero aquí se muestra la opción del lado contrario para cada equipo, es decir, la zona cercana a los creeps neutrales de mayor nivel.



Bloqueo de creeps neutrales (Anti Pull - Anti Stack): La finalidad de colocar wards en la zona de nacimiento de creeps neutrales es bloquear el nacimiento de los mismos, quitando la posibilidad al contrario de hacer stacks o pulls.

Si queremos evitar los pulls más típicos habría que colocar una ward de la siguiente manera. 1ª opción jugando como legión bloqueando en el bosque de hellbourne, 2ª opción jugando como hellbourne bloqueando en el bosque de legion.





Counter Wards: Este tipo de wards revelan héroes invisibles y wards del equipo contrario, por lo que pueden ser usadas para “cazar” las wards of sight que ha puesto el enemigo. Su uso está muy infravalorado por los principiantes pero en las partidas de cierto nivel son un objeto fundamental para el desarrollo de la misma, ya que el control de mapa será lo que determinará los ganks conseguidos y evitados por parte de ambos. La compra y colocación de este tipo de wards también irá destinada al soporte de nuestro equipo.



Con esto llegamos al fin de esta guía de iniciación al Heroes of Newerth. Espero que os sirva de utilidad y que hayáis disfrutado leyéndola tanto como yo escribiéndola.

David
mond @ HON



6. Glosario

Cooldown: Tiempo de espera entre usos de las habilidades.

Creep: Forma común de denominar a las unidades controladas por la IA.

Crepear: Farmear con creeps, ya sea en la lane o con los neutrales.

Denie: Denegar, atacar a un creep o héroe aliado bajo de vida para matarlo y conseguir que nuestro enemigo gane menos experiencia.

DPS: Siglas de Daño por Segundo (Damage per Second). Se suele utilizar para referirse a héroes que hagan mucho daño en un corto lapso de tiempo, que generalmente son los carry del equipo.

Early/Mid/Late Game: Expresiones que se refieren al tiempo de partida. Early se refiere a los inicios de la partida, los primeros 15-20m. Mid, cuando la partida ronda los 30m, y Late Game será en torno a los 45m de partida.

Farmear: Expresión comúnmente utilizada para la acción de acumular dinero y experiencia a base de matar creeps ya sean neutrales o de la lane. Sinónimo de crepear.

Feeder: Término para referirse a un miembro del equipo que muere mucho a manos del enemigo haciendo que éstos ganen más experiencia y oro, pudiéndose comprar items mejores antes de lo esperado.

Gank, Gankear, Gankeo: Acción de atacar al enemigo cuando menos se lo espere o más desprovisto se encuentre.

Harras: Atacar cada vez que se puede a los héroes enemigos en la lane, dificultando así su farmeo. Más fácil de hacer con héroes de rango.

Item: Objeto que podemos comprar y combinar en los diferentes vendedores del juego.

Kill: Conseguir una muerte de un héroe del equipo contrario.

Lane: Vía o camino por donde discurren las tropas, tanto aliadas como enemigas. Suelen estar protegidas por 3 torres antes de llegar a la base.

Last-Hit: Proporcionarle el último golpe a un creep o héroe y conseguir su muerte.

Mega-Creep: Unidad común de mayor fuerza y vida que una regular. Se consiguen al destruir las barracas enemigas.

Miss: Término para informar que los héroes enemigos de nuestra lane han desaparecido de la misma.

Ownear: Término para expresar que un héroe o equipo está venciendo a sus enemigos constantemente.

Pull: Acción de atacar los creeps neutrales próximos a una lane para que al salir de su zona sean atacados por nuestros creeps de la lane, retrasando así el avance de los mismos.

Runa: Habilidad que sale en una zona del mapa siendo adquirida por el primer héroe que la coja. También se le denomina de esta manera a la zona en sí donde sale la runa.

Skills: Habilidades propias de cada héroe. Se suelen tener 3 y una 4ª mucho más potente llamada *ultimate*.

Stats: Atributos del héroe, divididos en 3 ramas (fuerza, agilidad, inteligencia).

Stun: Acción que inmoviliza una unidad durante un periodo de tiempo.

Unfarmed: Término para referirse que un héroe se ha quedado atrasado en niveles e items conseguidos.

Ward: Item que concede visibilidad sobre una zona.