



Die Feuerzauberin **Lina** (im Original-Dota »Slayer« genannt) richtet viel (Flächen-)Schaden an, ist aber sehr zerbrechlich.



Der nahkampfstarke **Bloodseeker** saugt seinen Opfern Leben ab und kann verbündete Krieger in einen Bluttausch versetzen.



Der **Drow Ranger** verlangsamt Gegner mit Frostpfeilen oder lässt sie verstummen, damit sie nicht zaubern können.



Der vielseitige **Morphling** darf jederzeit seine Form verändern und so entweder mehr Schaden austeilen oder schlucken.

Dota 2

Der Betatest der Heldenhatz hat begonnen. Wir haben uns in die Schlachten gestürzt - und genau das erlebt, was sich die Dota-Community wünscht. Von Michael Graf

Angespielt

Genre: **Multiplayer-Strategie** Publisher: **Valve** Entwickler: **Valve (Portal 2, GS 06/11: 91 Punkte)**
Termin: **1. Quartal 2012** Status: **zu 75 % fertig**

GameStar.de/Quicklink/7159

Auf DVD: Preview-Video

W

er sich in **Dota 2** mit seinen Mitspielern anlegen möchte, muss nur drei Worte ins Chatfenster tippen: »LoL ist besser!«

Es dürfte ein Schimpfsturm folgen, denn der Free2Play-Titel **League of Legends**, kurz **LoL**, gilt unter **Dota**-Puristen als Frevel, als verwässerter Einsteiger-Abklatsch, der das Prinzip der **Warcraft 3**-Modkarte **Defense of the Ancients (Dota)** um Dinge erweitert, die es gar nicht braucht. Partienübergreifende Levelaufstiege etwa, Talentbäume, freischaltbare Superzauber und Bonus-Runen.

Zugleich fehlen Profikniffe wie die Möglichkeit zum »Deny«, also zum Umhauen eigener Einheiten, um dem Gegner Gold und Erfahrung zu verweigern. Das macht **League of Legends** weder

zu einem schlechten noch zu einem unbeliebten Titel, es hat Millionen Fans. **Defense of the Ancients**, das Original, gilt in seiner Community aber als expertiger, fordernder. Eingefleischte **Dota**-Fans wollen nur eines: **Dota**, so unverfälscht wie möglich – und genau das sollen sie mit **Dota 2** bekommen. Wir haben den Valve-Titel im Betatest gespielt und auf Originaltreue abgeklopft.

Obwohl, viel zu klopfen gibt's gar nicht: **Dota 2** IST **Dota**, Valves Remake gleicht der Ursprungs-Mod wie ein Ork dem anderen. Die Karte, auf der sich zwei jeweils fünfköpfige Heldenteams balgen, ist genauso aufgebaut wie im Original; selbst die Recken entpuppen sich als eineiige Zwillinge ihrer Mod-Vorbilder, tragen dieselben Namen und haben dieselben Fähigkeiten. Bis zu unserem

Das Spielprinzip

Auf der **Warcraft 3**-Modkarte **Defense of the Ancients** bekämpfen sich zwei jeweils fünfköpfige Teams, jeder Spieler steuert einen Helden. So kämpft man sich Seite an Seite mit computergesteuerten Kanonenfutter-Soldaten durch Feindrecken und Geschütztürme, um die gegnerische Basis zu zerbröseln. Erledigte Gegner bringen Geld und Erfahrung, Klimpermünzen steckt man in bessere Ausrüstung, bei Levelaufstiegen investiert man einen Talentpunkt, um neue Fähigkeiten zu lernen oder bestehende zu verbessern.



Effektvolle **Heldenschlachten** gehören schon auf der **Warcraft-3**-Modkarte zu den **Dota**-Stärken.

⊕ Stärken

- + dynamische Schlachten
- + vielfältige Heldentalente
- + ansehnliche Grafik

⊖ Schwächen

- (noch) keine Meldefunktion
- Klappt das Matchmaking?



Redaktionsschluss hatte Valve bereits 49 altbekannte **Dota**-Krieger in den Betatest eingebaut, bis zum für Anfang 2012 geplanten Start sollen alle 104 Charaktere der Vorlage ihren Weg in **Dota 2** finden. Auch die Läden, in denen man während eines Matches Ausrüstung für den eigenen Helden kauft, bieten dieselben Gegenstände feil wie in **Dota** – wobei sich der Kram nun per Drag&Drop-Schnellkauf einfacher erwerben lässt. Ansonsten fühlen sich Kenner der **Warcraft 3-Mod** in **Dota 2** aber sofort heimisch und können direkt drauflos kämpfen.

Der wichtigste Unterschied zwischen **Dota** und **Dota 2** liegt in der Multiplayer-Plattform. Während die Mod nach wie vor über Blizzards Battlenet oder Drittanbieter-Programme wie Garena gespielt wird, fußt **Dota 2** auf Valves Steam. Auf einen LAN-

Dota 2 IST Dota

Modus muss man dafür zwar verzichten, Steam bringt aber auch diverse Vorteile. Wer aus einer Partie fliegt – etwa, weil die Internet-Verbindung abbricht – darf in **Dota 2** jederzeit wieder einsteigen. Wer aus Frust aussteigt, wird in der Beta allerdings nicht bestraft, zudem fehlen derzeit noch eine Meldfunktion für notorische Aussteiger und ein Abstimmungs-System, mit dem das unterlegene Team eine Partie aufgeben kann. All das sollte Valve noch einbauen – **League of Legends** hat's schließlich auch.

Darüber hinaus versprechen die Entwickler ein ausgefeiltes Matchmaking-System, das jedermann gleichwertige Mit- und Gegenspieler zulassen soll. Im Betatest funktioniert das derzeit aber noch nicht, weil es zu wenige Spieler gibt. So treffen Neulinge gerne mal auf Profis. Zudem wird spannend, wel-



Interview mit Valve

Erik Johnson begann sein Berufsleben als Verkäufer von Schuhen und Gebrauchtwagen, übernahm dann aber einen Job bei der QA von Sierra – wo er das erste Half-Life auf Fehler abklopfte. Valve warb ihn ab, heute betreut Eric Dota 2 als Projektmanager.

GameStar Eric, warum entwickelt ihr ein reinrassiges Remake von Dota?

Eric Johnson Weil das Spielprinzip von Dota immer noch bestens funktioniert. Schließlich hat sich Dota dank seiner engagierten Fans über die Jahre hinweg immer weiter entwickelt, die Balance wurde kontinuierlich besser.

► **Ihr profitiert also von der kostenlosen Arbeit der Fans. Warum braucht die Welt ein Dota von Valve?**

◀ Weil wir Dinge leisten können, die die Fans nicht können. Beispielsweise haben wir ein ganzes Team von Grafikern, die sich darum kümmern, Dota 2 zu verschönern. Zudem fußt das Spiel auf unserer Multiplayer-Plattform Steam, die viele Vorteile bringt.

► **Zum Beispiel?**

◀ Zum Beispiel erleichtert es Steam, gemeinsam mit Freunden zu spielen. Zusätzlich wird es ein Matchmaking-System geben. Beides ist der Community wichtig, funktionierte in der ursprünglichen Warcraft-3-Mod aber nicht. Außerdem werden wir Dota 2 nach dem Release kontinuierlich weiterentwickeln.

► **Wird es auch Cloud-Features geben?**

◀ Na klar! Beispielsweise lädt Steam automatisch deine bevorzugte Tastenbelegung aus dem Internet, wenn du dich an einem anderen Rechner einloggst.

► **Die Community könnte Einsteiger abschrecken. In allen Dota-Titeln herrscht ein rauer Umgangston; wer Fehler macht, wird in der Luft zerrissen ...**

◀ Das wollen wir mit unserem Matchmaking-System abfedern. Schließlich soll man mit Kameraden und Gegnern zusammenspielen, die ungefähr genauso erfahren sind wie man selbst. Außerdem wird es die Coaching-Funktion geben, dank der ein Veteran einen Neuling unter seine Fittiche nehmen und trainieren kann.

► **Mit IceFrog habt ihr DEN ehemaligen Dota-Modder angeheuert. Worum kümmert er sich?**

◀ IceFrog wirkt an allen Entscheidungen mit und programmiert auch selbst. Er hat unglaublich viel Erfahrung mit Dota.

► **Und ihr könnt jede Hilfe gebrauchen, schließlich habt ihr mit League of Le-**

gends und Heroes of Newerth zwei mächtige Free-2Play-Gegenspieler.

◀ Das sind zwei sehr gute Spiele. Aber Valve hat schon andere Spiele veröffentlicht, die großen Konkurrenten gegenüberstanden. Unsere Lektion daraus ist: Wenn man ein wirklich gutes Spiel macht, muss man sich keine Sorgen machen. Gute Spiele werden immer Käufer finden, egal, wie groß die Konkurrenz ist. Gleichzeitig lassen wir uns nicht durch die anderen Spiele verunsichern und entwickeln ein reinrassiges Dota.

► **Kannst du schon über Zukunftspläne sprechen?**

◀ Wir planen neue Helden.

► **Logisch. Aber wie steht's mit Drei-gegen-Drei-Karten? Oder innovativen Elementen wie Teleportern?**

◀ Mal sehen. Wir wollen Dota 2 gemeinsam mit den Spielern weiterentwickeln. Also werden wir herumexperimentieren, welche Neuerungen die Spieler mögen und welche nicht. Dota 2 wird hoffentlich sehr lange leben. Und diese lange Lebenszeit wird mit einer ganzen Menge cooler Sachen gefüllt sein.

► **Danke für das Gespräch.**



Unser Heldenteam bekämpft ein neutrales **Bossmonster**.



Mit ihrem **Staub** hindert die Fee Puck Gegner am Zaubern.

che Faktoren Valve beim Matchmaking berücksichtigt. So errechnet **Dota 2** aus Siegen und Niederlagen zwar eine Art Talentstufe, doch in **Defense of the Ancients** spielen neben solchen harten Statistiken auch zahlreiche weitere Fähigkeiten eine Rolle. Etwa, wie gut der Spieler die einzelnen Heldenrollen beherrscht (etwa Fern- und Nahkämpfer) oder wie aufmerksam er kommuniziert. Zum Beispiel muss er seine Teamkameraden rechtzeitig warnen, wenn auf seinem Angriffsweg (seiner »lane«, ein Gegner fehlt, »miss«). Zudem muss er erkennen, wann der richtige Moment zum Angriff gekommen ist – und zum Rückzug. Ob und wie das ins Steam-Matchmaking einfließen kann, bleibt abzuwarten.

Steam schlägt das Battlenet

Neben der automatischen Gegnerwahl soll **Dota 2** noch weitere Komfortfunktionen bieten, die den Einstieg erleichtern. So darf ein erfahrener Veteran einen Neuling »trainieren«, indem er ihn im Match begleitet und ihm Tipps gibt – etwa, welche Talente er wann einsetzen muss. Als Belohnung winken vermutlich optische Gimmicks wie eingefärbte Spielernamen oder umgefärbte Heldenmodelle. Im Betatest ist das Coaching-System allerdings noch abgeschaltet. Dafür funktioniert eine andere Neuerung bereits blendend: der Spectator-Modus, dank dem man jederzeit als Zuschauer in eine laufende Partie einsteigen kann. Be-

reits im Hauptmenü empfiehlt **Dota 2** drei aktuelle Top-Matches zum Zusehen, damit man von deren Teilnehmern lernen kann.

Apropos »gucken«: Der offensichtlichste Unterschied zwischen **Dota** und **Dota 2** ist nicht die Zahl im Namen, sondern die Grafik: **Dota 2** basiert auf einer überarbeiteten Version der aus **Half-Life 2** bekannten Source-Engine – und sieht sehr schick aus. So

behält das Spiel zwar die aus **Warcraft 3** bekannte, nur eingeschränkt herauszoombare Von-Oben-Perspektive bei, dafür sind die Helden erstklassig animiert und die Talente mit knalligen Effekten inszeniert.

Ansonsten bleibt – Wer hätte das gedacht? – alles beim Alten: Die turbulenten Schlachten wogen immer noch hin und her, Teamwork und der taktisch kluge Einsatz der Fähigkeiten sind oberste Heldenpflicht. Beispielsweise zieht der Fleischklops Pudge einen Feindrecken per Fleischerhaken zu sich heran, damit er ihn im Nahkampf zerhacken kann. Der Schamane Prophet wiederum kerkert Gegner mit einem Baumring ein, damit verbündete Fernkämpfer sie in Ruhe beschießen können. Dank der ausgewogenen Heldentalente spielt sich **Dota 2** schon jetzt hervorragend und eben genau wie das Original – für dessen Fans es keine bessere Nachricht geben könnte. **GR**



Unser Spiel
Moritz »Moose« Zimmermann
Projektleiter
von joinDOTA.com

Die alteingesessene Community hat Dota 2 bisher sehr gut aufgenommen, auch wenn sich einige Fans zu Beginn an die neue Optik gewöhnen mussten. In den letzten neun Jahren hatten sich die Fans eben an die Grafik von Dota gewöhnt. Aber jeder, der bisher ein paar Runden Dota 2 spielen konnte, war begeistert, weil sofort das gute, alte Spielgefühl aufkommt. Anders als etwa bei League of Legends (LoL) und Heroes of Newerth (HoN) konnten IceFrog und Valve die Namen fast aller Helden und Items aus dem Original übernehmen, um das Flair zu erhalten. Okay, viele fragen sich sicherlich: »Warum brauchen wir noch einen Dota Klon?« Für mich ist Dota 2 aber kein Klon, sondern ganz einfach das Original in verbesserter Form. Ich denke, dass die Dota-Community das genauso sieht und sich auf ihr neues Spiel freut. »Ihr« Spiel, weil es das Erfolgsrezept von IceFrog ist, genau auf die Wünsche der Fans zu hören und jeden aus der Community in die Entwicklung mit einzubeziehen. Valve und er haben sehr gut zugehört.



Wie erwartet
Michael Graf
Mitglied der
Chefredaktion
micha@gamemstar.de

Dota 2 ist keine Online-Revolution, sondern ein aufpoliertes und um Komfortfunktionen ergänztes, reinrassiges Dota – na und? Spaß machen die Heldenschlachten allemal, sogar schon in der Beta. Später sollte Valve das Spiel allerdings regelmäßig erweitern. Denn während sich die Hardcore-Community einen lupenreinen Klon wünscht, muss Valve für Gelegenheitsspieler mehr bieten – sonst wandern sie zu League of Legends ab, das mehr Karten und Modi aufführt. Außerdem bin ich gespannt, auf welches Geschäftsmodell die Entwickler setzen. Mein Tipp: Dota 2 wird Free2Play mit kostenpflichtiger Helden-Kosmetik. Alles andere wäre angesichts der starken Kostenlos-Konkurrenz eine große Überraschung.
Potenzial: Sehr gut



Mit vereinten Kräften stürzen sich die Recken auf einen gegnerischen **Geschützturm**.