

Blizzard Dota

Vor einem Jahr stellte Blizzard seine Dota-Mod vor und musste viel Kritik einstecken. Nun haben die Kalifornier **Blizzard Dota** überarbeitet – mit Erfolg! Von René Heuser

Angespielt

Genre: Multiplayer-Strategie Publisher: Activision Blizzard Entwickler: Blizzard (Starcraft 2: Wings of Liberty, GS 10/10: 90 Punkte)
Termin: 2012 Status: zu 70 % fertig

Wenn Blizzard mit einem seiner Spiele nicht zufrieden ist, dann verschiebt der Entwickler es (**Diablo 3** und **Starcraft 2**), stellt es komplett ein (**Starcraft: Ghost** oder **Warcraft: Adventures**) oder krepelt es um. Letzteres ist nun mit **Blizzard Dota** geschehen – und das, obwohl es sich nur um eine Modkarte für **Starcraft 2** handelt, die ursprünglich als Nebenprojekt entstanden war und als Beispiel für die Fähigkeiten des umfangreichen Karteneditors dienen sollte.

Zugleich schwimmt Blizzard mit dem Strom: Klone der **Warcraft 3**-Modkarte **Defense of the Ancients** erfreuen sich wachsender Beliebtheit. So wird das Original **Dota Allstars** bis heute gespielt, die Ableger **League of Legends** und **Heroes of Newerth** fesseln ebenfalls Millionen aktive Spieler. Sogar Valve hat den Trend erkannt und arbeitet an **Dota 2**. In dieses Haifisch-Becken begab sich Blizzard im vergangenen Jahr mit **Blizzard Dota**. Doch die Karte zog im Vergleich zur Konkurrenz klar den Kürzeren: Die wenigen Helden, die schlechte Balance und das unattraktive Kartendesign waren die größten Kritikpunkte. Blizzard zog die Notbremse und verschob die eigentlich für Ende 2010 geplante Veröffentlichung auf unbestimmte Zeit.

Einen Termin gibt es immer noch nicht, dafür macht **Blizzard Dota** beim Anspielen auf der Blizzcon schon einen besseren Eindruck. Statt das Original zu kopieren, schlagen die Entwickler nämlich eine neue Richtung ein – die Hardcore-Fans allerdings abschrecken dürfte. Denn **Blizzard Dota** wird ein »Dota Light«, eine Heldenhatz für Einsteiger. Das Spielprinzip entspricht natürlich

dem **Dota**-Standard: Auf symmetrischen Karten bekriegen sich zwei Fünfer-Teams, jeder Spieler steuert einen Helden. So ziehen die Mannschaften Seite an Seite mit computergesteuerten Kanonenfutter-Soldaten in die Schlacht, um die feindliche Basis zu zerbröseln.

Allerdings legt die Mod mehr Wert auf unkompliziertes Teamwork als auf taktische Winkelzüge. Abwehrtürme etwa sind schwächer als üblich, also können wir uns nicht auf die Feuerkraft der Geschütze verlassen und müssen sofort angreifen. Anders als zum Beispiel in **Heroes of Newerth** erhalten alle nahen Spieler Erfahrung und Gold für erledigte Monster und Helden. Klassische Me-

+ Stärken

- + liebevollere Blizzard-Charaktere
- + unkomplizierter Einstieg
- + flotte Partien

- Schwächen

- wenig komplex
- vergleichsweise untaktisch



Der Hexendoktor fesselt Thrall mit einem **Zombiering**.



Der Lich-König Arthas erobert ein neutrales Söldnerlager.



Die Geschütztürme richten nur wenig Schaden an.



Der Goblin-Shop bietet nur wenige Gegenstände feil.



Die Stützpunkte der beiden Fraktionen sind Götter, die nahe Gegner zerblitzen.

chanismen wie das Ausschalten verbündeter Kreaturen, um dem Gegner den Goldbonus zu verweigern (»Deny«), hat Blizzard gestrichen. Die Lernkurve soll dementsprechend flach ausfallen und vor allem den Spaßfaktor bei Zufallsgruppen steigern. Das funktioniert bereits bestens, selbst Neulinge kommen mit dem vereinfachten Spielprinzip klar. Ein gutes Positionsspiel ist trotzdem gefragt: In jeder KI-Angreiftruppe befindet sich ein Flaggenträger, der nach seinem Ableben eine Regenerationskugel à la **Diablo 3** fallen lässt. Wer die einsammelt, bekommt einen Großteil seiner Lebens- und Mana-Energie zurück – ein nicht zu unterschätzender Vorteil.

Die auf der Karte verstreuten, neutralen Unholde wiederum schließen sich uns an, wenn wir sie bezwingen. Dann helfen sie unserem Team beim Angriff auf Türme oder die Gegnerbasis. Weitere Unterstützung gibt es,

wenn wir vier Söldnerlager auf der Karte einnehmen. Dazu müssen wir die jeweiligen Bewacher töten. Dann erscheinen drei computer-gesteuerte Oger, schwören uns Treue und begeben sich automatisch in die nächste Angriffsstraße (»lane«), wo sie die schwächeren Standard-Verbündeten ersetzen. Ein Team, das gezielt die neutralen Monster bekehrt und die Söldnerlager erobert, kann schon nach zehn Minuten den Sieg erringen. Auch das gehört zu den beabsichtigten Änderungen: Die Partien von **Blizzard Dota** sollen deutlich kürzer ausfallen als bei der Konkurrenz. Dadurch lässt sich auch mal in der Mittags-pause eine Schlacht schlagen. Auch den vorzeitigen Ausstieg aus einer Partie (»Leave«) hofft Blizzard so zu verhindern: Wer steigt schon frustriert aus, wenn das Spiel eh nur noch zwei Minuten dauert?

Blizzard Dota ist Dota Light



Auf den Schlachtfeldern begegnen sich Helden aus dem **Warcraft**-, dem **Starcraft**- und dem **Diablo**-Universum, darunter der Lichkönig Arthas, die Zerg-Königin Kerrigan und der Hexendoktor aus **Diablo 3**. Die Krieger unterteilen sich in die Klassen Tank, Schadensaus-teiler (DPS), Unterstützung und Belagerung. Tanks sind zähe Frontkämpfer, die starke Rüstungen tragen und Gegner betäuben können. Zerbrechlich DPS-Helden hingegen greifen zu Hit-&-Run-Taktiken: schnell angreifen, viel Schaden verursachen, zurückziehen. Die Unterstützer helfen ihren Kamera-

Kerrigan malträtiert KI-Soldaten mit Energieblitzen. Der Flaggenträger rechts hinterlässt bei seinem Ableben eine Heldkugel.

Die Heldentypen



1 Tanks: Die dick gepanzerten Nahkämpfer können Gegner verlangsamen oder betäuben.

DPS: Diese Recken sind zerbrechlich, richten aber enormen Schaden an.





3 Unterstützung: Die Helfer müssen nicht selbst kämpfen, sondern heilen und stärken ihr Team.

Belagerung: Die Reichweite dieser Helden ist größer als die von Geschütztürmen, was sie zu idealen Basis-Angreifern macht.





den aus der zweiten Reihe, müssen sich deshalb aber nicht benachteiligt fühlen. Denn auch sie leisten einen wertvollen Beitrag: Wer mag, kann sich aufs Heilen konzentrieren und gar nicht selbst kämpfen – im Original-Dota wäre das undenkbar. Belagerungs-Helden sind fähige Fernkämpfer mit höherer Reichweite als die feindlichen

Dota geht auch ohne Wiki-Studium

Panzer in den Belagerungsmodus und teilt vernichtende Wuchtschüsse aus – wie man's aus **Starcraft 2: Wings of Liberty** kennt.

Dieser Wiedererkennungseffekt macht auch einen Großteil des Spaßfaktors aus: Wenn sich Uther Lichtbringer in der Manier eines **World of Warcraft**-Paladins in einen »Gottesschild« hüllt, die Brutmutter Za'Gara Berstlinge und Hydraliken über das Spielfeld marschieren lässt oder der Hexendoktor sein Opfer in einem Ring aus Untoten einsperrt, dann weckt das viele schöne Erinnerungen. Jeder Held verfügt über vier Talente, zudem nehmen wir bis zu vier Gegenstände mit. Statt einen Wust von Ausrüstung zu bieten, hat Blizzard das Sortiment überschaubar gehalten. Geschwindigkeits-

Geschütztürme. So können die Recken Abwehrbauten und gegnerische Helden aus sicherer Distanz beharken. Der **Starcraft**-General Warfield etwa versetzt seinen

steigernde Stiefel etwa suchen wir im Shop vergebens – weil sie überflüssig sind. In **Blizzard Dota** hat jeder Held vom Start weg ein Reittier, das er jederzeit besteigen kann. So galoppieren wir schnell an die Front zurück, falls wir mal das Zeitliche gesegnet oder uns zum Einkaufen in die Basis zurück teleportiert haben.

Auch bei den Charakterwerten setzen die Entwickler auf Vereinfachung: Es gibt nur noch die Attribute »Gesundheit«, »Schaden« und »Meisterschaft«. Die ersten beiden bestimmen, wie kräftig unser Held einstecken und austeiern kann. Meisterschaft (»Mastery«) lässt unser Mana schneller regenerieren und verringert die Abklingzeiten der Fähigkeiten. Für feste Goldbeträge können wir im Goblin-Shop in unserer Basis die jeweiligen Buchbände kaufen und so stufenweise unsere Charakterwerte verbessern.

So möchte Blizzard erreichen, dass man eben nicht erst Wiki-Einträge studieren muss, bevor man sich für einen Helden entscheiden kann. Zum Start von **Blizzard Dota** wird auch nur eine kleine Anzahl von Helden zur Auswahl stehen, weitere muss man erst durch absolvierte Partien freischalten. Später soll es auch möglich sein, kosmetische »Prestige«-Gegenstände wie Waffen, Kronen und andere Accessoires zu bekommen, indem man Spiele mit bestimmten Helden gewinnt. Verkaufen möchten die Entwickler den Kram indes nicht, **Blizzard Dota** wird komplett kostenlos bleiben. **RH / GR**



Die Brutmutter **Za'Gara** (rechts) beschwört Berstlinge und Hydraliken.



Zwischen-durch-Dota

Rene Heuser
Online-Redakteur
redaktion@gamestar.de

Eingefleischte Dota-Fans werden jetzt wahrscheinlich die Nase rümpfen und die »Casualisierung«, der Blizzard-Spiele verdammen. Das ist legitim. Aber wozu braucht es noch einen Dota-Klon, der sich nur an Hardcore-Spieler richtet? Die Auswahl an Dota-Titeln ist groß und wird mit Valves Dota 2 in Kürze noch größer. Da ist es nur konsequent, dass sich Blizzard auf die eigenen Stärken konzentriert: unverwechselbare Helden und eine auch für Einsteiger nachvollziehbare Spielmechanik. Natürlich mag es sein, dass Blizzard Dota am Ende als Dota Light ohne große Community dahinvegetiert. Zumindest für ein LAN-Party-Wochenende sollte die kostenlose Mod aber genug Unterhaltung bieten, um den Download zu rechtfertigen.

Potenzial: Gut