



⊕ Stärken

- + stillichere Fantasy-Grafik
- + jetzt schon faire Balance
- + stimmungsvolle Geräuschkulisse
- + orientiert sich stark an der tollen Vorlage ...

⊖ Schwächen

- ... aber wird es genügend neue Inhalte geben?
- unübersichtliche Farbgebung
- lasche Ultimative Fähigkeiten

Dota 2

Dota war ein Massenphänomen und großartiges Spiel, dennoch schraubt Valve im Nachfolger weiter an dessen Erfolgsprinzip. Wir nehmen die Änderungen und neuen Inhalte des laufenden Beta-Tests genauer unter die Lupe. Von Maximilian Gercke

Angespielt

Genre: **Multiplayer Strategie** Publisher: **Valve** Entwickler: **Valve (Portal 2, GS 06/11: 91 Punkte)**
Termin: **2012** Status: **zu 80 % fertig**

GameStar.de/Quicklink/7159

Auf DVD: Preview-Video

Valve hat's nicht so mit Terminen. **Half Life 2: Episode 3** ist irgendwo im Gerüchtenirwana verschwunden, und auch **Dota 2** treibt bereits seit Ende 2011 in Beta-Gewässern herum. Einen genaueren Starttermin als »2012«? Pustekuchen! Einerseits ist das natürlich ärgerlich, da Tausende, wenn nicht Millionen Fans auf die Fortsetzung des Multiplayer-Klassikers **Defense of the Ancients** (kurz **Dota**) warten. Andererseits ist bei kaum einer Spielart die Helden-Balance so wichtig wie in MOBA-Titeln (kurz für »Multiplayer Online Battle Arena«), bei denen sich zwei Teams zu je fünf Champions gegenüberstehen und versuchen, Seite an Seite mit computergesteuerten Vasallen die gegnerische Basis zu zerstören. Dieses Feintuning braucht ordentlich Zeit, und genau die nimmt sich Valve eben. Mit der begrüßenswerten Folge, dass **Dota 2** in dieser Kategorie bereits jetzt punkten kann.

Aktuell stehen satte 73 Helden zur Verfügung, unterteilt in drei Kategorien: Strength (Kraft), Agility (Beweglichkeit) und Intelligence (Intelligenz, also hauptsächlich Magier). Da der Mod-Vorgänger **Defense of the Ancients** von den Fans seit 2003 kontinuierlich weiterentwickelt wurde, baut Valve auf solidem Gerüst und muss eigentlich nur noch wenig anpassen. Denn **Dota 2** hält sich nach wie vor sehr eng an die Vorlage. Umso interessanter sind natürlich die Änderungen, die Valve seit unserem letzten Besuch an der Beta vorgenommen hat, und die wir ausführlich testen konnten.

Am auffälligsten sind die rund ein Dutzend neuen Helden, die sich gut ins altbekannte Portfolio einfügen. Beispielsweise übernimmt der astrale Bulle »Spirit Breaker« die Rolle eines Gankers – also eines Schurken, der Feinde aus dem Hinterhalt überrascht. Die Fähigkeit »Charger of the Darkness« lässt den Spirit Breaker an einen markierten

Gegner heranstürmen, ohne dass er auf Hindernisse in seinem Weg achten muss. Mit »Nether Strike« gleitet er sogar durch eine andere Dimension hinter Flüchtigen her und schlägt sie kurzzeitig bewusstlos. Die abwechslungsreichen und einzigartigen Fähigkeiten machen den Kern des Teamspiels aus, nur wer sie klug kombiniert, zwingt die Gegner. Leider wirken einige ultimative Fähigkeiten noch recht unspok-

Wie ein aufgeschrecktes Huhn läuft die KI im Kreis

takulär. Der Mechaniker Clockwerk etwa zieht sich mit einem Greifhaken an Gegner heran, was beim Fleischklops Pudge in ähnlicher Form eine ganz normale Fähigkeit ist. Trotz solcher Ungereimtheiten kommt uns jedoch kein Talent komplett übermächtig oder -flüssig vor, alle Helden haben ihre



Das **Boss-Monster** Roshan sollten wir mit Level 7 lieber noch in Ruhe lassen.



Im **Replay-Modus** erlauben uns Statistiken tiefere Einblicke in die Partie.



Bei all den Effekten und Helden geht schon Mal die **Übersicht** verloren.

Stärken und Schwächen. Für ein unfertiges Spiel im Beta-Stadium ist das eine reife Leistung und lässt auf die finale Version hoffen.

Wie bei MOBA-Titeln üblich sollte man sich also erst einmal mit seiner Spielfigur und deren Fähigkeiten vertraut machen – wofür der neue Koop-Modus gegen Computergegner doch eigentlich wie geschaffen wäre. In der Praxis offenbaren die KI-Recken aber den Intelligenzquotienten von Trainingspuppen und nehmen auch genau diese Funktion ein. Klar, wer auf Suizidkurs alleine in die gegnerische Basis stürmt, geht auch irgendwann zu Boden. Das liegt dann aber eher an den Abwehrtürmen als an den gegnerischen Helden. Beispiel Nummer Eins: Zusammen mit einem menschlichen Kollegen kämpfen wir gegen zwei Bots. Während wir fröhlich die feindlichen Vasallen zerhauen und dafür Gold kassieren, laufen die KI-Gegner wie aufgeregte Hühner im Kreis, ohne auch nur einen bösen Blick in unsere Richtung zu werfen. Beispiel Nummer Zwei: Wir zerhauen gerade die Basis der Gegner. Die finden Abwehrschlachten aber wohl viel zu stressig und hängen lieber weit entfernt in der Mitte der Karte rum. Spannende Par-

ten kommen so nicht zustande, allenfalls Komplett-Neulinge können sich einen ersten Einblick ins Kampfgeschehen verschaffen und Helden ausprobieren.

Der Koop-Modus ist aber sowieso nur eine Dreingabe, den Löwenanteil der Beta-Spiel-

zeit verbringen wir in Schlachten gegen Menschen. Und die funktionieren richtig gut. Das ständige Hin und Her, Hinterhalte und Teamkämpfe sorgen für viel Spannung – das Konzept **Dota** greift auch hier wunderbar. Besonders toll sind die Komfort- und Meldefunktionen, die Valve sich ausgedacht



Der neue Held **Spirit Breaker** rennt gerne mit dem Kopf voran in den Kampf.

und in das Spiel implementiert hat. Wer den Vorgänger gespielt hat, weiß nämlich, dass **Dota** viel, viel, viel Frustpotenzial entfaltet, das sich gerne mal in Chat-Beleidigungen entlädt. Dass wir Spielverderber melden können, ist da nichts Neues. Dass wir besonders freundliche Spieler loben können, aber schon. In vier Kategorien (»Freundlich«,

Erfahrenen Spielern bereitet Dota 2 ein Taktik-Vergnügen

»Vergebend«, »Lehrreich«, »Führungsverhalten«) dürfen wir unsere Kollegen anpreisen. Die erhaltenen Schleimerein erscheinen dann in deren Profil, unsere eigenen Statistiken dürfen wir neuerdings auch im Hauptmenü bewundern.

Ebenso nützlich ist die überarbeitete Replay-Funktion. Damit können wir vergangene Spiele von uns oder anderen Spielern ganz gemütlich erneut Revue passieren lassen. Zahlreiche Optionen machen uns dabei das Leben leichter: Wir wechseln zwischen der Kameraansicht einzelner Spieler und Helden, schauen uns das Match aus der Perspektive eines einzelnen Teams an oder



Im **Charaktermenü** wählen wir einen von 73 Helden aus oder lassen ihn uns per Zufall zuordnen.

übergaben der Automatik die Kontrolle über Spielgeschwindigkeit sowie Perspektive, damit **Dota 2** automatisch zu den spannendsten Momenten springt. Diverse Statistiken wie ein Erfahrungspunkte- oder Goldeinnahmevergleich geben uns dabei detaillierte Einsichten in die Leistung der Teams und die Spielmechanik – das ist für Einsteiger ausgesprochen hilfreich.

Einzig die Technik hat Valve seit dem Beta-start nicht verändert, was aber auch nicht nötig war. Denn **Dota 2** überzeugt grafisch vor allem mit seiner dichten Atmosphäre. Der Tag/Nacht-Wechsel löst fröhliches Vogelgezwitscher in saftgrünen Wäldern mit Wolfsgeheul und im Dunkeln verringertes Sicht ab. Unterstützend wirken auch Details wie der langgezogene Ruf eines Kriegshorns, der die Ankunft der Vasallen verkündet. Die Effekte der Fähigkeiten sind griffig, können aber manchmal noch mehr Wumms aus dem Subwoofer vertragen. Alles in allem wirkt der angepreisene Messias der MOBA-Titel schon jetzt wie ein Spiel, das sich jahrelang halten dürfte – wäre auch merkwürdig, wenn nicht, schließlich ist **Dota 2** ein direkter Nachfahre von **Dota**, das bis heute seinen festen Platz auf den Rechnern vieler Spieler hat. Baustellen sind noch die Übersichtlichkeit in den teils effektüberladenen Schlachten sowie die versprochenen Neuerungen – etwa die Coaching-Funktion, dank der Veteranen unerfahrene Einsteiger »trainieren« und in Partien anleiten können. Besonders erfahrenen Spielern bereitet **Dota 2** aber jetzt schon ein Taktik-Vergnügen, das hoffentlich noch dieses Jahr erscheint. **MAX**

Der Tag/Nacht-Wechsel



Tagsüber ist die Umgebung hell und wir können auch weit entfernte Gegner erspähen.



Wenig später ist die Sicht begrenzter und alles in den Blautönen der **Nacht** getaucht.



Ein Diamant wird poliert
 Maximilian Gercke
 Redaktion
 redaktion@gamestar.de

Dota 2 lässt den Kern des Vorgängers unberührt und ist genauso komplex wie der Multiplayer-Klassiker, fügt aber auch sinnvolle Erweiterungen hinzu. Wenn wir uns erstmal eingearbeitet haben, saugt uns der Suchtstrudel mit voller Kraft in die Untiefen der endlosen Möglichkeiten von Gegenstandskombinationen und Taktiken. Die Replay-Funktion lässt uns siegreiche Gegner analysieren und von den Besten lernen, im Spiel können wir hilfreiche Spieler loben und Hassknechte verteufeln. Ich bin gespannt, welche cleveren Funktionen Valve noch in das fertige Spiel einbaut, um dieses Strategiefestmahl weiter zu verfeinern.

Potenzial: Sehr gut