

Dota 2



Wer Dota 2 spielen möchte, kann es längst spielen. Grund genug für uns, Valves Multiplayer-Strategiespiel mal genauer auf den Heldenzahn zu fühlen. Von Michael Graf

Genre: Multiplayer-Strategie Publisher: Valve Entwickler: Valve (Portal 2, GS 06/11: 91 Punkte)
Termin: – Spieler: 10 Sprache: Englisch, Deutsch (nur Text) Preis: Free2Play

GameStar.de/Quicklink/7159

Auf DVD: Test-Video

⊕ Stärken

- + packende, dynamische Gefechte
- + sehr gute Heldenbalance
- + vielfältige Heldenkommentare
- + motivierende Item-Belohnungen
- + spielstarke KI-Sparringspartner

⊖ Schwächen

- derzeit nur ein Spielmodus
- sehr steile Lernkurve

Jeder kann es kaufen, jeder kann es spielen, jeder kann darin Geld ausgeben – und doch gilt es nicht als veröffentlicht: **Dota 2** befindet sich laut Valve offiziell noch immer im geschlossenen Betatest. Doch man muss kein durch **Akte X**-Folgen und Elfter-September-Bücher gestählter Verschwörungspara-noiker sein, um zu wissen, dass es stets zwei Versionen der Wahrheit gibt: die »offizielle« – und die wirklich wahre. Bereits seit Juni 2012 verkaufen die Entwickler via Steam so genannte »Early Access Packs«, die für 28 Euro sofortigen Zugang zu **Dota 2** und einige Bonus-Gegenstände im Spiel gewähren. Außerdem hat Valve viele Beta-Teilnehmer mit für

Freunde gedachten Zusatz-Keys versorgt, die sich auf Ebay schneller ansammeln als Hassbekundungen im **The War Z**-Forum. Kurz gesagt: **Dota 2** ist nicht nur für handverlesene Betatester zugänglich. Jeder, der es spielen will, kann es längst spielen. Und auch der eigentliche Serverstart des Free2Play-Titels dürfte inzwischen zumindest näher liegen als der Eröffnungstag gewisser Hauptstadtflughäfen.

Natürlich ist **Dota 2** noch nicht fertig, vor allem fehlt das angekündigte Mentoren-System, dank dem Veteranen unbeleckte **Dota**-Neulinge unter ihre Fittiche nehmen könnten. Dennoch verdient Valve bereits Geld, mit den »Early Access Keys« ebenso wie mit dem



Direkt vor der Basis des »Dire«-Team entbrennt eine heftige **Heldenschlacht**, die wir im funktionsgewaltigen Spectator-Modus geknipst haben.

Mit seiner »Megypyre«-Fähigkeit legt der geflügelte Drachenheld Jakiro einen **Flammteppich**.



Shop für Bezahlinhalte, der unter anderem kosmetische Helden-Ausrüstung sowie Zuschauertickets für Profiturniere feilbietet. Das ist ein Symptom des Free2Play-Zeitalters: Insbesondere Gratistitel verbringen oft Monate, wenn nicht sogar Jahre in der Pseudo-Beta, während die Hersteller bereits Bezahlkram verkaufen – ein Entwicklungs-Fegefeuer irgendwo zwischen »spielbar« und »fertig«. Angesichts dessen haben wir uns entschlossen,

Dota 2 schon jetzt zu testen und zu klären, ob sich etwa der Kauf eines Keys lohnt. Was halten

Sie davon: Sollen wir künftig auch andere »Beta«-Titel testen, mit denen Entwickler schon Geld verdienen? Oder uns auf offiziell fertige Spiele beschränken? Schreiben Sie Ihre Meinung an brief@gamestar.de.

Zur Erinnerung nochmals die Grundlagen: **Dota 2** ist der Nachfolger des **Warcraft 3**-Modkarte **Defense of the Ancients** (kurz **Dota**) und zugleich ihr bis ins Detail identischer Klon. Auf einem weitgehend symmetrischen Multiplayer-Schlachtfeld bekriegen sich zwei jeweils fünfköpfige Teams. Jeder Spieler steuert einen Helden, der Seite an Seite mit KI-Soldaten kämpft, um die Feindbasis zu zerbröseln. Im Gefecht sammeln die Recken Erfahrung und Gold, bei Levelaufstiegen verbessern sie ihre Fähigkeiten, Klimpermünzen fließen in Ausrüstung. Die zum Testzeitpunkt 84 Krieger gleichen ihren Pendants aus dem Ursprungs-**Dota** fast 1:1,

Gleiches gilt für die Ausrüstung – lediglich Kenner bemerken Abweichungen im Detail. Löblich viel Sorgfalt investiert Valve in die Balance, übermächtige Helden oder Items sind uns nicht aufgefallen, auch wenn die Community einige davon kontrovers diskutiert. So kritisieren manche Spieler den »Blink Dagger«, weil er Nahkämpfern erlaubt, sich direkt zu ihrem Opfer zu teleportieren. Andere Spieler argumentieren, dieser

Vorteil lasse sich durch kluges Teamwork aushebeln. Solche Kontroversen wüten jedoch um jedem **Dota**-

Ableger, oder besser gesagt: jedes Multiplayer-Spiel. Unterm Strich halten wir **Dota 2** schon jetzt für sehr gut ausbalanciert.

Das macht sich auch in der für **Dota**-Titel typischen Taktiktiefe und im wichtigen Teamwork bemerkbar: Jeder Spieler muss seine Rolle kennen und die Fähigkeiten seines Helden beherrschen, sonst endet er schneller als rote Pfütze, als er »Hilf!« in den integrierten Sprachchat kreischen kann. Zusammenarbeit ist das A und O, beispielsweise betäubt ein Held den Gegner, damit die Kameraden zuschlagen können. Ein clever getimter Angriff ist mindestens ebenso wichtig wie ein rechtzeitiger Rückzug, was – zumindest bei halbwegs gleichwertigen Teams – zu dynamischen, hin und her wogenden Matches führt, aber auch zu einer steilen Lernkurve. Die federt **Dota 2** ein wenig ab, indem es Tutorial-Videos zu jedem Helden

Heldenjagd im Entwicklungs-Fegefeuer

Wie spielen?

Wer möchte, kann sich auf der offiziellen **Dota 2**-Website (GameStar.de/Quicklink/8194) um den Beta-Zugang bewerben und die Daumen drücken. Und wer jemanden kennt, der jemanden kennt, dessen Nachbarsoma **Dota 2** spielt, kann vielleicht einen Freundes-Key abstauben. Alternativ verkauft Valve via Steam für teure 28 Euro »Early Access Packs«, denen zwei Helden-Sets sowie zwei weitere kosmetische Items und ein Wildschwein-Kurier beiliegen. Auf Ebay wiederum gibt's Keys für einen bis drei Euro, allerdings verstößt deren Kauf gegen die Steam-EULA.



Vielspieler häufen eine beachtliche Sammlung kosmetischer **Helden-Ausrüstung** (links) an. Talentierte Grafiker können dank des **Steam-Workshops** (rechts) eigene Items basteln und verkaufen.



Das sagt der Kenner

Dennis »HolyMaster« Schumacher
joinDOTA.com

Dota 2 ist genau das Spiel, auf das Dota-Veteranen jahrelang gewartet haben. Das frischere Grafikerüst und die starke Vertonung sind dabei nur zwei von vielen Verbesserungen. Zu den wichtigsten gehören auch das Reconnect-Feature, das direkt ins Spiel eingebaute Matchmaking oder ganz besonders der vielseitige Spectator-Modus. Ein einzigartiger Grundpfeiler ist Valves kreative Unterstützung der eSport-Szene und der Community im Allgemeinen. Organisatoren und Spielern stellt Valve Instrumente zur Verfügung, selbstständig Geld mit dem Spiel zu verdienen, beispielsweise durch den Verkauf von Turnier-Tickets oder selbst entworfenen Items. Dota 2 ist kein Spiel im klassischen Sinne, es ist eine Sportart. Und die muss über lange Zeit erlernt werden, motiviert dann aber jahrelang.

und Trainingspartien gegen KI-Gegner anbietet. Auf der höchsten Fähigkeitsstufe spielen Letztere sogar überraschend stark. Teamwork wiederum lässt sich prima im Koop-Modus üben, in dem ein menschliches Fünfer-Team gegen ein KI-Quintett antritt und sogar Battle Points verdient. Diese Zähler sammeln die Spieler durch Siege und Niederlagen, um im Profil-Level aufzusteigen und dabei kosmetische Helden-Gegenstände abzustauben. Auch nach jedem regulären (Nicht-Koop-)Match spendiert **Dota 2** einige Gegenstände – und zwar Gewinnern sowie Verlierern. Das motiviert, Schlachten zu schlagen, um optische Goodies abzusahnen. Oder akustische wie alternative Killstreak-Ansager. Die kostenlos spielbaren **Dota 2**-Widersacher **League of Legends** und **Heroes of Newerth** sind da längst nicht so spendabel.

Was die Frage aufwirft, wie sich **Dota 2** im Vergleich zur Konkurrenz sonst so schlägt. Nun, **League of Legends (LoL)** ist eigentlich gar kein direkter Rivale des Valve-Titels, weil es das Heldenjagd-Prinzip spürbar abwandelt – und damit für große Teile der klassischen **Dota**-Community ein rotes Tuch darstellt. Grundsätzlich bietet natürlich auch





Mit seiner »Chronosphere«-Kuppel hält Faceless Void einen Gegner fest.



Das Bossmonster Roshan erlegt man am besten im Team.



LoL packende Heldenschlachten, allerdings fehlen unter anderem die aus Dota bekannten Power-Up-Runen (Unsichtbarkeit etc.), die zerstörbaren und somit taktisch wichtigen Bäume sowie die Möglichkeit, angeschlagene Verbündete vollends auszuknipsen, um dem Gegner die Goldbeute zu verweigern (»Deny«). Dadurch spielt sich LoL flotter und simpler, aber längst nicht anspruchslos oder öde. Nur die Heldenbalance wackelt oft, Neuzugänge sind mal übermächtig, mal überflüssig. Dafür ergänzt League of Legends das Kampfgeschehen um motivierendes Drumherum: Spieler steigen partienübergreifend im Level auf, schalten besondere Zauber frei und stellen Runen-Sets zusammen, die ihren Kriegern Werteboni verleihen. Das macht LoL weder besser noch schlechter als Dota 2 – es ist einfach anders und auch etwas besser geeignet für Dota-Neulinge.

Mehr Abwechslung könnte nicht schaden

Der direktere Widersacher von Dota 2 heißt Heroes of Newerth, kurz HoN. Das hat zwar eine viel kleinere Community als League of Legends, ist aber wie der Valve-Titel ein originalgetreuer Ableger der Ursprungs-Mod. Und glänzt ebenfalls mit einer guten Heldenbalance: Neue Recken sind zwar häufig unbalanciert, stehen aber nur Bezahlspielern zur Verfügung und dürfen auch nicht in Turnieren antreten. Erst wenn sie »fertig« sind, darf sie jeder ins Gefecht führen. Zudem bietet HoN ein direkteres Spielgefühl, was auch daran liegt, dass es in Dota 2 eine (gewollte) winzige Verzögerung zwischen Mausclick und Heldenaktion gibt. Wer HoN oder LoL gewohnt ist, muss sich darauf erst einstellen. Außerdem führt HoN ausführliche Statistiken, aus de-

nen sich das Können eines Spielers detailliert ablesen lässt. Dota 2 verzeichnet auf Profildseiten lediglich die Anzahl der Siege und Bewertungen anderer Recke, ob der betreffende Spieler etwa freundlich oder hilfsbereit war. Nur das eigene Profil zeigt zusätzlich eine Übersicht, wie gut man welchen Helden beherrscht – zumindest im Vergleich zu anderen Spielern auf demselben Niveau. Apropos: Zum Matchmaking sortiert Dota 2 die Spieler hinter den Kulissen in drei Skill-Schubladen ein, was nicht immer zu ausgeglichenen Partien führt. Dass Dota 2 eher dünne Statistiken erfasst, führt aber auch dazu, dass Spieler nicht krampfhaft auf ihr Kill-Death-Verhältnis (also die Rate von erledigten Gegnern zu eigenen Toden) achten, sondern sich einfach darauf konzentrieren, das Spiel zu gewinnen. Andererseits wäre zumindest eine ru-

Die Alternativen

League of Legends (53 %)



70 Millionen registrierte Spieler, 32 Millionen davon sind zumindest einmal im Monat aktiv: League of Legends erfreut sich einer gigantischen Free2Play-Community, ist allerdings gar kein originalgetreuer Klon von Defense of the Ancients.

Besser als Dota 2, weil ...

- ... es leichter zu lernen ist.
- ... es sich flotter und direkter spielt.
- ... es mit dank seiner Profil-Levelaufstiege und Runen viel Langzeit-Motivation entfaltet.
- ... es mehr Modi bietet, darunter das Battlefield-ähnliche und sehr spaßige Dominion.

Schlechter als Dota 2, weil ...

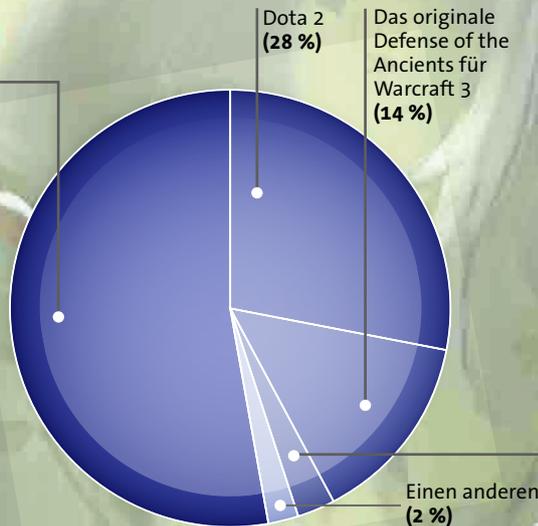
- ... es das Dota-Spielprinzip deutlich vereinfacht.
- ... neue Helden oft unbalanciert sind.
- ... die Comicgrafik detaillierter wirkt.
- ... die Bots schwächer sind.

Geeignet für ...

- ... Dota-Neulinge, die »reinschnuppern« wollen.
- ... Spieler, die das normale Dota langweilig finden.
- ... Spieler, die große Communitys mögen.

Umfrage: Welchen Dota-Ableger halten Sie für den besten?

Ergebnis: Eigentlich bieten sowohl League of Legends als auch Heroes of Newerth und Dota 2 packende Heldenschlachten. Doch LoL profitiert klar von seiner riesigen Community, während das kleine HoN arg in den Hintergrund tritt. Überraschend stark ist immer noch die Original-Mod – was sich aber ändern dürfte, sobald Dota 2 offiziell an den Free2Play-Start geht.



Heroes of Newerth (3 %)



Seit der Free2Play-Umstellung Mitte 2011 sind die Spielerzahlen dieses originalgetreuen Dota-Klons kontinuierlich gestiegen, derzeit liegen sie bei schätzungsweise einer halben Million – klein, aber fein.

Besser als Dota 2, weil ...

- ... es sich spürbar direkter spielt.
- ... das Matchmaking durchschaubarer ist.
- ... es detailliertere Statistiken führt.
- ... es einen Karten-Editor mitbringt.
- ... es mehr Modi bietet, darunter das vom Community-Liebling zum offiziellen Modus avancierte »Mid Wars« (alle Helden kämpfen in der Kartenmitte).

Schlechter als Dota 2, weil ...

- ... seine Umgebungen weniger liebevoll wirken.
- ... es keinerlei Bots zum Training bietet.
- ... es technisch etwas schwächer ist.

Geeignet für ...

- ... Dota-Profis oder solche, die es werden wollen.
- ... Spieler, die gerne vorher wüssten, wie gut ihre Mitstreiter und Gegner so sind.
- ... Spieler, die eingeschworene Communitys mögen.

Quelle: Umfrage auf GameStar.de mit 11.000 Teilnehmern, die alternative Antwort »Ich interessiere mich nicht für Dota« haben wir herausgerechnet.



In der **Nahansicht** wird Dota 2 zwar nicht unbedingt übersichtlicher, dafür kommen hier die Effekte und detaillierten Heldenmodelle voll zur Geltung.

dimentäre Ladder-Einordnung in **Dota 2** wünschenswert, damit man die eigenen Fähigkeiten besser einschätzen kann. Ambitionierte Profis sind in **Heroes of Newerth** daher besser aufgehoben. Auch, weil **Dota 2** derzeit keine alternativen Spielmodi aufährt. Klar, Fünf-gegen-Fünf-Gefechte sind die **Dota**-Paradisisziplin, dennoch bietet **HoN** auch Schlachten zwischen Dreier-teams, die Variante »Mid Wars« und einen Editor für Fan-Maps. **League of Legends** hetzt ebenfalls Dreierteams aufeinander und lässt seine Helden im **Battlefield**-artigen Dominion-Modus um Kontrollpunkte ringen. **Dota 2** hingegen spielt stets auf derselben Karte, immerhin heckt Valve Sonderaktionen aus. So durfte man zum Jahreswechsel Greevilings jagen, Pummelmonster, die besondere Belohnungen brachten. Das größere Alleinstellungsmerkmal von **Dota 2** sind aber die Koop-Partien gegen Bots. Denn die fehlen **HoN** komplett, und **LoL** hat zwar KI-Recken, aber schwächere.

Grafisch setzt **Dota 2** keine Maßstäbe, sieht aber auch alles andere als hässlich aus – und allemal besser als die vereinfachte Comicgrafik von **League of Legends**. Wie in **Heroes of Newerth** wirken die Helden fein animiert, die Effekte ansehnlich. Was **Dota 2** technisch von den Rivalen abhebt, sind die verspielteren und stimmungsvolleren Umgebungen sowie vor allem die ausgezeichnete Soundkulisse: Mit individuellen und sehr vielfältigen Sprüchen reagieren die Krieger auf die aktuelle Situation, vom Einsammeln einer Power-Up-Rune bis zum Sieg über einen Gegner – bei dem die Sprecher auch darauf eingehen, mit welchem Talent sie ihr Opfer niedergestreckt haben. Erledigte Erzfeinde beleidigen sie sogar namentlich, die Queen of Pain etwa höhnt: »Enchantress, how little you know, you poor plain thing.«

Unterm Strich ist **Dota 2** bislang genau das, was sich die Fans des originalen **Defense of the Ancients** gewünscht haben: ein technisch aufpoliertes und bereits im Betatest sorgfältig ausbalanciertes Remake, ergänzt um Steam als komfortable Multiplayer-Plattform. So kann man beispielsweise nach einem Verbindungsabbruch direkt wieder in



Es lohnt sich

Michael Graf
Mitglied der Chefredaktion
micha@gamestar.de

Auch wenn **Dota 2** offiziell noch im Beta-Fegefeuer schwelt, fühlt es sich bereits fertiger an als manch veröffentlichtes Spiel. Die Helden sind ausbalanciert, die Schlachten flott, dynamisch, einfach unterhaltsam. Da spürt man nicht nur Valves hohe Ansprüche an die eigenen Titel, sondern auch das Händchen des ehemaligen Dota-Modders Icefrog, der an **Dota 2** mitarbeitet. Klar, noch ist **Dota 2** »nur« ein zeitgemäßes Remake des Originals. Doch erstens wünscht sich dessen Community genau das, zweitens ist **Defense of the Ancients** für mich eines der besten Action-Strategiespiele, ach, einer der besten Multiplayer-Titel überhaupt. Noch dazu hat **Dota 2** viel Potenzial, weiter zu wachsen. Noch sind **Heroes of Newerth** und **League of Legends** dank ihrer alternativen Spielmodi zwar vielfältiger, aber das kann sich ändern.

Schon jetzt überaus fair ist Valves Free2Play-Modell. Wenn mir das Spiel als Item-Belohnung alle paar Runden mal eine abgeschlossene Schatztruhe spendiert, dann kann ich im Shop zwar übertriebene 1,99 Euro in einen Schlüssel stecken – aber ich muss es eben nicht. Denn das nächste Item-Geschenk ist stets nur ein paar Siege oder Niederlagen (hoffentlich Ersteres) weit entfernt. Das motiviert unwahrscheinlich. Für mich lohnt es sich daher sehr wohl, **Dota 2** bereits in der geschlossenen Beta zu spielen. Allerdings nur, wenn man den Key direkt von Valve oder von Freunden bekommt. Die 28 Euro für ein »Early Access Pack« sind mir für ein unfertiges und später kostenloses Spiel dann doch zu teuer – dafür bezahle ich aus Prinzip nichts. Zumal's mit **HoN** und **LoL** ja zwei hervorragende Gratis-Alternativen gibt, um die Wartezeit bis zum offiziellen **Dota-2**-Start zu überbrücken.

die Partie einsteigen. Notorsche Aussteiger (»Leaver« im **Dota**-Slang) werden vom Spiel in einen separaten Matchmaking-Pool versetzt, in dem sie so lange gegen andere Dauersünder antreten müssen, bis das Spiel sie wieder für normale Partien zulässt – perfekt! Wer nicht aussteigt, sondern aus Wut oder Langeweile nur tatenlos herumsteht, lässt sich derzeit jedoch nicht aus der Partie werfen. Denn eine Abstimmungs-

Funktion zum Rauswurf oder gar zur Kapitulation fehlt. Andererseits werden vor allem Kick-Abstimmungen in anderen Spielen gerne missbraucht, um Spieler loszuwerden, die man für zu schwach hält – auch wenn sie sich anstrengen. Womöglich verzichtet Valve bewusst darauf und nutzt stattdessen Spieler-Bewertungen und das Mentoren-System, um sich eine freundliche Community heranzuzüchten. Eine Community, die einen Neuling auch mal unterstützt, statt ihn anzupflaumen. Das wäre, für **Dota**-Verhältnisse, geradezu eine Revolution. **GR**

So sieht faires Free2Play aus

TERMIN – PREIS Free2Play USK nicht geprüft

Dota 2

Multiplayer-Strategie

Publisher Valve
Entwickler Valve
Sprache Englisch, Deutsch (nur Text)
Ausstattung - (Download)

Kopierschutz Steam

GENRE-CHECK ACTION

SPASS: »Sehr motivierend, weil die dynamischen Matches immer anders verlaufen.«

EINSTIEG HAUPTSPIEL ENDSPIEL

SZENARIO realistisch fiktiv
MASSTAB lokal global
SPIELSTIL Aufbau Kampf
EINHEITEN Individuen Masse
HANDLUNG einfach komplex

MULTIPLAYER

SPIELMODI (SPIELER) Standard (10), Koop (5)
SPIELTYPEN Internet
DEDICATED SERVER Nein
SERVERVERSUCHE Steam
MULTIPLAYER-SPASS 100 Stunden

GRAFIK

- detaillierte, gut unterscheidbare Helden
- ansehnliche Animationen und Effekte
- verspielte Umgebung
- unscharfe Texturen
- generell polygonarm

8/10

SOUND

- sehr vielfältige Heldensprüche
- Standard- und Zusatz-Ansager
- ordentliche Musik
- gute Umgebungs- und Kampfergüsse
- ... in 7.1-Surround

9/10

BALANCE

- nicht perfekte, aber sehr gute Heldenbalance
- Text- und Video-Tutorials
- hilfreiche Trainingsmatches gegen die KI
- sehr steile Lernkurve

8/10

ATMOSPHÄRE

- packende, hin und her wogende Teamschlachten
- Helden mit Charakter
- stimmiger Grafikstil
- wenig ausgearbeitetes Fantasy-Szenario

8/10

BEDIENUNG

- klassisch und eingängig
- frei konfigurierbar
- eingebauter Sprachchat
- undurchschaubares Matchmaking
- dünne Spielerstatistiken

8/10

UMFANG

- zum Testzeitpunkt 84 individuelle Helden
- viele Gegenstände und Kombinationsmöglichkeiten
- viele Taktiken möglich
- nur eine Karte

7/10

KARTENDESIGN

- ausgewogene Startpositionen
- Wälder spielen wichtige taktische Rolle
- ausgewogene neutrale Kreaturen
- Power-Up-Runen
- keine originellen Ideen

8/10

CHARAKTERE

- jeder Held hat individuelle Talente
- motivierende Levelaufstiege
- durchdachtes und vielfältiges Ausrüstungssystem

10/10

TEAMWORK

- Taktik und Teamwork sind spielentscheidend
- Heldenrollen ergänzen sich perfekt
- spielstarke KI-Sparringspartner

10/10

ENDLOSSPIEL

- enorme taktische Vielfalt
- langfristig unterhaltsame Matches
- motivierende Item-Sammelei
- Koop-Gefechte als Ergänzung
- nur ein Spielmodus

8/10

