

Dota 2

In unserem Test zu Dota 2 haben wir die steile Lernkurve bemängelt. Mit dem offiziellen Serverstart hat Valve ein umfangreiches Tutorial nachgeschoben. Höchste Zeit für einen Kontrollbesuch. Von Benjamin Danneberg



GameStar
Gold-Award



GameStar
für Multiplayer-Spaß

Genre: **Multiplayer-Strategie** Publisher: **Valve** Entwickler: **Valve (Portal 2, GS 06/11: 91 Punkte)**
Termin: **9.7.2013** Spieler: **1-10** Sprache: **Englisch, Deutsch (nur Text)** Preis: **Free2Play**

GameStar.de/Quicklink/7159

Fast vier Millionen Spieler zeigt uns der Counter auf der offiziellen **Dota 2**-Seite an. Das Multiplayer-Strategiespiel (der vom Rivalen **League of Legends** geprägte Genre-Oberbegriff

»MOBA« für »Multiplayer Online Battle Arena« ist in der **Dota**-Community verpönt) befand sich mehr als zwei Jahre lang in der Beta – und kann sich auch nach dem offiziellen Release im Juli nun wirklich nicht über fehlende Spieler beklagen. Dabei erfindet der Entwickler Valve das Rad gar nicht neu: **Dota 2** ist im Grunde

⊕ Stärken

- + umfangreiches Tutorial
- + packende, dynamische Gefechte
- + viele unterschiedliche Helden
- + motivierende Item-Belohnungen
- + starke KI-Sparringspartner

⊖ Schwächen

- wenig Abwechslung
- immer noch kein Mentoren-System

»nur« ein sehr guter Klon des ersten **Dota** mit aktueller Grafik und sinnvollen Detailverbesserungen wie dem Matchmaking-System. Unangenehm bleiben die taktische Tiefe und die abwechslungsreichen Schlachten zwischen Helden-

Fünfer-Teams. Wir fangen quasi immer von null an, müssen uns auf die Gegner individuell einstellen und uns dem eigenen Team clever anpassen. Aufmerksamkeit, Flexibilität, Teamwork und das Gefühl für den richtigen Moment: Mehr Dynamik findet man in kaum einem anderen kompetitiven Spiel, sogar das Zuschauen macht Spaß. Mit einem Problem hatte **Dota** allerdings immer zu kämpfen: Die Lernkurve ist eher eine Lernklippe, und wenn man nicht Stunden damit verbringt, Let's-Play-Videos oder Online-Tutorials zu studieren, dann steht man als Neuling wie der sprichwörtliche Ochs vor dem Berg. Einfach mal auf »Spielen« klicken und hoffen, alles erkläre sich schon von selbst? Pustekuchen. Beim Sprung ins kalte Wasser können wir sicher sein, dass wir schmerzhaft landen: Die teils sehr unfreundliche Community verzeiht kaum Fehler und äußert ihren Unmut über »Noobs« auch entsprechend.

Diesem Missstand wollte Valve offensiv begegnen – und hat es teilweise auch geschafft. Mit dem offiziellen Release haben die Entwickler ein umfangreiches Tutorial

eingebaut, das die besagte Lernklippe abschleifen und für ein entspanntes Miteinander sorgen soll, damit ahnungslose Neulinge nicht mehr völlig planlos in die Multiplayer-Schlachten stolpern. Dieses Tutorial ist in sechs Stationen eingeteilt. »Mechaniken 1« bringt uns beispielsweise bei, wie wir uns bewegen, angreifen, Talente einsetzen, Items beschaffen oder was es mit dem ominösen »Last Hit« auf sich hat. Der zweite Teil des Mechaniken-Tutorials wiederum erklärt, wie Kurier-Tierchen Items transportieren, wofür

Abwehrtürme da sind, und wie wir uns teleportieren. Das grobe Spielablauf und das Ziel des Ganzen (»Zerstöre die Feindbasis!«) werden dem Neuling anschließend in

einem Überblicksvideo vorgestellt. Ähnlich kleinteilig, aber angenehm ausführlich geht's dann auch weiter, Valve lässt uns Held gegen Held auf einer einzigen »Lane« (also einer der drei Angriffsrouten der **Dota**-Karte) antreten und bringt uns damit bei, wie dieses Lane-Prinzip in **Dota 2** überhaupt funktioniert. Haben wir begriffen? Dann ab in ein paar Übungsmatches. Auf der »Middle Lane« trainieren wir den Angriff auf Türme und die Verteidigung unserer eigenen. Weiter geht's

Ein Herz für Neulinge



Anhand der **Mid-Lane** lernen wir, gegnerische Türme zu vernichten und eigene zu schützen.



Das neue, umfangreiche **Tutorial** erleichtert den Einstieg ins Spiel ungemein.



Wer in den ebenso effektive anspruchsvollen **Heldenschlachten** mitmischen möchte, muss immer noch viel Lehrgeld bezahlen.

mit Bot-Matches, gleich fünf Stück stehen auf dem Programm, bevor wir in spezielle Matches gegen Spieler geworfen werden, die auf dem gleichen Tutorial-Stand sind.

Trotz der ganzen Mühe wird die Lernkurve zwar nicht so weit abgetragen, dass man von einem sanften Einstieg sprechen könnte – dafür ist **Dota 2** ohnehin zu komplex. Aber: Wer das Tutorial aufmerksam spielt und die Tipps beherzigt, der weiß danach immerhin, wie es geht – und kann sich nun daran machen, die Feinheiten zu lernen. Denn die wirklich überlebenswichtigen Strategien in echten Team-gegen-Team-Schlachten lernen wir weder durch Tutorials noch durch Let's-Play-Videos: **Dota 2** erfordert Übung, Übung, Übung. Theoretisch gäbe es ja noch eine zweite Möglichkeit, Neulinge viel schneller zu ordentlichen Spielern zu machen: das von Valve ursprünglich angekündigte Mentoren-System. Alte Hasen nämlich sollen Einsteigern mit Live-Tipps während der Partien unter die Heldenarme greifen. Neulinge verpassen beispielsweise oft den richtigen Zeitpunkt für einen sogenannten »Tower-Dive« – kommt der

Mentor mit dem Angriffsbefehl im richtigen Moment, lernt der Newbie das spielentscheidende Timing. Das wäre wertvoller als graue Theorie oder relativ langweilige Übungsrounden gegen (übrigens sehr gute) Bots. Doch was schon lange versprochen wird, existiert selbst nach dem Serverstart nur als ausgegrauter Button im Menü. Immerhin deutet dieser Button darauf hin, dass das Thema nicht komplett vom Tisch ist.

In der Betaphase wurden noch weitere praktische Hilfsmittel eingebaut. So bietet das Guide-System die Möglichkeit, alle Helden ausgiebig zu studieren. Hier sind nicht nur ihre Werte angegeben, sondern auch die Rollen, für die sie sich eignen – hilfreich, um eine Vorauswahl treffen zu können. Auch das Item-System wird zur Planstelle für unseren nächsten ultimativen Helden: Wir packen zum Beispiel die Hexe Lina mit Mana-Regeneration und Schadens-Boostern voll und feuern damit die Creeps in die ewigen Jagdgründe – bis wir auf einen gegnerischen Spieler treffen, der uns mit Zeus im Vorbeigehen derartig viel Magieschaden reindrückt, dass unsere

Mehr Abwechslung, bitte!



Profisport
Michael Graf
Mitglied der Chefredaktion
micha@gamestar.de

Dota 2 ist kein Spiel, es ist ein Sport. Und wie es sich für einen Sport gehört, macht auch hier Übung den Meister – ich werde ja auch nicht zum Fußballprofi, nur weil mir jemand die Abseitsregel erklärt. Die Tutorials senken daher lediglich die Hürde für komplette Neulinge; wer online etwas reißen will, muss weiterhin Lehrgeld zahlen, viel Lehrgeld. Die Krux an Dota 2 ist, dass selbst diese Einarbeitungszeit Spaß macht, dank der spannenden Partien, der vielfältigen Heldentalente und – nicht zu vergessen – der ständigen Belohnungen. Dota 2 schüttet ja sogar Kosmetik-Items aus, wenn ich eine Partie verliere. Hinzu kommen der lobenswert stabile Client (ich habe noch keine schweren Lags erlebt) sowie das faire Free2Play-System. Dota 2 lässt sich nämlich problemlos gratis spielen, egal ob als Neuling oder Profi. Was schon der wichtigste Unterschied zu realem Sport wäre, da muss ich ja selbst beim Vororts-Fußballverein Mitgliedsbeiträge überweisen.



Held **Bristleback** verteilt gern eine Ladung Stacheln rundherum.



Mit dem »Apsotic Shield« absorbiert **Abaddon** Schaden, um diesen in einer Explosion zurückzugeben.

Neue Helden



Troll Warlord

Axtwerfender Berserker

Rollen: Fernkampf; Carry
Durch die schnelle Angriffsgeschwindigkeit und den flexiblen Wechsel zwischen Fern- und Nahkampf eignet sich der Warlord gut für eine tragende Rolle im Team (Carry).



Bristleback

Stachelbewehrter Wilder

Rollen: Nahkampf; Durable; Initiator; Disabler
Seine Fähigkeit zur Verlangsamung sowie der geringere Schaden von der Seite und von hinten machen Bristleback zu einem sehr starken Hit-and-Run-Helden.



Elder Titan

In geistlicher Begleitung

Rollen: Nahkampf; Initiator; Durable
Mit Hilfe seines Astral Spirits wird der Elder Titan zu einer echten Nervensäge und stellt mit Betäubungen und Verlangsamungen eine ständige Gefahr für seine Feinde dar.



Tusk

Eiskaltes Walross

Rollen: Nahkampf; Initiator; Durable
Kältezauber und Crowd-Control-Talente verwandeln den Säbelzahnträger in einen guten Initiator für einen Push, also eine Offensive, bei der man den Gegner zurückdrängt.



Skywrath Mage

Arkanist

Rollen: Fernkampf; Nuker; Support
Zielsuchende Geschosse befördern den Skywrath Mage zum sehr guten Schadensaussteiger, durch die »Silence«-Fähigkeit lässt er sich auch hervorragend als Unterstützer spielen.



Abaddon

Steht auf Schläge

Rollen: Nahkampf
Abaddon ist ein Allrounder mit der ganz besonderen Fähigkeit, sich an gegnerischem Schaden zu heilen. Damit ist er einer der unangenehmsten Gegner des Spiels.

Ausrüstungsidee einfach pulverisiert wird. Haben wir aber unsere Hausaufgaben gemacht und das Guide-System ordentlich strapaziert, dann formt sich auch schon Plan B: Wir satteln um auf Magieresistenz-Items. Schon macht Freund Zeus nur noch ein Drittel seines Schadens, und wir feiern Revanche. Sind wir übrigens der Überzeugung, einen besonders tollen Build fabriziert zu haben, dann können wir den nicht nur für uns abspeichern, sondern auch gleich in der Steam-Cloud veröffentlichen und damit anderen Spielern zugänglich machen.

Bei den Spielmodi hingegen schränkt Valve die Heldenauswahl teils drastisch ein. Im Modus »Limited Heroes« etwa werden von den insgesamt 102 Helden nur eine Handvoll zufällige Figuren zur Auswahl gestellt, die obendrein noch einsteigerfreundlich sein sollen. Erfahrene Spieler wiederum ziehen mit »All Random« als Zufallsheld in die

Schlacht. Für Teams, die regelmäßig miteinander spielen oder gar professionell an die Sache herangehen, wurde das sogenannte Team-Matchmaking eingeführt, mit dem zwei komplette Teams gegeneinander antreten können. Diese Teams erhalten je nach ihren Spielergebnissen ein Rating. Das Matchmaking selbst bleibt aber rätselhaft. Obwohl Valve eilig einen Patch nachgeschoben hat, treffen Spieler mit mehreren hundert Siegen immer noch auf arme Opfer, die fünf Siege und 20 Niederlagen auf dem Konto haben. In Team-Kämpfen hingegen scheinen die Kräfteverhältnisse inzwischen fairer verteilt. Mit dem MMO-typischen Gildensystem soll es Spielern übrigens leichter fallen, Mitstreiter für ihr Team zu finden. Wie es mittlerweile Mode ist, kann man auch gleich mehreren Gilden angehören und bei einer Teamzusammenstellung die Gruppe für eine spezielle Gilde öffnen. Und falls wir mal keine Lust haben, auf eingespielte Mannschaften zu treffen, dürfen wir in der Spielersuche eine entsprechende Option aktivieren. Allerdings sind uns dort recht hohe Wartezeiten aufgefallen.

Im Vergleich zur Beta-Phase wurden außerdem die Animationen und Modelle vieler Helden überarbeitet, es gibt schärfere Texturen. Leider sind die Bildschirmtexte an einigen Stellen sehr klein geraten. Mit Interface-Verbesserungen, die sich teils auch auf das Spielgefühl auswirken, kam spürbar mehr Komfort hinzu. Etwa dank der Quick-Cast-Funktion, mit der per Hotkey ausgewählte Talente direkt auf die Position des Mauszeigers »abgefeuert« werden; man muss nicht mehr links klicken. Zusätzliche Sounds und Musikstücke, neue Schatzkisten sowie weitere kosmetische Items für den Ingame-Shop runden das Ganze ab. Frische Maps allerdings sind ebenso Fehlanzeige wie neue Spielmodi, mehr Abwechslung würde **Dota 2** bestimmt nicht schaden. Auch von der Community muss Valve mo-

mentan Kritik einstecken, nicht ganz unberechtigt, wie wir finden. Neben dem undurchsichtigen Matchmaking ist das

sogenannte Report-System ein besonderer Zankapfel. Mit diesem System lassen sich rüpelhafte Mitspieler und Cheater melden; häufen

sich die Beschwerden, kann es automatisch zu einem einwöchigen Chat-Bann kommen – sowohl im Text- als auch Voicechat. Laut Valve hat das System Wirkung gezeigt, so soll die »negative Kommunikation« um 35 Prozent zurückgegangen sein. Doch das System kann missbraucht werden: Die Beschwerden werden mitunter gegen Spieler ausgesprochen, die nicht so gut spielen, wie elitäre Teamkollegen das gern hätten.

Valve hat die Zeit bis zum Release außerdem sinnvoll genutzt und Patches veröffentlicht, die das Spiel in vielerlei Hinsicht erweitert und aufpoliert haben. Gleichwohl ist noch einiges zu tun, das bereits erwähnte Mentoren-System wäre zum Beispiel ein Schritt in Richtung Einsteigerfreundlichkeit. Auch mehr Transparenz beim Matchmaking könnte helfen, und die eine oder andere zusätzliche Statistik würde sich im Spielerprofil gut machen. Insgesamt aber ist **Dota 2** schon jetzt ein hervorragendes Strategiespiel, das die Stärken des Originals konsequent ausbaut, ohne dabei seinen Charakter zu verlieren. Benjamin Danneberg / GR

Sinnvolle Verbesserungen

Kampf der Lernklippe!

Benjamin Danneberg
Freier Redakteur
redaktion@gamestar.de

Das Potenzial von Dota 2 entfaltet sich nicht auf Anhieb, es macht auch nicht auf Anhieb süchtig. Vor einem halben Jahr noch hatte es mich persönlich durch seine steile Lernkurve abgeschreckt. Hier hat Valve nachgebessert, das neue Tutorial vermittelt die Spielgrundlagen soweit, dass ich mir nicht mehr völlig verloren vorkomme. Habe ich dann noch ein paar alte Hasen am Start, die einen blutigen Anfänger mit hilfreichen Tipps unterstützen, dann entwickelt sich Dota 2 als Depotdroge – der Suchtfaktor steigt zwar verhältnismäßig spät, dann aber nachhaltig. Mit einem richtig guten Mentoren-System könnte Dota 2 bei Neulingen noch schneller zünden. Die Verbesserungen im Vergleich zur Beta sind sehr gut, auch wenn es weiterhin an Abwechslung durch andere Spielmodi und vor allem zusätzlichen Maps fehlt.

TERMIN	9.7.2013	PREIS	Free2Play	USK	nicht geprüft
Dota 2 Multiplayer-Strategie					
Publisher	Valve				
Entwickler	Valve				
Sprache	Englisch, Deutsch (nur Text), viele weitere Sprachen				
Kopierschutz	Steam				
BALANCE	8	▶	9		
UMFANG	7	▶	8		

