



Der Heldenboom

Die Warcraft-3-Mod »Defense of the Ancients« lockt Millionen Spieler vor die Rechner und prominente Nachahmer an. Ein Blick auf das Phänomen DotA. Von Michael Graf

Wenn der Kuchen groß genug ist, will jeder ein Stück davon abhaben. Das gilt nicht nur auf Hochzeitsfeiern, sondern auch in der Marktwirtschaft, ergo in der Spielebranche. Im Fahrwasser beliebter Programme schippern stets Ableger, die am Erfolg mitverdienen möchten; man denke nur an **Command & Conquer**, das seinerzeit den Echtzeit-Boom lostrat. Wobei dieser Kuchen gegessen ist, klassische Strategietitel verkaufen sich längst nicht mehr so gut. Zugleich hat sich

ausgerechnet ein Echtzeit-Ableger zum neuen Motor des Genres entwickelt: **Defense of the Ancients**, kurz **DotA**. Die Modkarte für das **Warcraft 3**-Addon **Frozen Throne** erwies sich seit der Erstveröffentlichung 2003 als derart erfolgreich, dass in den letzten beiden Jahren gleich drei kommerzielle Klone erschienen sind: **League of Legends**, **Heroes of Newerth** sowie **Demigod**. Mit Valve und Blizzard werkeln zudem zwei der namhaftesten Entwickler der Welt an eigenen Varianten. **Defense of the Ancients** hat Hochkonjunktur, es könnte die Zukunft der PC-Strategie beherrschen. Und das aus guten Gründen.

DotA eine der beliebtesten Mods der Spielgeschichte, das **Counterstrike** des Strategiegenres. Vor allem in Asien hat sich eine starke E-Sport-Szene um **DotA** entwickelt. Die veranstaltet regelmäßige Turniere, etwa die World DotA Championship (WDC), bei der das chinesische Siegerteam Nirvana.cn im November 2010 rund 11.000 Euro abräumte. Sogar in die Popkultur hat sich **DotA** eingeschlichen: In Schweden erklimm der DJ Basshunter mit seiner Single »Vi sitter in Ventrilo och spelar DotA« (»Wir sitzen in Ventrilo [einem Sprachchat-Programm] und spielen DotA«) die Top 10 der Charts.

Inhalt

Der Heldenboom	74
Blizzard DotA	75
Die drei Klone.....	76
DotA 2	76
Kontrollbesuch: League of Legends	78
Kontrollbesuch: Heroes of Newerth.....	80

Denn **DotA** ist groß – auch wenn niemand weiß, wie groß genau. Im April 2010 schätzte der Mod-Entwickler Icefrog (der seinen Realnamen bis heute geheim hält) die weltweite Spielerzahl auf 7 bis 11 Millionen, China ausgenommen. Dabei stammen alleine aus dem Reich der Mitte 40 bis 50 Prozent aller **DotA**-Fans, womit deren Gesamtzahl zwischen 12 und 22 Millionen läge. Die spielen direkt über Blizzards Battlenet oder – viel häufiger – über spezielle Client-Programme wie Garena. Damit ist **Defense of the An-**

Defense of the Ancients surft also auf einer ähnlichen Erfolgswelle wie einst **Counterstrike**, mit dem es sich zudem einen zentralen Motivationsmotor teilt: das Teamwork. Auf der symmetrischen Karte treten zwei Fünfer-Mannschaften gegeneinander an, jeder Spieler steuert einen Helden nach bekannter Echtzeit-Manier mit Mausclicks. Das Ziel lautet, in die feindliche Basis vorzustoßen und das Hauptgebäude (eben den »Ancient«) zu zerbröseln. Aus jedem Stützpunkt strömen in regelmäßigen Abständen compu-



Diese heldenhafte Artwork stammt von einem DotA-Fan-künstler mit dem Pseudonym »Suke84« – tolle Arbeit!

tergesteuerte Soldaten («creeps»), an deren Seite sich die Recken in die Schlacht stürzen. Dabei sind taktische Absprachen das A und O: Wer kümmert sich um welchen der drei Angriffswege («lanes»? An welcher Front fehlt ein Feindheld («miss»)? Kommunikationsscheue Kopf-durch-die-Wand-Krieger,



Das Heldenteam der bösen Scourge attackiert den Stützpunkt der braven Sentinels.

die auf eigene Faust lospreschen, beißen schneller ins Gras, als sie »Zu Hüfl!« in den Chat hacken können. Erfolg kommt vom Zusammenspiel, was ungeheuer motiviert. Denn gelungene Team-Manöver sind befriedigend, etwa wenn ein Held einen Gegner betäubt, damit sein Kamerad draufprügeln kann.

Wer Feindhelden, KI-Soldaten und neutrale Monster zersäbelt, sammelt Gold und Erfahrung. Bei Levelaufstiegen lernen die Recken neue Talente, erbeutete Münzen investiert man in Ausrüstung, entweder in der eigenen Basis oder im Geheimladen auf dem Schlachtfeld. Das erzeugt Tiefgang, denn der Held lässt sich auf unzählige Arten verbessern. So erhöhen manche Items den Magieschaden, andere das Lauftempo, wieder andere die kritische Trefferchance, und so weiter. Manche Gegenstände lassen sich kombinieren, um noch mächtigere zu erschaffen. Auch diese Rollenspiel-Elemente tragen zur **DotA**-Faszination bei. Es macht Spaß, mächtiger zu werden.

DotA ist das neue Counterstrike.

Das setzt allerdings voraus, dass man seine Spielfigur beherrscht. Die zu unserem Redaktionsschluss aktuelle **DotA**-Version 6.70c enthält satte 103 Helden, jeder mit eigenen Talenten. Die erfordern geübtes Timing, denn wer im falschen Moment die falsche Fähigkeit einsetzt, könnte auch gleich ganz ohne Maus spielen – zumindest, wenn er gegen erfahrene Rivalen antritt. Gestählte Veteranen avancieren hingegen zum wertvollen Teammitglied und ernten Schulterklappen. Das ist ein weiterer Motivationsfaktor.

Zu guter Letzt unterhalten auch die Partien selbst. Denn **Defense of the Ancients** entwickelt mehr Dynamik als ein Bullenritt, Schlachten zwischen einigermaßen ebenbürtigen Teams wogen gerne mal hin und her. Ein Team, das gerade noch angegriffen hat, kann sich im nächsten Moment schon wieder Hals über Kopf zurückziehen. Zum Beispiel, weil ein zuvor erledigter Feindheld wiederauferstanden ist und zur Gegenoffensive bläst. Wobei es generell nicht empfehlenswert ist, zu sterben. Denn wer einen Helden erledigt, sammelt viel Gold und damit bessere Ausrüstung. Neulinge, die häufig ins Gras beißen, stärken das gegnerische Team. Da kann es für eine Mannschaft schon mal besser sein, nur zu viert anzutreten statt mit einem unerfahrenen Mitstreiter als fünftem Rad am Heldenwagen.

Das mag einer der Hauptgründe sein, warum in der **DotA**-Community (und in der aller Klone) oft ein rauer Umgangston herrscht. Wer Fehler begeht oder sich nicht an Absprachen hält, wird gegeißelt und beschimpft, auch vom eigenen Team. Das kann Einsteiger abschrecken, die **DotA**-Frusthürde liegt hoch. Nur wer die Tiraden in Kauf nimmt und übt, übt, erkämpft sich den Veteranenstatus und damit den Respekt der Kameraden. Ab-

Blizzard DotA

Auf seiner Blizzcon-Hausmesse hat Blizzard mehrere entwicklereigene Mods für Starcraft 2 vorgeführt, darunter auch Blizzard DotA, einen – Überraschung! – DotA-Klon. Die bislang zwölfköpfige Heldenriege umfasst neben klassischem Starcraft-Personal wie Jim Raynor auch futuristisch kostümierte Warcraft-Schergen, etwa den Zwergenkönig Muradin. Spielerisch wagt Blizzard DotA keine Experimente, es spielt sich wie das Vorbild. Jedoch mit Einschränkungen, unter anderem fehlen noch Item-Rezepte und ein Schlachtfeld-Laden. Angesichts der starken Konkurrenz wirkt Blizzard DotA eher wie ein Schaukasten für die Fähigkeiten des Starcraft-2-Editors als wie eine ernsthafte DotA-Alternative. Bis die Mod im Lauf dieses Jahres erscheint, muss Blizzard vor allem eine Frage beantworten: Wer braucht das?



DotA 2

Beim Half-Life-Entwickler Valve entsteht derzeit DotA 2, an dem der DotA-Modder Icefrog mitarbeitet. Neben Heldenbildern gab's von der Fortsetzung noch nichts zu sehen, ein paar Infoschnipsel sind aber schon durchgesickert. So wird DotA 2 zwar auf der Souce-Engine basieren, sich ansonsten aber wie DotA Allstars spielen, selbst die Helden werden übernommen. Wenn ein Spieler die Verbindung verliert, soll der Computer seinen Helden steuern – ein zweischneidiges Schwert. Denn zu schwache KI-Recken würden dem Gegnerteam einen großen Vorteil verschaffen. Wir hoffen, dass sich die Option abschalten lässt. Eine gute Idee ist das Coaching-System: Erfahrene Spieler können sich

als Trainer einloggen und Neulinge während der Partie beraten. Dabei dürfen die Veteranen zwar nicht selbst kämpfen, verdienen aber Belohnungen wie neue Heldenskins. Die gibt's auch für Fans, die sich im Forum engagieren, Balance-Feedback geben oder »interaktive Leitfäden« entwerfen. Letztere sind von den Fans erstellte Hilfen, die man direkt im Spiel sieht, etwa wenn besonders empfehlenswerte Ausrüstung im Item-Shop aufleuchtet. Diese Ingame-Tutorials und die Trainer könnten die Community nicht nur zusammenschweißen, sondern DotA 2 auch zum bislang zugänglichsten Ableger befördern. Bald wissen wir mehr, die Schlacht soll noch dieses Jahr beginnen.



gesehen davon muss man der **DotA**-Community allerdings auch ein Kompliment aussprechen: Dank der Unterstützung und dem steten Feedback der Fans ist es den Entwicklern gelungen, die Spielbalance nahezu zu perfektionieren – und das in einer Mod!

Der **DotA**-Erfolg beruht also auf vier Säulen: Teamwork, Rollenspiel, Tempo und Balance. Daraus destilliert die Mod eine enorme Langzeit-Motivation, zumal dank der unzähligen Kombinationen aus Helden und Gegenständen kein Match so abläuft wie das letzte. Das Spielprinzip ist zeitlos, der Suchtstrudel greift – meisterhaft.

Allerdings entstand die Idee zu **DotA** keineswegs aus dem Nichts. Ihre Ursprünge gehen auf die Karte **Aeon of Strife (AoS)** für das erste Starcraft zurück. Auch darauf bekämpfen sich zwei computergesteuerte Fraktionen, indem sie Welle um Welle von Soldaten gegen Feindbasis senden. Bis zu vier Spieler

können als »Helden«, also extrastarke Standard-Einheiten, in diese automatische Schlacht eingreifen, alle auf einer Seite. Erle-

zentrale Rolle. **Warcraft 3** fußt auf innovativen Rollenspiel-Elementen, die Superkrieger können im Level aufsteigen, individuelle Fähigkeiten lernen und in ihrem Inventar Ausrüstung anhäufen. Diese Neuerungen erweitern das **AoS**-Spielprinzip ideal, auch wenn sie zu enormen Balanceproblemen führen. Die meisten Modder scheitern daran, Recken, Fähigkeiten und Gegenstände vernünftig auszutarieren.

DotA hat mehr Spieler als Österreich Einwohner - mindestens.

digte Gegner bringen Geld für Waffen- und Rüstungs-Upgrades, außerdem kann man Einheiten kaufen, um eine eigene Mini-Armee auszustellen. Dieser rollenspielhaft angehauchte Heldenkampf erweist sich als beliebt, rasch erscheinen zahlreiche Varianten der ursprünglichen **AoS**-Karte.

Als Blizzard 2002 **Warcraft 3** veröffentlicht, schießen auch dafür rasch **Aeon of Strife**-Karten aus dem Boden, auf denen nun auch Heldenteams gegeneinander kämpfen dürfen. Das ist nur konsequent, schließlich spielen Helden im Strategiespiel sowieso eine

Auch der Entwickler Eul versucht sich an einem **AoS**-Klon für **Warcraft 3**. Dessen Name: **Defense of the Ancients**. Die Karte bringt einige Neuerungen, unter anderem streicht Eul den Truppenkauf und fügt stattdessen neutrale Kreaturen hinzu, die Gold und Erfahrung bringen – ein bis heute wichtiges Element. Aber das Ur-**DotA** ist schlecht ausbalanciert, und Eul gibt sein Werk auf, als das **Warcraft 3**-Addon **Frozen Throne** erscheint. Gleichzeitig entstehen jedoch zahl-



Den **Einheitenkauf** der Warcraft-3-Variante von Aeon of Strife (links) ersetzte Defense of the Ancients mit **neutralen Monstern** (rechts).

reiche Ableger. Als wichtigster davon kristallisiert sich rasch **DotA Allstars** von Steve »Guinsoo« Feak heraus. Die Mod versammelt zahlreiche beliebte Helden auf einer Karte, außerdem bringt sie das mächtige neutrale Bossmonster Roshan sowie Rezepte, mit denen sich Gegenstände kombinieren lassen, um mächtige Elite-Ausrüstung zu erschaffen. In der Folgezeit verbringt Guinsoo viel Zeit mit Balance-Optimierungen, wobei er auf das Feedback der Spieler hört. Mit Dota-Allstars.com entsteht sogar eine eigene Community-Website.

All das kommt an: **Allstars** avanciert zur bis heute meistgespielten **Defense of the Ancients**-Variante, die seit der Version 6.01 nicht mehr von Guinsoo, sondern von seinem Nachfolger Icefrog betreut wird. Der kümmert sich vorbildlich um das Community-Feedback, einmal krepelte er einen unbalancierten Helden binnen zwei Wochen um. Mit der Fassung 6.68 verzichtet die Karte zudem auf ihren Beinamen, heute heißt sie nur noch **DotA**. Dota-Allstars.com verzeichnet im Mai 2009 über 1,5 Millionen registrierte Benutzer und eine Million Besucher.

Danach fallen die Zahlen jedoch wieder, und das liegt an der Aufteilung des Kuchens. Bereits im Mai 2009 veröffentlicht Gas Powered Games seinen **DotA**-Ableger **Demigod**. Der bleibt jedoch erfolglos, obwohl der Branchenveteran Chris Taylor (**Dungeon Siege**) die Entwicklung überwacht. An den **DotA**-Spielerzahlen nagt vielmehr der Free2Play-Titel **League of Legends (LoL)**, der am 27. Oktober 2010 startet und nach Entwicklerangaben über drei Millionen Spieler fesselt. Entworfen wurde **LoL** von Riot Games, wo unter anderem der **Allstars**-Vater Guin-



Defense of the Ancients basiert auf der Mod **Aeon of Strife** für das erste Starcraft.

soo und Steven »Pendragon« Mescon arbeiten, der Webmaster von Dota-Allstars.com. Im Juli 2010 schließt Mescon die Seite und verfasst einen Abschiedsbrief an die Community. Darin beschuldigt er Icefrog, heimlich mit dem Studio S2 Games (**Savage 2**) an einem eigenen **DotA**-Klon gearbeitet zu haben. Dieser Vorwurf bleibt unbewiesen, auch wenn S2 Games am 12. Mai 2010 mit **Heroes of Newerth (HoN)** tatsächlich einen originalgetreuen **DotA**-Ableger veröffentlicht hat. Dessen Spielerzahlen sind unbekannt, allerdings erreichte er im Januar 2011 mit 40.000 gleichzeitig eingeloggten Helden einen neuen Rekord – **HoN** wächst ebenfalls.

Auch **DotA** selbst bleibt populär, schon allein in der E-Sport-Szene. Auf Fanseiten werden neue Updates binnen 24 Stunden bis zu sechs Millionen Mal heruntergeladen. Apropos Updates: Icefrog betreut die Mod weiterhin, allerdings nur noch als Nebenjob. Denn er wurde von Valve engagiert, um an **DotA 2** zu arbeiten (siehe links oben). Weiterhin verschollen bleibt der ursprüngliche **Defense of the Ancients**-Macher Eul. Doch wer weiß, vielleicht taucht er bald bei Blizzard auf, deren **Blizzard DotA** derzeit noch keinen überzeugenden Eindruck macht (siehe Seite 75). Und dass ausgerechnet Blizzard den Kuchen so leicht aufgibt, ist schwer zu glauben. **GR**

Die drei Klone



League of Legends

Obwohl der Allstars-Vater Guinsoo an LoL mitarbeitet, hebt es sich vom Vorbild ab. Der wichtigste Unterschied ist das Drumherum: Spieler sammeln im Benutzerprofil Erfahrung, steigen im Level auf und schalten unter anderem Zauber frei. Ein Shop verkauft zusätzliche Helden sowie Runen, die Kampfboni bringen. Beides lässt sich mit erspielten Punkten bezahlen, nur optische Änderungen kosten zwingend Echtgeld. Ansonsten ist League of Legends gratis. Während das Drumherum die Vielfalt erhöht, spielen sich die Schlachten selbst etwas simpler. DotA-Kenner vermissen unter anderem die Möglichkeit, eigene KI-Soldaten zu erledigen, um dem Gegner die Beute zu verweigern (»deny«). Dadurch wird League of Legends aber auch einsteigerfreundlicher.

Helden/Karten: 67/2



Heroes of Newerth

Von allen DotA-Ablegern kopiert Heroes of Newerth sein Vorbild am originalgetreuesten, spielerische Unterschiede muss man mit der Lupe suchen. Sogar viele Kämpfer entsprechen exakt ihren Pendants, der Newerth-Waldläufer Wildsoul etwa gleicht dem DotA-Druiden Syllabear wie ein Bär dem anderen. Das ist nicht schlimm, im Gegenteil: DotA-Kenner fühlen sich hier wie zu Hause, zumal die Heldenriege hervorragend ausbalanciert ist. Ein Extralob verdienen das komfortable Matchmaking und der Serverbrowser: Unter anderem lassen sich Spieler ausschließen, die zu oft aus Partien aussteigen (»leaver«) und ihrem Team so schaden. Und wenn die Verbindung mal abreißt, kann man in bereits begonnene Matches einfach wieder einsteigen.

Helden/Karten: 83/4



Demigod

Von allen DotA-Ablegern bietet Demigod nicht nur die detaillierteste Grafik, sondern auch die meisten Neuerungen. So gibt es neben Einzelkämpfer-Helden auch Generäle, die Truppen anheuern und befehligen. Goldbeute lässt sich in Upgrades für den Stützpunkt investieren, etwa stärkere KI-Verbündete. Außerdem gibt es keine neutralen Feinde, und die Teams erobern Flaggenpunkte, die Boni wie zusätzliches Gold bringen. Diese Innovationsflut war zuviel für die DotA-Community, die Demigod verschmähte. Derzeit liegt das Spiel im Sterben (bei unserem letzten Besuch im Januar 2011 gab es nur zwei offene Partien), der letzte Patch erschien im Juni 2010. Ein Anfang 2010 gestartetes Turnier ist noch immer nicht beendet – mangels Teilnehmern.

Helden/Karten: 10/8