



Dota 2 Titelbild (Bild: Facebook)

# Die legendäre Geschichte von Dota 2

von Niclas Pinkepank

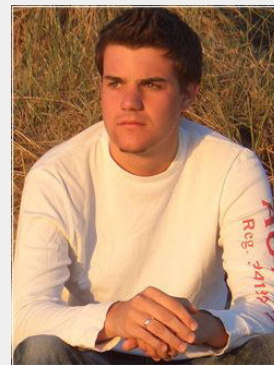
Von der Warcraft 3 Modifikation bis zum erfolgreichsten E-Sport-Titel. Wie Dota 2 das MOBA-Genre geprägt hat und ein neuen Maßstab im professionellen E-Sport gesetzt hat.

**Dota 2** ist ein Mehrspieler Spiel (MOBA), welches auf der Spieleplattform Steam frei zu erhalten ist. Es ist das beliebteste Spiel von Valve und zu dem auch der eSport-Titel mit dem höchsten Preisgeldern. So gab es seit Release schon über 100 Millionen Dollar Preisgeld. Das ist mehr als doppelt so viel als beim direkten Konkurrenten League of Legends.

Was Dota 2 so faszinierend macht ist die jahrelange Entwicklungsgeschichte. In diesem Artikel wird darauf eingegangen, was der Ursprung des Spiels ist, welche Köpfe dahinter stecken und wie es zu dem erfolgreichsten E-Sport-Titel geworden ist.



The International 2016 in der Keyarena in Seattle (Quelle: Wikipedia)



## Der Autor

Niclas Pinkepank:  
leidenschaftlicher  
Dota 2 Spieler und  
Programmierer

Mag am liebsten  
PC-Games gegen  
andere Spieler auf  
höchstem Niveau.

## Der Ursprung des MOBA

MOBA steht kurz für Multiplayer Online Battle Arena. Der Ursprung des Genres geht zurück ins Jahr 1989. Das Echtzeit-Strategiespiel Herzog Zwei von Technosoft wurde für das Sega Mega Drive veröffentlicht und war einer der Vorreiter des heutigen MOBA. Es hat einen Mehrspielermodus und als Ziel, die Basis des Gegners zu zerstören. Mit dem Release von Starcraft im Jahr 1998 wurde ein weiterer Meilenstein der Strategiespiele auf den Markt gebracht. Dem Spielehersteller Blizzard gelang es, das erste "RTS" (engl. kz. für Echtzeit-Strategie) mit einer wettbewerbsfähigen Balance zu erschaffen. Trotz drei sehr unterschiedlichen Rassen, die in großen Weltraumschlachten gegeneinander antreten, entscheidet am Ende das taktische Können eines Spielers, ob man gewinnt oder verliert. Einen großen Anteil am Erfolg des Spiels hatte unter anderem der eingebaute Map Editor, mit dem Fans ihre eigenen Maps designen, eigene Scripts implementieren und für andere Spieler freigeben konnten. Eine dieser sogenannten "Custom Maps" hieß Aeon of Strife, welche von Aeon 64 erstellt wurde. Auf dieser Karte kontrolliert der Spieler eine Heldeneinheit. Er kämpft mit drei Mitspielern auf drei Bahnen gegen vom Computer gesteuerte gegnerische Einheiten. Es gibt nur acht Helden, welche Ressourcen sammeln und diese wieder für Waffen- und Rüstungs- Aufwertungen ausgeben können. Ziel des Spiels ist es, den gegnerischen Kern zu zerstören.

Im Jahr 2002 kam das nächste Blizzard Spiel in den Handel, welches das Dota Universum prägte. Mit Warcraft III wurde das normale RTS-Genre durch ein Heldensystem erweitert.



Screenshot aus Warcraft III RoC

(Quelle: Wikipedia)

Neben dem normalen taktischen Elementen eines Strategiespiels, haben die Spieler nun die Möglichkeit ein Volk zu wählen und bekommen dementsprechend Helden zur Auswahl. Diese können im Spiel mit Hilfe von Erfahrungspunkten und Gegenständen weiterentwickelt werden.

Wie auch in Starcraft gibt es bei Warcraft III einen Welteditor. Dieser bringt zusätzliche Möglichkeiten mit sich, Karten zu erstellen. Zusammen mit anderen Spielern auf der ganzen Welt können diese Karten im Internet gespielt werden. Der Hersteller Blizzard bietet eine Plattform an, die sich Battle.net nennt. Hier kann man sich ein Konto erstellen und online gegen andere Spieler antreten. Durch die einfache Bedienung des Editors wurde das Erstellen von Karten erleichtert. Die Warcraft III Community erlebte einen großen Aufschwung und immer mehr "Custom Maps" wurden erstellt.

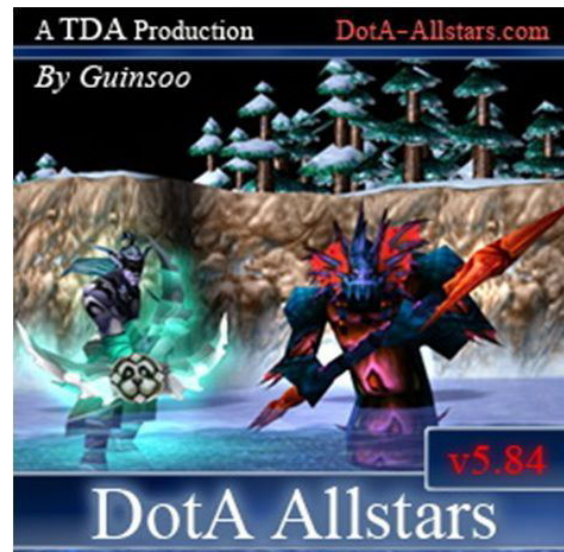
## Die Ära Eul

Im selben Jahr begann ein Spieler namens Eul die erste Version von Defense of the Ancients, basierend auf Aeon of Strife, zu entwickeln.

Durch die Möglichkeiten des Warcraft III Welt-Editor gab es zahllose Verbesserungen. So wurden das Leveling und das Benutzen von Gegenständen hinzugefügt, die der Hauptbestandteil der heutigen MOBAs sind. Zu dem wurden jetzt 10 Spieler gleichzeitig unterstützt. Das Spielprinzip blieb aber gleich. Nun mussten zwei Teams von 5 Spielern gegeneinander antreten und den jeweils anderen "Ancient" zerstören, der sich in den gegnerischen Basen befinden. Neben zahllosen anderen Warcraft III-Modifikationen stach diese besonders hervor, da sie sehr viel Spielverständnis und Teamwork verlangte. Im Jahr 2003 kam die Erweiterung von Warcraft III auf den Markt. In The Frozen Throne sollten noch weitere Versionen von Euls DotA Modifikation entwickelt werden. Die bekannteste lief unter dem Namen "Ex series". Andere bekannte Versionen waren "DotA DX Series", "DotA Outland" und "DotA Unforgiven". Es gab mittlerweile eine Vielzahl von Versionen und jede hatte ihre eigenen innovativen Elemente. Es wurde Zeit sie alle zu vereinen.

## DotA Allstars

Zwei Spieler namens Meian und Ragn0r erstellten eine Karte mit den besten Helden und nannten diese "DotA Allstars". Allein auf der Entscheidung dieser beiden Spieler beruhte die Heldenbasis, denn viele haben es nicht in die Allstars-Auswahl geschafft. Es sollten aber im Laufe der Zeit neue Helden hinzu kommen. Am 03.02.2004 wurde die erste Version der DotA Allstars veröffentlicht. Es gab sehr viele Helden, deren Stärken und Schwächen auf ein ähnliches Niveau angeglichen wurden und es stieg die Komplexität im Balancing. Nur so wird ein faires Spiel ermöglicht. Mit jedem neuen Helden oder Gegenstand verändert sich die Balance und das Spiel muss ständig angepasst und aktualisiert werden.



Ladebildschirm von DotA Allstars version 5.84

## Die Ära Guinsoo

Im März 2004 wurde Version 3.0d veröffentlicht. Die Zeit von Guinsoo war angebrochen. Der Entwickler revolutionierte DotA Allstars, in dem er viele neue Features implementierte. Unter anderem wurde in der Version 4.0a, die einen Monat später erschien, Roshan hinzugefügt. Bis heute spielt er in Dota 2 eine entscheidende Rolle. Roshan ist nach der Bowlingkugel von Guinsoo benannt. DotA Allstars wurde immer populärer und Guinsoo brauchte Verstärkung. Er bekam diese von dem damals noch unbekanntem IceFrog und Neichus aus seinem Clan "Team DotA Allstars". Mit der Version 5.84c begann die Zeit des kompetitiven DotA. Im Oktober 2004 gründete Pendragon die Internetseite [dota-allstars.com](http://dota-allstars.com), welche nun die offizielle Quelle zum Herunterladen der aktuellen Version von DotA Allstars war. Auch ein Forum für Diskussionen und Informationen wurde bereitgestellt. Da die Community immer weiter wuchs war dies längst überfällig. Im Februar 2005, mit der Version 6.00, verließ Guinsoo das Entwicklerteam.



## Die Ära IceFrog

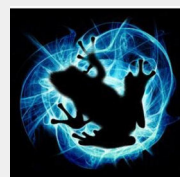
Neichus war nun der Leiter des Projekts und ergänzte DotA mit vielen neuen Helden. Leider gab es viel negatives Feedback seitens der Community, was dazu führte, dass Neichus nicht mehr motiviert genug war, um das Projekt weiter zu führen. Er übergab es an IceFrog. Dieser wiederum war sehr enthusiastisch und veröffentlichte eine Version nach der Anderen. Gespielt wurde hauptsächlich im Battle.net, ein von Blizzard bereitgestelltes System für Besitzer des Spiels Warcraft III. Hier trafen sich Spieler aus der ganzen Welt um gegeneinander anzutreten. Das Besondere an IceFrogs DotA war die Abstimmung der Helden aufeinander, in Fachkreisen als "Balancing" bezeichnet. Das machte das Spiel sehr attraktiv für Teams, die sich gegeneinander messen wollten. Man brauchte nicht nur die Fähigkeit schnell zu handeln, sondern auch taktische und strategische Elemente wurden sehr stark gefordert. Der entscheidende Faktor war allerdings das Teamwork, denn nur wenn Rollen klar vergeben wurden, konnte man gewinnen. So entstand sehr schnell eine kompetitive Szene. Es gab immer mehr Clans und die ersten Turniere fanden im Jahr 2006 statt. Zur damaligen Zeit wurden Turniere meistens als Rubrik von größeren Events ausgetragen. DotA konnte mit der Popularität der damaligen elektronischen Sport Titeln wie Counter-Strike, Starcraft und Quake III noch nicht mithalten. Aber da das Genre MOBA in den Kinderschuhen steckte, war das auch nichts Besonderes. Mit der Zeit wurde DotA immer bekannter. Die Spielerzahl stieg besonders im asiatischen Bereich. In den LAN-Cafes wurde es, durch die Möglichkeit des Offline-spielens, immer populärer. Obwohl man eigentlich das Basisspiel Warcraft III besitzen musste, gab es etliche Möglichkeiten sich auf anderen Wegen eine

Version von DotA zu installieren. Das ermöglichte auch

Spielern den Zugriff auf das Spiel, die sich Warcraft III nicht gekauft haben. Währenddessen verbrachte IceFrog die Zeit damit, das Spiel kontinuierlich zu optimieren. Er fügte neue innovative Elemente hinzu. "Wards", die es Spieler ermöglichen für einen kurzen Zeitraum Teile der Karte zu sehen, die sonst vom Nebel des Krieges verdeckt wäre. Das Zurückkaufen von Spielern, was jetzt noch viele taktische Möglichkeiten eröffnete. Oder auch das Kanalisieren von Fähigkeiten, wie es bereits in World of Warcraft benutzt wurde. Viele hatten geglaubt, dass diese ganzen Veränderungen die Community spalten oder sogar zerschlagen könnte. Aber genau das Gegenteil passierte. IceFrog hatte es geschafft noch mehr Vielfalt in das MOBA DotA zu bringen. Für die Spieler waren diese neuen Aktualisierungen und Anpassungen der eigentliche Grund weiterzuspielen. Auch die Karte wurde von ihm angepasst und interessanter gestaltet, so dass sie noch besser zu spielen war als in den Vorgängern. IceFrog hatte das bewerkstelligt, was Eul und Guinsoo nicht erreichen konnten. Er hatte die Modifikation von einer Spaßkarte zu einem sehr ausgewogenes fast eigenständigen Spiel entwickelt.

### Der mysteriöse Eisfrosch

Bis heute ist die Identität hinter dem Synonym IceFrog nicht an die Öffentlichkeit gelangt. Trotzdem arbeitete er schon immer eng mit professionellen Spielern zusammen, um das Spieldesign perfekt abzustimmen.



*IceFrogs Markenzeichen, sein Avatar (@IceFrog auf Twitter)*

## DotA Adaptionen

Mit der Zeit wurde die Warcraft III Engine aus dem Jahre 2002 immer älter. Die Grafik und die Spielbarkeit genügen nicht mehr den damaligen Ansprüchen der Spieler. Einige Spielestudios hielten das für eine Chance ihr eigenes MOBA zu entwickeln. So begann Riot Games im Jahr 2008 mit der Programmierung von ihrer eigenen DotA Adaption genannt "League of Legends" (LoL). Interessanterweise arbeiten auch Steve "Guinsoo" Feak und Steve "Pendragon" Mescon, die DotA- Veteranen mit an diesem Projekt. Die DotA-Community war damals erzürnt, da Pendragon die Webseite Dota-Allstars.com vom Netz nahm. Mit dem Verlust der offiziellen Internetplattform für DotA verschwand auch das Forum. Sämtliche Heldenkonzepte und Heldenanleitungen von der Community wurden gelöscht. Wäre das nicht schon genug, bewarb er LoL auf der gleichnamigen Adresse. Einige Forenmitglieder behaupten, dass ihre Heldenkonzepte gestohlen und in LoL umgesetzt wurden. Beweisen konnten sie es aber nicht. Viele DotA Spieler blieben aber der alten Modifikation treu, da LoL über ein neues Bezahlsystem verfügte. Spielinhalte konnten durch Geld freigeschaltet werden. Das schreckte viele davon ab, zu wechseln.

League of Legends als eigenständiges Spiel hat viele Ähnlichkeiten mit dem klassischen DotA, aber doch ein eigenes Flair. So gibt es auch hier drei Bahnen in denen jeweils kleine computergesteuerte Einheiten entlang zur gegnerischen Basis marschieren und einen Laden, in dem man Gegenstände kaufen kann. Die Helden in "LoL" heißen Champions. Diese können auch wie in DotA durch Erfahrungspunkte Level aufsteigen. Vor allem hat es aber eine innovative Spieleplattform, was endlich das Sammeln und Speichern von Spielerdaten ermöglicht. So wurde auch eine Spielsuche mit implementiert, die Spieler mit gleichem Können gegeneinander antreten

lässt. Bis heute ist League of Legends eines der erfolgreichsten MOBAs. Besonders wegen dem leichten Einstieg für Anfänger.

Viel früher als Riot Games hatte das Entwicklerstudio S2 Games mit der Entwicklung ihres eigenen MOBAs begonnen. Laut eigener Aussage schon im Jahr 2004. Etwa die Zeit als IceFrog und Neichus DotA Allstars übernahmen. S2 Games war aber erstmal 13 Monate damit beschäftigt ihre eigene Grafik-Engine "K2" zu entwickeln. Auch die Entwicklung der Helden kostete einiges an Geld und Zeit. Deshalb wurde während der Produktion IceFrog als Programmierer engagiert. Die Zusammenarbeit hielt aber nicht lange.

## Valve, Blizzard und DotA

Am 5. Oktober 2009 kündigte IceFrog auf der PlayDota-Webseite die Zusammenarbeit mit der Firma Valve Corporation an. Nach dem Valve sich die Rechte an den Markennamen Dota 2 sicherte, gab es im August 2010 einen Protest der Firma DotA All-Stars. Diese arbeiteten zur gleichen Zeit im Spiel Starcraft II an einer modifizierten Karte namen "Blizzard DOTA". Blizzard Entertainment kaufte darauf hin DotA All-Stars. Im November 2011 hatte Valve den Rechtsstreit zunächst gewonnen und somit die Rechte an der Marke DOTA. Blizzard aber lies nicht nach und ging erneut vors Gericht. Diesmal beriefen sie sich auf die Lizenz des Welt-Editors mit dem DotA erstellt wurde. Am 11. Mai 2012 einigten sich Blizzard und Valve den Rechtsstreit beizulegen. Valve hat nun die Markenrechte am Namen Dota und Blizzard wurde die nicht-kommerzielle Nutzung des Ausdrucks gestattet. Die Starcraft 2-Karte "Blizzard DOTA" wurde daraufhin zu "Blizzard All-Stars" umbenannt. Mit der Übernahme von Dota All-Stars wurde auch die Entwicklung von einem eigenen MOBA initiiert, welches heute als Heroes of the

Storm, als Free-to-play Spiel von Blizzard erhältlich ist.

Valves Anspruch, dass in die Jahre gekommene DotA mit einer neuen Engine aufzufrischen, war sehr hoch. Nach außen gab es kaum Informationen zur Produktion des neuen Spiels. Aber im August 2011 kündigte Valve die Präsentation von Dota 2 auf der Gamescom in Deutschland an. Das Spiel wurde zum ersten mal für die Öffentlichkeit sichtbar.

*„The International ist das erste öffentliche DotA-2-Event und wird Millionen von DotA-Spielern rund um die Welt den ersten Blick auf das neue Spiel bieten“, so Gabe Newell, Präsident von Entwickler Valve. „Ich hatte das Glück, den Teams bei den Vorbereitungen für das Turnier zusehen zu können, und das Spielniveau ist außerordentlich hoch.“*

#### Top 5 gesamtes Preisgeld per Videospiel

1. Dota 2	\$ 100,585,825
2. League of Legends	\$ 41,474,091
3. Counter-Strike: GO	\$ 35,339,646
4. Starcraft II	\$ 22,994,001
5. Counter-Strike	\$ 10,778,578

Quelle: [esportsearnings.com](http://esportsearnings.com)

## The International

Im August 2011 fanden auf der Gamescom in Köln die ersten sogenannten “The International Dota 2 Championships” statt. Bei diesem Turnier sollte der Sieger 1 Millionen Dollar bekommen. Zu jener Zeit war es mit Abstand das höchste Preisgeld, was es bei einem E-Sport Event gegeben hat. Die besten 16 Mannschaften im Vorgänger Defense of the Ancients wurden eingeladen. Sie traten, in einem Doppel Knockout Verfahren, gegeneinander an. Das Turnier

wurde in 4 Sprachen übertragen. Englisch, Russisch, Chinesisch und Deutsch. Auf der ganzen Welt konnten Spieler und Fans das Spektakel mitverfolgen. Das Spiel Dota 2 wurde sehr ähnlich an die aktuelle DotA 1 Version angepasst. Es gab nur deutlich weniger Helden, die erst importiert werden mussten. So wurde Version 6.72d gespielt. In einem packendem Finale siegten der ukrainische Clan Na’Vi mit einem 3:1 über EHOME aus China. Der zweite Platz bekam nur 250000 Dollar Preisgeld, während Na’Vi mit 1 Millionen nach Hause fahren konnte. Nach diesem Event findet die International jährlich in der KeyArena in Seattle statt. In der selben Stadt befindet sich der Hauptsitz von der Firma Valve.



Na’Vi, Gewinner der ersten TI

## Dota 2 Beta

Nach dem Turnier befand sich das Spiel zunächst in einer Betaphase. Gabe Newell erklärte direkt nach dem Event, dass es noch keine Strategie im Hinblick auf die Finanzierung von Dota 2 gäbe. Er sagte auch, dass eine Veröffentlichung frühestens im Jahr 2012 zustande käme. Spieler hatten jetzt die Chance auf einen Beta-Schlüssel, der Zugang zum Spiel auf Steam gab. Teilweise konnte man sie auf gängigen Verkaufsplattformen für etwa 20 Dollar erwerben. Am 1. Juli 2012 gab Valve bekannt, dass Dota 2 frei erhältlich sein

wird und keinerlei Abos. Lediglich Spielinhalte, die Helden kosmetisch individualisieren lassen, können mit Geld erworben werden. Ein ähnliches Prinzip hatte man bei Valve schon im Spiel "Team Fortress 2" erfolgreich ausprobiert.

IceFrog, Chefentwickler von Dota 2, sagte: *"Indem wir das Spiel kostenlos spielbar machen, möchten wir den Spielern die Möglichkeit geben, zu entscheiden, wieviel sie in das Spiel investieren möchten."*

Knapp ein Jahr später, also erst am 9. Juli 2013 wurde das Spiel gratis im Shop von Steam angeboten. Die Spielerzahl stieg rasant an und erreichte seinen Höhepunkt im März 2016 mit rund 1,3 Millionen gleichzeitigen in Dota 2 befindenden Spielern. Aktuell ist Dota 2 auf Steam der meistgespielte Titel, kurz vor Counter-Strike: Global Offensive.

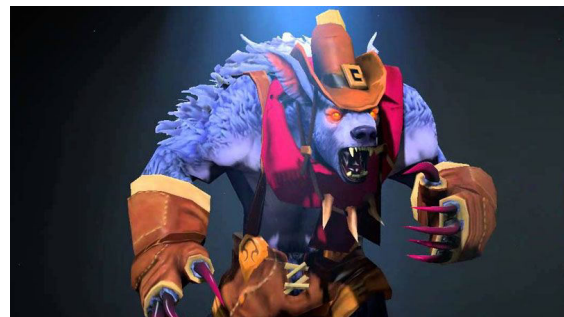
## Dota 2 Reborn

Den größten Patch seit Beginn der Beta gab es am 09. September 2015. Unter dem Titel "Dota 2 Reborn" wurden etliche neue Features hinzugefügt. Die "Source Engine" wurde durch die neue "Source 2 Engine" ausgewechselt. Viele nicht optimierte Spielelemente wurden so effizienter gemacht und damit die Leistung verbessert. Eine komplett neue grafische Benutzeroberfläche wurde implementiert.

Die Unterstützung von selbsterstellten Karten in Dota 2 wurde eingeführt, inklusive den sogenannten "Workshop-Tools" mit denen Karten erstellt werden. Zu dem konnte ab jetzt jeder kosmetische Inhalte erstellen. Durch ein noch nicht ganz ausgereiftes Bewertungssystem wurden diese Gegenstände gegebenenfalls in das Spiel aufgenommen. Es gibt einen integrierten Shop, wo Gegenstände für Helden direkt von Valve erworben werden können.

Als Alternative zum Shop gibt es auch einen Community Markt, bei dem sich Spieler untereinander Gegenstände verkaufen

können. Allerdings verdient Valve bei jedem Verkauf etwa 5-10%. Es gibt viele Gegenstände, davon sind einige besonders Wertvoll. Das "Lucky Alpine Stalker"-Set für den Helden Ursa wurde am 11.05.2016 für 4737 Dollar verkauft. Das Set war für 14 Dollar im Valve Shop erhältlich. Die Community regte sich aber über das Aussehen auf. Der Held würde durch die Gegenstände wie ein Cowboy aussehen und nicht gemäß den Regeln des Workshops entsprechen. Dadurch stellte Valve den Verkauf dieser Gegenstände ein. Spieler, die diesen aber in der Zwischenzeit erworben hatten, durften ihn behalten. Durch die Seltenheit stieg der Preis.



Lucky Alpine Stalker-Set für Ursa

Valve führte mit dem Reborn Update offiziell die "Matchmaking"-Wertung ein. Jeder Spieler erhält in gewerteten Spielen eine eigene MMW, die als Elo-Zahl dargestellt wird. Somit können Spieler gleichen Könnens gegeneinander antreten. Je nach dem ob man gewinnt oder verliert, steigt oder fällt dieser Wert. Dadurch wurde ein Wettbewerb für den normalen Spieler geschaffen, welches Dota 2 noch attraktiver macht.

Neben diesen sogenannten "Public"-Spielen gibt es mittlerweile eine große Anzahl an professionellen Spielen, auch neben den International Dota 2 Championships. Das im Spiel enthaltene DotaTV wurde verbessert. Die Benutzbarkeit und der Zugriff wurden erleichtert, was das Zuschauen von Spielen der Profis noch besser macht. Auch wurde viel Wert auf die Kommunikation der Spieler untereinander gelegt. So kann man jetzt

wesentlich leichter Freunde hinzufügen, miteinander schreiben und seinen Status mitteilen.

Auch wurde die Stabilität der Netzwerke verbessert. Bei einigen Turnieren kam es zu Hackerangriffen, welche große Verzögerungen verursachten. Das sollte jetzt verhindert werden. Valve erhöhte die Kapazität der Server und die Anzahl der Standorte.

## Dota Majors

Immer mehr Turniere werden ausgetragen und Valve verkündet 2015, dass sie eine neue Tradition ins Leben rufen wollen. Neben "The International" gibt es jetzt vier jährliche Events, die sogenannten "Majors". Das erste Major fand in Frankfurt im November 2015 statt. Der Preisgeld-Pool betrug 3 Millionen Dollar. Um diese zu finanzieren erstellt Valve Spielinhalt der von Spielern über den Shop erworben werden kann. Die sogenannten "Battlepasses" können für Steam-Guthaben gekauft werden und beinhalten mehrere Features. Neben kosmetischen Gegenständen, gibt es noch Missionen, die ein Spieler während seinen normalen Spielen erledigen kann.

## Die Zukunft von Dota 2

Man kann gespannt sein, wie sich Dota 2 weiterentwickelt. Es werden fast wöchentlich Updates hinzugefügt. Das Spielerlebnis kann also nie langweilig werden. Die Preisgelder steigen immer weiter und es bleibt zu hoffen, dass das Computerspielen auch in der Gesellschaft endlich als Sport anerkannt wird. Streaming Dienste wie Twitch bieten schon heute eine Plattform um professionelle Spiele den Zuschauern zu zeigen, die nicht in die Stadien und Arenen kommen konnten. Die Fankultur in Dota 2 beschränkt sich aber nicht nur auf die Profi Teams und Spieler, sondern erstreckt sich auch über Cosplay bis hin zu

kreativer Inhaltserstellung auf Internetplattformen.

## Fazit

Abschließend kann man festhalten, dass die Entwicklung eines Computerspiels nicht nur durch eine einzige Idee entstehen muss, sondern durch viele innovative Köpfe sich selbst verwirklichen kann. Ohne Modifikationen und der Hilfe der Community allerdings, wäre dieses Projekt gar nicht erst entstanden. Deshalb empfiehlt es sich für jeden Spielehersteller, die Community mit einzubringen und die Kreativität zu fördern. Vielleicht entsteht der nächste Top-Titel im Map-Editor von Dota 2.

Erst die Entschlossenheit von IceFrog hat Dota 2 zu dem gemacht, was es heute ist. Alleine seine Bemühungen bezüglich der Balance, mit Einbeziehung der Spieler ermöglichten dieses komplexe Spielerlebnis.



DOTA 2™

*Dota 2 Logo (Quelle: Wikipedia)*



## Weiterführende Informationen und Quellen

<http://www.gosugamers.net/dota/features/36824-history-of-dota>

[http://dota2.gamepedia.com/Game\\_Versions](http://dota2.gamepedia.com/Game_Versions)

<http://www.gamestar.de/artikel/dota,2317665.html>

<http://kotaku.com/5883938/blizzard-and-valve-go-to-war-over-dota-name>

<http://www.gamona.de/games/defense-of-the-ancients-2-dota-2,valve-kuendigt-gamescom-turnier-offiziell-an:news,1967998.html>

<http://www.ign.com/articles/2015/09/09/dota-2-now-valves-first-ever-source-2-game>

[https://de.wikipedia.org/wiki/The\\_International\\_2011](https://de.wikipedia.org/wiki/The_International_2011)

[https://hydra-media.cursecdn.com/dota2.gamepedia.com/f/f5/DotA\\_Family\\_Tree\\_by\\_Lesty.png?version=199ad80f20d7f9d8b8d39c9d25fdc7a3](https://hydra-media.cursecdn.com/dota2.gamepedia.com/f/f5/DotA_Family_Tree_by_Lesty.png?version=199ad80f20d7f9d8b8d39c9d25fdc7a3)

[http://starcraft.wikia.com/wiki/Aeon\\_of\\_Strife\\_\(map\)](http://starcraft.wikia.com/wiki/Aeon_of_Strife_(map))

<http://steamcharts.com/app/570>

<http://www.eurogamer.net/articles/2011-08-18-newell-dota-2-wont-ship-until-2012>

<https://mygaming.co.za/news/pc/92171-15-ridiculously-expensive-virtual-items-on-the-steam-market.html>

<http://www.dota2.com/reborn/part1>

<http://e-sports.net/legendary-dota-team-navi-reveal-new-roster/>

[http://wiki.teamliquid.net/dota2/Dota\\_Major\\_Championships](http://wiki.teamliquid.net/dota2/Dota_Major_Championships)

<https://megaobzor.com/review-The-International-2016.html>

<https://www.giantbomb.com/herzog-zwei/3030-11439/>

<https://www.esportsearnings.com/games>

[http://wiki.teamliquid.net/dota2/Dota\\_History](http://wiki.teamliquid.net/dota2/Dota_History)

[https://de.wikipedia.org/wiki/Heroes\\_of\\_the\\_Storm](https://de.wikipedia.org/wiki/Heroes_of_the_Storm)

[https://de.wikipedia.org/wiki/Heroes\\_of\\_Newerth](https://de.wikipedia.org/wiki/Heroes_of_Newerth)

[https://de.wikipedia.org/wiki/League\\_of\\_Legends#Entwicklung](https://de.wikipedia.org/wiki/League_of_Legends#Entwicklung)

[https://de.wikipedia.org/wiki/Riot\\_Games](https://de.wikipedia.org/wiki/Riot_Games)

[https://de.wikipedia.org/wiki/Source\\_Engine](https://de.wikipedia.org/wiki/Source_Engine)