

Creeps en helden strijden tegen elkaar in donker sprookjesbos

Games The International

In Seattle vindt gametoernooi The International 2014 plaats. Met een ongekende prijzenpot.

Door **Niels't Hooft**

Wat als de FIFA niet alleen het WK voetbal organiseerde, maar ook de sport had ontworpen, de enige winkel bezat waar professionals én amateurs hun shirts konden kopen, en ook nog eens de tv-zenders uitbaatte waarop de toernooien werden uitgezonden?

Dat is ongeveer de situatie bij het Amerikaanse Valve. Deze gamestudio ontwikkelde het tactische fantasyspel *Dota 2* en bracht het in 2009 gratis op de markt. Sindsdien verdient het geld met een *in-game store*, en ondersteunt het de game met een jaarlijks toernooi dat via videostreams op Valves site gevolgd kan worden. Eigenlijk alleen de KeyArena, de sport- en cultuurtempel in Seattle waar de vierde editie van The International momenteel plaatsvindt, is niet van het bedrijf zelf.

Terwijl het spelidee niet eens van het bedrijf zelf afkomstig is. De *Dota*-spel formule ontstond als 'mod' in de spelersgroep rond strategiegame *Warcraft III*: twee teams van vijf spelers moeten elkaars basis veroveren in een arena met meerdere paden, wat resulteert in een positiespel à la de traditionele teamsporten. Valve adopteerde het concept door een van de bedenkers in dienst te nemen.

Gelukkig heeft de studio een sympathieke houding. Zo kunnen spelers



Het tactische fantasyspel *Dota 2* kwam in 2009 gratis op de markt.

verdienen aan *Dota 2* door zelf virtuele voorwerpen te ontwerpen en verkopen, zolang ze dat in Valves winkel doen. Sommigen verdienen hiermee duizenden dollars per maand. En dan is er The Compendium, een soort interactieve toernooigids; doordat voor elk verkocht exemplaar een deel van de opbrengst naar de prijzenpot gaat, kon die oplopen tot 10,6 miljoen dollar.

Er valt ook wat voor te zeggen dat deze geïntegreerde aanpak noodzakelijk is. Want hoewel e-sport in Azië al jaren groot is, lijkt het er in het Westen maar niet van te komen. Alhoewel: vorig jaar trok The International al meer dan een miljoen gelijktijdige kijkers. Dit jaar worden dat er nog meer, onder andere doordat Valve hard werkt om *Dota 2* uit te leggen.

Zo bracht de studio begin dit jaar *Free to Play* uit, een documentaire over de opofferingen van succesvolle

Dota-spelers. En tijdens The International is er op *Dota2.com* een speciale videostream voor nieuwkomers, waarbij de commentatoren extra context geven aan de gebeurtenissen.

De eerste indruk van het spel blijft een obstakel. De arena ziet eruit als een donker sprookjesbos in plaats van een sportveld. En er strijden niet alleen twee teams van helden, zij zetten ook nog groepen 'creeps' in, die automatisch naar de basis van de tegenstander lopen. Ondertussen worden er onder meer goud en speciale voorwerpen verzameld.

Het zijn lange matches, waarin de spelers verschillende rollen innemen en moeten samenwerken om te winnen. Wat *Dota 2* ogenschijnlijk complex en toegankelijk maakt, geeft het tegelijk de diepgang die het interessant houdt voor spelers én kijkers. Hier hebben we het laatste nog niet over gehoord.