

Analýza hry Dota 2

Tomáš Berežný

Databázové systémy - zadanie 1

Dota 2 je multiplayerová počítačová hra žánru MOBA. Typickej hry sa zúčastňuje 10 hráčov, rozdelených do 2 tímov (5v5).

Hra

Cieľom hry je ultimátne zničiť nepriateľov Ancient. Tomuto predchádza samotná hra, ktorá pozostáva z levelovania a farmenia hráčov, zabijania nepriateľských jednotiek a hrdinov, a ničenia veží.

Mapa

Hra sa odohráva vždy na rovnakej mape, ktorá je rozdelená na časť Dire a Radiant. Cez celú mapu prechádzajú 3 linky (Safe, Mid, Off), na ktorých sa odohráva väčšina hry. Medzi linkami sa nachádzajú časti nazývané ako Jungle, kde sa nachádzajú kempy neutrálnych jednotiek. Na linkách sú umiestnené veže jednotlivých tímov, Na každej linke sú umiestnené 3 veže, za vežami sa nachádzajú Baracky a za Barackmi nasledujú 2 veže ktoré nakoniec chránia Ancient. Veže sú budovy, ktoré majú schopnosť napádať nepriateľské jednotky a tím ich poškodzovať

Hrdinovia

Každý hráč si vie vybrať zo 122 hrdinov. V jednej hre sa môže nachádzať iba jeden hrdina ovládaný jedným hráčom. Každý hrdina má špecifický výzor a spelly. Hrdinovia dokážu poškodiť nepriateľa buď útokmi, tých má hrdina neobmedzene, alebo spellmi, ktoré sú obmedzené manou hrdinu. Taktiež má viacero atribútov ktoré popisujú hrdinu:

- Strength, Agillity, Intellect - Dodávajú hrdinovi rôzne atributy
- HP - jednotky zdravia, ak hrdina vyčerpá všetky, zomrie
- Mana - každý spell môže mať určitú hodnotu many
- Armour - znižuje poškodenie fyzického typu, ktoré hrdina dostane
- Magic resistance - znižuje poškodenie magického typu, ktoré hrdina dostane
- Attack speed - rýchlosť útoku samotného hrdinu
- Movement speed - rýchlosť hýbania sa hrdinu
- Attack range - vzdialenosť na akú vie hrdina útočiť.
- Attack damage - sila útoku hrdinu
- Spell damage, Spell amp - sila spellov hrdinu

Hrdina získava goldy a xp pomocou zabíjania hrdinov alebo npc jednotiek.

Hrdinov vieme taktiež rozdeliť podľa rolí (Support, Core), alebo podľa ich potenciálu(Carry, Durable, Nuker, Escape, Disabler, Initiator, Pusher)

Každým levelom hrdina získava zvýšené atribúty a vie si vylepšiť jeden zo svojich spellov.

NPC Jednotky

Npc jednotky vieme rozdeliť lane creeps a neutral creeps. Každý tím ma vlastných lane creeps, ktorý sa spawnujú na každej z liniek a bojujú voči sebe. Neutral creeps sú jednotky ktoré sa nachádzajú v jungli a útočia na hocikoho kto zaútočí na nich. Špeciálna neutrálna jednotka je Roshan, ktorý po zabití dáva špeciálne odmeny.

Itemy

Hrdinovia si za goldy vedia kúpiť itemy, ktoré dávajú hrdinovi aktívne a pasívne bonusy. Každý item ktorý sa dá kúpiť môžu vlastniť všetci v hre a nie je na nich limit. Neutrálne itemy sa dajú získať iba z neutrálnych creepov a môže ich vlastniť iba jeden hráč z tímu. špeciálny item je Aegis of Immortal, ktorý môže byť vlastnení iba jedným hráčom v hre naraz. Itemy môžu pridávať hrdinovi všetky z vyššie spomínaných atribútov hrdinu.

Spelly

Spelly vieme rozdeliť na aktívne a pasívne. Aktívne spelly musí hrdina aktivovať aby sa vykonal samotný spell. Pasívny spell sa vykonáva bez aktivovania hráčom, môže byť aktivovaný nejakou podmienkou alebo je aktívny stále a dodáva hráčovi nejaké bonusy.

Každý spell ktorý nejakou spôsobom poškodzuje nepriateľa má určitý typ poškodenia:

Magic - Magicke poškodenie, je redukované s magic resistance

Physical - Fyzické poškodenie, je redukované s armourom

Pure - Nemožno ho redukovať s armourom alebo s magic resistance, možno ho redukovať jedine s damage reduction, nemožno ho amplifikovať

Takmer každý spell má svoj cooldown a mana cost, nie je to však podmienkou.