Slovenská technická univerzita v Bratislave

Fakulta informatiky a informačných technológií

Databázové systémy

**Zadanie 1**

Opis hry DOTA - 2

Maroš Lukáč

Identifikačné číslo : 111698

Email : [xlukacm2@stuba.sk](mailto:xlukacm2@stuba.sk)

Po prihlásení do hry je hráč privítaný úvodnými videami, ktoré ukazujú rôzne boje postáv a lákajú ho do hry. Pre nových hráčov sú pripravené tutoriálové miestnosti, kde hráči prakticky získavajú skúsenosti a dostávajú návyky do hry. Sú oboznámení so základmi a cieľmi hry.

Hra je založená na boji dvoch tímov po 5 hráčov. V zelenom tíme sa nachádza hráč s ďalšími štyrmi spojencami bojujúci proti piatim protihráčom v červenom tíme. Boje sa odohrávajú na štvorcovej mape, rozdelenej z rohu do rohu na dva trojuholníky Radiant a Dire(spojenecká časť a časť protivníkov). Ďalej je mapa rozdelená na tri časti, na takzvané linky: TOP(hore), MID(stred), BOT(dole), ktoré prechádzajú celou mapou cez spomenuté časti, ako vyplýva z ich názvu. Na týchto linkách sa nachádzajú veže rôznych úrovní, ktoré musia hráči zničiť a tak postupovať cez nepriateľské územie aby zničili hlavnú vežu a tým ukončili zápas s víťazným koncom. Popri tom musia brániť spojenecké veže pred nepriateľským tímom.

Hráči si pred začatím hry vyberajú jednu postavu(championa), s ktorou chcú hrať konkrétny zápas. Na výber majú viacero kategórií: tank(championi, ktorí majú veľa života, ale sú pomalí), assasin(championi, ktorí majú menej života, ale sú rýchli a obratní), kúzelník(ktorých úlohou je zo zálohy používať rôzne kúzla na zneškodnenie nepriateľov bez priamej konfrontácie boja) , support(championi, ktorých úlohou je pomáhať ostatným postavám napr. dopĺňaním života, spomalením nepriateľa). Postavy sú taktiež rozdelené aj podľa zložitosti/obtiažnosti hrania. Všetky postavy majú prispôsobené schopnosti danej kategórii. Každá postava ma tri základné schopnosti a jednu ultimátnu. Tieto schopnosti sú naprosto jedinečné pre všetky postavy. Tento poznatok je dôležitým aspektom pri výbere postavy a taktiež má vplyv na obtiažnosti hrania danej postavy. Schopnosti majú cooldown(odpočítavanie, časovač) po ich použití. Tento časovať zablokuje použitie tejto schopnosti na určitý čas a po jeho uplynutí je schopnosť možné znovu použiť, ak má hráč dostatok many. Postavy sa vedia vyvíjať a začínajú na levely 1 a získavaním skúseností zvyšujú svoj level. Maximálne je možné dosiahnuť level 30, pričom na každý vyšší level je potrebné získať viac skúseností. So zvyšujúcim levelom sa hráč môže naučiť novú schopnosť, alebo si vylepšiť už naučenú schopnosť, ale vylepšujú sa aj všeobecné štatistiky postavy. Ultimátna schopnosť sa vylepšuje na leveloch 6,12 a 18.

Boj začína tým, že sa všetci hráči spawnú(narodia, zobrazia) na základnom mieste. Toto miesto ma špeciálnu schopnosť rapídneho dopĺňania života a many(esencia používaná pri schopnostiach postáv). Postavy majú vo všeobecnosti určitý počet životov a many. Životy sa míňajú keď protivník použije schopnosť na našu postavu a mana sa míňa keď používame naše schopnosti. Toto miesto je jediné kde sa dá používať obchod na nákup itemov. Itemy pre postavy zohrávajú dôležitú úlohu, pretože vylepšujú silu, schopnosti a všeobecné štatistiky postavy. Niektoré itemy slúžia na doplnenie života, many. Iné itemy podporujú silu útokov a kúziel, ďalšie slúžia zase na vylepšenie obranných schopností postavy. Itemy sa kupujú za peňažnú menu zlaté mince. Každý item má svoju nákupnú hodnotu. Na začiatku majú všetky postavy rovnaký základný počet, s ktorým sa narodia aby si mohli kúpiť štartovacie itemy. Zlaté mince sú potom získavané v boji za zabitie malých postav NPC, ktoré sa spawnujú každých 30 sekúnd. Títo pomocníci sú zdrojom zlatých mincí, ochrany pred útokmi veží. Zlaté mince sa taktiež dostávajú za zabitie nepriateľského hráča vo väčšom počte.

Zložitosť a rozmanitosť tejto hry spočíva v množstve postáv, ktoré majú rôzne útoky. Preto treba poznať postavy, proti ktorým hráme ako aj tie v našom tíme, aby sme vedeli očakávať a predpovedať ako sa budú vyvíjať situácie v hre a tým získať výhodu. Je veľmi dôležité ovládať čo nám prinesú konkrétne itemy a tým získať výhodu nad nepriateľom. Boje sa často odohrávajú pri vežiach, pretože veže odoberajú hráčom veľké množstvo životov, čiže slúžia ako silná podpora. Veža vždy útočí najprv po malých NPC postavách a až keď všetky umrú potom útočí na postavu hráča. Ak sa boj odohráva v dosahu útoku veže, a nepriateľský hráč zaútočí na hráča, ktorý ochraňuje vežu a odoberie mu životy, veža prestane útočiť na NPC postavy a okamžite útočí na protivníka. Pri zneškodnený nepriateľskej postavy, je protivník poslaný späť na spawn a je mu určený určitý časovač kým sa jeho postava znovu narodí. Tento celkový čas kým sa protivník znovu narodí a vráti naspäť ku veži, dáva hráčovi priestor na ničenie veže a tým získanie výhody nad súperom. Tento istý spôsob platí aj v náš neprospech, keď sme zneškodnený postavou protihráča. Tímu ktorému sa podarí zničiť všetky úrovne veží a dostať sa až ku hlavnej veži nepriateľa a zničiť ju vyhráva.