

SLOVENSKÁ TECHNICKÁ UNIVERZITA V BRATISLAVE

Fakulta informatiky a informačných technológií

ZADANIE 1

Analýza hry Dota 2

Databázové systémy

Martin Raffáč

Úvod

Dota 2 je multiplayerová online bojová hra, v ktorej má každý hráč svojho hrdinu. Používateľ hrdinu presúva na miesto, ktoré mu počas hry určuje podľa vlastnej bojovej stratégie, pomocou klikania pravým tlačidlom na myši. Samotný používateľ sa pohybuje po mape šípkami na klávesnici.

Prostredie

Hra sa odohráva na štvorcovom hracom poli, ktoré je rozdelené na dve časti. Každému tímu prislúcha jedna polovica oddelená riekou, cez ktorú vedú len tri cesty. Pri týchto cestách sa nachádzajú „boti“ tzv. „creeps“, ktorí útočia na všetkých hráčov. Všetky hry prebiehajú na rovnakej hracej ploche.

Princíp hry

Hra **Dota 2** sa hrá v jednotlivých zápasoch. Jeden zápas je tvorený dvoma tímmi. V každom tíme sa nachádza päť hráčov. Jednotlivé tímy majú na mape pridelené základne, ktoré si musia počas priebehu hry ubrániť, no zároveň majú za úlohu zničiť základne oponentovi. Každý hráč začína hru z úrovne 1, čiže všetci hráči nastupujú do hry z rovnakého levelu. Znamená to, že hrdina má dostupnú len jednu schopnosť. Počas hry sa vedia vypracovať na vyššie levele. Cieľom hry je zničiť „*ancient*“ súperovho tímu. Na to, aby sa k nemu hráči dostali, však musia najskôr zničiť oponentove „*creepsy*“ a hrdinov. Hrdinovia počas hry získavajú zlato, za ktoré si môžu kupovať predmety, ktoré im pomôžu v hre. Zápas trvá tak dlho, pokial nie je zničený „*ancient*“ jedného z tímov.

Postavy

Každý hráč si ešte pred začatím hry vyberie svojho vlastného hrdinu s určitými schopnosťami, s ktorým bude hru hrať. Každý hrdina má tri atribúty, a to: silu, agilitu a inteligenciu. U každej postavy prevláda práve jeden z atribútov. Schopnosti jednotlivých postáv, ako aj bojové zručnosti, sa od seba navzájom líšia. Počas zápasu

majú hráči za úlohu zbierať body a predmety pre svojich hrdinov, vďaka ktorým môžu zdokonaľovať ich schopnosti. Tieto body a predmety sú potrebné na to, aby porazili svojho oponenta z konkurenčného tímu v boji *hráč versus hráč*. Hrdinovia sa v hre delia na dve skupiny, a to „*carrie*“ a „*support*“. Hrdinovia „*carrie*“ slúžia primárne na ofenzívu, napríklad na zabíjanie súperov, zatiaľčo „*support*“ slúžia na defenzívu, a to prostredníctvom uzdravovacích elixírov alebo schopnosťami zneškodniť súperov.

Boj

Každý hrdina má svoj život, o ktorý môže v boji prísť, keďže počas priebehu hry dochádza k stretom medzi bojovníkmi z opačných tímov. Hrdinovia sa navzájom udierajú zbraňami a používajú svoje jedinečné schopnosti s cieľom usmrtiť oponenta. Ak je nejaký hrdina usmrtený, stále sa môže vrátiť do hry, ale až po uplynutí istého času. Tento čas závisí od toho, v akom leveli hráč umrel. Platí, že čím je level vyšší, tým dlhšie trvá, kým sa hráč znova zrodí. Za zabitie získavajú hráči zlato. Po uplynutí času sa hrdina opäťovne zrodí vo fontáne svojho tímu s resetovaným zdravím no s menším množstvom zlata.

Predmety

Predmety alebo „*itemy*“ sú dôležitou súčasťou hry. Tieto predmety je možné zakúpiť si v obchode za zlato, ktoré hráč počas hry získava, napríklad, zabíjaním iných hráčov. Pri ich použití počas boja dodávajú hrdinom špeciálne výnimočné schopnosti, vďaka ktorým majú väčšiu šancu vyhrať daný boj. Po zakúpení sú im doručené ich kuriérom. Kuriér je ďalšia NPC postava. Každý hrdina má vlastného kuriéra, táto postava má inventár so šiestimi miestami na predmety pre hráča. Každý hrdina začína hru s miestom na šesť predmetov, ktoré si dokáže zakúpiť za zlato a tri miesta v batohu. Do batohu si dáva hrdina tie predmety, ktoré momentálne nepotrebuje použiť.