Анализ игры Doka 2

***Dota 2*** —многопользовательская командная игра в жанре multiplayer online battle arena, разработанная Valve Corporation. Игра является продолжением *DotA* — пользовательской карты-модификации для игры *Warcraft III: Reign of Chaos* и дополнения к ней *Warcraft III: The Frozen Throne*. Игра изображает сражение на карте особого вида; в каждом матче участвуют две команды по пять игроков, управляющих «героями» — персонажами с различными наборами способностей. Для победы в матче команда должна уничтожить особый объект-«крепость», принадлежащий вражеской стороне, и защитить от уничтожения собственную «крепость». *Dota 2* работает по модели free to play с элементами микроплатежей.

Сильные стороны:

Интеренсная механика. В этой игре более 100 персонажей с уникальными возможностями. Комбинация из разных героев дает возможность придумывать различные стратегии победы. К этому тсоит прибавить наличие вещей, которыми можно снаряжать героев. Эти вещи определяют роль игрока и стратегию игры команды.

Динамичный геймплей. С первых минут игроки вовлечены в динамичное противостояние. В игре практически отсутствую моменты монотонного бездумного фарма.

Красочные спецэффекты и озвучка. Все умения, движения и озвучка персонажей уникальны с точки зрения анимации, что дополняет разнообразие геймплея и помогает глубже погрузиться в игровой процесс. Каждое событие в игре сопровождается спецефическими звуковыми эффектами.

Free to play. Игра полностью бесплатна, а покупки не дают никакого приимущества в игре и влияют только на визуальное оторажение моделей и UI элементов.

Разнообразие режимов игры. В игре присутствует множество режимов с различной механикой и правилами от фановых и кастомных до классических где учитывается рейтинг. Это дает возможность игроку решить – хочет ли он просто расслабиться и убить время или серьезно играть зарабатываю очки рейтинга.

Система рейтинга. Все игроки после создания аккаунта проходят колибровку и им присваивается рейтинг. Это помогоает распределить их по группам с одинаковым навыком игры, что практически исключает негативный опыт от поражения более сильному противнику или скучной игры со слабыми оппонентами.

Слабые стороны:

Сложность. Из за огромного количества героев, предметов и стратегий новичку сложно быстро влиться в игровой процесс.

Токсичность комьюнити. Так как это командная игра в реальном времени, цена ошибки каждого игрока очень велика, что приводит к негативной критике со стороны оппонентов.

Заключение:

Сложность механики и токсичность комьюнити зачастую отталкивают новичков от игры, но те, кто разобрался и смог влиться в игровой процесс надолго становятся поклонниками данного продукта.