

Vou ser direto:

Jogabilidade:

O jogo precisa voltar a simples e divertido, mais difícil, menos chato, tantas mudanças e adições, acabam por tornar o jogo muito fácil, por exemplo, temos a do currier, 5 curriers é maravilhoso, porém tira o desafio do time em lidar com a distribuição.

Dota necessita de menos texto, complexidade não é igual a dificuldade, tornar o jogo complexo é apenas o tornar mais chato, digo isso em relação a vários campeões, que passando por muitas mudanças, as vezes mudam apenas a forma de jogar, timbersaw deixou de ser um forte tanque e virou um campeão mais focado em dar dano e sair até o reset de skill, não vejo problema nenhum na mudança de comportamento do herói, porém há necessidade de mudanças “complexas”(não complexas, mas sim chatas), que não mudam muito a forma de se jogar? Ou melhor, que tornam o jogo mais chato? Digo isso em relação ao sistema de exp, ouro, itens e até o mapa que foi uma ótima atualização, mas nada impactante, ou que prenda. Outro exemplo, foi a atualização dos itens neutros foi maravilhosa em relação a status gerais, todos amaram, porém eles viraram qualquer coisa, em relação a escolher qual item pegar, devido a sua piora em utilidade.

O jogo precisa de objetivos que façam sentido ou que valem a pena uma briga, direi um exemplo: campos ancestrais, valem a pena. Tormenta só é feita em mmr alto, necessitam de uma composição específica para serem feitas logos, porém em mmr baixo, esse objetivo por ser bem forte tmb é esquecido pela maior parte dos jogadores. Minha sugestão seria excluir esse objetivo ou jogar isso para o meio do mapa, em forma de monstro semelhante ao roshan com dano em área, uma fera mítica, seria uma opção.

Isso que falta no dota, feras míticas, monstros ou objetivos que instiguem os jogadores a se desafiarem.(Jogo Dota desde muito antes

de jogar de jogar lol), um ar de mistério e talvez esse ar de mistério que foi muito bem passado pelos mapas do antigo auge do dota que trouxe muitos novos jogadores,

Adicionar monstros que vagueiam parte do mapa em forma de espíritos atormentados e que dão ouro, com muito hp é uma boa coisa.

O mapa também tá muito grande, perfeito de bonito, porém muito grande, encurtar um pouco o mapa(não as entradas) pode trazer mais brigas, não igual a antigamente.

Dota 2 visualmente o mapa precisa efeitos e cores que tornem mais escuros ou sombrio, o ambiente precisa ser algo assustador e que instigue e não apenas um moba com ambientação linda, inclusive falo isso dos próprios personagens, slardar é bem bonitinho perto do que já foi.

A verdadeira essência do dota, vai além da gameplay, dota tem desagrado jogadores antigos pela quantidade de adições que vem tornado o jogo cada vez mais chato. Tormenta, novos itens neutros, falta de eventos, saturação de itens em bonecos, por exemplo, não faz sentido a legion ou bonecos que odeiam a magia, terem fragmentos ou cetro de aghanim.

O jogo precisa de uma lógica e não criar skills quebradas para alguns bonecos e outros não conseguirem executar mais o proposito para qual foi criado.

Meu motivo de infelicidade em relação ao jogo não tá atrelado aos meus heróis, porém sim a estrutura do jogo.

Depois de digitar tudo isso eu lembrei do santuário, vocês poderiam remover isso, é muito útil, mas é bem apagado, é um objetivo de controle que funciona nos primeiros 10 minutos, porém perde sua utilidade ao decorrer do jogo principalmente por conta do fim da lane

fase, a não ser pra suporte.

Utilidade de vida:

Vocês precisam lançar uma opção de modo leve para o dota, isso tem que ser feito urgentemente, e direi algumas coisas a se fazer: PNG no menu, limitar carregamento de personagens ou então, Portrait_worlds 0 adaptado, para essa versão, a intenção de vcs é facilitar o jogador com pc mais fraco, rodar o jogo sem muita dificuldade, consumindo o menor de ram, digo que o dota consome pra mim até quase 4 de ram, não vejo problema, porém pra quem joga apenas com pente de 8 gigas, isso é péssimo, dota era grande antigamente por ser mais leve.

Vocês precisam lançar uma atualização de utilidade de vida, remover coisas desnecessárias e manter o que realmente foi amado.

Atualização gigantes de evento expulsam jogadores e vocês sabem disso, o Battle Pass foi um câncer pro dota e por isso não deve voltar mais, não da mesma forma.

Vocês precisam refazer o sistema de mmr(Criar temporadas e limitar as cadeiras de imortal semelhante ao LoL), não acho o matchmaking de todo mal mesmo que desbalanceado, vocês precisam criar um sistema de eventos fácil de manutencionar, eventos menores, que intercalem os eventos que importam.

Eu sei da fábrica de bots, em mmr extremamente baixos, também sei que o sistema de behavior tá longe de ser ruim, digo que no meu caso tá bom, não sou um jogador tóxico, mas não posso falar por todo mundo.

Percebi outra coisa, sugestão de jogador de dota, tendem a serem malucas, então espero que pelo menos me ouçam. O jogador de dota não que o dota de 2014 a 2016, eles querem o jogo hoje da mesma forma como foi divertido antigamente, sendo mais simples, nem todo

héroi precisa de uma aghanim pra ser divertido.

Minha opinião:

Vou dar um exemplo de como a competitividade de 2017 matou esse jogo, dota quando não era focado em ser competitivo a todo custo, eu não vivi essa época, porém ouvi falar que era mais divertido, quando entrei em 2017, a sensação que eu tive era que era sufocante, competitividade onde não é pra ter traz o pior de cada pessoa a tona e não o melhor, pra alguém que joga hoje dos 0 a 5000 de mmr, tá longe de ter um nível competitivo de verdade. As pessoas naquela época eram muito tóxicas, mesmo eu sem jogar hoje, acredito que esteja a mesma coisa. E eu falo isso como um jogador que foi extremamente tóxico com outros jogadores tóxicos, cansa ter que reclamar com jogador que é bem pior que você em habilidade, só pq esse “jogador” não consegue lidar com as próprias emoções, tipo uma criança com 40 anos.

Por isso que eu digo, que o competitivo do dota, matou o dota, milhões de dólares dado a jogadores, ao invés de valorizar o jogo em que os jogadores que realmente sustentam o jogo tem muito menos que 6k de mmr, principalmente os mais baixos, quase não tiveram recompensa alguma ou conteúdo dentro do jogo, além das recompensas pagas(Rework visual). Sempre sendo um jogo focado em competitivo, e isso difere muito do cs, pois a cada dia que passa parece que as partidas de dota se tornam mais chatas de assistir, não tem criador de conteúdo, os que tem como dota wtf perderam qualidade, podem reparar que o dota wtf abaixo de 100 é simples, mesmo assim conseguem nos tirar alguma risada, enquanto os atuais são chatos e bonitos, ser um jogo de gameplay bonita e ser um jogo chato, é a situação atual do dota hoje, e por isso também compensa nem subir de mmr, sair do 1k para o 5k no brasil é sacrificar a própria diversão por um objetivo inútil(imagina ir pro 8k onde quase não tem jogador), vc passa a ter mais trolls, o jogo passa a ser mais estressante e muito mais demorado de encontrar uma partida, por isso eu desci dos 4k manualmente de mmr pros 2k, um tempo atrás e por isso hoje não compensa jogar dota, não tem conteúdo, jogabilidade tá chata

mesmo que em essência ainda seja o dota e beleza sozinha não se sustenta, eu acho até mais divertido jogar de adc que é a função mais estressante do LoL e menos divertida. E ainda mais que o maior mmr de hoje deve ser bem 20k sem eu ter que olhar, quem tem 6k de mmr hoje, não é nada. Ser imortal hoje não é nada, existem mais de 200k contas no imortal hoje.

Competitividade exagerada expulsa jogadores casuais que querem se divertir e gastar alguma grana.

Dota competitivo hoje não tem mais o prestígio de atrair jogadores, que teve algum dia, isso eu posso dar certeza, como alguém que acompanhou vários campeonatos. Sticker, prêmios de jogadores não tem o mesmo peso dos jogadores do CS, pois os de dota em sua maioria ninguém conhece.

E vocês não tem mais o Dendi, o maior jogador de dota, o cara que inspirou muitos outros jogadores a jogar, o cara que popularizou o pudge, o jogador que é a cara do dota.