

DotA 2

DotA 2 s plným názvom Defense of the Ancients je počítačová hra MOBA hra určená pre desiatich hráčov, ktorí proti sebe bojujú na mape s tromi hlavnými cestami v tímoch po piatich. Od svojej konkurencie sa líši implementáciou a 3D priestorom, ktorý má vplyv na presnosť rozhľad.

V tomto krátkom článku sa pokúsim vysvetliť základné princípy ako hra funguje a akými prvkami disponuje.

Hra

DotA má v sebe viacero módov ale všetky majú spoločný cieľ a to je zničiť nepriateľskú hlavnú budovu. Táto budova sa nachádza v strede nepriateľskej základne a je obklopená radou strážnych veží a kasární (barracks).

Do oboch základní vedú tri cesty, v konkurenčnej hre League of Legends sa tieto cesty volajú Top, Mid a Bot, avšak v DotA 2 sú tieto cesty pomenované podľa ich významu a nie pozície. Tieto názvy sú Offlane, Mid a Safelane.

Po každej ceste z oboch základní vychádzajú malí vojaci (creeps), a bojujú proti sebe. Medzi týmito cestami sa nachádza džungľa, v ktorú obývajú neutrálne príšery. Tieto príšery môžu hráči zabiť aby získali peniaze, skúsenosti a niekedy aj predmety. Ďalej sa v džungle nachádza aj tajný obchod (secret shop), kde si hráči môžu kúpiť tie najmocnejšie veci pre ich hrdinov a odmeny.

Ako poslednú vec by som spomenul riekku, ktoré preteká cez diagonálu mapy a nachádzajú sa v nej dve podstatné runy a Roshan, najmocnejšie neutrálne monštrum, ktoré po zabití ponechá predmet s mocou priviesť nositeľa späť k životu do 5 sekúnd od jeho smrti, tento predmet sa po použití zničí.

Budovy

Každá nie neutrálna budova má svoj vlastné atribúty ako je život, rýchlosť obnovy života, opevnenie a môže útočiť tak aj zranenie, rýchlosť útoku a rýchlosť projektilu. V DotA 2 môže vlastne budovy ničiť aj vlastný tím aby tak zabránil nepriateľskému tímu získať skúsenosti a peniaze. Toto však môže previesť iba ak má budova pod určitý počet života.

Ancients

Hlavná budova s ktorou sa hra ukončí, ak je zničená.

Veže (Towers)

Veže majú úlohy obrany a každá linka 3 veže a hlavná budova ich má na obrane až 2. Na to aby sa hráči mohli prebojovať k hlavnej budove musia zničiť postupne (od nevzdialenejšej po najbližšiu) vežu počínajúc nevzdialenejšou, inak sú ostatné veže nezraniteľné.

Kasárne(Barracks)

Tieto budovy sa nachádzajú na okraji základní a sú v pároch (jedna pre meelee a druhá pre ranged creepov) na každej linke. Pokiaľ sa podarí zničiť tieto budovy tak odomkne silnejšiu variantu creepov pre svoj tím na danú linku.

Creeps

Tím

Každý tím má svojich vlastných creepov, ktorí sú ovládaný hrou aby išli po stanovovej ceste útočili na každého nepriateľa. Creepovia sa rodia z hlavnej budovy v stanovených časových intervaloch v skupinách. Jedná skupina pozostáva z meelee a ranged creepov a každú 10. vlnu sa k skupine pridá špeciálny obliehací creep.

Hráč, ktorý ovláda hrdinu má za úlohu zabíjať nepriateľských creepov. Za každé zabitie creepu, ktorý zomrel pri hrdinovi, hrdina získava body skúsenosti. Pokiaľ hráč ušetrí poslednú ranu, získava ako bonus peniaze, za ktoré si môže v obchodoch nakúpiť lepšie predmety.

Pokiaľ má creep dostatočne málo života, tak môže byť zabitý hráčom z rovnakého tímu a tým eliminovať zisk skúsenosti a zlata pre nepriateľský tím.

Neutrálny

V džungli sa nachádza veľa neutrálnych creepov, ktoré môžu hocikáky hráči zabiť a budú odmenení zlatom a skúsenosťami. Avšak tieto monštrá sú avšak silnejšie ako tie s ktorými sa hráči môžu stretnúť na linkách.

Od 7 minúty hry je šanca, že hráč získava špeciálny predmet, ktorý má vlastné miesto v hrdinovom inventári. Hráč môže v jeden moment využívať iba jeden takýto predmet.

Každý tím môže získať maximálne 5 takýchto predmetov v každom stupni. Čím má predmet vyšší stupeň, tým je mocnejší. Ale na to aby hráč získal predmety vyššieho stupňa, musí počkať kvôli nastavenému času, kedy bude možné tieto predmety získať.

Hrdinovia

Hrdinovia sú mocné bytosti, za ktoré môže každý hráč hrať. V DotA 2 sa hrdinovia nekupujú ako tomu je v LoL ale hráč po odohraní tutoriálu získava všetkých hrdinov. Vyberať môže až keď sa mu podarilo, pomocou zabudovaného systému vyhľadať dostatočný počet hráčov na hru (typicky 10 hráčov).

Najrozsiahlejšia klasifikácia je podľa primárneho atribútu. Každý hrdina má veľa atribútov ako je jeho život, obrana, rýchlosť regenerovať sa, dosah útoku atď. ale ako primárne atribúty sa radí sila (strength), agilita (agility) a inteligencia (intelligence).

Tieto 3 atribúty ovplyvňujú ostatné ako je napríklad život, rýchlosť útoku alebo regenerácia many. Ako bolo spomenuté vyššie každý hrdina má jeden z troch atribútov ako primárny, ktorý ovplyvňuje aj jeho útočné číslo pri útoku.

Ďalej sa hrdinovia rozdelia na triedy, fighter, tank, assassin, support, healer atď.. Každá trieda má svoje výhody a nevýhody ale na vytvorenie funkčného tímu je zapotreby takmer každú triedu.

Každý hrdina má ešte atribút skúsenosti a level. Skúsenosti hrdina nadobúda zabíjaním nepriateľov a ak má dostatočne množstvo skúseností, tak môže povýšiť na novú úroveň. Na každej úrovni sú vie hrdina odomknúť alebo vylepšiť svoje kúzla, alebo odomknúť talenty.

Autor: Martin Beňa

Cvičiaci: Ing. Ján Lúčanský, streda 12:00

Predmet: DBS_B - Databázové systémy

Všeobecne má každý hrdina 4 kúzla a jedno z nich je mocnejšie ako iné, toto kúzlo sa na všeobecne nazýva ultimátne kúzlo. Na kúzlenie hrdinovia používajú svoju manu.

Ak by hrdina zomrel v boji, tak sa opäť oživí po istom čase vo svojej základni. Samozrejme, že sa môže od smrti aj vykúpiť ale ak nabudúce zomrie, tak si na svoje oživenie počká o dosť dlhšie. Takéto vykúpenie môže hrdina spraviť každých 8 minút.

Predmety

V hre sa nachádza neskutočne veľa predmetov, ktoré majú pasívne alebo aj aktívne efekty, ktoré môžu hrdinovia využívať. Na využite aktívneho efektu, ktorý predmet neskonsumuje je však potrebné zaplatiť manou.

Taktiež sa v hre nachádzajú konzumovateľné predmety ako sú napríklad nápoje. Tieto predmety dajú hrdinovi dočasnú výhodu.

Špeciálnym predmetov sú takzvané wardy, ktorých môže mať hrdina viac naraz a slúžia na zviditeľnenie časti mapy alebo odhalenie neviditeľných hrdinov alebo vecí. Tieto wardy treba využiť tým, že sa položia na zem, inak nemajú iný účinok než ukracovanie voľného miesta v inventári hrdinu.

Hrdinovia môže predmety získať tým, že si ich zakúpia v obchodoch. Každá základná má svoj vlastný obchod a ďalej sa na mape nachádzajú ešte 2 tajné obchody.

Hrdina môže mať pri sebe najviac 9 predmetov ale iba 6 z nich môže aktívne využívať. Tieto predmety môže hrdina kombinovať, ak si z obchodu kúpi potrebný recept a má všetky potrebné materiály.

Svoje predmety hrdina pri smrti nestráca, až na výnimku najsilnejšieho meča v hre Divine rapier, ktorý sa po smrti objaví na zemi a môže byť ukradnutý inou postavou.

Na začiatku hry začína hráč s 500 zlatkami a v priebehu hry pasívne dostáva ďalšie.