

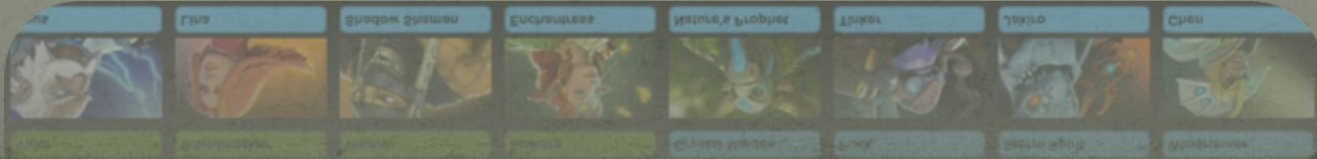
The game Dota 2



Суть игры

В игре участвуют две команды по пять человек. Одна команда играет за светлую сторону (англ. The Radiant), другая — за тёмную (англ. The Dire). Каждый игрок управляет одним юнитом, который называется героем. Герой может получать опыт для повышения своего уровня, зарабатывать золото, покупать и собирать предметы, которые усиливают его или дают дополнительные способности. Каждый игрок постоянно получает небольшое количество золота от своей базы, а также зарабатывает небольшие порции золота за убийство вражеских существ и большие — за убийство героев. Команды рассредотачиваются по линиям, на которых происходит борьба со вражескими героями и волнами крипов (англ. creeps) под управлением компьютера, которые регулярно появляются на базах команд. Цель игры — уничтожить главное здание на вражеской базе.

Персонажи



Характеристика героев

Характеристики - это совокупность всех атрибутов, параметров героя, которые определяют наносимый им урон, максимальное количество здоровья и маны, скорость их восстановления, скорость атаки, количество очков брони.

Этими атрибутами (характеристиками) являются: сила, ловкость и интеллект. Они увеличиваются с повышением уровня героя, а также при улучшении основных характеристик, при покупке некоторых предметов или при использовании некоторых способностей.

Атрибут сила



Сила определяет прочность и выносливость героя. Сила также определяет максимальное количество здоровья и скорость его восстановления. Героев с главной характеристикой "Сила" сложнее убить, чем остальных, и они чаще всего берут на себя роль танков, первыми вступают в бой и принимают на себя большинство урона от атак врагов. Каждое очко силы увеличивает максимально количество очков здоровья на 19. Каждое очко силы увеличивает скорость восстановления здоровья на 0.03 в секунду. Если сила является главным атрибутом героя, то каждое очко силы увеличивает наносимый героем урон на 1.

Атрибут ловкость



Ловкость определяет скорость и проворство героя. Она также определяет броню героя и скорость атаки. Герои, у которых ловкость является главным атрибутом в основном зависят от наносимого ими урона и приобретённых вещей, которые вполне могут заменить недостатки их способностей. Герои с главной характеристикой "Ловкость" чаще всего берут на себя роль разведчиков и кэрри (carry). Каждые 7 очков ловкости увеличивают броню на 1. Каждое очко ловкости увеличивает скорость атаки на 1. Если ловкость является главным атрибутом героя, то каждое очко ловкости увеличивает наносимый героем урон на 1.

Атрибут интеллект



Интеллект определяет ум и знания героя. От интеллекта зависит максимальное количество маны героя и скорость её восстановления. Герои с главным атрибутом "Интеллект" обычно полагаются на свои способности, которые наносят основной урон или помогают союзникам. В основном это герои поддержки и ганкеры. Каждое очко интеллекта увеличивает максимально количество очков маны на 13. Каждое очко интеллекта увеличивает скорость восстановления маны на 0.04 в секунду. Если интеллект является главным атрибутом героя, то каждое очко интеллекта увеличивает наносимый героем урон на 1.

Крипы

Процесс убийства крипов с целью получения опыта и денег, иными словами (фарм и качь) является очень важной частью игры.

Хороший игрок, умеющий правильно и чётка добивать своих и вражеских крипов не только получит преимущество в артефактах и уровнях, а и не даст врагу получить золота и опыт.



Карта

Карта делится на 3 линии: топ, мид, низ.



Дополнение

Фарм - заработок золота.

Артефакт – предмет необходимый герою.

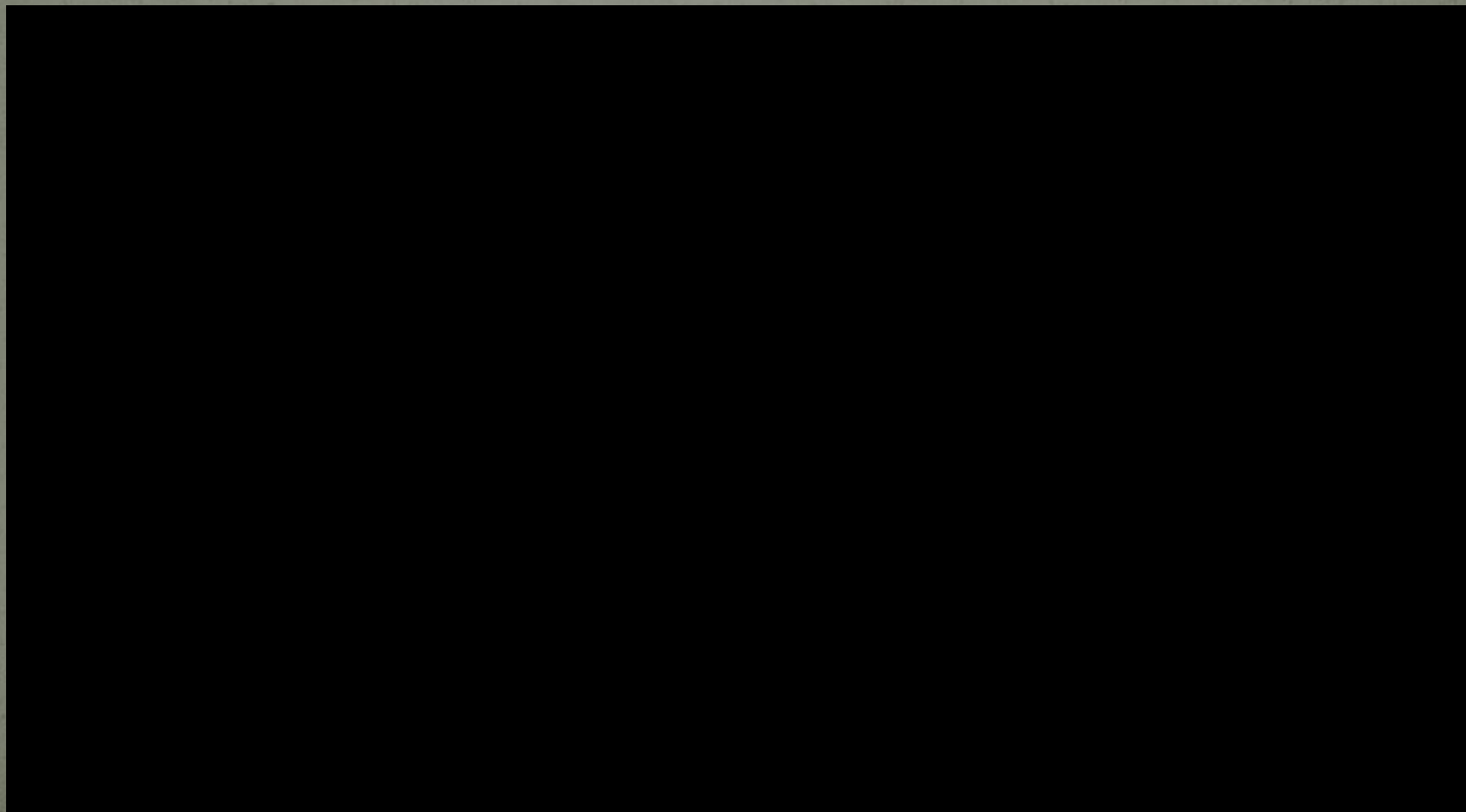
Руны - временный артефакт появляющийся на реке.

Так же по данной игре проводятся чемпионаты.



Предлагаю посмотреть

На данном видео играют профессиональные люди.



Конец!

Спасибо за внимание



Выполнил:
Андрей Грязнов
ученик 9 д класса