

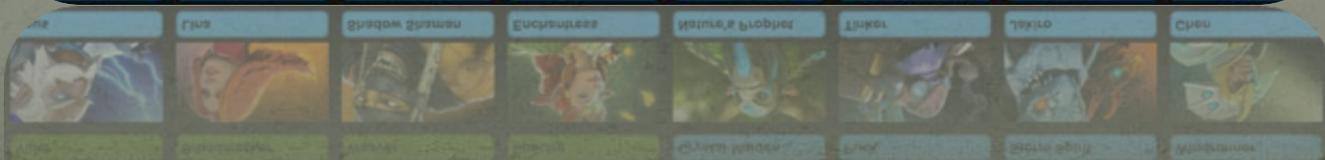
# The game Dota 2



# 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.

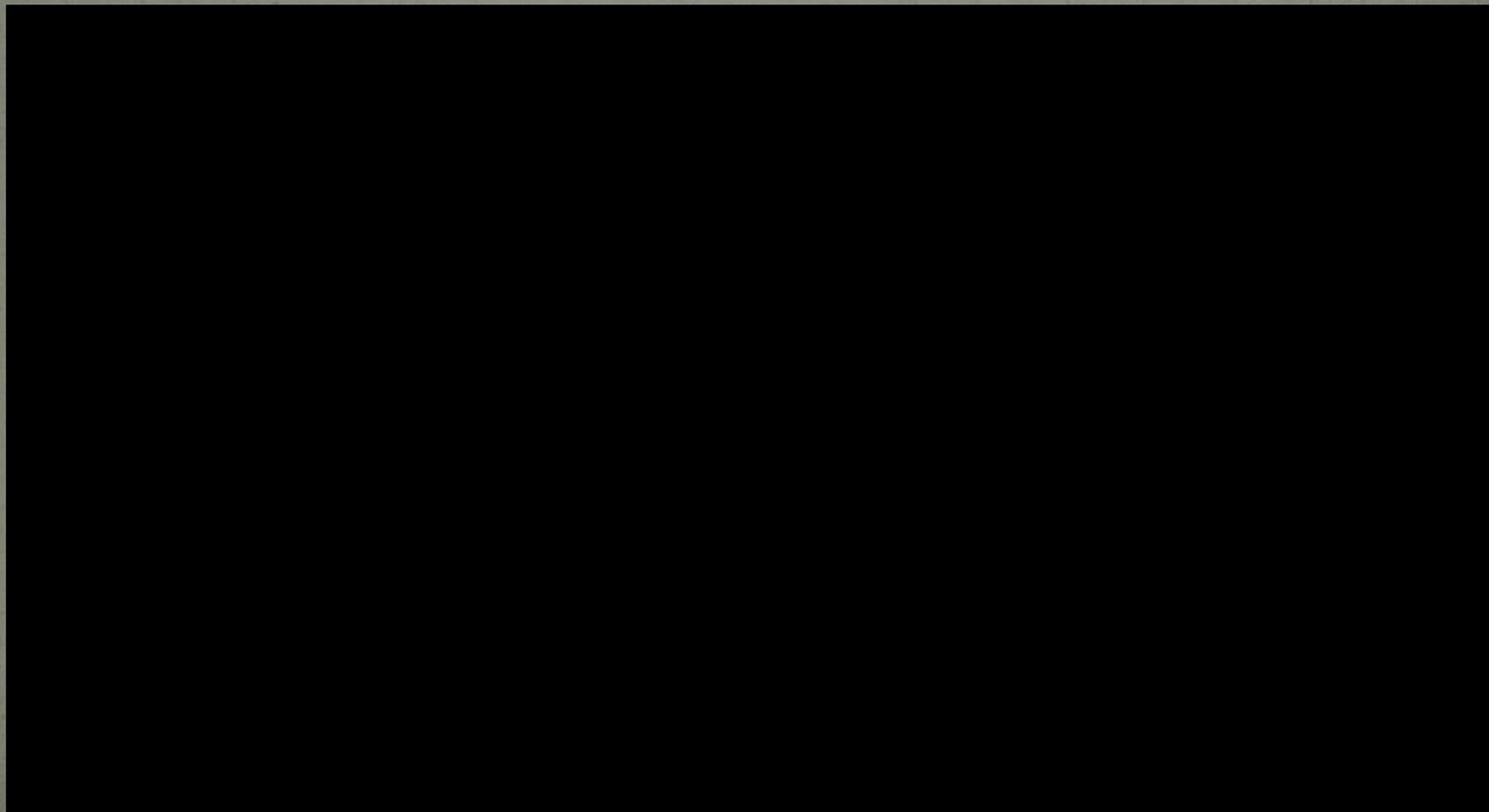
Так же по данной игре проводятся чемпионаты.

---



# Предлагаю посмотреть

На данном видео играют профессиональные люди.



# Конец!

Спасибо за внимание



Выполнил:  
Андрей Грязнов  
ученик 9 д класса