



УДК 796.051:004

**TEAMPLAY INTERACTION IN THE GAME DOTA 2  
КОМАНДНОЕ ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ В ИГРЕ DOTA 2****Kuznetsov D.V. / Кузнецов Д.В.***Студент / Student*

ORCID: 0000-0002-5271-3964

**Tretyak I.N. / Третьяк И.Н.***Студент / Student*

ORCID: 0000-0002-0041-978X

**Vlasov M.N. / Власов М.Н.***Старший преподаватель / Senior lecturer**Institute of Service and Business (branch) DSTU in Shakhty, Shakhty,  
Shevchenko st., 147, 346500**Институт сферы обслуживания и предпринимательства (филиал) ДГТУ в г. Шахты,  
Шахты, ул. Шевченко, 147, 346500*

**Аннотация.** В данной статье авторы приводят описание ролей персонажей в порядке их ценности для команды в игре Dota 2, а также особенности выбора персонажей для каждой из этих ролей. Ключевое внимание заостряется на взаимодействии ролей между собой во время матча, ценности командных сражений и поведении персонажей во время них. В заключении резюмируются аспекты командного взаимодействия.

**Ключевые слова:** киберспорт, Dota 2, команда, командное взаимодействие, роль персонажа, позиция, командное сражение.

**Вступление.**

Киберспорт в последнее время набирает все большую популярность. Немаловажная причина – это зрелищность: игры в жанре многопользовательской боевой арены (англ. MOBA – Multiplayer Online Battle Arena), такие как Dota 2 и League of Legends очень зрелищны за счет обилия у персонажей эффектных способностей и красивой и слаженной игре профессиональных игроков. Слаженность игры во многом зависит от правильного командного взаимодействия, без которого команда зачастую проигрывает. В данной статье речь пойдет об игре Dota 2.

**Основной текст.**

Командное взаимодействие в игре Dota 2 строится на основе выбора персонажей. Всех персонажей, или по-другому героев, в игре можно разделить на две большие группы: фарм и поддержка. Ниже приведено их внутриигровое описание [1]:

- Фарм (с англ. farm – здесь, накопление потенциала). Становятся мощными к поздним стадиям игры, если получают значимое преимущество в золоте;
- Поддержка. Могут уделять меньше внимания количеству получаемого золота и предметам. Полагаются на свои способности для получения преимущества над вражеской командой.

Так как игроков в команде пять, то обычное распределение персонажей по карте следующее: по два на верхней (верх, топ, от англ. top lane (top) – верхняя дорога/линия, верх) и нижней (низ, бот, от англ. bottom lane (bot) – нижняя



дорога/линия, сокращение от «низ») линиях, один на центральной (центр, мид, мидл, от англ. middle lane (mid) – средняя дорога/линия, середина). Верхняя и нижняя линии в зависимости от стороны делятся на легкую (англ. easy lane – легкая дорога/линия, здесь линия, на которой легко добывать золото и опыт) и сложную (англ. hard/off lane – сложная/отключенная дорога/линия, здесь линия, на которой сложно добывать золото и опыт).

Игроки в команде делятся на роли или позиции, которые нумеруются по уменьшению важности для команды [2][3]:

- *Первая позиция.* Кор-персонаж (от англ. core – ядро, здесь ключевой персонаж, вокруг которого строится вся игра) или Керри-персонаж (от англ. to carry – нести, здесь персонаж, который «несет» игру к победе). Вне зависимости от определения – это главный персонаж, которому помогают все остальные роли, он наносит основной урон в командных сражениях (о них далее) на поздних стадиях игры, и большой урон вражеским строениям. Обычно такие персонажи достаточно слабы на ранних стадиях игры, поэтому занимают легкую линию, чтобы зарабатывать золото и опыт.

- *Вторая позиция.* Мидер (англ. mider). Как ясно из названия, данный персонаж занимает центральную линию, обычно в одиночку. Это роль не менее важна, чем первая, так как мидер получает больше опыта и золота, он вступает в активную игру раньше всех, поэтому является основным плеймейкером. Он может перетягиваться и помогать персонажам на боковых линиях в зависимости от игровой ситуации.

- *Третья позиция.* Хардлейнер, или оффлейнер (англ. hardlaner или offlaner). Данный персонаж занимает сложную линию, его главная задача состоит в том, чтобы мешать зарабатывать золото и опыт вражескому кор-персонажу. Также этот персонаж является инициатором командных сражений и занимается отвлечением внимания врагов во время них, поэтому является вторым плеймейкером. Ему также важно как можно раньше включиться в игру, чтобы сильнее влиять на исход матча.

- *Четвертая позиция.* Частичная поддержка (англ. semi support). Занимает сложную линию вместе с хардлейнером, и оказывает ему всяческую помощь. Персонаж этой роли может перемещаться по карте для поддержки других линий.

- *Пятая позиция.* Полная поддержка (англ. full support). Занимает легкую линию вместе с кор-персонажем. В его обязанности входит обеспечение комфортных условий заработка золота и опыта для кор-персонажа и его многосторонняя поддержка. Эта позиция обычно привязана к линии и покидает ее только в случае безопасных условий для первой позиции.

Любой персонаж в игре может отыгрывать любую роль, это никак не ограничивается. Тем не менее, сама игра дает рекомендации как лучше использовать конкретного персонажа, поэтому можно выделять явно подходящих на роль персонажей, не подходящих, и нейтральных, которые могут отыграть данную роль, если соберут соответствующие предметы, которые также называют артефактами. Все зависит от набора умений конкретного персонажа, стиля игры отдельно взятого игрока данной роли и



изначального замысла команды.

Как упоминалось ранее, на первой позиции находится персонаж, наносящий основной урон вражеской команде, для этого он должен как можно дольше находиться в строю во время командных сражений. Соответственно, для этой роли лучше подходят персонажи с основными атрибутами сила или ловкость, чем с атрибутом интеллект. У них выше живучесть за счет большего количества очков здоровья (сила) и большего количества брони (ловкость). Способности данных персонажей, как и они сами, должны раскрываться с получением уровня и артефактов. Это значит, что чем дольше длится игра, тем сильнее будут кор-персонажи.

На второй позиции могут играть персонажи с любым основным атрибутом, главное требование к ним – это способности, помогающие зарабатывать золото и опыт, а также наносящие неплохой урон врагам на ранних этапах игры. Это актуально для персонажей с основным атрибутом сила или ловкость (в этом сходство мидера с кор-персонажем). Для магов (у которых обычно основной атрибут – интеллект) характерны способности с мощным уроном, что помогает им убивать вражеских героев один на один. Это позволяет им неплохо справляться с обязанностями мидера и помогать союзникам на других линиях.

На третьей позиции также могут играть персонажи с любым основным атрибутом, но у них уже другие требования к способностям, да и к самому персонажу в целом. Из названия сложной линии ясно, что на ней трудно зарабатывать золото и опыт, поэтому хардлейнер должен быть стойким (обычно основной атрибут – сила) или иметь способности для ухода от атак противника (например, невидимость или быстрое перемещение), так как часто может оставаться один. В задачу хардлейнера входит покупка предметов для команды (действующих не только на конкретного персонажа, но и на союзников), часто для повышения стойкости команды или других командных бонусов. После начала командного сражения он старается привлечь внимание вражеских мидера и кор-персонажа, чтобы его союзники получали меньше урона от оппонентов.

Четвертая позиция наверно самая неоднозначная с точки зрения выбора героев. Ее также может занимать персонаж с любым основным атрибутом, но его способности должны позволять выводить из строя противников или ухудшать их характеристики, и возможно наличие способностей для исцеления союзников. Для героев с основным атрибутом интеллект также характерны способности, наносящие цели урон. Быстрее перемещаться по карте могут помогать способности или предметы. Персонаж этой роли должен меньше зависеть от заработка золота, чем первые три роли и сосредотачиваться на помощи своей команде.

Пятую позицию также может занимать персонаж с любым основным атрибутом, но чаще всего этот атрибут – интеллект. Данная позиция – наименее зависимый от заработка золота персонаж, максимально полагающийся на свои способности, обычно эффективные на всех этапах игры. Его основная задача состоит в том, чтобы оберегать своего кор-персонажа, пока тот набирает силу. В дополнительные задачи этой роли входит контроль карты (достигается путем



расстановки вардов в правильных местах, один из двух видов вардов раскрывает «туман войны» – ограничение видимости игровой карты) и обеспечение союзников расходными предметами. Зачастую, эту роль берет на себя капитан команды по описанным выше причинам.

Командные сражения одна из ключевых составляющих игрового процесса Dota 2, в которой ясно прослеживается вклад каждой из ролей. Dota 2 настоящая командная игра, в которой один персонаж не в состоянии выиграть игру при одинаковом уровне накопленного потенциала. На поздних стадиях игры ценность победы в командном сражении пропорциональна мощи команды его проигравшей. Чем мощнее прокачан герой, тем дольше он возрождается после своей смерти, соответственно выход из строя даже одного героя может привести к потере инициативы на карте. В конечном итоге потеря инициативы приводит к поражению. Например, если одна из команд сможет уничтожить в командном сражении всю команду противника, сохранив в своей хотя бы три персонажа, то у них будет достаточно времени чтобы планомерно разрушить вражеские башни и подобраться ближе к вражеской Крепости, уничтожение которой приносит победу в матче. Таким образом, даже владея инициативой большую часть игры, можно проиграть после поражения всего лишь в одном командном сражении в конце матча.

Разобравшись с ценностью командных сражений, перейдем к описанию поведения персонажей во время них. Начало командного сражения может быть спонтанным, но обычно одна из команд пытается спровоцировать другую вступить в бой. В такой ситуации следует быть как можно аккуратней и не вступать в заведомо проигрышное сражение, возможно стоит отступить и подождать более подходящего момента или убивать вражеских героев по одному всей командой, чтобы перехватить инициативу. Выбор тактики зависит от конкретного матча и отдельно взятой команды.

Итак, начинает командное сражение инициатор, он занимает обычно третью или четвертую позицию. Затем в бой включается хардлейнер (третья позиция), который возможно и есть инициатор, его задача состоит в том, чтобы взять на себя урон вражеских кор-персонажа (первая позиция) и мидера (вторая позиция), в то время частичная поддержка (четвертая позиция) и, возможно, полная поддержка (пятая позиция) пытаются вывести их из строя. Задача союзных кор-персонажа и мидера – наносить основной урон по вражеским персонажам, остальные позиции им помогают, последние две позиции (четвертая и пятая) еще пытаются выжить сами, так как они обычно самые слабые по защищенности герои команды. По окончании командного сражения обычно происходит перегруппировка героев на карте, одна часть победившей команды обычно отправляется разрушать вражеские башни, а другая защищать союзные строения от вражеских крипов. Оставшиеся в живых вражеские герои, если таковые имеются, пытаются защитить свои строения, пока возрождаются их союзники. [4]

#### **Заключение и выводы.**

В заключение хотелось бы отметить, что командные сражения самая важная составляющая игрового процесса Dota 2, во время них проявляется



правильное взаимодействие всех игроков команды. Командное взаимодействие складывается из многих составляющих, некоторые из них не зависят от конкретного вида спорта, а другие являются спецификой киберспорта в целом и конкретной игры Dota 2. Например, в традиционных командных видах спорта команды видят всю игровую площадку и следят за перемещениями друг друга, в то время как в Dota 2 значительная часть игровой карты скрыта так называемым «туманом войны». Это накладывает определенные ограничения на игровой процесс и открывает новые тактические возможности.

#### Литература:

1. Dota 2 в Steam [Электронный ресурс] URL: [https://store.steampowered.com/app/570/Dota\\_2/?l=russian](https://store.steampowered.com/app/570/Dota_2/?l=russian) (Дата обращения: 15.11.2020)
2. Позиции в Dota 2: роли в доте по номерам [Электронный ресурс] URL: <https://weplay.tv/ru/news/pozicii-v-dota-2-roliv-dote-po-nomeram-19208> (Дата обращения: 15.11.2020).
3. Dota 2 – Роли героев [Электронный ресурс] URL: <https://joborgame.ru/dota-2-roliv-geroev> (Дата обращения: 15.11.2020).
4. Dota 2 – Командные сражения [Электронный ресурс] URL: <https://joborgame.ru/dota-2-komandnye-srazheniya> (Дата обращения: 15.11.2020).

#### References:

1. Dota 2 on Steam. (n.d.). Retrieved November 15, 2020, from [https://store.steampowered.com/app/570/Dota\\_2/?l=russian](https://store.steampowered.com/app/570/Dota_2/?l=russian)
2. Positions in Dota 2: roles in dota by numbers. (n.d.). Retrieved November 15, 2020, from <https://weplay.tv/ru/news/pozicii-v-dota-2-roliv-dote-po-nomeram-19208>
3. Dota 2 – Roles of heroes. (n.d.). Retrieved November 15, 2020, from <https://joborgame.ru/dota-2-roliv-geroev>
4. Dota 2 – Team fights. (n.d.). Retrieved November 15, 2020, from <https://joborgame.ru/dota-2-komandnye-srazheniya>

**Abstract.** In this article, the authors describe the roles of characters in order of their value for the team in the game Dota 2, as well as the features of the selection of characters for each of these roles. The key focus is on the interaction between the roles during the match, the value of team battles and the behavior of the characters during them. Finally, aspects of team interaction are summarized.

**Key words:** cybersport, Dota 2, team, teamplay interaction, role of character, position, team fight.

Статья отправлена: 16.11.2020 г.

© Кузнецов Д.В., Третьяк И.Н., Власов М.Н.