

# راهنمای استراتژی های موثر در Dota 2؛ قوانین ابتدایی - دیجیاتو

پوریا دانشور | جمعه، ۲۴ اردیبهشت ۱۳۹۵

بازی های ویدیو به مرور زمان، بیشتر و بیشتر به صحنه رقابتی وارد می شوند، عناوینی که روزی تنها به عنوان یک سرگرمی به آن ها نگاه می شد، امروزه به عنوان ورزش های الکترونیکی شناخته می شوند. سردمدار عناوین رقابتی هم بازی های سبک MOBA هستند، بازی هایی با گیم پلی عمیق و تکیه زیاد بر کار تیمی، هر ساله بازیکنان و تیم های زیادی را برای رقابت فرا می خوانند.

با وجود مسابقات با شکوه این عناوین، هنوز هم موبا بستری است که بازیکنان غیر حرفه ای هم می توانند از آن لذت ببرند. منبع درآمد عناوین این سبک بازیکنانی هستند که خارج از مسابقات حرفه ای و بیشتر به منظور سرگرمی و گاهی به چالش کشاندن مهارت های شان این بازی ها را تجربه می کنند.

دوتا 2 یکی از عناوین موبا محبوب و در حال رشد است که بازیکنان بسیاری را به سمت خود فراخوانده، بازیکنانی که شاید پیشتر هیچ تجربه ای از عناوین موبا نداشته اند و درک مکانیزم های این سبک می تواند برای شان دشوار و تا حدی گیج کننده باشد. این پیچیدگی ها گاهی به حدی اوج می گیرند که بازیکنان با نا امیدی این عناوین را کنار می گذارند و فرصت بیشتری به آن ها نمی دهند.

به همین دلیل هم بر آن شدیم به منظور آشنا سازی پلیرها با عناوین موبا و مشتاق کردن آن ها به تجربه این عناوین، تا حدی مکانیزم های ابتدایی دوتا 2 را به شیوه ساده بیان کنیم تا بازیکنان در بازی وقت شان را بیشتر به افزایش مهارت و کسب تجربه اختصاص دهند تا یادگیری مکانیزم های ابتدایی بازی.

## ▪ قسمت اول: قوانین ابتدایی

- قسمت دوم: قهرمان ها، قابلیت ها و نقش های شان در بازی
- قسمت سوم: لاین ها
- قسمت چهارم: جنگل
- قسمت پنجم: آیتم ها
- قسمت ششم: راهنمایی های پیشرفته

## تاریخچه سبک MOBA و Dota 2

Multiplayer Online Battle Arena یا به اختصار MOBA که به نام Action-Real Time Strategy هم شناخته می شود، زیر سبکی است از ژانر Real Time Strategy، سبکی که در آن هر بازیکن در هر زمان تنها یک واحد را کنترل می کند.

هدف موباهای کلاسیک، رسیدن به سازه مرکزی تیم حریف و نابود کردن آن به کمک واحد هایی است که توسط هوش مصنوعی کنترل و طی زمان های مشخص در نقشه بازی ظاهر می شوند. واحدی که هر بازیکن کنترل می کند و به Hero یا Champion معروف است قابلیت های مختلفی دارد که با گذر زمان در بازی پیشرفت می کنند و به قدرت کلی تیم می افزایند.

اما موبا، داستانی نسبتاً طولانی و اما جذاب دارد. ریشه های موبا به عنوان Herzog Zwei در سال 1989 باز می گردد که به عنوان یک نمونه اولیه از عناوین این سبک شناخته می شد. 9 سال بعد، عنوان Future COP: LAPD عرضه شد و دارای Mode ای به نام Precinct Assault تقریباً مشابه موباهای امروزی بود.

اما توسعه نمونه های مدرن این سبک در سال 1998 و با عرضه StarCraft آغاز شد. مانند اکثر بازی های بلیزارد، استارکرفت هم از یک کیت توسعه برای ساخت ماد به نام StarEdit بهره می برد که اجازه می داد بازیکن ها با استفاده از آن مپ ها و بازی های خود را بسازند.

یکی از این Modder ها که با نام کاربری Aeon64 شناخته می شد با استفاده از این پکیج، بازی Aeon of Strife را با الهام رفتن از Future Cop طراحی کرد که به سرعت محبوب گشت. مپ AoS شامل سه لاین بود و واحد های کنترل شده توسط بازیکنان باید در این لاین ها پیشروی می کردند. میان این لاین ها تنها فضایی خالی و بی استفاده قرار داشت و هنوز مکانیزمی برای این فضا های خالی تعبیه نشده بود.

بعد از استارکرفت نوبت به بازی بعدی بلیزارد یعنی Warcraft III: Reign of Chaos رسید تا بار دیگر به لطف محیط ساخت ماد قدرتمند خود فرصتی فراهم کند تا سبک موبا یک قدم به جلو حرکت کند. کاربری به نام Eul شروع به بازسازی AoS برای وارکرافت 3 کرد، حاصل کار مادی به نام Defense of the Ancient یا DotA بود که در بعد گیم پلی به لطف تغییراتی که Eul اعمال کرده بود پیچیدگی و جذابیت بیشتری نسبت به AoS داشت.

متأسفانه بعد از نهایی شدن دوتا، Eul عرصه ماد سازی را رها کرد و Modder ها شروع به ساخت ماد هایی بر اساس دوتا کردند، تا اینکه با عرضه Warcraft III: The Frozen Throne، کاربر Meian بر اساس مپ Eul و با ترکیب هیروهای مختلف از سایر مپ های مشابه دوتا که کاربران دیگر ساخته بودند، عنوان DotA: Allstars را خلق کرد.

تسلط Meian روی دوتا دوام چندانی نداشت و بعد از مدتی نوبت Steve Guinsoo Feak شد تا سکان هدایت دوتا را به عهده بگیرد و به لطف او دوتا تبدیل به پرچم دار های موبا شد. بعد از

یک سال کار روی مپ دوتا، Guinsoo هم دوتا را ترک کرد و IceFrog به عنوان جانشین او، تغییرات بنیادینی در گیم پلی دوتا ایجاد نمود که مورد پسند طرفداران این سبک واقع شد و تعداد بازیکنان آن به بیش از یک میلیون نفر رسید.

علاقه شرکت Valve به Defense of the Ancient هنگامی شکل گرفت که برخی از کارمندان این شرکت به این ماد علاقه نشان دادند و سعی کردند وارد صحنه حرفه ای این بازی شوند. والو از طریق ایمیل با IceFrog تماس گرفت و از او خواست تا برنامه های بلند مدتش برای این ماد را با آن ها در اختیار بگذارد.

هنگامی که والو پتانسیل DotA و توانایی های IceFrog را دید، او را استخدام کرد و به صورت رسمی کار روی ساخت ادامه ای مستقل برای این عنوان را آغاز شد. اما این DotA همان DotA یعنی مخفف Defense of the ancient نبود، مسائل حقوقی به والو اجازه نمی داد تا از همان مخفف برای بازی جدید خود استفاده کند، در عوض نامی کاملا جدید و در ظاهر بی معنی به نام Dota بر روی بازی جدید نهاده شد. برای اینکه تمامی بازیکنان بفهمند که این بازی همان ادامه ماد DotA است، پسوند 2 به نام بازی اضافه شد و به این ترتیب Dota 2 متولد شد.

## هدف بازی



دوتا 2 ترکیبی است از سبک های RTS و نقش آفرینی. این بازی المان های بسیاری همچون نحوه کنترل واحد ها و گیم پلی بازی، نیازمندی به چینش تاکتیک های دقیق و کار گروهی را از سبک RTS به ارث برده و از سوی دیگر مکانیزم هایی چون لول آپ و آیتم بندی را از عناوین سبک نقش آفرینی قرض گرفته.

بازیکن ها در هر بازی دوتا 2 در قالب دو تیم پنج نفره Radiant و Dire به مصاف یکدیگر می روند و هدف هر تیم، نابود ساختن سازه مرکزی تیم مقابل درون مقر اصلی شان یعنی Ancient است. هر بازیکن واحدی به نام قهرمان (Hero) را کنترل می کند، واحدی قدرتمند که قابلیت ها و صفات خاص خودش را دارد. هر هیرو به مرور و با انجام فعالیت های گوناگون امتیازات تجربه و طلا دریافت می کند و با لول آپ و خرید آیتم قدرتش را بهبود می بخشد.

## نقشه بازی



میدان نبرد دوتا به صورت قطری توسط رودی که در میان نقشه قرار گرفته به دو بخش تقسیم می شود، نیمه ای که در گوشه بالا سمت راست قرار دارد متعلق به تیم دایر و دیگر نیمه به تیم ردینت تعلق دارد. در ابتدای زمین هر تیم مقر اصلی آنان قرار گرفته و در مرکز این مقر، ساختمان اصلی تیم

واقع شده، Ancient که با نابود شدنش، بازی به پایان خواهد رسید.

نقشه بازی به سه قسمت کلی تقسیم شده که هر قسمت در حقیقت مسیری است از مقر یک تیم به تیم دیگر، این مسیرها Lane نامیده می شوند و بر اساس جایگاه شان در نقشه بازی، لین های بالا، وسط و پایین نام دارند. در نیمه زمین هر تیم، چندین برج در این لین ها وجود دارند که از رسیدن تیم مقابل به Ancient جلوگیری می کنند.

هر 30 ثانیه، کریپ ها، واحد هایی که توسط هوش مصنوعی کنترل می شوند در قالب سه موج مختلف از مقر اصلی هر تیم بر می خیزند و با پیشروی در طول یکی از سه سه لاین به سمت Ancient تیم مقابل یورش می برند. هنگامی که هر گروه از کریپ ها به واحدی غیر خودی، مانند هیرو یا کریپ های تیم دیگر برخوردند از حرکت می ایستند و به آن واحد حمله می کنند.

بعد از برج های بیرونی هر لاین، داخل مقر هر تیم سازه هایی وجود دارد به نام Barracks، سازه هایی که نابود کردن آن ها ضروری نیست. یک برج، در حقیقت آخرین برج هر لاین مسئولیت دفاع از این سازه ها را بر عهده دارد. باراک ها از برابر بودن قدرت کریپ های دو تیم در آن لاین اطمینان حاصل می کنند. تا زمانی که این باراک ها پا بر جا باشند کریپ های هر دو تیم به یک اندازه قدرت دارند، اما با نابود شدن باراک های یکی از دو تیم، مینیون های تیم دیگر به مراتب قوی تر می شود.



پس از Barracks و برج محافظش Ancient هر تیم قرار گرفته که خود توسط دو برج دیگر محافظت می شود. از بین بردن این دو برج برای حمله به انشنت ضروری است و انشنت پیش از نابودی این دو برج تحت هیچ شرایطی آسیب پذیر نیست.

پشت Ancient، درست در ابتدایی ترین نقاط زمین هر تیم، Fountatin آن تیم قرار دارد، جایگاهی که هیرو های آن تیم نسبتاً در امانند و سلامتی شان به سرعت پر می شود. قهرمانان دو تیم باید به کمک کریپ های شان در مسیر لین ها جلو بروند، برج ها را از میان بردارند و با رسیدن به باراکز کریپ های شان را قوی تر کنند تا بتوانند راحت تر به انشنت و برج های محافظش برسند و آن را نبود کنند.

فضای میان لاین ها جنگل نام دارد، فضایی شامل کمپ های مختلف برای کریپ های خنثی، کریپ هایی که متعلق به هیچ تیمی نیستند و تا زمانی هم که به آن ها حمله نشود کاری به کسی ندارند. Roshan، یکی از قدرتمند ترین واحد های بازی هم در همین فضا برای خود خانه گزیده و هر قهرمان می توان با از پای در آوردنش باف قدرتمندی نسیب خود کند.

نقشه بازی با مهی به نام Fog of War پوشانده شده. این مه تمامی نقشه بازی، جز اطراف واحد های خودی یعنی هیرو ها و کریپ ها را پوشانده و جلوی دید بازیکنان را می گیرد، در نتیجه مکان هیرو های تیم حریف همواره قابل مشاهده نیست. می توان با خرید آیتمی هایی به نام

Ward و قرار دادن آن ها در نقشه بازی، محدوده ای را روشن کرد، در بخش های بعدی بیشتر در مورد وارد ها صحبت خواهیم کرد.

## قهرمانان



گرچه امروزه این ژانر موبا نام گرفته، اما دوتا هنوز هم خود را عنوانی Action-RTS می شناسد، زیرا در پایه شباهات نسبتا زیادی با یک عنوان RTS دارد. همان طور که در بازی های این سبک، بازیکن ها باید به طور در لحظه و بدون توقف واحد های تحت کنترل خود را مدیریت کنند، در دوتا هم بازیکن ها با تک واحد هایی به نام قهرمان سر و کار دارند.

قهرمانان واحد های کنترل شده توسط بازیکنان هستند. در حال حاضر 111 قهرمان مختلف در دوتا 2 حضور دارند که هر کدام قابلیت ها و صفات و در نتیجه سبک بازی متفاوت و منحصر به فردی دارند. قابلیت های قهرمانان، یکی از اصلی ترین مکانیزم های دوتا بشمار می رود، مکانیزمی که به این بازی عمق و تنوع بسیاری بخشیده.

قهرمانان و به طور کلی هر واحدی مقدار مشخصی Health Points یا امتیازات سلامتی دارد که مشخص می کنند هر واحد می تواند در برابر چه حد آسیبی مقاومت کند. با تمام شدن سلامتی هر واحد، کشته خواهد شد و اگر این واحد یکی از قهرمانان بازی باشد، مدت زمان مشخصی طول خواهد کشید که به بازی برگردد، مدت زمانی که Respawn Time نام دارد.

قهرمانان می توانند به اغلب واحد های خودی و غیر خودی حمله کنند، این مکانیزم Basic Attack و یا Auto Attack نام دارد و دستور آن با فشردن راست کلیک روی یک واحد صادر می شود. البته هر هیرو تنها قادر است به واحد هایی که در فاصله خاصی از او محدوده Attack Range اش قرار گرفته اند حمله کند و در صورتی که در محدوده آن ها نباشد، ابتدا به سمت آن ها حرکت خواهد کرد. هر هیرو با سرعت خاصی، Attack Speed به واحد های دیگر حمله می کند، به عبارت دیگری بین هر دو حمله او، مدت زمان مشخصی فاصله زمانی است.



هر قهرمانی حداقل 4 قابلیت دارد، سه تای آن ها را Basic یا قابلیت های پایه ای و دیگری را قابلیت آلتیمیت می نامند. این قابلیت ها می توانند Passive یا Active باشند. قابلیت های Active باید با فشردن دکمه ای توسط بازیکنان فعال شوند، اما قابلیت های Passive بدون نیاز به عملی از سمت بازیکن، همواره یا در شرایط خاصی به صورت اتوماتیک فعال می شوند.

قابلیت ها از همان ابتدا آزاد نیستند، بلکه هر بار هیرو ها لول آپ می شوند امتیازی به آن ها تعلق می گیرد که می توانند آن را صرف یادگیری و یا ارتقا سطح قابلیت های شان کنند. قابلیت های پایه ای 4 سطح دارند و قابلیت های آلتیمیت سه سطح و همان طور که گفتیم پیش از آزاد

کردن اولین سطح این قابلیت ها استفاده از آن ها ممکن نیست. ارتقا هر قابلیت به سطوح بعدی به طور کلی آن ها را قوی تر می کند.

اغلب قابلیت های قهرمانان برای استفاده نیاز به واحدی به نام Mana دارند. نوار مانا، نواری است آبی رنگ زیر نوار سلامتی هر قهرمان. هر بار یکی از این قابلیت ها استفاده شود از مانا کاسته می شود و در صورت کمبود مانا، نمی توان از برخی قابلیت ها استفاده نمود. پس از اینکه هر قابلیت اجرا شد، برای مدتی وارد وضعیت Cooldown می شود، در طی این مدت، امکان استفاده مجدد از آن قابلیت وجود نخواهد داشت.

## آیتم ها



با از پای در آوردن کریپ ها، نابود کردن سازه، کشتن هیرو های دشمن و با گذر زمان مقداری طلا به هر هیرو تعلق می گیرد که می تواند با آن ها آیتم های مختلفی از فروشگاه بازی خریداری کرد. این آیتم های روی صفات مختلف هر هیرو تاثیر گذارند و برخی قابلیت های منحصر به فرد خودشان را هم دارند که می تواند Passive و یا Active باشد.

برای خرید آیتم مناسب باید به فاکتور های متعددی از قبیل هیرو های دشمن، آیتم های آنان و زمان بازی دقت کرد. هیچ گاه لزوما نمی توان همان ابتدای بازی مشخص کرد که چه آیتم هایی باید خریداری شوند، حتی ممکن است آیتم های لازم برای یک هیروی خاص در دو بازی مختلف کاملا با یکدیگر تفاوت داشته باشند. در صورتی که هنوز از کاربرد آیتم ها اطلاعی ندارید و درست نمی دانید که کدام آیتم ها را برای هیرو تان خریداری کنید، به شما خرید همان آیتم های پیشنهاد شده در منوی شاپ بازی را توصیه می کنیم.

آیتم ها از جایگاه هایی به نام Shop قابل خریداری اند، به طور کلی 6 فروشگاه در نقشه حضور دارند، دو تای آن ها در Fountain های هر دو تیم هستند، دو تای دیگر گوشه های زمین بازی در لاین های بالا و پایین و دوتای دیگر که به Secret Shop معروفند در جنگل پیدا می شوند. لزوما هر فروشگاهی تمامی آیتم های موجود در بازی را برای خرید ندارد، برای خرید برخی آیتم ها باید به فروشگاه های مخفی رجوع کنید و برای برخی تنها به فروشگاه های موجود در Fountain.

هر آیتمی که خریداری شود، یکی از 6 جایگاه Inventory هیرو ها را پر می کند، در صورتی که Inventory هیرو ای کاملا پر بود، با خرید آیتم، این آیتم وارد Stash می شود که همانند Inventory هم تنها ظرفیت 6 آیتم دارد. در صورتی که هر دو این ها پر بودند، آیتم های خریداری شده در Fountain روی زمین می افتند. دقت کنید که تنها آیتم های موجود در Inventory اثر خودشان را روی هیرو ها نشان خواهند داد.

اگر در محدوده هیچ کدام از Shop ها نباشید، از هر کجای نقشه بازی با فشردن کلید Shop در گوشه پایین سمت راست رابط کاربری، از شاپ Fountain خودی می توان آیتم خریداری کنید، اما

آیتم خریداری شده بلافاصله وارد Inventory شما نخواهد شد، بلکه در Stash قرار خواهد گرفت.



برای انتقال آیتم از Stash به Inventory یا باید تمام راه را به Fountain بازگردید و یا با استفاده از واحدی به نام Courier آیتم ها را از Stash به Inventory تان منتقل کنید. در ابتدای بازی یکی از هیرو های تیم باید آیتمی به نام Courier خریداری کند، با فعال کردن این آیتم، واحدی به نام Courier به شکل دائمی آماده خدمت رسانی به هیرو های تیم می شود.

Courier ابتدا آیتم ها را از Stash در Inventory خودش قرار می دهد سپس تمام راه را از Fountain به سمت هیرو ها حرکت می کند و با رسیدن به مقصد، آیتم ها را به صورت کاملا خودکار به Inventory هیروی مالک آن آیتم منتقل می کند. برای فراخوانی کوریر کافی است کلید با آیکنی به شکل سر الاغ را در گوشه پایین سمت راست رابط کاربری بفشارید.

دقت کنید که کوریر همانند دیگر واحد ها نوار سلامتی دارد، در صورت کشته شدنش، اگر آیتم های شما درون Inventory این واحد باشند، تا زمان Respawn شدن مجدد Courier به آیتم های تان دسترسی نخواهید داشت. بنابراین باید دقت کنید که هیرو های دشمن در مسیر حرکت Courier تان نباشند. می توانید با فشردن کلید F2 کنترل کوریر را به جای هیرو خودتان در دست بگیرید و آن را از مسیر دلخواه حرکت دهید.

کوریر را می توانید به Secret Shop ها هم هدایت کنید، در این صورت هنگامی که خود در محدوده این شاپ ها نباشید یکی از آیتم های اختصاصی این شاپ ها را بخرید، آیتم بلافاصله در Inventory کوریر قرار خواهد گرفت و می توانید با فراخوانی او، آیتم ها را به هیرو خودتان منتقل کنید.

## رابط کاربری



رابط کاربری Dota 2 تشکیل شده از اطلاعات حیاتی هیرو ها و وضعیت بازی. در گوشه پایین سمت چپ، Minimap قابل ملاحظه است، در صورتی که هیرو ها و دیگر واحد های تیم حریف در محدوده دید باشند، در مینی مپ نمایش داده خواهند شد.

پرتره قهرمان، لولش، صفاتش، نوار سلامتی، مانا و قابلیت های او در وسط رابط کاربری قابل مشاهده اند. در سمت راست 4 قابلیت هیرو، 6 جایگاه مربوط به آیتم ها، یا Inventory دیده می شود. کنار Inventory هم کلید Shop و Courier و آمار بازیکن مشخصند. در صورتی که آیتمی در Stash داشته باشید، شما هم در بالای کلید Shop به نمایش در خواهد آمد.

نوار بالای رابط کاربری شمال اطلاعاتی است از وضع بازی، 5 هیرو تیم خودی و تیم حریف و

وضعیت زنده و یا مرده بودن آن ها و مدت زمانی که از بازی گذشته. اگر در پایین پرتره هیرو های هم تیمی در نوار بالای رابط کاربری علامتی سبز رنگ مشاهده کردید، به این معنی است که قابلیت آلتیمیت آن ها آماده است و در وضعیت Cooldown نیست.

توصیه می کنیم همراه با خواندن این مقالات، تا جایی که برای تان میسر است Dota 2 بازی کنید تا موارد گفته شده را به چشم ببینید، نگران اینکه هنوز با تمامی مکانیزم های بازی آشنا نیستید نباشید، به مرور با خواندن مقالات ما و کسب تجربه آن ها را خواهید آموخت.

[دیجیاتو](#)