

DotA — Lurkm0re



НЕНАВИСТЬ!

Данный текст содержит зашкаливающее количество НЕНАВИСТИ. Мы настоятельно рекомендуем убрать от мониторов людей, животных со слабой психикой, кормящих женщин и детей.



К вашему сведению!

В этой статье мы описываем суть Доты, а **не перечисляем все похожие игры или отличия Dota 2 от DotA**. Ваш задротский снобизм здесь **никому не интересен**, поэтому все правки, рассказывающие, какой герой тащит мету/какого игрока нужно кикнуть/какой новый клон вышел, будут откаты, а их авторы — расстреляны на месте из реактивного говномёта, **for great justice!**



Внимание! Статья-детектор!

Одним из побочных эффектов от прочтения этой статьи является так называемый butthurt. Если вы начнёте ощущать боль в нижней части спины, следует немедленно прекратить дальнейшее чтение и смириться с фактом, что вы — **дотер**.

«— Го в доту, я создал.

— Го в роту: я не сдал.

»

— [|||||:]

Дота (*Dota* от [англ.](#) *Defence of the ancients*, также *Doto*, *Дотка*, *Задрота*, *Дотан*, *Сечь*, *Гудома*) — некогда карта к стратегии [Warcraft 3: The Frozen Throne](#), теперь же целое явление жанра МОБА со своими субкультуркой и [мемами](#), поработившее умы многих задротов и породившее волну подражателей.

История DotA



A long time ago, in a galaxy far, far away...

События и явления, описанные в этом разделе, были давно, и помнит о них разве что пара-другая олдфагов. Но Анонимус не забывает!

Первоначально в [StarCraft](#) появилась карта «Aeon of Strife», её создателем был юзер Gunner 4 ever. Суть карты заключалась в том, что 4 героя сталкивались лицом к лицу на карте с четырьмя лайнами, по которым бесконечно пускались [крипы](#). Игра заканчивалась, когда уничтожались ключевые здания или умирали все герои. Ничего не напоминает? После выхода третьего Военного ремесла с его [всемогущим редактором](#) игра тут же была перенесена энтузиастами. Популярность карты росла, множество мапмейкеров делали свои моды. Одним из них был Eul со своим вариантом карты — Defense of the Ancients. Вскоре после выхода дополнения «The Frozen Throne» Eul сделал ещё одну версию, но она не стала популярнее оригинала, тогда автор ушёл в инактив, открыв код карты, и ей стали заниматься все подряд. Из-за наплыва [кривых подделок](#) было тяжело отыскать среди кучи говномодов ту самую DotA. Наконец, два мапмейкера Meian и Ragn0r собрали всё лучшее из того дерьма воедино и назвали свое детище DotA Allstars. Это было 3 февраля 2004 года.

В это время появился [Б-г](#) вся DotA — моделел Guinsoo. Именно он сделал доту более-менее стабильной и выпустил ту самую легендарную версию 5.84, она была максимально удобна на тот момент, стали появляться карты с ботами на её основе. Всё время Guinsoo помогали его друзья из клана TDA: Neichus и IceFrog. 28 февраля 2005 года, вскоре после выхода патча 6.00, Guinsoo объявил о своём уходе из мира моддинга, и отпра моей мечты[Доту своей мечты]] — League of Legends. Первое время за главного был Neichus, но после парочки не понравившихся игрокам версий, слился, оставив Ледяную Жабу разгребать отторгнутый народом креатив. Большинство из его задумок будет выпилено в угоду балансу, но через какое-то время вернется в версии дополненной и одобренной. Среди всего прочего, именно Neichus придумал курьеров, так то.

Трения создателей

Однако с создателями Доты **не всё так прозрачно**. Когда картой занимался Guinsoo, его обвиняли в плагиате идей и наработок, чего тот практически не отрицал. Так произошёл вапвпскандал с российским модмейкером, известным как True.Rus. Он выпустил свою версию DotA Allstars, в которой было оптимизировано время загрузки карт, оно было уменьшено с 3 минут до 20 секунд. Guinsoo в следующих версиях использовал такой же метод оптимизации, но в комментарии к карте не было ни единого упоминания о True.Rus'е. Официальная позиция гласит, что это было совпадение.

А дальше была практически идентичная история с проектом MyDotA, его целью была оптимизация кода. Работа осуществлялась опять же True.Rus'ом и Casodemon'ом, в то время являющийся администратором сайта Blizzard.Ru. Они [пытались договориться с IceFrog'ом](#), дабы прошлая ситуация не повторилась. Тот попросил времени на раздумье и через две недели выпустил в свет новую версию DotA 6.20, в которой попытался реализовать возможности MyDotA, и опять без упоминания авторов. Авторы же решили делать всё самостоятельно. Был начат закрытый бета-тест, но из-за дезорганизованности он продвигался медленно. Весной 2006 карта должна была выйти в свет, чего так и не произошло. В ходе очередной попытки договориться с IceFrog'ом выяснилось, что у него уже есть новая карта с открытым кодом. Как она к нему попала — неизвестно, возможно, предательство одного из бета-тестеров. После этого Casodemon решил, что проект не будет иметь успеха, ибо в DotA уже были его возможности, поэтому он свернул дело и, сложив с себя администраторские полномочия, ушёл с Blizzard.ru. Так что в балансировании и доработке Доты участвовали десятки людей. Однако при выходе каждой новой версии на загрузочном экране неизменно написано «[IceFrog presents](#)».



Семейство Дот в сборе

Dota 2

Вентиль vs Метелица

В 2010 году великое и могучее Valve приютило IceFrog'a под свое крыло, блестяще отжав у Blizzard права на торговую марку сабжа, после чего стали пилить новую доту с физикой и интерфейсами. Близы, в свою очередь, поняли, что теряют сотни нефти, и **настроились ответить** своей разработкой на базе Starcraft 2. Valve же решили поиграться в **копирастов** и попытались зарегистрировать торговую марку DotA на себя, дескать, у нас в команде разработчик оригинала IceFrog, который со всем согласен. Близы же такого стерпеть не смогли и ответили в стиле «**Ты хуй!**», аргументируя тем, что Дота изначально была разработана на движке WC3, и как бы они косвенно приложили руку к её созданию.

В мае 2012 года наиболее глазастые посетители сайта Dota2.com заметили надпись мелкими буквами: © 2012 Valve Corporation, all rights reserved. Dota and the Dota logo are trademarks and/or registered trademarks of Valve Corporation. Уже на следующий день все информационные сайты трубили о том, что Близзарды проиграли. Подделка Близов переименована сначала в «All Stars», а затем в «Heroes of the Storm», а у Валв остаются все права на разработку и продажу игр под названием Dota. Считается, что именно по этой причине в лицензионном соглашении к Starcraft 2 есть строчка, где говорится о том, что **все карты и моды, которые будут сделаны игроками для Старика 2, будут принадлежать Близзарду**. На интернет форумах и сейчас можно начать срач в духе **Blizzard vs Games Workshop**.

Что получилось

В августе 2011 года аудитория получила сырой недоделанный продукт, находящийся в стадии полукоткрытого бета-теста по **инвайтам**. Официально игра вышла лишь летом 2013 года, и был создан отдельный бетовый клиент, в который обновления приходят на день раньше.

В общей сложности: графика может вызывать некоторое **жжение** у **3,5 олдфагов**, которые не привыкли, что теперь кучки полигонов, изображающих героев, выглядят не так, как в старые добрые времена, однако древний движок Сурс 1, на котором выходила игра, давал вполне стильную и качественную картинку. Интерфейс упрощён, и начать играть может любое **быдло**, прежде и не знавшее, что такое DotA, благо есть внятная тренировка. Можно играть с друзьями командой из 2-5 человек. В результате матчи под завязку заполнены командами «задрот+нуб» и их всевозможными вариациями, безмерно **радуя** игроков средней руки. Набор модов почти не отличается по сравнению с классикой, можно даже играть **анимешными девочками**. Для любителей **садо и мазо**, ничто не мешает усложнить себе жизнь и включить автоатаку, цветные шарики вместо иконок героев на карте или православную раскладку из первой Доты. С июля 2013 **есть версия под Linux**, дающая **красноглазикам** возможность играть без ебли с WINE.

Является бесплатной игрой с донатом по типу одного небезызвестного **симулятора шляп с элементами шутера**, ведь Велв отлично просекла фишку, что игроки хотят делать шапки, оценивать шапки и покупать шапки. Правда в отличие от Командной крепости, весь шмот Доты никак не влияет на баланс. Кастомить можно всё: персонажей, курьеров, варды, музыку и **даже здания, даже Древних**.

Перерождение



Basshunter - Dota

Боссхантер, показывает, что задротеры — VIP молодёжь, ага

«Это не в Дота Реборн много багов,

это в багах Реборна слишком мало Доты.

»

— Дотоблогер **поясняет**.

Долго ли коротко ли, но похоже к 2015 году в Доте закончились баги, и Валвы объявили о переходе игры на новый крутой движок Сурс 2, обещая улучшенный графон и увеличенную производительность даже на деревянных ПК. Так в конце июня 2015 открылся бета-тест Dota 2 Reborn, но народ не спешил в него играть, ибо всё лагало. Дотеры щупали вкрученные в клиент игровые режимы от модделов и шли дальше катать в Сурс 1. Но Вентели решили, что так дело не пойдёт, и просто снесли рабочий Сурс 1, чуть не отправив Доту на повторный бета-тест, ведь Реборн был совсем сырым. Выглядел новый клиент, как если бы **Стим** трахнул **Windows 8**, в придачу он не был локализован. У игроков появилась масса проблем со входом в Доту и поиском лобби для игр. Оптимизации не завезли. **Графон** заставлял текстурки блестеть, будто их натёрли воском.

Сломалась анимация: у персов пропадали части тела; любой кастомный предмет мог превратиться в рыжую надпись **ERROR**, народ либо дико угарал, либо срал кирпичами при виде зверька-курьера в виде этого слова. Так же был целый шквал критично мешающих играть багов, начиная от явных, когда иллюзии героев могли выкладывать вещи, как основной персонаж или когда к игре подключался 11 участник, и бесконечно спамился на карте, до более сложных проблем, требующих **понимания механики и разницы движков**. Так же поднасрали турнироёбам: если раньше купленные на свои кровные билетки отображались в инвентаре, то в Реборне они все пропали, батхёрты зрителей были настолько сильны, что Валвы начали всю мишуру старого клиента записывать обратно, попутно пытаясь сгладить новые ничуть не более полезные свистелки и перделки.

За всё это разрабы были наказаны диким спадом активности, отвалилось порядка **16% играющих**, что слишком много даже для начала сезона учёбы. Кодеры потели, каждую неделю выходили патчи от 500 МБ до 1 Гига, мелкие заплатки штамповались ежечасно. И это тоже плохо сказывалось на компе качающего. Если чистая Дота весила 13,5 гига плюс минус пару гигабайтов на загружаемые матчи и плагины, то пропатченная папка с игрой могла весить больше 30ГБ. К зиме 2016 Дота вновь стала стабильней, и шквал ненависти поуяс, но осадок и мнение, что **Valve охуели**, остались.

Патч V 7.00

В конце The Boston Major был анонсирован патч 7.00, который должен был принести небольшие изменения, ну и нового героя — **Monkey King**. Однако данный патч принес глобальные изменения, как в игровом, так и в графическом плане. Были представлены новый интерфейс, новая карта, изменены модели нескольких героев, были введены таланты, которые усиливали характеристики героя, способности, а также показатели GPM/XPM, а также новый герой — Monkey King. Отдельно стоит отметить новый загрузочный экран перед боем, который стал похож на теккен, что весьма доставляет своей абсурдностью. Данное обновление вызвало серьёзный



Умри за своих древних

Умри за своих древних



Первая карта Aeon

Первая карта Aeon



Ну, и сама DotA, как она есть

Ну, и сама DotA, как она есть

резонанс в обществе дотеров. Недовольные нововведением высказывали свои претензии к новому, неудобному интерфейсу, серьезной несбалансированности талантов и нового героя, очевидной кражей идей из ЛОЛ'а. Сторонники патча указывали на то, что теперь можно по новой учиться играть в игру, а это привносит к ней больший интерес. Срачи утихли в течение месяца, и теперь (один мейджор спустя) средний дотер вряд ли вспомнит, как вообще выглядела игра до патча, что, сука, наглядно показывает всю натуру игроков — вечно ноющих и ворчащих, таких же охуевших и зажавшихся, как и Вольво.

Дотеры

«GG WP IZI »

— Дотерский оргазм.

Будучи игрой с высоким потенциалом для задротства, Дота привлекает контингент, похожий на население других сетевых и онлайн-овых игр. Симптомы, появляющиеся у школьников и студентов — игра по 20 часов в день, узкий круг интересов, личная жизнь и карьера терпят бедствие. Отличники забивают на учёбы. Грызущие гранит в универе берут академку или вовсе бросают ВУЗы. Скольких она отправила в армию раньше времени — не поддаётся исчислению современной математики. Так же Дота способствует сокращению поголовья школоты. В целом, задротер проживает около полугода непрерывной игры, а потом либо спит, либо умнеет, что уже маловероятно.

Ни в одной другой игре так плохо не относятся к нубам. Объясняется это двумя причинами. Во-первых, новичок в Доте не только ничего не сможет сделать сам, чем порядком портит игру своей команде, «раскармливая» противников и напрасно забирая опыт у союзников, но и во-вторых, в Доте, как и в Варкрафте вообще, нельзя заходить и выходить во время игры, поэтому если какой-нибудь нуб портит игру — матч превращается в проёбанное зазря время для всех остальных. Кто впервые играет в Доту иногда бросает просто потому, что не может терпеть оскорблений. Правда и нубы не понимают, что в первый раз лучше поиграть с ботами или обучиться у прозаДОТеров, а не портить игру другим.

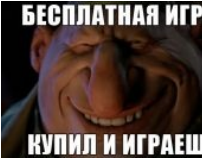
Ещё со времён соревновательных сервисов перводоты, таких как ICCup'a и Garen'ы, особое место в комьюнити занимают рейтинг-дрочеры, которые играют «ранговый подбор матчей» ака ММР, и цель которых — это максимально количество циферок и наиболее хорошая статистика. Естественно, что кроме понтон это не несет абсолютно никакой пользы. Теоретически при повышении уровня открывается доступ к играм, где гораздо меньше нубов, но на деле сколько бы очков человек не имел, если он не может расслабиться в Доте хоть на минуту, то будет недоволен везде и всегда. Примерный уровень средненького дотера 3 кило ммр, считается что на этом уровне и ниже проживает всё отребье Доты, но если посмотреть первые попавшиеся игры с игроками по 6-8 к ммр, то там вы увидите всё такие же ошибки и неуважение к команде.

Как играют



Лого [косплеит](#) карту

Лого [косплеит](#) карту



Гейб Ньюэлл гарантирует успех!

Гейб Ньюэлл гарантирует успех!



Не прогадал

Не прогадал



Мы то знаем кто ты

Мы то знаем кто ты



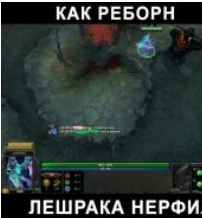
WTF?!

WTF?!



Герои
превращались
в это

Герои превращались в
это



Где иконки
скиллов? А нет
их!

Где иконки скиллов? А
нет их!



Denis Elem - REBORN (Official Music Video)

Ода ненависти Реборну



Противостояние

Противостояние

ЧЕТО ВСЕ ЖДАЛИ В 7.00	ЧТО НАМ ДАЛИ
СКАЛАНИСМОВАНИЕ ИТРЫ	✗
НОВАЯ СИСТЕМА ПОДДОРЖ ИТР В	✗
РЕНЕД А ИИИ	✗
ОПТИМИЗАЦИЯ ИТРЫ ДЛЯ	✗
СЛОВЕКАХ ГИИ	✗
АРИКАНА НА ДИКАТЕРНАУТА	✗
НОВЫЙ ГЕРОИ	✔

Patch 7.00 at
it's finest

Patch 7.00 at it's finest



Дотер в естественной среде
обитания



Ярослав NS Кузнецов: Геймеров-подростков губит не «Дота», а невнимание родителей

Интервью с продотером о смерти школьников от Доты



Документальный фильм: Интеллигентная Dota 2

Dota 2 - игра интеллигентов



Azazin Kreet - рейтинг [21 pilots cover]

Обратная (и единственная) сторона рейтинга



«All your little goblins destroyed a magic whatever-it-was in the middle of a forest. That's quite a skill you have. If I were you I'd wait by the mailbox for my big check. »

— GLaDOS после победы игрока.

По сравнению с классическим Warcraft в Доте были **выпилены** все экономические аспекты, теперь игрок мог прокачивать и управлять только одним героем. В игре участвуют две команды по пять человек. Каждый акт заДОтсва обычно занимает минут 40-60, но при особой степени продотерства игроков может занимать от 15-20 минут, когда всё сразу ясно, до «Давайте заканчивать, завтра вставать рано». Финальная цель раунда состоит в ликвидации Трона — главного сарая противника.

В противоположных углах карты находятся уже построенные базы **с казармами и башнями**. С определённой периодичностью на этих базах появляются крипы и идут навстречу друг другу по трём дорогам. Задача игрока состоит в том, чтобы поймать **профит** самому, участвуя в набегах на врагов, и не дать поймать профит противникам. На честно награбленное можно купить или собрать **вундердинги**, помогающие как ускорять получение профита, так и **анально** карать конкурентов. Например в DotA, взяв сапог на левую ногу, перчатку и пояс, можно было смастерить костыль, способный увеличить характеристики и скорость передвижения, с тех времён логика крафта не изменилась.

В целом, Дота **состоит из**: герои и **шмотки**. Навык игрока частенько определяют по тому, какому герою и что он собирает. Здесь тоже есть своя мода, достаточно переменчивая, а любые отступления от неё особо не поощряются. При попытке испытать какую-нибудь новаторскую идею вы почти наверняка увидите в чате: «У нас **%username%** долбоёб, варит **%itemname%**». Правда, если что-нибудь такое применит прозадрот на каком-нибудь чемпионате, то это сразу станет последним пискком среди всех задротов. Помимо шмоток важны также и навыки игры тем или иным героем, поскольку их много и они все разные, для каждого нужен свой особый стиль игры. В замесах 5x5 количество вариантов возможных приёмов экспоненциально увеличивается, так что если до **шахмат** Дота может и не дотягивает, но уж **кубик Рубика** точно затыкает за пояс.

Профессиональная сцена

«Зверя нет сильнее медведя,

Virtus.Pro вперёд к победе!

»

— Киберспорт — тоже спорт

Просцена отличается наличием той самой командной игры, которую невозможно найти в пабе. Команды разных регионов имеют свои стили игры и предпочтения по тактикам: в СНГ Доте любят драться и бежать за врагом аж до его базы; азиаты любят играть пассивно, **фармя** целый час, и лишь потом вступая в бой. Каждый сезон приносит новых игроков, на которых фапают почти все дотеры.

The International

До выхода Dota 2 существовала профессиональная DotA-сцена со своими звёздами, иногда, по причине очередного срача, переходящих из команды в команду, турнирами и лигами, иногда с приличными призовыми фондами, спонсорами, их рекламой, даже в названиях команд. После создания Dota 2 Гейб решил перевести все протурниры к себе, устроив так называемый The International с невиданными призовыми. Первый, проведенный в Кельне на игровыставке GDC 2011, имел призовой фонд \$1,6 млн.

У про-игроков не было выбора, им пришлось бросить DotA и играть в забагованную на тот момент Доту 2. На первом Инте случился дикий фейл с отечественной командой **Moscow 5**, которая довольно неплохо шла к победе. Купив **гем** они направились на поиски приключений на свою задницу. Спустя несколько минут, не найдя ни одного варда, они получили неиллюзорных пиздюлей от команды противника. Проиграв и охуев от произошедшего, они посмотрели повтор и увидели, что вражеская команда всё время видела их передвижения и полностью контролировала игру, а вышеуказанный гем просто никуда не работал. При этом на турнире оговаривалось, что разраб за баги не отвечает, и М5 были посланы понятно куда со своей жалобой.

В 2014-15 годах турниры в Сизтле по Доте лишь набрали оборотов. На TI4 было собрано 10 лямов, с учётом того, что с одного билета в фонд шло лишь 25%, легко представить себе **профитность** для Валв. TI5 вновь побил все рекорды — 18 миллионов долларов. Цифры столь заоблачные для киберспорта, что после победы EG на TI5 все шутили, что пакистанский игрок Саид SumaiL Хассан теперь сможет купить свою родину с потрохами. Но несмотря на успехи главного турнира, отсутствие контролёров, как FIFA в футболе, за мировыми соревнованиями приводит к крайне щекотливым последствиям для команд: призовые с Asia Championship, проведённого в начале 2015, не были выплачены вплоть до осени; на некоторых турнирах игроки до сих пор вынуждены ютиться где-то на уровне пола, укрывшись куртками.

Команды



Интереснее с каждым сезоном

Free to Play

«Свободно поиграть» — фильм Valve о The International 2011...

История одного турнира/The history of one tournament (ENG subs)

...и как это было на самом деле

Вилат Опасен | v1lat Opasen
Вилат **пылает**

Также существует проблема текучести игроков. Довольно сложно болеть за команду, когда она и года не может сыграть одним составом. Поэтому болельщики чаще топят за определённых игроков. На примере самой известной СНГ команды NaVi. Они были чемпионами первого Интернешенла, и выходили в финалы TI2 и TI3, но в последующие пару сезонов коллектив сдал и не вошёл даже в топ-5 команд. Тут начался медленный разброд. Фанаты стали делиться на тех, кто ушёл болеть за перешедших в другие коллективы игроков, и тех, кто продолжил болеть за Даниила Dendi Ишутина, воспринимая вновь пришедших игроков как довесок. И так со всеми командами. Про чемпионов Инта даже иногда говорят как о проклятых, так как после побед у них всё валится из рук: The Alliance, выигрывавший TI3, повторил судьбу Навей, скатившись на дно; чемпионы 2015 EG сразу после турнира выгнали игрока Aui_2000, который по мнению диванных экспертов сделал 40% победы, это вызвало нехилую драму.

https://www.youtube.com/watch?v=82_tJnTH8sk
Nyawhard и FN срутся в прямом эфире

Комментаторы

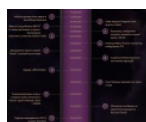
Но не только ради команд смотрят соревнования, так же зрители любят комментаторов и аналитиков турниров. Одним из наиболее известных ведущих в СНГ является Виталий V1lat Волочай, душевно кричащий хохол, генерирующий тонны лулзов. Комментирует ещё с DotA, среди комьюнити разлетелись его перлы вроде «бкбешечка» и пр., а так же батхёрт паста «**ВСЁ КОРАБЛЬ ВСЁ В АРТСТАЙЛА**». С приходом крупных турниров ему, как и другим комментатором, пришлось пересмотреть свой стиль речи, ибо раньше они вполне могли позволить себе **материться**. Но и сейчас наследие тех времён живо, в 2015 году на матче Newteam123 и PRIES поссорились комментатор NyawHARD игрок FN. НяшХАРД во время паузы решил **пошутить** над изменённым ником своего товарища JotM'a, но FN предложил ему **завалиться**, после чего разразился словесный батл в общем чате. Поначалу товарищи комментаторы впряглись за своего коллегу, и конфликт преподносили так, мол ФН просто так выебал мамку NyawHARD'a. Но свидетели ссоры донесли всю картину, что Няш полез первый, и вообще он судья матча. После этого новость пошла по разным **сайтам** о Доте 2. Харда начали упрекать в непрофессионализме, ведь вместо того что бы быстро ретироваться и не накалять, он продолжил ругаться как школьник, и он всё таки **извинился**. В целом же киберспортивная составляющая Доты активно **развивается и улучшается**.



Кавайные продотеры



Сумаил миллионер в свои 15 лет



СНГ фанаты отдали бы любые деньги



Собственно, V1lat



Денди **смотрит недовольно и в то же время с недоумением**



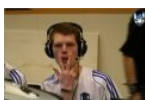
Все **танцуем**



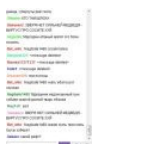
Дендик и Хвост



Как низко они пали



Капитан команды МУМ показывает в чём **суть** профессиональной Доты



Обыкновенный чат во время **стрима**



Трансляция в самом разгаре



Буржуйский комментатор Бруно Statman Карлуччи вангует победителя



С азиатами всё ясно



Русская **аналитика**



2.0

Русское озвучание Dota 2

«Кузьменко, ты — Царь Чертей.»

— Мнение дотера

Драма, задевшая не только комьюнити, но и самих игроделов. Начать рассказ стоит с того, что к выходу Доты 2 Валвы уже завязали с полной локализацией, и даже новые фразы в ТФ не делали. Но в феврале 2014 года контора Strategic Music принадлежащая некому Дмитрию Кузьменко неожиданно заявила, что будет озвучивать Доту. Об этом сразу появилась запись в **Педивикии**, правда со стыдливой припиской, что озвучивание будет неофициальным. Русское комьюнити, прикормленное **фандаберами**, это не особо

смутило, и по началу озвучку принимали безразлично, однако потом SM начали выпускать рвотно-блевотные видео с визгами всяких фриков, которые они крайне лицемерно называют «Озвучание», что в корне неверно и крайне нелитературно. Низкое общее качество, ужасный звук, отсутствие озвучки как таковой, а лишь видео из игры с нубом Кузьменко в главной роли с наложенными невпопад сверху на звуковую дорожку пафосными фразочками, ватный быдло юмор, юродивый Пудж из Доты, кричащий как быдло, умственно отсталый Анти-Маг и крайне неподходящие для ролей актёры, и перевод оригинального текста от надмозга вызвал лютое бурление и вытекающий из этого пиздец



«Здравствуйте. С вами Дмитрий Кузьменко, и сегодня мы обосрёмся с озвучанием Dota 2»

Оказалось, единственный автор переводов Кузьма решил, что **нельзя просто так взять и перевести**, когда можно придумать самому. Так герой, не пророняющий ни одной шутки, мог превратиться в **Петросяна**, или персонаж мог заговорить на чистом суржике. В переведённых фразах царил бардак, специальные реплики, которые герои говорят, **если по ним жмакнуть**, были выпилены к хуям, а их место заняли **классические стихи**. Тут и поползли первые вопросы к SM «С какого перепугу персы стали цитировать **Маяковского**?», но переводчик оказался непреклонен и тщательно всё стирал, а потом и вовсе окуклил свою уютную ВК группу.

Долгая дорога в лифт

О творчестве Кузьмы писалось везде, где было скопление дотеров: на тогдашней доске **Абучана /moba/** стабильно висел тред о сабже; для пользователей **Дота2.ру** Кузьменко и вовсе стал кровным врагом; так же особой ненавистью воспылала **Продота**. Комьюнити тщательно собирало творимую в озвучании шизофазию, которую моментально вспоминают при любом упоминании SM. А родила она много **интересных фраз**: «курьер сил света зачекинился в Аду», «унасикомить», «силы тьмы забомбили Рошана», «цэ эклипс». Самой форсируемой выражение стало «Сраное колдуньё». Мимо такой-то оборота речи явно нельзя было пройти, и сейчас дотеры в срачах об озвучках любят юзать фразу «Сраное Х-ёё». Маслу в огонь подливал тот факт, что Кузьменко, решив хвастануть тем какой он **дотерЪ**, рассказал всем что у него порядка 1700 очков ранга, что примерно нихуя, ибо даже у самого **криворукого любителя** эта отметка колеблется между 3-4К ммп. Задроты такого не прощают.



Самая лучшая озвучка DOTA 2 - пародия

Пародия на поциента



Кузьменко в офисе Valve

Как Кузьма к Вавлв ездил



Но невзирая ни на что Кузьменко решил, что пропихнёт свою озвучку и пытался подключить к этому комьюнити Доты, но **не тут то было**. Мало мальски знакомые с английским люди заявили, что Кузьма хуй, и его озвучка **не нужна**. Такого же мнения придерживались дотерские ресурсы, её аналитики и ютуберами, с которыми Дмитрий успешно разосрался. Поняв, что комьюнити не идёт единым строем, горе переводчик попросил своих **хомячков** заспамить почту Валв письмам с просьбами добавить озвучку, и пушистики отлично справились с заданием. Из-за наплыва **сообщений** в Стиме появилась тема от инсайдера Валв на раша сервере, заявившего, что при таком подходе озвучка **не взлетит**, от чего Кузьма нехило бомбанул. Тред в Стиме оказалась молниеносно засран, и модеры **быстро** его потёрли, но из кэша Гугла был спасён **текст письма**. Вот тогда то Дима полностью огородился от хейтеров, и, поняв, что профит ускользает, призвал школьничков донатить на свою озвучку. Очевидно, что после такого фокуса Валвы в гробу видали недопереводчика, но тот вопреки своему обосрамс решил ехать в офис к Гейбу аккуратно в Интернешинал. И таки съездили, только вот к толстому толстосуму его не пустили, поэтому всё что оставалось Кузьме это кататься в офисе на лифте. Этот фейл породил новую волну ненависти, полную шуток про лифт.

Нет пути

Осень 2015 почти стала концом озвучивания, ибо Валв, взглянув на это бляцкий цирк, наконец решила родить свою озвучку без разгульной отсебятины. Кузя написал прощальный пост в ВК и казалось бы финита ля комедия, но нет. Шквал радости за провал хитрожопого Лиса заставил Кузьменко вернуться и ещё в довесок **КС:GO** озвучить. Дабы не обижать людей, скинувших денежку на озвучку Доты, он решил расширить производство и заявил о намеренности озвучить **Fallout 4**, ведь Беседка отказалась сама это делать. Факт, что фирменная фраза Фоллача «Война. Война никогда не меняется.», превратилась в **«Война. Война всегда одна.»**, говорит сам за себя. Так что рыжий надмозг, ещё порадует фэнов очередными выходками, тем более что уже после окончания всех перипетий с Дотой, Кузьма захотел вызвать на бой в суде аналитика и экс-продотера NS'a, за его **КС пост** со срывами покровов.

В итоге вроде бы благая идея по запилу озвучки утонула в **опухшем самомнении** её автора, постоянно заставляя его писать в своей группе посты, что все нелюбители его озвучки **«петушки»**. Но пользу эти затяжные бурления принесли, растревоженные переводчики Доты соблаговолили сами сделать озвучку.



Всех заебал уже



Всё так и было



Ненужная карта



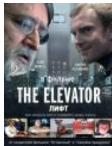
Он как бы говорит Энесу



Переводим правильно



Дима внимательно следит за мнением дотеров о себе



Кузьма и лифт



Единая реакция на все мнения



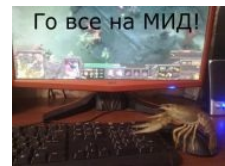
Или так

Единственно
верное
использование
инвестиций(Со
сборов на Фолыч)

Мемы

Игровой чатик

- **Mid or Feed** — предвестник фейла матча. Фразу пишут в чат до начала игры, с целью показать, что забивают себе центральный коридор на карте ака мид. В основном туда ходят не потому что можно быстро прокачаться и дать пизды врагам, а потому что это престижно. Один мамкин мидер почти не представляет угрозы, но если их больше готовьтесь к выполнению части Feed: нарочное отдача врагам, слив курьера. Раньше проблема фида была **огромна**, так как игроки могли гнать на убой целое стадо зверушек-курьеров, каждый из которых давал врагам 150 золота, но Валвы догадались сделать таймер на покупку. Хотя Мид или Фид всё ещё применяется, теперь обиженки предпочитают **тусоваться на базе**, оставляя команду играть 4 vs 5.
- **GG aka «джи джи»** — от Good Game, раньше фраза обозначала именно то что написано. Со временем ГГ стал саркастичным выражением недовольства, призванным довить на нервы. На просцене команда, пишущая GG, признаёт своё поражение, а чаты пабов заспамливаются гэгэшками по любому поводу: умер один на вражеской территории — пиши гг; не дали килл — пиши гг; перепутал кнопки и сдох — пиши гг. Алсо, «gg» — раса из **игрули 92-го года, которой устроили GG ещё до начала игры**.
- **сука** или **сука blyat** — мем англоязычных игроков, вынужденных играть с русскоговорящими. Пишется исключительно транслитом. Англоговорящие игроки так **любят** русских, что называют Доту Сука 2.
- **Мамку ебал** — самый известный мем доты, ибо абсолютно все знают о пристрастиях дотеров к чужим мамкам. Если вас занесёт в русский паб, то поверьте, при **должном старании** там выебут не только вашу мамку, но всю семью, включая **домашних животных**.
- **Рак** — если вы искали место, где они зимуют, то вы его нашли. Эти членистоногие сливают катки всем и вся, отдаваясь под башнями и атакуя без команды. Раками изначально было принято обозначать людей, которые вроде бы уже долго играют, но нихуя не могут сделать. Ныне — очередное затасканое ругательство школоты, применимое где, когда и к кому попало.



Рак, играющий в Доту

Рак, играющий в Доту



Учим языки с Дотой

Учим языки с Дотой



Так-то

Так-то

Дно

«— **Кто проживает на дне океана?**

— Мои тиммейты по ходу.

»

— О союзниках.

Дно, днище ебаное, DNIWE EBANOE — обозначение особо конченных игроков и нубов. Версий об изначальном происхождении мема бесчётное множество, и проверить истинность их сейчас уже не представляется возможным. По одной версии выражение пошло с Иссур'а, где низший уровень скилла игрока обозначается «D», что в трансформировалось в «Дно». По другой — термин «дно» пошёл с Продоты, где проводился конкурс под названием «Дно Продоты», по третьей — пошло с сп-лиги, где играл не самый одаренный товарищ под ником Bottom, что на англише и значит днище, дно, основание *etc.*



DNO.avi

Деви Джонс тобой недоволен.



Позднее так стали называть ноускилл игроков в различных MMORPG типа **Lineage II** и в других сетевых играх вроде **Багофилда** или **CS**. А уже оттуда в начале лета 2012 мем перекочевал во **вконтакты**, откуда люто, бешено форсился по всей сети. Причем не только в значении хренового игрока, но и **ламера**, лоха, неудачника, идиота, да и просто: днище стало **универсальным ответом**.



О скилле
прокоманд



Вперёд, на дно



Туда и дорога



Днище образца
ЧЕ-2012



В общем и целом



Ты бездонна



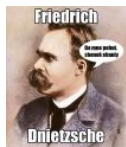
Сделаем город
днищем



Донная **ваниль**



Техническое



Фридрих Днище

Solo 322

Киберспортивный мем, связанный с проигроком Алексеем «Solo» Березиным. В профессиональной Доте равносителен преднамеренному сливу. В 2013 году Соло был капитаном команды RoxKis, они выступали на СНГ турнире Star Series, где проиграли никому не известной команде zRage. И тут организаторы турнира внезапно узнали, что один из онлайн кошельков, на который начислялся выигрыш в тотализаторе, принадлежал именно Алексею. Тут же полетели **санкции**: самой конторе RoxKis закрыли ход на Star Series на год, «сообщникам» Березина на три, а ему самому навсегда, хотя через какое-то время был прощён. Известно, что Соло поставил против своей команды 100\$ при коэффициенте 3.22, что и дало магическое число 322. До сих пор однозначно не понятно было ли это спланировано с целью нарочно слить/заработать/просто так. Выигрыш он так и не получил.

Кроме 322 с Соло во время его игры с Роксами были и другие инциденты. Так во время матча против Virtus.Pro он слил на фб капитана противников Ярослава NS'a Кузнецова. И тот начал изливаться своё недовольство в чат, на что Соло ответил «**ti valet ebalo styani svoe**», кличка «валет» плотно прилипла к НСу, ведь до этого ему уже доводилось светиться. Так ещё во времена первой Доты на форуме Гарены был мем **кран** — человек, постящий тухлые темы. Принёс его дотер, прославившийся своими нубскими демками, Хатол, выложив один из своих логов аски с НСом.

Но вопреки всему Леша вернулся на профессиональную сцену в 2017г, и вполне себе успешно, попав на International в составе команды Virtus Pro.

Diretide, Frostivus и ивенты в целом



Соло **смотрит и улыбается**

Соло **смотрит и улыбается**



Теперь он богат

Теперь он богат



Финальный альбом Роксов
перед дизбандом

Финальный альбом Роксов перед
дизбандом



Слышь Валет!

Слышь Валет!

«Холодрыжество - ежегодный ивент, который проходил один раз пять лет назад. »

— Dota 2 Reddit

Когда Dota 2 была ещё только по инвайтам либо платной, Valve требовалось завлечь в неё больше народа. Для этого они придумали целый ряд «ивентов» (внутриигровых событий), которые были приурочены к местным и не только праздникам. Сначала вышло «Восстание Тьмы», оно же Diretide. Суть его была в том, чтобы сначала понапиздеть друг у друга конфет из командной тыквы, и та команда, что напиздеда больше конфет, получала дополнительные халявные шапки. При этом где-то минут через 10-15 после начала матча просыпался Рошан, и начинал уже пиздеть игроков, если тот

не делился с ним награбленным. Затем команды объединялись, и им требовалось как можно быстрее завалить Рошана. Каждую неделю те, кто сделал это быстрее всех, получали особо ценного курьера «Золотого Рошана», который и по сей день стоит как крыло от самолёта.

С этим ивентом связан забугорный мем «  Give Diretide». Суть его такова.

Когда Valve получили столько народу, сколько хотели, и Дота стала самой популярной игрой в Стиве, они решили, что всё, хватит, ивенты больше не нужны. Приближался Хэллоуин. Любители халявы и просто фана ждали, когда же они снова смогут побегать от Рошана. Но Valve как-то не спешили с выпуском ивента. 30 октября какой-то чел спросил у Мэттью Бэйли в твиттере, аналитика контента Dota 2, в ту пору работавшего на Valve, будет ли в этом году Дайртайд? На что тот ответил: "not this year". После чего BeyondTheSummit (организаторы одного из самых именитых турниров по доте) **выпустили видео**, в котором несколько человек стояли у надгробия с надписью «R.I.P. Diretide».

Когда дотеры недовольны действиями Valve, они называют их Volvo (по аналогии с Dota — Doto). Воодушевившись тематическим **сайтом**, 1 ноября народ отправился спамить страничку Volvo на Reddit, Facebook и остальных соцсетях сообщением «  Give DIRETIDE». Всё это дошло до такой степени, что сами Volvo в своём Facebook написали "Valve, hats are great, but the people wants Diretide!"

После этого, спам распространился по множеству других мест. Была заспамлена даже страничка **президента** в Фейсбуке. Один из популярнейших дота-комментаторов за бугром, Тоби Доусон, получил сообщение от самих Volvo в твиттере: @TobiWanDOTA we certainly haven't missed that the people want Diretide, but is @DOTA2 listening?.

В то же время, разъярённая толпа дотеров снизила оценку Dota 2 на Metacritic с отметки в 8.5 до 3.7 меньше, чем за неделю.

2 ноября, журнал Forbes написал статью об этом столкновении, прокритиковав отсутствие обратной связи игроков с Valve. В тот же день Мэттью Бэйли, тот самый аналитик, начал получать звонки с угрозами, в связи с чем написал в твиттере, что «ещё раз — и звоню в полицию».

Спустя неделю, 8 числа, Valve всё же написали ответ игрокам в своём микроблоге по доте, где признали ошибку, и попросили «перестать включать в эти обсуждения ни в чём не повинных автопроизводителей». Люди получили своё, хоть и немного изменённое (в частности, нужно было убить Рошана не на время, а как можно большее количество раз).

Мем не забывается до сих пор, в основном из-за ненависти дотеров к торговой политике Вентелей. Желая завязать все шапки на себя, они запретили обменивать и продавать выпавшие вещи, а все эвенты стали проходить по системе пей ту вин: сначала нужно купить компендум, и только потом **ты** получишь доступ к веселью. Так же Валв перестали делать отдельные карты на праздники, объясняя это работой над Сурс 2, но Реборн вышел, а Вентили что-то не торопились делать что-то похожее на старый Diretide. Окончательно история разрешилась в 2016 году, когда один из разработчиков Доты **подавил нарастающий бунт по поводу Diretide в Reddit**, сказав «There's no Diretide. Sorry guys.». После этого бунт как-то поутих, при этом раскрыв **истинное отношение** Valve к своим потребителям. Из-за этого, и не только, люди массово начали **уходить из доты**. Так продолжалось бы и дальше... но 29.10.2020 в Доту пришла обнова на 1.3 Гб. Вместе с ней пришёл и Дайртайд.

Так же ещё было и Холодрыжество, оно же Frostivus, но проводилось всего 2 раза, как и Дайртайд, и вскоре было забыто разработчиками. Оказалось — ненадолго. В 2017 году Valve написали **пост**, в котором прямым текстом сказали, что им лень делать кастомку, и они устраивают конкурс на лучшую кастомную игру для Доты на тему Холодрыжества. Это ещё раз показывает, что из разработчиков Valve превратились в жирных, отъявленных торгашей.

В начале 2017 года также был сделан ивент под названием «Dark Moon», играя в котором можно было зарабатывать очки и на эти самые очки крутить «колесо Фортуны». Однако даже самая обычная кастомка была гораздо интереснее этого ивента, и многие в него играли только ради ежедневного бонуса, которого хватало строго на одно использование колеса. К тому же, шапки с колеса так же было запрещено продавать или обменивать.

Остальные ивенты были по сути своей pay-2-win, и не заслуживают отдельного упоминания.

Баракы с IT4

Отечественный мем о расписдзайстве Велв. Пишется именно IT, но правильный акроним TI. Гейб, как известно, мотивирует покупку Компендиумов на The International обещаниями всякой кастамной херни. И так на TI4 Валвы обещались за набор 6 миллионов долларов статуи, который игроки смогут сами делать с моделей персов, и те будут стоять на базе и собирать лайки посматривших. Но в тексте сего обещания и его переводе на русский не было пояснений, просто говорилось о кастомных зданиях, поэтому игроки решили что речь идёт о главных зданиях: башни, баракы, казармы и трон. Но в конце концов, комьюнити разъяснили, что к чему. Но **те, кто так ничего и не поняли**, продолжали спрашивать «Где обещанные баракы?», и так на сайте Dota2.ru это зафиксировалось в варианте «Где баракы с ит4?». Дальше баракы с ит4 стали постоянным ответом на вопросы когда: «Где нерф/фикс/%новыйгеройней%?» — «Там же где баракы с ит4».

Дуф

Где-то в середине 2015-го года админы раковых говнопабликов ебанулись совсем и **выдали ЭТО**. **Некие** люди нашли какую-то задрипаную говно-пародию на сабж, в которой пуджа, с даже не изменённой моделью, звали Дуфом. **Админы говнопабликов** начали люто, бешено форсить это, обяжали всех своих подписчиков называть пуджа Дуфом и даже создали культ. В результате, как и каждый недомем, Дуфа почти забыли, но шанс встретить игрока, зовущего пуджа Дуфом и несущего какую-то наркоманскую хуиту довольно велик.

Голосование за Arcana 2016

В 2016 году в сообществе доты остро встал вопрос: за кого же голосовать в голосовании за **аркану**? Но, **ЧСХ**, по интернетам разлетелись **посты** с призывом сливать все голоса за Io, это такой голубой шарик, **полностью** состоящий из частиц и не имеющий физических частей. Разумеется, ради **лулзов**. **Публика** начала массово сливать голоса за Io. Голубой шарик уделал всех соперников на своём пути, пока не столкнулся с брутальным японским воином, Juggernaut. Несмотря на все усилия **игроков**, японка всё же одолел шар и выиграл в голосовании. **Есть мнение**, что **результаты голосований были фальсифицированы** по следующей причине: Valve нужны **деньги**, а в силу непопулярности голубого шарика по причине его роли (саппорт) и сложности (суть шарика — усиление союзника, из атакующих способностей у него только одна, и то скорее защитного характера, следовательно, без союзника, который навалает врагам, сам ничего не может) аркана на него пользовалась бы малым спросом по сравнению с арканой на джаггернаута, который представляет собой одного из так любимых **широкой публикой** нарезателей овощей.



Очень просим

Очень просим



Как это было

Как это было



Ио тоже хочет Diretide и хоть одну шапку!

Ио тоже хочет Diretide и хоть одну шапку!



Поди разбери что это

Поди разбери что это



Фантазии на тему

Фантазии на тему



Баракы в виде лица своего главного **форсера**

Баракы в виде лица своего главного **форсера**

Впрочем, **адекватны** рады такому исходу либо им **как обычно**.

Во избежание повторения подобной хуиты, перед голосованием за аркану 2017 года, Вольво таки выпустило аркану на Io вне конкурса. С лулзами не прокатило...

Школогайдеры

«О ты, нелепое создание, что портит всем игру собой.
Умри! О стену мироздания ударься мерзостным челом.

»

— Гуйдерами посвящается

Как и любая популярная игра Дота привлекла большое количество школьников, которые заполнили не только сервера, но окружающие интернету своим говнотворчеством, в том числе и гайдами на персонажей, где маленькие рачки силились научить кого играть, хотя на самом деле только тупили и несли бред.

Одному **вчерашнему школьнику** из Хохлостана пришло в голову обозреть эти унылые видосы, по типу «Школогблогеров» от **Нифёдова**. Автор под ником Azazin Kreet залил пилотный выпуск обзор на Nature's Prophet, и видос оказался на удивление успешным. Спустя порядка десятка выпусков Азазину позвонили с предложением, и он стал очередным обзорщиком смешнявок для дотеров. Начали появляться бесчисленные подражатели разной степени интересности, а основной канал уверенно шёл к 1 миллиону подписавшихся задротов. Корень успеха был прост: школьники сами творили по меркам любого дотера в своих гуйдах неведанную ахинею, оставалось лишь добавить возмущений, мувиков под **дабстеп** и шуток про мамку.

Но школьники сами были в курсе этих обзоров, и беда таки пришла, мамки и **моралофаги** решили мстить. Из-за жалоб модераторы Ютуба, решив, что давать школьникам шанс на осознание своей тупости нехорошо, сделали самое логичное из возможного, снеся каналы к хуям без права на восстановление. Азазин приуныл, как и его коллеги-обзорщики, в ожидании, когда за ними придут. Но этого не случилось. Азаин создал **новый канал**, но обзоров на школогайды больше не делал. Всё обозреть им до этого было перезалито на **сторонний канал**, и спокойненько там лежит, что как бы говорит о **реальном отношении** Ютба к произошедшему.

Остальные же обзорщики постепенно стали сталкиваться с проблемами, гайды школьников по Доте не бесконечны, а молокососы просекли и стали писать фальшивые видео, специально кривляясь как больные. Постепенно Школогайдеры перекинулись с Доты на все подобные видео, где мелочь учит играть в КС, Ворфейс и прочее популярное у **школоты** говнище.

Russian Retard

Более всеохватывающий нежели «сука» понятие, призванное показать всю **бессмысленность и беспощадность** русской Доты. Исторически сложилось, что рашен Доцка считается самой агрессивной как по стилю, так и по общению. Тому поспособствовали определённые факторы: DotA распространялась на Руси посредством клубасиков, где можно было катать дворами и колхозами. Таким образом, на момент выхода Доты 2 у нас была целая культура дотеров, которые остались в игре не из-за любви к геймплею или персонажам, а просто потому, что нормальные пацаны гоняют в Доту. Они и стали передавать свои познания новоиспечённым неофитам. Так же с распространением интернетов во вторую Доту набежало детей, которые с радостью стали это всё перенимать. На загнивающем западе в умеренно далеком 2009 году вышла League of Legends и прочие клоны, являвшиеся полноценными играми, а не модами, как ещё живая тогда DotA, особо агрессивных игроков стали бить **Банхаммером**. Таким образом, у громкого быдла, как у собаки Павлова, вырабатывался рефлекс, и оно 10 раз подумает, прежде писать благим матом, ведь трибунал не дремлет.

Дно ру-сервера воистину бездонно. Если вы вдруг захотите сами начать играть в Доту, готовьтесь, читайте гайды и ФАГи, в противном случае попадёте в Ад анального кутежа. Классическим русским пабом считает игра, где на карте бегают 10 атакующих героев без персонажей поддержки, и как следствие играющие без курьеров и вардов. Медленно, но верно выбираясь оттуда, люди начинают желать большего, и быстро находят корень всех проблем в окружающих раках. Русским нагигатором свойственно считать, что подняться с рангового дна им мешают пидоры в команде, ведь все прочие **русские анкильные амёбы**. И тогда эти ташеры ползут по другим серверам, где пишут в чат с обилием ошибок, матерятся и сливаются. Любят доказать всем в общем чате: «На самом деле, я про просто не пошло», не принимая во внимание тот факт, что его не понимают.

Но не стоит забывать, что и на самих EU серверах живут люди, изначально не слишком любящие русских — это **пшеки, прибалты** и часто путаемые с русскими **хохлы** на восточной Европе, а так же жители развитых стран Евросоюза на западном EU. Как только они узнают, что в тиме русский, сразу начинается плач в общем чате про ретардов, даже если русский игрок ещё ничего не слил; также упускается тот факт, что во вражеской команде так же есть русские, которые от чего-то выигрывают. Подобная нетерпимость, к слову, свойственна всем регионам, и не любят не только русских: америкосы срут кирпичами от бразильцев и мексиканцев, англичане от испанцев, и так далее — но русскоговорящее СНГ комьюнити оказалось самыми заметными, оттуда лезли куда угодно, за исключением огороженных Китайских серверов и прочей Азии, у них там **своя атмосфера**. Так что за русских принимают всех, кто пишет кириллицей, будь те хоть чукчами.

<https://www.youtube.com/watch?v=2qtuRK4Kv60>
С чего началось
<https://www.youtube.com/watch?v=NUuOC7bT3Ow>
И всё заверте...
Школьница учит играть - Виверна (Winter Wyvern) #26 [DOTA 2]
Теперь даже школьницы пишут гайды
<https://www.youtube.com/watch?v=n6CJ6wwDd-g>
Школота учит пердоле в КС
<https://www.youtube.com/watch?v=mHN0jiaTnUM>
И даже **Копатель Онлайн**

<https://www.youtube.com/watch?v=9v4pyCLRjXY>
Правила русского сервера Ninja
Приключение европейца на рашке
Blending in with the Russians (Dota 2)
Наших троллят
ВСЯ СУТЬ РУССКОЙ ДОТЫ
Типичная ситуация на русском сервере



Как предпочитают играть



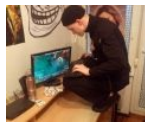
Kyda ti deneshsya?



Они везде



Это многое объясняет



Черничный пирог расскажет, как играть в доту без русских



Так видит русского дотера любой другой игрок

Трудности взаимопонимания

Как русские попадают в команду

Nuff said

Дока 2

18 октября 2018 года [Интернет-эксперт Филип Гросс Днепров](#) выступал в качестве иксперда на радио после расстрела в Керчи, где рассказал, как игра "Дока 2" негативно влияет на неокрепшую психику, сопровождая это леденящей душу историей: «Что такое «Дока 2»? Она разрешена в России, от 18 лет и старше, хотя видно, что он в эту игру играл в 13-14-15, и у нас многие дети в нее играют. Это игра, где ты убиваешь зомби или сам есть зомби, где ты убиваешь самыми изощренными способами людей. То есть там можно придумать свою определенную местность, может быть, ту же школу, то есть так же ее взорвать-убить, но там более изощренная ситуация. Там не изготавливаешь бомбу, но тебе дается различное оружие, ты можешь трейд делать. Почему оно называется «Дока-трейд»? Там ведется трейд различными оружиями убийства, уничтожения людей. Специальное оружие там — как вытаскивать кишки в течение десяти минут.»

- Таки в Стим вышла "Doka 2 Kishki Edition" со всеми описанными атрибутами.
 - 09.06.2020 иксперд стал [приверженцем истинной веры](#) в возрасте 46 лет. Туда ему и дорога.

Иные МОБА-игры

Из-за популярности Доты некоторые разработчики развлекалочек решили [сделать свой клон](#), видимо, желая поднять бабла с непаханного поля.

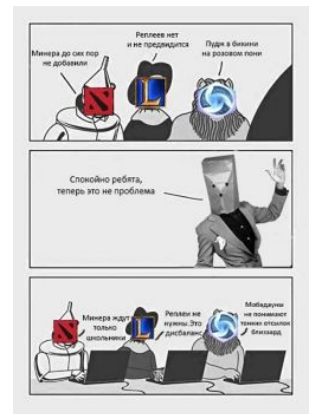
LoL

[League of Legends](#) — разработана при участии Guinsoo. Является основным конкурентом Доты и обладает более [мультяшной графикой](#), в связи с чем люто, бешено ненавидима большинством дотеров. Главное отличие ЛоЛа от Доты — не все герои и режимы открыты сразу. Второе открывается по мере прокачки профиля, а вот героев надо покупать за игровую валюту или реал. Так же отличительной чертой механики являются кусты, в которых можно невозбранно ерзать прятаться и неожиданно выпрыгивать на врагов. Эту фишку в дальнейшем стали копирастить уже клоны самого ЛоЛа. Есть отличные от Дотовых режимов карты, вроде URF и ARAM. Новые персонажи выходят приблизительно раз в месяц, а новые режимы игры вводятся раз в три месяца на пару недель. Один из забавных моментов — имя самого сильного нейтрального моба [«Нашор» скопипащено с Рошана](#), такого же моба из Доты. После выхода Доты 2, разрабы ЛоЛа озаботились новым движком, перерисовали карты и теперь постепенно обновляют модельки старых героев. Нынче между ЛоЛом и Дотой общим остался лишь жанр, а игры пошли в разных направлениях. В [Этой стране](#) Дота все так же популярна, а за [бугром](#) — ЛоЛ обрел большую популярность. Коммунити на Твиче, после долгих [дебатов](#), пришло к выводу, что в ЛоЛ играют няшные геи, а в Доту - мерзкие натурасы.

Прочие

Тысячи их:

- [Heroes of the Storm](#) — попытка [Близард](#) сделать свою Доту, только на DotA она совсем не похожа. Герои всех игр Метелицы: Дьябло, Стакрафта, Варкрафта, Овервотча и [ретро игр](#) — сходятся в эпическом противостоянии. Игровых [итемов](#) нет, совсем. Зато вместо них разнообразные абилки и перки у персонажей, а вместо индивидуальной прокачки набранный опыт идёт в общую копилку. Ну и наличие десятка карт с [довольно](#) разной механикой. После [Diablo III](#) Близард не стали экспериментировать с [донатом](#) и взяли за основу платную систему ЛоЛа. Есть недельный пул из 10 героев, остальных за реал или игровую валюту, выдаваемую за квесты в стиле «поиграй 3 матча танком» или капающую за победы и поражения. Бабло делается на скинах и [маунтах](#) для героев, как и в шабкоёбистом собрате.
- [Heroes of Newerth](#) — изначально являлся почти полным клоном Доты — в бета версии было около 40 геров, из которых лишь 10 были оригинальными. Впоследствии почти всех героев перелопатили на новый лад, так что Хон 4 года назад и то, что есть сейчас — по сути две совершенно разные игры. Концепция осталась та же, но деньги и опыт достаются значительно труднее. Изначально игра предлагала всё то, чего не хватало первой Доте: низкий пинг, боле совершенный движок, очень дружелюбный интерфейс, который по типу Вова можно полностью изменить модами. Сейчас же Хон, как и Дота 2 имеет свои режимы, [реплеи](#) матчей и т. д. Пару лет назад объединился с ракосервисом Garena, что как бы [намекает](#).
- [Prime World](#) — аналог производства [Этой страны](#). Отличается тягомотным развитием — сбором талантов, развитием собственного замка, мини-игрой прямо на базе и [тераморфингом](#), влияющим на сражение, изрядными возможностями кастомизации абилки и статов персонажа до боя, что во многом отличает Прайм от конкурентов. Классическая карта здесь называется «Пограничье», так же есть дополнительные режимы «Драгонвальд» (4x4 с элементами PvE), «Форпост» (3x3 на одной линии) и «Испытание»(PvE режим 5xКрипы). Классический режим тоже имеет несколько модов — «Родная Земля», «Конец Света» со старой, несимметричной картой и «Чехарда». Присутствуют такие характерные элементы, как Змей Горыныч, пришедший на замену Рошану, Кот-Баюн и прочих тварей из русских и не только мифов и легенд.



Жизнь МОБА игорь

Галерея

Dota



Одна из заставок



Женские герои светлых



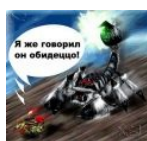
Заставка [altogether](#)



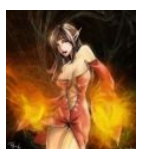
Ещё одна



Порой курьер полезней игрока



Меч из дудки и лука



Проснись, Дота тебя имеет



Течис крут



Но не когда враг отфижен



Лина горяча во всех смыслах



Ланая навряд ли заинтересована



[Десу](#)



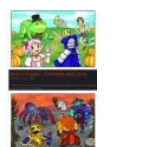
Dota 2



Тоже пафосна



[Armor problem?](#)



Ну, не будьте раками



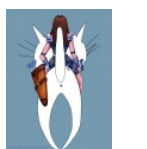
«[Варим](#)» с Дотой



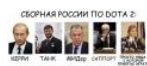
Теперь вы знаете, где искать топ лес



Когда отключили моды



Как надо играть, и как получается



Арбалет из мечей



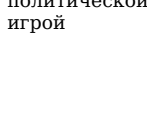
И нас звали Каэль, [Карл!](#)



Казалось бы причём тут [Бова](#)

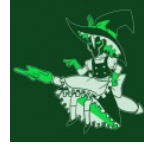
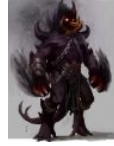


Если бы Дота была политической игрой



Имба [Сталин](#)





Видеогалерея

Вся суть Dota 2
Вся суть Доты

Dota 2 Reviews
Самые честные обзоры

Denis Elem - v1lat (Official Music Video)
Дотеры любят Вилата
ЧТО ДЕЛАТЬ, ЕСЛИ В ТИМЕ ДНО?

Что делать если в тиме дно
Dota 2 WTF Moments 138
Реборн, ахаха, прекрати
5 ТИПОВ ПАРНЕЙ В ДОТЕ
Как дотерши видят **КУНОВ**

INSANE Dota 2 freakout
:salty:

Типичный фанат
Maddysen в Dota 2, выпуск 1
(Рубик)
Король играет
TECHIES INC.
Ударные Пролежни всё
делают эпичным
Reborn saves the day
Reborn saves the day

5 ТИПОВ ДЕВУШЕК В ДОТЕ
Как дотеры видят тян
<https://www.youtube.com/watch?v=b1RvTUFT3t0>
Музыка для доты

См. также

- Counter-Strike
- WarCraft
- WoW
- TF2

Ссылки

- [Официальный сайт Dota](#)
- [Официальный сайт Dota 2](#)
- [Сайт рацков втородотеров](#)
- [ProDota Бывший Дотакрафт](#)
- [Забугорный блогик с картинками](#)
- [Бывший blizzard.ru](#)
- [Вики по Dota 2](#)
- [Видео по Доте](#)



Числа

1 Guy 1 Jar 101-й километр 10:10 1111 12309 127.0.0.1 128 bit 13 14/88 1500 рублей 16 рублей 1917 1984
2 Girls 1 Cup 2 в 1 2000 2012 год 228 25-й кадр 265 28 героев-панфиловцев 282 статья 3,5 анонимуса 3,62 3605
3730 40 кг хурмы 410 42 640 килобайт 666 7:40 90% женщин — изнасилованы 95% населения — идиоты
9600 бод и все-все-все DotA In 5 Seconds IT'S OVER NINE THOUSAND! Leet Monkey Dust Nokia 3310 X86
Автомобильные номера Большой Пиздец/Предполагаемые даты БОЧ рВФ 260602 Веб 1.0 Веб 2.0 Великая теорема Ферма
Восьмидесятые Вячеслав Мальцев Гет Двести двадцать Девяностые ДДЕ1991ГР Деление на ноль Десять
Проектирование машин Жесткие диски Звезд Паскаля Звёздные войны Зелёный индикатор Знак 51 Идентификация

днепропетровские маньяки жертвы пранка закон парето звездные войны золотой миллиард зона 51 инфля 100%
Йобибайт Квадратура круга Код Матан Миллиард расстрелянных лично Сталиным Мне 20 и я бородач Мытищи Нулевые
Плюс 1 Полшестого Правило 34 Правило 63 Правило трёх секунд Проблема 2000 Простые числа Пятисемики Рулетка
Семь чудес света Слава роботам Сотни нефти Стопцот Сырно Тёмная башня Теория относительности Три обезьяны
Тринадцать миллионов педофилов Число Грэма Число Эрдёша Чуров Чуть более, чем наполовину Эльф 80-го уровня



Фэнтези

Adventure Time Alignment Arcanum Avatar: The Last Airbender Baldur's Gate Daggerfall Dark Souls Diablo Disciples DotA
Dungeon Keeper Gothic Heroes of Might and Magic King's Bounty Kyrandia Lineage II Master of Magic Might and Magic
Oblivion One does not simply X into Mordor Planescape: Torment Ragnarok Online RPG Skyrim Slayers Warcraft
World of Warcraft Аллоды Аллоды Онлайн Андед Борьба Бобра с Ослом Бронелифчик Рей Брэдбери Вагнер Вампиры
Вархаммер Волшебник Изумрудного города Гарри Поттер Гном Лавкрафт Грибные Эльфы Дети против волшебников
Дракон Зомби Конан Конные арбалетчики Корованы Магия Морровинд Оборотни Орки Пейсатель Ник Перумов
Песнь Льда и Пламени Попаданцы Путеводитель по коридорам Ада Роберт Говард Рыцарь Сапковский Стругацкие
Тёмная башня Терри Пратчетт Толкинисты Тролль Убить дракона голыми руками Фаербол Фанфик Фэнтези
Чарли и шоколадная фабрика Штаны Арагорна Эльф Эльф 80-го уровня Это очень сильное колдунство



Игры

1C 3dfx A challenger appears Action 52 Aion Alignment All your base are belong to us Angry Birds Angry Video Game Nerd
Another World Arcanum Assassin's Creed Baldur's Gate Barrens chat BASKA Battletoads Beat 'em up BioWare
Bitches and whores Blizzard Blood Brick Game Bridget Carmageddon Chris-chan Civilization Combats.ru
Command & Conquer Company of Heroes 2 Contra Copyright Corovaneer Online Counter-Strike Crimsonland CrYSIS
Daggerfall Dance Dance Revolution Dangerous Dave Dark Souls Dead Space Demonophobia Denuvo Deus Ex Diablo
Did he drop any good loot? Digger Disciples Doki Doki Literature Club! Doom DOOM: Repercussions of Evil Dopefish DotA
Dreamcast Duke Nukem 3D Dune 2 Dungeon Keeper Dungeons and Dragons Dwarf Fortress Earthworm Jim Elasto Mania
Elite EVE Online Everquest 2 F-19 Falcon Punch Fallout Fate/stay night Five Nights at Freddy's Flashback FPS
GAME OVER Game.exe GameDev.ru GamerSuper Garry's Mod Giant Enemy Crab GoHa.Ru Gothic Granado Espada
Grand Theft Auto Guilty Gear Guitar Hero Half-Life Half-life.ru Heroes of Might and Magic Hit-and-run Hitman HL Boom
Homeworld I.M. Meen Ice-Pick Lodge IDDQD Immolate Improved! It's dangerous to go alone! Take this. Itpedia
Jagged Alliance Kantai Collection Katawa Shoujo Kerbal Space Program Killer Instinct

[en.w:DotA](#) [w:DotA](#) [ae:DotA](#) [kym:defense-of-the-ancients-dota](#)