

## Модели поведения команды в игре Heroes of Newerth

*Чипизубов Кирилл Михайлович*

*Приамурский государственный университет имени Шолом-Алейхема*

*Студент*

### Аннотация

Данная статья посвящена моделям поведения команд в игре Heroes of Newerth. Приведённые модели поведения были сформированы на основании личного опыта игры. В статье были описаны три основные стратегии игры команды и возможные их комбинации.

**Ключевые слова:** Модель поведения, стратегия, тактика, игра, Heroes of Newerth

## Team behaviors in Heroes of Newerth

*Chipizubov Kirill Mikhailovich*

*Sholom-Aleichem Priamursky State University*

*Student*

### Abstract

This article is devoted to the models of team behavior in the game Heroes of Newerth. These behaviors were formed on the basis of personal experience of the game. The article describes the three main strategies of the team and their possible combinations.

**Keywords:** Behavior model, strategy, tactics, game, Heroes of Newerth

Игровая индустрия с каждым годом всё быстрее набирает обороты своего развития, затягивая в свои сети новых игроков. На сегодняшний день насчитывается уже более двух миллиардов игроков по всему миру. Каждый из них предпочитает один или несколько жанров компьютерных игр. В данной статье пойдёт речь об игре Heroes of Newerth (HoN) жанра Multiplayer Online Battle Arena (МОБА) (букв. «многопользовательская онлайн-боевая арена»).

Модели поведения МОБА игры «Dota 2» описывает Artur Khamzin в статье <https://dtf.ru/howto/6272-osnovy-dota-2-rol-i-strategii> [1], Тактики и стратегии игры «Dota 2» представляет Артур Хамзин в статье [https://games.mail.ru/pc/articles/secret/strategii\\_i\\_taktika\\_v\\_dota\\_2\\_by\\_starscream\\_93\\_mail\\_ru/](https://games.mail.ru/pc/articles/secret/strategii_i_taktika_v_dota_2_by_starscream_93_mail_ru/) [2], «Пуш»-тактику в «Dota 2» описывает Fregat в статье <https://dota2.ru/guides/3989-kak-vyigryvat-v-dota-chast-1-push/> [3], Стратегии в «Dota 2» приводит Eps110n в статье <https://dota2.ru/guides/423-strategii-na-mode-cm/> [4]. 10 правил стратегии быстрого пуша показывает сайт

<https://esportnews.gg/dota-2/43486-10-pravil-strategii-bistrogo-push.html/#1924787914.1576678887> [5].

Статья предназначена в первую очередь для новичков HoN, наигравшим не более двухсот часов рейтинговых матчей. Более опытным игрокам данная статья поможет освежить свои знания и возможно почерпнуть что-то новое.

Для написания статьи потребовалось сыграть около двадцати пяти рейтинговых матчей для того чтобы попробовать реализовать все возможные стратегии командной игры. Для записи игр использовалась программа «NVIDIA GeForce Experience» с входящей в её состав технологией «NVIDIA ShadowPlay™». После просмотра и проведения аналитики, сыгранных мной матчей был составлен список тактик, используемых командами игроков для достижения победы над противниками.

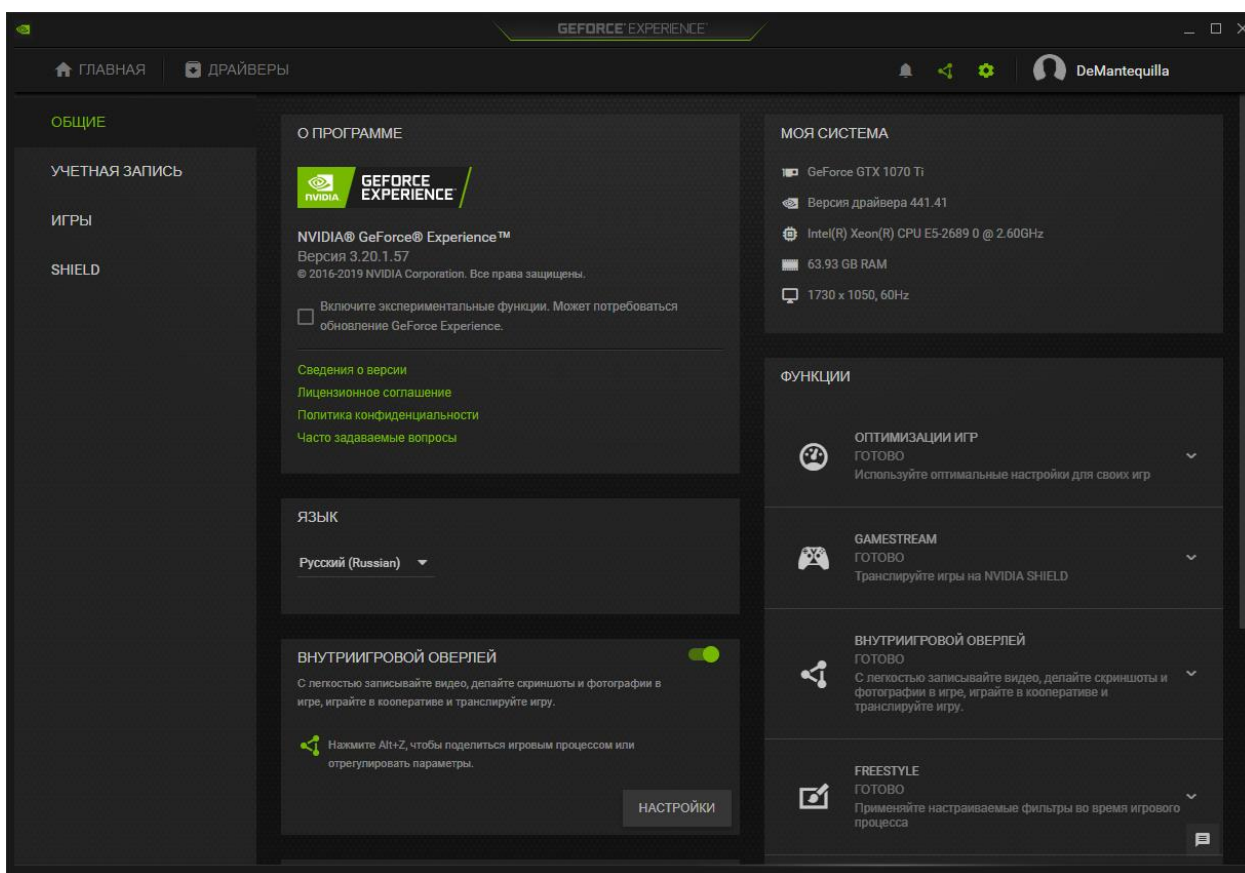


Рисунок 1 - NVIDIA GeForce Experience

### «Фаст-пуш»

Первая рассматриваемая модель поведения команды называется «Фаст-пуш» (англ. Fast-push), переводимое как быстрое давление. Из названия становится понятно, что данная тактика направлена на быстрое подавление героев и разрушение строений противника. «Фаст-пуш» очень агрессивная стратегия, рассчитанная на победу в первые 15-20 минут матча. Эта модель поведения крайне сложна в реализации в играх с противниками с высоким рейтингом.

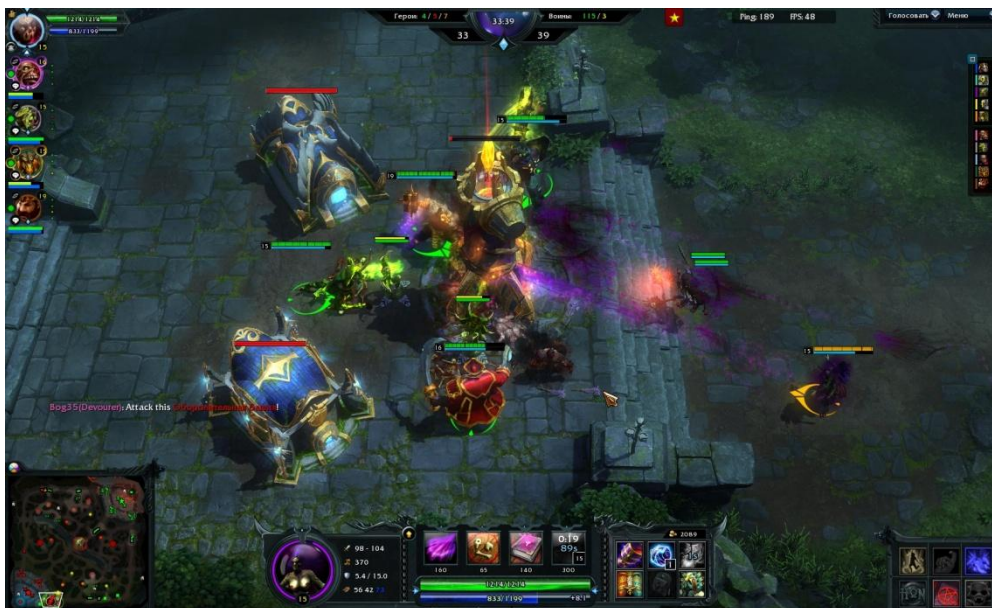


Рисунок 2 - Команда разрушает башню противника для уничтожения барак на линии

Для реализации данной стратегии необходимо позаботиться на стадии выбора героев о наличии героев, способных наносить большой урон героям и зданиям противника с самого начала матча. Данный класс называется «пушер». К этому классу героев, как правило, относятся герои с основной характеристикой «интеллект». Команда, состоящая только из данного вида героев, как правило, обречена на провал, поэтому трёх героев этого класса в команде будет достаточно для реализации стратегии «Фаст-пуш».

Также необходим герой, способный переживать «ответный огонь» противника, не допуская врагов до наносящих урон союзников. Этот класс героев называется «Танк». Также стоит учитывать, что класс «танков» довольно разнообразен и желательно, для успешной реализации стратегии, выбирать «танка» с большим потенциалом на инициацию сражений.

Для полного успеха команды необходима поддержка с тыла. Эту неблагодарную роль в игре выполняют герои поддержки, так называемые «саппорты». Роль «саппорта» также может выполнять и «пушер», но показать свой «пуш-потенциал» в сражениях с противниками он вряд ли будет способен.

На первые деньги при старте игры «пушерам» и «танку» важно приобрести большое количество расходных предметов, таких как: зелья регенерации здоровья и зелья регенерации маны для непрерывного давления на линии. После нескольких перепалок с противником на линии, оставив ему низкий уровень здоровья и отсутствие ресурсов для его восстановления, он будет вынужден отступить на базу для пополнения ресурсов и восстановления героя. Таким образом, во время отсутствия соперников на линии, необходимо наносить строениям противника как можно больший урон, стараясь уничтожить их, тем самым давить положение сражения как можно ближе к базе противоположной команды до тех пор, пока не будут

разрушены баракы «крипов» (союзных неконтролируемых игроками воинов, создаваемых игрой каждые 30 секунд на каждой из линий).

Разрушение строений противника приносит команде хороший прирост золота, дающий большой потенциал наращивания, так называемого «снежного кома». «Пушерам» необходимо собирать предметы, дающие прирост наносимого ими урона. «Танк» должен собирать предметы на физическую или магическую защиту, основываясь на наносимый героями противника тип урона. Нередки случаи комбинирования таких предметов для комбинированной защиты от атак соперника. Герой поддержки собирает предметы, помогающие команде. К ним относятся предметы восстанавливающие здоровье и ману союзников, а также предметы, дающие ауры (эффект, распространяющийся в определённой области вокруг героя, носящего данный предмет). Также «саппорт» обеспечивает видимость вражеской территории, устанавливая обзорные стражи («варды») и уничтожая «варды» противника, лишая его обзора территории.

Разрушив баракы одной из линий врага на ранней стадии игры, делает союзных «крипов» в несколько раз сильнее «крипов» противника. К тому же, за их убийство станут давать меньше золота. Как правило, после уничтожения баракы на одной из линий на ранней стадии игры, герои противника, имеющие низкий уровень, не способны противостоять сильным «крипам», и, поэтому, на оборону такой линии требуется поддержка героев с других линий. Такая ситуация очень плачевна для команды противника и, как правило, сильно деморализует её, потому что, мобилизовав часть героев на защиту уничтоженной линии, остальные линии становятся уязвимыми для разрушения. Как правило, после уничтожения одной из линий на ранней стадии игры, противник сдаётся, признав своё поражение.

### **«Сплит-пуш»**

Следующий тип поведения имеет название «сплит-пуш». В переводе с английского «split-push» дословно переводится как разделённое давление. Данный тип поведения является одним из самых распространённых в Heroes of Newerth. Суть стратегии заключается в том, что бы один или два героя разрушали одну из линий соперника, пока основная часть команды отвлекает противников. Одним из важнейших правил при «сплит-пуше» является осторожность при нахождении вдали от своей команды. Для этого, необходимо непрерывно и внимательно смотреть на мини-карту. При отсутствии героев противника на карте необходимо отойти на безопасное расстояние для того чтобы не умереть. Как правило, роль «сплит-пушера» выполняет герой способный нанести большой урон. К тому же, будет весьма полезным наличие способностей на мобильность для быстрого ухода от устроенной врагами засады. Остальные герои команды могут быть самыми разнообразными и не имеют особого значения. Является желательным наличие большого количества способностей на обездвиживание и дезориентации героев, для того чтобы достаточно продолжительное время отвлекать команду противников, не умерев при этом. «Сплит-пушер» как



правило, собирает большое количество предметов на урон, скорость атаки и мобильность. Команда же приобретает предметы для контроля героев противников и выживаемость.



Рисунок 3 - Герой «пушит» линию в одиночку пока команда отвлекает остальных противников

### Лейт-гейм

Последняя модель поведения называется «лейт-гейм». В переводе с английского late game переводится, как поздняя игра. Название говорит само за себя. Цель данной стратегии затянуть игру до поздней стадии (более 45 минут игры). Как правило, на данной стадии игры очень сильно раскрывают свой потенциал герои с основной характеристикой «ловкость», но также встречаются и представители «силы» и «интеллекта», но значительно реже. Этот вид героев называется «керри». Поэтому для реализации данной стратегии потребуется 2-3 «керри» в команде.

Обычно состав команды выглядит следующим образом: 2 «керри», «танк», «мидер» (герой, стоящий в одиночку на центральной линии) и «саппорт». Состав команды может быть и другим, но реализация данной стратегии становится более сложной при наличии в команде лишь одного «керри». Задача «керри» в игре получить как можно больше предметов к поздней стадии игры, становясь при этом смертоносным оружием в руках команды. «Керри» желательно, по возможности, убивать героев противника, но лишняя агрессия ему ни к чему. Остальные участники команды занимаются обороной строений и защитой «керри» от нападений противников. Любой участник команды должен быть готов отдать жизнь за своего «керри».

Предметы, собираемые «керри», как правило, дают прирост атаки, скорости атаки, замедление, оглушение, вампиризм, уклонение и снижение защиты героев противника. «Саппорт» в лейт-гейме имеет скромный набор предметов, поэтому является очень лёгкой добычей для героев противоположной команды, именно из-за этого он собирает предметы для

спасения. Таким образом, он может спасти своего «керри» от смерти или же спастись сам в случае нападения. Остальные участники команды приобретают большое количество предметов на выживаемость и контроль героев врага, для увеличения времени на нанесение основного урона своими «керри».

Почти всегда, в поздней стадии игры для победы необходимо выиграть одно – два сражения у команды противника, потому что время возрождения героев в лейт-гейме достаточно большое для уничтожения одной, двух линий или даже всей базы соперника, не оставляя ему шанса на победу.

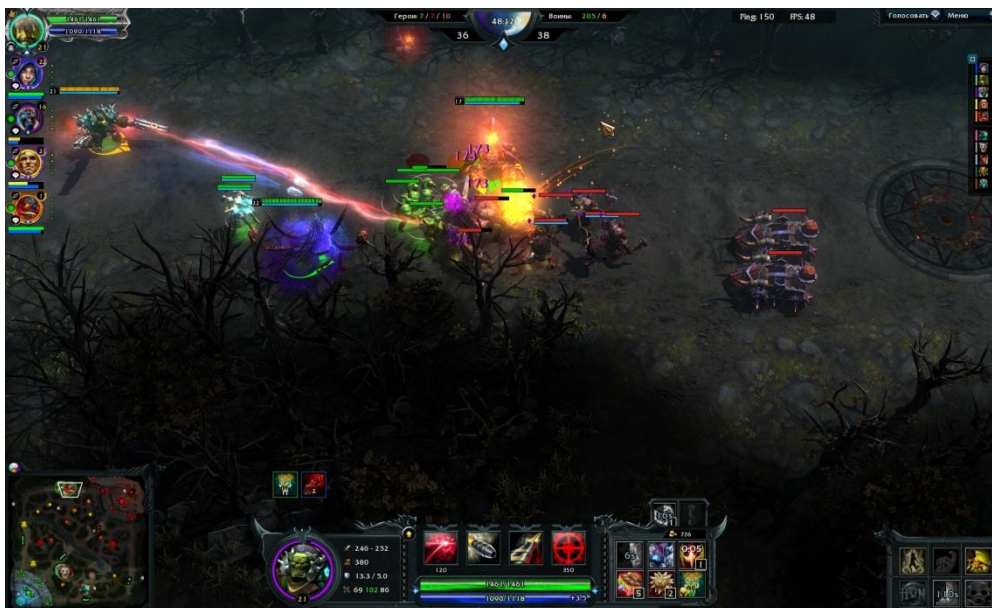


Рисунок 4 - «Керри», «танк» и «маг» «пушат» верхнюю линию (поздняя стадия игры)

В данной статье были описаны лишь три базовые тактики, на комбинациях которых основываются все модели поведения команды в матчах «Heroes of Newerth». Сюжетная линия может быть переиграна несколько раз за матч, поэтому сыграть конкретно одной из трёх стратегий не всегда может получиться.

### Библиографический список

1. <https://newzoo.com/insights/articles/newzoos-2018-report-insights-into-the-137-9-billion-global-games-market/>
2. <https://ru.wikipedia.org/wiki/МОБА>
3. <https://www.nvidia.com/ru-ru/geforce/geforce-experience/>