

Dota Auto Chess

4 января в Dota 2 вышла пользовательская карта Dota Auto Chess. Сейчас у неё почти 2,6 млн. подписчиков, одновременный онлайн переваливает за 100 тысяч пользователей, её стримят популярные стримеры (например, Savjz, Amaz, Dog, Дред, Нексус и даже Папич!), а один из них (BananaSlamJamma) уже планирует провести турнир с призовым фондом в \$5000, заручившись поддержкой Valve.

Основа игры проста — вы покупаете и выставляете на шахматную доску фигурки, а они самостоятельно сражаются с фигурами ваших противников. Концепция простая, но довольно глубокая — easy to learn, hard to master, все дела. Игра находится на стыке карточных и стратегических игр и напоминает неплохую карту GemTD. Только GemTD — кооперативное PvE, а шахматы — PvP.

В игре уже есть рейтинговая система, калибровка и кастомизация.



Карта чрезвычайно увлекательная и затягивающая. С ней, как с Героями, — решил сыграть ещё одну каточку, а очухался в 8 утра. Несколько лет назад я мог себе позволить играть, есть и спать, а сейчас приходится играть и работать, жертвуя сном. Вот сегодня проснулся в 4 утра и охваченный вдохновением решил написать эту статью. Включаю компьютер, захожу в Discord, а там трое товарищей катают в шахматы. Разумеется, я тоже сыграл пару раз, а статью пришлось писать днём, когда хотелось поспать.

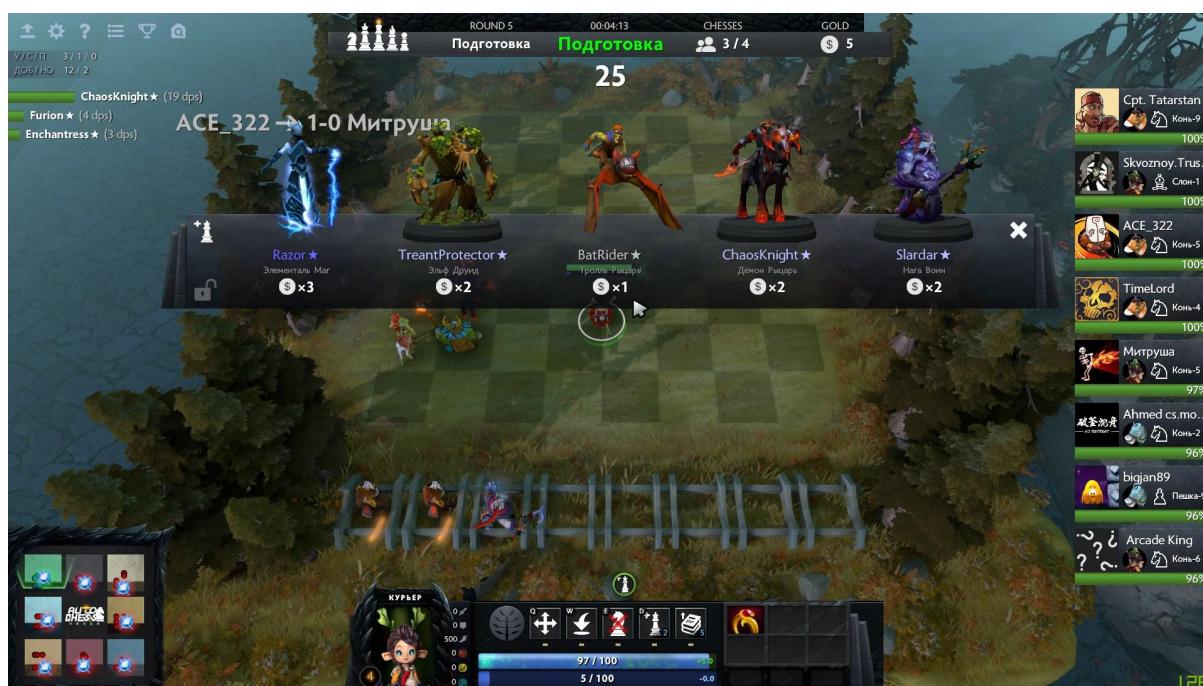
В статье будет информация и для новичков, и для тех, кто уже имеет представление об игре. Это одновременно и плюс, и минус. С одной стороны, статья подробная и обо

всём. С другой — новичкам она покажется перегруженной и непонятной. Если с игрой вы незнакомы, то советую прочитать об основах, затем поиграть, а после практики возвращаться к чтению.

Игровой процесс

Игра рассчитана на 8 человек. На старте у каждого игрока есть своё шахматное поле и курьер под управлением. В начале каждого раунда вам предлагают набор из 5 случайных фигур, которые можно купить за золото. Купленная фигура оказывается на скамейке запасных, откуда её можно выставить на поле. Не забывайте это делать, новички часто горят на том, что не выставили фигуру на поле в первом раунде (используйте кнопку Q на фигуру, а затем указывайте, на какую клетку хотите выставить фигуру). Скамейка запасных ограничена восемью слотами.

Фигуры можно продавать (вернуть проданную фигуру нельзя), можно убирать со стола на скамейку, возвращать обратно на поле. Три одинаковых фигуры объединяются в такую же фигуру 2 ранга (грейда). Три фигуры 2 ранга объединяются в фигуру 3 ранга (максимального).



В каждом раунде выставленные вами на стол фигуры сражаются с фигурами противников на вашей доске, а копии ваших фигур отправляются к кому-то в гости (оба противника каждый раз выбираются случайно).

Если ваши фигуры проигрывают на вашем поле, то ваш курьер получает урон в зависимости от количества и грейда выживших фигур противника. Побеждает в игре тот, чей курьер останется в живых.

Урон в конце раунда

Уровень фигуры	Урон курьеру в конце раунда
1-2	1
3-5	2
6-8	3
9+	4

Работает и для PvE раундов. Например, Годень нанесёт вам всего 4 урона.

Уровень и ранг — это разные характеристики. Про уровень фигур я расскажу позже.

У курьера тоже есть уровни. Одну единицу опыта вы получаете в конце каждого раунда, также вы можете покупать 4 единицы опыта за 5 золота. От уровня зависит количество фигур, которое вы можете выставить на стол (максимум — 10) и шанс выпадения фигур той или иной редкости (чем выше уровень, тем больше шанс залутать более редкую фигуру).

Первые три раунда вы сражаетесь против монстров. Дальше идут PvP-раунды. Каждый пятый раунд, начиная с десятого, снова будет против монстров. Монстры довольно сильные, зачастую им можно проиграть.

Матчасть

Свойства и умения фигур

Всего в игре на данный момент 52 фигуры. Каждая обладает следующими свойствами/характеристиками/умениями.

1. Раса.
2. Класс.
3. Качество (редкость).
4. Ранг.
5. Уровень.
6. Умение (активное или пассивное).

ROUND 1 00:00:00 CHESSES GOLD

СПИСОК ФИГУР (52)

STAT	CHESSES	SPEC	CLASS	ABILITY	COST	STAT	CHESSES	SPEC	CLASS	ABILITY	COST	STAT	CHESSES	SPEC	CLASS	ABILITY	COST
	Axe ★	Орк	Воин		\$ x1		ChaosKnight ★	Демон	Рыцарь		\$ x2		Kunkka ★	Человек	Воин		\$ x4
	Enchantress ★	Зверь	Друид		\$ x1		TreantProtec...	Эльф	Друид		\$ x2		Troll ★	Троль	Воин		\$ x4
	OgreMagi ★	Орк	Маг		\$ x1		Luna ★	Эльф	Рыцарь		\$ x2		LightKeeper ★	Человек	Маг		\$ x4
	Tusk ★	Зверь	Воин		\$ x1		Furion ★	Эльф	Друид		\$ x2		Necrophos ★	Нежить	Чернокни...		\$ x4
	DrowRanger ★	Нежить	Охотник		\$ x1	NEW!	Morphling ★	Элементаль	Убийца		\$ x2		TemplarAssa...	Эльф	Убийца		\$ x4
	BountyHunt...	Гоблин	Убийца		\$ x1		Lycan ★	Чел... Зверь	Воин		\$ x3		Alchemist ★	Гоблин	Чернокни...		\$ x4
	Clockwerk ★	Гоблин	Механизм		\$ x1		Venomancer ★	Зверь	Чернокни...		\$ x3		Disruptor ★	Орк	Шаман		\$ x4
	ShadowSha...	Троль	Шаман		\$ x1		OmniKnight ★	Человек	Рыцарь		\$ x3		Medusa ★	Naga	Охотник		\$ x4
	BatRider ★	Троль	Рыцарь		\$ x1		Razor ★	Элементаль	Маг		\$ x3		DragonKnig...	Чел... Дра...	Рыцарь		\$ x4
	Tinker ★	Гоблин	Механизм		\$ x1		WindRanger ★	Эльф	Охотник		\$ x3		LoneDruid ★	Зверь	Друид		\$ x4
	AntiMage ★	Эльф	Охотник		\$ x1		PhantomAss...	Эльф	Убийца		\$ x3		Gyrocopter...	Дворф	Механизм		\$ x5
NEW!	Tiny ★	Элементаль	Воин		\$ x1		Abaddon ★	Нежить	Рыцарь		\$ x3		Lich ★	Нежить	Маг		\$ x5
	Crystal ★	Человек	Маг		\$ x2		SandKing ★	Зверь	Убийца		\$ x3		TideHunter ★	Naga	Охотник		\$ x5
	BeastMaster ★	Орк	Охотник		\$ x2		Slark ★	Naga	Убийца		\$ x3		Enigma ★	Элементаль	Чернокни...		\$ x5
	Juggernaut ★	Орк	Воин		\$ x2		Sniper ★	Дворф	Охотник		\$ x3		Techies ★	Гоблин	Механизм		\$ x5
	Timbersaw ★	Гоблин	Механизм		\$ x2		Viper ★	Дракон	Убийца		\$ x3						
	PainQueen ★	Демон	Убийца		\$ x2		ShadowFien...	Демон	Чернокни...		\$ x3						
	Puck ★	Эльф Дра...	Маг		\$ x2		Lina ★	Человек	Маг		\$ x3						
	WitchDoctor...	Троль	Чернокни...		\$ x2	NEW!	TerrorBlade ★	Демон	Охотник...		\$ x3						
	Slardar ★	Naga	Воин		\$ x2		Doom ★	Демон	Воин		\$ x4						

Расы

В игре 13 рас. У каждой расы есть своё умение. Оно активируется при определенном количестве **разных** фигур одной расы на доске и имеет один или несколько уровней.

Важно: все расовые и классовые умения разных уровней стакаются. Т.е. если классовая пассивка воинов первого даёт 6 брони, то второго даёт не восемь, а +8 к 6, суммарно 14.

1. Орки.
2. Звери.
3. Огр (он один единственный, имеет бонус в 10% ХП).
4. Нежить.
5. Гоблины.
6. Тролли.
7. Эльфы.
8. Элементали.
9. Люди.
10. Демоны.
11. Наги.
12. Дворфы.
13. Драконы.

Некоторые расы могут быть основой билда, а некоторые используются в качестве дополнения. Зависит это от баффа расы и её численности. Пассивки некоторых рас работают не только на представителей расы, но на всех союзных юнитов. В таком случае разумнее использовать такую расу для усиления кого-то еще.

Некоторые пассивки сильны, а некоторые слабы. Слабые пассивки можно использовать в качестве приятного бонуса, но делать на них упор не стоит.

Некоторые фигуры принадлежат сразу двум расам. Например, Пак одновременно и дракон, и эльф. Ликан — зверь и человек. Драгон найт — человек и дракон. Это можно использовать, дополняя какие-то сборки минорными баффами.

Классы

В игре есть 10 классов фигур. У каждого класса есть своё умение. Оно активируется при определенном количестве **разных** фигур одного класса на доске и имеет один или несколько уровней.

1. Воины. Классовое умение: бонус к armor всем союзным воинам на поле. 6 при stake из 3 фигур, 14 при stake из 6 фигур, 23 при stake из 9).
2. Друиды.

3. Маги. Классовое умение: понижает магическую защиту противников. При stake из 3
4. Охотники. Классовое умение: все союзные охотники получают бонус к урону. 25% при stake из 3 фигур. 60% при stake из 6.
5. Убийцы. Классовое умение: все союзные убийцы получают шанс нанести x4 урон. 10% при stake из 3 фигур. 30% при stake из 6.
6. Механизмы. Классовое умение: увеличивает реген здоровья союзных мехов. 15 хп/сек при stake из 2 фигур, 30 при stake из 4.
7. Шаманы.
8. Рыцари.
9. Охотники на демонов. Их всего два. Охотник на демонов считается за демона врага. Т. е. отключает расовую пассивку вражеского демона. При наличии в команде двух охотников на демонов пассивка демонов не отключается. Т. е. если у врага есть Антимаг и Террорблейд, то ваш охотник на демонов будет бесполезен.
10. Чернокнижники.

Ваша задача комбинировать фигуры на доске таким образом, чтобы получать несколько эффективных сочетаний расовых и классовых умений. Например, если вы застакаете 6 воинов и 4 тролля, вы можете получить 2 очевидных бонуса от умений троллей и воинов:

1. +30 скорости атаки для всех союзных юнитов.
2. +30 дополнительной скорости атаки для троллей.
3. +14 брони для всех союзных воинов.

А бонусом вы получаете следующее (если выберете нужных воинов):

1. +10% урона для всех союзных юнитов (бафф от двух воинов-зверей: Ликана и Тускара)
2. 20% обезоружить противника при атаке вашими людьми (бафф от двух воинов-людей: Кунки и того же Ликана, который одновременно и зверь и человек, поскольку оборотень).
3. 50% бонусного чистого урона от одного вашего воина-демона.

А ещё у вас останется 1 свободный слот, потому что Троль Варлорд одновременно тролль и воин. Оптимально добавить к этой сборке Дизраптора. Тогда вы получите моментальный «хекс» (превращает юнита в курицу) в начале раунда (бонус от двух шаманов).

Некоторые сочетания фигур активируют разом по 7 умений (наверняка можно больше, я целенаправленно не проверял). Да, не все они максимального уровня, но это и не нужно.

Позже мы подробнее обсудим некоторые сборки на конкретных примерах.

Важно: умения работают даже если какие-то фигуры погибли в ходе раунда. Главное, чтобы они были на поле на момент начала раунда. То есть если у вас на доске 4 тролля, то в начале раунда все ваши юниты получают бафф на скорость атаки. Если все 4 тролля умрут первыми, бафф никуда не денется.

Качество (редкость) фигур

1. Обычные. Стоимость — 1 голда.
2. Необычные. Стоимость — 2 голды.
3. Редкие. Стоимость — 3 голды.
4. Эпические. Стоимость — 4 голды.
5. Легендарные. Стоимость — 5 голды.

На первом уровне вам могут выпасть только обычные фигуры. На втором обычные и необычные. На третьем в пул доступных фигур попадают «рарки». Эпические фигуры доступны с 5 уровня, легендарные — с 8. С каждым уровнем обычные фигуры попадают все реже, а более редкие — чаще.

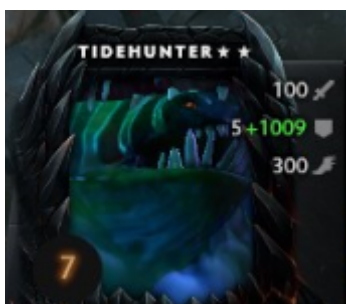
Уровень фигур

Уровень фигуры = качество + (ранг - 1)*2. Исключение друиды 3 ранга, у них уровень = качество +3.

Для чего это нужно: скилы типа Дума и Лагуны идут с вероятностью в 70% в таргет наивысшего уровня с активным умением, а в 30% случаев в последнего юнита. Т.е. веник/ликан/фура сейвит от таких скилов своими суммонами только в 30% случаев. Взято из кода кастомки.

Также уровень имеет значение при продаже фигур: фигуры первого грейда продаются за полную стоимость, цена фигур второго и третьего грейда равна уровню этих фигур. Ранг и уровень — это разные характеристики. Не перепутайте. А ещё уровень обычно коррелирует с силой фигуры. Чем выше — тем сильнее.

Ранг фигуры указан рядом с её названием — количество звёздочек справа. А уровень показан слева внизу — цифра в кружочке:



Тайдхантер второго грейда (т. е. 3 обычных Тайдхантера) имеет 7 уровень. Продать его вы сможете за 7 золота .

Умения фигур

У каждой фигуры есть манапул в 100 единиц и умение (в большинстве случаев активное). В начале раунда маны у фигуры нет. Набирается она, когда фигура атакует или когда атакуют её. Как только фигура набирает 100 маны, она использует умение. И дальше использует его по откату и/или набору маны. Пассивные умения работают всегда, понятное дело.

Умения каждой фигуры я расписывать, конечно не буду.

Расстановка, доход, прокачка и другие мелочи

Расстановка

Поначалу может показаться, что расстановка фигур не имеет особого значения, но это ошибочное мнение. Поскольку управлять фигурами вы не можете, расстановка их на поле — один из основных способов влиять на сражение.

Например, вы остались 1 на 1 с оппонентом, у которого много аое-заклинаний. В таком случае вы просто обязаны рассредоточить фигуры по доске, иначе их просто зальют аое-прокастом. Я уже не раз был свидетелем, когда люди, забивающие на расстановку проигрывали этим игру. И наоборот — вовремя изменивший «позиционку» шахматист переворачивал катку и тащил.

Или другой пример. Фигуры с классом «убийца» прыгают сразу на самый дальний ряд и бьют в спину. Если сзади у вас неприкрытыми стоят уязвимые таргеты вроде магов, то их вырежут моментально. Поэтому против убийц нужно выставлять фигуры коробочкой в уголке, прикрывая танками роботы и прочие уязвимые фигуры.

А ещё мне кажется, что в плане расстановки прослеживается некая мета. Сначала была очень популярна расстановка коробочкой, сейчас становится модно выставлять фигуры по центру и немного вразброс. Как только найдут контру к этой расстановке, популярной станет какая-то другая.

Доход и экономика

На покупку фигур, реролл выпавших в начале раунда фигур и ап уровня курьера нужно тратить золото. Ваш доход складывается из нескольких вещей:

1. Базовый прирост. На первом раунде дают 1 голду, на втором — 2 и так далее. С пятого раунда и дальше дают по 5 голды.
2. Процент. За каждые 10 единиц имеющегося у вас золота вы получаете +1 единицу золота в начале раунда. Максимальный процент — 5. Вам нужно потихоньку накопить 50 голды.
3. Бонус за серию побед или за серию поражений. Максимальный бонус — 3 голды. Серия побед считается только на своём поле, не на чужом. То есть важно успешно обороняться, а как ваши фигуры выступают в гостях не имеет значения.
4. Также дают 1 единицу голды за победу в раунде на своём поле.

Деньги вы тратите на покупку фигур, прокачку (чем выше уровень, тем чаще вы лутаете крутые фигуры и тем больше фигур вы можете выставить на поле) и реролл выпавших вам в начале раунда фигур.

Поскольку игра имеет много общего с картами, случай имеет в автошахматах большой вес. Есть стратегии, которые крайне зависимы от одного конкретного юнита, а он вам не выпадает, хоть лопни! Чтобы побороть случай, вам нужна сильная экономика.

Мы предпочитаем играть через «инкам», то бишь максимально быстро (по возможности) копим 50 золота, чтобы получать дополнительные 5 золота за ход. Зачастую при таком подходе приходится жертвовать своими НР — вы стараетесь не тратить деньги зря и проигрываете в боевой мощи. Благо, за серию поражений, как и за серию побед, дают бонусное золото. Проблема лузстриков в том, что они зависят от вас ещё меньше, чем серии побед. Проиграли вы подряд 4 раунда, а на пятый к вам на поле попал совсем слабенький игрок, которого вы невольно победили. Лузстрик прервался, бонусное золото кончилось.

Совершенно точно не нужно до накопления 50 голды сливать деньги на реролл выпавших фигур. Руки будут чесаться, но терпите. Выкручивайтесь, используйте что дают, но не тратьте деньги.

Если ситуация совсем плохая, и вы скоро проиграете, сливайте деньги. На что? На самое необходимое. Возможно, вам не хватает важного юнита, тогда рерольте и ловите. Возможно, вам нужно больше слотов на доске, тогда апайте уровень. Один удачный ролл и заход нужной фигуры может кардинально изменить игру. Пазл сойдется, вы соберете нужный билд и затащите на 1 ХП (видел такое уже не раз).

Рабочие стратегии

В этом разделе я расскажу о некоторых стратегиях, которые в текущем патче эффективны. Я не преследую цели рассказать о всех лучших стратегиях, просто

приведу несколько рабочих примеров. Да и вряд ли какую-либо стратегию можно назвать «лучшей».

Разработать и/или запомнить варианты сборок — это вообще не самое главное умение. Оно придёт само с опытом. Кроме того, на разных этапах игры одна и та же сборка может иметь разную эффективность. Когда в игре еще много игроков, вам нужна универсальная сборка, которая в среднем будет хороша против разных оппонентов, а когда и если вы останетесь 1 на 1, то может случиться так, что ваш универсальный комплект фигур подчистую сливает комплекту оппонента. Принцип «камень-ножницы-бумага» никто не отменял.

Нужно постоянно оценивать ситуацию в игре и по возможности к ней адаптироваться. Поскольку фигуры вы получаете случайным образом, не всегда возможно в короткие сроки подстроиться под соперника. Необходимость действовать в условиях неопределённости, реагируя при этом на действия соперника, является ключевым фактором успеха игры.

Очень важен общий менеджмент фигур и работа со скамейкой запасных. Много зависит от ранней игры. Если вам удаётся быстро собрать одну-две фигуры второго грейда, вы с высоким шансом обеспечите себе серию побед и получите экономическое преимущество. Распорядиться им можно по-разному. Можно дальше усиливать стол, чтобы не прерывать винстрик. Можно начать копить 50 золота для усиления экономики.

В первых раундах все действуют по-разному. Наиболее эффективно, мне кажется, скупать побольше дешевых юнитов, чтобы иметь бОльший шанс собрать фигуру второго грейда. Кто-то действует иначе — покупает либо только сильные фигуры (более высокой редкости и уровня), либо фигуры под заранее выбранную сборку, а деньги вкладывает в ранний ап 5 уровня. На пятом уровне появляется шанс зароллить эпическую фигуру, многие из которых являются ключевыми в большом количестве стратегий.

Поначалу я заранее выбирал стратегию и собирал фигуры под нее. Сейчас стараюсь покупать побольше фигур в самом начале, чтобы у меня было несколько путей развития. А дальше пляшу от того, каких фигур мне выпадет больше. Считаю, что второй подход правильнее, но вот парадокс — играть так у меня получается хуже.

Когда стратегия определена заранее, ты, конечно, зависишь от «захода», но зато четко знаешь, какие фигуры покупать, а какие нет. Скамейка не захламлена лишними фигурами, а вашим хозяйством легко управлять, а нужные фигуры рано или поздно придут. Разница только в том, сколько к тому моменту у вас будет здоровья :) Новичкам, мне кажется, лучше играть именно вот так.

Когда действуешь по ситуации, имеешь преимущество за счёт гибкости, можешь быстрее собрать что-то оформленное. Но на скамейке запасных кавардак, много разрозненных юнитов, места не хватает, глаза разбегаются. Часто приходится

жертвовать какими-то фигурами, чтобы собрать другую фигуру рангом повыше. И как назло — только пожертвуешь какой-то фигурой, как на следующий ход тебе насыпят еще несколько таких же. В общем, играть так сложнее, нужна дисциплина и умение быстро соображать.

Также необходимо понимать, когда наступает паверспайк вашего билда. Некоторые билды раскрываются только при определенном уровне курьера. Некоторым обязательно наличие определенных фигур. Некоторым нужен и уровень, и фигуры. Соответственно, вам нужно как можно быстрее достичь точки оптимальной силы вашего билда, а только потом уходить в инкам и прочие извращения сытой жизни.

А ещё у всех билдов есть разные варианты сборки. То есть основа одна, но некоторые фигуры можно заменять. Например, вы строите билд через рыцарей. Очень круто с ними сочетаются драконы. Но драконы могут не зайти, тогда можно заменить драконов на троллей (будет хуже, но терпимо) или вообще магов. Знание вот таких вот дополнительных вариантов сборки поможет вам чуть меньше зависеть от случайности и подстраиваться под ситуацию.

Варианты сборок

Воины+Тролли

Стандартный и оптимальный состав:

1. Все 4 тролля: Тролль Варлорд, Раста, Вич доктор, Бэтрайдер.
2. 6 воинов: Кунка, Дум, Ликан, Слардар, Туск и Тролль Варлорд.
3. И два шамана: Раста и Дизраптор.



Довольно популярная и сильная стратегия. Много контроля (дизарм, дум, аое-стан с корабля, аое-сайленс, два хекса, один из которых моментально применяется в начале раунда), куча урона. За счет баффа троллей все ваши юниты быстрее атакуют и быстрее получают ману, а значит раньше используют заклинания.

Также плюсом является неплохая гибкость стратегии. Поскольку воинов в игре 9 (это самый многочисленный класс), вам легко собрать шестерых. Конечно, в идеале нужен именно тот набор, что я привёл выше, но если уж не зайдёт, то есть хоть какая-то замена.

По ситуации можно убрать трех воинов и добавить трёх чернокнижников. Потеряете в броне воинов, но получите вампирик на всю команду. Можно заменить дизраптора на Тайдхантера, получите немного магической защиты от двух наг. Актуально, если вас выносят прокастом.

Минусы:

Без всех 4 троллей не работает совсем. А поймать Тролля Варлорда бывает довольно сложно (фигура эпического качества).

Чтобы раскрыть потенциал, нужен 9 или лучше 10 уровень героя.

Рыцари(6) + драконы(3) + маги(3)



Одна из самых сильных стратегий. Максимальный шанс щита от бонуса рыцарей обеспечивает выживаемость против любого урона, а за счёт ослабления вражеской брони (-5) и магического сопротивления (-50%) драконы будут наносить огромное количество урона.

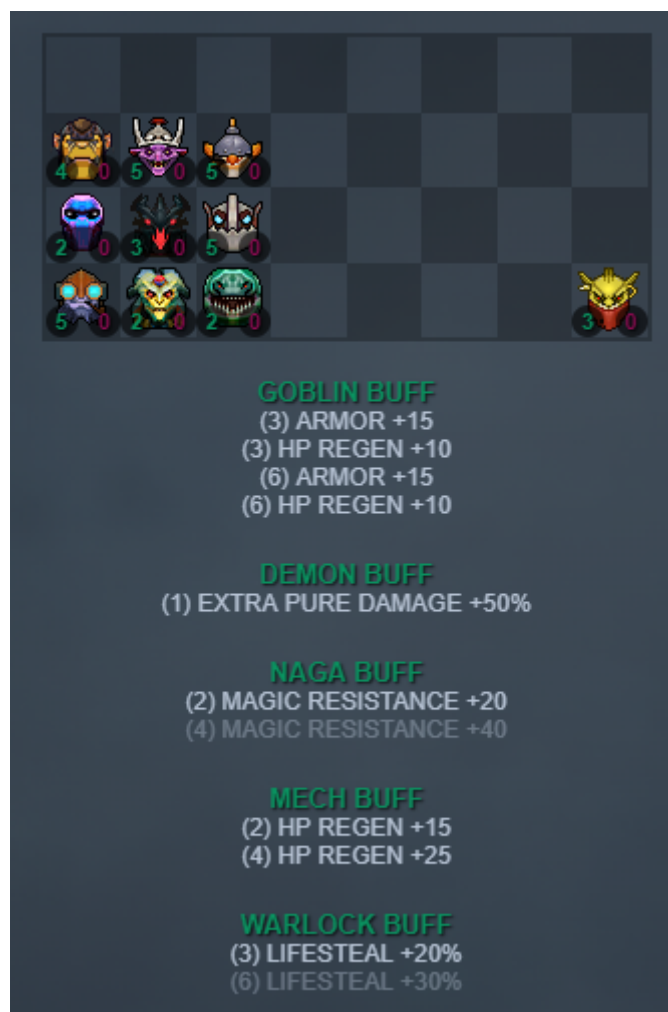
Приоритеты при сборке: драконы > рыцари > маги.

Возможные замены: Лину на ЦМ.

Недостатки: сложно собирать рыцарей, нужен ДК (эпическая фигура).

На момент написания статьи возможны проблемы с ДК 2 и 3 ранга из-за нового патча в доте.

Гоблины(6) + Чернокнижники(3)



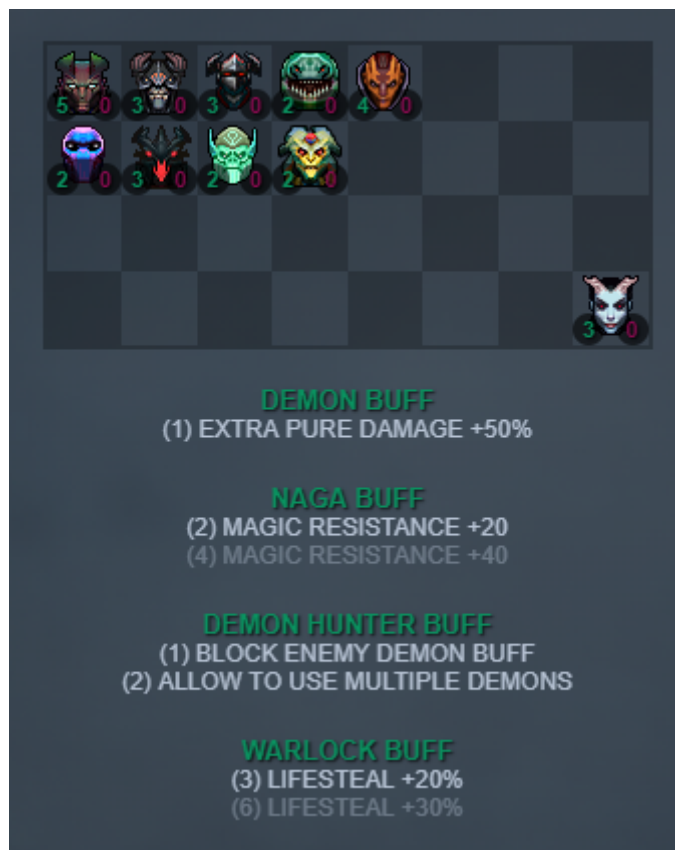
Стратегия обеспечивает очень сильный старт при всего 2 механизмах из-за сильного ХП регена. В поздней игре механизмы будут иметь 50+ хп регена, +15 брони, +20% магического сопротивления, 20% вампиризма, что обеспечит им великолепную выживаемость. Медуза и тайдхантер позволят держать вражеских юнитов в контроле.

Приоритеты при сборке: гоблины > все остальные.

Возможные замены: Медуза и Тайдхантер на двух убийц, Шадоуфинда на Некрофоса.

Недостатки: требуется доминация на ранних уровнях за счёт бонуса механизмов и гоблинов + необходимо 6 гоблинов, а последний (Течис) - легендарная фигура.

Демоны



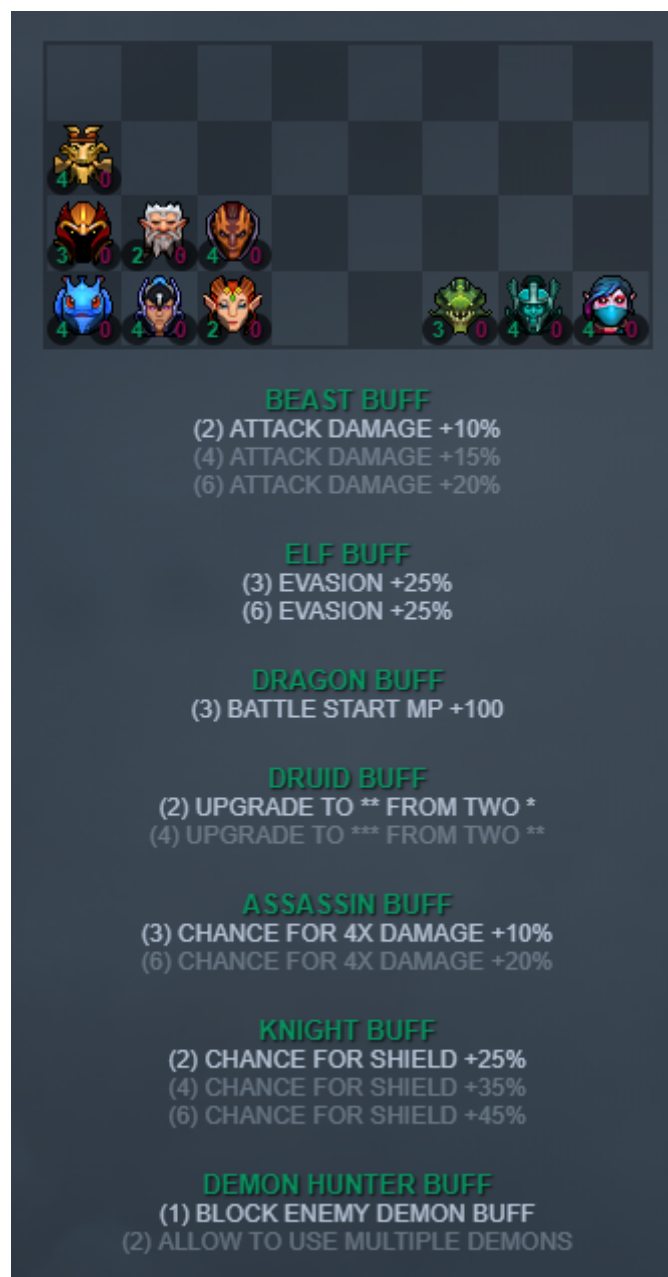
Демоны теряют свой бонус (дополнительно 50% чистого урона), если в команде есть другие демоны, поэтому основа стратегии — Антимаг и Террорблейд, которые дают возможность использовать любое количество демонов. Бонус работает даже при наличии антимага у противника.

Приоритеты при сборке: Антимаг и Террорблейд > демоны > все остальные.

Предметы: на физ. урон в Террорблейда, на маг. урон в Некра, Броня/клоака/реген в тайдхантера, реген маны в ТБ/Энигму/Некра, маску в Террорблейда.

Недостатки: необходимо очень быстро найти Антимага и Террорблейда, и максимально быстро поднимать уровень демонов.

Эльфы(6)+драконы(3)+убийцы(3)



Стратегия основана на быстром получении друидов 2, 3 ранга за счёт их классового бонуса (для подъёма ранга требуется 2 фигуры, а не 3). Драконы и убийцы обеспечат поздние стадии игры. Фурион на скамейке запасных для активации бонуса от 4 друидов при подготовке к раунду.

Приоритеты при сборке: друиды > драконы > эльфы.

Предметы: на физ. урон в Луну/ТА, на маг. урон в Пака.

Недостатки: не всегда удаётся поймать Лон друида, отчего теряется, собственно, бонус друидов. А он нужен именно для ранней агрессии. Никакой иной синергии у друидов нет — только упрощенный ап ранга.

Особенности и/или недоработки

Рандомный дроп предметов

Из монстров могут выпадать предметы. Некоторые предметы объединяются в составные артефакты. Дроп из монстров случайный. Это приводит к тому, что у кого-то к 15 раунду собирается рефрешер (моментально сбрасывает кулдаун активного умения фигуры), а у кого-то нет ничего. Это неприятный и необязательный рандом. От него легко можно избавиться, если, например, добавить магазин с предметами, а дроп из монстров заменить на монеты для этого магазина. Тогда можно будет собирать нужные артефакты, и не зависеть от полностью неконтролируемого случая.

Объединение и передача предметов

К сожалению, переданные фигуре предметы можно забрать и передать другой фигуре только одним способом — продав фигуру с предметами. При продаже все предметы высыплются на землю.

Бывает так, что вам выпадают крутые итемы, которые максимально раскроются с какой-то конкретной фигурой, которой у вас пока нет. Приходится либо отдавать предметы фигуре похуже, теряя в потенциальной эффективности, либо солить их, пока не выловите нужную фигуру, либо в будущем жертвовать фигурой с предметами (а фигура может быть к тому моменту прокаченной). Считаю, что этот момент нужно править и позволить передавать предметы между фигурами.

Объединение фигур на скамейке запасных

3 одинаковых фигуры объединяются только на поле, но не на скамейке запасных. Это довольно неудобно, иногда вам не хватает времени. Чтобы выставить на стол нужные фигуры и поднять им ранг.

Возможно, это можно оправдать тем, что некоторым игрокам может понадобиться, например, 2 фигуры второго ранга вместо одной фигуры третьего ранга. Иногда такая необходимость возникает.

Имейте в виду: если выставляете на поле лишние фигуры, то некоторые случайно выбранные из них, возвращаются на скамейку запасных. Если на скамейке нет места, эти фигуры сгорят.

Урон от саммонов

Некоторые фигуры призывают дополнительных юнитов. Ликан призывает волков, Веномансер ставит варды, Фурион вызывает трента, а Лон друид — мишку. К сожалению, саммоны тоже наносят урон курьеру. Если вы проигрываете раунд игроку, у которого много призванных существ, то получаете очень много урона. Это немного несправедливо и, на мой взгляд, нуждается в доработке.

Распространённость фигур

Во время загрузки карты вам показывают различные советы («Не стойте в огне»). Один из них гласит: чем меньше определенных фигур в игре, тем выше шанс их выпадения. Поначалу нам казалось, что всё ровно наоборот: чем больше в игре каких-то фигур, тем чаще они вам попадают в начале раунда. Но покопавшись в коде кастомки, мы выяснили следующее:

Массив фигур, откуда они попадают к игрокам в магазин общий для всех игроков. Фигуры выбывают из этого массива после попадания в магазин к одному из игроков, и возвращаются, когда игрок обновляет фигуры в магазине или продаёт данную фигуру. Общее количество фигур:

1. Обычные — 45 штук.
2. Необычные — 30 штук.
3. Редкие — 25 штук.
4. Эпические — 15 штук.
5. Легендарные — 10 штук.

Пример: если у одного из ваших противников стоит Энигма третьего ранга, а у другого — первого, то вы не сможете найти Энигму в магазине, пока один из игроков не продаст эту фигуру.

Из-за большого количества фигур обычного качества может сложиться ощущение, что система работает наоборот, но это не так.

Шахматы — крутые. Играйте в шахматы!

Поначалу игра может вас разочаровать — все мои знакомые, которых я привёл в шахматы, плевались первые несколько игр, потому что ничего не понимали. Я сам каждую катку поначалу заявлял, что удалю эту игру и никогда в жизни играть не буду. Прошла неделя: я пишу про нее 15 страниц А4 и провел за игрой часов 50. Запомнить фигуры и комбинации сразу не получается, голова трещит, внимание рассеивается, и пока ты сражаешься с интерфейсом, тебя закономерно нагибают. Это отталкивает, но потихоньку ты вливаешься, начинаешь соображать, что к чему, и втягиваешься. В общем, шахматы как вино — дайте им подышать.

**Amaz**  @Amaz · 31 янв.
Damn I'm actually super happy with Auto-Chess, the HS crew just playing and having fun ^^ @itshafu @Liquid_hsdog @Savjz @TidesofTime and more! @Ekor you need to get bishop tho

Перевести твит

7 3 99

 7  3  99  

**Savjz**  @Savjz

Читать

В ответ @Amaz @itshafu и еще 3

Our auto chess games have been the most fun I've had with gaming in many years

Перевести твит

18:07 - 30 янв. 2019 г.

1 ретвит 64 отметки «Нравится»



1 1 64

Когда-то Dota была всего лишь картой для Warcraft III. Результат вы знаете: Dota породила целый жанр, который в свою очередь перевернул всю индустрию — сейчас МОБА-игры одни из самых популярных и является локомотивом киберспорта. Маловероятно, что Auto Chess совершит такую же революцию, но наверняка этот мод ждёт большое будущее. Стэндэлон версия игры, кажется, уже в разработке.

P.S. Чтобы поиграть, вам понадобится клиент Dota 2. Он доступен [бесплатно в Стиве](#). В самой Доте вам нужно перейти в раздел «Игротека», найти в списке кастомных карт Dota Auto Chess и нажать на кнопку «Установить». После установки карты кнопка поменяется на «Играть в Dota Auto Chess».



Грейд - ранг

Редкость - качество

Уровень = базовый уровень + ранг