

Core-механика Auto Chess

*Все точные данные были взяты с сайта <https://auto-chess.ru/>.

1. Основа игры:

Игра представляет из себя стратегический баттлер на 8 игроков с автоматическими поединками в реальном времени и элементами карточной игры (построение колоды).

Условия победы:

На игровом поле сражаются команды двух случайных соперников либо команда игрока и нейтральные существа. Игрок проигравшей команды теряет очки здоровья. Последний выживший игрок побеждает.

Ход игры:

Игра разделена на раунды. Раунд состоит из двух фаз: фазы покупки и фазы боя. Каждый раунд во время фазы покупки игроки получают золото, нанимают героев, расставляют их на игровом поле и затем во время фазы боя наблюдают за их сражением.

Уровень игрока:

После каждого раунда игроки получают очки опыта. Набрав достаточно опыта, игрок повышает свой уровень. Повышение уровня позволяет размещать на игровом поле больше героев, растёт сила героев доступных для найма. Очки опыта могут быть приобретены за золото.

2. Бои с игроками и нейтралами

Подбор соперников:

В фазе боя с игроками соперники определяются случайным образом, после чего их команды сражаются на игровом поле. Также есть нейтральные существа которые противостоят команде игрока на трёх начальных раундах, а затем каждый 5 раунд, начиная с 10, то есть 10, 15, 20, 25, 30, 35, 40, 45 и 50.

Получение урона:

В раунде побеждает тот игрок, у команды которого к концу раунда остаются живые герои. Для победы в раундах с нейтральными существами необходимо победить всех нейтралов. Проигравший игрок получает урон, размер которого является суммой урона всех выживших героев соперника и призываемых ими существ либо нейтральных существ. Урон отдельного героя рассчитывается по формуле $\text{Урон} = 1 + [\text{внутренний уровень героя}] / 3$. При этом призываемые героями существа наносят урон = 1 или 2. Нейтральные существа наносят 1 или 4 урона на 45 и 50 раундах. Если количество здоровья игрока упадет до нуля – игрок выбывает из игры.

3. Сбор команды

Найм героев:

В начале каждого раунда игроки выборочно нанимают героев из общего пула. Каждый герой обладает своими способностями и характеристиками. Пул содержит 45 копий каждого героя 1 разряда, 30 копий каждого героя 2 разряда, 25 копий каждого героя 3 разряда, 15 копий каждого героя 4 разряда, 10 копий каждого героя 5 разряда. Когда любой игрок покупает героя, он автоматически убирается из общего пула. После приобретения игрок размещает героев на игровом поле для участия в следующем сражении. Когда игрок выбывает из игры, все его герои возвращаются в пул.

Уровень и внутренний уровень героя:

У каждого героя есть уровень (1, 2 или 3), который отображается количеством звезд. Собрав 3 копии одного героя, игрок автоматически объединит их в одну более сильную двухзвездную версию героя. Собрав 3 двухзвездных копии одного героя, игрок получит одного более сильного трехзвездного героя. Также у каждого героя есть показатель внутреннего уровня. Он зависит от уровня героя и равен 2, 4 или 6. Чем выше показатель внутреннего уровня, тем выше вероятность для героя стать целью заклинаний героев соперника.

Расы и классы:

Каждый герой имеет 1 или 2 расы и 1 класс. Каждая раса/класс имеет несколько уровней получаемого бонуса, для активации которого необходимо наличие на игровом поле указанного количества различных героев данной расы/класса.

4. Игровые предметы

Бои за предметы:

В Auto Chess предметы в случайном порядке выпадают при убийстве нейтралов. Шансы выпадения предмета той или иной редкости зависят от конкретного нейтрала. Игра сначала проверяет шанс выпадения более редкого предмета и при неудачной попытке переходит к менее редкому. Гарантированный шанс получения какого-либо артефакта существует только на 35, 45 и 50 раундах. С каждого нейтрального существа можно получить не более 1 предмета.

Экипировка предметов:

Имеющиеся у игрока предметы могут быть экипированы на любого из героев, размещенных на игровом поле. При этом каждый герой имеет свой инвентарь из слотов (6 основных + 3 дополнительных). Каждый предмет предоставляет герою свой бонус к характеристикам.

Сборные предметы:

Существует ряд предметов, что могут быть получены только объединением других предметов, выпадающих из нейтралов. Многие из них имеют уникальные активные свойства. Другие дают особые бонусы. При повышении уровня героя артефакты собираются и переносятся в нового героя. При нехватке слотов, лишние предметы выпадают на игровое поле.