

Автобаттлеры: эволюция жанра и ключевые механики (на примерах Dota Underlords и Teamfight Tactics)

Научный руководитель – Лапин Даниил Андреевич

Биневская Ярослава Вячеславовна

Студент (бакалавр)

Московский государственный университет имени М.В.Ломоносова, Факультет

журналистики, Москва, Россия

E-mail: ms.binevskaya@mail.ru

Автобаттлер (от англ. auto battler, также известный как автошахматы) – это недавно сформировавшийся поджанр стратегических компьютерных игр, в котором игроки размещают и комбинируют персонажей (чемпионов) на шахматном поле, чтобы одержать победу в автоматических боях против других игроков. Стоит отметить, что термин требует уточнения, так как ранее в научном поле он не был чётко определён. Автобаттлер объединяет жанры, такие как стратегия и защита башен, а также элементы игр МОБА (для Dota Underlords – Dota 2, для Teamfight Tactics – League of Legends) [1]: игроки покупают персонажей, размещают их на игровом поле и наблюдают за автоматическим ходом сражения против чемпионов других игроков или нейтральных монстров. Роль игрового поля выполняет шахматная доска в различных вариациях. Уникальность автобаттлеров заключается в том, что победа зависит от стратегического выбора, правильного управления ресурсами и адаптации к случайным факторам, таким как ротация доступных юнитов.

За последние шесть лет автобаттлеры пережили стремительную эволюцию: от пользовательской модификации Dota Auto Chess для Dota 2 до самостоятельного жанра с такими популярными играми, как Teamfight Tactics и Dota Underlords. Так, например, в 2020 году был проведен первый киберспортивный S-tier турнир по автобаттлеру Teamfight Tactics, призовой фонд которого достиг 200 тыс. долларов [2].

Несмотря на растущий интерес к автобаттлерам, научные исследования этого жанра остаются ограниченными. В частности, недостаточно изучены ключевые механики жанра, его эволюция и влияние на игровую культуру. В рамках данного исследования проанализированы этапы эволюции жанра – от пользовательской модификации до самостоятельных игр и их мобильных копий, а также выявлены и структурированы его основные механики на примерах самых популярных игр жанра – Dota Underlords и Teamfight Tactics.

Полученные в ходе исследования данные о ключевых механиках и эволюции жанра “автобаттлер” могут быть использованы для дальнейшего изучения жанра, а также для разработки новых игр в этом формате. Кроме того, исследование подчеркивает важность изучения гибридных жанров, которые становятся все более популярными в современной игровой индустрии.

Источники и литература

- 1) Silvester Buček, Martina Kobetičová. Establishing New Genres in Digital Games: The Auto Battler Case Study // Acta Ludologica. 2020. Vol. 3. P. 46-66.
- 2) Liquipedia.net: https://liquipedia.net/tft/S-Tier_Tournaments