

Уважаемый бэкер,

у тебя в руках долгожданная альфа-версия игры Dungeons of Aledorn, и прежде, чем ты её запустишь, позволь мне сказать пару слов.

Хотя эта альфа уже сама по себе является знаменательной вехой для Team21, нам всё ещё многое предстоит сделать. Игра содержит некоторые баги, о которых нам может не быть известно, и поэтому мы горячо приветствуем любые комментарии. Также мы ответим на вопросы, которые можно задать на форуме forum.aledorn.com.

Мы ещё раз выражаем свою признательность за поддержку нашей кампании на KickStarter-е, и мы надеемся что этот небольшой релиз является подтверждением того, что всё развивается в правильном направлении, и что мы сумеем выполнить обещания, данные нашим вкладчикам.

И от лица Team21 приятной игры желает Нефарит.



Особенности альфы:

1. У игрока в распоряжении отряд из трёх персонажей пятого уровня: воина Джамавера, воровки Кайлы и мага Валнана
2. Бой можно начать тремя способами:
 - Кликнув на врага, находящегося в поле зрения
 - Подойдя к нему достаточно близко
 - Выбрав определённые варианты в разговоре
3. В интерактивном инвентаре персонажи могут менять броню и оружие, при этом сразу же можно увидеть, как это влияет на их характеристики
4. Городские интерьеры. Вы можете посетить несколько домов, поговорить с их обитателями и порыться в вещах
5. Мы подготовили несколько диалогов для того, чтобы опробовать интерфейс. Некоторые из них не будут включены в финальную версию игры, а только лишь в альфу
6. Некоторые варианты развития беседы возможны только лишь в том случае, когда в отряде есть персонаж с необходимыми для её поддержания навыками
7. Добыча. Победённых врагов можно обыскивать, также можно лазить в сундуках и собирать травы (интерфейсу ещё предстоит пройти дополнительную обработку, прежде чем он станет более интуитивно-понятным)
8. Наёмники. Можно нанять одного дополнительного персонажа и управлять отрядом уже из четырёх человек
9. Две доступные локации — городок Манто и прилегающий к нему лес
10. Активные и пассивные навыки. Можно использовать различные навыки в бою и вне его. Действие их может немного отличаться в окончательной версии игры

Запланированные особенности DoA, которые не были включены в альфу, и некоторые недостатки:

1. Мы в курсе некоторых маленьких багов, которые не влияют на общий ход игры.
2. Некоторые NPC пока не могут сами заговаривать с вашим отрядом
3. Вы не можете получать опыт и повышать уровень
4. Нельзя выкидывать предметы из инвентаря везде, где заблагорассудится (потом будет можно)
5. Некоторые диалоги будут переписаны
6. Сейчас поля битв статические, в финальной версии можно будет передвигать или добавлять препятствия для получения преимущества.
7. Некоторые боевые механики отсутствуют или упрощены
8. Нет кемпинга/сна
9. Нет карты мира и функции передвижения по ней
10. Нет индикатора опасности
11. Ветки развития пока ещё не ветки, пока там можно только посмотреть, какими навыками владеет тот или иной персонаж и ознакомиться с описанием
12. Иной раз можно пройти сквозь стену из-за неудачно настроенных коллайдеров
13. Пока нет лога боя, и мы заранее извиняемся за возможные недопонимания
14. Все враги имеют очень базовый ИИ и атакуют ближайшие к ним цели
15. Нет магазинов
16. NPC всё время стоят на одном месте, не двигаются и не издают звуков
17. Нет мини-игр и достижений

И мы бы хотели отдельно подчеркнуть то, что, несмотря на то, что мы сочли нужным предоставить эту информацию об альфе не только на чешском и английском, но и на русском языке, сама игра ещё не переведена. Перевод на русский — одна из дополнительных задач.