

Milý Backre,

Dostává se ti do rukou alpha-verze hry Dungeons of Aledorn, na kterou jsi jistě už nějakou dobu čekal. Dovol mi v tomto krátkém dokumentu, abych tě seznámil s jednotlivými aspekty první veřejné verze hry.

Než se pustíš do hraní, bude třeba si ujasnit, co vlastně alpha verze je. V našem pojetí jakožto TEAMu 21 se jedná o důležitý milník ve vývoji. Zároveň je třeba počítat s tím, že do plné verze to má ještě daleko. Těž musíš pracovat s různými problémy a buggy, které na tebe jistě budou číhat. Při interním testování si dovolím tvrdit, že jsme jich desítky, možná i stovky odstranili. Celkově se dá říci, že alpha-verze je první hratelná verze hry, na které lze otestovat několik základních mechanik.

To, že se s tebou můžeme o tento pocit podělit je pro nás náležitou odměnou. Plně doufáme, že tě hra nezklame, ale naopak zaujme. Jsme si jisti, že vývoj se vydává cestou, kterou jsme tobě a ostatním backerům slíbili a to nejen v kampani na Kickstarteru.

Těž rádi uvítáme veškerý feedback. Jistě objevíš řadu bugů a nejasností, které bude třeba vyřešit. Prostor pro tvé návrhy bude připraven na našem fóru, na který máš jako backer příslušné úrovně přístup. Je samozřejmé, že hra se bude ještě hodně měnit a ladit. Než se však začneš nad nějakou featurou čertit a označovat ji za chybu, doporučíme ti dočíst tuto prováděcí zprávu do konce, jelikož je v ní obsaženo mnoho důležitého. Zejména pak z oblasti toho, co v alphe k dispozici je a naopak není.

Ještě jednou bychom ti rádi poděkovali za to, že jsi nás podpořil a jen díky tobě a ostatním backerům může tento projekt vznikat.

*Za TEAM 21 ti příjemnou zábavu přeje
Nefarit*

Prvky alpha verze:

- 1) K dispozici bude parta tří dobrodruhů na 5. úrovních. Bojovník Jamaver, darebačka Quiella a čaroděj Walnan.
- 2) Souboj lze začít několika způsoby:
 - kliknutím na nepřátelskou jednotku v příslušné vzálenosti
 - vběhnutím do zóny nepřítele
 - přímo z dialogu.
- 3) Aktivní inventář – postavy mohou měnit vybavení a vybavovat se, veškeré změny jsou okamžitě vyhodnoceny v statistikách postav.
- 4) Městské interiéry – ve hře je možnost vstoupit do několika interiérů, kde na hráče čekají různé interakce.
- 5) Dialogy – je připraveno několik větvených dialogů. Některé jsou přizpůsobeny čistě pro alpha verzi tak, aby fungovaly bez kontextu zbytku hry.
- 6) Aktivní sociální dovednosti – družina má k dispozici několik dovedností, které je možné aplikovat ke zlepšení výsledku dialogů.
- 7) Sběr kořisti – poražené protivníky je možno prohlédat a tak získat kořist. Stejným způsobem je prozatímně řešen i sběr rostlin a prohlédávání kontejnerů.
- 8) Najmutelná postava – ve hře je k dispozici čtvrtá hráčská postava, kterou si můžeš přidat do družiny. Dialog vedoucí k přidání postavy do party je pro alphu zjednodušen.
- 9) Dvě lokace – možnost přecházet mezi dvěma lokacemi. První je městská zástavba Manto, druhou malý lesík za městem.
- 10) Aktivní dovednosti – v souboji i mimo něj jsou k dispozici různé dovednosti, díky kterým je možnost hrát komplexněji. Některé mechaniky jsou částečně zjednodušené a upravené.

Prvky, které ještě nejsou k dispozici či prozatím nefungují:

- 1) Ve hře jsou drobné chyby a bugy, které nijak závažně neovlivňují hratelnost.
- 2) NPC prozatím neumějí zahájit rozhovor samy.
- 3) Hráč nemá k dispozici „expení“ a „levelování“. S těmito prvky se prozatím v alpha verzi nepočítá.
- 4) Nelze vytvořit kontejner.
- 5) Některé dialogy jsou zkrácené a osekáné z důvodu neexistujících propojení a vazeb jdoucích se hrou z předchozích zážitků.
- 6) V boji nelze pracovat s okolím. Nelze překonávat překážky a přizpůsobovat „battleground“ k obrazu svému.
- 7) Některé mechaniky jsou upraveny či zjednodušeny speciálně pro alphu, jelikož pro jejich plnou funkci jsou vyžadovány featury, které ještě nejsou do hry zimplementovány.
- 8) Kemp systém a z toho plynoucí obnovování atributů není v alpha verzi přístupný.
- 9) Mapa a cestování po mapě není k dispozici.
- 10) Ukazatel nebezpečí není zimplementován.
- 11) Ve stromu dovedností nejsou zobrazovány perky a ani úroveň dané dovednosti. K dispozici je pouze popis dovedností jimiž postava disponuje.
- 12) Na mnoha místech se dá vyskočit z lokací. „Kolidery“ se ještě budou muset dořešit.
- 13) Momentálně není přístupný LOG v soubojích, což může být pro mnohé z Vás matoucí a nepřehledné. V plné hře samozřejmě bude.
- 14) Zjednodušená jednotná AI pro všechny nepřátele – ve hře je pouze základní AI, která útočí na nejbližšího nepřítele vzdušnou čarou.
- 15) K dispozici ještě není GUI obchodování.
- 16) Žádné či minimální animace na NPC postavách.
- 17) Hra neobsahuje minihry a achievements.