

Age of Heroes II: Ужас из подземелья от Qplaze-RME



Немало времени прошло с выхода мобильной игры Age of Heroes: Армия мрака. Первая часть мобильной ролевой стратегии определенно вышла удачной и нашла как своих поклонников, так и критиков. Мы получили невероятное количество отзывов и пожеланий и в связи с некоторыми вполне объективными замечаниями, приняли решение не выпускать продолжение на движке первой части, как было задумано изначально, а приложить максимум усилий к улучшению геймплея и доработке игрового движка. Результатом нашего труда, стала почти полностью переработанная вторая часть Age of Heroes под названием Ужас из подземелья. Улучшения коснулись почти всех аспектов игры. Были расширены возможности игрока, улучшен игровой процесс, графика, звуковое оформление, анимация, но обо всем по порядку.

Что такое Age of Heroes

Age of Heroes – пока это серия ролевых стратегических игр о великих героях, объединенная одним фэнтезийным миром. Каждая игра - это отдельная история, погружающая игрока в мир приключений и магии. В играх серии Age of Heroes, есть все, что необходимо хорошему представителю своего жанра: большая карта, наполненная поселениями, различными дружественными и враждебными существами, артефактами, кладями, магическими свитками и всевозможные задания, которые необходимо выполнить, чтобы достигнуть цели. Как и в любой ролевой игре, игроку необходимо перемещаться по карте, собирая свою армию, побеждая врагов и увеличивая способности своего героя. Каждая новая игра, выходящая в серии Age of Heroes, отличается собственным оригинальным оформлением и сюжетом. Мы стараемся учитывать все объективные пожелания и замечания от игроков. Для дальнейшего развития серии мы планируем выпуск игр других жанров в мире Age of Heroes.



Как происходит игра



В Age of Heroes герой перемещается по карте в пошаговом режиме: за каждый ход можно пройти определенное количество шагов, затем ход передается противнику. Схватки с противником происходят в специальном боевом режиме. Это отдельный экран, где мы можем видеть армию героя в виде самостоятельных подразделений. В процессе битвы игрок управляет своими подразделениями, перемещая их по полю битвы или атакуя противника. После того, как все подразделения игрока сделали свои шаги, ход переходит к противнику. Герой также может применять магию, для нанесения урона войскам противника или же для помощи своим подразделениям. Этот режим должен быть близок многим игрокам, знакомым с такими играми для ПК как «Герои Меча и Магии», «Disciplines» или «Демидурги». В игре присутствует множество диалогов, как помогающих герою в выполнении заданий, так и просто знакомящих игрока с

окружающим миром и его проблемами.

Новый сюжет



Когда-то Зло уже было побеждено, но с тех пор прошло много времени. Вновь в руках Героя оказались судьбы других: мертвые проснулись не только в людских поселениях, но и во владениях подземных жителей. Гномы – храбрые воины, но их оружие слабо против магии смерти, и один из немногих, кто может им помочь, некромант по имени Ортега, бывший придворный маг, теперь коротающий свой век в маленькой хижине на склоне горы. Такова судьба некроманта - сражаться с неживыми порождениями злых сил. Для него снова пришло время взяться за боевой посох и использовать самые сильные заклинания - мир не должен погрузиться во тьму! В новой игре героя ждет еще больше противников, еще больше квестов и персонажей. Ему предстоит путешествие в глубины подземного мира гномов, туда, куда еще не ступала нога человека. В «Ужасе из подземелья» мы сталкиваемся с расой гномов и новыми созданиями Тьмы. Кроме того, появились новые артефакты, магия и персонажи.

Новый геймплей

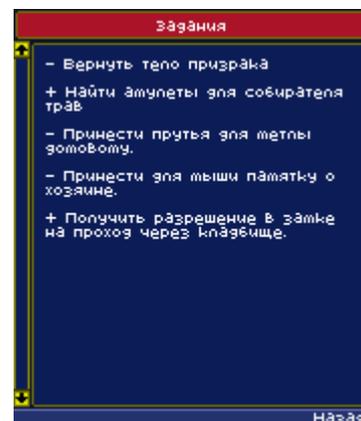
Для тех, кто впервые слышит об Age of Heroes, мы рекомендуем заглянуть на официальную страницу игры и ознакомиться со всем подробнее. Если же читатель сталкивался с Age of Heroes раньше, то ему будет приятно узнать что в новой версии герою доступно 20 уровней улучшений (в старой игре всего 3).



Теперь повышение уровня влияет на параметры атаки и защиты армии героя, кроме того, добавились такие параметры как лидерство, уровень магии и маны. Лидерство необходимо, чтобы иметь возможность нанимать большее количество воинов в свою армию, а параметры магия и манна влияют на восстановление маны и уровень используемых заклятий.



У игрока может быть три уровня магического мастерства, чем выше уровень, тем больше маны требуют заклятия и тем сильнее получаемый результат. Игроку доступно 11 видов магии. Появился новый тип магии позволяющий применять его ко всей армии, появилась магия воскрешения. В игре увеличилось количество квестовых артефактов и персонажей. Существенно увеличилось количество противников и союзников. Мы решили отказаться от магазинов с артефактами и солдатами, теперь армия набирается на карте, а артефакты можно получить, выполняя различные квесты.



Кроме того, в новой игре нет необходимости подтверждать завершение хода, он завершается автоматически, и если поблизости нет агрессивно настроенного противника, тут же начинается следующий. Информативность значительно возросла, теперь игрок получает сообщения о достижении нового уровня, о нападении и об успешном сохранении игры.

Игрок	500
Имя	
Класс	Низкий
К-во опыта	0
Спец. уровень	100
Уровень	1
К-во шагов	7
Лизерство	0
Атака	0
Защита	0
Магия	0



Практически все персонажи получили возможность перемещения. Некоторые персонажи противника, даже преследуют игрока на протяжении локации. Изменена и структура боя, мы отошли от квадратной сетки и теперь поле строится на основе шестигранников, что дает более широкую свободу для маневров. Классическая схема боя, когда персонажи игрока и противника располагались по сторонам экрана, расширена, теперь противник получил возможность окружать армию героя, и в этом случае придется начинать бой в кольце вражеских воинов. В конце боя выводятся статистика боя. Добавлен летающий тип юнитов, они способны преодолевать наземные препятствия. В окне армии появилась возможность объединять и разделять отряды. Почти все диалоги в игре имеют несколько вариантов развития, а не носят линейный характер как было в предыдущей версии.

Графика

Оформляя Age of Heroes II, мы постарались максимально использовать доступный размер Java-мидлета. Игра насыщена графикой и анимацией высокого уровня, практически все диалоги сопровождаются изображениями персонажей. Поклонникам

серии будет небезынтересно узнать, что над оформлением второй части игры работала усиленная команда художников. Мы постарались заполнить под завязку даже самые слабые модели телефонов.

Совместимость

Ни для кого, не секрет, что наряду с мощными и современными смартфонами, существует множество более слабых собратьев с ограниченным размером мидлета и не очень быстрым процессором. Мы посчитали, что будет несправедливо обделять менее сильные телефоны, и поэтому приложили все усилия к максимальному соответствию сюжетов вне зависимости от модели телефона. Конечно, мы не волшебники и не можем поместить 150 килобайт графики в телефон поддерживающий всего лишь 65 килобайтные приложения, и пользователям таких моделей придется довольствоваться более скромным оформлением игры, но качественный геймплей гарантирован всем.

Когда выйдет

На данный момент уже практически завершены все предварительные работы над движком, сюжетом и графикой, релиз игры должен появиться в продаже, в начале второго квартала 2006 года.