

В 2009 году, Dragon Age Origins, стала буквально откровением Bioware. Посудите сами – игру разрабатывали без малого 4 года, она стала той потерянной «классической рпг», которую фанаты ждали после Baldurs Gate. Игру приняли на ура критики и игроки, она разошлась миллионными тиражами.

Казалось бы ничто не мешает Dragon Age 2 повторить успех оригинала... Но ни тут то было! Сразу после выхода сиквела композитор игры Инон Зур заявил, что EA торопила разработчиков и просто хотела срубить на DA2 побольше денег. Ну что, во всех вселенских грехах опять виновата EA? Похоже что так.

А кто такой Хоук?

Чтож, обратим свой взгляд непосредственно на Dragon Age 2, действие которой происходит почти параллельно с Origins. Главному герою Хоуку вместе с семьёй приходится убегать от поражений тьмы, захвативших мирную деревушку Лотеринг. Герои переправляются через океан и оказываются на враждебном берегу, не готовом принять всех беженцев. С этого момента и начинается возвышение влияния Хоука на новой земле.

Эпичность игры - Клиф Блэжински негодуэ

В первой части Dragon age речь шла о спасении мира от порождений тьмы, эпичность лилась через край, вторая же часть рассказывает о намного менее масштабных событиях. Кроме того именно из –за сюжета не поворачивается назвать Dragon Age 2 «социальной рпг от bioware». Выбор действий в общем то есть, но вот только он не влияет почти ни на какие значимые события. Хитросплетениями сюжет тоже не блещет.

Геймплей

Геймплей и боевая система DA2 довольно сильно отличается от первой части. Хуже

или лучше – спросите Вы? Дать однозначный ответ довольно трудно. С одной стороны – боевая система стала динамичней, бои стали красивей и зрелищней. Скилы используются быстрее, персонажи больше не «буксуют», программисты Bioware очень неплохо поработали над ИИ. С другой – система диалогов Масс эффекта работает тут не так, как нужно, противники подчас появляются просто неоткуда (сразу вспоминается Dynasty Warriors), сложность часто меняется рывками – некоторых боссов на сложности «кошмар» победить просто невозможно. Никак. Баланс соблюден довольно таки слабо, маги во многом оказываются сильнее воинов.

Озвучка

Озвучка в DA2 получилась вполне неплохой, это конечно не Ханс Циммер, но слушать вполне приятно. По уже сложившейся традиции, EA проведя [мониторинг блогов](#) отказалась переводить DA2 на русский язык. А жаль,

перевод первой части получился вполне неплохим. В английской же озвучке все голоса подобраны на ура.

Но вот за что Bioware можно поругать, так это за дизайн локаций. Так, для информации, в игре всего !3! пещеры для исследования. И те всего лишь являются вариациями одной. Если честно, такое в игре мы видим в первый раз.

Графика

Как помнит наш читатель, первые же скриншоты DA2 вызвали волну негодования в гейм комьюнити. Ещё бы – в графическом плане сиквел казался хуже оригинала. Bioware обещали к выходу игры серьёзно поработать над графикой, но оговаривались, что сиквел окажется в графическом плане более аскетичным и стильным, нежели чем оригинал. В комьюнити-блоге разработчики даже хвастались новой системе освещения, используемой в DA2. Результат был предсказуем. Графика в игре не хвастается большим количеством мелких деталей и высоким разрешением текстур, но при этом спецэффекты выполнены на высшем уровне. Огонь и лёд, вылетающие из посохов магов выглядят по настоящему потрясающе. Все скиллы прорисованы очень красиво. Впрочем, графический стиль игры выглядит полным и законченным.

В заключении хочется сказать, что нам в общем игра понравилась – не отдаляясь от идеалов оригинала она привнесла в игровой процесс много нового. Но не всё так радужно – у игры целая куча мелких недостатков, которых такой гигант игровой индустрии как Bioware мог с лёгкостью избежать. По нашему мнению в недочётах игры виновата Electronic Arts. А какие у Вас ощущения от Dragon Age 2? Пишите в комментариях и stay tuned!