



Rusty Hearts

// Castiel

Kiadó:
Perfect World Europe

Készítő:
Stairway Games

Kiadás éve:
2011

Kategória:
Hack and Slash MMORPG

Elérhető nyelvek:
Angol, Koreai

Platform:
Microsoft Windows

Ha visszatekintek a múltba, egyértelműen világossá válik, hogy az MMORPG, mint műfaj, a World Of Warcraft megjelenésével vált a játékos társadalom közismert fogalmává. Előtte is létezett már persze, de ez volt az a pont, ahol ténylegesen oda lehetett sorolni a többi műfaj mellé, nem csak egy magányos remete szerepét játszotta egy kopár sivatag legsötétebb zónáiban. Azóta pedig rakásra jönnek az újabb „klónok” és kópiák, melyek nagy része túlságosan is hasonlít a „nagy” műre. Az ázsiai légtérben is megjelentek a stílus képviselői, habár általában más formában. Jó példa erre a Dragon Ball Online, vagy eme iromány témája is, a Rusty Hearts.

A játék egy júliusi napon indult útnak a Steam nevű programon, ahonnan ingyenesen letölthető. Kis hazánkban sajnos le van tiltva a program, de egy kis ügyeskedéssel hozzá lehet jutni Steamen keresztül is. Magát a játékot egy Xtrap nevű program védi az esetleges csalóktól és hackerektől. A játék grafikailag abszolút idézi a mangás/animés hangulatot. Ez természetes egy ilyen műnél, de az már meglepő, hogy még jól is néz ki a maga nemében. Szóval ez egy jó pont, amit rögtön le is kell vonni a karakterek hangjai miatt. Mivel az angol. Ez a Perfect World nevű kiadó hibája, ugyanis Ázsián kívüli térségekben csak angol nyelven elérhető, bár lehet, hogy én nem voltam elég körültekintő, és ezért nem találtam sehol más választási lehetőséget. A tréning utáni intrónál elröhögtem magam az egyik karakter hihetetlen átélésén. Egyébként a négy fő karakter hangjával meg lehet barátkozni, főleg, hogy annyira rettentően nem beszélnek sokat. Ez szintén egy negatívum, mert túl kevés a konkrét interakció közted, és a külvilág között (kb. csak a szokásos lekaszabolok 500 MOB-ot, meg néha odamegyek egy NPC-hez beszélgetni). Nagyon ritkán találkozhatunk valamiféle átvezető videóval. Néha mikor megpróbálok átugrani ezeket (ezt sem mindig lehet), akkor a játék elég érdekes dolgokat tud produkálni. Nem hiszem, hogy nálam a hiba, mert más is érzékelte, bár lehet a furcsa beszerzési mód is tehet róla.

A játékban négy választható karakter van. Frantz, aki egy vámpírvadász, kardokkal, esetleg bárdokkal osztja az áldást. Ebből gondolom egyértelmű, hogy közelharcosról van szó. Kevés skillje van, de brutális sebést képes bevinni, ráadásul még gyorsan is teszi azt. Van Angela a boszorkány, főként varázslatokkal operál, ő a tipikus szerethető karakter.

Tude pedig a kezével csinál... valamit. Átalakítja, vagy ilyesmi, fogalmam sincs, hogy mit takar ez a metamorfózis, de elvileg ő valamiféle vérfarkas. Végül Natasha, aki távolról lő mindenféle fegyverrel, vagy annak tűnő tárgygal (ő egyébként eleinte nem volt játszható karakter, később került be). Ez a négy karakter helyettesíti, a más MMO-kból ismert karakterosztályokat. A probléma ezzel csak annyi, hogy mindenki ugyanígy néz ki. Nem igazán véltem felfedezni különbséget az én Frantzom, és más Frantzok között, talán egyszer láttam egy árnyalattal másabb színű kabátban rohangálni egy srácot, de ennyi. Persze lehet változtatni, de ehhez kosztümöket kell venni, vagy készíteni, de sajnos, ez nagyon kevés. A másik mód pedig, ha fizetsz, és így új haját kaphatsz. Valamivel fent kell tartani az ingyenes játékokat is, de azért szerintem elég pofátlanság ilyen hülyeségekért elkérni pénzt, akkor inkább kapjanak a fizetők egy testre szabható ruházatot, vagy egyedi karakter skinet. Szóval ilyen téren nem voltak valami kreatívak a készítőik. Még fiatal élettartamú játékról van szó, de mégiscsak szemétszúr az ilyen. Rengeteg mindenről lehetne még beszélni, de azok más MMORPG-re is igazak, ezért nem megyek bele minden kis részletébe, csak az olyan dolgokba, amik itt mások lettek, mint az általam ismertekben.



Folytatás a következő oldalon!



Például a quest-rendszer. Itt nem az van, hogy bemész egy faluba/városba, felveszed, amit találsz, kimész a városból, ledarálod a fél világot. Itt az van, hogy a tréning után kidob valahova, hogy vedd fel az első küldetésed, az beküld egy dungeonba, amit elsőre csak normál fokozaton tudsz lejátszani. Megcsinárod a feladatot, ami az esetek 90%-ban a szokásos: szedj össze 20 kecskehajat, keresd meg a titkos ajtót, hozzál 8 tüveg bort, mert alkoholistá vagyok, stb. Ez még nem is lenne baj, mert ez ilyen, de itt kevés dungeon van. Az egyik a város csatoremrendszere, ahol öt szinten mérheted össze az erődet, négy nehézségi fokozaton a rosszakaróiddal, akik általában csontvázak és ilyen félresikerült halemberek. Illetve minden pálya végén szerepel egy csúnya, rossz főboss, aki még csak nem is jelent kihívást (kivéve az egyiket, aki azért a legnehezebb fokozaton elsőre megizzasztott), mert elég öt kaszabolni, a többi ellenség úgyis eltűnik, ha végeztem a főgonosszal. A második pedig nem is tudom mi, de van benne boros pince meg minden. Ebben a dungeon-ban nyolc helyszín van, ezek valamivel eseménydúsabbak, mint a kezdő ötös. Mivel csak ezen a tizenhárom helyen vagy képes bármi érdemlegeset csinálni, hát ezt csinálja is az ember. Legalábbis eleinte, lv120-ig ennyit kapunk. Aztán jön egy újabb városrész, de inentől a játék nem túl izgalmas (rohangálás ki-be, küldetés leadása, felvétele, páncél javítás, meg ilyenek). Van néhány ötletes főellenség, de itt sem engedték nagyon szabadon a fantáziájukat a készítő, főleg úgy, hogy igazából a sztoriról se sokat tudunk meg, vagy amit igen, az tömény kód.

A többszöri dungeon bejárások alatt néha minimális változások történnek, például az aktuális feladathoz kapcsolódó személy megjelenik, és elmagyaráz valamit, vagy egy új bossz kapunk, stb. Aztán mehetünk a haverokkal egyszerre kaszabolni, afféle co-op módban. Nem tudom hányan lehetünk bent egyszerre, de kettőnél nem érdemes többen, mert rémgyorsan és rémegyszerűen végigtölhetőak. Aztán, ha very hard módban összeszedtél kulcsokat, aktiválhatod a Blood módot, ami már inkább unfair baromság, mint kihívás.



A pályák végén random kártyák közül választhatsz egyet, és megkapod, ami a másik oldalán van, általában kis pénzüsszegről van szó. Viszont, ha gyűjtögetted a pályán a mobok által elhullajtott bronz, ezüst vagy arany kártyákat, nagyobb eséllyel választhatsz egy jó ruhadarabot, ami növeli a sebzést. Ez kicsit színesíti a monoton játékmenetet. Aztán vannak pvp eventek, insták, és a szokásos csoportos mókák, amikről én nem kívánok szót ejteni most. Továbbá van egy "játékmód", ami... érdekes és jó, ez a túlvilágra való látogatás. Erről többet nem mondok, aki kipróbálja a játékot annak tetszeni fog.

Na de most jön az igazi probléma. Ez a játék szórakozik az emberrel. Először is beküld egy dungeonbe, hogy tisztítsd meg a szörnyektől normál fokozaton. Aztán visszaküld nehéz, és nagyon nehéz fokozaton is. Jól van, ez még elviselhető, más játékokban is van olyan, hogy visszaküld kétszer-háromszor ugyanoda. Itt viszont megcsinálja ezt akár hatszor-hétszer is, ami eléggé irritáló. Mikor egymás után ötvenedszerre láttam ugyanazt, a monitort már majdnem kettéfejeltem.



Folytatás a következő oldalon!



Tudom jól miért így csinálták a fejlesztők, amit csináltak, de ez akkor is egy r... Na szóval, egy alapvetően jó játékot vittek le középszerűvé azzal, hogy monoton, kevés benne a változó, míg az állandókból millió van. Egyszerűen képtelen vagyok magamat egyedinek érezni egy ilyen világban, ahol mindenki egyforma, és mindig ugyanazt csinálom, csak más indokkal. Ez olyan, mintha anyám leküldene a boltba tejet, mert süteményt akar készíteni, aztán leküld megint tejet, mert kellene egy kis tejbegríz is, aztán még leküld hétszer más indokokkal. Egyszerre is vehetél volna huszonhat liter tejet, nem kéne huszonhatszor leküldeni. Ezek után nem tudom eldönteni, hogy ezeknek a részeknek a rövideje pozitívum, vagy negatívum-e. De vaószerű, ha kétszer ilyen hosszú lenne egy dungeon, már rég töröltem volna az egészet.

Maguk a dungeon részek is elég sajátosak. Adott egy valahányszor valahányas map, és azt osztották fel részekre, amiket általában kapok, csápok, meg mindenféle akadályok választják el a következőtől. Csak akkor léphetsz át a másik szobába, ha megöltél mindent, ami itt mozog. Monoton? Az. Hosszú távon főleg. Ezt a játékot úgy tervezték, hogy az ember havonta egyszer felmenjen, és egyhuzamban élvezkedjen rá 5-6 órát. A harc maga egyébként jó, de ez nem is kérdés. Leginkább a Devil May Cry sorozatra emlékeztet, csak kicsit gagyibb és egyszerűbb formába öntve. De, mint említettem korábban, még erősen kezdeti állapotban van az egész. Tényleg rettentően kevés helyszín van a játékban, a harminc szint sem túl sok, és akkor a skillek számáról már nem is beszélek. Van mit fejleszteni, de egy fél éves játékról beszélünk, ez így ebben a formában megbocsátható valamelyest, főleg úgy, hogy az egész ingyenes.

A negatívumok többségben vannak, mint a pozitívumok, mégis egy jó játéknak tartom. Hatalmasat dob rajta az, hogy ingyenes, mert nem kér pénzt a butaságaiért, viszont ingyen adja a kellemes perceket. Merthogy vannak kellemes percei. Amikor először elkezdtem vele játszani, alig bírtam elszaggatni magam a géptől, hajnalig oda ragadtam, de ezek után már nem tudott újra igazán beszippantani, mert úgy unalmas.

Végszó:
Néha elővenni mókás,
Hosszútávon csalódás.
Lehet várni kéne pár évet,
Hogy jól felturbózzák a gémet.

