

Runes of Magic

2009-03-16 08:14:23 by Andrei

Numărul MMO-urilor de tip Free-to-Play care au invadat piața a crescut atât de mult în ultimul an încât pentru mine, care am o pasiune în a le testa, a devenit o problemă; mai în pasul. E drept, doar o mică parte dintre ele merită atenție, cum ar fi 9Dragons, Dofus, BOTS,

Numărul MMO-urilor de tip Free-to-Play care au invadat piața a crescut atât de mult în ultimul an încât pentru mine, care am o pasiune în a le testa, a devenit o problemă; mai în pasul. E drept, doar o mică parte dintre ele merită atenție, cum ar fi 9Dragons, Dofus, BOTS, Dreamlords și încă vreo câteva, dar cum îmi pot face o opinie în acest sens dacă nu le testezi?! Evident, putea folosi Internetul ca o sursă de încredere, înănd cont de nivelul de interes pe care lumea îl manifestă; de un anumit titlu.

Însă asta ar însemna acord încredere unor tactici de marketing care te manipulează în cele mai multe cazuri; nu am în vedere propria mea capacitate de a discerne cu obiectul în fața;

Luând ca exemplu Runes of Magic, modul în care am aflat de el a fost în primul rând un comunicat de presă; care anunța faptul că; jocul a depășit 100.000 de jucători în closed beta.

Cum nu se aprinde instalația de pom când auzi un joc aflat abia în teste a reușit să atragă atât de mult atenție? Auzisem vag de el și îl aveam undeva prin lista celor care urmau a fi testate, însă această țire i-a modificat radical prioritatea. Am folosit un cont de beta și am primit acordul producătorilor pentru a arunca un pic de lumină asupra motivelor acestui mic hype.

Reșete

Explozia jocurilor de tip "moca" este una absolut naturală; pe o piață; care, la fel ca toate piețele de fapt, este dominat de spectrul profitului maxim. Dacă luăm ca exemplu Blizzard, e clar că ei nu concep ofere prea mult conținut gratis, deoarece ar contrazice însăși propria lor existență; iar pământul s-ar deschide și i-ar înghiși.

Dacă ne uităm la NCSoft, ei sunt o companie care reprezintă un fel de inventatori ai acestui sistem. Cu toate acestea, ceea ce a mers pentru Guild Wars, Dungeon Runners sau Exteel, se pare că nu se poate aplica pentru Lineage 2, City of Heroes sau deja defunctul Tabula Rasa. Ba mai mult, ei preferă să închidă serverele de Tabula Rasa decât să facă free, în pofida tacticii generale avangardiste a companiei. Probabil că au motivele lor, însă ceea ce transmit din punct de vedere este o schimbare de atitudine care le sapă și imaginea în ochii clienților.

Știm că majoritatea jocurilor gratis, sau ca fime mai exacte, parțial gratis, urmează și un astfel de titlu care nu reprezintă de fapt un downgrade de la un alt joc cu taxă lunară. La fel și în mod special, Runes of Magic este o clonă interesantă de World of Warcraft. Evident, resursele investite de producători sunt mult mai modeste, de unde și impresia generală de "rudimentar" atunci când joci.

Runes of Magic poate fi definit ca un World of Warcraft comprimat, cioplit pe alocuri, pentru a încpea în capacitatea de dezvoltare a unei companii de 5 ori mai mică. Aici intervine elementul surpriză; deoarece Frogster este o companie de cel puțin 10 ori mai mică; dar care a reușit cumva să;

Jocuri Noi

<http://qpc.ro>

implementeze acele elemente specifice unui MMORPG care să-l salte cu un stat de om peste majoritatea celorlalte jocuri din categoria sa. Ca să fim mai exacți, Runes of Magic are potențialul clar de a se situa calitativ imediat sub titlurile cu bugete astronomice, să aibă în sine aceleași pretenții.

Personal, sunt ușor impresionat, ca să nu zic entuziasmat.

Structur

Fiind un hands-on iar jocul încă în closed beta, e clar că nu asist la o versiune optimizată sau finisată la nivel de amănunte a lui. Privind din acest unghi, lucrurile arată foarte bine. Din punctul de vedere al universului și poveții, Frogster a făcut o treabă excelentă, neașteptat de profund și de voluminoasă.

Povestea Taboreei și a runelor sale te va urmări pe parcursul jocului exact atât de mult cât să nu simți că joci doar ca să dai cu băta în ceva. Sistemul de quest-uri e serios și extrem de voluminos, deoarece se pare că cineva a citit despre proiectul Daedalus al lui Nick Yee. Și nu vorbesc de câteva zeci, ci de peste 600 de quest-uri la lansare, cu potențial serios de înmulțire. Din nefericire, deocamdată există o singură rasă jucabilă, oamenii, și 6 clase specifice – warrior, knight, priest, mage, scout și rogue. Majoritatea claselor sunt clare, exceptând poate knight-ul, o versiune de paladin cu seal-uri dar și auto-healing.

Spre deosebire de alte MMO-uri de genul, Frogster nu și-a bătut prea tare capul cu clasele hibrid. Ei au ales să ofere posibilitate jucătorului să aleagă de la nivel 10 o a doua clasă. Ca idee, e ceva nou, pentru că să aibă un personaj dual-class într-un MMO nu pare foarte viabil, exceptând cazul în care avem un sistem elaborat, cum e cel din Dungeons and Dragons Online care e bazat pe regulile D&D.

Din acest motiv e clar că producătorii au unele dificultăți în a aborda acest sistem. Spre exemplu, clasele se dezvoltă separat, ceea ce înseamnă în termeni duri că trebuie să faci de două ori mai mult grinding de nivel în aceeași zonă. Practic, de fiecare dată când vrei să și mai dezvolți un pic această clasă secundară, trebuie să te întorci de unde ai tocmai plecat și să iei de la capăt. Așa că aici mai e nevoie de optimizare.

În ceea ce privește combat-ul, sistemul e simplu, clar și absolut natural dacă ai jucat WoW. Skill-urile și aplicabilitatea lor îți vor fi foarte la îndemână. Normal, mă cam enervez când văd că trebuie să omor gândaci, ciupercușe, pica-ciuci și alte drăcii de-aste de la soare și sare, dar într-un final vei ajunge la vertebrate și vei descoperi că e greu până când devii obsedat. După care nu mai ai probleme.

Minitehnicus

Așadar, avem un gameplay surprinzător de antrenant și probabil că sunteți curioși cum este desenat. Ne fiind un om foarte sensibil și poetic de felul meu, nu pot spune că apreciez decorurile idilice. Prefer de cele mai multe ori peisajele post-apocaliptice, post-distrugere de proporții, ca rezultat al unei feroce ieșite din comun. Așa că nu sunt un mare fan iarăși, copăci, ciupercușe și fluturași, așa cum are Runes of Magic.

Strict tehnic însă, jocul arată foarte bine. Texturi zdravene, „efectizate”, obiecte lucrate cu atenție, peisaje care unei minți sensibile îi va tăia oxigenul etc. Ceea ce nu-mi place sunt

Jocuri Noi

<http://qpc.ro>

personajele, dar e o problemă; a mea pentru că; nu gust deloc aspectul feminin al masculilor de tip anime și; cel radical și; inadmisibil de necorelat al asocierii dintre o femelă; manga și; buzduganul din mână;. Ceea ce nu și;ine în; de subiectiv este dinamica personajelor care mai necesită; un pic de atenție;ie, deoarece personajele dau impresia că; fug pe loc.

Ca univers, Taborea e suficient de mare pentru a satisface partea "moca" a spiritului vostru de exploratori. și; în această; lume veși; descoperi de multe ori lucruri măruntă și; interesante, ca de exemplu faptul că; înc; de la început veși; putea închiria un mount pentru a scurta distanțele. Sau că; nici nu și;tii de unde să; te apuci când o să; vină; vorba să; folosești sacul de rune pe care l-ai strâns.

Lucruri neimplementate

Jocul e în beta closed, ceea ce înseamnă; că; lipsesc unele lucruri, în special pentru un MMO. De exemplu, PVP-ul nu este înc; dus mai departe decât conceptul de duel. Pets-ii lipsesc cu desăvârșire, dar sunt pe cale de a veni. Ce să; mai vorbim de finalizarea sistemului de clase și; de balancing. De rase am vorbit deja. Ar mai fi de discutat despre conținutul end-game, dar până; acolo or să; mai fie vreo câteva wipe-uri de personaje beta.

Cert e că; vom avea de-a face un MMO remarcabil pentru care calitatea de clonă; WoW este un compliment, din simplu motiv că; nu și; se cer bani ca să; joci. A, că; vrei tu să;- și; iei Sabia lui Damocles și; să; dormi în Patul lui Procust ca să; te simți mai bine decât și;la care doarme în fân cu capul pe seceră;, e treaba ta. Nu te obligă; nimeni să; o faci. și; se oferă; doar posibilitatea;

Observație: Deoarece jocul este în faza de closed beta-test (deci înc; în producție), unele lucruri se pot schimba radical până; la lansare, așadar acest articol își și; va pierde cu siguranță; actualitatea până; la acea dată;.