Palo Total al Rome II de Gamefront

Publicado por CeltíberoClearco - 18 Sep 2013 17:46

Salió la critica:

www.gamefront.com/total-war-rome-2-review/

El titulo lo dice todo:

Total War: Rome 2 Review — Thumbs Down

Resultado Final: 40/100

Menudo repaso les da. Extraigo a votepronto:

He jugado más de 30 horas de Total War: Rome 2. Salvo que la mayor parte de ese tiempo se ha gastado sin jugarlo - consultar el correo electrónico, el desplazamiento a través de Twitter en el teléfono, haciendo un sandwich, fumando un cigarrillo. Nuevo gigante de la estrategia de Creative Assembly está lleno de problemas técnicos, pero ninguno es más frustrante que un sinfín de veces turnos de procesamiento del juego...

Esto es, por desgracia, no es el único problema técnico. Sólo en lo personal, también he experimentado calabozos, los accidentes, problemas de equilibrio y comportamiento AI en el mapa de campaña y el campo de batalla que va desde lo bizarro al juego sin precedentes. Creative Assembly ha estado a la defensiva desde el primer día de lanzamiento, en un principio alegando que estas cuestiones afectan "2%" de los clientes, y la promesa de un parche . Al principio me dio los desarrolladores el beneficio de la duda , sólo para encontrar que la revisión no puede solucionar ninguno de los problemas que estaba teniendo con el juego. Después de leer numerosas críticas y mensajes en el foro , y las ha combinado con mi propia experiencia, puedo sacar una conclusión: **Creative Assembly lanzó un juego que es en el mejor de los casos beta-calidad, y en el peor, francamente no se puede reproducir** .

La gestión de un imperio estable es una cuestión de garantizar el suministro de alimentos y la felicidad. Si bien esto es un poco de bienvenida de racionalización, puede causar fácilmente catástrofe: hacer la guerra hace que sea demasiado fácil quedar atrapado en una espiral de la muerte atroz de los territorios infelices aplacado por impuestos acuchilladas, sin solución preparada a la vista.

AI diplomacia es igualmente inescrutable, en un evento en San Francisco vista previa , un desarrollador de Creative Assembly me impresionó por explicar un sistema que al parecer se basa en las redes sociales del mundo real. Me gustaría poder volver atrás y hacer ese tipo qué facciones amistosas con la oportunidad "moderado" de aceptar mis acuerdos comerciales siempre me derribo.

La campaña de AI es tan pobre que rara vez ofrece una batalla igualada que luchar con épica

sistema del juego, en tiempo real. En su lugar, se encontrará automáticamente la resolución de los ataques suicidas contra las ciudades bien defendidas, o corriendo por el mapa de juego whack-a-mole con ejércitos inferiores. Quizá anticipando este problema, el sistema de auto-determinación se ha ampliado, ofreciendo sustancias protectoras "que pueden afectar la tasa de víctimas, así como el resultado de la batalla" agresivo "," equilibrado "o". Varias otras sustancias también ofrecen opciones estratégicas a los ejércitos en movimiento, tales como emboscadas, marchas forzadas, y emplazamientos defensivos, aunque ninguno de estos sistemas es un reemplazo satisfactorio para un inteligente adversario de IA para combatir en tiempo real.

¿Cuál es el punto de tener un mapa gigante y 111 facciones, si haber que hace golpear "End Turn" sinónimo de "ir a hacer pis?" **¿Cuál es el punto de tener pequeñas ballenas nadan a través de campos de batalla del océano, si una mala programación AI hace naves giran sin rumbo en círculos, y la mecánica para embestir y embarque son la longitud de un remo lejos de rota?. ¿Por qué rediseñar el proceso de embarque de unidades en el agua, si no se puede equilibrar una batalla entre una flota de transportes y una marina de guerra convencional?**
¿Por qué construir un mapa completo de la campaña de huelga frippery visual si tiene que pasar las dos semanas después de la liberación de parches de su juego para que los clientes pueden ejecutar ese mapa de campaña en framerates respetables?
Para utilizar una metáfora clásica, Creative Assembly pasa todo su tiempo tratando de volar tan cerca del sol como sea posible, y luego impide que la gente señalan que la cera de sus alas se está derritiendo, y luego se disculpa cuando está a punto de golpear el agua
.

En realidad no hay ninguna excusa para esto, Creative Assembly ha estado haciendo lo que es exactamente el mismo juego durante más de una década. ¿Cómo puede todavía sufrir de estos problemas técnicos profundos?

Y termina:

Roma II se fija, ya sea por modders, o por sí mismo Creative Assembly. Con el tiempo, bien puede convertirse en un gran juego de estrategia que estar al lado de verdaderos clásicos de la franquicia. Pero por ahora, es un desastre hinchado, y es injusto para los desarrolladores y editores a tomar el dinero de todos y luego les dan un juego que tiene tantos problemas evidentes. Quizás Creative Assembly y SEGA aprenderán una lección. Tal vez los fans de Total War harán. Por desgracia, no soy optimista.

==========

Re: Palo Total al Rome II de Gamefront
Publicado por CeltíberoEmbirrado - 18 Sep 2013 18:00

_____

Esto es lo que publicó el dia 5:

www.gamefront.com/total-war-rome-ii-review-coming-next-week/

Ya se olía el pastel pero les dio el beneficio de la duda...¿Os suena de algo eso de olfatear el tufo pero esperar algo bueno? XD XD XD Pues no somos los únicos... Mal de muchos;... XD XD XD

==========

Re: Palo Total al Rome II de Gamefront
Publicado por CeltíberoClearco - 18 Sep 2013 18:11

_____

El mismo lo pone en la critica:

Al principio di a los desarrolladores el beneficio de la duda , sólo para encontrar que el parche 2 no puede solucionar ninguno de los problemas que estaba teniendo con el juego.

==========

Re: Palo Total al Rome II de Gamefront
Publicado por CeltiberoSet - 18 Sep 2013 19:09

_____

Verdades como puños.

Si otra compañía cogiera la idea y presentara un producto acabado el año que viene, más sencillo, un Norte contra Sur, por ejemplo, con el cabreo que tiene la comunidad, sería el fin de "estos" que desde que se unieron a Sega la "cagaron".

El problema es que no tienen competencia en juegos Táctico-Estratégicos

==========

Re: Palo Total al Rome II de Gamefront
Publicado por CeltíberoHSAT - 18 Sep 2013 19:55

_____

CeltiberoSet escribió:

....

El problema es que no tienen competencia en juegos Táctico-Estratégicos

==========

Re: Palo Total al Rome II de Gamefront
Publicado por CeltíberoJaskier - 18 Sep 2013 20:01

_____

Cuanta razón, que bien vendría un poco de competencia.

==========

Re: Palo Total al Rome II de Gamefront
Publicado por CeltíberoSico - 18 Sep 2013 21:01

_____

Si es que tienen el monopolio del genero.

==========

Re: Palo Total al Rome II de Gamefront
Publicado por CeltíberoEmbirrado - 18 Sep 2013 21:14

_____

Probad los king Arthur, Real Warfare y el World of Battles. No son iguales que los Total War pero si que tienen bastante en común. No es un total War o nada. Hay mas pero son algo mas viejos y con otras ambientaciones.

==========

Re: Palo Total al Rome II de Gamefront
Publicado por cap74 - 18 Sep 2013 21:56

_____

ufff pues de momento yo no veo arreglo ni con el parche 2, hay algo en concreto que me lo hace injugable, que es el defecto que tiene en los tiempos de la batalla, cuando lo pongo en rapido no funciona ¿alguien sabe si tiene arreglo?

==========

Re: Palo Total al Rome II de Gamefront
Publicado por celtiberojuanjo - 19 Sep 2013 08:13

_____

Pues es la unica critica honesta que he leido hasta ahora.. que juego han probado los demas criticos para darles un 9 de puntuacion total? por que vamos no puede trartarse del mismo roma 2 que tenemos nosotros.

Y todos los premios recibidos que ha recogido el juego y de los que ha estado alardeando CA , A que juego han jugado estos ?

Tal vez la pregunta sea cuanta pasta se ha dejado SEGA para untar a toda esta gente

==========

Re: Palo Total al Rome II de Gamefront
Publicado por CeltíberoKeke - 19 Sep 2013 09:22

Identificado 100% con el análisis.

Como hablaba ayer con Clearco sobre este tio , o no le han pagado lo que pedia a Sega por ponerles buena nota, o sencillamente era uno de los nuestros, que después de haberse pasado horas al Rome (I) , y después de años esperando la segunda parte con una ilusion de la leche, (que han creado ellos con las campañas de publicidad que han hecho), se encuentra con el pluff (por no decir la mierda con celofán) que nos han metido...

Yo sinceramente después de 2 parches no le veo de momento a esto aliciente, tambien puede ser temas personales de tiempo y tal, pero es que ver los bugs de las puertas de las murallas o que la ia te hace un pasito para alante y otro para atras..... me quema sobremanera....

Pelirrojo, go to the hell!!!

==========

Re: Palo Total al Rome II de Gamefront
Publicado por VideogamerElCelta - 19 Sep 2013 10:20

Por lo visto soy el único que lo está disfrutando como un enano, y que desde que lo empecé a jugar solo he tenido problemas con el multijugador, la campaña me parece exquisita.

Con la ayuda de un par de mod´s llevo jugando desde que salio el parche 2 sin ningún tipo de problema, con una optimización cojonuda (60 FPS medioconstantes en extremo) tanto en batallas como

en campaña, con 0 bug´s(he hecho 100 batallas desde que salio el parche y ya no veo ejercitos parados ni demás bug´s de la IA, de hecho ha mejorado tanto que estoy empezando a perder batallas que antes ganaba al dedillo) y con un apartado gráfico increíble.

Lo único que hecho de menos es un apartado multijugador algo mas personalizable quizás.

Pero el resto y ahora que puedo jugar campañas coop sin problemas de desync y demás, me parece que el juego esa genial.

Cuando salgan TODOS los parches, haré un análisis completo.

==========

Re: Palo Total al Rome II de Gamefront

Publicado por CeltiberoLoky - 19 Sep 2013 11:00

_____

Suerte que me costo 25€... aún asi lo veo caro por el pufo que nos han vendido. Sin duda la pre-compra más barata hace que mucha gente compre algo que quizás no compraría.

Falta mucho pero me temo que con el proximo medieval o lo que sea que saquen deje de jugar a esta saga... almenos a los nuevos...tengo poco tiempo para perder

Antes jugaba a los COD pero tras el black ops no compre los dos siguientes y seguía jugando al modern warfare que aunque más viejo era mucho mejor.

Y es que la calidad se nota. Parece mentira que juegos de hace 10 años como shogun, Rome o el Medeival I y II sean mucho mejores que lo que nos venden ahora...que verguenza.

==========

Re: Palo Total al Rome II de Gamefront

Publicado por CeltiberoCaesarAug - 19 Sep 2013 11:05

_____

VideogamerElCelta escribió:

Por lo visto soy el único que lo está disfrutando como un enano, y que desde que lo empecé a jugar solo he tenido problemas con el multijugador, la campaña me parece exquisita.

Yo también estoy disfrutando del juego y me gusta bastante. Tambien es verdad que a mi me ponen esta época y ya me puedes poner un juego de cartas que me va gustar xD

VideogamerElCelta escribió:

Con la ayuda de un par de mod´s llevo jugando desde que salio el parche 2 sin ningún tipo de problema, con una optimización cojonuda (60 FPS medioconstantes en extremo) tanto en batallas como en campaña, con 0 bug´s(he hecho 100 batallas desde que salio el parche y ya no veo ejercitos parados ni demás bug´s de la IA, de hecho ha mejorado tanto que estoy empezando a perder batallas que antes ganaba al dedillo) y con un apartado gráfico increíble.

Es decir, lo que te gusta y lo que va bien son los mod's, no el juego en si. Por lo tanto nos das la razón que el juego, el vainilla que se llamaba antaño, está mal hecho, sin acabar...etc Son los moders los que han arreglado el juego, para variar.

VideogamerElCelta escribió:

Lo único que hecho de menos es un apartado multijugador algo mas personalizable quizás.

El tema del avatar es como echar gasolina a una hoguera xD A una importante parte de los que formamos esta comunidad, les resulta cuanto menos... indignante ese aspecto del Shogun. Yo soy de los que tambien disifruta del aspecto rolero del tema, pero para batallas de un juego de ESTRATEGIA/TÁCTICA es ir en contra del mismo, primas al que más horas le puede meter frente al que, quizás, sea mejor estratega/táctico, cada cosa en su sitio y el tema rolero en todo caso para el single.

VideogamerElCelta escribió:

Pero el resto y ahora que puedo jugar campañas coop sin problemas de desync y demás, me parece que el juego esa genial.

Cuando salgan TODOS los parches, haré un análisis completo.

Yo no he probado las campañas multy y de hecho, ni se como funcionan, así que no te diré nada. Pero estos últimos días se me han caído 4 o 5 partidas de multy por "desync", cosa que antes del parche 2 no me pasaba.

Respecto a lo ultimo, solo decirte que esta semana se me ha bajado un parche del Shogun... "todos los parches" saldran cuando abandonen el juego.

Es lo que Soldu comento ayer. El juego está hecho para las nuevas generaciones que les pones buenos gráficos y te dan un 10 en las calificaciones, y van hacia atras encuanto a lo que se trata el juego: estategia, tactica y equilibrio de facciones. Ejemplo es la gran cantidad de juegos que están saliendo con escenas cinematicas espectaculares, que te venden como "un efecto más cinematografico/vive tu propia pelicula de las grande producciones" y que resulta que para pasarte el juego solo tienes que repetir el mismo combo de botones 7/10/50/1000 veces y fin... no has jugado NADA... eso si, pagame mis 60€ y no seas pirata.

==========

Re: Palo Total al Rome II de Gamefront

Publicado por CeltíberoClearco - 19 Sep 2013 11:38

_____

CeltiberoCaesarAug escribió:

....Pero estos últimos días se me han caído 4 o 5 partidas de multy por "desync", cosa que antes del parche 2 no me pasaba.

Caesar, antes también ocurría, lo que pasaba es que el juego no tiraba a la gente y cada uno jugabais una partida distinta

==========