

Palo Total al Rome II de Gamefront

Publicado por CeltíberoClearco - 18 Sep 2013 17:46

Salió la crítica:

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

El título 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.

Al 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 señalen 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 Annibal - 13 Oct 2013 10:31

[quote="VideogamerElCelta" post=69155][quote="CeltiberoCaesarAug" post=69104]**VideogamerElCelta** escribió:

"Es malo de cojones y punto".

EL TRABAJO HA SIDO MALO DE COJONES y punto

=====

Re: Palo Total al Rome II de Gamefront

Publicado por CeltiberoClearco - 13 Oct 2013 10:44

Yo puedo entender el porque ha gustado el ava a un determinado grupo de jugadores, pero no hay que engañarse: el avatar y el balanceo de unidades es contradictorio.

Un sistema que lo basa todo en mejoras infinitas cuanto mas juegas, es imposible que este balanceado puesto que toda la "gracia" se basa precisamente en eso: la ventaja que obtienes por jugar mas que el contrario.

Videogamer, no puedes estar en misa y repicando.

=====

Re: Palo Total al Rome II de Gamefront

Publicado por Annibal - 13 Oct 2013 10:48

El AVATAR ES UNA BUENA IDEA; pero no como lo han planteado; por otra parte; sobre el posto anterior es cierto no esta balanceado

=====

Re: Palo Total al Rome II de Gamefront

Publicado por CeltiberoDraco - 13 Oct 2013 22:29

Hay q comprender los distintos puntos de vista, me explico:

Si no se trabaja, se tiene suficiente tiempo libre y gusta el tema del roleo, comprendo q se prefiera el AVATAR, pero como bien dice Soldurio, para aquellos q vemos este tipo de juegos como una especie de deporte, en el q ponemos a prueba nuestra inteligencia, nuestra paciencia, nuestra destreza y nuestra capacidad para adaptarnos rápidamente a cualquier tipo de situaciones y q además no tenemos el tiempo suficiente (por trabajos, estudios, novias, mujeres, hijos, etc) para jugar horas y horas, preferimos el tipo de multi q tiene el Roma (y si estuviera balanceado, daríamos vueltas de campana). Yo personalmente he sufrido de aquellos q con unidades chetadas me han fundido el ejercito antes de poder ponerlo siquiera a tiro, la verdad prefiero un juego en el cual todos tengamos las mismas oportunidades desde el principio, un juego en el q si eres mejor q tu oponente, ganes, y no seas aniquilado por no tener unas super unidades y una panzada de vasallos, es mi opinión.

Con respecto a los mapas, creo q no nos podemos quejar con los del Rome 2, tiene bastante variedad,

personalmente, prefiero aquellos q supongan un desafío, bosques, colinas, vaguadas, matorrales, etc, en mi opinión lo hacen más interesante, da más juego.

En el tema del balanceo, uff q decir q no se haya dicho ya, llevo jugando al multi desde el empire y he de decir q NUNCA he visto el multi balanceado, pero en fin, mientras no haya otra compañía q amenace este mercado totalmente copado por CA, no veremos cambios ya q todos sabemos q este tipo de juegos van más destinado a aquellos q juegan la campaña individual q a los q jugamos el multi.

PD: VideogamerElCelta, jamás he tratado de imponer mi opinión como la verdad absoluta, si te ha dado esa impresión, te pido disculpas, es mi opinión, solo eso.

=====