

TOTAL WAR
ROME II



Vax Romana

Cred că ați observat, deja, cu toții (cei interesați de jocurile de strategie), că articolul dedicat celui mai recent titlu din seria Total War, anume Rome II, a întârziat să apară. Da, au trecut mai mult de trei luni de la apariția noului Rome și eu încă nu am scris nimic despre dînsul. De ce? Pentru că jocul a fost la data apariției o porcărie plină de buguri, o mizerie de beta vîndută în draci la precomandă tuturor pasionaților care au pus botul la o mare și impardonabilă minciună. Pe scurt, dacă ar fi fost să scriu o recenzie la Total War: Rome II la data lansării sale, l-aș fi distrus. L-aș fi făcut praf.

Întrebarea logică și de mare bun simț vine imediat din partea voastră: „Bine, omule, dar, dacă tu nu scrii adevărul la momentul potrivit, noi de unde să știm dacă merită să cumpărăm sau dacă ne aruncăm banii aiurea?” Draci, nu am alt răspuns decît acela că trebuie să vă

informați de pe net. Noi nu sîntem singura sursă de informație disponibilă, există atîtea altele, poate mai bune, mai rapide, mai interactive decît noi, trebuie să o recunosc cinstit. Se vede în cazul de față, în care, spre disperarea lui KIMO, am tootot amînat articolul de Rome II, săptămîină după săptămîină, doar-doar patch-ul următor va face acest titlu mai jucabil, mai fără probleme, mai așa cum trebuia să fie din prima zi. Să nu credeți că bunul nostru redactor-șef nu a insistat – și avea mare dreptate să îmi cerească articolul cît mai repede cu puțință...

Nu voi face aici o listă exhaustivă de buguri și mizerii pe care Rome II mi le-a făcut și încă le face nu doar mie, ci multor, mult prea multor altora. Voi spune doar că au trecut trei luni de la lansare și jocul este, în continuare, foarte departe de ceea ce ar trebui să fie ca funcționalitate normală. Deja la al șaptelea patch, Rome

II este, totuși, mai jucabil, măcar atît cît să poată fi recenzat cu ajutorul unei tastaturi, și nu al unui satîr. Ceea ce rămîne însă este un gust extrem de amar, o frustrare hrînită nu doar de acest titlu, ci și de altele din categoria AAA, care, vîndute ca piînea caldă la precomandă, se vedesc pur și simplu o bătaie de joc la adresa celor care plătesc bani serioși pentru ele și primesc, în schimb, un purcoi de buguri, de disfuncționalități, de feature-uri care nu sînt așa cum mașina de marketing atotstăpîitoare încerca să le prezinte.

Adding insult to injury, chiar cu o zi înainte ca eu să scriu aceste rînduri, Creative Assembly a anunțat că va lansa curînd Caesar in Gaul, un DLC consistent pentru Rome II. Ceeee?... Adică se dedică ore de muncă, resurse, fonduri pentru un ditai DLC-ul, în timp ce jocul de bază este încă în crăcile Veselului Baobab din Groapa



Marianelor? Evident, anunțul viitorului Caesar în Gaul conține și cuvântul magic „precomandă”... bănuieți, desigur, cu ce rezultat? S-a precomandat în draci, deja...

Ceea ce am constatat eu este faptul că industria jocurilor reproduce, în mic, mediul social. Și caracteristica de bază a mediului social știți care este? Acea că orice este posibil, doar că trebuie să aștepți – și chiar să pregătești, treptat – terenul uman necesar. Orice măgărie, orice monstruozitate, orice minciună este posibilă, pentru că oamenii nu doar că o vor înghiți, dar o vor ajuta să prindă viață, să fie viabilă, să funcționeze. Sînt exact aceiași oameni care au înghițit și vor înghiți cumiți, aliniați regulamentar, cuminecătura oricărei în-doctrinări (chiar dacă o simt mincinoasă), orice prostie, orice aberație. Așa devin posibile gulagurile, holocausturile, crimele în masă, epurărilor, genocidul, sub orice formă ar fi ele. Ba chiar așa devine posibilă înșăși viața obișnuită, cea de zi cu zi...

Veți spune că exagerez. Ba bine că nu, văd cum același mecanism de funcționare a prostimii se reproduce, analog, în industria jocurilor, precum în toate celelalte domenii de existență și activitate umană. Este



Unde am început.

un simptom care trădează aceeași boală, omniprezență în spațiul și timpul civilizației noastre. F*ck it.

O să fac o nefăcută și o să vă spun de la începutul articolului că Total War: Rome II nu merită. Nici la o treime din prețul nesimțit cerut acum pe el nu merită. Nu merită, o dată pentru că Sega, distribuitorul, și Creative Assembly, dezvoltatorul, ne-au mințit cu nerușinare, cerîndu-ne bani pentru un produs care seamănă prea puțin cu ceea ce apărea prin trailere și prezentările de PR. În al doilea rînd, nu merită pentru că jocul este încă plin de buguri. În al treilea rînd, nu merită banii noștri pentru că, la un moment dat, cineva trebuie să tragă o linie, să zică hotărît „pînă aici!” și să nu mai plătească bani muncii, dîndu-i pe mizeria la care nu s-a muncit nici cît, nici cum trebuie.

Fat chance...

Care documentație?

Unul din lucrurile care m-au deranjat de la Empire: Total War încoace a fost calitatea foarte proastă a documentației. Ciudat, ai zice, pe măsură ce complexitatea componentei de strategie a jocului a crescut, ma-

nualele seriei Total War au devenit tot mai nebulosae, mai puțin explicite, mai generale în prezentarea elementelor esențiale de gameplay la nivel strategic. A început să fie tot mai greu să înțelegi în amănunt construcția jocului și felul în care diversele sale componente se leagă, interacționează unele cu altele.

Nu mai vorbesc aici de faptul că nu au fost create de către dezvoltatorul Creative Assembly documentații care să prezinte în detaliu chestiuni de matematică, de cifre, ale jocurilor seriei. Damn, și acum am lingă mine, scoase la imprimantă, documentații create de pasionați, ce acoperă exact astfel de goluri. S-au adunat, în timp, într-un teanc de o grosime respectabilă, semn al incapacității sau lipsei de interes a producătorilor. Sau al lăcomiei – pentru că nici nu știu, au scos ei cumva un Advanced Strategy Guide pe care să ceară bani și care să conțină date ce ar fi trebuit, firește, să se afle în manualul livrat cu jocul? Anyway, rezultatul este că avem o serie de titluri excepționale – pînă la al doilea Shogun, inclusiv –, dar despre care, fără ajutorul dezinteresat al entuziaștilor online, nu poți afla decît mult prea puțin din amănuntele care le fac extraordinare.

La Rome II problema este mult mai gravă de altfel. Nu doar că nu ni se prezintă o matematică a subsolului conceptual pe care este construit jocul, dar nici chiar detaliile de funcționare și structură ale elementelor noi de gameplay nu ne sînt dezvăluite la un mod ușor de înțeles, limpede, care să nu lase loc la dubii și interpretări. Mi-am dat seama de asta studiind diversele ghiduri apărute online, în care pasionații seriei prezintă propria



Atacînd o localitate nefortificată, regională.



Furtună. Lumina fulgerelor dezvăluie indecizia celor care se îngrămădesc în jurul unui copac, împingînd niște scări de asalt către meterezele înamice.

versiune a felului în care au priceput diversele noutăți, unele din ele majore, aduse de Rome II. Am descoperit atâtea erori, scuzabile, de altfel, de absența unor documentații cu adevărat lămuritoare compilate de Creative Assembly, încât îmi este cît se poate de clar că se poate ca și eu să greșesc crezînd că alții greșesc.

Vă spun sincer, sînt aspecte ale jocului care m-au lăsat în ceață, motiv pentru care mă voi abține să încerc deștelenirea lor în adîncime – altfel, s-ar putea să vă duc în eroare, iar eu să mă fac, și mai mult, de rahat. Cu ceea ce rămîn însă este impresia extrem de neplăcută lăsată de așa-zisul manual al celui mai recent titlu al seriei Total War, ce pare scris din auzite de către cineva de la marketing care a trimis o secretară drăguță să-i tragă de limbă pe dezvoltorii jocului, la o pauză de cafea. Rezultatul: un vax vag folositor.

Dar măgăria nu se oprește aici. Fiți atenți: în Rome II a fost introdusă un fel de Civiloopedia – ceea ce e bine – ce conține și niște așa-numite tutoriale sub formă de filmulețe, ca un fel de mic YouTube încapsulat în joc. Trec peste faptul că filmulețele se încarcă enervant de încet, deși se află pe propriul HDD, nu pe Internet. Dar nu pot să trec peste faptul că aceste filmulețe sînt, în marea lor majoritate, inutile. Adică, într-un interval de timp mult prea scurt (30 - 40 de secunde, în medie), ni se prezintă concepte și elemente din joc, la același mod superficial, precum în manual, cu prea puține și semnificative detalii suplimentare.

De fapt, întreaga „Civiloopedie” din Rome II se mișcă încet, interfața ei pare a rula pe un calculator vechi de 15 ani, nu pe unul actual. Apoi, deși intră în detaliile cifrelor brute ale unităților și clădirilor/îmbunătățirilor, nu intră în detalii importante ale funcționării anumitor părți din joc, ale felului în care se leagă unele dintre acestea. Eficiența redusă și rezultatul îndoielnic al unui efort vizibil al dezvoltatorului Rome II – adică această Totalwarpedie – nu fac decît să îmi adîncească frustrarea în fața noului Total War.

Provincialism regional

Aș începe cu lucruri care mi-au plăcut la noul Rome, așa, că să apuc să prind un pic de avînt în producția de litere la pagină. Și prima chestiune de bine care îmi vine în minte ține de organizarea administrativă a Republicii/Imperiului. Este aici o inovație care m-a dat gata: nu mai avem provincii pur și simplu, ci provincii alcătuite din regiuni. Fiecare regiune conține o singură localitate, iar una dintre regiunile unei provincii conține



capitala acesteia. Capitala este singura localitate fortificată dintr-o provincie, restul nu au ziduri înconjurătoare. De asemenea, în capitală se pot construi mai multe clădiri/îmbunătățiri decît în localitățile regionale.

Interesant este faptul că efectele clădirilor/îmbunătățirilor construite într-o regiune a unei provincii afectează întreaga provincie. Spre exemplu, un templu va avea darul de a crește starea de mulțumire a populației – concretizată printr-un adaos pozitiv la valoarea parametrului ordine publică pentru toată provincia. Or, dacă ai un atelier care îmbunătățește armurile, acesta nu trebuie neapărat să fie în orașul în care este o cazarmă, ci va determina o creștere a calității materialului militar pentru orice unitate recrutată în aceeași provincie. Mai mult decît atît, generalul care recrutează se poate afla oriunde în provincie și unitatea recrutată va intra în componența armatei sale în turul următor, indi-

ferent unde se află aceasta pe întinsul provinciei care a produs-o. Mă rog, acest mecanism poate fi abuzat în provinciile de foarte mari dimensiuni, precum cele din Nordul Africii. Acolo aveam cazarma în Cartagina și generalul care recruta unitatea se afla la mii de kilometri distanță, la est de Macomades... nu tocmai normală situația ca într-un singur tur să obții o astfel de deplasare, fără uzură a unității, pe uscat, în zonă deșertică, cu drumuri îndoielnice.

Dar, per total, acest sistem de organizare mi-a plăcut foarte mult. Practic, ești liber să construiești ce și cum vrei – am senzația că ești totuși limitat la o singură fermă în regiunile mai puțin fertile, pe când în cele fertile poți înființa două. De aici vine o plăcută mobilitate în organizarea Republicii/Imperiului, animată de o dinamică administrativă de care Total War-urile anterioare nu au avut parte.





Un general, o legiune

Tot o idee bună, de data aceasta pe mare, este aceea a împărțirii suprafețelor marine în mări, al căror control total reduce semnificativ pierderile în veniturile comerciale cauzate de piraterie. Astfel, dacă deții (sau controlezi prin state client) toate porturile de la o anumită mare, se numește că deții controlul respectivei mări și beneficiazi de cel mai bun potențial pe care comerțul maritim îl poate oferi prin porturile acelei mări. Ideea este simplă și eficientă și este dublată de o idee la fel de simplă în ce privește pirateria pe care o poți practica asupra rutelor comerciale ale inamicilor. Este suficient să ai o flotă într-o mare străbătută de comerțul dușmanilor și să setezi postura flotei pe „Raid”, și aceasta va extrage automat un anumit procentaj din comerțul inamicului, adăugându-l propriei vistierii. Evident, este important să ai o flotă capabilă de luptă, deoarece oponenții nu te vor lăsa să faci așa ceva fără să încerce să te scufunde, sau măcar să te intimideze.

Și tot la capitolul ideilor bune aș include-o și pe una dintre cele care, la primul contact, m-au enervat până peste poate. Este vorba despre organizarea militară: o unitate nu poate exista în afara unei armate conduse de un general. Nu mai poți avea unități dispartate, conduse de un căpitan. O unitate există exclusiv într-o

armată condusă de un general sau nu există deloc.

Asta face ca trimiterea de întăriri în zone aflate în pericol să fie imposibilă altfel decât sub chipul unei întregi armate. Da, se pot transfera trupe între armate aflate la distanță mică între ele, dar, altfel, nu poți trimite doar câteva unități, fără un general, ca să îngroșe rândurile celor care apară un anumit oraș.

Aparent, asta e nasol. În realitate, nu este deloc așa de rău. În primul rând pentru că sistemul este gândit așa întocmai pentru a putea permite existența armatei ca individualitate, individualizabilă, ce capătă tradiție în timp, putând evolua. Astfel, victoriile aduc creșterea ale punctelor de upgrade ale unei armate, ce permit, în timp, adoptarea de tradiții de către armata cu pricina, ce aduc bonusuri, ce pot fi incrementate în timp. Pe această cale, legiunile se dezvoltă sub aspectul caracteristicilor lor militare, ce pot fi alese dintr-o multitudine de opțiuni. Eu am mers în special pe creșterea puterii armelor de infanterie cu proiectile și pe armură mai bună, dar se poate opta și pentru bonusuri de morală, de șarjă, de eficacitate a unităților de asediu, de creștere a vitezei de deplasare pe câmpul de luptă sau mă-

rirea distanței de marș pe harta strategică ș.a.m.d.

Adăugați la asta și posibilitatea (apărută pentru prima oară în Fall of the Samurai) de a atașa legiunii un veteran care să facă instrucție cu soldații și veți obține un foarte interesant și realist combo de factori de evoluție și individualizare a unei armate, care dă nu doar o Savoare aparte comenzi militare, dar și un incitant motiv de mers mai departe în joc.

În al doilea rând, sistemul cel nou de organizare a armatelor, ce exclude existența unităților care se deplasează fără un general, este contrabalansat de importanța mult crescută a unităților de garnizoană ce se află „by default” în fiecare oraș. Acum, cu adevărat, contează ce unități sînt rezidente într-o localitate, ce dotări și ce pregătire au acestea, cu atît mai mult cu cît nu mai capitala provinciei are ziduri de protecție, în rest...



cănci. Dacă ești prins descoperit de un inamic, cu o armată aflată departe de o regiune a cărei localitate este asediată, depinzi exclusiv de garnizoană.

Sincer, acest sistem mi se pare realist, chiar surprinzător de realist, spun eu după ce am jucat vreme mai îndelungată și am fost pus în diferite situații strategice. Așa era pe vremea aceea, așa au reușit să facă și în joc. În plus, un factor la care încep să fiu mult mai atent este tipul de unitate de garnizoană care devine rezidentă în oraș la construcția unei anumite clădiri – cînd distanțele dintr-o provincie sînt foarte mari, e bine să ții cont de asta. Per total însă, afirm cu tărie că noua organizare militară introdusă în seria Total War de Rome II



Măcar atât.

este exact ceea ce era necesar, atât sub aspectul realismului, dar și al diversității și dificultății situațiilor care apar la nivel strategic.

-10

Există însă o problemă la aceste clădiri din orașe. După ce le upgradezi pînă la nivelul III, nu prea îți mai vine să le duci la cel de-al IV-lea, cel maxim (în majoritatea cazurilor). Iar asta pentru că, deși aduc avantaje semnificative, vin și cu penalități exorbitante. Da, poate că o fermă dusă la nivel de latifundiu o fi producînd ea multă mîncare, dar vine și cu un usturător -10 la ordinea publică. Și așa mai departe, cam toate upgrade-urile majore vin cu acest -10 aplicat unui parametru esențial.

Aproape că aș zice că e normal, în fond, dar cînd cazarmele duse la nivel maxim aduc și ele -10 la ordinea publică sau cînd un port care oferă acces la esențiala mîncare de peste mări și ajută la înmulțirea locurilor de muncă și mărirea cîștigurilor populației aduce, upgrade-at la maximum, tot -10 la ordinea publică, lucrurile încep să scîrție agresiv.

Ceva nu merge. Este limpede că e nevoie de o anumită echilibrare a factorilor ce influențează întreaga evoluție a Republicii/Imperiului, dar opinia mea este că nu punînd arbitrar un „-10” tuturor înfăptuirilor tale se creează o aproximare realistă a unor fenomene economice, sociale și politice, de natura celor care au determinat mărirea și decăderea Imperiului Roman. Da, este într-adevăr necesar să aduci la lumină factorii care fac dintr-un imperiu, din orice imperiu (inclusiv actual – fie că este în finanțe, politică, media sau industrie), un veritabil joc piramidal, în care trebuie să furi de la alții ca să crezi realitatea creșterii și prosperității prezente, precum și iluzia lor viitoare, adică speranța motrice a oricărei societăți omeneste de tip occidental/greco-roman.



Poate că texturile nu sînt stelare, dar apa e formidabilă.



La poalele Alpilor.



Suita generalului – imensă, plină de redundanțe – este inutilă dacă nu poți folosi decît un singur sfătuitor/insoțitor.

Dar Rome II nu reușește acest lucru. Senzația pe care mi-a lăsat-o acest sistem absurd de penalizare mecanică a upgrade-urilor este aceea a unei incropeli, din care lipsesc atât semnele unei gândiri profunde, cît și ale subtilității cu care Creative Assembly ne-au răsfățat, tot mai mult, de la Empire încoace.

Vizualizare

Bineînțeles, și în Rome II avem, pe lîngă armate, și alte tipuri de „unități”, de data aceasta de utilitate mai mult sau mai puțin publică, precum oamenii de stat, veteranii și spionii. Fiecare dintre aceștia aduc diverse bonu-



Cerule, atât de frumos, contrastează sever cu soldații care arată surprinzător de prost.

suri în contracararea atât a diverselor tendințe negative ce pot apărea în sinul Republicii/Imperiului, cît și a acțiunilor agenților inamici.

Aici este de discutat ceva. Există trei caracteristici principale ale fiecărui om semnificativ din Rome II: autoritatea, zelul și șiretenia. Fiecare dintre acestea are un rol în diversele acțiuni desfășurate pe harta strategică și în-

tră în balanță atunci cînd se calculează rezultatul acestora. Bun, am mai văzut asta și în titluri anterioare din seria Total War. Atîta doar că aici sistemul pare supraîncărcat, prea stufos, fiind și insuficient documentat. Personalitățile/agenții tăi evoluează în timp, dar arborele lor de „upgrade-uri” nu este suficient de clar, de bine vizualizat: se folosesc un fel de cărți frumos desenate care reprezintă un upgrade sau altul, ce se așază pe o tablă a aptitudinilor personajului. Asta este o idee extrem de proastă, prin comparație cu excelentul sistem de vizualizare din al doilea Shogun și din Fall of the Samurai, care era explicit, limpede, ușor de înțeles, oferind posibilitatea de a-ți plănui foarte lesne evoluția persoanei respective și de a pricepe cum se leagă și



multe redundanțe – adică o mulțime dintre însoțitorii disponibili au efecte similare asupra aptitudinilor generalului. Nu reușesc să-mi dau seama la ce e bun acest sistem de modelare a suitei generalului, de se acumulează atîția însoțitori/sfătuitori, mulți inutili, și de ce, dintre toți, doar unul singur poate fi activ per general...

Anyway, revenind la vizuali-

interconstrucționează aptitudinile sale. Din nefericire, același sistem neintuitiv cu „carduri” este folosit și la generali și legiuni pentru vizualizarea aptitudinilor/tradițiilor, cu același efect al unei incomplete vizualizări, al unei deranjante lipse de perspectivă.

Rămînînd în secțiunea de aptitudini a generalilor, în ea regăsim și pe membrii suitei acestuia. De data aceasta, cu efecte active sînt numai doi membri ai suitei generalului: soția sa și un sfătuitor/insoțitor. Caracterul soției are efecte asupra generalului, iar, dacă acestea sînt negative, poți decide asasinarea sărmanei femei. În ce privește pe sfătuitor/insoțitor, marea prostie este că acesta poate fi ales dintr-o mulțime întregă care se acumulează treptat într-un fel de rezervor de însoțitori primiți automat în timp de generalii succedați la comanda repectivei legiuni, căreia îi este conducător generalul „curent”. Or, acest rezervor de potențiali însoțitori devine imens, cu foarte

zarea cu carduri a aptitudinilor, ajung să mă gîndesc la iconițele folosite pentru a reprezenta unitățile din armate. De arătat, arată foarte bine, mie unuia linia artistică a graficii din Rome II îmi place nespun de mult, îmi pare potrivită cu timpul și stilurile epocii. Problema este că, la privirile rapide pe care le arunci într-o bătălie, aceste iconițe conțin prea puțină informație vizuală care să facă instantaneu distincția între anumite unități. Spre exemplu, încă am mari dificultăți să disting pretorienii de cohorta primă, de legionarii veterani și de legionarii simpli. Iar dacă intru pe domeniul trupelor auxiliare, acolo e un întreg haloimăș – îți trebuie o excelentă memorie vizuală ca să poți reține multe dintre unitățile disponibile, în așa fel încît să le poți identifica rapid, natural, fără efort.

Felul în care sînt reprezentate unitățile în Total War-urile anterioare nu mi-a pus niciodată o astfel de problemă. În Rome II însă, trebuie să recunosc că sînt oarecum pus în dificultate, sub acest aspect.

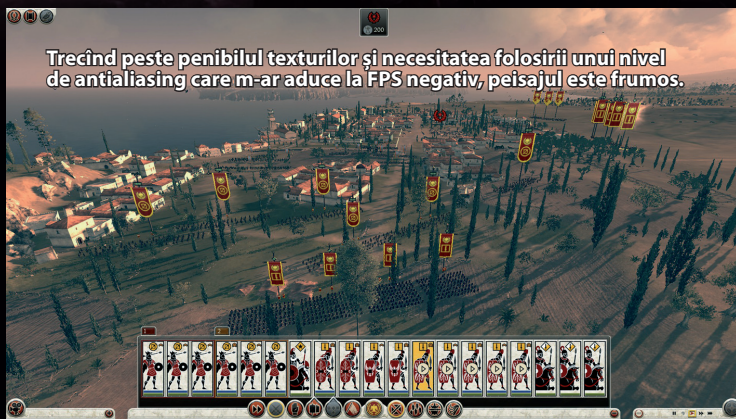
Doi într-un Imperiu

Acuma, una e faptul că sistemul de acțiune al agenților bazat pe autoritate/zel/șiretenie este cel puțin aparent complicat – iar documentația jocului nu ajută nici ea –, iar alta este chiar implementarea acestui sistem, felul în care el funcționează efectiv în joc. Și care este dezastruos.

Vedeți voi, în funcție de cîte provincii controlezi (și poate și de alți factori ce fac dovada puterii), facțiunea ta deține un anumit nivel de „Imperium”. Valoarea Imperium-ului are o influență covârșitoare ca factor limitator al forțelor aflate sub comanda ta, fie acestea armate, flote, generali, oameni de stat, veterani sau spioni. Par exemplu, eu, care dețin acum cinci provincii complete și încă vreo două regiuni din altele, nu pot să folosesc decît cel mult cîte doi agenți din fiecare categorie (mă refer aici la veterani/oameni de stat/spioni). Ei bine, asta nu ar fi o tragedie într-un stătuleț de dimensiunile Lichtensteinului.

Dar Republica/Imperiul meu se întinde deja de la Alpi pînă în Libia. Puteți să vă reprezentați suprafața sa și distanțele a căror acoperire de către agenți este necesară pentru a o controla? Puteți să vă închipuiți felul în care Imperiul Roman a putut exista, în afară de puterea militară? Vă spun eu: avînd cel mai grozav aparat infor-





mativ și de propagandă din lume, pentru cel puțin cîteva sute de ani înainte. No, apîi, dupa ce v-ați gîndit la toate acestea, bine ați venit în Rome II. Unde ai la dispoziție spațiul cucerit numai doi oameni de stat, doi veterani și doi spioni. WTF?!...

Numărul, în sine, nu spune mare lucru. Dar, cînd ești în război cu toți cei din jurul tău, și fiecare rașă de trib are cel puțin cîte un agent din fiecare categorie pe care îl trimite peste orașele și armatele tale, ajungi să opui doi agenți romani celor 10 – 12 ai inamicilor. Rezultatul? Ești sabotat continuu, fără oprire. În Imperiul tău agenții străini fac și desfac, după bunul lor plac, și tu nu ai suficienți oameni calificați pentru a te opune lor. Da, teoretic mai sînt anumite clădiri care te pot ajuta, dar știiți ce? La penalitățile pe care upgrade-ul clădirilor le incumbă, nu prea mai poți să fii eficient cu ajutorul acestora.

Așa se face că aproape toți banii mi se duc în acest moment al campaniei pe repararea clădirilor distruse/sabotate de agenții inamici. Spre exemplu, strigător la cer, într-o singură tură un agent al unui trib obscur de barbari mi-a sabotat 5 (cinci) clădiri majore din capitala provinciei din nordul Italiei, actualul Milano. I mean, OK, înțeleg că trebuie să existe acțiune și reacțiune, că trebuie să ți se pună anumite limite puterii, că este necesar un echilibru în joc, dar toate acestea trebuie făcute cu cap. Adică, pe cît posibil, jocul trebuie să fie o bună aproximare a realității, să nu sfideze logica și să aibă o fluentă și o coeziune a diverselor elemente de gameplay ce îl compun care să ne ofere o experiență imersivă, o normalitate de fapt istoric.



Rage Quit

Or, în momentul în care harta strategică a devenit doar un cîmp de bătaie de joc, în care eu sînt o biată pașăchină de ditamai Republică/Imperiul Roman care o ia pe toate orificiile de la orice individ trimis din pădure să îmi distrugă aproape complet un oraș major, simt că s-a trecut cu mult, cu prea mult, dincolo de orice limită a bunului simț. Aș putea continua cu multe astfel de exemple de situații ilogice determinate de proasta concepție și implementare a sistemului de agenți din Rome II, dar aș umple la modul cel mai plictisitor a doua

jumătate a spațiului editorial acordat acestui articol. Așa că o voi tăia scurt, precum am făcut și cu campania singleplayer din acest joc, pe care am întrerupt-o pînă la urmă, tocmai din acest motiv.

Da, m-am străduit să o reiau, de cîteva ori, zile în șir, cu același rezultat după cîteva ture în care agenții inamicilor zburdau nestingheriți cu torțe aprinse/butoaie cu otravă/săbii înșingurate prin orașele mele: un sănătos „F*ck you Creative Assembly!” urmat de quit.

BTW, că tot mi-am adus aminte, fiți atenți, exemplu de acțiune a spionilor: otrăvirea rezervelor de apă ale unui oraș. ARE YOU *ucking kidding me, CA? Ce chi-



mie aveau ăia în antichitate ca să otrăvească apa unui întreg oraș de mari dimensiuni? Cîte care cu gabarit depășit pline de ditamai butoaiile de otravă trebuiau să tranziteze nestingherite Imperiul pînă la locul în care, vezi Doamne, fără nici o jenă, să le verș în rezervoarele de apă? Oameni buni, reality check, please!!!

Alt exemplu, de data aceasta privindu-i pe veterani/campioni. Aceștia pot să atace de unii singuri garnizoana unui oraș (care poate fi chiar major, adică o capitală de provincie, ba, mai mult, și umplut de o ditamai armata cu efective complete ce staționează acolo), provocînd tură după

tură pierderi serioase acestea și slăbind semnificativ efectivele și/sau moralul membrilor săi. WHAAAAT?!... Putea să între înșuși Manea grosul și arțăgosul într-un oraș roman, că dacă mișca numai puțin în front, următoarele trei zile și le petrecea privind de la o înălțime potrivită la cei care treceau pe o Via și făceau mișto de cît de bou a fost el, care acum atîrnă de piroane, cu fluierul picioarelor sparte și cu foarte, foarte slabe speranțe la o Înviere. Tilharul de la stînga și cel de la dreapta lui Manea sînt opționali în acest tablou din care lipsește orice urmă de pietate, fiind în schimb plin de Drept Roman, pînă la refuz. Refuzul de a accepta un aseme-



nea subprodus al mișturilor celor de la Creative Assembly, despre care nu pot să-mi imaginez ce trebuie să fi pățit de au ajuns să facă jocul în asemenea hal.

No, really, trebuie să mă opresc, îmi crește tensiunea arterială pînă la niveluri periculoase – nu credeam că în meseria mea este posibil așa ceva cînd scrii un articol, dar, na!... Rome II...

Încă o dată, pe scurt: dorința de a echilibra jocul, de a da o dinamică anume, de a diversifica elementele de gameplay NU trebuie niciodată să se bată cap în cap la modul flagrant cu bunul simț, cu logica, cu realitatea istorică. Altfel, din ditamai monstrul care ne-a dat numele și ne-a fundamentat istoria (la un mod pe care Decebal l-ar putea considera ca fiind ușor iritant), o să obții o caricatură, nu doar riziabilă, cît și frustrantă, penibilă șamdșamdșamd.

O familie, un om

Că tot sîntem la oamenii de pe harta strategică, ar fi bine să intrăm și în măruntaiele administrației și politicii din Rome II. Noul sistem este bazat pe așa-numita „gravitas”, care este valoarea importanței unui membru al unei familii romane activ în viața publică fie ca om de stat, fie ca general. Acest gravitas variază în funcție de înfăptuirile omului cu pricina – spre exemplu, victoriile militare o cresc, înfrîngerile o scad – și cu cît este mai mare, cu atît este mai important personajul respectiv, aducînd cu sine mai mulți senatori de partea familiei proprii în Senatul Roman.

Documentația și explicațiile date în tutoriale de producători sînt foarte neclare în ce privește acest sistem, dar eu voi scrie aici despre cum cred eu că funcționează. Gravitas-ul poate fi cheltuit pe diverse acțiuni, cum ar fi asasinarea unui alt om de stat sau general, asasinarea soției lui, înscenarea unui divorț, lansarea de zvonuri denigratoare sau avansarea în funcții publice. Toate aceste acțiuni pot fi accesate într-o fereastră anume dedicată politicii de facțiune.

Ideea este că, dacă familia ta ajunge să aibă un gravitas prea mare și, în consecință, un număr prea mare de senatori de partea ei, celelalte familii vor declanșa războiul civil. La fel, dacă ajungi să ai sprijin prea scăzut în Senat, vei fi exilat ca dușman al poporului roman și vei fi obligat să declanșezi războiul civil. Oricum, se pare că se ajunge întotdeauna la război civil, indiferent ce faci – spun oamenii pe net. Eu nu știu dacă așa stau lucrurile, pentru că, deși am jucat multel Rome II, nu am ajuns într-o asemenea situație.

Iar asta, poate, pe undeva, pentru că am reușit, fără să vreau, să mă aflu cu familia mea, Junia, pe linia



O debarcare impetuoasă.



O debarcare prea apropiată.

perfectei mediocrități ca importanță în Senat. Nici nu a fost greu, pentru că, din lipsă de membri disponibili – deși toți din familia mea erau înșurați – am fost nevoit să folosesc ca generali pe unii din membrii celorlalte familii, ceea ce a crescut mult gravitas-ul acestora. Par egzamplu, acum familia mea are în viața publică un membru, doar unul, dar care are un ditamai gravitas-ul pentru o singură persoană, însă insuficient cât să deranjeze celelalte familii.

E cel puțin ciudat, zău așa... a fost scos arborele genealogic, nu mai există familia ce poate fi văzută firesc, precum în Total War-urile anterioare, au dispărut evenimentele nașterilor, fiind înlocuite cu o fereastră de politică ce este, pînă la urmă, un minijoc prea puțin clar, prea puțin transparent. Un minijoc cu cifrele dintr-un tabel, lipsit de orice naturalețe, de organicitate, mai ales prin faptul că este foarte prost spre deloc legat de restul secțiunii de strategie a jocului. Vreau să spun, ai clădiri care influențează major ordinea publică, dar care ordine publică nu are nimic de a face cu familiile care conduc Republica/Imperiul, deși acestea au puterea de a declanșa un ditamai războiul civil... Este foarte, foarte ciudată această separare a factorilor de putere în statul roman, e ca și cum plebea chiar conta fără a fi condusă de o mînă iscusită de politician/militar. Ha-ha-ha!!! Atunci, ca și acum, populația era doar o masă de manevră și nimic altceva: orice mișcare fără de sprijin din partea unei facțiuni politice se sfîrșea inexorabil cu mii de pomi de Paște ornînd



La cules de gali.

„autostrăzile” romane.

De aceea, zic eu, izolarea politicii într-un tabel de cifre fără nici o legătură cu restul elementelor de strategie ale jocului, este nerealistă. Din păcate, nu numai nerealistă, ci și extrem de neinteresantă, de plictisitoare, de neinspirată. Dacă vreau să mă uit la niște cifre, mă joc ceva de genul Europa Universalis, Hearts of Iron sau Sengoku – ceea ce nu am făcut cu plăcere și nici nu cred că voi face vreodată, nu este absolut deloc genul meu de joc. Dar seria Total War era cu totul și cu totul altceva pînă acum, cu Shogun-urile recente ca strălucite exemple ale integrării natu-

rale, dinamice, variate, realiste, immersive, a tuturor elementelor de gameplay, inclusiv istorice. Însă despre asta, mai încolo, în concluzii.

Puncte de victorie

Vă dați seama că am scris deja atît de mult despre noul Rome II, fără ca nici măcar o vorbă să fie despre lup-tă? Pe harta tactică, lucrurile nu sînt foarte mult schimbate, cu două excepții notabile. Una ar fi aceea că bătăliile desfășurate în zone de coastă pot fi acum combinate, în sensul în care trupele ce alcătuiesc flota pot să tragă cu



Din seria debarcărilor strănii... navigația pe uscat.



Nastasen, nobilul numidian, nu se simte deloc bine.

proiectile spre trupele inamice de pe uscat, asigurând astfel un sprijin de pe mare. Mai mult, trupele atribuite în mod normal navelor din flotă își pot debarca acum echipajul pentru a lupta pe uscat. Această noutate mi s-a părut de foarte bun augur, am avut parte de câteva bătălii de-a dreptul interesante, folosirea atacului combinat de pe uscat și mare este atât realist, cât și provocator sub aspect tactic, nu doar când tu ești cel care îl execută, ci, la fel de mult, când tu ești cel aflat în defensivă.

A doua noutate importantă este apariția punctelor de victorie multiple. Astfel, nu mai există într-un oraș un singur punct, precum piața centrală, care trebuie menținut sub control pentru a nu pierde bătălia. În cazul orașelor de mari dimensiuni, precum capitalele de provincie, există pînă la trei puncte de victorie ce trebuie capturate – asta dacă nu reușești să împingi armata aflată în defensivă să rupă rîndurile și să o ia la fugă pe tot frontul.

Este asta o idee proastă? Generează aceste puncte multiple de victorie situații absurde? Ei bine, pe unde am apucat eu să mă lupt pînă acum, nu. Adică, după vreo 40 de bătălii prin orașe, pot spune că am reușit de fiecare dată să distrug armata inamică și să o determin să piardă prin dezertare, ceea ce a făcut perfect inutilă treaba cu punctele multiple de victorie. Mă rog, dacă luptî împotriva unui oponent uman, care să fie capabil să facă față atacatorilor și să își joace șansa jonglînd din deținerea punctelor multiple de victorie, atunci, da, acestea și-ar putea dovedi utilitatea. În singleplayer, însă, cu ele sau fără ele, zău, nu am simțit vreo diferență.

O problemă de care m-am lovit, însă, în Rome II, este abilitatea crescută a AI-ului de a exploata existența acestor puncte de victorie, chiar și cînd este vorba de



Dilemele din joc au rol politic și sînt doar o modalitate plictisitoare și lipsită de inteligență de a te stoarce de bani și senatori.

unul singur. Să mă explic. În primul Rome din serie, orașele erau străbătute de străzi înguste și nu foarte numeroase, astfel încît, dacă inamicul pătrundea în interiorul zidurilor urbei, era destul de ușor să aperi piața centrală a acesteia, care conținea punctul de victorie: puneai cîteva trupe să gîtuie locurile în care numai 2-3 străzi deloc largi dădeau în piață. Așa se face că merita să încerci să aperi o vreme orașul de pe meterezele sale, iar apoi, dacă acestea cădeau, să încerci o mică gherilă urbană, ce avea șanse reale de succes chiar și cînd erai în vădită inferioritate numerică.

În Rome II, însă, orașele conțin multe spații mai largi, străzile nu mai prezintă același avantaj al gîtuirilor, îngustările sînt mai puține și nu tocmai așezate în așa fel

încît să prezinte importanță tactică. Practic, ești pus în situația de a nu fi deloc avantajat de o defensivă urbană, mai ales dacă ai trupe numeroase în armată sau garnizoană. De cele mai multe ori a fost limpede că soluția optimă este să ies din oraș să mă așez într-un dispozitiv defensiv în afara acestuia și în calea armatei inamice.

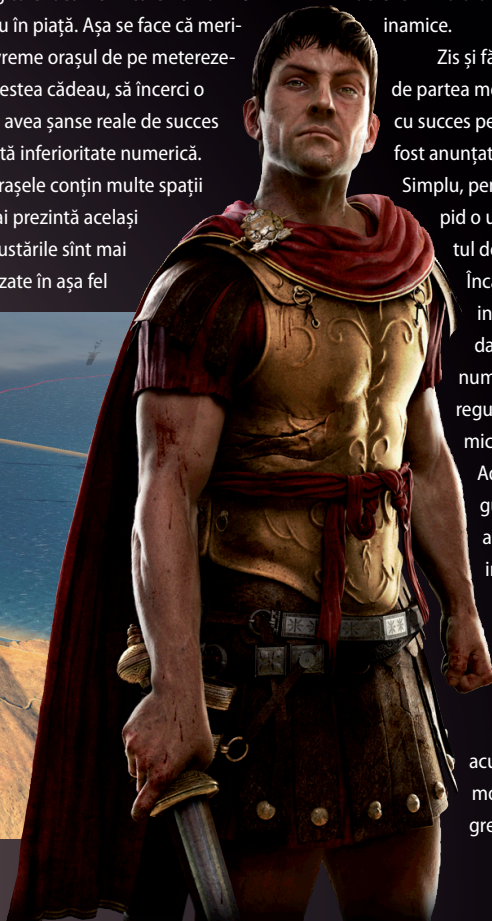
Zis și făcut – iar șansa victoriei era clar de partea mea. Ba chiar tocmai măclăream cu succes pe atacatori, cînd, din senin, am fost anunțat că am pierdut bătălia. De ce? Simplu, pentru că inamicul și-a strecurat rapid o unitate în oraș și a capturat punctul de victorie care îi asigura succesul. Încă o dată: WHAAAT? Apreciez inteligența oponentului artificial, dar, în acest caz particular, asta se numește pur și simplu exploit al unei reguli de joc care nu are absolut nimic de a face cu realitatea tactică.

Adică, după ce transformam întregul armatei dușmane în tărîțe, mi-aș fi trimis trupele, după un scurt interval de odihnă, să îi castreze cu dinții pe cei din gașca inamică, ăia de făceau pe „king of the hill” prin orașul meu - nu ar fi fost absolut nici o problemă.

Așa, însă, cum stau lucrurile acum în Rome II, ești obligat în mod artificial să adopți tactica greșită de a sta în interiorul



Da, provincia Africa este în întregime a mea.



orașului, chiar și atunci când singura soluție de bun simț pentru a face față unui atac este de a-ți aștepta inamicul în afara spațiului urban, adică pe câmpul de luptă înconjurător.

Aproximativ Inteligent

Știm cu toții că marea problemă în câmpul tactic în întreaga serie Total War a fost inteligența oponentului artificial. Iar problema a fost mereu în creștere, deoarece, de la simplitatea de șah a primului Shogun, pînă la complexitatea celui de-al doilea, bătăliile propriu-zise au ajuns să ceară tot mai mult de la AI – cu rezultate care nu au fost mulțumitoare în toate situațiile, ci dimpotrivă.

Ai zice că, tot după cum o dictează bunul simț, Creative Assembly și-a învățat tot mai bine lecția și lucrurile ar trebui să fie mult mai OK sub acest aspect în noul Rome. Ei bine, nu știu dacă e vorba numai de buguri, care s-au rezolvat parțial prin patch-uri succesive, dar comportamentul AI-ului nu este tocmai cel la care te-ai aștepta, atît ca urmare a marketingului care a spus cît de bun va fi acesta, cît și a experienței acumulate, presupunem, de dezvoltator, în ațîția ani de creat „totalwaruri”.

În primul rînd, asediile. Dacă AI-ul asediază un oraș fortificat, își folosește foarte prost spre deloc mașinile de asediu. În general, atitudinea oponentului artificial este pur și simplu pasivă, în astfel de situații, lăsîndu-ți posibilitatea să-l măcelărești la discreția trupelor înzestrate cu proiectile.

În al doilea rînd, flexibilitatea. Aceasta a fost o problemă constantă a seriei Total War, ce nu pare să fi fost rezolvată nici acum. AI-ul nu reacționează normal, măcar vag inteligent, la schimbările rapide de situație tactică. De aceea, este foarte ușor să îl păcălești, să îi micșorezi forța de impact a frontului său compact, rupîndu-l prin simpla plimbare a unor trupe ne semnificative de cavalerie ușoară prin spatele său, căruia nu i-ar fi cauzat nimic, în nici un fel – cu atît mai mult cu cît trupele de skirmish-eri se află, de obicei, în fața liniei de atac.

În al treilea rînd, atacurile sinucigașe ale generalilor AI. Deși în urma patch-urilor, acestea au fost reduse, se întîmplă în continuare destul de des ca unitatea generalului inamic să se pună în pericol de moarte, în mod cu totul și cu totul inutil. Urmarea: decesul prematur al con-



Dețin 20 de regiuni, din care 5 provincii complete – și tot numai maximum 2 agenți am voie să recrutez!...



Din nou, una din penibilele dileme care încercă să dea senzația unei dinamici politice în joc.

cătorului armatei AI și scăderea moralului acestuia, pînă la nivelul ruperii generalizate a rîndurilor și pierderii bătăliei.

Mă rog, AI-ul poate fi, totuși, periculos. În opinia mea, sînt configurații de teren și tipuri de lupte în care felul în care este programat AI-ul poate da rezultatele cele mai bune, oferîndu-ți o provocare cu adevărat interesantă – dar asta numai pe niveluri superioare de difi-

cultate, de la „hard” în sus (setabile separat, atît pentru secțiunea tactică, cît și pentru cea strategică, a jocului). Pot spune că am avut parte de cîteva lupte foarte, foarte faine, la care a trebuit să-mi pun capul la contribuție și să



Iar localitatea atacată de campionul barbar este aceasta. Uriașă, fortificată, și cu o legiune completă înăuntru! Zidurile. Ceea ce nu l-a oprit pe campionul inamic să-mi facă praf 5 (cinci) clădiri majore – inclusiv sediul central al municipalității – într-o singură tură!...

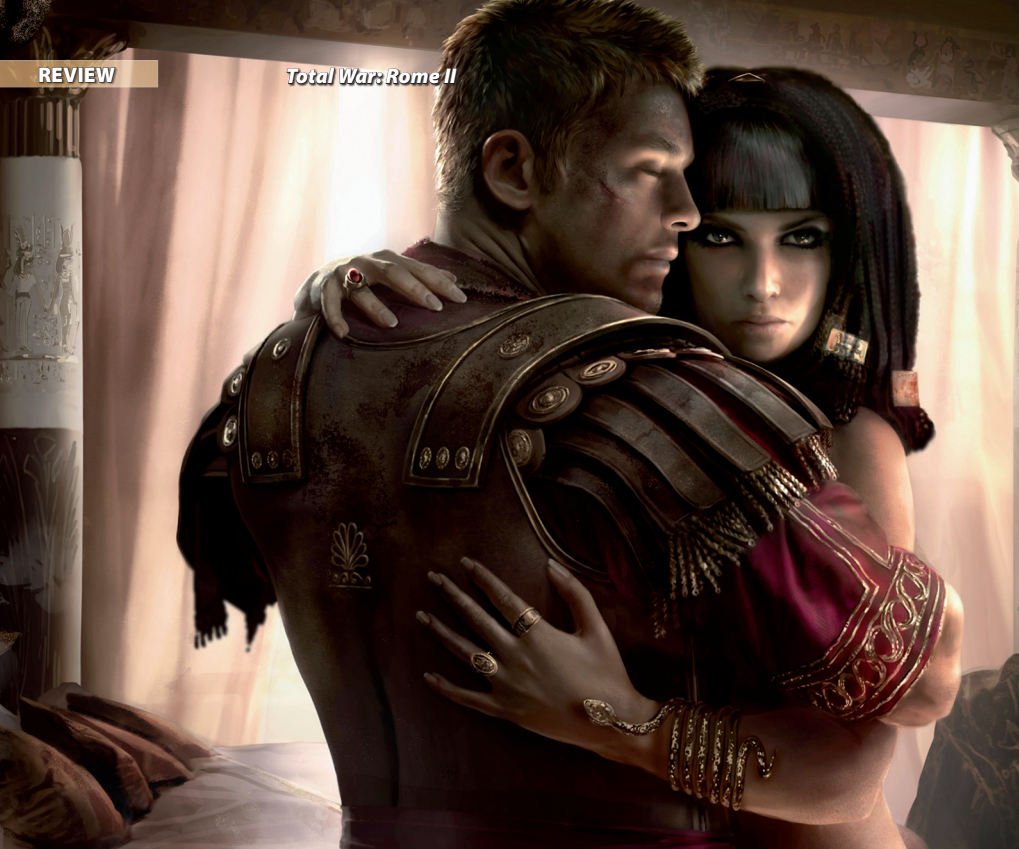


„An enemy champion has brutally attacked and devastated your settlement.”

fiu foarte agil în folosirea caracteristicilor specifice fiecărei unități în parte, pentru a învinge. E drept, eram în inferioritate numerică și generalul inamic era de rang mult mai mare decît al meu, dar, na, se pune la plus o experiență de luptă reușită, nu la minus, dacă este să fim corecți.

Putere multă

Sînt multe de spus la partea de tactică a jocului, dar spațiul mă strînge. Totuși, trebuie să pomenesc artileria – balistele, catapultele, scorpionii & alike. Acestea



mea pe tot cuprinsul câmpului de bătălie, fără nici o greață, implacabil, dovedind posesia unei condiții fizice pe care nici un dopat din sportul modern nu ar putea-o egala. Pur și simplu, sînt momente în care te întrebi dacă, în loc să disloci tu frontul inamic cu o unitate de cavalerie ușoară, nu cumva te dislocă inamicul zburdînd cu unitățile sale de infanterie de parcă ar fi pe un cocktail de amfetamine + testosteron + coniac + cola + îmbogățirea cu oxigen a singelui prin autotransfuzie + eritropoetină + un consilier de succes în domeniu precum Lance Armstrong.

Este, ca urmare a acestui fapt, accelerată desfășurarea bătăliilor? Da și nu. Este adevărat că unele lupte se termină mult prea repede, dar, pe de altă parte, am avut parte și de confruntări care au durat și 20 de minute, deci... Să zicem că nu durata bătăliilor deranjează cel mai tare la Rome II.

Indecizia

Cel mai tare deranjează la Rome II indecizia producătorilor săi. Hai să explicăm această afirmație în contextul tactic, al bătăliilor. Atît din prezentările de gameplay anterioare lansării jocului, cît și din ceea ce se vede cu ochiul liber, alături de cîteva elemente de joc, se poate observa că producătorul a vrut să dezvolte partea de spectacol a luptelor. Unul din obiectivele majore în dezvoltarea acestui titlu a fost aspectul cinematic al experienței de joc. Se vede asta din străduința de a îmbunătăți calitatea graficii câmpului de luptă, de a detalia și individualiza mișcările și mimica fiecărui soldat, de a da senzația, la o privire aruncată din apropierea unităților militare, că totul este cît mai spectaculos și realist. Ba, mai mult, există



Unitățile nu arată deloc atît de bine cum apar în trailerul corespunzător prezentat de producători. Dar chiar deloc – și sînt pe detalii maxime.



Măcar de un tablou cu Răpirea din Cartagina tot face.



Clasic, o imposibilă îngrămădeală de piese de „artilerie”

sînt, în opinia mea, excesiv de puternice și mai ales eficiente. Adică, nu doar că forța lor distructivă este incredibil de mare, dar prin precizie și cadență de tragere depășesc capacitățile de luptă ale unor piese de artilerie mult mai moderne. Ceva nu este deloc în regulă cu artileria din Rome II, care, printr-un patch, ar trebui să sufere reduceri drastice ale caracteristicilor, nu atît pentru echilibrarea artificială a diverselor unități combatante, cît pentru a respecta adevărul istoric.

De altfel, vă spun sincer, nu am construit nici măcar una bucată de piesă de artilerie, deoarece mi-ar fi făcut

prăstie (sic!) experiența de joc. Adică, după ce că, pe nivelul hard la bătălie, sînt zeul lor Marte, să mă mai și gonflez iremediabil folosind o artilerie cu care l-aș detrona relaxat chiar și pe Zeus? După ce am văzut ce monstruos de puternic este AI-ul cu artileria lui – pe care am anihilat-o rapid cu o unitate de cavalerie ușoară – mi-am jurat în barbă că nu voi construi așa ceva. Pentru că, spre deosebire de AI, eu chiar știu să-mi apăr piesele de artilerie, cu care aș fi făcut prăpăd.

Tot la capitoul „overpower” aș mai pomeni alergarea. Oameni buni, cred că se aleargă un pic prea repede și prea mult prin joc. Vreau să spun, am văzut infanterie AI – sulițași – alergînd după o unitate de cavalerie de-a

și un buton în interfața de luptă, care oferă acces la un fel de punct de vedere cinematic, aproximativ din perspectiva unui soldat al unității selectate, ce ar fi menit a te aduce la fierul ierbii, în inima luptei.

Problema este că, deși ca principiu ideea este seducătoare, ea are prea puțin de a face cu realitatea unui joc de tactică în timp real. Adică, în loc să bagi resurse de dezvoltare în direcția cinematicului, nu era mai bine să le investești într-un AI mai bun, inclusiv sub aspectul comportamentului automat al propriilor unități (și vorbesc aici de menținerea/refacerea formațiunilor de luptă pe parcursul confruntărilor)? Cum ar veni, cu ce îmi este de folos o perspectivă cinematică și o detaliere a comportamentului și fațesului individual al soldatului, cînd tot restul bă-



Se poate opta pentru comanda unei armate duble ca dimensiuni față de cea normală, atunci când există întărirea necesare la începutul bătăliei.

tăliei se desfășoară nerealist, ciudat, dezarticulat, fără sens? La ce mă ajută pe mine faptul că s-a investit în „filmificarea” a la Hollywood a jocului, când, de cele mai multe ori, confruntările între unități ajung să se transforme în sesiunile clasice de „mosh pit” care au bîntuit seria Total War de la inițierea ei? Mă refer aici la îngrămădelile incredibile și imposibile de oameni pe milimetrul pătrat, cu pierderea oricărei formații de luptă...

Nu era normal să te ocupi întâi de aceste chestiuni care sînt fundamentale pentru realismul „pe bune” (sic!) al unei confruntări tactice, decît să te rupi în figuri pentru a cosmetiza un joc vădit grevat de probleme exact în punctele esențiale pentru experiența specifică oferită de un titlu de tactică? Da, pot să privesc cinematic o bătălie care se desfășoară oricum, numai realist nu, cu un AI semicretin. Dar la ce bun?

Dacă secțiunea tactică și AI-ul aferent ei erau bine realizate, nici nu ai mai fi avut timp să te uiți la detaliile cinematice. Ai fi fost mult prea ocupat cu rezolvarea situațiilor tactice dificile în care ești pus, pentru a mai apuca să te holbezi la luptă din perspectiva action-FPS pe care o promovează cu stupiditate Rome II...

Cu siguranță dezvoltatorii de jocuri sînt conduși de colective tembele de manageri care nu au nimic de a face cu jocurile. Se vede clar la Rome II cum ideea de evoluție a seriei nu a fost una normală din punctul de vedere al unui creator de jocuri experimentat, precum Creative Assembly, ci una firească în viziunea unui incompetent mînuitor de cifre și grafice economice. S-a marșat absurd pe elemente de arcade vizual într-un joc de tactică și strategie, și resurse importante, zic eu, s-au deșertat inutil în această direcție.

Aici aș include și grafica din secțiunea tactică a jocului. Este vizibil faptul că s-a încercat îmbunătățirea acesteia, dar, cred eu, în exces. Și aici resurse de dezvoltare majore au fost deturnate în direcția zaharicalelor pentru ochi, cu rezultate îndoielnice. Pe nivelul Ultra al setărilor grafice, jocul nu arată deloc hotărîtor mai bine decît al doilea Shogun, în schimb consumă resurse nejustificate de mult, dînd probleme mari de lag al comenzii unităților și de sacadare masivă în anumite momente, indiferent de puterea sistemului pe care rulează.

Iar, din punctul de vedere al tacticianului, cîmpul



de bătălie din Rome II nu aduce cu adevărat nimic nou față de cel din primul Rome. Spațiile nu sînt cu mult mai largi, nici complexitatea terenului. A, da, asfințiturile sînt mai frumoase, norii mai realiști și clădirile mai detaliate...

De aceea, spun și eu, precum multe voci ale comunității de pasionați ai seriei Total War: de ce nu s-a optimizat și îmbunătățit nițel motorul grafic deja disponibil, cel din Shogun 2? De ce s-a făcut ceva nu doar cu totul nou, dar și pe bazele unei filozofii de dezvoltare care nu are decît prea puțin de a face cu genul jocului – tactică și strategie? I mean, după ce că timpul a fost scurt, l-au și folosit aiurea.

Ca de altfel cum s-a întîmplat și cu banii. S-au lăudat trepădușii de marketing ai Creative Assembly și SEGA că Rome II a avut alocat cel mai mare buget din istoria seriei Total War. LOL!!! Ce fsssss! Ce irosire! Cîtă imbecilitate!...

Ce să mai zic?

Da, indecizie. Pe lîngă prostiile comise în concepția componentei tactice a jocului, se află și cele din secțiunea strategică. Acolo nu au reușit să se hotărască dacă jocul crește masiv în complexitate, ca să ajungă să rivalizeze un Civilization, sau trebuie să ofere doar un suport suficient de realist și de credibil, de imersiv, pentru o strălucită parte tactică. A țesut un talmeș-balmeș de cifre-nrcușate, un rebus de tabele nesărat, avînd în spate calcule plictisitoare, neclare și nerealiste, ce te distrag exact de la ceea ce ar fi trebuit să fie baza experienței de joc: lupta propriu-zisă. Asta a făcut din seria Total War ceea ce este, asta a constituit nucleul acestui tip de joc: bătăliile. Ori, tocmai acestea

suferă cel mai mult în Rome II, pîrînd a fi copilul orfan al unor dezvoltatori care nu s-au putut hotărî inteligent în nici o direcție alta decît cea a servirii fără succes a liniilor directe trasate de sus, de către niște cretini cu diplomă. De manageri.

Iar la toate acestea se adaugă bugurile. Masive, lovindu-te cînd nu te aștepti, deseori. Și cred că problemele sînt atît de mari încît o reparare a unora declanșează stricarea altora.

De altfel, acesta este și motivul pentru care nu am reușit să joc Rome II în multiplayer, deși cioLAN și cu mine am primit fiecare cîte o cheie de Steam anume pentru a putea testa și partea asta a noului Total War. Atîta doar că, în naivitatea noastră, am decis să jucăm întîi fiecare în parte, pentru a învăța jocul și a ne obișnui cu noutățile, ca să fim apoi eficienți într-o campanie cooperativă în multiplayer. Ghinion, taman cînd să ne apucăm noi de multi, a apărut al șaptelea patch, care a făcut praf partea de multiplayer – desincronizările făcînd imposibil acest tip de joc.

Asta a pus capac. Deși am avut cîteva momente sublimе de luptă în Rome II, acestea nu au făcut, prin raritatea lor, decît să îmi arate ce oportunitate uriașă au pierdut dezvoltatorul Creative Assembly și distribuitorul SEGA de a aduce pe piață unul din cele mai bune jocuri făcute vreodată. Punct după punct, produsul lor se dovedește inferior, grăbit, prost gîndit și prost realizat. Așa cum se prezintă lucrurile acum cu Rome II, eu zic că jocul ăsta mai avea nevoie de încă doi ani de lucru, iar în primul din aceștia producătorii ar fi trebuit să stea departe de calculator și să nu facă nimic altceva decît citească, să gîndească și să discute între ei, fără a răspunde la telefoane atunci cînd caller-ul era din managementul CA sau SEGA.

Agravant, marketingul a lucrat, însă, eficient, pentru a stoarca bani de la jucători, pe care i-a înșelat cu nerușinare prin media, folosindu-se cu succes de instrumentul precomenzii. Iar acum, tot la precomandă, este disponibil Caesar in Gaul, un DLC semnificativ... Dar jocul de bază, în sine este, în continuare, ca vai de capul lui.

Ce să mai zic? Mi-e silă.

► **Marius Ghinea**

VERDICT LEVEL

+

- împărțirea administrativ-teritorială
- armatele
- buguri numeroase, AI slab
- sistem de agenți dezechilibrat
- strategie stufoasă, neimersivă și nerealistă
- consum mare de resurse

PE SCURT
Nu recomand. Deloc. Decît dacă aflați despre un val de comentarii pozitive online la adresa acestui titlu, apărut după eventuala rezolvare a numeroaselor probleme care îl grevează. Și dacă producătorii și distribuitorii se pocăiesc. Public. Cu umilință.

6.8

Gen RTT + TBS Producător Creative Assembly Distribuitor SEGA
Ofertant SKIN Media Online totalwar.com

CERINTE MINIME
Procesor 2 GHz Intel Dual Core Memorie 2GB Video 512 MB DirectX 9.0c

ALTERNATIVA SERIA TOTAL WAR
La noi în țară, titlurile din seria Total War anterioare Rome II se vînd la prețuri foarte mici. Este vorba de jocuri care merită toată atenția noastră de pasionați, realizate mult mai bine decît Rome II. Ele sînt alternativa. Și își fac tot banii, cu vîrf și îndesat.