

Principali problemi trovati su Plants vs Zombies La Battaglia di Neighborville

Sto provando il gioco per vedere se ci sono cose da sistemare prima dell'uscita ufficiale ma ho delle preoccupazioni e fastidi per due presunti difetti di concezione che se non si sistemano subito possono far fallire il gioco.

1) Da tutti quelli scontri con avversari/avversarie veri/e a Divertilandia e in Supremazia erbosa sembrerebbe che ora tutti i personaggi infliggono pochi danni per colpo e questo non lo sopporto proprio perché: quasi sempre mi sgusciano via quando sto per finirli/e; per eliminare l'avversario/avversaria occorre fare duelli molto lunghi e nel frattempo, qualche volta, possono succedere molte brutte cose e imprevisti; non è facile mantenere la calma in sciocchezze che diventano cose gravi e in Supremazia erbosa accade quasi sempre che mi trovo contro tre avversari/avversarie che mi eliminano perché non ho possibilità di danneggiarli/e efficacemente nemmeno con la tattica, l'astuzia e l'intelligenza (peggio se sto usando un personaggio di supporto).

Io conosco, pur non apprezzandoli, soprattutto brutali e sono contro la violenza, ma in questo caso non posso non dire che bisognerebbe picchiare più duro per poter sopravvivere in questo gioco, per cui non potreste per favore ridare ai personaggi classici la potenza che avevano in PvZ GW2 ? Potreste per favore aumentare tra il 10-25% i danni delle armi primarie e secondarie di ciascun nuovo personaggio del gioco ? Potreste per favore far sì che i danni non diminuiscano in base alla distanza (ci sono Capitan barbamorta e il Cactus e la cosa impedirebbe di reagire per difesa su di loro se subiscono soltanto lievi danni ed è più divertente poter provar a eliminare un tipo/a che sei riuscito/a a vedere per puro caso da lontano anche se non hai l'abilità di un/una cecchino/a) e aumentare la salute che ricevi con la migliona "Giornata no" per farla restare utile anche con l'aumento dei danni inflitti (sapete che succede se ci gioca un/una novellino/a che la usa poiché deve ancora imparare) il più presto possibile per favore?

Perché io voglio giocarci per potervi dare consigli su come svilupparlo, ma non posso farlo né giocarci se non posso avere a disposizione un personaggio in grado di sopravvivere e di esplorarlo anche dove è utile ed è difficile, e se è a rischio la mia salute mentale.

Anche i/le consulenti EA con cui ho parlato concordano che i combattimenti non devono essere così lunghi e adrenalinici (è un gioco

7+) e io non ho paura di avversari/avversarie che infliggono più danni o di poter subire il rischio di attacchi da lontano.

P.s. Sistemare il difetto non risolverebbe del tutto i problemi poiché mi sembra anche che ogni personaggio abbia anche dei bug, vecchi o nuovi, ma purtroppo non posso verificarli portando tutti i personaggi sino al grado di "Maestro" entro il 17 Ottobre per cui dovrete: avere pazienza e considerarli a gioco uscito, o vederli in modo approssimativo il 17 Ottobre o permettere che si possano promuovere in poco tempo a "Maestro" in modo che si possano studiare tutte le loro caratteristiche e strategie sbloccando le migliorie previste.

Comunque se sistemereste subito il primo bug la situazione diventerà più respirabile e più osservabile.

2) Avete detto che lasciate ai/alle giocatori/giocatrici la possibilità di modificare i personaggi secondo le proprie esigenze e desideri ma io parlando con i/le consulenti ho scoperto che in realtà questo non è possibile perché, come ho detto prima, ho visto che apparentemente i personaggi hanno dei problemi nelle loro capacità, però non so se si possano risolvere applicandogli alcune migliorie. In quel caso, poiché ci sono soltanto sette spazi e vanno usati per garantire la sopravvivenza del personaggio, ovviamente non si ha la possibilità di scegliere il destino del personaggio (specialmente per quelli di supporto).

Per consentire la possibilità di scegliere, credo che dovrete aumentare gli spazi a quindici, permettendo così di mettere migliorie di scelta oltre a quelle di necessità.

I/Le consulenti EA trovavano più corretta la mia idea che bisognerebbe eliminare i difetti ed i bug dei personaggi e modificarli in modo che siano, al grado "Recluta" senza migliorie capaci di sconfiggere avversari/avversarie reali di grado "Maestro" con migliorie, capaci di difendersi e vincere, utilizzando le giuste strategie. Sembrerebbe più sensato, poiché si potrebbe giocare bene nella modalità "Tappeto di benvenuto" (se ci sarà), e avendo personaggi già perfetti si potrà scegliere poi liberamente con le migliorie il loro destino (es. si potrebbe decidere che il Girasole sia un medico, un soldato o un corridore). Non dovrebbero esserci problemi, perché credo che nel gioco si potrà portare i personaggi al grado di "Maestro" in altri modi oltre agli scontri con gli/le altri/e. E anche se questi personaggi dovessero effettivamente diventare molto forti non c'è problema perché anche i/le loro avversari/avversarie avrebbero la stessa forza. Rendendo i boss più forti e

mettendo gruppi di IA nemici più numerosi la forza dovrebbe essere comunque ben bilanciata.

Inoltre se proprio volete permettere ai/alle giocatori/giocatrici di modificare i personaggi come vogliono, vi consiglierei di aggiungere anche tutte le abilità e le sottoclassi che ci sono in PvZ GW1 e PvZ GW2, con delle migliorie personali perché le sottoclassi (es. la Sparasemi diventava un cecchino con l'Agente sparasemi e un cannone con la Sparaplasma) e le abilità (es. potevi decidere se il Girasole fosse un supporto o un attaccante a seconda che gli assegnavi il "Fiore curatore" o il "Fiore ombroso") erano uno dei cuori delle scelte. Inoltre qualche giocatore/giocatrice potrebbe essere profondamente affezionato/a a qualcuna delle sottoclassi e abilità (io ad esempio ho sempre provato un profondo affetto per il Fiore mistico e la Sparasemi gelata. Poi, riguardo al primo bug che ho sopra segnalato, la Sparasemi gelata mi permetterebbe di non farmi scappare gli/le avversari/avversarie).

Se i miei calcoli sono esatti può essere aggiunta qualsiasi abilità e sottoclasse nel gioco.

Certo alcune sottoclassi e abilità sono già state messe nel gioco come migliorie, ma è sbagliato credere che non possano esistere anche come sottoclassi e abilità. Infatti possono esserci anche loro in questo modo, ma con nuovi effetti che sostituiscono quelli ormai presenti nelle migliorie: per esempio il Girasole vampiro e la Contessa masticadracula possono esistere come sottoclassi con la modifica che ora quando infliggono danni bloccano i tentativi di guarigione e la rigenerazione salute per circa dieci secondi e che possono avere migliorie riguardanti soltanto loro. La "Trappola temporale" può esistere anche come un'abilità con un tempo di ricarica più lungo e che paralizza i bersagli in una bolla temporale come faceva nella versione prova del gioco precedente e con due migliorie, una che aumenta la grandezza della bolla e una che le riduce i tempi di ricarica delle abilità quando elimina nemici/nemiche intrappolati/e. La "Capra psichedelica", che adesso è una miglioria dell'abilità "Trasforma capra", può comunque esistere ancora come un'abilità, ma poiché credo che la miglioria "Capra psichedelica" permetta all'abilità "Trasforma capra" di creare già capre difficili da controllare, l'abilità "Capra psichedelica" dovrebbe allora creare capre con una durata più breve come in precedenza, ma che stavolta, anziché essere difficili da controllare, le capre non dovrebbero avere nessun modo di attaccare e potrebbero soltanto scappare per non farsi eliminare. Si potrebbero aggiungere anche due sue migliorie

personali: “Trasformazione instabile”, in cui si subiscono lievi danni continui mentre si è una capra psichedelica, e “Brutto risveglio”, in cui i personaggi vengono istantaneamente storditi per alcuni secondi nel preciso momento che hanno riacquisito le loro vere sembianze. Anche il “Fiore curatore” potrebbe essere utile come la “Pioggia di soli” se generasse cinque soli anziché tre e con un tempo di ricarica molto più breve, Potrebbe possedere anche un paio migliorie: una che gli permetta di diventare molto resistente (“Fiore curatore corazzato”) e un’altra che permetta ai Girasoli di poter avere due cariche nell’abilità (“Fiore curatore d’emergenza”).

P.s. Correggere questo difetto non è così urgente quindi cercatelo e se lo trovate sistematelo quando volete per favore.

Del resto io non posso dirvi esattamente cosa non va perché non posso sapere gli effetti delle migliorie che non ho ancora sbloccato, e non riuscirò mai a portare tutti i personaggi a “Maestro” entro il 17 Ottobre.

Inoltre so benissimo che molti personaggi classici avevano dei bug fin dai giochi precedenti, ma purtroppo non li ho mai segnalati poiché non ho ancora trovato la maniera perfetta per mostrarli tramite i montaggi video. Sul forum non c’è abbastanza spazio per poterli mettere e non posso usare YouTube perché a volte c’è anche cose che riguardano la mia privacy.

Al massimo posso dirvi cosa mi sembra che non vada nei personaggi, escludendo le migliorie. Inoltre ho fatto anche degli studi ben riusciti su come si potrebbero mettere tutte le abilità e le sottoclassi dei personaggi e quali migliorie potrebbero avere, ma mi sembra meglio lasciare questa cosa a voi (esclusi gli esempi di prima).

Sinceramente ho preso la versione del gioco Vicino Fondatore non perché la volessi (io sono sempre dell’idea di avere il gioco formato disco come ho sempre fatto) ma per cercare una possibilità di trovare un modo per contattare e mandare bug (ne avrò ormai più di quaranta tra tutti i giochi EA che ho) e per aiutarvi a rendere i giochi migliori, a volte con sacrificio (storie personali), ma purtroppo non riesco mai a farlo (non so nemmeno come si attivano e usano questi privilegi e la chat).

Tutto quello che ho potuto a fare negli anni è mandare un feedback a Specialisterne su un bug grafico tramite Wettransfer (sfortunatamente c’era una svista sulla privacy ormai corretta) e spiegarne altri ad alcuni consulenti EA via telefono, ma è chiaro che così non vi arrivano.

Fatemi soltanto il favore di guardare questo feedback di solo testo (ma non tutti i bug possono essere spiegati via scritto o foto) e se avete qualcosa da dirmi scrivetemi pure e appena avrò il tempo guarderò.

Arrivederci magari dopo il 17 Ottobre vi dirò il mio giudizio sul nuovo gioco.