

Análisis Project Cars 2, PC



No sé muy bien por dónde empezar con **Project cars 2**. El primer título me generó muchos sentimientos contradictorios. Me gustaba mucho lo que intentaba y me dolía que se quedase tan a medias, la sensación de conducción no era muy buena y la IA tenía un comportamiento muy errático hasta el punto de poder arruinar la experiencia. No sé cómo funcionaba, pero tenían que alinearse los planetas para que en una carrera le diese por hacer los cálculos bien, y cuando pasaba eran unas carreras maravillosas.

El online era malo, como casi cualquier juego de competición que no sea Iracing, que también tiene sus más y sus menos, pero es el único que ha logrado hasta la fecha crear un entorno realmente estable de competición dentro del mundillo del Simracing.

Por eso, cuando se anunció Project Cars 2, se mostró como estaban trabajando en las sensaciones de conducción, las físicas y el sistema online basado en puntos según la limpieza que tengas en carrera, me ilusioné. El problema es que se ha

quedado a medias y me da la sensación de que lo han sacado mucho antes de lo que deberían..

Gráficamente el juego es espectacular, de eso ya podía alardear el primer Projec Cars sin duda, además de verse bien la optimización es muy buena.

El problema viene con la jugabilidad. **Projec Cars 2 ha salido a medio hacer**. De esto no hay duda por parte de nadie, y me he encargado de preguntar a mucha gente.

Las sensaciones de conducción son muy buenas, han dado pasos de gigante con respecto al primero, pero parece que solo se han centrado en algunos coches, los monoplazas, por ejemplo, o los LMP1 tienen un frenado ridículamente brusco. Sin embargo, las categorías GT van como la seda.

La IA no es que sea errática, es peor, **no se guía por ninguna ley física** como las que a ti te atañen, van demasiado rápido en zonas en las que no se puede ir así sin estamparse (digo esto habiendo probado a seguir su estela), no tienen absolutamente ninguna percepción sobre lo que les rodea, ni hacia ti ni hacia otras IA, lo que implica que, en una curva, aunque no tengan hueco, si te interpones en su trayectoria prefijada, te van a arrollar sin ningún tipo de miramiento. Hay ciertos circuitos en los que la IA es incapaz de hacer siquiera la salida, porque se estrellan todos, unos contra otros en la primera curva, o mientras tu sufres las gomas frías ellos ni se inmutan.

Por otro lado, el sistema online. No solo no funciona correctamente, sino que está mal. Han pretendido imitar a Iracing, y no han sabido adaptarse. No solo no ha mitigado la presencia de gente sucia y que se mete sin saber competir ni conducir, sino que además las conexiones y sincronizaciones son un desastre. Probé a meterme con un grupo de gente de un club de Simracing al que me uní recientemente. Era una partida privada, un entorno controlado. A algunos les llovía y a otros

no, a mí se me hizo de día y de noche 2 veces en una vuelta, cada uno veía una cosa en pista totalmente diferente.

Pero luego, sin embargo, me pongo a dar vueltas yo solo por el circuito Rey, Nordschleife, y disfruto. Disfruto de la conducción, del circuito, de los coches de GT que son mis favoritos. Disfruto porque las sensaciones de conducción son geniales en esos coches.



Conclusiones

Quiero querer a Project Cars 2, pero me lo pone muy difícil ahora mismo. No puedo ponerle una nota con total sinceridad, porque sería ponérsela a un juego sin terminar, le pongo un 6 pero con derecho a revisión. Y sé que estos problemas se van a solucionar, lo sé porque si no va a ser un fracaso, porque no pueden permitirse un juego con semejantes fallos, no pueden permitirse un producto así, no pueden dejar que un juego que pretendían que fuese un Esport de referencia se quede así. Tienen mi voto de confianza, pero necesitan empezar a solucionar cosas y necesitan hacerlo ya, porque el sentir general de la gente no es precisamente bueno, y es imposible

quitarles la razón.

Fuente: muycomputer.