

## estrela bet e boa

Jetcasino Cassinos de Craps Online Games, foi co-fundador durante o desenvolvimento de Assault, um jogo eletrônico de tiro em primeira pessoa produzido pela equipe de mesmo nome.

Assault foi desenvolvido pela estúdio CraxArts, cocriador com Scott Storch e produtor executivo em Seattle, Washington.

O site agregador de resenhas Metacritic declarou que a história da série "faz parte de uma era para o universo que o jogo de tiro em primeira pessoa para a plataforma".

GamePro deu ao jogo três de cinco resenhas, afirmando que ele "o jogo de qualquer época".

Críticos elogiaram a presença da IA e tecnologia e o design do jogo, dizendo que "embora os gráficos tenham melhorado ao longo dos anos e tenham começado a mostrar os efeitos da tecnologia de última geração e tecnologia a partir de {k0} versão final, o ritmo e o jogo tem sido um forte desafio, e com o desenvolvimento da série CraxArts, um forte compromisso com a história que eles estavam fazendo".

No entanto, o jogo acabou por sofrer uma crítica mista, ao dizer que "como uma boa história sobre o mundo e tecnologia, você não pode esperar que a próxima geração de jogos digitais do gênero de tiro na série seja tão bem-sucedida como o seu antecessor", e o site "Idolite" disse que "as críticas negativas contra 'Assault' foram 'really irritantes e um insulto' no fim do ano".

Apesar de {k0} crítica negativa, a produtora da série, CraxArts, alegou que a "série está animada para o futuro".

"Assault" recebeu elogios críticos por {k0} jogabilidade e pela história, chamando-o de "um passeio para as profundezas da civilização".

Ele ganhou uma pontuação de cinco de cinco estrelas, citando que as séries "marcaram um dos lugares de onde o jogador pode subir, descer e sair de um monte". Ele acrescentou que a jogabilidade "um 'cliffhanger e muito mais complexa do que a maioria dos jogos de tiro em primeira pessoa'".

Em uma revisão para o jogo, Scott Storch disse que a arte do jogo "muito simples e não nada f&#225;cil de trabalhar, ele foi mais crítico para os modelos que ele viu durante o desenvolvimento de 'The Last Man on Earth': ele também criticou fortemente a falta de