



Review Civilization

2K Games

È un gioco di strategia a turni e l'obiettivo è conquistare il mondo in modo che tu possa farlo, ti offre infiniti strumenti e alcuni tipi di strategie che dovrai seguire per cercare di vincerlo

Civilization VI è l'ultima puntata dell'influente e fondamentale serie di giochi di strategia a turni creata da Myer nel 1991. Con lo slogan "solo un altro giro" questa serie si è posizionata con il re della strategia per incredibile profondità e ricchezza del suo sistema di gioco pieno di scelte significative che possono farti giocare per ore senza interruzione. Una delle migliori opzioni tra i **giochi e le applicazioni** disponibili sul mercato.

Questa puntata è stata costruita direttamente sul frame lasciando Civilization V, un titolo che da una versione iniziale alquanto incompleta stava salendo attraverso diverse espansioni per diventare il re del suo genere e uno dei titoli più giocati sul PC indipendentemente dal momento. Un gioco che resiste alla prova del tempo, non è facile superare quel successo e vivere fino a un lascito impressionante, ma fortunatamente questa nuova versione è stata creata direttamente per risolvere i problemi del suo predecessore, arricchire l'esperienza di gioco e offrire un grado superiore. di personalizzazione, libertà e sfida, sia contro la macchina che nei giochi online, benvenuti in un franchising che non solo parla di storia ma ha fatto la storia stessa.

Civilization VI parte dal classico schema della serie basato su 4 principi: esplorare la mappa, sfruttare le sue risorse, espandere il tuo impero e sterminare i tuoi nemici. Ogni giocatore dovrà sfruttare le risorse che lo circondano per fondare le migliori città con maggiore cibo, produzione, scienza, cultura, fede e felicità per raggiungere uno dei 4 tipi di vittoria militare, scientifica, culturale o religiosa. A queste meccaniche essenziali si aggiunge una serie di adattamenti che migliorano e rendono il sistema di gioco più versatile in questa puntata, prima di tutto sono stati introdotti i distretti, ovvero scatole dedicate ad attività come scienza, cultura, religione o esercito con miglioramenti unico che può anche essere importante per raggiungere la vittoria. Per fare un esempio, uno spadaccino costa due unità di ferro ma se hai una caserma ne costa solo una. Se la tua città non può continuare a crescere perché le persone non sono felici, costruisci un quartiere di intrattenimento, vuoi vincere per la scienza? Hai bisogno di un distretto di ricerca spaziale per lanciare missili, cultura? creare un anfiteatro (questi distretti non possono essere annullati) e concentrarsi sulla pianificazione iniziale perché è cruciale.

D'altra parte, un albero di principi basati sulla cultura è stato aggiunto all'albero tecnologico basato sulla scienza che ti dà accesso a bonus unici attraverso i sistemi governativi, quindi non è più necessario concentrarsi esclusivamente sulla scienza per vincere e sui giocatori che desiderando ottenere diversi tipi di vittoria, hanno più opzioni per raggiungere il loro obiettivo.

Infine, l'intelligenza artificiale della macchina è stata migliorata, perché oltre ad avere migliori schemi di combattimento, i concorrenti hanno programmi, ovvero politiche aperte o nascoste che modificano le loro preferenze, dando vita a un gioco più complesso in cui ogni gioco è imprevedibile. In breve, questo gioco è pensato per i veterani che credevano di aver dominato il franchise offrendo più sfide, ma anche dandoti più possibilità e libertà per creare il tipo di libertà che desideri.

Alcune critiche a questa versione di **Civilization** possono essere fatte ma con sfumature. Ad esempio, ci sono pochi leader rispetto alla versione precedente, 21 vs 43, tuttavia il gioco è meno focalizzato sulle caratteristiche intrinseche di ogni cultura e più sulla personalizzazione che ogni giocatore dà alla sua civiltà con la quale sono possibili tutti i tipi di vittoria per quasi tutti i leader.

Per quanto riguarda l'aspetto e il suono, hanno deciso di utilizzare la grafica con uno stile in qualche modo caricaturale, con capi che sembrano essere tratti da un film Pixar. D'altra parte, è stato detto addio alle trame piatte del gioco precedente e ogni quadrato è stato modellato nei dettagli, quindi ogni meraviglia, edificio o razzo che costruisci è un piccolo modello dettagliato. Il risultato è graficamente meraviglioso e anche il gioco presenta prestazioni eccellenti essendo ottimizzato.

D'altra parte, la musica del gioco è incredibile grazie al compositore della saga di Christopher Tin che ci ha regalato tesori con il classico Baba Yetu e ora restituisce a "The Dream of Flying" un tema assolutamente in stile opera.

Il **download di Civilization** ti darà ore e ore di avvincenti combattimenti. Il download di Civilization ti darà ore e ore di avvincenti combattimenti.

Pros	Cons
<ul style="list-style-type: none">- Buona gestione dei controlli per console.- Ogni civiltà ha il suo effetto sonoro che crea una buona atmosfera.- Mantiene la qualità delle consegne precedenti.- Buona proposta grafica.	<ul style="list-style-type: none">- Mancanza di equilibrio in alcuni meccanismi interni.- Non include alcuna espansione.- Non presenta nuovi contenuti rispetto alla consegna precedente.- L'intelligenza artificiale ha alcuni difetti.

Links Facebook:

Twitter:

Instagram:

Web: <https://civilization.com/es-ES/>

Play Store:

Apple Store: