


SID MEIER'S CIVILIZATION VI

cena	108 zł
dostępność	Dostępny
platforma	Nintendo Switch
odnośnik	robson.pl/produkt,19486,sid_meiers_civilization_vi.html

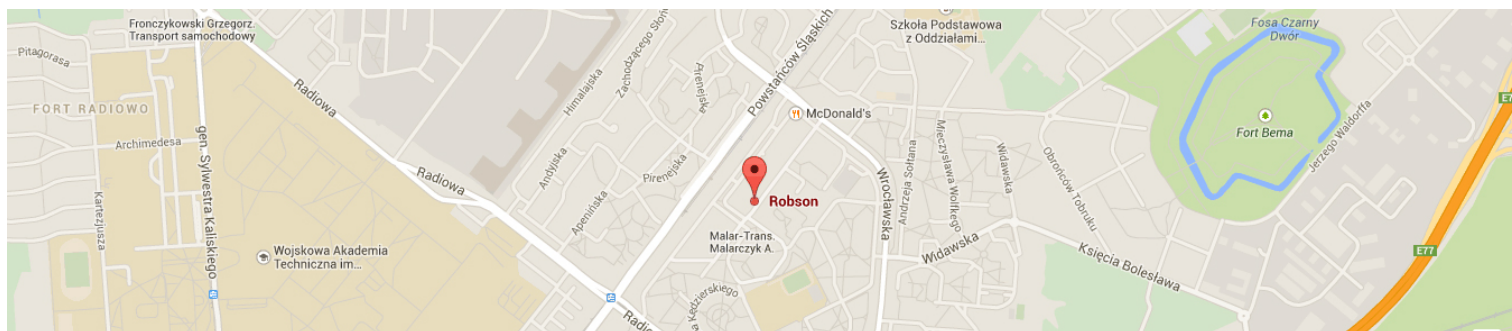
Adres ul.Powstańców Śląskich 106D/200 01-466 Warszawa

Nr konta  25 1140 2004 0000 3702 4553 9550

Nr telefonów
tel. 224096600
tel. 224361966

Godziny otwarcia poniedziałek-piątek w godz. 9-17
sobota w godz. 10-15

Adres e-mail
Oferta sklepu : sklep@robson.pl
Pytania techniczne : robson@robson.pl
Serwis : serwis@robson.pl
Zamówienia : zamowienia@robson.pl
Wymiana gier : wymiana@robson.pl



Sid Meier's Civilization VI to szósta odsłona legendarnej serii strategii turowych, pozwalających zbudować i rozwijać imperium na przestrzeni kilku tysięcy lat historii świata. Deweloperem gry jest studio Firaxis Games, czyli założony przez twórcę serii - Sida Meiera - zespół, zajmujący się rozwijaniem cyklu od czasu Sid Meier's Civilization III. Sam Meier przyjął zaś ponownie rolę duchowego oraz artystycznego patrona produkcji i nie był bezpośrednio zaangażowany w prace deweloperskie.

Sid Meier's Civilization VI jest klasyczną strategią turową, należąca do segmentu gier 4X. Tytuł został stworzony z myślą zarówno o weteranach gatunku, jak i kompletnie początkujących graczach, którym w poznaniu tajników zabawy pomagają rozbudowany samouczek. W trakcie rozgrywki wybieramy jedną z historycznych cywilizacji, a następnie, kształtując politykę i kierunek rozwoju państwa na przestrzeni kilku tysięcy lat, prowadzimy je do zwycięstwa, możliwego do osiągnięcia w pięciu różnych wariantach.

Pierwszą kluczową nowinką wprowadzoną przez Civilization VI jest sposób, w jaki rozwijamy miasta. Podobnie jak w Endless Legend, zajmują one teraz więcej niż jedno pole na mapie, a gracze mogą wybierać miejsca, w których powstawać będą kolejne dystrykty metropolii, stawiane wraz ze wzrostem liczby jej ludności. Dzielnice podzielone zostały na wiele kategorii - m.in. przemysłowe, naukowe, handlowe czy wojskowe. W zależności od miejsc, w których powstaną, dostarczać będą nam dodatkowe bonusy, a w przypadku miast przeciwnika - informować o roli, jaką pełnią w jego imperium. Tak więc premię do produkcji otrzymamy, np. zbudowawszy dystrykt przemysłowy na złożach minerałów. Z kolei dodatkowe pieniądze dostarczać będzie nam dzielnica handlowa usadowiona nad rzeką. Specyficzną rolę pełnią obozy militarne, które - podobnie jak otoczone murami miasta - posiadają jeden atak w turze (identycznie jak w poprzedniej części, miasta mogą samodzielnie niszczyć jednostki przeciwników).

stotnym elementem każdej rozgrywki jest oczywiście konflikt zbrojny. Sid Meier's Civilization V wprowadziło rewolucyjną zmianę, która sprawiała, że na danym polu może przebywać tylko pojedyncza jednostka. W Sid Meier's Civilization VI postanowiono złagodzić nieco to obostrzenie, ułatwiając tym samym przemieszczanie wojsk po planszy oraz dodając kolejny aspekt strategiczny do produkcji. Siły wsparcia, takie jak wieże oblężnicze, armaty czy artyleria przeciwlotnicza, mogą być teraz dołączone do innej, standardowej jednostki, np. rycerzy. Podobną ochronę zapewnimy również osadnikom czy robotnikom. To jednak nie koniec: dwie takie same jednostki połączymy na jednym polu w grupę zwaną formacją. Wraz z rozwojem technologii, przyłączymy do niej coraz większą liczbę żołnierzy tego samego typu, tworząc oddziały i armie. Zachowują się one jak pojedynczy wojownik, ale dysponują większą siłą.

Poza typowym dla cyklu trybem dla pojedynczego gracza, który możemy dopasować do własnych wymagań, ustalając wielkość mapy, liczbę surowców lub oponentów, Sid Meier's Civilization VI oferuje także kilka wariantów rozgrywki wieloosobowej.

W wersji na konsolę Nintendo Switch do „podstawki” dołączono od razu cztery pakiety DLC: Vikings Scenario Pack, Poland Civilization & Scenario Pack, Australia Civilization & Scenario Pack oraz Persia and Macedon Civilization & Scenario Pack.

Różnice między Civilization VI na Switcha a pecetowym oryginałem to przede wszystkim multiplayer dostępny tylko przez sieć lokalną, a także interfejs i sterowanie dopasowane do specyfiki platformy Nintendo.