

Analýza mechanik

Alena Klimecká (xklime47)

Název hry: *Sid Meier's Civilization VI*

Vydání: 2016

Autor: *Ed Beach, Firaxis Games*

Primární žánr: *4X Tahová strategie*

Sekundární žánr: *Multiplayer, Historický*

Styl: *Realistický*

Analýza

Sid Meier's Civilization VI řadíme do žánru strategie, přesněji do tahových strategií. Hráč se zde ujme role vládce a postupně buduje a vede svou říši od založení prvního města, až po ovládnutí celého světa. Je nutné tedy strategicky přemýšlet nad svými rozhodnutími. Hraje se způsobem, kdy jeden hráč provede všechny pro něj potřebné a dostupné akce a po tom co je dokončí, následují tahy ostatních hráčů nebo AI, které zastupují roly dalších vládců. Hra je založená na 4X, tedy eXplore, eXpand, eXploit a eXterminate. V případě Civilization VI je možné:

- Explore - prozkoumávat mapu a objevovat nové kontinenty, nacházet přírodní divy
- Expand - rozšiřovat svoje impérium zakládáním nových nebo ovládnutím cizích měst
- Exploit - využívat zdroje a těžit na svém území suroviny (jídlo, zvířata, nerostné suroviny, ...)
- Exterminate - vojensky napadat ostatní civilizace

Namísto klasické solo hry proti AI, lze hrát i multiplayer, a to až ve dvanácti hráčích. Hru tak rozvíjí možnost interagovat s nepředvídatelnými soupeři. Na začátku je možné zvolit obtížnost pro jednotlivé hráče, takže i nováček může mít šanci proti zkušeným. Krom toho lze do hry s více hráči přidávat AI a je tu také možnost kooperace, tedy vytvoření týmů, což přináší zajímavou možnost spolupráce. Vhodné pro více hráčů jsou i různé předem vytvořené scénáře. Multiplayer přináší také nevýhody, a to především výrazné prodloužení hrací doby.

Můžeme zde vidět drobné prvky historické simulace. Ačkoliv vývoj civilizace se odehrává v závislosti na akcích hráče, postavy, za které hrají jsou vytvořeny podle známých světových panovníků. Můžeme také v různých časových obdobích stavět divy světa, ale to bez závislosti na reálném umístění. Hru tedy historie nijak zásadně neovlivňuje, což je vhodné pro větší pocit svobody a neomezených možnostech budování impéria.

Umělecký styl hry je realistický s jednoduchými barvami a umírněností v detailech. Klasicky je obraz ve 3D, nabízí se ale také možnost přepnutí mapy do 2D se zjednodušenými ikonami pro ještě větší přehlednost. Zobrazení ve 3D je ale samo o sobě dostatečně přehledné a tím i vhodné pro strategickou hru. Přehlednost podporují už zmiňované jednoduché barvy, modely bez zbytečných detailů a také hlavní herní plán rozdělený do hexagonů. Při používání vojáků a různých dalších postav, se kterými lze pohybovat po mapě, vidíme že jsou modely nepřírodně velké oproti městům. To velmi podporuje hrátelnost, především proto, že jsou to postavy důležitými prvky pro hru, oproti vzhledu města, které je spíše estetický prvek.