

Civilization: Beyond Earth supporterà Mantle



LINK (<https://www.nexthardware.com/news/gaming/6102/civilization-beyond-earth-supportera-mantle.htm>)

Il nuovo capitolo del famoso strategico a turni sarà giocabile con le nuove API di AMD.



In base ai benchmark finora eseguiti, Mantle farà la differenza laddove la CPU fatica ad esprimere tutto il potenziale del chip grafico con le attuali DX11.

I maggiori incrementi prestazionali, quindi, dovrebbero essere ravvisabili su sistemi dotati di APU Kaveri o Kabini e in generale su processori dual core non molto potenti a basso consumo energetico, oltre che su sistemi Crossfire dotati di normali CPU quad core.

La nuova avventura porterà l'azione in un futuro dove l'umanità è in pieno periodo di espansione coloniale, in uno scenario fantascientifico ambientato su altri mondi, che consentirà agli sviluppatori di

inserire meccaniche e particolari liberi dalla solita verosimiglianza storica che distingue Civilization.



I tratti unici della propria civiltà saranno dipendenti dal tipo di sponsor privato, così come dai tratti dei coloni e da altre scelte che definiranno un'esperienza unica per ogni partita.

Anche le unità avranno un certo grado di originalità, in base alle scelte effettuate su un albero tecnologico ancora più complesso di quanto abbiamo visto fin'ora.

Sid Meier's Civilization: Beyond Earth è atteso per questo autunno in USA per 49,99 dollari su Windows e Mac, ma anche su Linux (e Steam OS).