



nexthardware.com

a cura di: Luigi Passante - Rais - 27-10-2016 15:00

Civilization VI ha la sua mappa "mondiale"



LINK (<https://www.nexthardware.com/news/gaming/7803/civilization-vi-ha-la-sua-mappa-mondiale.htm>)

Ma attenzione, potrebbe richiedere fino a 6GB di VRAM ...



Dopo il recentissimo lancio del sesto capitolo, Civilization VI per l'appunto, tale opzione era si era persa in favore di molte altre novità che gli appassionati e la critica hanno tendenzialmente premiato.

Per risolvere la questione è sceso in campo Gedemon, un modder di lungo corso, il quale ha portato avanti questa esigenza in una nuova mappa scaricabile, le cui dimensioni, tuttavia, sono praticamente al limite di quanto sopportabile dal motore grafico e dall'attuale hardware.

Mentre in Civilization V la Earth Map aveva tutto sommato un peso ragionevole, la rinnovata grafica di questo capitolo ha moltiplicato le risorse richieste comportando addirittura 4-5 minuti per il caricamento su un banco di prova costituito da un valido Core-i7 4770K ed una 980 Ti con 16GB di memoria di sistema.

Allo stato attuale persino l'autore stesso "non ha idea della configurazione minima necessaria", ma segnala come siano occupati fino a 6GB di VRAM.



L'aggiunta al gioco è parte di un pacchetto chiamato YnAMP (Yet not Another Map Pack), i cui dettagli sono presenti sul→ [forum ufficiale Civ Fanatics \(http://forums.civfanatics.com/resources/ynamp-yet-not-another-maps-pack-for-civ6.25395/\)](http://forums.civfanatics.com/resources/ynamp-yet-not-another-maps-pack-for-civ6.25395/).