

HUMANKIND, la respuesta de SEGA a la saga Civilization



PC Estrategia

Seamos honestos, los juegos de estrategia no son lo mío. Nunca lo han sido. Desde los lejanos tiempos en los que jugaba con mi Pentium 133 a juegos como Age of Empires, Z, o el primer Warcraft, ya intuía algo. Ese algo se confirmó cuando, tras dedicarle muchas horas a Dune 2000, una cantidad inabarcable de Ordos representada con una mancha verde que ocupaba un cuarto de minimapa, arrasaba en cuestión de minutos con mi campamento Atréides. Los 10 intentos restantes no tuvieron un resultado diferente. En mi frustración, me dediqué a otras cosas hasta que llegó a mis manos un juego llamado Incubation que se me daba medianamente bien. "¿Estrategia por turnos? Suena bien". Quizá había esperanza para mí en el campo de la estrategia



después de todo. Mucho ha llovido desde entonces y ahora me enfrento de nuevo al género sin haber jugado al máximo exponente del mismo (Civilization) y ante HUMANKIND. A ver que tal se da.



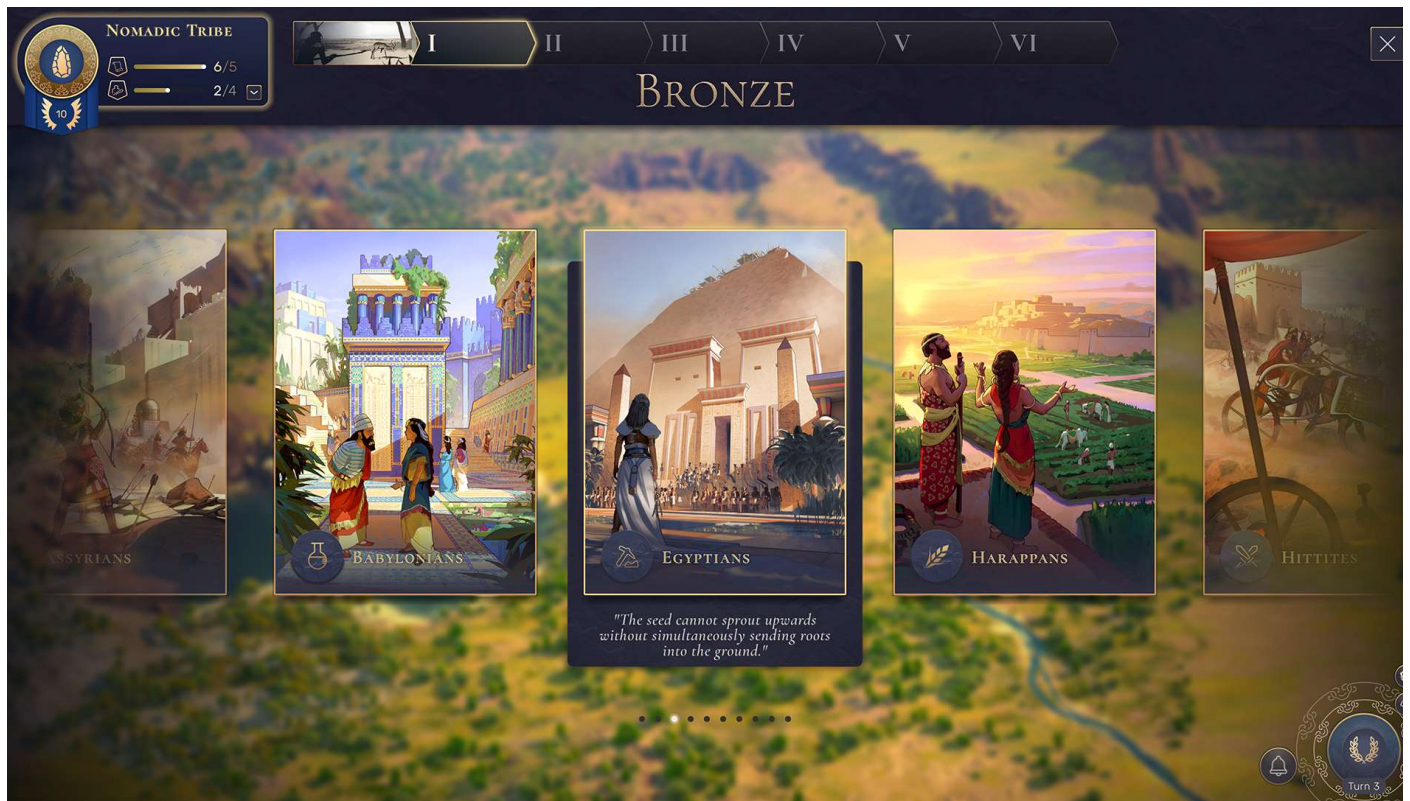
Lo primero que destaca del juego es la descomunal cantidad de opciones que ofrece a la hora de configurar una nueva partida. Tamaño del mundo, número de turnos, terraformación...es prácticamente inabarcable. Tiremos por lo fácil: cosas pequeñas y opciones por defecto. Creemos un personaje (incluso podemos definir rasgos de su personalidad, el nivel de personalización es bestial) y comencemos una nueva partida.

Empezando de 0

Nos encontramos en el neolítico. Somos una tribu nómada y toca cazar y recolectar. El objetivo, como si fuéramos un fontanero italiano, es recolectar estrellas que nos permitirán avanzar a la siguiente era. Las hay de conocimiento, de crecimiento... a medida que avancemos y descubramos cosas, iremos ganándolas. El objetivo final es conseguir puntos de fama, que es lo que marcará el destino de nuestra civilización y la impronta que dejaremos en la



historia de la humanidad. Pero tiempo al tiempo. De momento, bayas y mamuts.



Tras unos turnos explorando y haciendo cosas, tendremos que tomar nuestra primera decisión. Y ojo que es adoptar una civilización. Poca broma. Cada civilización (y hay unas cuantas, amén de algunas secretas) tiene sus propias características (fuertes en ciencia, en educación, en potencia militar...). Voy bastante perdido aquí así que vamos a coger a los babilonios, por ejemplo.

Las edades del hombre

¡Hay que ver como pasa el tiempo! Ya estamos en la edad antigua. Los babilonios son muy de ciencia, así que a ver que podemos ir construyendo y estudiando. En menos que canta un gallo tenemos lista ya una ciudad y podemos meternos de lleno en el progreso del imperio. ¿Qué podemos mejorar? Desde defensa urbana hasta mejorar el uso del bronce, las opciones son abrumadoras. De momento crear un calendario y domesticar animales nos puede ser útil para optimizar nuestros cultivos. Y el coste en turnos tampoco es una locura. Allé vamos.



Mi pueblo sangra, mis campos arden y creo que tu no estás mucho mejor.

— El rey RaymondHell, tratando de detener la guerra, turno 23

La cosa marcha bien. Babilonia es una ciudad próspera, controlamos la doma de animales y la irrigación. Una civilización como dios manda, si señor. ¡Y además tenemos vecinos! A los nubios les motiva más el comercio que las hostias. Bien, porque no tenemos ni ejército. A ver que tratos podemos hacer con ellos. Una vez más, la cantidad de opciones es altísima. Se puede negociar que tipo de comercio podemos tener, política de fronteras, comprar y vender recursos estratégicos... De momento no ha habido trato, pero queda mucha partida. Eso si, a ver que hacemos, que no interesa una declaración de guerra.



Todo esto esta muy bien, pero, ¿Qué tipo de civilización queremos ser? Por supuesto aquí TAMBIÉN hay muchas opciones. Y aquí es donde el juego se pone más filosófico. ¿Por qué gobernamos? ¿Derecho natural o Mandato Divino? Esta y muchas más serán las bases y leyes sobre las que tendremos que decidir para que Babilonia se sustente y no tengamos otro "Babylon's Fall", que tampoco hace falta. Mientras tanto, aparece en juego una tercera civilización: los asirios.



La cosa se complica, pero cerramos un acuerdo. Eso si, no quieren una alianza, habrá que andarse con ojo.

Auge y caída

Lo cierto es que podríamos estar así hasta mañana y solo voy por el turno 16 de 75. He fundado una religión, he firmado tratados comerciales con los asirios, los Mayura me han atacado, una profecía ha aparecido por un juego de tablero procedente de tierras lejanas y un sinfín de cosas más, siendo la más destacable el paso a la época clásica donde, para mi sorpresa, se puede adoptar una nueva civilización. ¡Abran paso a los griegos!

Y así, de repente, 4 turnos más tarde, acaba mi civilización. Los asirios me han traicionado, y la guerra nos ha mermado lo suficiente como para que los Mayura acaben por poner fin a mi reinado y a mi imperio. Fué bonito mientras duró y, afrontémoslo, se veía venir que me iban a hacer el lío.



Conclusiones



Tras esta experiencia, ¿Es la estrategia por turnos lo mío? Me temo que sigo sin saber la respuesta pero lo cierto es que no me ha disgustado HUMANKIND. El juego abruma bastante por la inmensa cantidad de opciones en todos y cada uno de sus aspectos, lo cual puede llegar a asustar a la gente que quiera aproximarse al género. El propio juego actúa como unos ruedines de bicicleta hasta que ya puedes llegar a cagarla por tu cuenta, lo cual se agradece mucho como puerta de entrada, pero aún así puede resultar bastante árido.

Si te gusta el género y no te importa dedicar una buena cantidad de horas, HUMANKIND puede devolverte el favor en forma de infinitas horas de entretenimiento gracias a las literalmente miles de variantes que tiene cada nueva partida. Además, todo esto viene en un envoltorio más funcional que bonito sin desmerecer tampoco esa parte. En resumen, una opción más que recomendable para fans del género que saben a lo que vienen: a dejar su huella en la historia. ¡Larga vida al rey RaymondHell! [8]

**r.**

Amante de las consolas y uno de los miembros más recientes del Retro Club. Tiene muchos juegos sin abrir pero por alguna razón, sigue comprando nuevos.

[FACEBOOK](#) [TWITTER](#) [INSTAGRAM](#)

Quizá te interese

[Entrevista a Juarry](#)

"Me pillé el Elden Ring de salida"

[Análisis](#)

Racing Lagoon: el GOTY que esperábamos

[Actualidad](#)

GIFs, la última feature del Retrobot que causa sensación entre la chavalada



