Автор: Administrator
22.08.2011 01:25 - Обновлено 05.09.2011 12:39

Я ШЕЛ С ГАННИБАЛОМ.

РАЗРАБОТЧИК: Forced March Games.

Ниша походовых стратегий на- столько плотно забита мастерами конвейерной TBS-штамповки вроде Paradox Interactive и дедушкой Сидом (нашим) Мейером, что, казалось бы, маленькому и независимому разработчику даже пискнуть лишний раз негде. Однако они – маленькие и независимые – не отчаиваются: выхватывают свои крохи внимания из-под носа у неповоротливых «гигантеров» и празднуют свои маленькие и независимые победы.

Пристально смотрим на Forced March Games, которая решилась выпустить игру на довольно избитую тему – про Древний Рим и его окрестности, и понимаем, что разработчики – этакие луддиты: современным визуализационным технологиям предпочитают древнюю, как сам Рим, технику изобразительного искусства – рисуют фрески прямо в наших мониторах. Надо ли говорить, что такие скриншоты не затеряются ни в одном каталоге?

Название Hannibal: Rome and Cartage in Second Punic War немного пугает своей громоздкостью, но зато предельно емко доносит до нас суть игры. Играем за Ганнибала, хотим завоевать весь мир, но Рим почему-то против, поэтому начинаем вербовать африканскую пехоту, галльскую кавалерию, слонов и прочую боевую живность; блокируем вражеские порты, перебрасываем отряды из Испании в Этрурию и пытаемся захватить Сиракузы. Противник, что характерно, занимается тем же, поэтому стратегия постоянно прерывается тактикой.