

Battle Engine Aquila - 1/1

Conçu par le tout jeune studio de développement Lost Toys, Battle Engine Aquila s'entoure pour l'instant, de mystère.

Nous savons enfin ce que l'avenir nous réserve !

Et ce n'est pas tout rose... De soudains dérèglements météorologiques ont eu comme conséquence l'engloutissement de la terre par les eaux. Sur des îlots épars, les survivants se combattent pour élargir leur territoire et augmenter leurs chances de survie. Nous suivons les conflits entre les Forseti et les Muspell à travers les yeux de Hawk Aquila.

Ce jeune garçon est le pilote d'un prototype unique nommé Battle Engine, version améliorée et lourdement armée d'un tank, qui peut tout aussi bien combattre sur terre que dans les airs. On nous le présente comme un engin de combat inégalé, à la maniabilité largement orientée arcade, qui rendra l'immersion dans ce shoot'em-up à la première personne exaltante.

Les combats devraient être spectaculaires, et dans les vastes champs de bataille, la guerre sera réaliste au possible. Les développeurs n'ont pas hésité à modéliser une centaine d'unités pour chaque camp, avec des troupes diverses et variées, allant de la simple rangée de tank à l'escadrille aérienne ou à la flotte maritime, sans oublier la nuée d'artilleurs. Le joueur qui se retrouve au milieu des combats peut choisir n'importe quelle stratégie. A lui de voir s'il préfère foncer tête baissée ou choisir une méthode d'action plus réfléchie.

Quand aux environnements, la vidéo a montré qu'ils seront riches, avec des décors plutôt travaillés, et qu'on ne nous ménagera pas les explosions en série.

Pour finir, sachez que le jeu propose aussi des parties deux joueurs en écran splitté.

Mais dans ce cas, chaque joueur pilotera-t'il son propre Battle Engine ? Selon la logique du jeu, ça ne devrait pas être possible, puisque c'est un modèle unique... Peut-être y aura t'il d'autres engins disponibles ???