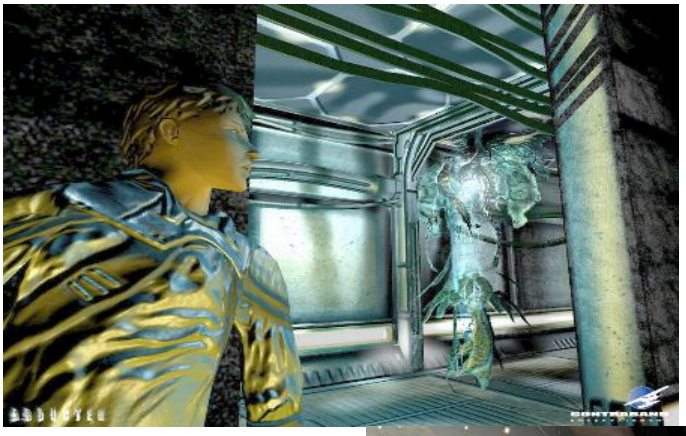
Test de Abducted

Abducted

En 2002, le développeur Contraband Entertainment mit en chantier ce jeu pour XboX et PC. Malheureusement cette société disparut fin 2003, et le projet en resta aux quelques screenshots ci-dessous…
Il devait être à la troisième personne et suivre le scénario suivant : vous réveillant amnésique dans une chambre d'hibernation, vous devez explorer les alentours pour savoir qui vous êtes, d'où vous venez, etc…



Rapidement vous vous apercevez être dans le titanesque vaisseau spatial d'une civilisation extra-terrestre. Le désordre et la saleté qui y règnent prouvent de façon éclatante qu'il est abandonné depuis longtemps.

Cependant il est manifeste qu'un écosystème étranger en a pris possession, engendrant de monstrueux végétaux et animaux. Et très vite vous vous rendez compte que si vous, vous chassez des indices, QUELQUE CHOSE vous chasse, vous !

Techniquement l’accent aurait été mis sur le réalisme environnemental, avec jeux d’ombre et de lumière, mouvements de la poussière, et surtout des passages dans des zones en apesanteur _ donc fort certainement un survival-horror très porté vers l’action, comme le furent la plupart des jeux XboX.

Ce qu'aurait pu être ce jeu par Zombieater

Copyright © 2003-2024 survivals-horrors.com, tous droits rés
Conception David Barreto