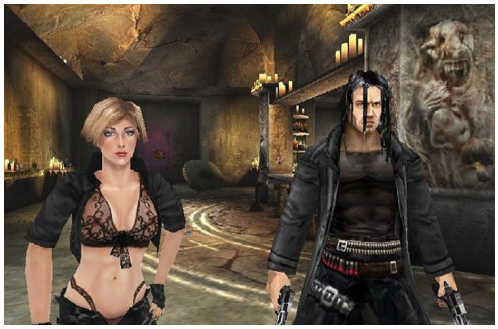


Test de Four Horsemen of the Apocalypse

Four Horsemen of the Apocalypse

Commencé en 2002, ce jeu connut trépas, résurrection puis totale extinction. On le crut un moment perdu suite à la faillite de 3DO en mai 2002. Mais deux ans plus tard, des investisseurs fondèrent une compagnie appelée Four Horsemen Entertainment L.L.C. afin d'en acquérir les droits, ce qui fut fait très exactement le 12 Mai 2004. L'espoir renaquit donc un instant, avant de s'éteindre définitivement au fil des mois.











Dans ce beat'them'all très inspiré, de par sa dynamique et son ambiance, de "**Devil May Cry**" on aurait du être un ange nommé Abaddon, descendu sur terre afin d'y combattre ces Quatre Cavaliers de l'Apocalypse qui donnent son titre au jeu. Pour empêcher la réalisation de la prophétie du Livre des Révelations, on aurait du se faire aider par des humains dont les pouvoirs latents leur auraient permis de combattre efficacement à nos côtés.

Pour ces "Elus" le personnage d'une prostituée avait déjà été retenu officiellement par les développeurs, ainsi que celui d'un criminel endurci touché par la foi lors de son incarcération. Abaddon aurait du pouvoir récupérer les âmes des ennemis tués pour changer de niveau, etc... graphiquement **le jeu aurait opté pour une ambiance gothique, très violente, sanglante**, berceau pour un niveau de difficulté qui était prévu comme élevé.

Ce qu'aurait pu être ce jeu par Zombieater

Copyright © 2003-2026 survivals-horrors.com, tous droits rés
Conception David Barreto