

Test de Asylum

Asylum

Prévu pour sortir sur PS2, Xbox et Gamecube en 2003 (ou 2004 suivant les sources), Asylum aurait dû être un FPS horrifique nous proposant d'incarner **un candidat à un jeu télévisé prenant place dans un asile hyper-glauque**. Pour survivre à ce jeu macabre, il aurait fallu dégotter des armes, surveiller son rythme cardiaque, trouver d'autres candidats et combattre de nombreux ennemis.











Si l’on se fie aux quelques screnshots, artworks et vidéos encore disponibles sur la toile, on s’aperçoit que le jeu devait arborer pas mal de petites features sympathiques telles qu’un moteur physique assez poussé ou bien plusieurs types d’ennemis différents au comportement des plus imprévisible. Tout cela dans des décors intérieurs et extérieurs flippant à souhait et faiblement éclairés par **la lueur d’une lampe de poche grésillante**.

Quant au nom "Dark Black" que l’on peut apercevoir sur un trailer il m’est impossible de savoir s’il s’agit d’un autre nom donné au projet ou bien de celui de la boîte qui développait le jeu à l’époque.

Ce qu'aurait pu être ce jeu par Zombiedu05

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