Test de Sadness

Sadness

La Wii aurait dû connaitre un survival-horror de plus dans son line-up ! Dévoilé en 2006, Sadness devait sortir courant 2007, bien que ce ne fut pas le cas le mystère quant à son développement resta entier jusqu'en 2010... puis le studio annonça finalement son annulation officielle pour cause de "divergence artistique".

Et c'est bien dommage puisque les rares informations qu'on a du jeu étaient vraiment prometteuses. L'action devait se dérouler en Ukraine pendant la première guerre mondiale. On aurait suivi **l'histoire de Maria Lengyel, une jeune aristocrate victorienne schizophrène, et son fil aveugle Alexander** , essayant tout deux de survivre après que leur train ait déraillé en pleine campagne. Pour enfoncer le clou, Alexander commencerait même à avoir un comportement étrange. Le scénario et les ennemis étaient directement basés sur la mythologie slave, de plus le jeu aurait été non directif avec pas moins de dix fins possibles !

Tout en noir et blanc, l'ambiance aurait primé sur l'action voulant instaurer le joueur dans un malaise constant. **La wiimote était censé être parfaitement exploitée**, la démo de présentation nous le prouve puisqu'on peut par exemple simuler le mouvement d'une torche pour effrayer les rats, lancer une corde ou récupérer des objets en tendant sa main.

Ambitieux, peut être top, Sadness restera dans le noir et ne verra jamais le jour… les magnifiques musiques du jeu, bien que non finalisées, sont disponibles **ici** si vous voulez vous faire du mal et regretter encore plus son abandon.

Ce qu'aurait pu être ce jeu par Kyoledemon

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