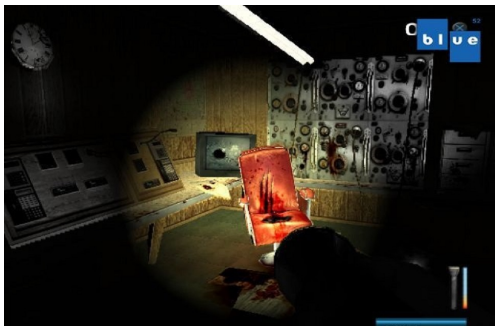


Test de Deadlight

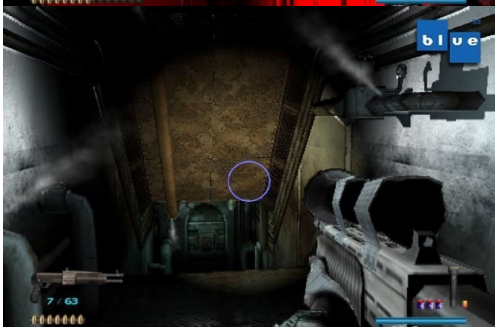
Deadlight

Développé par BLUE52 pour PS2, Xbox, ce jeu devait nous mettre dans la peau de Dan McCormick, un ouvrier précipité par-dessus bord du pétrolier où il travaille par une tempête nocturne. Parvenu à se hisser à bord de l'Hypérion, un paquebot de luxe, mystérieusement disparu depuis 20 ans au delà du cercle arctique, c'est à ses dépens qu'il va devoir découvrir pourquoi ce bâtiment, en apparence abandonné _ mais en apparence, seulement _ a accédé au statut de vaisseau fantôme mythique...

Jeu en vue à la première personne, la présence des icônes "arme", "munitions" ainsi que la jauge de santé laisse augurer qu'il aurait été **très orienté action**. Néanmoins, les vues montrant des pièces et couloirs vides permettant de supposer une petite d'exploration génératrice d'angoisse.











Le mécanisme principal du jeu était que différentes lumières colorées effrayaient différentes créatures et que toutes les créatures étaient effrayées par "la lumière du jour". Il aurait donc fallu activer les bonnes lumières selon le bon contexte. Autre fait intéressant, les créatures peuplant l'Hypérion devaient former **une hiérarchie alimentaire**. Ainsi, elles auraient pu s'attaquer entre elles si nous les réunissions, nous faisant au passage économiser de nombreuses munitions !

Malheureusement le studio BLUE52 ferma ses portes en Mars 2005, ne nous laissant de ce jeu prometteur que des esquisses et quelques screenshots de développement...

Ce qu'aurait pu être ce jeu par Zombieater

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