Test de Redwood Falls

Redwood Falls

C'est en 2006 que l'éditeur et distributeur de jeux video britannique KUJU, lui-même fondé en 1998, mit en projet ce jeu programmé pour PS3 et XboX360.

Le jeu devait se dérouler en Alaska dans la petite ville de Redwood Falls pendant l'hiver arctique. Votre objectif aurait été de survivre aux créatures qui peuplent ce lieu. Pour cela, votre liberté d'action aurait été totale et de nombreux choix cruciaux étaient censés changer le fil de votre aventure.

Fonctionnant avec le moteur Unreal Engine 3, il devait s'agir d'un FPS où **les ennemis auraient eu la particularité de se régénérer** même avoir été dépecé à coup de fusil, et ce à grand renfort d'effets visuels. Une grande interacation avec les éléments du décor, notamment inflammables, était également prévue.

Malheureusement, en 2007, un changement de direction fit que le projet fut abandonné en dépit de son avancement en seulement quatre mois de travail, ainsi qu'en témoignent ces quelques images.

Ce qu'aurait pu être ce jeu par Zombieater

Copyright © 2003-2025 survivals-horrors.com, tous droits rés
Conception David Barreto