



Test de Carrier : The Next Mutation

Carrier : The Next Mutation

Consécutivement au demi-succès du premier **Carrier**, "Jaleco" décida d'apporter des modifications au deuxième opus, qui aurait dû s'appeler "Morphed" ou "The Next Mutation". Prévu aussi bien sur Dreamcast que sur PS2, il devait bénéficier d'améliorations tant sur le plan graphique qu'au niveau du gameplay.

Le thème était similaire au premier : un porte-avions perdu au milieu de l'océan et ne répondant plus, un couple d'agents dépêchés sur place pour constater qu'une **monstrueuse entité intergalactique s'est emparée corps et âmes de l'équipage...** mais plus de décors en 2D fixe, davantage de caméras pour adoucir les angles de vues ; un armement plus conséquent encore ; abandonné le déplacement particulier du personnage "à la Resident Evil", il aurait dû aller dans la direction indiquée par le stick analogique, et aussi pouvoir tirer en se déplaçant... en bref, Jaleco était presque en train de faire à son survival-horror ce que Capcom fit au sien trois ans plus tard avec Resident Evil 4 !



Quoique présenté au TGS de 2001, une année fiscale 2000 délicate pour JALECO, et la disparition de la Dreamcast ainsi qu'un surcoût de développement dû à la difficulté de programmation de la console de Sony, firent que **ce projet pourtant bien avancé fut abandonné** peu de temps après.

Au vu des quelques rares images qui nous sont parvenues, on ne peut que déplorer cette défection.

Ce qu'aurait pu être ce jeu par Zombieater

Copyright © 2003-2024 survivals-horrors.com, tous droits réservés
Conception [David Barreto](#)