Test de Alan Wake

Alan Wake

Previously on Alan Wake :

L'intrigue vous place dans la peau d'Alan Wake, un écrivain à succès qui, en panne d'inspiration, part de New-York pour prendre quelques jours de vacances avec sa femme Alice dans une petite bourgade montagneuse du nom de Bright Falls *(à ne pas confondre avec le village de **Greenvale**)*. Evidemment, **le petit séjour en amoureux va rapidement se transformer en cauchemar lorsque la femme de Wake disparaîtra d'une manière brutale**, engloutie par les eaux obscures du lac. Ne souhaitant pas la perdre, Alan se lance alors dans une immense course poursuite à travers la région pour essayer de découvrir comment elle a disparu et surtout comment la retrouver. Seulement voilà, trouver Alice ne se fera pas si simplement, en effet tout au long de son trajet Alan découvrira des pages d'un manuscrit un peu étrange. Tout d'abord parce qu'il ne se souvient pas l'avoir écrit mais aussi parce qu'il correspond étrangement aux évènements entourant Alan, Bright Falls et ses habitants.

Comme vous l'aurez (sûrement) aperçu le speach de base se veut très inspiré des œuvres littéraires de Stephen King ou bien de certains programmes télés comme la célèbre série Twin Peaks de David Lynch, d'ailleurs, la progression ne se fait pas par niveaux mais par épisodes, au nombre de six, technique déjà employée dans **Siren Blood Curse** et le dernier **Alone in the Dark**. Cela ne s'arrête pas là pour les références horrifiques puisque l'aventure complète est parsemée de ce genre de petits clins d'oeil ce que les amateurs apprécieront à coup sûr. Mais Alan Wake ne se démarque pas seulement par son scénario. Comme nous allons pouvoir le voir dans les paragraphes suivants un grand soin a été apporté au gameplay et à la réalisation.

Entre ombre et lumière :

L'histoire se déroule suivant deux phases distinctes à savoir le jour et la nuit. Si dans la première il ne vous sera généralement demandé que de vous balader (à pied ou en voiture) et de parler avec les habitants de Bright Falls pour faire progresser le scénario, les choses se corsent une fois le soleil couché. En effet à cet instant précis, **les ténèbres s'emparent de la région et vous allez devoir tout mettre en œuvre pour les combattre.** Et cela commence par vous défendre des humains corrompus par les ombres. Car même si vous pouvez tenter d'esquiver et de fuir à certains moments, il y en aura d'autres ou vous devrez passer à l'attaque. Pour cela les armes ne suffiront pas et il vous faudra dégoter en plus des classiques revolvers et fusils de quoi inonder vos ennemis de lumière. Cela implique l'obtention de piles pour votre lampe torche mais aussi l'utilisation de feu à main, de grenades incapacitantes ou bien d'un pistolet à fusées lorsque les monstres se font un peu trop nombreux.

L'utilisation de la lumière ne s'arrête pas là puisqu'elle vous servira aussi à calmer les ardeurs des objets inanimés prenant vie grâce aux ombres et vous fonçant dessus aux moments ou vous êtes en pleine obscurité (et croyez moi se recevoir une voiture sur la tronche alors qu'on marche tranquillement en pleine forêt ça surprend). Enfin elle vous servira également de points de contrôle et de récupérateur d'énergie lorsqu'elle sera diffusée par une source importante telle qu'un lampadaire.

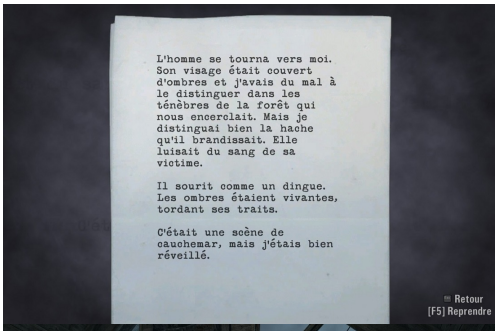
Concernant la progression, il n'y a pas grand-chose à ajouter, votre but consistera la plupart du temps à rejoindre un point B depuis un point A en combattants les monstres et en résolvant quelques petites énigmes et autres actions contextuelles. Mais attention, cela ne veut pas dire que le jeu est ennuyeux ou redondant pour

autant. Non, même si l'on passe son temps à faire un peu toujours la même chose force est de reconnaître que l'intrigue et les évènements se déroulant au cours de la progression sont tellement bien pensés que l'on ne s'ennuie jamais durant la dizaine d'heures nécessaire pour boucler les six épisodes du titre.

Bienvenue à Bright Falls :

Outre son scénario et sa mise en scène, le soft de Remedy se démarque aussi par sa réalisation graphique et sonore. Pour la première, non seulement **le soft se pare d'un moteur graphique très solide et nous proposant des décors vastes et crédibles** mais il se permet en plus de générer les plus beaux effets de lumière depuis bien longtemps. Alors certes, tout n'est pas parfait et l'on sent bien en voyant certaines textures un peu brouillonnes ou modélisations de visages trop figées que le jeu est en gestation depuis

plusieurs années mais celui-ci fait tout de même très bien son boulot en créant un univers crédible et immersif. **Concernant la Bande Sonore on est proche de la perfection.** Outre un excellent doublage français, le titre possède une palette de bruitages tous plus immersifs et flippants les uns que les autres (vous vous souviendrez longtemps de vos ballades dans les bois). Enfin la Bande Originale se partage entre les géniales musiques d'ambiance de Petri Alanko et des titres de rock très sympathique pour clôturer chaque épisode.



En bref :

Eh bien, ça valait le coup d'attendre ! Fans de livres et de films d'horreur tels ceux de Stephen King ou bien simples amateurs de thrillers au scénario tortueux et hyper bien ficelés, vous pouvez vous jetez sans crainte

sur cet Alan Wake. **Entre sa magnifique réalisation, son gameplay simple mais efficace et son histoire psychologique et pleine de rebondissements, Alan Wake est un des gros Hit de la Xbox 360.** Il ne reste plus qu'à espérer que malgré les ventes assez maigrelettes du titre partout dans le monde Microsoft donne le feu vert à Remedy pour un deuxième opus. Allez on croise les doigts, et on espère tous revoir Alan sur nos consoles avant 2015.

Description du jeu par Zombiedu05

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