Test de Alan Wake

Alan Wake

Vous vous étonnez peut-être de voir une fiche sur un jeu Alan Wake "abandonné", mais pas de panique, c'est tout à fait normal. En fait les lignes qui vont suivre traitent de la première version du jeu, c'est à dire celle développée de 2005 à 2007. Et croyez moi, elle n'a plus rien à voir avec le jeu que l'on connaît.

Les différences commencent déjà au niveau scénaristique, vous allez voir que certains éléments divergent par rapport à la version de 2010 : Alan Wake est un écrivain qui depuis quelques années peine à rédiger. Les pages qu´il enchaine sont soit blanches, soit médiocres. En parallèle il rencontre une femme énigmatique qui deviendra sa compagne. Dès les premières nuits passées à ses côtés, **il se met à faire d´étranges rêves qu´il retranscrit le lendemain dans un roman qui semble se construire tout seul**. Une fois complète, l'œuvre ne met pas longtemps à trouver un éditeur, et c´est le succès quasi-immédiat. Tout est bien qui finit bien ? Non, ça serait plutôt le début d´une descente aux enfers entre rêve et réalité. Alan découvre que sa compagne a disparu. Elle l´a quitté, il ne sait pas pourquoi, et surtout il ne rêve plus. Epuisé, il part en clinique dans un petit village forestier pour se faire soigner et y découvre une jeune femme qui ressemble étrangement à son ex-compagne. Il semble même retrouver le sommeil. Mais son repos est peuplé de cauchemars insupportables. Coincé dans une bourgade ridicule et petite, et dans une atmosphère oppressante, Alan est persuadé que la nuit apporte avec elle son lot d'atrocité. Il ne doit alors plus se séparer de la lumière, jamais…

En terme de gameplay, d'après le premier trailer et les vidéos in-game de 2006, Alan devait pouvoir évoluer librement dans le village de Bright Falls pouvant ainsi rentrer à sa guise dans les commerces de la région. Le but aurait été de parler aux personnes du village pour essayer de résoudre les mystères l'entourant. Les développeurs ont malheureusement abandonnés l'idée après six mois de conception jugeant que ce genre gameplay nuisait au scénario psychologique et à l'effet dramatique qu'ils désiraient apporter au jeu.
Deadly Premonition prouvera qu'un survival-horror open world est pourtant possible !

L'alternance jour-nuit était également d'une importance capitale puisque le jeu devait se dérouler en temps réel à la manière d'un "Gta". Des conditions climatiques variables étaient aussi prévus au programme. Et lorsque la nuit arrivait, Alan était confronté à des ennemis ressemblant plus à des membres d'une secte qu'à des possédés. Pourtant l'ombre noire était déjà bel et bien présente. On peut même voir sur certaines vidéos sa transformation en une tornade noire géante entrainant tout sur son passage en pleine journée... !

Pour le reste, les graphismes étaient évidemment moins travaillés dans les premières versions, mais des lieux inédits étaient entièrement modélisés tel que le site du phare et les maisons de bois qui l'entourait. Au final **ce premier jet artistique paraissait clairement intéressant et aurait dû proposer une expérience de jeu complètement différente** de celle qui a finalement vu le jour... ça donne quand même envie, hein ?

Ce qu'aurait pu être ce jeu par Kyoledemon

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