



Test de Alan Wake 2

Alan Wake 2

Alan Wake 2 aurait dû voir le jour assez rapidement après la sortie du premier opus. Si à la place nous avons eu droit à [Alan Wake's American Nightmare](#), une sorte de spin-off raté, il nous reste tout de même quelques informations et nos yeux pour pleurer (quoique...). Penchons-nous sur les nouveautés scénaristiques et les ajouts de gameplay :

- Côté histoire, la relation entre Alan Wake et Mr Grinchement devait être la base du jeu. Ce sera finalement le cas dans le spin-off.
- Plus intéressant, les pages manuscrites étaient toujours de la partie. En les trouvant, le jeu proposait au joueur de changer la réalité et réécrivant l'histoire qu'Alan était en train de vivre. Ainsi, une liste d'action à faire s'offrait au joueur, en les remplissant il changeait alors le cours du jeu. Vraisemblablement ces actions auraient été obligatoires et dictées par la trame principale.





- Côté gameplay, les combats contre les ennemis (toujours possédé par l'ombre noire) devaient être plus dynamiques. Ceux-ci pouvant interagir directement avec les décors. Un pompier pouvait par exemple coincer sa hache dans un camion après avoir manqué son coup contre nous. Un autre pouvait arracher une portière de voiture et s'en servir comme bouclier.

- De nouveaux ennemis étaient au programme. On en retrouve certain dans le spin-off, comme l'homme corbeau.

- La conduite en voiture dans des endroits restreints et les épisodes fantastiques diffusés sur les télévisions du jeu auraient toujours été de la partie.

Avec toutes ces informations, on se rend bien compte qu'Alan Wake 2 a été condensé dans le mauvais spin-off de 2012. Et je me dis que ce n'est pas plus mal comme ça... **cette suite ne s'annonçait pas vraiment bonne de toute façon**, la faute à un surplus d'action inutile et une inspiration trop limitée. Si jamais un véritable Alan Wake 2 voit vraiment le jour, je souhaite réellement qu'il soit aussi réussi que le premier !

Ce qu'aurait pu être ce jeu par Kyoledemon