

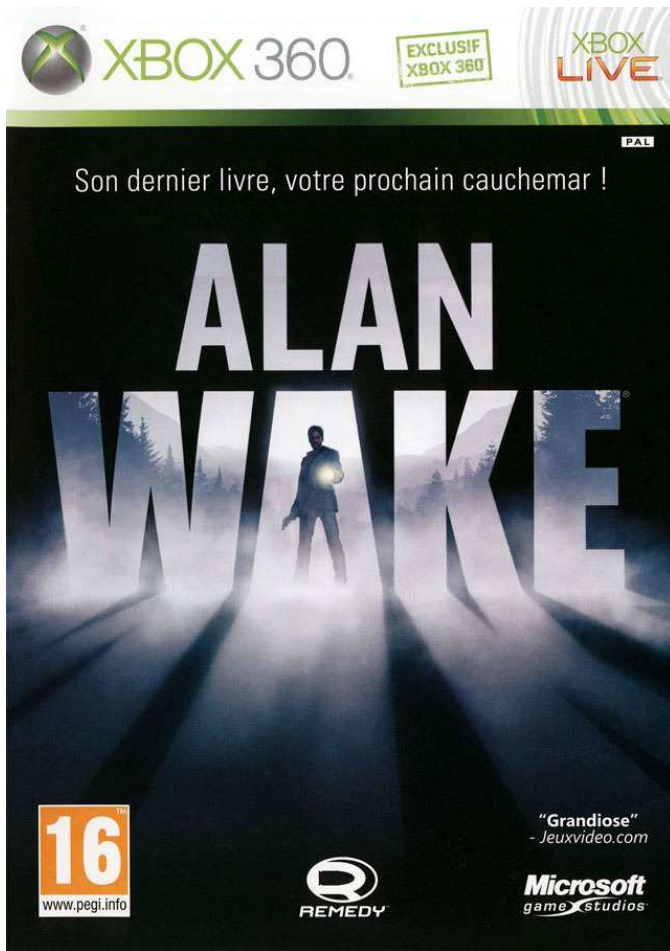
TEST **GAME****CRITIC.FR**

ALAN

WAKE

The image features a central figure, Alan Wake, standing in a dark, misty forest. He is holding a flashlight that illuminates him and the ground around him. The title 'ALAN WAKE' is prominently displayed in large, glowing, 3D-style letters. The word 'ALAN' is in a simple, bold, white font, while 'WAKE' is rendered in a more complex, blocky font where the letters are filled with a scene of a forest and mountains, matching the background. The overall atmosphere is mysterious and suspenseful.

Par Ryuuku



ALAN WAKE

Plate-forme :
Xbox 360

Développeur :
Remydy

Editeur :
Microsoft Games Studios

Date de sortie :
14 mai 2010

Genre :
Action, Aventure

Nombre de joueur :
1



- Mai 2005 :

C'est l'E3 2005, et Remydy dévoile son prochain projet : Alan Wake.

Au menu, quelques images, un trailer qui déjà à l'époque donnait envie et une sortie prévue sur PC, Xbox 360 et PS3.

- Mai 2006 :

Alan Wake profite de l'E3 pour se réveiller. On apprendra juste que le jeu est désormais édité par Microsoft et ne sortira donc que sur PC et Xbox 360.

- Septembre 2006 :

Alan profite du X06 pour se montrer un petit peu.

- Février 2007 :

Remydy fait savoir qu'ils sont très contents d'avoir le soutien de Microsoft.

- Août 2008 :

Un membre de Remydy nous apprend que le studio travaille très dur pour qu'Alan Wake arrive le plus tôt possible et qu'il soit le meilleur possible.

- Juin 2009 :

Nouvel E3 pour Alan Wake. Sauf que cette fois il est présenté via une version jouable et est annoncé pour le printemps 2010. Problème, la version PC a mystérieusement disparue.

- Septembre 2009 :

C'est au tour du Tokyo Games Show d'accueillir l'écrivain tant attendu.

- Novembre 2009 :

Une rumeur laisse penser qu'Alan Wake pourrait sortir au mois de mai.

- Janvier 2010 :

Microsoft annonce de futurs DLC pour Alan Wake.

- Février 2010 :

C'est enfin à l'occasion du X10 que la date de sortie d'Alan Wake est enfin annoncée. Le jeu sortira le 18 mai aux USA et le 21 en Europe.

L'édition collector a également été présentée, elle comprendra un bouquin, la bande originale du jeu et un DVD Bonus.

Malheureusement, la version PC semble avoir été mise en retrait mais peut-être pas véritablement annulée. Du moins si l'on prend aux mots les déclarations de Remydy.

- Avril 2010 :

Surprise ! Après avoir été retardé, durant des années Alan Wake est avancé d'une semaine en Europe et sortira donc le 14 mai.

- Mai 2010 :

Sorti d'Alan Wake et annonce du premier DLC, prévu pour le 27 juillet, qui sera gratuit pour les acheteurs du jeu neuf.

Tandis que dans l'ombre, on continue à espérer une version PC.



Cela va faire cinq ans que les ombres me hantent. Durant toutes ses années, j'ai attendu de pouvoir me rendre à Bright Falls afin d'y combattre mes cauchemars. Une longue attente qui aurait pu se terminer en une véritable catastrophe. Mais Remedy a su prendre son temps, et malgré que certaines choses eu disparu dans les méandres d'un développement chaotique, moi Alan Wake, je ne décevrais pas ceux qui ont su m'attendre.

Wake up Alan !

Voilà plus de deux ans que je n'ai pu écrire la moindre page, le moindre mot, sans cesse perturbé par d'étranges cauchemars d'un réalisme saisissant. Alice m'a proposé de quitter New York et d'aller prendre des vacances au milieu de nulle part. C'est finalement à Bright Falls que l'on décida de s'installer, là bas j'espérais pouvoir prendre du repos sans y être reconnu. Malheureusement, ma renommée est plus grande que je ne l'aurais cru. Car même ici, dans cette petite ville perdue au milieu des montagnes, je suis une vedette.

J'étais cependant loin de me douter de ce qui allait m'arriver durant les prochains jours. Car à peine avons nous eu le temps de nous installer dans le chalet à Cauldron Lake, que je me retrouve de nouveau plongé dans mes cauchemars. Sauf que cette fois-ci il ne s'agit plus d'un rêve dont j'allais tôt ou tard me réveiller. Non, cette fois la menace est bien réelle.

Lovecraft, Stephen King, Hitchcock, des noms célèbres, des références connus de tous, des noms qui sans cessent me reviennent en tête alors que je m'efforce de résoudre les

mystères qui m'entourent. Cela ne peut pas être une coïncidence, cela n'est pas une coïncidence. J'ai l'impression d'évoluer dans une histoire déjà écrite et dont je suis le principal personnage. Toutes les influences sont là, des objets inanimés qui prennent vie jusqu'aux oiseaux qui fondent sur moi. Inspirations cinématographiques, littéraires, mais aussi télévisuelles. Pour cette série, Zone X, à laquelle j'ai participé, me rappelle-t-elle La Quatrième Dimension. Et quelle est cette impression d'évoluer au sein d'une série télé ? Sans doute cela est-ce dû au découpage épisodique de mon aventure.

Suivez la lumière !

Mais même au plus profond de ce cauchemar, poursuivi par une présence maléfique, une lueur d'espoir subsiste : la lumière. Elle est à la fois ma protectrice qui soigne mes blessures et ma meilleure arme pour lutter contre les ombres qui me pourchassent.

Ainsi une simple lampe torche ou un feu à main me suffisent pour éloigner et éblouir mes ennemis, mais pas à les éliminer. Heureusement pour moi, une fois débarrassé de leur sombre protection il m'est facile d'en finir avec un simple pistolet, ou un fusil de chasse. Et quand bien même ils viennent plus nombreux, une fusée éclairante ou une grenade incapacitante me seront bien utile.

Sans cesse poursuivi, il me faut toujours avancer dans l'obscurité, parcourir un chemin tout tracé mais qui me laisse parfois la possibilité de sortir des sentiers battus pour rechercher des munitions ou des indices qui m'aideront à m'en sortir. Et quand bien même il m'arriverait de me perdre, il me suffit de toujours me diriger vers la lumière.

Cela me rappelle un certain Left 4 Dead, un jeu dans lequel il faut traverser de long niveau pour rejoindre un abri. Mais aussi d'autres références célèbres comme Silent Hill ou encore Alone in the Dark.

Cependant, je reste malgré tout un écrivain, un type tout ce qu'il y a de plus normal, et qui plus est assez peu sportif. Il m'est donc impossible d'éviter l'affrontement indéfiniment sans être essoufflé.

Mais surtout, il m'arrive aussi de me casser la gueule dans un simple trou entre deux planches d'un pont. C'est tout aussi navrant que je suis également incapable de gravir un rocher d'un petit mètre de haut.

Entre ombre et lumière

Le soleil, enfin le soleil se lève, je vais pouvoir profiter de sa lumière bienfaitrice, me reposer un peu et contempler le somptueux décor qui m'entoure. Mais quelle est ce flou dans mes yeux ? Pourquoi quand je bouge mes yeux se brouillent ? Je n'ai pourtant pas bu la moindre goutte d'alcool. Peut-être est-ce dû au fait que je n'ai pas dormi depuis plusieurs heures. Toujours est-il que ce motion blur me dérange beaucoup.

Et puis malgré tout les réels efforts qui ont été fait, on ressent clairement que l'attente a été longue avant que je ne puisse venir fouler le sol de la région de Bright Falls. La modélisation des visages des personnages par exemple est quelque peu décevante. Et le plus étrange, c'est que les cinématiques me semblent un peu plus jolies.

Fort heureusement, mes journées sont courtes et le crépuscule ne tarde pas à arriver. Finalement je préfère beaucoup plus mes promenades nocturnes dans la forêt environnante.



Elle est si luxuriante, mais surtout si belle la nuit. Et ce vent, ce vent qui souffle entre les arbres, entre chaque branche, entre chaque feuille.

Si le jour m'apparaît plutôt décevant, la nuit est magnifique. Même ce flou qui auparavant me gênait, prend ici un réel intérêt tant il renforce cette oppression et cette impression de parcourir un cauchemar éveillé. Enfin, si l'obscurité cache de nombreux défauts, elle révèle surtout une sublime gestion de la lumière.

VERDICT

Après cinq ans d'attente, on était en droit de sans doute en attendre un petit peu plus. Mais qu'importe, Alan Wake est pour moi autre chose qu'un jeu. C'est un très bon film ou un excellent livre. On ne joue pas forcément à un jeu, non, on parcourt une histoire à la fois étrange et prenante.

GAMECRITIC.FR

Test : Alan Wake

Réalisé à partir de la version Xbox 360

Correcteur : Cyberik

Écrit et mise en page par : Ryuuku

Email : postmaster@gamecritic.fr

A la mémoire de Charli, un ami très cher. Tu me manques déjà.