

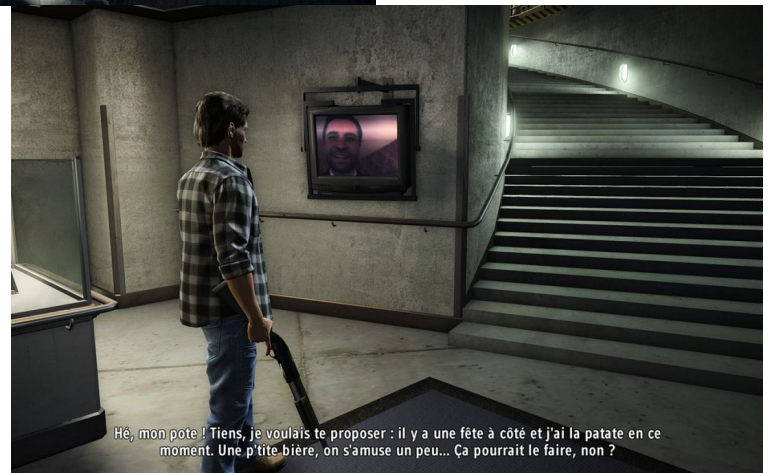
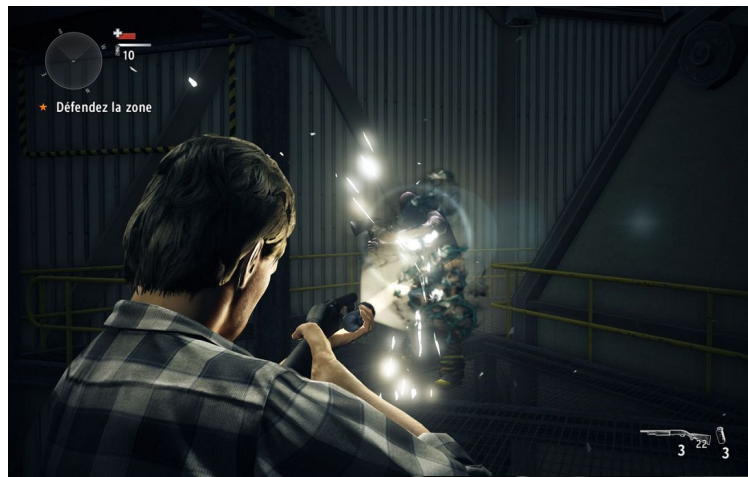


Test de Alan Wake's American Nightmare

Alan Wake's American Nightmare

Le premier **Alan Wake** avait vraiment été une bouffée d'air frais dans le monde des jeux horribles, si les mécanismes n'étaient pas spécialement originaux car déjà vu dans les deux premiers **Obscure**, le scénario, la narration et l'ambiance étaient magistraux. Quand Remedy, le studio de création, annonça sa volonté de sortir un nouvel opus, autant dire que tous les fans de la première heure sautaient déjà de joie ! **Une pointe de déception se fit quand même sentir lorsque l'annonce relata un spin-off plutôt qu'une suite**, c'est-à-dire que la nouvelle aventure d'Alan Wake prendrait place dans un univers similaire avec un scénario dérivé du premier opus. Mais après tout, qu'importe, au vu du talent du studio il ne ferait nul doute que l'exercice soit aussi réussi pour ce jeu "arcade", donc disponible uniquement en dématérialisé. Alors, au final, spin-off commercial ou véritable réussite ?





Alan Wake's American Nightmare a un scénario un peu spécial, il narre un épisode de la série télé Night Spring - dont nous pouvions voir les courts-métrages à travers les télévisions du jeu original - dans lequel Alan en personne serait le héros. Après tout nous savons qu'il a été scénariste pour ce dérivé de "la quatrième dimension", il aurait donc en plus été acteur de l'une de celles-ci. La cinématique qui nous introduit ce concept se déroule en quelques secondes seulement nous montrant simplement Barry, l'agent de Wake, endormi dans un motel devant la télévision diffusant le fameux épisode que nous allons vivre. L'idée est curieuse mais acceptable, pourtant très vite l'histoire va nous perdre. Dans ce scénario fantastique, Alan Wake est en proie à son double maléfique, Mr Grincement, qui contrôle l'ombre noire bien décidée à tuer notre écrivain. Pour survivre Alan doit trouver des pages de manuscrits et réécrire l'histoire qui le mène vers une mort certaine. **A priori tout est clair... sauf que, très rapidement, on ne sait plus si on a vraiment à faire à un spin-off ou à une suite directe.** Pour ceux qui ont fait les 2 DLC du jeu original, qui sont en fait la suite directe de l'intrigue, vous savez que le personnage de Mr Grincement existe déjà, de plus les événements vécus par Alan lors de sa visite à Bright Falls sont évoqués à travers des radios disséminées dans les niveaux. L'histoire n'est jamais claire et nous embrouille constamment, au final il est très compliqué d'en profiter pleinement.

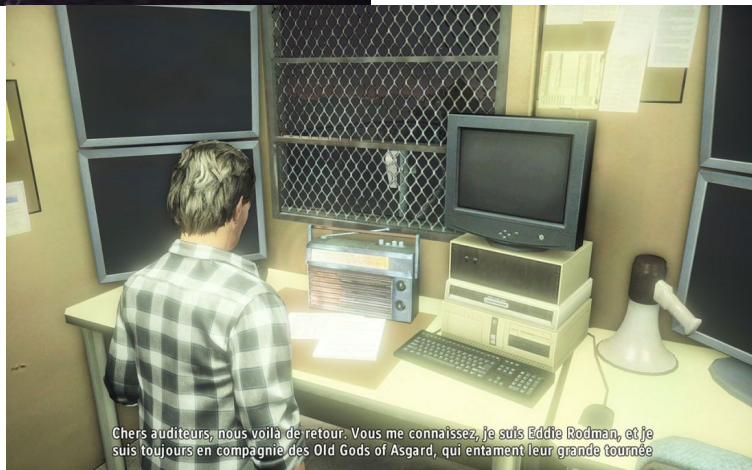
Un autre élément du scénario est aussi discutable, celui du voyage dans le temps qui nous force à visiter trois fois les mêmes 3 niveaux présents dans le jeu, à savoir le désert d'Arizona, l'observatoire spatial et le cinéma en plein air. Ces maps sont ouvertes mais finalement assez restreintes, elles sont surtout peu nombreuses, trois environnements, sérieusement ? Le fait d'y revenir sans cesse n'apporte rien de plus, c'est bien ça le pire ! On croirait avoir à faire au même gag que dans [Escape from bug island](#) qui nous faisait aussi le coup du voyage dans le temps uniquement pour rallonger la durée de vie de son scénario bas de gamme ! C'est désespérant, le fait que chacun de ces trois environnements soit construits de la même manière est d'autant plus déplorable : présence d'un seul pnj - toujours une survivante - avec qui il est possible de discuter longuement. Mais quand le jeu nous propose de presser à nouveau la touche de la manette pour continuer le dialogue, c'est un vrai supplice que d'accepter tellement les lignes de textes sont inintéressantes. Pour le reste il faudra faire les traditionnels aller-retour lancés à coup de prétexte soit nul soit incompréhensible. **Tout ça pour dire que le scénario de ce American Nightmare est dans son entier extrêmement décevant (voir affligeant, au choix...).**



Non je n'ai pas encore fini de taper dessus ! Comme évoqué rapidement il est possible de trouver UNE radio et UNE télé dans chaque environnement, les "programmes" seront, heureusement, différent à chaque retour dans le passé. Ils sont plutôt réussis, mention spéciale aux télévisions... mais dans le contexte de cet opus ils n'apportent malheureusement rien à l'ambiance. C'est limite un calvaire que de rester sur place pendant quelques minutes pour écouter la radio qui, même si elle est plaisante à suivre, dénote totalement avec ce que nous sommes en train de vivre.

Bon, à part ça le gameplay est très correct et identique au premier Alan Wake. On notera quand même quelques changements, maintenant Alan peut sprinter plus longtemps avant de s'essouffler et la lampe torche ne fait plus de dégât aux ombres si elle n'est pas en mode boost. Ce qui change par contre, ce sont les engrenages de cette jouabilité. **Ne vous attendez pas à vivre des moments de calmes et d'intrigues, dans American Nightmare, il fait tout le temps nuit et les ennemis ne vous**

laissent aucun répit. On n'est pas encore dans un beat them all mais on n'en est pas loin non plus. De toute façon Alan à de quoi lutter face à ces vagues incessantes puisqu'il a de nouvelles armes en sa possession telle le lance clou ou le fusil mitrailleur. Les munitions se trouvent dans des "boîtes de munitions" qui rechargent complètement toutes vos armes ainsi que les piles de la lampe torche, et ces fameuses boîtes se remplissent automatiquement quelques minutes après les avoir vidés. En fait on a des munitions illimitées, c'est pas génial ça ...? Ouch...c'est dur de rester poli avec ce jeu... bref, donc face à un Alan plus guerrier qu'écrivain, de nouveaux ennemis font leurs apparitions : des araignées, des corbeaux qui se matérialisent sous formes humanoïdes, des lanceurs de grenades qui libèrent des vapeurs d'ombres toxiques (ne rien dire, surtout ne rien dire...), et le plus sympa : des possédés se dédoublant lorsqu'on les éclaire - attention à ne pas les viser avec la lampe. En somme, rien de vraiment extraordinaire donc.



Pour ce qui est des graphismes et de la bande son c'est du tout bon par contre. Le premier point est largement

amélioré quant au second il rempile avec des musiques toujours aussi jouissives... même si celles-ci ne sont pas toujours bien utilisées. Vous devez vous souvenir de ce fameux passage dans le premier Alan Wake quand on devait tuer une vague d'ennemie sur la scène des frères rockeurs ? Le son rock était justifié par l'environnement bien sûr, alors que dans American Nightmare ce genre de musique se déclenchera, sans qu'on s'y attende et comme un cheveu sur la soupe, en plein combat crucial. Dis comme ça on dirait que je cherche la petite bête, mais en jeu ça frappe vraiment tellement elles sont mal lancées !

Je pense m'être suffisamment acharné sur cet opus, je passe donc les petits détails qui consistent par exemple à trouver x pages de manuscrits pour ouvrir des coffres d'armes ou le fait de se retrouver bloqué par des murs invisibles lorsqu'on essaye de quitter la zone de jeu (véridique...). En fait ce American Nightmare a clairement été fait pour rapporter des sous à Remedy, les idées sont soit nulles soit repompées sur le premier Alan Wake. Au final on se retrouve avec une œuvre inintéressante au possible, sa faible durée de vie d'environ 5h en est limite un point positif ! **Si vous êtes vraiment fan du Alan de 2010 ne vous occupez en aucun cas cette cuvée 2012, elle est indigeste.**

Description du jeu par Kyoledemon

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