

Alan Wake

Mise en contexte	2
Mon ressenti	2
[Spoiler] Axes centraux [Spoiler]	3
Introduction	3
Bright Falls	3
Alan, Thomas et moi	5
La lumière guidera tes pas	7
Informations utiles	8
Les infos basiques :	8
[Spoiler] Les infos à interpréter :	9
Conclusion	10

Informations sur l'article :

- *Les parties sans spoiler peuvent être lu par tout le monde, si vous n'êtes pas sûr de vouloir jouer au jeu elles pourront peut-être vous aider*
- *Je conseille les parties avec spoiler à ceux qui ont fait le jeu ou à ceux qui sont sûrs de ne jamais le faire.*
- *La durée de lecture est d'environ 17 minutes*

Bonne lecture !

Mise en contexte

J'ai joué et fini le jeu sur PC à la manette. J'ai choisi cette plateforme, car, bien que le jeu soit originalement sorti sur Xbox 360, une version légèrement revue sur le plan graphique est apparue sur PC 2 ans plus tard. Le jeu m'a coûté un peu moins de 13€ sur Steam et il n'était pas en promotion. Pour moi, et de part tout ce que le jeu m'a apporté, ce prix est amplement justifié, je n'en ferai donc aucun commentaire au cours de la revue. J'ai fait le jeu sans trop savoir à quoi m'attendre, à part qu'il avait une bonne cote de popularité. Je n'ai pas rencontré de réels bugs, ou rien de gênant durant l'entièreté du temps de jeu. Le jeu est un TPS Action/Light-Horror, type de jeu avec lequel j'ai une expérience moyenne, suffisante pour l'apprécier.

Le jeu est sorti en 2010, année durant laquelle sont sortis, entre autres, Mass Effect 2, Bioshock 2, Super Meat Boy, Assassin's Creed II, Fallout: New Vegas. Le jeu ne vient pas révolutionner le marché. Néanmoins, il a bénéficié d'un bon retour de la presse vidéoludique à sa sortie et surtout d'une petite aura de "classique" auprès des joueurs quelques années après.

J'ai fait l'intégralité du jeu en 4K sur un écran 32" avec un casque et une manette Xbox One. Des sessions de jeu d'une durée de 1 à 3 heures principalement en fin d'après-midi ~ soirée. Je n'ai rencontré aucune chute de framerate durant les ~14h30 que j'ai pris pour le finir (épisodes spéciaux inclus). Vous l'aurez compris : j'ai fait le jeu dans des conditions parfaites.

Mon ressenti

Le début du jeu est plutôt intrigant avec peu d'éléments scénaristique concrets, j'arrive à comprendre très facilement ce qu'il se passe, mais beaucoup de zones d'ombres concernant l'univers dans lequel j'évolue. Le gameplay de tir est assez basique, mais prenant, mêlée à de bonnes idées de level design. La direction artistique est assez froide et réaliste, mélangée à certains moments plus lugubres et mystérieux : la forêt respire, la brume est vivante et la lumière réchauffe. Son rythme de narration au format épisodique sait resté soutenu avec des phases de scénario d'abord centré sur le début et la fin puis de plus en plus présente pendant l'épisode au fur et à mesure qu'on approche de la fin du jeu. La courbe de difficulté est globalement bien faite, mais j'ai quand même trouvé plusieurs moments injustes notamment au début par le manque de munitions et plus tard par de l'exploration qui n'apporte rien d'autre que plus d'ennemis, exploration qui est fortement incitée par le jeu. Autre petit défaut : les animations faciales sont très datées, même pour l'époque. Malgré ces petits accroc mineurs, tous ces éléments fonctionnent très bien et découvrir le jeu est vraiment divertissant. Les épisodes spéciaux sont un peu part et change de manière subtile les boucles de gameplay et la narration, ils sont plus denses que les autres épisodes et donc logiquement plus plaisant à parcourir même si j'ai grandement préféré l'épisode "L'écrivain" qui fait preuve de beaucoup de créativité et d'originalité sur tous les bons points déjà cités.

[Spoiler] Axes centraux *[Spoiler]*

Introduction

Dans les prochaines parties, je vais essayer de parler de certains éléments du jeu qui, pour moi, font que le jeu est différent d'une production générique. Autrement dit, ce qui rend le jeu différent d'un autre. Ces axes centraux ne sont que le fruit de mon interprétation du jeu, de ce que j'ai compris de son histoire et de ses personnages et de mon expérience avec le médium du jeu vidéo d'une manière globale. Tout d'abord, je parlerais de Bright Falls, le lieu où se passe la majorité du jeu, et de la façon dont il fait ressentir les ténèbres qui l'abritent. Dans un second temps, je parlerai du personnage principal, Alan Wake, et de comment le jeu fait sa narration à travers lui. Je finirais par parler de quelques unes des diverses boucles de gameplay, de Lumière dans l'obscurité, et de pourquoi le jeu reste d'une cohérence infaillible. Je précise que c'est mon premier essai en la matière, mon écriture et mon sens de la phrase ne seront peut-être pas parfait, mais merci de lire tout de même et, si vous en avez le temps, me donner vos retours.

Bright Falls



Des montagnes, une forêt, un village : *une atmosphère.*

Alan Wake et sa femme décident de se rendre pour leur vacances dans ce magnifique lieu à l'aura typique, coupé du monde. Entouré de montagnes, cet endroit semble presque pris au piège et, comme si ça ne suffisait pas, une forêt dense, lugubre ainsi qu'un épais brouillard l'entoure. Un vrai paradis pour quiconque veut se ressourcer, près de la nature, de la simplicité de la vie sans superflu. Oui, mais cette ville cache de mystérieux secrets. Dès notre arrivée : un petit bar grotesque. On pourra y rencontrer une fan des travaux d'Alan,

deux vieux pris dans un débat sur une musique apparemment “pas assez virile”. Mais surtout, une petite radio dans laquelle on pourra entendre quelqu’un se faire interviewer sur une hausse des violences en cette saison et de mystérieux enlèvements. La première moitié du jeu est remplie de petits événements comme ça, alliant ambiance rustique et secrets perturbants qui participent à nous ancrer dans l’univers du jeu.

Le chemin a été long et il fait nuit, on continue. On découvre le chalet que le couple a loué pour ces vacances. En plein milieu d’un lac, parfaitement pittoresque. Malheureusement, une coupure d’électricité survient ; une dispute éclate ; la femme d’Alan se fait attiré puis noyé dans le lac et ce dernier plonge pour essayer de la sauver... On se réveille : accident de voiture, perdu dans la forêt. On vient de passer l’introduction.

Cette forêt sera beaucoup utilisée durant la première moitié du jeu, et plus discrète, bien que présente, dans la seconde moitié. Autrement dit, vous allez passer 50 % du jeu dans cette forêt, mais rassurez-vous : les développeurs n’ont pas fait les choses à moitié. Si la ville reflète le peu de réel auquel peut s’accrocher le personnage et le joueur, la forêt représente tout l’inverse. Lugubre, froide, vivante, sombre, complètement folle... Cette forêt a tout pour elle et vous fera vivre de grands moments. Elle ne change jamais drastiquement ce qui peut donner à terme une sensation de redondance, mais elle sait aussi se renouveler subtilement de par les lieux qu’elle abrite ainsi que par son level design faussement labyrinthique très bien pensé. Elle abrite tout un tas de ténèbres, ce qui en fait un endroit de choix pour votre ennemi juré : la présence sombre. Cette dernière prend possession des gens et objets qui rôdent dans la région pour essayer de vous faire du mal, pour vous empêcher d’atteindre votre but : la lumière, mais on en reparlera. Cet ennemi est beaucoup plus présent et fort dans les ténèbres de la forêt, vous obligeant à user de multiples de votre lampe torche et de votre flingue pour vous frayer un chemin.

On traversera aussi un peu de montagnes, mais elles sont surtout là pour entourer le paysage, participer au réalisme et au côté cinématographique du jeu. Elles m’ont aussi donné le sentiment d’être prisonnier de quelque chose : aucune issue possible. Enfin, il arrive qu’on traverse des endroits spéciaux dans la ville, ce qui arrive d’ailleurs bien plus dans la seconde moitié du jeu. Ces endroits sont tous riches en personnalité, la présence sombre y est généralement moins forte et il arrivera même que d’autres personnages nous aident. Globalement, ils participent à rendre le jeu plus typé action qu’horreur, ce qui sert la narration qui devient elle aussi plus active ainsi que le personnage, de plus en plus près à se battre. J’ai beaucoup aimé tous les moments du jeu, mais ceux dans ces “endroits spéciaux” sont vraiment particuliers et apportent un gros rafraîchissement qui vient briser le côté répétitif et parfois barbant de la forêt.

On a un vrai sentiment que tout a été travaillé pour donner un vrai sens du réel à cette ville qui n’a, vraiment, rien de commun. Tout le travail autour des décors et des lieux permet de rendre le jeu très accrocheur, on se sent dedans sans aucun effort et c’est un des éléments qui fait, pour moi, que ce jeu est particulier. Il y a une réelle atmosphère qui se dégage dans chacun des chapitres, et c’est en très grande partie grâce à cette ville, **Bright Falls**.

Alan, Thomas et moi



Est-ce vraiment le joueur qui joue ?

Alan Wake est un écrivain à succès, souffrant du syndrome de la page blanche. Il passe sa vie entière sur son bureau à écrire, ou plutôt à essayer. Sa femme, Alice, se fait beaucoup de soucis pour lui, ce qui lui donnera l'idée de louer un chalet dans un endroit coupé du monde, histoire d'inspirer son mari. Malheureusement, vous l'aurez compris, tout ne va pas se passer comme prévu, car Alan va être pris au piège de la ville et des phénomènes paranormaux qu'elle abrite. Au début du jeu, on ne sait pas encore pourquoi, mais Alan sera la cible de ces ténèbres. On aura quand même deux gros indices pour nous aider : des manuscrits narrant la suite de l'aventure avant qu'Alan et le joueur ne la vivent ; et Thomas Zane, dont on ne connaîtra le nom que plus tard dans le jeu, qui essaiera de nous guider pour atteindre des endroits sécurisants.

Les manuscrits nous font rapidement comprendre qu'on est dans une histoire, que tout ceci a été écrit et que quoiqu'il advienne nous sommes pris au piège. Au fil de l'aventure, ces derniers vont devenir plus détaillés et plus oppressants, ne se contentant plus de raconter la suite, mais aussi d'aborder les sentiments des différents personnages. Puis, à la fin du jeu, ces derniers deviendront bien plus vagues et beaucoup moins distants dans le temps qui sépare l'écrit du réel : ce qui est écrit va se passer juste après la lecture. Cela offre au joueur un beau parallèle entre le fait qu'Alan soit pris au piège d'une histoire tout comme le joueur est pris au piège d'un jeu qui ont tous deux déjà été écrit. On sait ce qu'Alan va faire, mais les manuscrits nous indiquent aussi ce que l'on va faire, à quels endroits vont apparaître de gros ennemis ou à quel moment un twist scénaristique va avoir lieu. C'est le premier élément de narration qui va lier le joueur, le jeu, et Alan.

On apprendra par la suite que ces manuscrits ont été écrits par Alan Wake lui-même. Le seul moyen qu'avait trouvé le personnage pour ce sortir des ténèbres qui l'avait emprisonné, l'obligeant à écrire une histoire avant de le tuer, était de s'inclure dans l'histoire pour en briser les rouages de l'intérieur. Il savait que ce lieu était étrange : il donnait vie aux écrits. La personnification des ténèbres qui avait capturé Alan et noyé Alice n'était autre que Barbara, la femme décédée depuis bien longtemps de Thomas Zane et qui, rongé par les ténèbres, voulait qu'Alan écrive une histoire dans laquelle elle contrôlerait la ville. En s'incluant dans l'histoire, il savait qu'il devait être la cible des ténèbres et que ça ne serait pas facile pour lui.

Thomas Zane apparaît plutôt rarement dans le jeu, hormis les épisodes spéciaux, il est là pour aider Alan à vaincre Barbara, et parfois aussi pour permettre à Alan de reprendre ces esprits. Thomas a été inclus dans l'histoire par Alan afin qu'il l'aide, il savait que c'était la dernière part de lumière qui resté en Barbara et qu'elle ne s'en prendrait pas à lui. Par le biais de Thomas, le jeu nous donne un guide, une personne de confiance à suivre aveuglément. Et bien-entendu, c'est encore un moyen pour le jeu d'établir un parallèle, car en effet, Thomas Zane est un guide pour le joueur, mais c'est aussi un guide pour Alan. Il est, dans ce monde écrit à l'avance et voulant notre mort, une source d'aide bienveillante. Encore une fois un élément de narration qui va lier le joueur, le jeu, et Alan.

Mais dans quel but la narration fait-elle tout ça ? Du début à la fin, elle est toujours très intimiste. En plus de ce que j'ai abordé plus haut : Alan parle souvent de ce qu'il ressent comme s'il nous parlait à nous, joueur ; des cinématiques sont à la première personne ; des moments de relâchement, et même certains moment comique qui font du bien autant à Alan qu'au joueur. Bien-entendu, je pense que la raison principale est d'immerger le joueur le plus possible dans l'histoire qu'il est en train de vivre, mais je pense que c'est aussi un moyen, voire une nécessité, pour que le jeu fasse passer son propos : on en parle.

La lumière guidera tes pas



Crée ta propre réalité, *ce n'est pas un lac*

Le gameplay de tir est simple, je l'ai dit plus haut, mais tout de même très bien pensé : quand un ennemi apparaît, ou qu'un objet est possédé par la présence sombre, on doit le visé un certain moment avec notre lampe torche afin de le rendre vulnérable pour lui tirer dessus juste après, sauf pour les objets qui disparaissent tout simplement lorsqu'ils sont illuminé suffisamment longtemps. Il suffit alors de tirer sur les ennemis pour les réduire à néant. À certains moments, des lumières extérieures peuvent venir nous aider : lampadaire, éclair, explosion, etc. Simple, efficace et surtout, cohérent.

Avant de prendre conscience que c'est lui-même qui écrit l'histoire, Alan oscille entre des phases de pseudo-folie dans lesquelles il ne sait plus si ce qu'il vit est réel ou pas, et des phases normales où il continue de poursuivre son objectif. Plus il prendra conscience de comment est construit l'univers dans lequel il se trouve, moins il croira à la prétendue folie dont parle le médecin, tout comme le joueur qui aura maintenant des clés de compréhension. Au moment où il découvre enfin qu'il est l'auteur de son histoire, une série d'éclairs tombera, l'aidant à vaincre les ténèbres maintenant nombreux autour de lui. Ici, c'est une boucle de gameplay un peu plus longue, mais qui arrive tout de même à garder une parfaite cohérence au vu du reste du jeu.

Le jeu a une atmosphère très sombre, lié à un level design parfois tortueux et labyrinthique. Heureusement pendant ces phases-là, avec un peu de chance, un personnage viendra vous aider : que ce soit Zane ou Barry, le meilleur ami d'Alan. Il est important de remarquer que ces deux-là produisent littéralement de la lumière : Zane laisse échapper une éblouissante lumière de son casque et Barry est entouré de guirlandes. Il y aura tout de même des moments où vous serez seul, seul avec Alan. Mais n'ayez crainte, car, dans ces cas, une série de petits lampadaires vous donneront le chemin. Généralement, il y aura aussi un grand point lumineux visible dans le paysage, qui vous indiquera à quelle distance vous êtes d'un moment important dans l'histoire. Encore une

fois, cette boucle de gameplay est bien plus éloignée du moment présent puisqu'elle s'applique à plusieurs chapitres entiers.

Vous l'aurez sûrement compris, quoiqu'il arrive et que ce soit facilement perceptible ou non, une lumière sera là pour vous aider, vous et Alan. Je ne parle pas que de lumière physique, mais aussi de connaissances : plus Alan comprend, moins il sombre dans la folie. Je pense que le propos, où l'un des propos, est là. Dans les ténèbres de nos esprits torturés par nos propres pensées, il faut trouver une lumière à suivre. Finalement, si on s'en tient à l'histoire, cela ressemble plus à une acceptation du deuil, mais la fin très ouverte me fait douter à ce sujet. J'aime faire cette interprétation : le destin d'Alan est écrit, et il le sait ; mais à la fin, alors qu'il serait presque prêt à abandonner, une partie de lui s'y refuse : "je sais ce que j'ai à faire, il faut que je change le script". Change-t-il le script au moment où il prend cette décision ou était-ce, ça aussi, écrit ? Aucune importance, perdu dans l'obscurité d'une pensée sans issue, Alan créera sa **Lumière**. Tout comme c'est lui qui, tout au long du jeu, a orienté sa lampe torche sur les ténèbres qui l'entourait, c'est aussi lui qui finira par écrire son script. Car après tout, si ce n'est pas un lac, ça peut bien être un océan.

Ceci conclut le chapitre sur les axes principaux, il y a pleins de détails auxquels je n'ai pas accordé d'importance, car je n'en ai pas d'interprétation précise, mais je suis sûr que beaucoup de choses restent à découvrir.

Toujours, si vous en avez le temps, je serai très heureux de lire vos divers avis et interprétation du jeu.

Informations utiles

Autrement dit, ce qu'il me semble important de connaître des pages [Wikipédia française](#) et [anglaise](#) du jeu. Si vous n'avez pas fait le jeu, il me semble risqué de lire la deuxième partie, cela pourrait orienter votre interprétation de l'œuvre si jamais vous y jouez.

Les infos basiques :

- Le jeu est la 3ème œuvre du studio finlandais [Remedy Entertainment](#), il est sorti aux alentours de mai 2010 en exclusivité sur Xbox 360. D'un accord avec Microsoft, il sortira sur PC près de 2 ans plus tard, dans une version légèrement améliorée graphiquement et contenant de base les 2 DLCs sortis pendant ce temps, une sorte de *Definitive Edition* en somme.
- Il a été édité par Microsoft Game Studios et distribué par Nordic Games GmbH devenu THQ Nordic.
- La bande originale de 18 morceaux a été composée par *Petri Alanko*, auquel ont été ajoutés des musiques populaires, déjà existantes et venant d'artistes comme, entre-autres : *David Bowie*, *Depeche Mode*, *Nick Cave*.
- Le jeu a été plutôt bien reçu par la critique à sa sortie à en juger par son score de 83 sur [metacritic.com](#), il a même été élu "jeu de l'année 2010" par le magazine américain *Time* pour son aspect "psychologique et adulte".

[Spoiler] Les infos à interpréter :

- L'idée du jeu est née en 2003, juste après que le studio ait sorti Max Payne 2. Alors que le studio cherchait de nouveaux concepts, ils furent inspirés par les travaux de Stephen King et de David Lynch, et plus particulièrement par Twin Peaks. **Alan Wake** est né.
- Dès le début, par mal d'éléments scénaristiques étaient déjà là : un écrivain à succès part dans une ville nommée Bright Falls, où ces écrits prendront vie pour essayer de lui nuire.
- La ville, ou région, de Bright Falls à d'abord été conçue comme un open world à la *gta*, les développeurs voulant s'éloigner de la linéarité de leur titre précédent. L'inspiration pour le lieu vient du *Nord-ouest Pacifique, en Amérique du Nord*.
- Les développeurs voulaient donner au titre une allure "action cinématographique", dans laquelle la lumière et les ténèbres joueraient un gros rôle, ils avaient donc d'abord pensé à un système jour-nuit.
- Pour cette raison, le jeu avait été pensé comme un *survival* : le joueur devant collecter des ressources la journée pour se défendre et se protéger la nuit. Selon **Sam Lake**, le directeur créatif, cette approche a engendré beaucoup de difficultés dans la création d'une histoire et d'une narration qui unifient le gameplay et les éléments surnaturels.
- Le jeu est officiellement présenté au cours de l'E3 2005 [comme démo technique](#).
- En 2006, un partenariat avec Microsoft est établi afin de sortir le jeu exclusivement sur Xbox 360 et Windows Vista.
- Après 3 ans de développement et une accumulation de difficultés, le studio décide de se recentrer sur les fonctionnalités principales du gameplay. Toujours selon **Lake**, Remedy avait réuni les responsables de chaque département pour former un groupe qui avait la lourde tâche de boucler le gameplay qu'aurait le jeu. Environ deux mois après, et sûrement quelques dizaines de nuit blanche, le gameplay revisité était là et permettrait à l'équipe d'utiliser une grande partie du travail déjà effectué. Coupant l'open world en plusieurs parties linéaires taillées pour permettre un chapitrage du jeu, ajoutant ci et là quelques assets au besoin. C'est à ce moment qu'est né le concept de *Possédés* et comment le joueur devrait les battre.
- Le personnage d'Alan Wake a été conçu comme l'opposé de Max Payne, ce dernier étant un policier et collant donc à un jeu d'action. L'équipe voulait qu'Alan soit un personnage ordinaire, un écrivain influencé par King qui serait "poussé" à agir. Ce qui se remarque facilement dans le jeu puisque Alan ne peut courir plus de 10 secondes.
- Afin d'aider le financement, des placements de produits seront intégrés au jeu. L'équipe voulait s'en servir pour renforcer l'accroche au monde réel et ne voulait pas que ça soit trop voyant. On retrouvera donc des piles *Energizer*, un téléphone *Verizon*, des affiches pour ces deux marques et enfin des véhicules *Ford* et *Lincoln*.
- Les ennemis ont été conçus par concept-art sur lequel l'équipe versait un peu d'eau pour les rendre plus bizarres. En revanche, les personnages sont tous tirés de modèles réels.
- Le jeu utilise beaucoup de références du monde cinématographique et littéraire, voulant donner à son œuvre une sensation de familiarité tout en développant quelque chose de nouveau pour le médium du jeu vidéo.

- Remedy a choisi le format épisodique pour donner un certain style et rythme au jeu. Ils trouvaient aussi que c'était un meilleur moyen de consommer une œuvre s'étalant sur plusieurs heures. L'équipe a d'ailleurs voulu sortir le jeu sous un format épisodique, mais l'inquiétude financière de Microsoft les a obligés à faire autrement. Ce qui sera reconnu en 2020 par Phil Spencer, à la tête de la division Xbox, comme une erreur.
- Enfin, le jeu a été annoncé comme fini, l'équipe faisant certainement les dernières retouches, courant en Août 2009 pour être ensuite déclaré "gold" le 7 Avril 2010 et sorti en Mai en exclusivité sur Xbox 360. Il sortira sur PC 2 ans plus tard.

Le développement du jeu a donc été compliqué, mais les idées étaient là. Le fait que le jeu soit très référencé et en plus très bien pensé au niveau du rythme de narration lui donne un réalisme très spécial : on se sent à la fois dans un livre, une série et un film, ce qui suit l'intention première du jeu. L'utilisation d'objets du monde réel (pile, téléphone, voitures) vient renforcer ce sentiment de réalisme. On peut voir que l'objectif du studio d'offrir une aventure "opposé à celle de Max Payne" de part une non-linéarité, grâce à un monde ouvert, à échoué. Néanmoins, cet échec a permis au studio d'utiliser la linéarité pour donner une narration extrêmement efficace et cohérente avec le reste du jeu. Le fait de jouer un héros qui n'est pas fait pour l'action se ressent beaucoup au niveau du scénario et de la narration, et les manuscrits feront souvent un témoignage de la peur et du stress du personnage. En revanche dans le gameplay ce n'est pas tout à fait ça : le héros sait très bien utiliser un flingue, a des réactions très vives et ne doute jamais de ce qu'il doit faire, ce qui pourrait être expliqué par le fait qu'il fasse tout ça pour sauver sa femme.

Conclusion

Alan Wake est un jeu spécial, de par son originalité au niveau de sa narration et de par ce qu'il essaie d'apporter au médium vidéoludique, ce qui en fait un très bon jeu pour quiconque a des envies de découverte. Son gameplay n'est pas complexe mais tout de même d'une efficacité qui, mêlé à son scénario, ravira ceux qui cherchent un bon jeu d'action à se mettre sous la main. Pour ma part, le jeu m'a beaucoup apporté : tant sur ma vision de la cohérence gameplay-narration que personnellement. J'ai beaucoup apprécié tout ce sens du détail qui parcourt le jeu, lui donnant un côté très recherché et construit, rien n'est là par hasard. Son ambiance *survival-horror* pourra peut-être déplaire à certains, mais passé quelques chapitres le côté action du jeu ressort beaucoup plus. Pour toutes ces raisons, je conseille le jeu à toutes les personnes de plus de 16 ans, familier ou non du monde du jeu vidéo.

Merci de votre lecture,
Azél.

Excellent / 20