


# Test de Amnesia : The Bunker

## Amnesia : The Bunker

Après un **troisième titre** correct mais loin d'être exceptionnel, Frictionnal Games s'est donné une nouvelle chance de ravir les fans de la saga avec ce nouvel Amnesia qui casse les codes des opus précédents.












En pleine Première Guerre Mondiale, le soldat Henri Clément est envoyé, comme beaucoup d'autres jeunes de l'époque, sur le front pour lutter contre l'invasion allemande. Alors qu'il vit dans les tranchées au côté de ses compagnons d'infortune, il se lie d'amitié avec Augustin Lambert. Malheureusement, au cours d'une nuit, **les soldats français vont être surpris par un assaut allemand**. Lambert est blessé, Clément essaye de le sauver mais une bombe ennemie explose à côté de lui, il perd connaissance…

Quelques semaines plus tard, Henri Clément se réveille dans l'infirmerie d'un bunker français. Il ne sait pas qui l'a amené ici, mais le fait d'être en vie est un miracle. Alors qu'il commence à sillonner ce lieu sécuritaire, il se rend compte que tous les soldats sont morts et que la seule sortie est recouverte de décombres. Pour s'échapper du bunker, il devra donc trouver de la dynamite et un détonateur pour se dégager un chemin, mais ce n'est pas simple, car **un terrible monstre rôde** !

Le joueur évoluera dans ce lieu unique et devra le parcourir librement de fond en comble pour : trouver des documents expliquant ce qui est arrivé aux soldats du bunker, comprendre d'où vient ce monstre, récupérer des éléments pour survivre à la créature et rassembler les ustensiles indispensables à sa fuite.











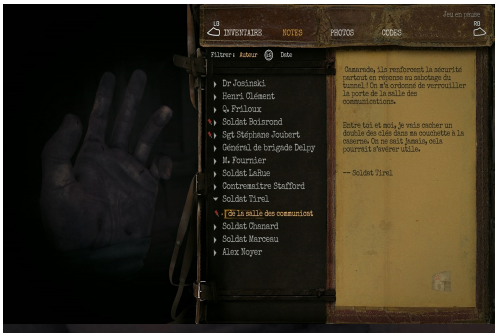


Afin de réaliser tous ces objectifs, il faudra régulièrement fréquenter la pièce centrale du bunker. C'est la seule "safe room" disponible dans laquelle le monstre ne peut pas rentrer. C'est aussi **la seule salle dans laquelle on peut sauvegarder**, se repérer sur un plan, entreposer les objets dans une malle (notre inventaire est très limité) et recharger le générateur électrique avec du carburant. Si ce dernier est à court de fuel, alors il ne fonctionnera pas, et tout le bunker sera plongé dans le noir (le monstre aime la pénombre…). Nous avons bien une petite lampe à dynamo pour nous éclairer mais son autonomie est extrêmement faible et la recharger fait beaucoup de bruit (le monstre est attiré par le bruit…).

Le but est donc de faire des allers-retours réguliers entre les différentes zones du bunker et la pièce principale, sans mourir ! Ce n'est pas chose aisée car **la monstruosité qui veut notre peau peut apparaitre n'importe où, n'importe quand**. Elle se faufile entre les trous dans le mur, peut briser les portes et se précipiter vers notre héros pour le one-shot. Afin de limiter ses apparitions, il faudra faire le moins de bruit possible (ne pas courir, ne faire fonctionner le mécanisme de sa lampe dynamo…), recharger aussi souvent que possible le générateur avec du fuel pour alimenter le bunker de lumière (ce qui n'empêche pas son apparition mais la réduit) et se cacher au moindre bruit suspect. Le jeu est très punitif si on ne fait pas attention et les morts peuvent être extrêmement frustrantes quand on a accompli beaucoup d'actions et qu'on n'a pas pu revenir à la salle de sauvegarde. Ça change des autres Amnesia !

En cas de situation critique, **notre soldat peut utiliser son pistolet pour tirer sur le monstre** et le mettre en déroute, mais les munitions sont si peu nombreuses que cette option est à prendre en dernier recours. Sinon il faudra courir, fermer les portes derrière soi pour le ralentir, et se cacher dans un placard ou dans un coin de pièce en priant pour ne pas se faire dévorer. Ce n'est pas évident car le monstre est tenace.













De par sa difficulté, Amnesia : The Bunker est assurément flippant. Au moindre son suspect, si la sauvegarde date un peu, **on se met à avoir peur de la mort**. Mais même quand la créature n'est pas présente, ce lieu clos est vite angoissant, surtout dans le noir quasi-total, c'est à dire lorsqu'on ne s'éclaire ni avec la lampe ni avec le générateur. En revanche, on ne subit aucune hallucination ou déformation de la réalité même si on reste dans la pénombre, ce qui contraste avec les autres jeux de la série. Henri Clément est psychologiquement très stable !

Les énigmes sont, quant à elles, très classiques, et certaines utilisent toujours la physique du jeu. D'ailleurs comme dans les opus précédents, la physique est utile pour nos moindres actions, ainsi il faudra par exemple tourner la souris pour tourner une valve, ou tirer la souris vers soi pour ouvrir une porte. On est en terrain connu et, de ce côté-là, la formule n'a pas évolué d'un pouce. Le gameplay est donc un peu vieillot… et les graphismes le sont tout autant. Comme Rebirth, Bunker aurait pu sortir il y a bien des années tant **la**

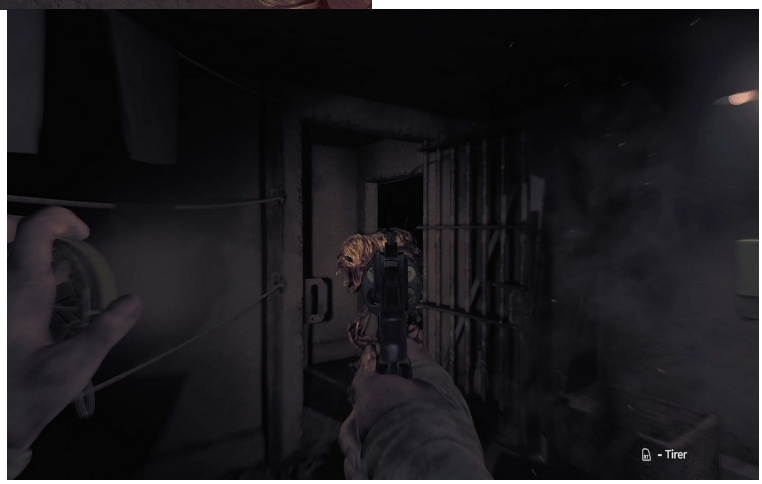
**technique est loin d’être à la pointe**, dommage.










Si vous aimez les jeux de chat et de la souris à la **Alien Isolation** et si vous appréciez la difficulté, ce titre vous plaira surement. Si vous êtes un fan inconditionnel des Amnesia, dites-vous quand même que cet opus est bien différent des autres. Certes, cela permet de renouveller la série, mais je ne suis pas sûr que ce choix fasse l’unanimité.

Pour ma part, j’ai beaucoup apprécié le concept du bunker, mais j’ai trouvé que je perdais parfois mon temps inutilement lorsque je mourais de façon trop injuste et que je devais tout refaire (fichu monstre qui apparait au pire moment…). Avec de la persévérance j’ai tout de même atteint le bout du tunnel et j’en conclus que **c’est un bon survival-horror qui met en place une sacrée ambiance et des mécanismes**

**très classiques mais efficaces**. J’ai aussi apprécié le fait qu’il soit scénaristiquement relié au 1er et 3ème jeu !

***Description du jeu par Kyoledemon***

Copyright © 2003-2026 survivals-horrors.com, tous droits rés
Conception David Barreto