Test de Dead by Daylight

Dead by Daylight

Si le genre "slasher" a connu beaucoup de succès dans le cinéma d'horreur des années 80' et 90' avec des franchises comme Halloween, Friday the 13th ou encore Nightmare On Elm Street, jamais aucune adaptation vidéoludique n'avait réussi à retranscrire l'atmosphère de ces films : à savoir un groupe de jeunes adultes en proie à un tueur psychopathe et presque invincible. Les films cités ci-dessus ont bien connu de vieilles adaptations – n'hésitez pas à jeter un œil dans la catégorie des **Old School Horror** – mais aucune d'entre elles n'était vraiment réussie.

Au début des années 2000, un jeu nous promettant d'incarner différents tueurs à la recherche de victimes faillit voir le jour, mais **Campfire : Become Your Nightmare** fut très vite abandonné…

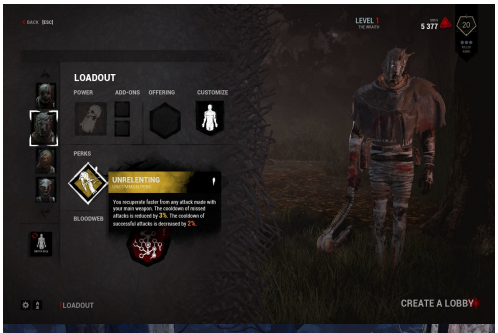
Puis, en 2016, Dead by Daylight, un jeu uniquement multijoueur, pointa le bout de son nez. Son concept est simple, 4 survivants affrontent 1 tueur dans un lieu clos.

Intéressons-nous à ce gameplay asymétrique en nous penchant d'abord sur le gameplay des survivants :

SI vous choisissez de jouer une victime potentielle, vous commencerez à un endroit aléatoire de la carte (elle-même générée de façon procédurale). Votre objectif sera de faire **démarrer 5 générateurs pour alimenter les leviers de commande de deux immenses portes** . Une fois les générateurs enclenchés, il suffira de vous diriger vers une des portes, actionner le levier de commande et vous échapper de la map.

Evidemment, c'est plus facile à dire qu'à faire ! Vous devrez donc dans un premier temps trouver les générateurs éparpillés sur la carte. Une fois l'un d'eux trouvé, vous devrez maintenir une touche pour le mettre en route. Mais les générateurs sont lents à démarrer et une barre de chargement vous indique l'avancement de la procédure. Pendant que cette barre se charge, des QTE interviendront de temps à autre. SI vous appuyez sur la touche au bon moment, rien ne se passe, en revanche, si vous n'appuyez pas sur la bonne touche, le générateur produit une petite explosion. La barre de chargement diminue alors un peu, et bien sûr… le tueur est alerté par un signal visuel. Notez que si vous trouvez un ou plusieurs autres survivants, sur votre chemin, vous pouvez vous mettre d'accord pour réparer un générateur à plusieurs, ainsi la barre de progression avancera bien plus vite… mais le risque de provoquer des explosions sera plus grand !

En tant que survivant, **vous devrez aussi aider vos camarades qui sont en proie au serial killer** . Ce dernier doit frapper deux fois sa victime pour qu'elle s'écroule. Il doit ensuite la suspendre à un crochet sacrificiel pour la tuer une bonne fois pour toutes. Lorsqu'il accroche un survivant, un signe visuel vous alertera de sa position et vous avez un laps de temps assez court pour venir l'aider et le décrocher avant qu'il ne meurt. Mais attention, le tueur rode peut-être à côté de la pauvre victime qu'il vient d'accrocher, et si vous lui venez en aide… ce sera peut-être vous qu'il traquera. De toute façon, vous saurez rapidement si l'assassin est à proximité car plus il est près de vous, plus vous entendrez un son de battement de cœur.

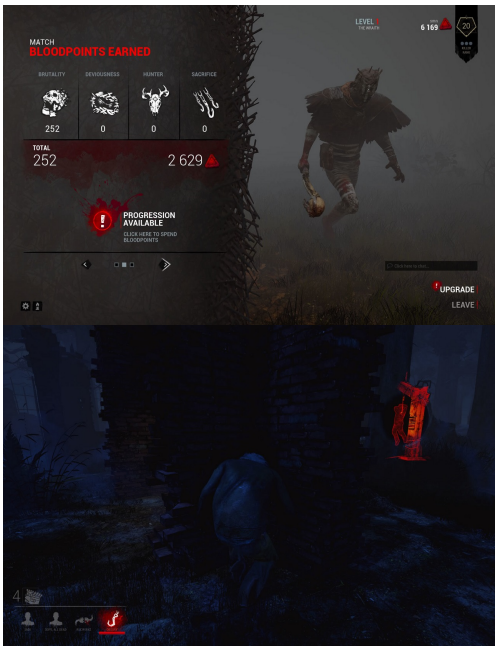


S’il vous prend en chasse, vous devrez courir loin de lui, mais le tueur est toujours plus rapide que les survivants. Il faudra donc être rusé : courir en slalomant, renverser les palettes que vous croiserez sur votre chemin pour lui barrer la route, sauter par-dessus des obstacles ou des fenêtres (ce que peut faire le tueur mais il sera plus lent que vous pour accomplir cette action), vous cacher dans des armoires. Attention cependant, si vous sprintez, vous laisserez des marques rouges derrière vous pendant quelques secondes… et elles sont uniquement visibles par celui qui joue le serial killer !

Sur la map sont aussi disséminés des coffres. En les fouillant, **vous trouverez des objets bien utiles** comme des trousses de soins (à utiliser si vous êtes blessé, c’est-à-dire si vous avez pris un coup… car au bout de deux coups vous tombez à terre et seuls vos camarades peuvent vous relever), des caisses à outils (ils accélèrent la réparation des générateurs) ou des lampes torches (pour aveugler le tueur s’il vous traque). Ces objets ne sont pas indispensables mais sont très utiles. Notez que vous pouvez vous en équiper avant de

commencer la partie, car vos points d'expériences (appelés points de sang) gagnés à chaque fin de partie vous permettront d'acquérir des bonus (objets ou même compétences spéciales) entre deux parties.

Malheureusement, le micro n'est pas utilisable dans le jeu, la coordination avec les autres survivants se fera donc naturellement… ou pas !



Penchons-nous maintenant du côté du tueur, qui a un gameplay bien à lui :

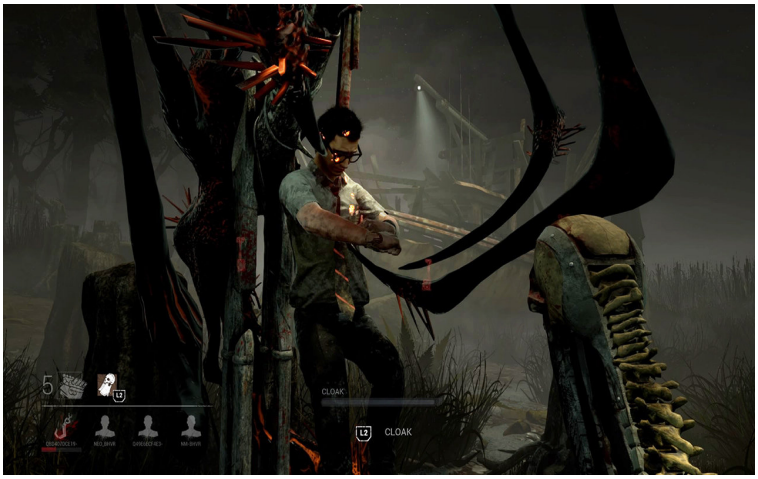
Fait intéressant, **le tueur se joue en vue subjective** contrairement aux survivants. Le champ de vision est réduit et cela rend l'expérience plus difficile. Mais les tueurs ont beaucoup d'autres compétences pour palier à cet handicap.

La première compétence est que vous pouvez voir l'emplacement de tous les générateurs, il suffira donc de faire des rondes jusqu'à voir des survivants. Si jamais vous êtes loin d'eux, mais que ces derniers ratent les QTE lors de leur réparation, un signal visuel vous avertira de l'explosion provoquée par la réparation ratée. Il faudra vous rendre le plus vite possible au générateur en question et fouiller autour de la zone. Dès que vous avez réussi à repérer votre future victime, votre objectif sera de lui assener deux coups pour la mettre à terre. Le premier coup la blessera uniquement, et si elle vous échappe, elle pourra se soigner ou se faire soigner par un de ses coéquipiers. Soyez donc vigilant et traquez là jusqu'au bout !

Une fois au sol, vous devrez la mettre sur vos épaules et vite trouver un crochet pour l'y suspendre. Ensuite, vous pourrez commencer une nouvelle traque… mais gare à vous, les survivants ont quelques minutes pour décrocher leur camarade. Si vous arrivez à tous les tuer avant qu'ils n'ouvrent une des deux portes, alors vous avez été performant, si, en revanche, vous en avez tué quelques-uns mais que d'autres ont réussi à vous échapper… il faudra vous améliorer !

Le gameplay est tout simple, mais ce qui est intéressant c'est que vous pourrez choisir votre tueur au début de la partie… et il y a beaucoup de choix ! Certains d'entre eux sont des créatures inventées par les développeurs, d'autres sont tout droit issus des films d'horreur les plus célèbres (Halloween, Nightmare On Elm Street, Saw…). Bien entendu, **ils ont tous des points forts et des points faibles**, à vous de les sélectionner selon vos préférences. Par exemple, pour commettre des meurtres, Freddy devra d'abord endormir ses victimes pour les poursuivre dans le monde des cauchemars alors que Leatherface est plus frontal puisqu'il peut actionner sa tronçonneuse et mettre les survivants à terre en un coup. Evidemment, grâce à vos points de sangs vous pourrez là aussi acquérir tout un tas de compétences supplémentaires pour vos tueurs préférés.

Notez cependant que beaucoup de tueurs ne sont accessibles que via l'achat de DLC.



Au final, Dead by Daylight réussit ce qu'il entreprend. Le concept de jeu est ultra simpliste, et même un peu répétitif sur le long terme, mais **les parties de cache-cache entre survivants et tueur sont jouissives**. Le côté coopération, lorsque vous tombez sur des bons joueurs, est aussi un régal. Ce jeu inspirera un an plus tard **Friday The 13th : The Game** que je vous recommande particulièrement pour son gameplay plus approfondi et ses parties plus longues.

Description du jeu par Kyoledemon

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