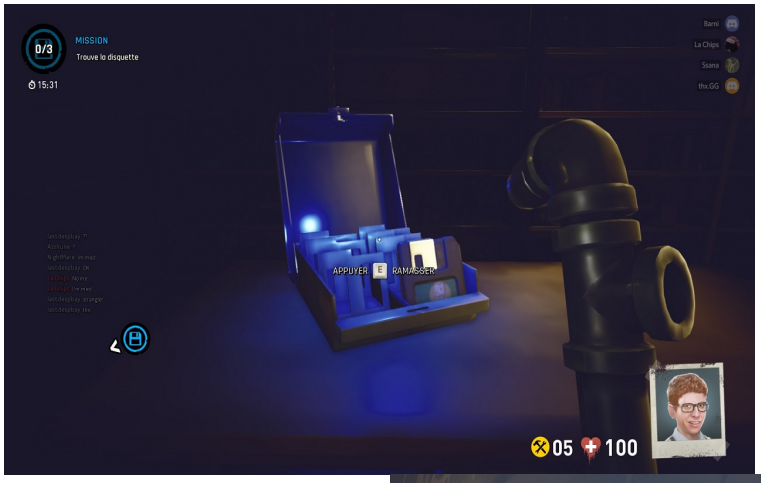
Test de Last Year : The Nightmare

Last Year : The Nightmare

Last Year : The Nightmare fait parti de ces jeux online directement inspirés par **Dead by Daylight** ou, mon préféré, le fameux **Friday the 13th : The Game**. Dans Last Year, 5 survivants (on retrouve le cliché des ados typiques des slashers américains) doivent échapper à 1 tueur (dont le look est aussi inspiré d'œuvres horrifiques déjà existantes). **Les deux équipes s'affrontent sur une map et la partie dure 20mn maximum**. Sur le papier rien de spécialement original, mais le gameplay réserve son lot de bonnes surprises !



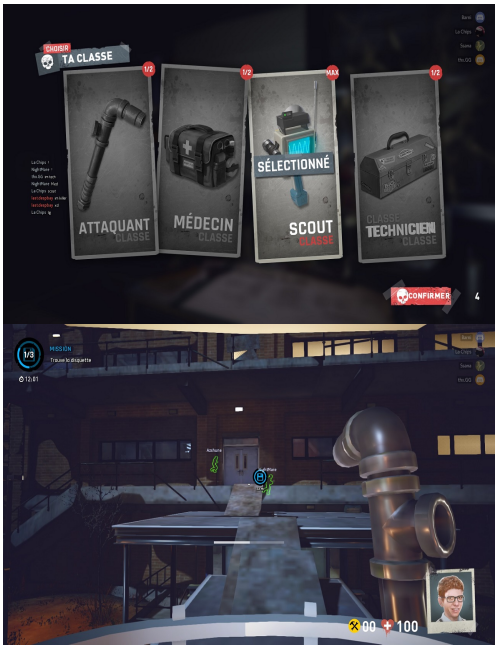
Le gameplay des lycéens :

Le but des adolescents est de s'enfuit de la map, pour cela ils auront des objectifs à accomplir selon les cartes qui sont jouées. Par exemple, dans le gymnase, il faudra trouver 2 bidons d'essence, les verser dans la machine qui alimente des escaliers automatiques, puis ouvrir une sortie de secours et la rejoindre pour s'enfuir.

Les 3 maps du soft ont leurs objectifs propres, mais pour s'en sortir il faudra suivre les consignes du jeu. Par exemple, si le jeu vous indique un bidon d'essence, vous ne pourrez pas prendre les autres bidons que vous trouverez par hasard sur votre chemin… quel dommage… !

Pour mener à bien leurs missions, 5 lycéens ne seront pas de trop. Par contre, leur look a beau être différent, ils n'ont pas de caractéristiques propres. En revanche, au début de la partie, **il faudra choisir votre spécialité**. Vous aurez le choix entre 4 classes : l'attaquant dont le rôle est de rentrer en conflit avec le tueur, le médecin qui doit soigner les joueurs blessés, le scout qui est doté d'un détecteur de mouvement et qui peut flasher l'ennemi pour l'aveugler quelques secondes, et le technicien qui peut barricader des portes et installer des tourelles automatiques.

Chaque classe peut également fabriquer des objets qui lui sont propres en trouvant des "bouts de ferrailles". Ces matériaux permettent par exemple au médecin de fabriquer une lampe, une bombe, ou un taser. Le joueur à la possibilité de laisser tomber ces objets au sol pour qu'ils soient récupérés par un autre joueur. Ces ferrailles se trouvent dans des cartons éparpillés sur la map, et c'est le seul élément de gameplay qui pousse à la fouille et à la séparation des membres du groupe… d'ailleurs, si un joueur isolé se fait tuer, il réapparaitra en jeu au bout de quelques secondes... mais coincé derrière une porte. Ce sera aux autres joueurs de le libérer. Entre chaque réapparition, vous pourrez changer de spécialité !



Le gameplay du tueur :

Si vous sélectionnez le rôle du tueur, vous aurez le choix entre 3 psychopathes. Chacun à sa spécialité d'attaque, sa rapidité de déplacement et sa barre de vie plus ou moins grande. Dans tous les cas, vous ne serez pas très agile, et comme pour les survivants vous disposerez d'une barre d'endurance lorsque vous sprinterez, en revanche, il vous sera impossible de vous accroupir. Heureusement **vous pouvez renter en mode prédateur**, alors vous devenez invisible aux yeux des adolescents et de nouvelles possibilités s'offrent à vous. Vous pourrez sprinter indéfiniment, poser des pièges, mettre du gaz dans les cartons qui contiennent de la ferraille, etc… Il vous sera cependant impossible d'attaquer. Pour cela il faudra quitter le mode prédateur, chose impossible si vous êtes dans l'angle de vue des lycéens.

Si jamais vous tombez contre un groupe bien organisé, vous pourrez trouver la mort sans pour autant que la

partie ne s'arrête. Dans ce cas, vous réapparaitrez au bout de quelques secondes, mais **vous serez obligé de changer de tueur**. Honnêtement le rôle de psychopathe est assez difficile à maitriser dans ce jeu, cela demande un entrainement assez poussé pour espérer pouvoir effrayer et massacrer les jeunes adolescents un par un !

Le jeu est vraiment sympa à jouer, et même si j'aurais aimé des graphismes moins cartoon, je suis quand même content de pouvoir me plonger dans un univers typique de slasher américain. Il y a quand même quelques bémols : les hitbox sont parfois curieuses, les animations en combat ne sont pas toujours très jolies et surtout… le jeu peine à trouver du monde. En effet, **les serveurs sont déjà morts** quelques mois après sa sortie et trouver une partie peut parfois durer 10 minutes !

Le jeu est aussi assez maigre en contenu et, faute de succès, je crains que les développeurs ne fassent pas

beaucoup de mise à jour sur le long terme. **Il m’est donc difficile de pouvoir vous recommander ce jeu dans son état actuel**. Si vous êtes certains d’y jouer avec des amis cela peut être une option, mais la concurrence est tout de même plus attirante que ce Last Year… dommage, parce que j’y ai quand même passé de bons moments.

Description du jeu par Kyoledemon

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