MedecinGeek
Fiche d'analyse des jeux vidéo



Genre : Survival horror, multijoueur asymétrique, action, survie, coopération, compétition PvP, jeu en ligne.

Sortie : 2016 (14 juin 2016)

Éditeur et développeur : Behaviour Interactive

18 **PEGI 18**

Modèle économique : Jeu payant, personnages et contenus additionnels (DLC), achats cosmétiques, monnaie virtuelle Auric Cells, récompenses et monnaie gratuite ngement Shards. Pass saisonnier Rift gratuit ou premium. Pas de système central de loot boxes payantes.

C'est quoi, Dead by Daylight ?

Dead by Daylight est un jeu d'horreur multijoueur dans lequel cinq joueurs s'affrontent au cours d'une partie asymétrique : **quatre survivants tentent d'échapper à un tueur contrôlé par un autre joueur.**
Les survivants doivent réparer cinq générateurs pour ouvrir les portes de sortie et s'échapper.
Le tueur doit les poursuivre, les capturer et les sacrifier à une entité mystérieuse.
Le jeu propose plusieurs activités :

- **Survie et fuite :** éviter le tueur et se cacher.
- **Coopération :** réparer, soigner et secourir les autres.
- **Chasse et poursuite :** incarner un tueur avec des pouvoirs particuliers.
- **Stratégie :** choisir des compétences (perks) adaptées.
- **progresser** et gagner des Bloodpoints pour développer les personnages et débloquer des compétences.
- **Personnages et événements :** découvrir de nouveaux personnages, participer aux événements et aux quêtes.

Les personnages appartiennent à l'univers original du jeu ou proviennent de célèbres franchises de films et de jeux d'horreur.



Pourquoi les joueurs l'aiment ?

- **La tension** : ressentir la peur d'être découvert et le soulagement d'échapper au tueur.
- **Le défi** : réussir à survivre ou à capturer les autres joueurs grâce à ses compétences.
- **La coopération** : s'entraider pour réparer, soigner et sauver ses partenaires.
- **La variété** : découvrir différents tueurs, pouvoirs, stratégies et personnages issus de l'horreur.
- **La progression** : améliorer ses personnages, débloquer des compétences et obtenir de nouvelles récompenses.

Les points de vigilance

18 Horreur et violence – PEGI 18

Le jeu présente des poursuites angoissantes, des blessures sanglantes, des sacrifices sur des crochets et des animations de mise à mort parfois particulièrement violentes. L'ambiance sonore et visuelle peut provoquer peur, stress et malaise.

Tension, frustration et envie de recommencer

Une partie peut se terminer brutalement par la capture d'un survivant ou l'échec du tueur. La frustration, l'envie de revanche ou le désir de réussir une meilleure partie peuvent encourager l'enchaînement des sessions.

Coopération et comportements hostiles

Les survivants dépendent souvent de l'entraide de leurs partenaires. Les abandons, provocations, comportements antisportifs ou reproches après une défaite peuvent générer des tensions. Le chat textuel sur PC et les plateformes de communication externes peuvent prolonger ces interactions.

Progression, récompenses et achats

Les Bloodpoints, les compétences et les niveaux de prestige encouragent les parties répétées. Les quêtes et événements limités, ainsi que le Rift peuvent créer une pression pour obtenir les récompenses avant leur disparition. Les personnages payants, skins et contenus premium entraînent des dépenses possibles.

L'avis de MedecinGeek



Dead by Daylight est un jeu particulièrement engageant, dont les principaux mécanismes reposent sur la tension des poursuites, la peur de l'échec et l'alternance entre frustration et satisfaction.

- Sa particularité est le **jeu asymétrique** : les sensations et les motivations sont très différentes selon que le joueur incarne un survivant ou un tueur.
- **L'alternance entre peur et soulagement** constitue un premier mécanisme important.
- Une capture ou une défaite peut également provoquer une frustration importante, notamment lorsqu'un joueur estime avoir perdu à cause de ses partenaires.
- **L'envie de recommencer** constitue un second point de vigilance. Les parties étant relativement courtes et indépendantes, il peut être tentant d'en lancer immédiatement une nouvelle.
- La progression des personnages, les quêtes et le Rift, avec ses récompenses limitées dans le temps, peuvent encourager à prolonger les sessions. Les achats de personnages et de contenus premium ajoutent une dimension commerciale.

Ressentir de la peur, de la frustration ou vouloir rejouer après une défaite ne caractérise pas nécessairement un trouble du jeu vidéo. L'évaluation doit rechercher une perte de contrôle, une priorité excessive accordée au jeu et sa poursuite malgré des conséquences négatives sur le sommeil, la scolarité, les relations ou les autres activités.

Les conseils MedecinGeek aux parents

1. **Respectez le PEGI 18 :** découvrez les scènes de poursuite, les sacrifices et les animations de mise à mort. Ce jeu d'horreur violent n'est pas adapté aux enfants.
2. **Anticipez la fin des parties :** fixez une heure limite pour commencer une nouvelle partie. Discutez de la frustration liée aux défaites et évitez que chaque échec entraîne systématiquement une nouvelle tentative.
3. **Encadrez les interactions et les achats :** vérifiez les échanges avec les autres joueurs, les communications externes, les Auric Cells, les personnages supplémentaires et le Rift premium. Rappelez que les récompenses limitées dans le temps ne constituent pas des obligations.

À RETENIR

Dead by Daylight associe horreur, poursuites, compétition et coopération dans des parties asymétriques. Ses principaux points de vigilance concernent la violence des scènes, la tension émotionnelle, l'envie de recommencer après une défaite et la pression des objectifs collectifs. Les quêtes, les récompenses temporaires et les achats supplémentaires peuvent renforcer l'engagement. L'essentiel est de préserver la maîtrise du temps de jeu, des émotions, des relations et des dépenses.