Test de White Day : A Labyrinth Named School

White Day : A Labyrinth Named School

WhiteDay est un survival-horror coréen en vue subjective, sorti en 2001, qui n'a jamais dépassé les frontières de son pays d'origine. Il était pourtant prévu sur le marché anglophone, mais jugé trop bugué aucun distributeur étranger n'a finalement pris la peine de le commercialiser. Pourtant ce jeu a une certaine réputation en Corée du Sud : certifié comme extrêmement horrifique par les joueurs, les développeurs ont (parait-il) été obligés de sortir plusieurs patchs pour rendre le jeu moins terrifiant afin que tout le monde puisse aller jusqu'au bout de l'aventure. Voilà une anecdote rare qui met l'eau à la bouche ! Et ça tombe bien puisque le jeu est disponible en téléchargement gratuit et entièrement en anglais sur le net (merci les fans américains !). Il n'y a plus qu'à vérifier, à travers ce test, si son intensité de frayeur est sur-estimé ou, au contraire, si le jeu tient toutes ses promesses.

Pour comprendre le pitch de base il faut avant tout comprendre le titre, et non il ne suffit pas de traduire "WhiteDay" par "Jour Blanc" ! Le White Day est une fête coréenne et japonaise se déroulant le 14 mars, soit un mois après la Saint-Valentin. Les garçons sont censés offrir des chocolats aux filles qui leur en ont déjà donné un mois auparavant. **Si la boite de gourmandise est de petite taille cela est considéré comme un acte de politesse, si elle est plus volumineuse c'est que le garçon répond aux attentes de la fille et est prêt à approfondir les relations.** Et c'est bien de ça dont parle le jeu. Le héros, auquel vous pourrez attribuez votre propre nom, se rend dans son école à 22h (au Japon et en Corée les collèges et lycées restent ouvert jusqu'à au moins minuit) pour donner son offrande à la fille qui lui plait (So-Young). D'autres étudiantes sont également présentes (Ji-Hyeon et Sung-A) et tous vont se faire enfermer dans leur propre établissement tandis que des phénomènes pour le moins ectoplasmique surviendront.

Sans surprise avec un survival-horror asiatique, c'est bien de spectres et de possessions dont il va être question. Et si le scénario est très étrange et va parfois vous laisser dubitatif quant à son déroulement (culture coréenne oblige), vous serez quant même tenu en haleine jusqu'à la fin. Encore faut il arriver à obtenir la meilleure fin, puisque 8 ending sont disponibles... certaines coupant cours à l'aventure avant la véritable fin du jeu. Il faudra donc être patient et répondre correctement aux autres protagonistes de l'établissement lors des dialogues proposés par le soft. En effet, vos choix de réponses auront une répercussion directe sur la fin que vous obtiendrez.

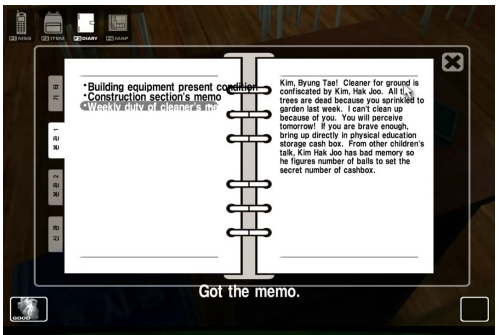
Parlons maintenant gameplay. WhiteDay se joue à la première personne, alternant actions et énigmes comme un survival-horror traditionnel.

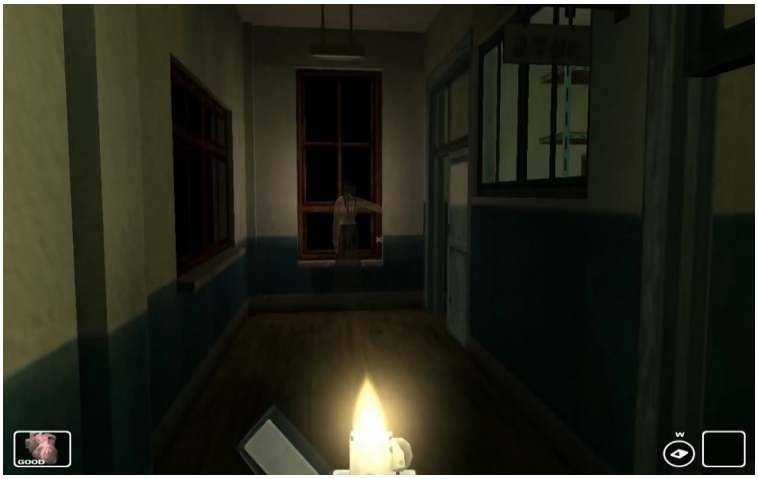
La partie action fait office d'escape-game comme le fameux **Clock Tower** si novateur à son époque. Ici ce sont les deux gardien de l'école qui vous poursuivront par intermittence pour vous tuer à coup de batte de baseball... radical n'est-ce pas ?! Lorsque vous les entendrez arriver, vous ne pouvez que vous cacher et attendre qu'il aille voir ailleurs. Aucune cachette n'est véritablement désignée comme telle, c'est-à-dire que vous ne pourrez pas rentrer dans un carton ni dans un placard. Il faudra s'agenouiller près d'une table ou s'enfermer dans les toilettes sans se faire repérer. **Chaque élément de décor est propice à vous planquer sous réserve de bien le faire : sans bruit et avec subtilité.** Mais tout est évidemment prévu pour que le joueur fasse des gaffes. Dans chaque pièce de l'école il est possible d'allumer la lumière et d'ouvrir et fermer les portes à sa guises, il faudra penser lors d'éventuels poursuite à faire comme si vous n'étiez pas là, donc à éteindre les sources lumineuses et clore les portes. Dans la panique et la précipitation vous n'y penserez pas forcément !

Le système est vraiment bien pensé, mais malheureusement tout est loin d'être parfait. Le gardien à souvent tendance à apparaitre toutes les deux minutes (spécialement à partir de la seconde moitié du jeu) et à traverser des portes fermés à causes du bug de collisions. Même s'il est relativement facile à semer, la gestion de ses apparitions est vraiment trop contraignante et il devient difficile de savourer l'ambiance du jeu et de résoudre les énigmes proposées en toute tranquillité. On atteint presque le piètre niveau d'un Clock Tower 3 tant il s'immisce constamment dans la zone de jeu, c'est pour dire !

En revanche, les phases de recherches sont bien meilleures et proposent tout ce qu'on peut attendre d'un survival. Recherche d'objet donc, mais aussi puzzle en tout genre, et ils sont loin d'être simplistes. **Il faudra se creuser la tête à plusieurs reprises et bien relire les documents papiers trouvés au long de l'aventure pour résoure les énigmes.** Dans WhiteDay aucune aide ne vous sera fournie si vous êtes bloqué (sauf en mode facile via des messages sur votre téléphone portable virtuel), ce sera à vous de revisiter chaque salle et de bien décortiquer tout ce qui pourrait vous aider à avancer. Relisez donc régulièrement les documents imortants stockés dans votre inventaire, encore faut-il les avoir trouvés... car la lecture de certains d'entre eux est indispensable pour pouvoir débloquer des actions spécifiques (c'est parfois frustrant de ne pas pouvoir se saisir d'un objet caché qu'on a repéré simplement parce qu'on a pas encore lu la note qui explique où est caché l'objet en question).

A propos de document, pour parfaire l'ambiance du titre, n'hésitez pas à chercher et à collecter les histoires des fantômes en lien avec l'établissement scolaire, certaines font froid dans le dos. De plus, si vous scrutez bien votre environnement, vous pourrez croiser certain de ces esprits dans les couloirs du lycée.





Vous l'aurez compris,l'ambiance du titre... est quasi-parfaite. Le fait d'évoluer dans une école, donc dans un lieu commun, renforce l'immersion. Alors oui, les écoles asiatiques ne ressemblent pas vraiment aux école françaises, mais les amateurs de manga/drama doivent connaitre l'organisation de ces établissements, de même pour les joueurs de **Twilight Syndrome** ou de **...Iru!**.. Mais ce qui est particulièrement appréciable c'est la crédibilité du level design et des pièces visitées. Il ne manque pas de salle de cours, de salles de sports, de casiers ni de toilettes par exemple, vous aurez vraiment l'impression d'être au cœur d'une véritable école coréenne. Et vous devez surement savoir que les lycées sont généralement lieu de légende fantomatique en Asie, j'ai envie de dire que ça tombe bien... ! De plus, la musique est rare, vous devrez vous contenter de bruitages et d'un silence total rompu uniquement par la pluie et les bruits de vos pas, promis ça fait vraiment son effet. Seul bémol, le charisme inexistant du héros. Outre le fait de ne jamais parler à vive voix, ses expressions faciales sont si limités qu'on a du mal à s'identifier à cette coquille vide. Heureusement, les autres personnages sont relativement attachant.

En fait, durant la première partie du jeu, WhiteDay fait parti de ces survival-horror qui arrivent à faire véritablement peur. Le fait de devoir trouver des stylos puis ensuite des calepins pour sauvegarder accentue en plus l'effet de vulnérabilité ! Le jeu n'épargne évidemment pas certain effets de sursauts un peu facile, mais quand ce genre de mécanisme est mêlé à une véritable ambiance d'angoisse on ne peut que saluer l'efficacité de la chose. Dommage que cette ambiance perde de sa superbe dans sa deuxième partie lorsqu'un des gardiens vous collera tellement que le jeu deviendra bien trop rageant.

Pour finir sachez que 5 niveau de difficultés sont proposées (très facile, facile, normal, difficile et réel), en plus d'influer sur la complexité du jeu, ils agissent sur les effets horrifiques. Pour "flipper un max" vous devrez jouer en difficile ou réel. **L'aventure vaut en tout cas le coup même si la seconde partie du jeu peut devenir véritablement pénible par moment.** A vous de voir si vous aimez les escape game… pour les amateurs préparez votre casque et augmentez le volume à fond... les battements de votre cœur n'ont pas fini de s'accélérer !

Description du jeu par Kyoledemon

Copyright © 2003-2025 survivals-horrors.com, tous droits rés
Conception David Barreto