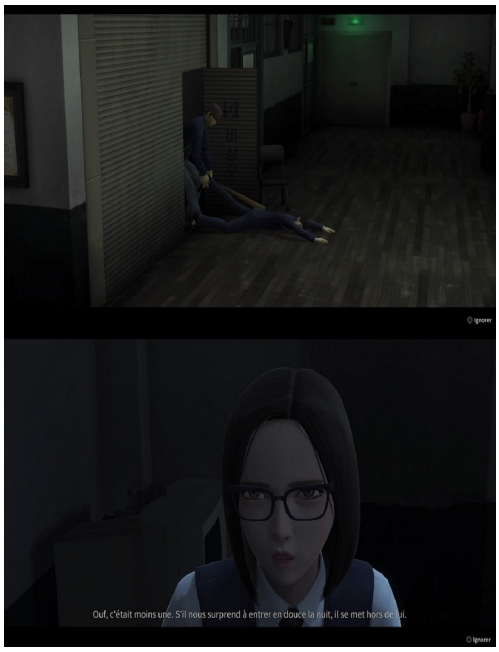
Test de White Day : A Labyrinth Named School (remake)

White Day : A Labyrinth Named School (remake)

A la base, White Day : A Labyrinth named School est un obscur survival-horror coréen n'ayant jamais dépassé les frontières de son pays. Bourré de bonnes idées mais aussi de bugs en tout genre, sa réputation de jeu extrêmement flippant lui valut une petite, mais tenace, communauté de fan sur internet. J'étais cependant à mille lieues d'imaginer que White Day bénéficierait un jour d'un véritable remake. Avec Resident Evil, **Forbidd**

La critique qui va suivre se penchera essentiellement sur les différences entre l'ancien et le nouveau jeu. Si vous souhaitez donc avoir un "simple test" de **White Day**, je vous conseille d'aller lire la fiche de l'opus original.

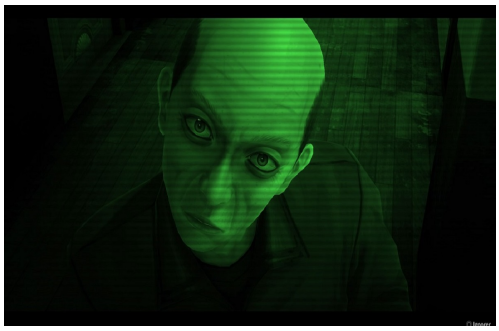


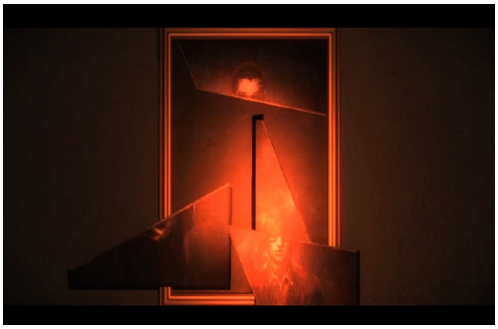
Avant de parler de ce qui a changé, évoquons rapidement deux points sur lesquels le jeu n’a pas évolué : son scénario principal et son level design. Ne vous attendez donc pas à une révolution si vous avez joué au premier White Day, vous serez en terrain connu, et rien n’est fait pour surprendre le joueur à ce niveau-là.

Passons maintenant aux comparaisons :

- Commençons à parler des aspects esthétiques et sonores du soft. Le matériau original datant de 2001, il est évident que la mouture 2017 est bien plus belle… et que c’est agréable de se balader dans un lycée hanté en Haute Définition ! Cela permet par exemple de se rapprocher des fenêtres et de voir ce qu'il s'y passe à quelques mètres de distances, c’est très pratique dans un couloir en angle droit pour voir si les gardiens fous trainent dans votre champ de vision. Pourtant, malgré ces nouveaux graphismes, les textures sont loin d’égaler les standards des jeux de son époque. Mais le plus décevant reste tout de même les animations faciales des personnages relativement peu travaillés. Les pires étant celles du héros principal, le pauvre est tellement dénué de sentiment qu’il est compliqué pour nous, joueur, de s’identifier à lui… d’ailleurs ce dernier n’a toujours pas bénéficié de doublage et restera donc, une fois de plus, mutique jusqu’à la fin de la partie… quelle déception…

En revanche, **l’OST a été complètement retravaillé** tout en restant dans l’esprit de l’original, et autant dire que du simple bruitage à la plus longue des musiques, tout est excellent. Seul petit bémol, le bruit de la pluie lorsqu’on se balade dans les couloirs est beaucoup moins présent que dans le premier jeu.



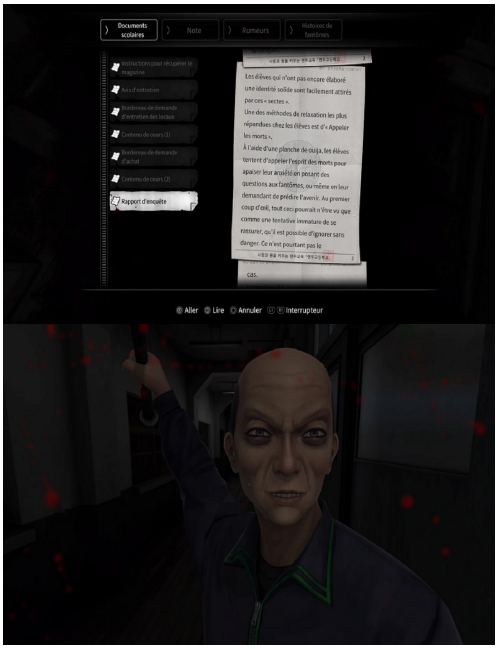


- Continuons nos comparaisons et arrêtons-nous un peu sur le gameplay et les mécanismes de jeu. Celles-ci sont toujours divisées en deux parties : les moments intenses (rencontre des fantômes, fuite contre les gardiens tueurs) et les moments calmes (recherches de documents et d'objets, ainsi que la résolution d'énigmes).

Lors des moments intenses, il est maintenant possible de se cacher réellement dans les toilettes. J'entends par là que lorsque vous rentrerez dans celles-ci, le personnage se baissera pour observer le gardien fouiner autour de vous. En revanche, il n'y a pas eu d'autre ajout de véritables cachettes. Si vous avez décidé de vous planquer ailleurs, il faudra donc toujours se baisser et se mettre derrière des bureaux pour rester à l'abri lorsque vous serez poursuivi. Autre nouveauté, **plusieurs moments chronométrés pointent le bout de leur nez**. Quelques phases déjà existantes dans le premier jeu (comme l'apparition du bébé géant) seront maintenant timées pour vous plonger dans un état de pression intense. Il faudra donc rapidement trouver comment vous sortir du pétrin dans ces situations embarrassantes, car sinon c'est le game over ! Quelques combats de boss ont aussi été remis au goût du jour et s'avèrent bien plus plaisants à jouer.

Les recherches de documents, d'objets et les énigmes ont également été améliorées. Il existe de multiples notes bien plus détaillées que dans le jeu original, et les histoires des esprits ont été bien plus développés. Les objets clefs sont quasiment identiques au premier opus (dites quand même adieu à la lampe torche) mais vous pourrez dénicher de nombreux et **nouveaux objets secondaires**. Vous trouverez donc des épingles, des origamis et même des morceaux d'emplois du temps. Certains de ces items, une fois dans l'inventaire, activent la rencontre avec un esprit si vous vous trouvez dans un endroit précis de l'établissement. Ces rencontres n'ont cependant lieu qu'en mode normal ou difficile, il faudra donc choisir ces niveaux de difficulté et bien fouiller le

lycée pour "flipper un max" ! Quant aux énigmes, certaines viennent s'ajouter aux anciennes. Ces nouveaux puzzles sont facultatifs et vous permettront (si vous prenez le temps de les réaliser) de vous emparer de documents relatant de nouvelles histoires de fantômes. Ce n'est donc qu'un bonus mais il a son importance si vous voulez compléter le jeu à 100%.



- Autre nouveauté, le mode collection dans le menu du jeu : le soft vous propose de collectionner les fantômes ! Afin de les avoir dans votre liste il faudra les avoir rencontrés dans les couloirs du lycée (grâce à vos objets secondaires et votre présence à des endroits précis de l'établissement) et savoir qui ils sont (grâce aux documents sur les histoires de fantômes... rappellons certains d'entre eux sont uniquement accessibles en résolvant les énigmes annexes). Vous pouvez également collectionner les fins qui ne sont plus au nombre de 8… mais de 10 ! Et les deux nouvelles fins s'acquièrent en **changeant de personnage en cours de partie** , et en troquant votre héros au charisme d'huitre pour une jolie écolière. Ce changement ne peut

s’effectuer qu’en remplissant des conditions extrêmements précises. J’ai moi-même été obligé de regarder une solution pour savoir comment procéder. Ce nouveau personnage, spécifique à la version PC/PS4 (elle n’est donc ni incluse dans le jeu original, ni dans le remake mobile de 2015) à la particularité, outre d’avoir ses 2 fins, de vivre son propre scénario. C’est donc une plus-value non négligeable et très intéressante !

- Je terminerai enfin en précisant que ce remake est globalement plus facile que le premier White Day. Certains objets clefs sont plus simples à trouver, le plan de tous les bâtiments est disponible dès le début du jeu, un **rééquilibrage a été effectué** afin que les gardiens ne vous collent pas constamment (même si à mon goût je les trouve encore un peu trop sur notre dos) et de nombreux bugs ont été corrigés (ces fichus gardiens passent quand même de temps à autre à travers les portes !).

Ce Remake est donc très honnête et **je le préfère à l’opus original** grâce à toutes les nouveautés bien pensées que j’ai évoqué plus haut. En étant objectif, je dois reconnaître qu’il est tout de même loin d’être parfait et qu’il intéressera principalement les joueurs de survival-horror les plus acharnés d'entre-nous !

Description du jeu par Kyoledemon

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