

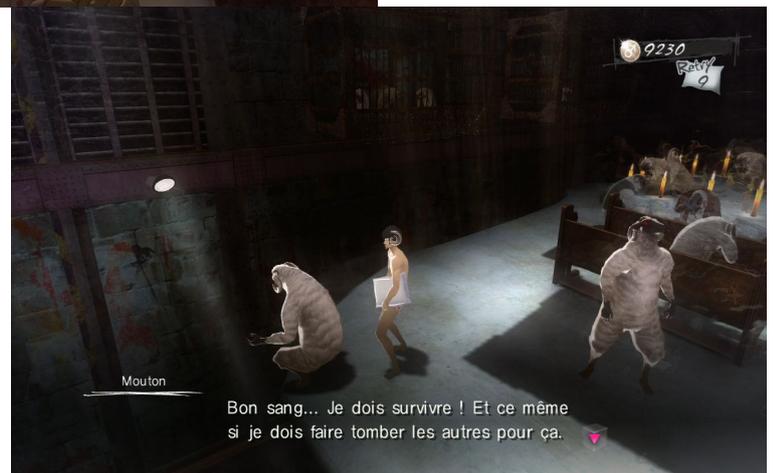


## Test de Catherine

### Catherine

Paraît-il que, sur cette génération de machines, le Japon a un train de retard. Soit. Si l'on peut sans difficulté concevoir (et même constater) que leurs blockbusters, dans le meilleur des cas, soient souvent synonyme de pâle copie de ce qui se fait de notre côté du globe (je ne vise personne) on pourra difficilement reprocher à l'archipel son manque d'originalité sur les productions plus modestes. Eh oui, au rang des bizarreries vidéoludiques, le Japon reste le roi ! Et c'est aujourd'hui sur l'une d'entre elles que nous allons nous pencher, puisque Catherine, bien qu'il ne soit pas un jeu à vous faire dresser les cheveux sur la tête façon Pyramid Head, reste néanmoins **un ovni horrifique des plus barrés**, savant mélange de puzzle game et de récit interactif, saupoudré de réflexion. Chronique d'une thérapie de couple solitaire (mais pas forcément masturbatoire) : let's go.



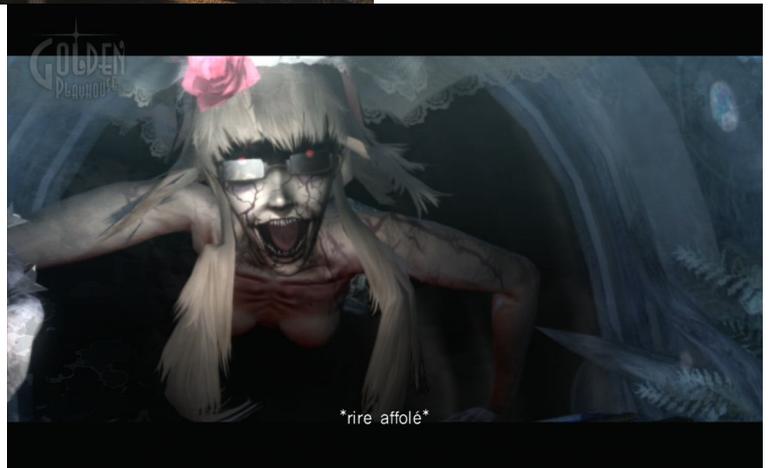
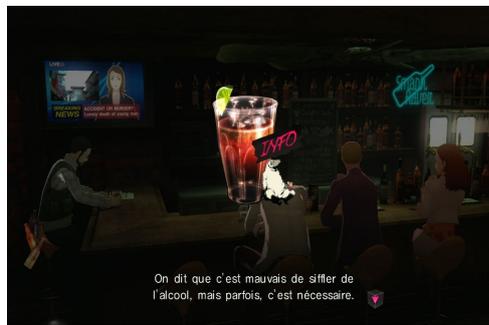


## Days of Being Wild

Vincent, 32 ans, est en pleine période de remise en question. Ingénieur de son état, sa petite amie **Katherine** le pousse de plus en plus vers l'avenir. Mariage, enfants, responsabilités...la vie, la vraie. Mais Vincent hésite. Abandonner sa liberté, les soirées dans les bars, son indépendance par amour ? D'ailleurs, l'aime t'il réellement ? Depuis le temps qu'ils sont ensemble, tout ne semble plus que routines et reproches. Un soir, au Stray Sheep (le bar où Vincent retrouve chaque jour ses amis) le jeune homme fait la connaissance d'une jeune femme légère, délurée, pleine d'entrain, libre et sans attaches aucune, elle constitue pour Vincent l'antithèse parfaite à la vie qui l'attends. Avant même qu'il ne s'en rende compte, le trentenaire se réveille au petit matin, avec la belle **Catherine** dans son lit. Miné par les questions fondamentales auxquelles on le somme de répondre, tiraillé entre deux femmes, deux tangentes qui pourraient bien déterminer sa vie entière, Vincent fait des cauchemars, chaque nuit. Il doit grimper un escalier sans fin, qui s'écroule petit à petit derrière lui. Au bout, le salut ou la mort. Vincent plonge, et son égarement passager devient un enfer introspectif qu'il n'appartient qu'à vous, joueur, de démêler.

Concrètement, le jeu nous fera alterner **deux phases de gameplay distinctes**. La première, ou plutôt la principale, consistera donc à grimper les escaliers géants qui composent les cauchemars de Vincent. La seconde prendra une forme assez sobre de roman interactif, où, pour les plus pragmatiques, de HUB. Penchons-nous sur ces deux systèmes.



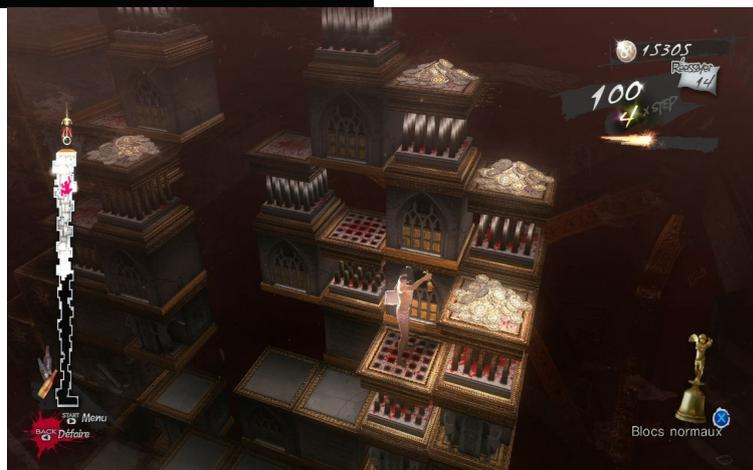
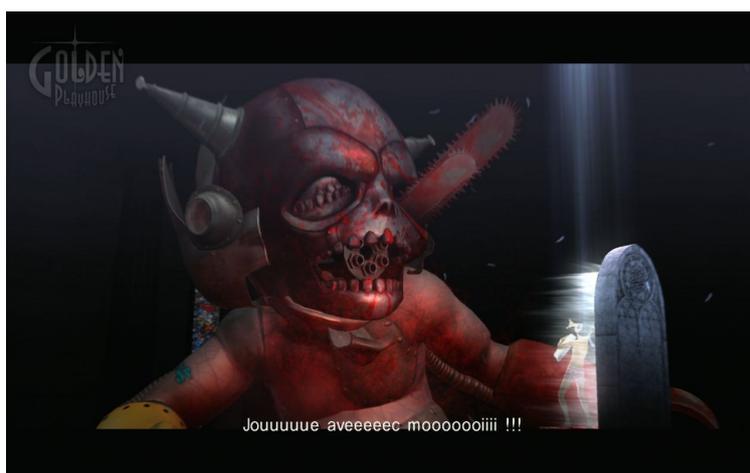


## Catherine by Night : Des Moutons et des Hommes

Les phases de puzzles se dérouleront toujours de la même manière : vous démarrez au bas d'un escalier géant, qui s'écroule progressivement. Il faudra donc le gravir le plus rapidement possible, en récupérant un maximum d'items. Afin de progresser, il faudra se servir des blocs composant l'escalier. Les tirer, les pousser, les faire tomber. Inlassablement, nuit après nuit, **vous lutterez pour votre survie**. Des paliers, placés entre chaque volée de marches, vous permettent une pause méritée, une discussion avec d'autres êtres. Des moutons, en l'occurrence, anthropomorphes. Ceux-ci, aussi perdus que vous, vous questionneront sur des sujets tels que la culpabilité. Les choix. Les responsabilités. Un lien se nouera avec eux, au fil du jeu. Vous apprendrez à les connaître, vous les guiderez, vous les reconforterez...et vous les précipitez dans le vide sans remords lorsque l'un d'eux, au détour d'une marche, sera sur votre route.

Au gré d'une bande sonore aussi jazzy que classique (du Chopin remixé pour l'occasion sous des sonorités plus chaudes...même la marche funèbre en devient sexy), vous mènerez par le bout du nez Vincent à travers **ses folies nocturnes de plus en plus effrayantes**, parsemées de questions tourmentées que l'on vous posera dans le saint secret du confessionnal. Des questions qui vous définiront, qui vous mèneront plus que Vincent lui-même à regarder votre vie en face. Mais sur lesquelles on ne vous laissera pas l'opportunité de penser en toute quiétude car, aussitôt la réponse prononcée, une sorcière géante, monstrueuse, armée de couteaux et de griffes vous coursera, hurlant à vous glacer les sangs. Troublé par des pensées diverses, vous n'aurez d'autres choix que de laisser de côté vos interrogations, recentrant l'intégralité de vos neurones sur la plus instinctive des activités cérébrales : la survie. Ainsi reprends la course dératée de Vincent dans les

escaliers de l'Enfer, toujours plus dure, toujours plus désespérée, toujours plus tourmentée. Vous mourrez, souvent, à vous en faire jeter la manette, mais vous continuerez. Parce que les interrogations que ce « simple » jeu vidéo vous aura posé auront besoin de réponses. Un véritable traitement cathartique, je vous dis. Vous finirez finalement par trouver le repos dans les journées du héros, et le bar, ce Stray Sheep, sera à la fois un lieu de repos apaisant, mais aussi certainement le pire endroit du jeu.

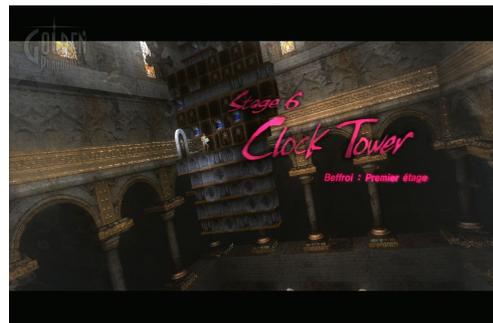
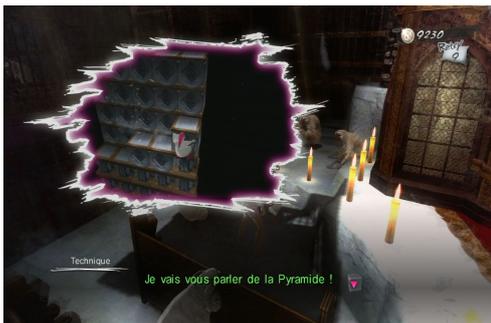


## Catherine by Day : Les Nerfs à Vifs

Le réveil sonne, Vincent se lève. En plus ou moins bon état, ou du moins de plus en plus mal en point chaque jour. Œil terne, regard cerné, fatigué, démarche usée. Il passe ses journées dans l'angoisse de l'attente. **Il jongle avec Katherine et Catherine**, bien malgré lui. Il voit ses amis, va au travail. Autant de

séquences qui nous sont narrées via des cinématiques animées du plus bel effet, servie par une direction artistique qui emprunte autant à l'occident qu'au Japon (le travail d'Atlus, développeurs plus connus pour la saga Persona, fait une nouvelle fois des ravages), et qui sont un véritable bonheur à suivre, aussi plaisant que le gameplay des puzzles lui-même. Invariablement, la soirée arrive. Vincent retrouve ses amis au Stray Sheep. Ils discutent des événements étranges relatés par la télévision, de leurs vies professionnelles, amoureuses. Ils se vangent gentiment et boivent un verre. Les clients viennent et vont, comme chaque soir. Véritable "salle d'attente", le bar permettra au joueur de se décontracter et d'en apprendre plus sur les clients, qui ont eux aussi leurs problèmes et leurs histoires, que l'on écouterait au gré du son d'un juke box old school... en vérité, ce bar, on finira par ne pas vouloir le quitter.

Le temps passe, la soirée avance, les clients rentrent chez eux... nous voulons y rester le plus possible. Retarder au maximum la prochaine nuit d'angoisse et de course à la mort. On tente de trouver du réconfort avec le barman, personnage aussi mystérieux que classe. Avec la borne d'arcade, dans un coin, dans laquelle un chevalier doit grimper des escaliers faits de blocs, pour rejoindre sa princesse... On ira aux toilettes, pour se passer de l'eau sur le visage, ou admirer à l'abri des regards, l'une des sulfureuses photos que Catherine nous envoie. Ce bar sera tel un ami un peu batard, qui vous réconforte lorsque vous en avez le plus besoin, mais qui vous rappelle constamment, de par son manque flagrant de tact, la raison qui vous fait vous sentir mal. Alors, résigné, mais dans l'impasse, Vincent finit son verre, envoie une réponse au sms agacé de Katherine, et rentre chez lui passablement émêché, sous l'oeil inquiet de la serveuse. Le Stray Sheep est le véritable contrecoup de chaque nuit, **le moment du jeu où le joueur pourra se poser et réfléchir sur le sens de ce qu'il vit.** Et c'est sur ce point que réside le tour de force d'Atlus : en nous ayant vendu Catherine comme une histoire légère vaguement érotique, le développeur nous livre un jeu très soft, dont la maturité résidera pour une fois ni dans le sexe, ni dans la violence visuelle, mais bien dans son propos et dans son histoire. L'expérience parlera finalement en majorité aux adultes, qui passent tous, tôt ou tard, par ce point de leur vie, mais aussi dans un sens plus large, à tout ceux qui trouveront en Vincent matière à s'identifier, qu'il s'agisse de remettre en question son sens des responsabilités, du couple, ou tout simplement ses aspirations profondes face à l'avenir.





Alors que rien ne le laissait présager, Catherine nous balance une claque à travers la figure. Une dizaine d'heures de jeu, neuf fins, des séquences de puzzle/horror à cent à l'heure, et une remise en question permanente subtilement distillée dans tous les aspects du jeu vous marqueront au fer blanc, et vous donneront matière à penser pour un long moment. **L'histoire infernale de Vincent, tôt ou tard, sera la vôtre.** Un jeu japonais qui, à l'heure des premiers bilans de fin de génération, nous donne une piquûre de rappelle bienvenue, que certains feraient mieux de ne pas oublier : pas besoin de chercher à rivaliser avec les blockbusters occidentaux pour accoucher de chefs d'oeuvre.

### *Description du jeu par Nemesis-8-Sin*

Copyright © 2003-2025 [survivals-horrors.com](http://survivals-horrors.com), tous droits réservés  
Conception [David Barreto](#)