

Analyse du jeu The Red Strings Club



Sommaire

1.	Introduction.....	2
2.	L'analyse de la narration.....	4
2.1.	Début du jeu.....	4
2.2.	L'intertextualité.....	5
2.3.	Donovan.....	6
2.4.	Akara.....	9
2.5.	Brandeis.....	11
2.6.	Fin du jeu.....	13
2.7.	Conclusion de l'analyse.....	14
3.	Synthèse de la réception critique du jeu.....	15
4.	Conclusion.....	18
4.1.	Avis de Lucille Charis.....	18
4.2.	Avis d'Alain Frontoni.....	18

1. Introduction

The Red Strings Club est un jeu indépendant développé par la Deconstructeam et édité par Devolver Digital. On y joue un barman dans une ville futuriste, qui utilise des cocktails afin d'altérer les émotions de ses clients. Tout ça pour obtenir de précieux renseignements afin de résoudre un complot impliquant une méga-corporation. Il est sorti en 2018 sur Windows, Mac et Linux puis en 2019 sur Switch. Le développeur a été fondé en mars 2012 par Jordi de Paco à Valence en Espagne, une année prolifique pour le jeu vidéo indépendant avec des jeux encensés par la critique comme Fez ou FTL.

La Deconstructeam s'inscrit donc dans la vague de développeurs indépendants qui ont commencé à avoir de beaux succès depuis la fin des années 2000. Avec des jeux qui sont devenus des références comme Cave Story (2004), Braid (2008), Minecraft (2009) ou Super Meat Boy (2010). C'est un mouvement créé en partie en opposition avec l'industrie classique, considérée comme se reposant sur des franchises connues et sans originalité, ainsi que sur des gameplay convenus et peu innovants. Notamment à cause des coûts de production qui augmentent de plus en plus pour ces jeux, ce qui fait peur aux investisseurs. En conséquence la prise de risque des gros jeux dit AAA est réduite au maximum pour essayer de se trouver le public le plus large possible, afin de garantir un retour sur investissement. Le jeu indépendant s'inscrit dans une logique inverse. Car si l'étiquette de "jeu indépendant" reste floue, on considère généralement que ce sont des développeurs qui produisent un jeu avec des équipes relativement petites et sans le soutien d'un grand éditeur de jeux vidéo. Cette pression et ce budget plus réduit diminuent les ambitions techniques des jeux, mais permettent une beaucoup plus grande prise de risque, et globalement une bien plus grande liberté créative. Il en ressort ainsi généralement une volonté de faire des jeux plus expérimentaux, plus personnels, avec des gameplay ou des concepts beaucoup plus originaux et qui abordent des thèmes peu exploités dans le reste de l'industrie. Et qui ont donné des succès qui ont marqué l'industrie toute entière, comme Minecraft qui a lancé la mode des jeux de survie qui ont ensuite été repris à la fois par des indépendants et des gros studios. Des succès qui ont continué et qui malgré plusieurs crises font que le mouvement est encore en cours aujourd'hui.

Par exemple pour la Deconstructeam ils déclarent qu'ils aiment créer de nouveaux types d'expériences narratives et qu'ils veulent tenter des gameplays expérimentaux et des concepts inhabituels et bizarres. Ils étaient surtout connus avant cela pour avoir développé Gods Will Be Watching en (2014) et qui avait reçu des critiques plutôt positives à sa sortie en 2014 notamment

pour son histoire considérée comme mature. Mais certains ont vraiment considéré le jeu comme trop difficile, voire punitif. Et après *The Red Strings Club* ils ont sorti *The Cosmic Wheel Sisterhood* en 2023, un jeu de cartes narratif où on incarne une sorcière exilée sur un astéroïde et qui a conclu un pacte avec une créature dans l'espoir de retrouver sa liberté. Et dans lequel on utilise ces cartes (de tarot) pour avancer dans une histoire qui explore des thèmes comme l'identité, la communauté et la responsabilité. Un jeu qui a reçu d'excellentes critiques et qui a encore contribué à accroître le prestige du studio, considéré maintenant comme un des studios de jeux vidéo indépendants les plus réputés d'Espagne.

L'éditeur de *The Red Strings Club* Devolver Digital s'inscrit aussi complètement dans cette vision "alternative" de l'industrie du jeu vidéo. Existant depuis les années 90, c'est un éditeur connu pour son fort soutien envers les développeurs indépendants. Au départ ils éditaient les jeux *Serious Sam* de Croteam et ceux de Vlambeer. Mais ils ont commencé à vraiment commencer à se faire connaître en 2012 avec le succès critique et commercial de *Hotline Miami*, de Dennaton Games. Le jeu remporte plusieurs prix et établit Devolver comme un éditeur majeur dans le monde des jeux indépendants. De plus il a une communication assez unique dans l'industrie, avec un ton humoristique et décalé que ce soit dans ses campagnes marketing ou dans ses interactions avec la communauté. Par exemple avec des conférences en parallèle de celles des grands éditeurs durant l'E3 et qui parodiaient ces éditeurs et leurs pratiques. Et tout ceci a contribué à créer une identité forte et mémorable pour l'entreprise, même si leurs pratiques plus récentes les montrent comme un éditeur plus classique mais avec une étiquette "punk". Ainsi depuis leurs débuts ils ont édité une grande quantité de titres indépendants, avec des jeux qui sont devenus connus et réputés comme *Enter the Gungeon*, *Fall Guys* ou encore *Cult of the Lamb*.

The Red Strings Club quant à lui sort dans une année vidéoludique très chargée. Déjà 2018 est l'année qui suit 2017, considérée comme l'année du "retour du jeu vidéo japonais". En effet les développeurs japonais, qui étaient toujours vus comme primordiaux pour l'industrie depuis ses débuts, ont connu une sorte de "passage à vide" durant la période 2008-2016. Mais en 2017 avec la sortie de jeux innovants et multi-acclamés comme *The Legend of Zelda Breath of the Wild*, *Persona 5*, *Nier Automata* ou encore *Super Mario Odyssey*, le jeu vidéo japonais est considéré comme ayant fait un retour en force. Quant à 2018 c'est l'arrivée de deux poids lourds dans l'industrie du jeu vidéo grand public : le reboot de la série phare *God of War* et le jeu *Red Dead Redemption II*, considéré comme un colosse en termes d'ambition et de possibilités même en le comparant aux autres jeux AAA. Mais c'est aussi l'année de sortie de jeux indépendants

marquants et considérés comme des chefs-d'œuvre comme Celeste, The Return of the Obra Dinn ou Dead Cells.

Ainsi il est peu probable que The Red Strings Club ait eu à subir de la concurrence des très gros titres comme God of War et Red Dead Redemption II, tant les publics et les propositions des jeux diffèrent. Cependant ceci est peut-être moins sûr pour sa “confrontation” avec les autres jeux indépendants de l’année. Si les types de gameplay n’ont rien à voir une partie du “public indé” s’intéresse au secteur pour ses approches innovantes, au-delà du style du jeu. Et vu le carton commercial de certains de ces autres jeux durant cette année, cela a peut-être pu faire de l’ombre à The Red Strings Club.

Pour analyser ce jeu nous allons nous demander, **comment The Red Strings Club communique ses modalités du faire, le tout sans sortir de sa diégèse ?**

2. L’analyse de la narration

2.1. Début du jeu



L'important dans un récit est le tout début : il faut apprendre à connaître les personnages, leurs enjeux, leurs envies et leurs obstacles, et de faire passer tout un tas d'informations sans que ce soit trop lourd. Pour cela le jeu commence par un flash-forward, une vision du futur, utilisée ici pour intriguer et se demander comment on va y arriver. Durant une cinématique on assiste à la chute d'un personnage du haut d'un gratte-ciel, un peu nonchalant malgré sa mort prochaine. Le tout avec une musique triste et mélancolique, et sous la pluie : on assiste sûrement à la mort tragique d'un personnage important pour l'histoire, voire pour le protagoniste. Et c'est peut-être même la fin du jeu. Puis par la suite on revient dans le passé. Déjà on peut dire que pour stimuler le vouloir-faire du joueur ou de la joueuse le jeu nous présente une histoire, dont le

récit des événements ne se fait pas par ordre chronologique. C'est un procédé très classique car en commençant par un événement marquant comme celui-ci il cherche certainement à nous donner envie d'en savoir plus et de continuer.

2.2. L'intertextualité



De tout ce qu'on a vu on peut aussi déjà en tirer des influences pour parler de l'intertextualité de l'œuvre. Tout d'abord et cela peut paraître évident mais le jeu emprunte beaucoup aux codes dystopiques avec des avancées technologiques, comme l'intelligence artificielle, la cybernétique et les réseaux informatiques très avancés. Le tout souvent dans un contexte social difficile avec des multinationales très oppressives sur les populations. Ce genre met beaucoup en avant des personnages marginaux tels que des hackers, des mercenaires et des rebelles qui luttent contre ces systèmes oppressifs. Et il est souvent représenté avec des éléments très distinctifs comme des vêtements futuristes, des implants cybernétiques et des néons un peu partout. Comme exemples on a des œuvres très connues comme Blade Runner, Matrix ou Cyberpunk 2077.

Une autre influence qui rejoint la première, est celle des fictions traitant du transhumanisme. Un mouvement intellectuel et culturel qui prône l'usage des sciences et des technologies pour améliorer les capacités physiques et mentales des êtres humains. Avec des œuvres comme Ghost in the Shell qui nous invitent à nous poser des questions sur l'intérêt de "l'augmentation technologique" de nos capacités physiques, mais qui permet aussi de se demander quelle est la limite entre l'homme et la machine. Et s'il y a vraiment une barrière infranchissable entre les deux.



Et avec cette intertextualité en tête on peut déjà en déduire plusieurs détails sur l'œuvre avant même d'y jouer. Tout d'abord le contexte cyberpunk nous indique que cela se passe dans un futur plus ou moins proche, et il peut aussi nous inviter à nous méfier de toute multinationale

ou méga-corporation que l'on croiserait dans le jeu. Quant au côté plus transhumaniste, il nous permet d'en déduire que l'on va sûrement croiser des personnages à mi-chemin entre machines et humains, voire des machines identiques à des humains. Cette intertextualité peut nous permettre d'avoir des guides pour évoluer dans cet univers, par exemple on peut comprendre qu'on aura très certainement à interagir avec des machines très avancées, des implants cybernétiques ou avec des humanoïdes à apparence humaine. Et en termes d'horizons d'attente cela peut nous amener à penser que le jeu va poser des questions d'ordre morales, philosophiques ou éthiques sur des sujets liés à ces genres.

2.3. Donovan



La première véritable scène se déroule dans un bar mélangeant des aspects traditionnels avec un piano, un bar en bois, un tabouret de bar, et des éléments plus proches de la SF et du Cyberpunk comme des lumières néons et une sorte de juke-box lumineux futuriste. Peut-être pour nous transmettre que c'est un lieu à mi-chemin entre passé et futur, ou une bulle de "tradition" dans un monde futuriste ? En tout cas c'est le lieu qui donne son nom au jeu : le bar The Red Strings Club. On peut y entendre une musique détendue qui semble provenir du juke-box : c'est donc une musique diégétique, intégrée dans la fiction.

On nous présente alors deux personnages : Brandeis, qu'on a vu dans la première scène, et Donovan le patron du bar et revendeur d'informations. C'est une ocularisation externe des événements car la vision n'est rapportée à aucun personnage en particulier. Dans la plus pure tradition du cyberpunk Brandeis est un hacker avec des greffes et des implants cybernétiques, et qui travaille avec une organisation hors-la-loi appelée Proxyma. Et il fait des activités avec eux car le reste de la ville est dirigé par des conglomérats et qu'il ne semble pas vouloir travailler

avec eux. D'une conversation qui a l'air naturelle on tire alors des informations qui nous permettent de comprendre l'univers.

Il discute avec Donovan et on comprend qu'il a besoin d'un remontant, que Donovan se propose de préparer. On comprend alors qu'on va incarner Donovan et suivre ses discussions et ses pensées : c'est une focalisation interne. Le jeu nous introduit alors à sa principale mécanique de gameplay. Il essaie d'invoquer sa "muse" qui lui sert à préparer ses cocktails : il se voit donc comme un artiste un peu mystique, qui a besoin d'inspiration. Il déclare qu'il a perdu sa dernière muse et il en "invoque une nouvelle". En fait c'est nous qu'il interpelle, en nous appelant "l'Oracle des Émotions". En fait c'est un moyen d'impliquer le joueur ou la joueuse de manière diégétique, sans briser le 4ème mur, car c'est nous qui allons préparer les boissons. Il déclare : "Au Red String Club on ne se contente pas de servir le client, on utilise l'alcool pour canaliser ses émotions" : on nous montre sans nous le dire explicitement que Donovan est une sorte d'esthète délicat qui cherche à mettre ses clients dans le bon état d'esprit avec ses cocktails. Et on nous communique ainsi de manière diégétique un des savoir-faire du jeu : pour obtenir des informations ou pour aider les gens il faut qu'ils aient la bonne émotion.



Pour le faire on doit créer des cocktails et leur servir : c'est un des pouvoirs-faire que le jeu nous donne. Donovan nous explique alors de manière diégétique comment ça marche : des émotions apparaissent sur l'écran et un disque. Pour en atteindre une on doit mélanger des alcools dans un verre et faire arriver notre disque sur l'émotion. Chaque alcool correspond à une direction et il faut les doser pour atteindre l'endroit où est l'émotion voulue. Un petit carnet est là pour rappeler des détails. Et il y a des aides : on a des signifiers inscrits sur les bouteilles qui donnent subtilement des directions, ce qui ne brise pas le 4ème mur. Et pour finir il faut doser la taille du cercle en ajoutant des glaçons.

Durant ce tutoriel, de très rares fois, il y a de légères indications extradiégétiques comme "clique sur ça". Mais ce sont de toutes petites métalepses, des communications entre deux mondes. Ici le monde diégétique, le monde du jeu, et le monde de fabrication, c'est-à-dire le nôtre. Durant ces passages nous sommes dans des "ères intermédiaires d'expérience entre la fiction et la réalité", mais elles restent très discrètes, très peu nombreuses et elles ne cassent pas le quatrième mur. L'immense majorité des éléments de la partie "tutoriel" du jeu est donc intégrée et justifiée dans la narration de l'univers.

Ceci est une phase de tutoriel qui n'a pas de conséquence, mais plus tard nous avons des discussions importantes pour l'intrigue. Et dans ces phases quand on finit la boisson la personne atteint alors l'émotion voulue et on a la deuxième grande partie du jeu : les choix de dialogues. Comme dans un jeu d'aventure classique, les choix de dialogue nous ouvrent de nouvelles possibilités et où l'on nous communique des informations cruciales. Mais ici il faut que la personne ait la bonne émotion pour obtenir la réponse qui nous intéresse. Si la personne est joyeuse, elle nous parlera beaucoup plus facilement de son travail, même s'il est censé être secret. Ou si elle est stressée elle pourra aborder des sujets compromettants mais dont elle a peur. Il faut donc le bon cocktail pour avoir la réponse à nos questions.



Le jeu joue sur la contingence interprétative car il y a une certaine ambiguïté pour comprendre certaines mécaniques et conversations. En effet à différents moments les personnages indiquent de faire attention aux non-dits, à l'implicite et aux sous-entendus. Et quand on le fait on est récompensé : déjà on obtient des savoirs narratifs qui nous permettent de mieux comprendre l'univers et ses personnages, mais aussi avec les quiz de Akara 184. Étant capable de "sonder" les émotions humaines, après chaque conversation importante Akara propose à Donovan (et donc à nous) de faire un petit quiz. Durant celui-ci, elle nous pose des questions pour voir si nous avons bien appréhendé la totalité des informations données par la personne (volontairement ou non). Et si nous obtenons un bon score elle nous félicite avec un nouveau

pouvoir-faire, comme une pilule qui permet de “reset” une conversation en modifiant la mémoire d’un personnage. Ce système de récompense a l’air de mettre en avant l’importance essentielle du non-verbal et de l’implicite dans une communication, qui peut donner tout autant voire plus d’informations qu’une discussion orale.

D’ailleurs on ne peut pas perdre et on peut constamment recommencer sans pénalité. Il y a donc peu de contingence performative : ce n’est pas le skill qui compte ici, mais l’histoire. Cependant il faut être méticuleux et précis, car on peut facilement en faire couler à côté ou dépasser l’émotion voulue. Est-ce que le jeu n’essayerait pas par le gameplay de nous faire comprendre que traiter avec les émotions doit se faire de manière précautionneuse et délicate ?

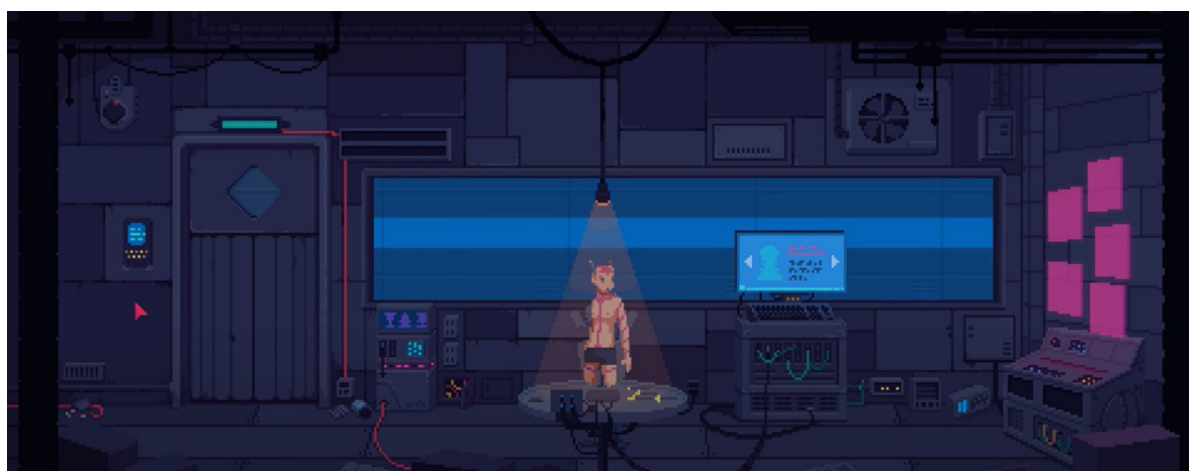
Et pour en revenir à la fin de la première scène, Donovan et Brandeis s’envoient des vannes et on comprend ainsi que ce sont de très bons amis. Et ces échanges tendent à nous placer ces personnages comme étant plutôt sympathiques. Ce qui peut commencer à nous faire craindre ce qui arrive à Brandeis dans la première scène et peut donc motiver notre impératif d’action, notre envie de continuer de jouer.

2.4. Akara

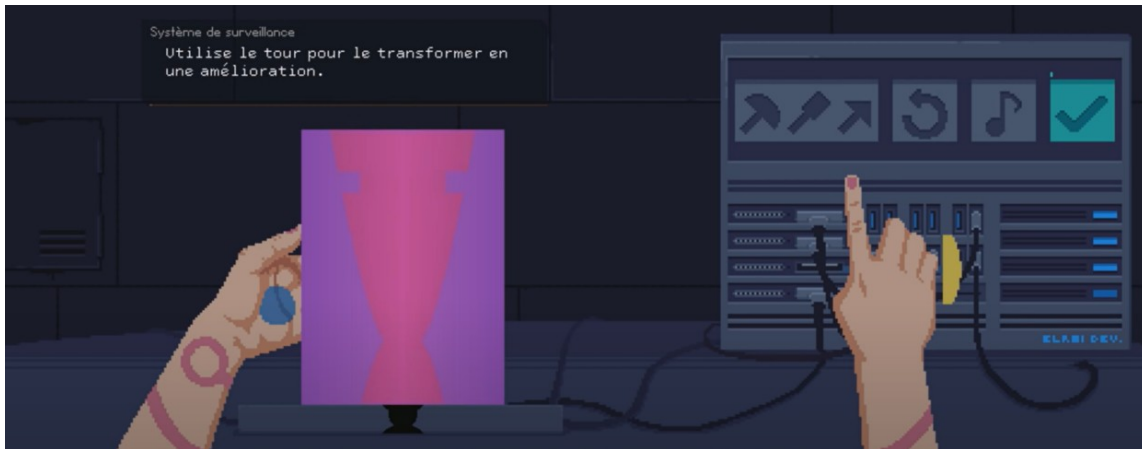
Une personne va rentrer dans le bar, ce qui va interrompre la conversation entre Donovan et Brandeis, son arrivée est accompagnée d’un changement de musique (elle devient plus angoissante) et de bruits de circuits électriques endommagés. On ne sait pas encore qui c’est mais au visuel nous pouvons en déduire que c’est un androïde, ce qui va être confirmé par la suite, elle dit s’appeler "184" et Donovan complète en disant que c’est une "androïde Akara" un projet de Supercontinent. Et le premier androïde à pouvoir prendre des décisions morales. À la suite d’une conversation entre les deux hommes on en apprend plus sur Donovan qui est donc également négociant en information. Après cette discussion, Brandeis décide de connecter ses "implants neuronaux" à l’androïde pour vérifier ses "banques de mémoires".



Ce qui mène donc à une analepse, où l'on va changer de focalisation interne pour incarner Akara. Comme pour Donovan et sa muse où nous incarnons sa muse, Akara parle à son système de surveillance qui lui dit quoi faire c'est donc aussi une phase de tutoriel intégrée de façon diégétique. Ce système de surveillance nous donne les devoirs-faire et les impératifs d'action qui nous poussent à agir. Suite à ses explications, le système nous laisse nous familiariser avec notre environnement de travail, le jeu nous impose des contraintes spatiales avec quatre possibilités d'interaction : le wiki transhumaniste qui permet de choisir un implant à créer qui répond chacun à différentes problématiques rencontrées par les clients; une interface qui affiche les informations sur clients à venir et une trace de l'évolution postopératoire; le tour de poterie qui permet de fabriquer les implants pour les clients; et l'atelier d'opération, il s'agit de l'endroit où l'on reçoit les clients sur lesquels on installe les améliorations requises. Ces quatre machines sont entourées d'un liseré blanc lorsque l'on passe la souris dessus, des signifiants, ces éléments sont extradiégétiques.



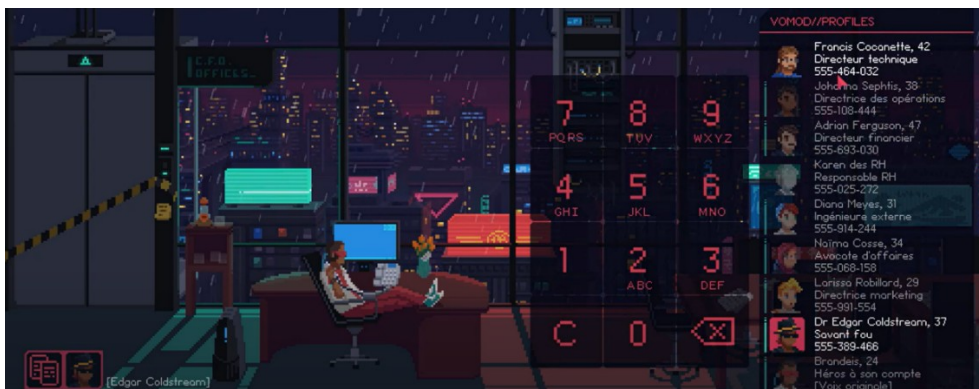
Le but est que l'on devienne une "amélioratrice d'humains", notre devoir-faire est de choisir quel implant installé sur chaque client puis le système de surveillance nous indique de manière implicite, sous-entendue si nous avons fait le bon choix ou non et dans ce cas-là le client revient.



Après quelques opérations, nous devons opérer des dirigeants de Supercontinent, mais une personne nommée Ariadne de PROXYMA va venir et hacker le système ce qui va changer les effets des implants. S'en suit une conversation entre les deux mais après deux opérations avec ses implants truqués le système de surveillance s'en aperçoit et tue Ariadne ce qui met fin à cette analepse. C'est ensuite un retour au présent dans le bar mais certains des choix fait durant cette phase ont une incidence dans le présent et le futur.

2.5. Brandeis

Après avoir incarné pendant un moment Donovan et récupéré plusieurs informations grâce à la mécanique de gameplay de création de cocktail qui nous permettait d'obtenir des informations auprès des clients en dialoguant avec eux, nous changeons de focalisation interne en incarnant à présent Brandeis.



Tout d'abord, afin de peut-être nous introduire un peu le plus le personnage et de mieux comprendre ce qui va se passer à présent dans la suite des événements, nous conversons avec Johanna Sephtis afin de la rallier à notre cause. Puis nous repassons sur la focalisation interne de Donovan qui a une conversation avec Akara, mais dans les faits nous pouvons penser que ces deux éléments de l'histoire se déroulent de manière simultanée. Après cette conversation Brandeis et Johanna rejoignent Donovan et Akara dans le bar, s'en suit un dialogue entre eux puis nous passons à la phase de gameplay de Brandeis.

Il s'introduit dans le bureau de Adrian Ferguson, notre objectif principal étant de déjouer les plans de l'entreprise Supercontinent. Ici la phase de tutoriel est introduite par Donovan que nous avons en liaison jusqu'à la fin du jeu, tout au long de ce gameplay nous avons plusieurs devoirs-faire comme trouver des informations dans le bureau ou encore dans les dossiers de l'ordinateur, chaque appel téléphonique que nous passons nous donne un nouveau devoir-faire mais contribue également à notre vouloir-faire et à notre impératif d'action afin d'avancer pour accomplir notre objectif final. Le pouvoir-faire nous est conféré lorsque nous acquérons une nouvelle voix à adopter ou encore un nouveau numéro de téléphone à appeler, ce qui nous permet d'avancer dans le récit. Et ici notre savoir-faire réside dans notre capacité à adopter la bonne voix en appelant la bonne personne pour obtenir l'information que l'on désire.

Avant le dénouement de l'histoire et le fait de saboter les projets de l'entreprise, nous avons le choix de répondre ou non coup de fil de la nouvelle PDG de Supercontinent nommée Radhika qui permet de nous apprendre quelques éléments de diégèse facultatifs.

2.6. Fin du jeu

Puis, arrive la dernière phase de jeu où intervient le twist final, où l'on apprend la vérité sur les Akara, ici nous découvrons que nos choix faits lors de la dernière conversation entre Donovan et Akara sur le Bien-être psychique généralisé et l'Algorithme neuronal résonant ont un impact mais que cela ne modifie pas la fin du jeu.



Juste avant la fin, il y a une analepse où l'on suit une conversation entre Brandeis et Donovan et ce qui approfondit l'histoire des deux personnages puis, l'on retourne dans le présent où l'on retrouve la scène du début du jeu que l'on comprend enfin, des derniers choix sont possibles comme le fait de dire ou non la vérité sur les Akara à Donovan ou simplement dire qu'on l'aime puis, à la fin de la scène de crédit, nous pouvons feuilleter le carnet avec toutes les informations recueillies et le selfie pris de Donovan et Brandeis lors de l'analepse et il nous est possible de faire un dernier cocktail avec la pilule qui est un réinitialisateur de mémoire immédiate, peut-être à destination de Donovan ?



2.7. Conclusion de l'analyse

Dans cette analyse, nous avons pu voir que les modalités du faire étaient transmises de différentes manières, tout en étant intégrées à la diégèse du jeu. Dans *The Red Strings Club* la quasi-totalité des savoirs interactionnels nous sont ainsi donnés par des savoirs narratifs. Par exemple la plupart des signifiers du jeu sont intégrés de la même manière. Dans une scène Brandeis arrive dans une pièce qu'il ne connaît pas et il veut identifier facilement les objets importants. Il active alors un "mode détective" intégré dans ses implants : une manière habile de justifier l'apparition de contours en blanc autour des objets avec lesquels on peut interagir. Il y a un vrai travail de cohérence et de justification logique diététiquement, afin d'imprégner le joueur dans son univers et ne pas casser son immersion.

Et cette cohérence semble aller jusque dans le lien entre le fond et le gameplay. Quel que soit la phase de jeu on nous demande de traiter avec des gens, et on ne doit pas faire cela de manière brutale. Au contraire on doit faire ça avec doigté, être précautionneux et délicat avec leurs états d'âmes, et les écouter. Nous devons donc prendre en compte et traiter avec leurs émotions. Ainsi ce qui semble être le message du jeu est soutenu par le gameplay.

Tout au long du jeu nous effectuons des choix mais nos choix n'influencent que des aspects secondaires comme pour les implants installés sur les dirigeants de Supercontinent qui les influencent à agir d'une certaine manière ou encore la conversation entre Donovan et Akara qui influence la vision des choses d'Akara. Mais malgré tous ces choix le jeu n'a qu'une seule fin, l'on passe d'une impression de récit pré-établi arborescent à un récit pré-établi linéaire.

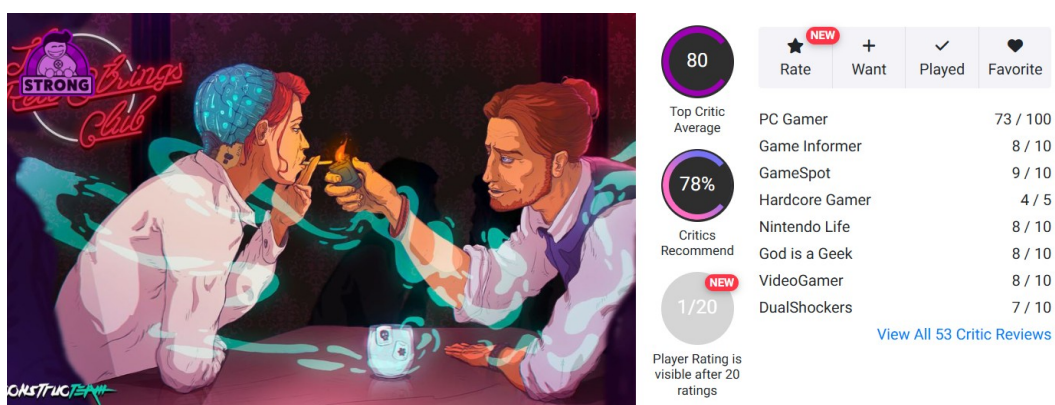
Pour parler un peu de la topographie de ce jeu, nous ne possédons pas de carte, nous sommes téléportés à l'endroit où nous devons être et la narration spatialisée est très contrainte. Elle ne passe pas vraiment par la découverte d'environnements (les zones sont petites et avec peu d'interactions) mais plus par la découverte des choix de discussions et des embranchements.

Plus nous avançons dans le jeu plus on en apprend sur cette mystérieuse conspiration de Supercontinent Ltd., et nous voyons qu'elle va impacter nos personnages. Ceci dans l'objectif de nous motiver à l'empêcher. De plus au fur et à mesure les personnages que nous servons au bar ont des demandes ou des contraintes qui modifient le gameplay et nous forcent à faire nos boissons différemment. Tout ceci nous donne donc fréquemment de nouveaux devoirs-faire à atteindre. De plus nous obtenons de temps en temps de nouveaux "outils" de gameplay, de nouveaux pouvoirs-faire. Comme de nouveaux types d'alcools qui nous ajoutent une étape dans

la préparation de cocktails, ou encore la pilule qui permet de faire perdre un peu de mémoire à une personne pour reprendre sa discussion depuis le début. Ainsi le jeu nous redonne régulièrement de nouveaux devoirs-faire et pouvoirs-faire, ce qui relance la boucle de gameplay et notre envie de continuer, notre vouloir-faire.

3. Synthèse de la réception critique du jeu

Sur le site *Openritic* qui réunit les critiques des professionnels sur les jeux vidéo, *The Red Strings Club* a obtenu une note de 80 sur 100 et un taux de recommandation globale à 78%.



Pour vous montrer la diversité des avis avec parfois des critiques divergentes sur certains aspects du jeu, je vais vous présenter une synthèse de 4 avis, (dont 3 issus du site *Openritic*).

Gamekult attribut à ce jeu une note de 8/10.

« Fort bien écrit, profond et mature dans sa manière d'aborder ses nombreux axes de discussion, *The Red Strings Club* s'adresse à ceux qui désirent, le temps d'un après-midi, sortir des routines qu'on associe habituellement au jeu vidéo. Mais c'est également une réussite d'ambiance certaine, fourmillante de détails et portée par une bande originale de très belle facture (signée par la compositrice Fingerspit). A bien y réfléchir, le nouveau Deconstructeam ne va pas toujours au bout des choses, il aurait par exemple pu coupler son artisanat du dialogue à une intrigue plus étendue, lui donner plus de temps d'antenne, et préciser au passage la prise en main de ses mini-jeux. Mais rares sont les titres à porter un regard aussi neuf et intéressant sur la dystopie technologique, et ça mérite certainement que vous lui pardonniez ses quelques timidités. »

Les points forts pour *Gamekult* sont :

- Une ambiance immersive : Le jeu parvient à instaurer une atmosphère cyberpunk captivante, renforcée par une bande-son réussie.
- Une narration engageante : Les dialogues sont bien écrits, offrant une profondeur émotionnelle et des choix significatifs qui influencent le déroulement de l'histoire.
- Thématiques profondes : Le jeu aborde des sujets tels que le transhumanisme, la moralité et la conscience des intelligences artificielles, incitant le joueur à la réflexion.

Et les points faibles sont :

- Un gameplay limité : Les mini-jeux, bien que variés, manquent de profondeur et peuvent devenir répétitifs.
- Une durée de vie courte : L'aventure peut être complétée en environ trois heures, ce qui peut laisser un sentiment d'inachevé.
- Des décors restreints : Le jeu se déroule principalement dans un nombre limité de lieux, ce qui peut donner une impression de confinement.

Ensuite, nous avons *ING Espagne* qui attribut la note de 8,5/10 au jeu. Pour eux, les points forts sont :

- Une narration immersive : L'histoire, bien que concise, explore des thèmes profonds tels que le transhumanisme, la manipulation émotionnelle et le libre arbitre. Les choix du joueur influencent le déroulement de l'intrigue, offrant une expérience personnalisée.
- Un gameplay innovant : Le jeu propose des mécaniques uniques, comme la préparation de cocktails émotionnels et la création d'implants cybernétiques, qui renforcent l'immersion et la réflexion morale.
- Une esthétique soignée : Le style graphique en pixel art, accompagné d'une bande-son atmosphérique, crée une ambiance cyberpunk captivante.

Et les points faibles :

- Une durée de vie limitée : L'aventure peut être complétée en environ trois heures, ce qui peut laisser le joueur sur sa faim.
- Un gameplay parfois répétitif : Certaines mécaniques, bien que originales, peuvent devenir monotones au fil de la partie.

- Une profondeur narrative inégale : Bien que l'histoire principale soit engageante, certains personnages secondaires manquent de développement.

Pour *Cubed3*, la critique du jeu *The Red Strings Club* est globalement négative, attribuant au jeu une note de 3/10. Pour eux, les points forts sont :

- Une ambiance rétro : Le jeu adopte un style rétro, rappelant les classiques du genre point-and-click.
- Une thématique intéressante : L'exploration de la manipulation des émotions humaines et des dilemmes éthiques liés à la technologie est pertinente.

Et les points faibles sont :

- Une narration maladroite : Les dialogues sont jugés trop longs et manquent de subtilité, notamment concernant la relation entre les deux protagonistes.
- Des mécaniques de jeu frustrantes : Les mini-jeux, tels que la sculpture d'implants émotionnels, sont perçus comme répétitifs et peu engageants.
- Un gameplay limité : Le jeu se déroule principalement dans un seul lieu, le bar, ce qui réduit la variété des environnements.
- Un manque de profondeur pour les personnages : Les personnages secondaires sont jugés peu développés, rendant difficile l'attachement du joueur.
- Un message social forcé : Les thèmes abordés sont considérés comme trop évidents et manquent de nuance.

Conclusion de l'avis de *Cubed3* : *The Red Strings Club* est perçu comme un jeu ambitieux mais mal exécuté. Malgré une thématique intéressante, il souffre de mécaniques de jeu répétitives et d'une narration maladroite, ce qui nuit à l'expérience globale.

Pour faire une synthèse globale de tous les avis que nous avons pu voir sur le site *Opencritic*, les critiques saluent la narration et les thèmes abordés tels que la manipulation des émotions, la quête du bonheur ou encore la liberté individuelle, le tout dans un univers cyberpunk, ils soulignent également la richesse des personnages principaux qui apportent une dimension émotionnelle à l'histoire et apprécient aussi l'ambiance et sa direction artistique avec une bande-son immersive et un pixel-art détaillé.

Mais toutes les critiques ne font pas que des éloges du jeu, certains points négatifs reviennent comme des mécaniques de jeu parfois répétitives, une durée de vie assez courte mais également des dialogues parfois trop lourds ou clichés.

4. Conclusion

4.1. Avis de Lucille Charis

Personnellement, j'ai trouvé ce jeu très bon, les façons de parler des personnages apportent une touche d'humour aux sujets très sérieux abordés, le jeu nous permet d'exprimer nos opinions sans émettre de jugement de valeur. Il nous mène à réfléchir à des sujets importants. Je trouve que les phases de gameplay notamment dans le bar avec les clients ont la bonne durée. Si cela avait duré plus longtemps, j'aurais pu trouver cela lourd et répétitif et que l'ajout de certains pouvoirs-faire au fur et à mesure nous pousse à l'impératif d'action, nous donne envie d'agir. J'apprécie les graphismes du jeu, également les personnages qui ont une vraie dimension émotionnelle, ce qui permet de s'attacher à eux et de ressentir nous-même des émotions. Et pour terminer, je trouve appréciable que certains choix que nous faisons aient de réelles conséquences même s'il n'y a qu'une seule fin.

4.2. Avis d'Alain Frontoni

Personnellement j'ai beaucoup apprécié le style du jeu.

Déjà il amène de manière très élégante ses mécaniques de jeux en les justifiant quasiment toutes logiquement dans son univers. Les jeux qui font ça sont rares et doivent être félicités car cela donne un sentiment de cohérence, et permet de s'immerger dans le jeu sans en être sorti par des éléments qui hurlent « je suis un jeu vidéo ! ». De plus on aborde des thèmes peu traités dans d'autres jeux comme l'importance des émotions même « négatives », que ce soit pour notre bon fonctionnement psychologique ou pour notre créativité. Et on nous amène à nous poser des questions d'ordre éthiques, philosophiques, voire métaphysiques très intéressantes. Comme discuter des conséquences qu'un contrôle des émotions trop poussé pourrait donner par exemple.

On sent les limitations du budget par les zones restreintes, le fait qu'il y a parfois un peu trop de gros pavés de texte et certaines répliques légèrement forcées. Mais cela ne nous marque pas et le studio s'en tire très bien. Globalement l'écriture est excellente, les personnages sont intéressants à suivre et charismatiques, la direction artistique et musicale est très agréable et les

thèmes abordés sont bons. Personnellement j'ai déjà commencé à me pencher sur les autres jeux du studio.