

The Red Strings Club

GETÖPFERTE DYSTOPIE



Genre: **Adventure** Publisher: **Devolver Digital** Entwickler: **Deconstructeam** Termin: **22.1.2018** Sprache: **Deutsch, Englisch**
 USK: **Nicht geprüft** Spieldauer: **5 Stunden** Preis: **15 Euro** DRM: **nein (GOG.com)**

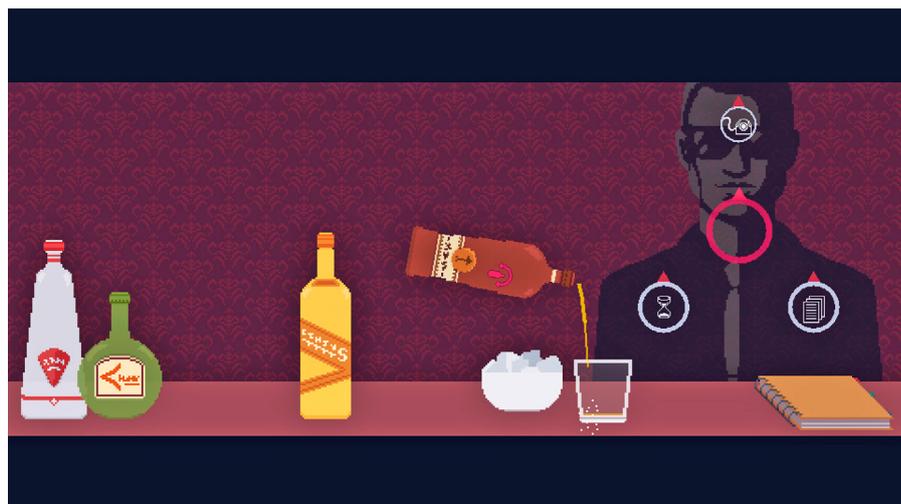
Das Cyberpunk-Adventure The Red Strings Club serviert spielerisch eher leichte Kost, seine philosophische Story liegt dafür aber umso schwerer im Magen. Von Elena Schulz

Das letzte Deus Ex ist zu lange her und Cyberpunk 2077 von CD Projekt noch in weiter Ferne. Höchste Zeit also für ein neues Spiel mit dystopischem Zukunftssetting. Das dachten sich wohl auch Deconstructeam und Devolver Digital. Mit The Red Strings Club liefern sie schon jetzt einen Cyberpunk-Thriller vom Feinsten ab.

Im Rahmen seiner SciFi-Story bombardiert uns das Adventure mit den komplexen philosophischen Problemen, die mit der fortschreitenden Technik einhergehen. Schnell wird uns bewusst, dass wir gar nicht so leicht beantworten können, was Glück oder der freie Wille ist. Irgendwann zweifeln wir so selbst Dinge an, bei denen wir uns eigentlich sicher waren. Also müssen wir gar nicht mehr auf Cyberpunk 2077 warten? Doch. Denn auch wenn The Red Strings Club auf der Story-Ebene alles aus dem Setting herausholt, enttäuscht es spielerisch etwas.

Zum Glück gezwungen

In seinen rund vier bis fünf Stunden Spielzeit lebt The Red Strings Club hauptsächlich



Das Adventure fordert uns per Minispiel: Wir sollen einen Drink mixen, der die Zunge lockert.

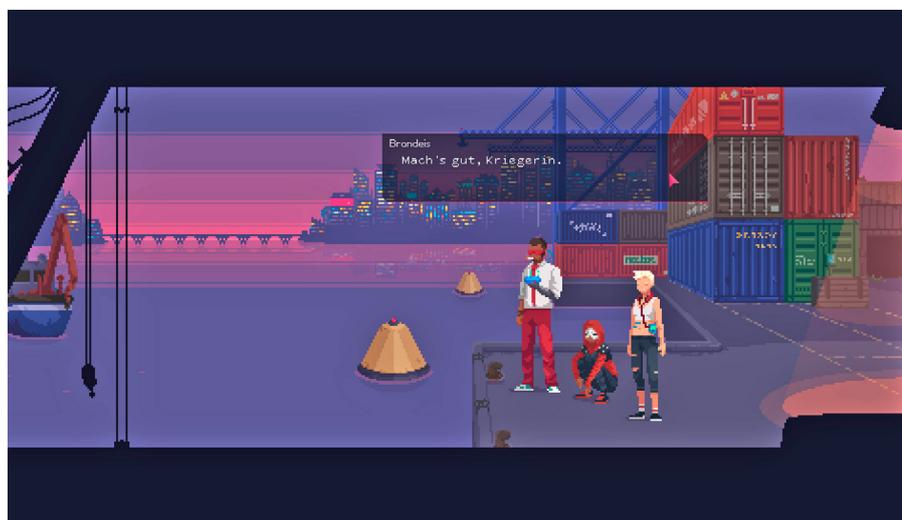
von zwei Dingen: seiner Geschichte und seiner Cyberpunk-Atmosphäre. Letztere entsteht vor allem durch die schön gestalteten Schauplätze. Egal, ob wir im namensgebenden Red Strings Club mit seinem leuchtenden Neonschriftzug einen Drink servieren oder in einer grauen Fabrik quietschbunte Glücksimplantate zusammenbauen, das Adventure trifft genau die richtige Mischung aus verrückt, düster und nachdenklich.

Trotz Pixel-Look verzichten die Macher dabei keineswegs auf Details. Vom Stil her erinnert das Spiel sehr an die großartigen Wadjet-Eye-Adventures wie die Blackwell-

Reihe. Wir hätten uns aber ein paar mehr der detailverliebten 2D-Hintergründe gewünscht. Neben besagter Bar und Fabrik gibt es nur eine Handvoll kleine Ausflüge an andere Orte. Damit dürfen wir nach Adventure-Maßstäben verhältnismäßig wenig erkunden und entdecken. Diesen Mangel gleicht The Red Strings Club aber mit einer packenden und überraschenden Thriller-Story aus. Die dreht sich wie im Cyberpunk üblich um eine große Konzernverschwörung. Als Barbesitzer und Informationshändler Donovan kommen wir dem Komplott gemeinsam mit unserem Hacker-Freund Brandeis zufällig auf die Schliche. Eines Abend stolpert die Androidin Akara-184 beschädigt in den Red Strings Club. Brandeis schließt sich über sein Implantat an ihr neurales Netzwerk an. Wir sehen so, was der Roboter gesehen hat: Die Firma Supercontinent Ltd. plant, jeden Menschen mit Implantaten zu versehen, die automatisch glücklich machen – ob man will oder nicht.

Geschüttelt, nicht gerührt

Unser Ziel ist es fortan, mehr über den Plan zu erfahren und ihn zu verhindern. Wir locken diverse Mitarbeiter der Firma in unsere Bar und horchen sie aus. Hier beginnt das richtige Spiel: The Red Strings Club steuert sich wie ein klassisches Point&Click-Adventure, setzt aber nicht auf die typischen Kombinationsrätsel. Wir müssen uns stattdessen in einigen Minispielen beweisen.



Trotz Pixel-Look glänzt das Spiel mit gutem Charakterdesign und detaillierten Umgebungen.

Die fallen schön abwechslungsreich aus und werden direkt in die Geschichte integriert: Wir mischen Getränke, töpfeln Implantate, geben uns am Telefon für jemand anderes aus, spielen eine Runde russisches Roulette oder beantworten Quiz-Fragen.

Drinks servieren wir zum Beispiel, indem wir unterschiedliche Spirituosen in einem Glas mischen. Daneben sehen wir die Gefühle unseres Gegenübers und eine Seelendisk, die wir auf das jeweilige Gefühlsfeld bewegen sollen. Jede Alkoholsorte steht für eine Richtung. Bewegt unser Getränk sie zum Beispiel nach unten und nach links, und sie erreicht das Gefühl »Stolz« oder »Furcht«, können wir gezielt Fragen stellen, denen gegenüber unser Gast in diesem Zustand offener ist als sonst.

Das klingt kompliziert, gestaltet sich spielerisch aber sehr einfach. Ohne Zeitdruck kann man immer wieder herumprobieren, bis das Ergebnis sitzt, oder einen anderen Drink servieren. Die anderen Minispiele funktionieren vom Prinzip her ähnlich. So kommt kein Frust auf, allerdings haben wir uns zwischendurch unterfordert gefühlt. Gerade wenn man mehrere Drinks hintereinander mixen muss, wird es etwas eintönig. Selbst wenn später neue Elemente wie ein Shaker hinzukommen, der diagonale Bewegungen ermöglicht.

Kein Schwarz-Weiß-Denken

Bei der Story nimmt uns The Red Strings Club weit weniger an die Hand. Der Titel hält sich nicht mit Exposition und Erklärungen auf, sondern wirft uns einfach in eine Welt voller Implantat-Junkies, Widerstandsgruppen und Kryptowährungen. Anfangs kann das etwas verwirrend sein, macht die Figuren und ihre Interaktion aber glaubwürdiger.



Elena Schulz
@Ellie_Libelle



Ist es wirklich eine gute Idee, permanent glücklich zu sein? The Red Strings Club wirft diese Frage auf und lässt sie mich beantworten. Oder es zumindest versuchen. Will ich meine Gefühle künstlich beeinflussen lassen? Nein, natürlich nicht! Aber andererseits klingen die Argumente im Spiel schon verlockend. Eine richtige Antwort habe ich nicht. Doch es geht nicht darum, eine Lösung für ein Problem zu finden, sondern sich überhaupt erst damit zu befassen. Und ich muss sagen, wenige Spiele haben mich an so vielen Stellen zum Nachdenken gebracht. Gerade das Cyberpunk-Setting, das sich mit unserer nahen Zukunft befasst, eignet sich wunderbar, um solche Fragen aufzuwerfen – schließlich sind sie manchmal schon aktuell oder könnten es bald werden.



Die Geschichte um Donovan und Brandeis entwickelt sich schnell zu einem packenden Thriller.

Alles Wichtige finden wir dann ohnehin im Spielverlauf heraus. Gerade die Charaktere sind fantastisch umgesetzt. Selbst unsere Feinde wirken wie reflektierte Persönlichkeiten, die nachvollziehbare Ziele verfolgen, Sorgen und Ängste haben. Ein klares Schwarz-Weiß-Schema existiert nicht. Zudem schaffen es die Entwickler, Themen wie Homosexualität oder ethnisch vielseitige Charaktere einzubringen, ohne dass es auf den Spieler plump wirkt.

Alle Dialoge sind auf Deutsch und Englisch großartig geschrieben. Eine Vertonung vermischen wir zwar ein wenig, dafür können wir beim Lesen aber besser dem Soundtrack lauschen. Die Musik wechselt zwischen melancholischen Stücken und futuristischen Elektroklangen und unterstützt dadurch perfekt die gewünschte Stimmung.

Was macht uns aus?

Innerhalb der Gespräche müssen wir die richtigen Fragen stellen, um Hinweise zu erhalten. Unsere Entscheidungen ändern oft nur die Dialoge etwas, manchmal haben sie aber auch größeren Einfluss: Als Akara können wir etwa auswählen, welches Gefühlsimplantat wir einem Führungsmittglied von Supercontinent einbauen. So entwickelt sich die Figur in eine andere Richtung.

Ein Diagramm mit einem roten Faden hält die unterschiedlichen Abzweigungsmöglichkeiten der Story fest. Bei der Gesamthandlung fällt der Einfluss zwar gering aus, man ändert im Kleinen aber so viel, dass sich mehrmaliges Spielen lohnt. Die wohl größte Entscheidung betrifft aber die zentrale Frage des Spiels. Schließlich geht es um Technologie, die uns künstlich glücklich machen soll. Also: Was ist Glück? Und darf man es uns einfach aufzwingen? Jede Figur hat ihre eigene Meinung und plausible Argumente. Diese und viele andere philosophische Fragen greift der Titel sachlich und erwachsen auf.

Uns wird dabei auch klar, dass wir uns manchmal eher auf ein Gefühl verlassen als auf Logik. So wurden wir im Spiel gefragt, ob wir das Projekt der Firma gutheißen. Wir haben mit »nein« geantwortet, weil es unnatür-

lich ist. Später fragt man uns aber, ob wir Dinge wie Mord oder Kriege verhindern würden, wenn wir es könnten. Wir stimmen am Ende fast allen Punkten zu, die mit den Implantaten verbessert werden sollten – obwohl wir doch eigentlich dagegen waren. Das zeigt, wie komplex und vielschichtig diese Themen sind und wie wichtig es ist, darüber nachzudenken. The Red Strings Club ist damit vielleicht kein herausragendes Spiel, aber eine interaktive philosophische Erfahrung, die ihresgleichen sucht. ★

THE RED STRINGS CLUB

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Pentium D 915 / Athlon 64 4000+
Geforce 7600GS / Radeon HD 2600
1 GB RAM, 400 MB Festplatte

EMPFOHLEN

Pentium 4 / Athlon XP 1700+
Geforce 210 / Radeon X600 Series
1 GB RAM, 400 MB Festplatte

PRÄSENTATION



detailierter Pixel-Stil schön gestaltete Umgebungen
melancholischer und futuristischer Soundtrack kreatives Charakterdesign keine Vertonung

SPIELDESIGN



abwechslungsreiche Minispiele unterschiedliche Dialogoptionen Story und Spielmechanik harmonieren perfekt einflussreiche Entscheidungen kaum richtige Rätsel

BALANCE



Spielmechaniken werden mit der Zeit komplexer faire Speicherpunkte endlose Versuche bei Minispielen viele Hilfen und Erklärungen spielerisch zu anspruchsvoll

ATMOSPHERE / STORY



interessante Welt mit dichter Atmosphäre packender Cyberpunk-Thriller stellt komplexe philosophische Fragen glaubhafte und diverse Charaktere überraschende Wendungen

UMFANG



Wiederspielwert durch Entscheidungen viele unterschiedliche Aufgaben angenehme Spielzeit wenige Schauplätze stellenweise langatmig

FAZIT

Spielerisch ist The Red Strings Club nicht sehr anspruchsvoll, fordert dafür aber mit komplexen philosophischen Fragen unser Gehirn heraus.

