

## Life is Strange 2

## NEUE HELDEN, NEUE DRAMEN

Genre: **Adventure** Publisher: **Square Enix** Entwickler: **Dontnod** Termin: **27.9.2018**

**Wir konnten uns erstmals Gameplay aus Life is Strange 2 anschauen. Eins scheint jetzt schon sicher: Die zweite Staffel wird genauso dramatisch wie die erste. Aber wird sie auch so übernatürlich?**

Von Michael Herold

Life is Strange 2 war bislang ein großes Geheimnis. Von der zweiten Staffel wussten wir im Grunde nur, dass die erste der fünf neuen Episoden am 27. September erscheinen und uns eine neue Geschichte erzählen wird, offenbar komplett losgelöst von den Geschehnissen des Vorgängers.

Welche neuen Helden, Superkräfte und Dramen uns allerdings genau erwarten würden, blieb geheim. Bis jetzt! Inzwischen haben uns die Entwickler von Dontnod endlich erste Gameplay-Szenen gezeigt und auch gleich die neue Geschichte sowie die beiden Protagonisten des Adventures vorgestellt.

### Zwei Brüder auf der Flucht

Im Fokus von Life is Strange 2 stehen diesmal zwei Geschwister: Der 16-jährige Sean Diaz und sein neun Jahre alter Bruder Daniel. Nach einem tragischen Unfall müssen die beiden gemeinsam aus Seattle fliehen und sich bis nach Mexiko durchschlagen. Laut den Entwicklern soll sich die zweite Staffel wie ein Roadtrip spielen, auf dem wir viele Orte erkunden und die verschiedensten Charaktere treffen.

Steuern werden wir allerdings nur Sean, den Älteren der beiden Brüder. Daniel begleitet uns ständig und benötigt auf den Reisen immer wieder unseren Schutz, unsere Hilfe und auch unsere Lebensweisheit. Gleichzeitig ist er aber auch den Späßen, Dummheiten und dem Wagemut seines großen Bruders ausgesetzt. Denn wir haben als Sean ständig die Gelegenheit, Daniel entweder ein Vorbild zu sein und ihn zu einem guten Jungen zu erziehen oder aber ihn zu ärgern und zu verunsichern.

In einer der beiden Spielszenen, die wir bei der Präsentation zu sehen bekamen,

stoßen die Diaz-Brüder zum Beispiel auf ihren Wanderungen durch einen Wald auf ein leerstehendes Auto am Straßenrand. Daniel entdeckt auf dem Armaturenbrett einen Schokoriegel und fleht Sean an, ob er ihm im nächsten Supermarkt nicht auch so einen kaufen könne. Sean hat nun die Wahl: entweder weitergehen und Daniel vorerst vertragen lassen oder aber mal eben Fünfe gerade sein lassen und den Riegel einfach durch die einen Spalt weit geöffnete Fensterscheibe für seinen Bruder klauen.

Als sich Sean für die Diebstahl-Variante entscheidet, flüpft Daniel natürlich vor Freude über den Riegel aus. Allerdings – und hier kommen wir zu einem wichtigen Kernfeature von Life is Strange 2 – lernt Daniel dabei auch, dass Stehlen offenbar in Ordnung ist. Laut den Entwicklern wird es etliche solcher Momente geben, in denen wir mit unseren Entscheidungen Einfluss auf die weitere Entwicklung und das zukünftige Verhalten von Daniel nehmen.

Auch ohne ihn direkt zu steuern, können wir einen unschuldigen 9-jährigen also ent-



Dialoge machen wieder einen großen Teil des Spiels aus. Hier sprechen wir über Skype mit einer Freundin.

weder auf die helle oder auf die dunkle Seite der Macht leiten. In welcher Form und wann genau die Auswirkungen unserer Erziehung zum Tragen kommen, wollten die Entwickler noch nicht verraten.

### Drama und Dialoge ohne Ende

Fest steht allerdings schon jetzt, dass uns in Life is Strange 2 wieder jede Menge Drama erwartet. Genau wie in den Abenteuern von Max und Chloe im ersten Teil soll auch die zweite Staffel wieder emotionale Momente am Fließband liefern. In der Demo war schon eine Menge davon zu erleben. Die beiden Brüder tauschen sich pausenlos aus, machen charmante bis herzerwärmende Witze übereinander oder erinnern sich an ihren Vater, den sie so sehr vermissen.

Spielerisch bietet die zweite Staffel dagegen ebenfalls genau wie der Vorgänger wenig Aufregendes: herumlaufen, wichtige Objekte anklicken und dann aus einem Options- oder Dialograd unsere liebste Vorgehensweise auswählen. Mehr gibt es nicht zu spielen. Dafür erschlägt uns aber erneut die Menge an Dialogen. In der zweiten Spielszene der Präsentation quatscht Sean etwa mehrere Minuten mit seiner besten Freundin via Internetchat über sein Liebesleben, bis wir endlich mal wieder eine Taste drücken dürfen. Währenddessen bleibt uns nichts anders übrig, als zu lauschen und den beiden zuzuschauen.

### Neue Engine, alte Musik

Das Zusehen gefällt uns dank des Wechsels von der Unreal Engine 3 auf die wesentlich potentere Unreal Engine 4 nun allerdings deutlich besser als noch während der ersten Staffel. Die Grafik wirkt trotz altbekanntem



Life is Strange 2 zaubert wieder herrlich melancholische Momente auf den Bildschirm, sowohl durch seine Grafik als auch durch seine gut ausgesuchte Musik.

Comic-Look detailreicher und farbenfroher, auch der Mimik der Charaktere konnten die Entwickler mehr Ausdruckskraft verleihen.

Ebenfalls positiv fällt erneut die musikalische Untermalung von Life is Strange 2 auf. Wie schon im Vorgänger ist der französische Komponist Jonathan Morali für den Soundtrack zuständig und schafft es, schon in den ersten Spielszenen mit einem Mix aus populären Songs (wir hören etwa Lisztomania von Phoenix) und selbstkomponierten melancholischen Gitarren- und Klavier-Stücken viel zur dichten Atmosphäre von Life is Strange 2 beizutragen.

Nur wie steht es nun um die übernatürlichen Kräfte in Life is Strange 2? Immerhin waren es die Zeitmanipulationen von Max,

die dem ersten Teil das besondere Etwas verliehen haben. So viel können wir schon mal verraten: In einem der beiden Diaz-Brüder schlummert eine gewaltige, wenn nicht sogar tödliche Macht. Diese Information kombiniert mit dem Wissen, dass wir als Sean unseren Bruder beeinflussen können, deutet auf eine Zeitbombe namens Daniel hin, die wir durch unser Verhalten vielleicht sogar hochgehen lassen können. Oder es eben umgekehrt verhindern müssen. Und alleine deshalb dürfte der mehrteilige Roadtrip der beiden Protagonisten nicht nur gefährlich und emotional, sondern auch verdammt spannend werden. ★



Zwei Brüder. Wir steuern allerdings nur Sean, den älteren. Der muss seinen Bruder erziehen.



**Michael Herold**  
@michiherold



Auch wenn ich noch nicht viele Minuten von Life is Strange 2 zu sehen bekam, haben mir die gezeigten Spielszenen unheimliche Lust auf mehr gemacht. Ganz offensichtlich wird auch die zweite Staffel wieder eher eine Mischung aus Walking-Simulator und Dauerdialogen statt ein Gameplay-Wunder, dafür überzeugen mich die Story und ihre tragischen Helden wider Willen aber schon jetzt vollends.

Die beiden Diaz-Brüder wirken ab Sekunde eins super sympathisch. Vor allem, weil die beiden sich wie echte Geschwister benehmen: In der einen Sekunde kümmern sie sich rührend umeinander, in der nächsten erzählt der fiese Sean seinem kleinen, verängstigten Bruder, dass in dem Wald, durch den sie gerade wandern, Bären und noch schlimmere Ungeheuer lauern. Ich bin vor allem gespannt, wie übernatürlich die zweite Staffel wird und ob ich mit meiner Einschätzung (Daniel als Zeitbombe) am Ende recht habe.