

Life is Strange 2: Episode 3

GROSSER BRUDER SEIN IST HART

Genre: **Adventure** Publisher: **Square Enix** Entwickler: **Dontnod Entertainment** Termin: **9.5.2019** Sprache: **Englisch, deutsche Untertitel**
 USK: **ab 12 Jahren** Spieldauer: **3 Stunden** Preis: **8 Euro** DRM: **ja (Steam)**

In Episode 3 konzentriert sich Life is Strange 2 wieder ganz auf einen Ort. Das tut den Charakteren gut, bringt aber andere Probleme mit sich. Von Elena Schulz

Die dritte Episode von Life is Strange 2 setzt dem Roadtrip der beiden Brüder ein zwischenzeitliches Ende: Um Geld für die Weiterreise zu verdienen, nisten sich Sean und Daniel auf einer illegalen Marihuana-Plantage ein. Dabei interagieren die beiden mit vielen Charakteren, von denen man manche bereits aus der vorherigen Episode kennt. Damit fühlt man sich beim Spielen nicht mehr so sehr wie auf der Durchreise und beginnt tatsächlich, eine Beziehung zu den Figuren aufzubauen. Dafür hat die Handlung selbst aber einige Schwächen.

Neues Zuhause, neue Freunde

Zu Beginn der dritten Episode gibt es ein Wiedersehen mit Cassidy und Finn, die man schon in Episode 2 treffen konnte. Um sie herum scharft sich eine Gruppe aus Außenseitern. Da ist zum Beispiel Jake, der seinen Glauben verloren hat und ihn wiederfinden will. Und da sind Ingrid und ihr Freund aus Schweden, die einfach Lust auf das Abenteuer Marihuana-Plantage haben.

Durch den festen Schauplatz kommt wieder stärker das Gefühl von Vertrautheit auf,

das wir aus dem ersten Life is Strange kennen und lieben. Wir interagieren mit Figuren und lernen sie besser kennen, statt nur rastlos von einem Ort zum anderen zu reisen. Die Episode lässt sich außerdem Zeit für viele schöne und ruhige Szenen.

Sean und Daniel integrieren sich schnell in die Gruppe. Daniel übt mit Finn, auf Zielscheiben zu werfen, Sean hilft beim Kaffee kochen oder dabei, Wasser auf den gemeinsamen Zeltplatz zu schleppen. Tagsüber arbeiten alle zusammen für unsympathische Walter-White-Verschützte auf der Cannabis-Farm, abends sitzen sie gemeinsam am Lagerfeuer und singen oder erzählen sich Geschichten aus ihrem Leben.

Warum? Wer nicht fragt, bleibt dumm!

Das klingt alles nach Idylle und wohlverdienter Ruhe für unsere gebeutelten Protagonisten. Allerdings hapert es an anderer Stelle. Während der Roadtrip uns stets ins Ungewisse laufen ließ, ist die Handlung von Episode 3 jetzt sehr vorhersehbar. Gleichzeitig können wir mit unseren Entscheidungen nicht wirklich etwas am Unvermeidlichen ändern, was an echte Konsequenzen gewohnte Spieler vielleicht etwas frustriert.

Beispielsweise wird Daniel schnell eifersüchtig, weil wir automatisch immer mehr Zeit mit den anderen Charakteren verbringen. Das passiert, ohne dass wir uns bewusst dafür entscheiden. Selbst wenn wir uns Daniel dann wieder mehr widmen,

scheint das kaum etwas an seinem Gefühl des Weggestoßenseins zu ändern. Dabei stört vor allem, dass wir ihm nichts erklären dürfen. Sean kann Daniel oft nur vor vollendete Tatsachen stellen. Kein Wunder, dass der Kleine unsere Regeln oder Wünsche nicht versteht, wenn wir uns nicht einmal darum bemühen können.

Wir haben zum Beispiel keine Gelegenheit ihm zu sagen, warum es wichtig für uns ist, auch mal Zeit mit Gleichaltrigen verbringen zu können. Oder warum wir es nicht gut finden, wenn er zum Joint greift, obwohl wir es als Sean selber sehr wohl tun. Es gibt oft nur ein »Ja«, ein »Nein« oder ein »Es ist eben so« als Dialogoption. So etwas geht besser in einem Spiel, das eigentlich Entscheidungen und Beziehungen in den Mittelpunkt stellt. Hier waren Dontnod schlicht faul. Diese Einschränkung schmälert letztlich auch die Wirkung der eigentlich zahlreichen starken Momente der Episode. ★



Elena Schulz
@Ellie_Libelle



Life is Strange 2 ist genau wie der Vorgänger voller gefühlvoller und magischer Augenblicke. Sean und Daniel sind als Hauptfiguren genauso sympathisch wie Max oder Chloe, ihre Wünsche, Gefühle und Handlungen sind nachvollziehbar. Allerdings wirkt ausgerechnet die Beziehung der beiden Brüder in Episode 3 im Vergleich zum Vorgänger stellenweise sehr konstruiert. Mir ging es oft so, dass mir eine dritte Option bei den Entscheidungen gefehlt hat, die etwas einfühlsamer gegenüber Daniel ist. Denn die richtige Antwort allein bringt gar nichts, wenn ich sie nicht begründen kann oder darf. Schließlich soll mein kleiner Bruder ja von mir als Vorbild lernen, was richtig oder falsch ist. Um das zu verstehen, muss er aber das »Warum« kennen. Was dramatische Momente und die anderen Figuren angeht, geht Episode 3 definitiv schon in die richtige Richtung. Jetzt darf Dontnod nur nicht seine beiden Helden aus den Augen verlieren.



Diesmal steht die Beziehung zu anderen im Mittelpunkt, und wie Sean und Daniel damit umgehen.