

Life is Strange 2

DAS ENDE DER REISE

Genre: Adventure Publisher: Square Enix Entwickler: Dontnod Entertainment Termin: 3.12.2019 Sprache: Englisch, deutsche Untertitel
 USK: ab 12 Jahren Spieldauer: 15 Stunden Preis: 40 Euro DRM: ja (Steam)

Die finale Episode von Life is Strange 2 ist erschienen und lässt uns etwas enttäuscht zurück. Im Test erklären wir, woher diese Ernüchterung stammt und warum wir die Season als Ganzes dennoch nicht missen wollen. Von Manuel Fritsch

Über ein Jahr lang hat sich der Entwickler Dontnod Zeit gelassen, die Geschichte der Diaz-Brüder auf der Flucht durch die USA zu erzählen. Beim Vorgänger haben wir mit Max und Chloe in Arcadia Bay die Ankunft eines mysteriösen Unwetters erwartet, in dieser zweiten Staffel sind wir der Sturm, der über fünf Episoden lang eine Schneise der Verwüstung hinter sich herzieht.

Eingeleitet wird die Tour de Force durch den plötzlichen Tod von Papa Diaz, der bei einer Auseinandersetzung mit der Polizei erschossen wird. Durch den Schock entwickelt sein Sohn Daniel telekinetische Fähigkeiten, die sich in einer riesigen Macht-Explosion entladen. Die Schockwelle tötet den Polizisten, wodurch die beiden Jugendlichen zu gesuchten Mördern werden.

Wir spielen Daniels großen Bruder Sean, der durch den Unfall unvermittelt in die Erzieher- und Beschützerrolle für den erst Neunjährigen stolpert. In seiner Panik beschließt der 16-jährige Sean mit Daniel nach Mexiko zu fliehen. Er möchte seinen Bruder



Aktionen wie hier der Bau einer Schrottskulptur dienen dazu, die Bindung zwischen Sean und Daniel zu formen. Weigern wir uns oder agieren schroff, verändert sich Daniels Verhalten.

davor bewahren, als Versuchskaninchen in den Laboren des Militärs zu landen.

In fünf Episoden haben wir Sean und Daniel einmal quer durch Nordamerika von einem Schlamassel in den nächsten begleitet. Wir haben neue Freundschaften geschlossen, unangenehme und bedrohliche Menschen getroffen und sind mehrmals dank Daniels übersinnlicher Kraft aus ausweglosen Situationen entkommen. Nun stehen wir im Finale an der Grenze zu Mexiko und vor der alles entscheidenden Frage, ob wir den letzten Schritt wagen – mit allen Konsequenzen, die unsere bisherigen Taten mit sich bringen können.



Unsere Entscheidungen bestimmen, wie Daniel seine Telekinese-Kraft im Spiel nutzt.

Moral und Brüderlichkeit

Insgesamt vier grundverschiedene Enden haben die Autoren für das Finale geschrieben und ausgearbeitet. Welches davon wir in unserem persönlichen Durchgang zu sehen bekommen, definiert sich durch die zuvor getroffenen Entscheidungen beziehungsweise durch zwei Faktoren: Welches Wertesystem haben wir unserem kleinen Bruder inzwischen vermittelt, und wie stark ist die brüderliche Loyalität?

Über alle Episoden hinweg beobachtet uns Daniel und registriert unsere Aktionen. Klauen wir einen Schokoriegel und brechen ein Auto auf, zeigen wir ihm, dass die eigenen Bedürfnisse über dem Gesetz stehen. Verhalten wir uns dagegen moralisch und achten unsere Mitmenschen, wird Daniel seine Kräfte nicht gegen Unschuldige richten. Der Wert der Brüderlichkeit wird dadurch gemessen, wie wir mit Sean umgehen und auf seine Vorschläge und Ideen reagieren. Uns gefällt, dass diese Mechanik nie einsehbar ist und sich organisch formt.

Showdown in Mexiko

In der letzten Entscheidung an der mexikanischen Grenze reagiert Daniel entsprechend seines angelernten Moralsystems und dem Verhältnis zu seinem Bruder. Das individuelle Zusammenspiel dieser Faktoren leitet dann die Endsequenz ein. Ohne zu viel zu verraten: Keines der vier Enden konnte uns wirklich überzeugen. Ein Grund dafür sind die vor allem in Episode 4 und 5 nicht



Manuel Fritsch
@manuspielt



Die ersten drei Episoden der zweiten Season gefallen mir richtig gut. Der unfreiwillige Roadtrip der Brüder ist so abwechslungsreich wie einfühlsam und mit vielen interessanten Charakteren und Locations gespickt. Mich begeistert, dass aktuelle politische Themen wie Alltagsrassismus ohne erhobenen Zeigefinger behandelt werden. Die verkorkste vierte Episode und das schwache Finale haben diesen guten Eindruck jedoch durch teils sehr absurde Wendungen und ärgerliche Drehbuchpatzer für mich nicht aufrechterhalten können. Löblich, dass es vier sehr unterschiedliche Enden gibt. Umso ärgerlich ist es, dass keines davon die losen Fäden aufhebt und die Geschichte zu einem befriedigenden und nachvollziehbaren Finale bringt. Das große erzählerische Potenzial wurde in meinen Augen nicht vollends ausgeschöpft.

nur schwer nachvollziehbaren Aktionen der Charaktere und das teils sehr unglaubliche Drehbuch. Es fällt uns schwer zu glauben, dass zwei national mit Bild und Namen gesuchte Polizistenmörder nahezu unentdeckt durch große Teile der USA reisen, ohne von einer medial begleiteten FBI-Omnipräsenz innerhalb weniger Tage entdeckt zu werden. Spätestens als Daniel in der vierten Episode als vermeintlicher Messias in einer Sekte öffentlich seine Kräfte zur Schau stellt, hat uns die anfangs noch plausible und mitreißende Fluchtgeschichte komplett verloren.

Die finale Episode hat ebenfalls mit ärgerlichen, komplett irrationalen Momenten zu kämpfen. Warum fährt Sean mit dem Wissen um die enorme Polizeipräsenz (er organisiert sich sogar vorher ein Polizeifunk-Abhörgerät) dennoch direkt in die Arme der Ordnungshüter am offiziellen Grenzübergang? Uns beschleicht das Gefühl, dass die Autoren mit aller Gewalt einen dramatischen



Episode 5 beginnt ruhig und idyllisch in den weitläufigen Canyons von Arizona. Die Brüder genießen die Ruhe und Zweisamkeit nach ihrer langen Trennung.

und actionreichen Showdown erzwingen wollten – ohne Rücksicht auf Logik.

Spielenswert trotz unbefriedigendem Ende

Viele Fragen wie die Herkunft von Daniels Superkräften bleiben auch nach dem Abspann unbeantwortet. Warum wir Life is Strange 2 trotz der Enttäuschung über das Finale gerne gespielt haben? Es sind die Charaktere, Gespräche und Situationen außerhalb der Rahmenhandlung, die uns begeistern. Im Kern geht es in dieser Erzählung darum, dass Menschen auf viele Arten auf der Flucht sind. Teils, weil sie von der Gesellschaft ausgegrenzt werden, weil sie nicht den gesellschaftlichen Normen entsprechen oder wegen ihrer Herkunft und Hautfarbe diskriminiert werden.

Besonders in Erinnerung bleiben uns die Dialoge, die wir mit Seans Mutter führen. Karen fühlte sich nach der Geburt ihrer Kinder wie in einem goldenen Käfig und stellte ihr eigenes Wohlbefinden und Freiheitsbedürfnis über ihre Familie, sie verließ Mann und Söhne. Damit entspricht sie nicht dem gängigen Mutterideal und bittet ihre Söhne

um Verständnis. Sie akzeptiert aber auch, dass diese wütend darauf reagieren.

Die sehr menschlichen Charakterzeichnungen sind es, die Life is Strange zu einer besonderen und wichtigen Spielserie machen. Da verzeihen wir der zweiten Season auch das im Vergleich zum ersten Teil schwächere Drehbuch. Life is Strange 2 ist alles andere als perfekt, aber hat das Herz am richtigen Fleck. ★

LIFE IS STRANGE 2

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Core i3 2100 / Phenom X4 945
Geforce GTX 650 / Radeon R7 250
3 GB RAM, 14 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Core i3 6100 / Athlon X4 845
Geforce 1050 / Radeon RX 460
6 GB RAM, 14 GB Festplatte

PRÄSENTATION



- stilischerer Aquarell-Look
- professionelle englische Sprecher
- abwechslungsreich gestalteter USA-Roadtrip
- stimmungsvolle Beleuchtung
- emotionsarme Gesichtsanimationen

SPIELDESIGN



- Entscheidungen mit spürbaren Auswirkungen
- Handlungen prägen Bruder
- einfach-intuitive Steuerung
- unaufdringliches, schön designtes Interface
- wenig echte Interaktionsmöglichkeiten

BALANCE



- sehr einsteigerfreundlich
- kein Zeitdruck
- keine spielerischen Sackgassen
- niemals wirklich herausfordernd
- teils frustrierend einengende Dialogoptionen

ATMOSPHÄRE / STORY



- politische Themen wie Rassismus
- nachvollziehbar geschriebene Dialoge und Momente
- stimmungsvoller Soundtrack
- Drehbuchpatzer und Logikfehler
- enttäuschende Enden

UMFANG



- zwölf bis 15 Stunden Spielzeit
- vier unterschiedliche Enden
- hoher Wiederspielwert
- jede Episode bietet komplett neue Gebiete
- alternative Enden nur mit Neustart erreichbar

FAZIT

Überwiegend gut erzählter Roadtrip. Fängt stark an, verirrt sich aber zum Finale in Logikfehlern und lässt viele Fragen offen.



Für Kenner der Vorgängerspiele gibt es einige sehr charmante Easter Eggs und Verbindungen zu entdecken. Die zweite Season spielt einige Jahre nach den Ereignissen in Arcadia Bay.