

Life is Strange: True Colors

KEINE EPISODEN MEHR

Genre: **Adventure** Publisher: **Square Enix** Entwickler: **Deck Nine Games** Termin: **10.9.2021**

Ein Spiel ohne Warterei, ohne Levelgrenzen, mit einem Kriminalfall. Im neuen Teil der Adventure-Reihe wird sich vieles ändern. Aber das Übersinnliche bleibt. Von Géraldine Hohmann

Obwohl es erneut um persönliche Geschichten, übernatürliche Kräfte und ein großes Mysterium geht, ändert der dritte Teil einiges am Life-is-Strange-Konzept. Zum einen erscheint True Colors als vollständiges Spiel, wir müssen nicht mehr auf einzelne Episoden warten. Zum anderen dürft ihr im Adventure eine Open World erforschen. Wir erklären euch, was es damit auf sich hat.

Ein Unfall

In Sachen Storytelling und Atmosphäre bleibt Life is Strange 3 dem Serienprinzip treu und lässt uns ein weiteres Mal in die persönliche Geschichte einer Heldin eintauchen. Dieses Mal in die Welt von Alex, die nach acht Jahren in einer Pflegefamilie ihren großen Bruder Gabe wiedertrifft. Und zwar in der Kleinstadt Haven Springs, in der sie einen Neuanfang wagen möchte. Doch Kenner der Reihe ahnen es bereits: Alex verfügt über eine übernatürliche Kraft. Sie kann die Gefühle ihrer Mitmenschen als Auren sehen, ihre Gedanken hören und erfahren, warum sie sich so fühlen. Die Superkraft ist für Alex ein Fluch, denn sie kann so auch mit starken



Alex' Superkraft lässt sie Emotionen anderer Menschen sehen und fühlen. Das ist nicht immer von Vorteil.

negativen Emotionen »infiziert« werden, die sie nicht mehr kontrollieren kann. Als aber kurz nach ihrer Ankunft ihr Bruder Gabe bei einem vermeintlichen Unfall ums Leben kommt, muss sie sich ihrer Fähigkeit stellen und sie benutzen, um seinen Tod aufzuklären – denn Alex glaubt, dass mehr dahinter-

steckt. Dabei treffen wir erneut Entscheidungen, lernen Menschen und ihre Geschichten kennen und bauen Beziehungen auf. Unter anderem zu Gabes bestem Freund Ryan und der Künstlerin Steph, die Fans noch aus Before the Storm kennen. Ryan wie auch Steph zeigen ein romantisches Interesse an Alex.



Haven Springs bietet eine wunderschöne Kulisse für das neue Life is Strange. Aber was lauert hinter den harmlosen Fassaden?



Eine offene Stadt

Abgesehen von kleineren Wiedersehen wie dem mit Steph erzählt Life is Strange 3 eine neue und unabhängige Geschichte und ist somit auch dann für euch geeignet, wenn ihr neu in die Reihe einsteigen wollt. Zumal der dritte Teil sich von einigen alten Konzepten verabschiedet. Die größte Neuerung ist die kleine Open World: Wir werden Haven Springs frei erkunden können und dabei auf zahlreiche optionale Nebenaufgaben und Geschichten stoßen, die wir losgelöst von der Haupthandlung erleben können. Dadurch dürfte sich Life is Strange: True Colors drastisch von den kleinen Levels aus dem ersten und dem linearen Roadtrip aus dem zweiten Teil unterscheiden und könnte die Geschichten um die Welt und ihre Charaktere für uns noch interaktiver und damit glaubwürdiger machen. Laut den Entwicklern wollen sie den Wunsch der Fans nach mehr Erkundung erfüllen: »Wir haben sehr genau zugehört, wovon die Fans mehr sehen möchten. Einer dieser Aspekte ist die Erkundung: Spieler können die Hauptstraße von Haven Springs, eine Straße voller Geheimnisse und optionalem Inhalt, in größerem Detail und mit mehr Freiheit denn je erforschen. Die Welt um die Spieler ist offener als je zuvor, und Alex kann mit ihrer Kraft mit den Einwohnern der Stadt interagieren und den Zustand von Haven beeinflussen.«

Was gefällt uns bisher?

- **Originelle Story:** Die Geschichte um Alex, die auf der Suche nach einem Zuhause in einen mysteriösen und persönlichen Todesfall verwickelt wird, macht uns neugierig.
- **Soundtrack:** Wie schon die Vorgänger wartet Life is Strange 3 mit einem originellen Indie-Soundtrack auf, der aus eigens produzierten Songs und Coverversionen besteht – der im Trailer gezeigte Song »Haven« konnte uns bereits überzeugen.
- **Atmosphäre:** Haven Springs blutet Klein-



Wir können die Kleinstadt frei erkunden und etwa den örtlichen Plattenladen aufsuchen.

stadtrömantik mit seinen plätschernden Flüssen, seinen Bergen und seinen goldenen Sonnenuntergängen – das perfekte Setting für eine emotionale Geschichte.

- **Open World:** Das freie Erkunden der Kleinstadt wirkt vielversprechend und könnte dafür sorgen, dass die Geschichte weniger linear verläuft als in den Vorgängern.

Was bleibt unklar?

- **Wie vergeht die Zeit?** Wenn wir frei Nebenaufgaben in der offenen Welt lösen, haben wir pro Tag eine bestimmte Zeitspanne dafür oder vergehen Tage erst an festen Punkten in der Handlung?
- **Wie funktioniert die Superkraft?** Bietet das Lesen von Emotionen einen ähnlich spannenden Rätselkniff wie das Zurückdrehen der Zeit aus dem ersten Teil oder eröffnet es lediglich eine weitere Dialogebene?
- **Steife Gesichter:** Im Gameplay-Trailer kämpft Life is Strange 3 mit vergleichsweise steifen Gesichtsanimationen. Wie wird sich das auf die Glaubwürdigkeit einer Geschichte auswirken, die sich dem Lesen von Emotionen verschrieben hat?

Ein neuer Entwickler

Life is Strange 3 wird nicht von Dontnod entwickelt, die für die beiden Hauptteile verantwortlich zeichneten, sondern von Deck Nine Games, von denen der bereits erwähnte Serienableger Before the Storm stammt. Der verzichtete auf eine übernatürliche Komponente und konzentrierte sich lediglich auf seine Dialogoptionen. Erfahrung mit einer besonderen Rätselmekhanik wie der Zeitrückspulfunktion haben Deck Nine Games bisher also nicht. Ob Life is Strange: True Colors wieder an die Einzigartigkeit des ersten Teils anschließen kann und wie gut die Neuerungen der Reihe wirklich tun, erfahren wir nach aktuellen Plänen bereits im kommenden September. Dazu passend erscheint im Herbst 2021 auch die Remastered Collection von Life is Strange und Life is Strange: Before the Storm, die alle Episoden mit aufpolierter Grafik enthält. ★

MEINUNG

Géraldine Hohmann
@mighty_dinomite



Life is Strange hat einen besonderen Platz in meinem Herzen. Die emotionale Wucht, mit der mich der erste Teil damals getroffen hat, werde ich wohl nie vergessen. Aber bei Life is Strange 2 hat für mich einfach etwas gefehlt. Womöglich konnte der Roadtrip schlicht nicht die intime Beziehung ersetzen, die ich im ersten Teil mit der Stadt Arcadia Bay und ihren Bewohnern geknüpft hatte. Die Rückkehr in eine Kleinstadt und ihr Aufbau als kleine Open World könnte genau der richtige Schritt für ein drittes, »richtiges« Life is Strange sein.

Spannend bleibt, ob Alex' Superkraft ähnlich clever genutzt wird wie die Zeitreisefunktion in der Geschichte um Max und Chloe. Denn Before the Storm hat für mich gezeigt, dass der Reihe ohne eine faszinierende Superkraft als Rätselmekhanik etwas Entscheidendes fehlt, egal, wie gut die Geschichte erzählt sein mag.

