

## Life is Strange: True Colors

## DIE MAGIE IST ZURÜCK

Genre: **Adventure** Publisher: **Square Enix** Entwickler: **Deck Nine** Termin: **9.9.2021** Sprache: **Deutsch, Englisch**  
 USK: **ab 12 Jahren** Spieldauer: **15 Stunden** Preis: **60 Euro** DRM: **ja (Steam)** Enthalten in: –

Ein Story-Highlight, das ihr nicht so schnell vergessen werdet. In unserem Test erfahrt ihr, was True Colors außergewöhnlich macht – und wo es trotzdem scheitert. Von Géraldine Hohmann



Das sonnengetränkte Haven Springs lädt an allen Ecken zum Erkunden und Stöbern in den kuriosen Läden ein.

Wer bereits ein Life is Strange gespielt hat, der kennt das Erfolgsrezept: eine emotionale Coming-of-Age-Geschichte, ein Kriminalfall, eine Superkraft, große Entscheidungen und ein gefühlvoller Soundtrack. Und obwohl auch Life is Strange 2 all diese Zutaten hatte, kam es nicht an die Magie des ersten Teils heran. True Colors gelingt das wieder.

### Darum geht es

Unsere neue Heldin ist Alex, eine junge Frau, die nach einer schwierigen Kindheit in

Kinderheimen und Pflegefamilien aufwuchs. Nach vielen Jahren spürt sie ihr älterer Bruder Gabe auf und bittet sie, nach Haven Springs zu kommen, wo er sich mittlerweile ein sicheres Leben aufgebaut hat. Doch ein schrecklicher Vorfall bringt alles aus dem Gleichgewicht. Bei einer nächtlichen Rettungsaktion eines vermissten Kindes kommt Gabe bei einem tragischen Unfall ums Leben. Die Puzzleteile scheinen jedoch nicht zusammenzupassen, und Alex vermutet, dass mehr hinter dem Tod ihres Bruders steckt, als es den Anschein hat.

Um den Fall zu lösen, nutzt Alex eine Kraft, die sie lange zu unterdrücken versuchte. Sie kann die Gefühle anderer Menschen sehen und ihre Gedanken dazu hören. Wenn Angst, Wut oder Trauer besonders stark werden, kann Alex die Welt durch die Augen dieser Person sehen und Erinnerungen und Gefühle abrufen, die mit Objekten in der Umgebung verknüpft sind. Eine Kraft, über

die man allerdings nicht länger als einige Sekunden nachdenken sollte, weil sonst schnell die Logiklücken auffallen. Mal kann Alex recht alltägliche Gefühle von NPCs lesen, an anderer Stelle bleiben uns die eigentlich starken Emotionen von Hauptcharakteren verborgen. Zwar können wir die Kraft jederzeit frei anwenden, aber sie funktioniert oft nur exakt so, wie es gerade für die Handlung passt. Spannendes Experimentieren, Geheimnisse, überraschende Enthüllungen abseits der Haupthandlung ... hier wäre so viel mehr möglich gewesen! Alex sieht ihre Macht nicht als Segen, sondern als Fluch. Denn ihre Emotionen verschmelzen mit denen ihrer Mitmenschen, und so kämpft sie bereits ihr Leben lang mit Wutausbrüchen oder schwerer Trauer.

### Ganz große Gefühle

Das ist eine der großen Stärken von True Colors: Wir lernen die Charaktere von Haven

#### Eignet sich für euch, wenn ...

- ... ihr emotional aufgeladene Geschichten mögt.
- ... ihr euch in einer Spielwelt zu Hause fühlen wollt.
- ... ihr vor Entscheidungen nicht zurückschreckt.

#### Eignet sich für euch nicht, wenn ...

- ... ihr viel in einem Spiel selbst machen wollt.
- ... ihr euch sehr über Logikfehler ärgert.
- ... ihr knackige Rätsel lösen möchtet.

Springs aufs Innigste kennen, ihre tiefsten Ängste und Sorgen und ihre Beziehung untereinander. Wir machen die Menschen durch unsere Entscheidungen zu unseren Feinden, Freunden oder sogar Partnern. Denn Ryan und Steph, die besten Freunde von Alex' Bruder Gabe, zeigen beide romantisches Interesse an ihr.

Um das klarzustellen: Nichts davon wirkt aufgesetzt. Mit allen Charakteren hat Alex eine großartige Chemie, wozu auch die gelungene Sprachausgabe mit bekannten deutschen Sprechern beiträgt. Unsere Dialoge fühlen sich echt an, wir erleben Momente, über die wir noch lange nachdenken, und erhalten regelmäßig Nachrichten unserer neuen Freunde. Und wir müssen sagen: Noch nie haben wir so gerne Text-Logs in einem Spiel gelesen. Die Nachrichten und Social-Media-Einträge auf unserem Handy sind mal lustig, mal ein spannender Wink für zukünftige Ereignisse, manchmal ein Schlag in die Magengrube. Wir lesen etwa ältere Nachrichten eines Mannes, mit dem Alex einige Dates hatte. Eines Abends fragt sie ihn, ob sie bei ihm übernachten könne, weil die Zustände im Heim unerträglich geworden sind. Eine Frage, die sie auch einer Freundin des Öfteren schickte. Bei den folgenden Nachrichten, die darin enden, dass Alex seinen Kontakt blockiert, läuft es uns kalt den Rücken runter. True Colors hat keine Angst vor schockierenden Momenten. Es nutzt Themen wie Tod, Gewalt in der Familie, Krankheit und Schuld nicht nur als Gimmick, sondern gibt ihnen den nötigen Raum. Eine Lösung bietet es aber nicht immer, so wie das Leben eben auch nicht.

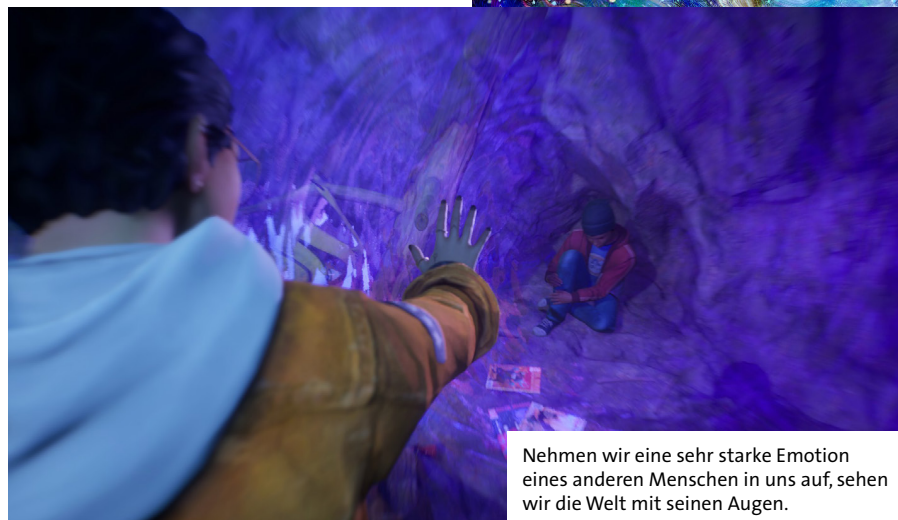
Die Hauptcharaktere sind optisch unheimlich liebevoll gestaltet. Ihre Gesichtszüge, Kleidung und ihr Ausdruck erzählen uns viel über ihre Persönlichkeit. Schade, dass die steifen Animationen manchmal auf Kosten von Glaubwürdigkeit und Ausdruck gehen. Vor allem weil die Emotionen eine so wichtige Rolle spielen. Aber auch die NPCs ohne Namen, denen wir in der Welt begegnen, hätten sehr viel mehr Liebe vertragen können. Die gehen nicht über Standardmodelle mit minimaler Animation hinaus.

### Open World in ultra light

Wir bewegen uns ab Kapitel zwei zwar recht frei durch Haven Springs und können auch optionale Nebenaufgaben lösen, die meisten Gebäude bleiben uns aber verschlossen. Das passt unserer Meinung nach aber viel besser zum Spielkonzept von Life is Strange. Die Rückkehr in eine kleine Stadt, die nach



Die Hauptfiguren haben wunderschöne und teilweise ausdrucksstarke Gesichter – die leider durch die schwachen Animationen geschmälert werden.



Nehmen wir eine sehr starke Emotion eines anderen Menschen in uns auf, sehen wir die Welt mit seinen Augen.

und nach zu unserem Zuhause wird, ist eine viel bessere Entscheidung als der Roadtrip aus Teil zwei. Denn die Bergbaustadt Haven Springs funktioniert beinahe selbst wie ein Charakter. Sie steckt voller kleiner Geschichten und Details, die von uns entdeckt werden wollen. Ein Bergarbeiter, der mit seiner Mutter telefoniert, die sich um seinen Job sorgt. Eine Eisdiele, die durch unser Eingreifen eine neue Eissorte kreiert. Im Plattenladen liegen Rabattcoupons für die Marihuanaapotheke die Straße runter ... Moment, was? Ja, auf den ersten Blick wirkt Haven Springs wie eine unrealistische Hipster-Vision. Wie sollte eine Ortschaft mit einem Blumenladen, einem Musikgeschäft und einer Marihuanaapotheke überleben? Aber tatsächlich erklärt das, warum Haven Springs von der finanziellen Unterstützung der Bergbaugesellschaft Typhon abhängig ist, die in der Handlung eine wichtige Rolle spielt. Alles ist miteinander verknüpft.

### Welche Rolle spielen die Entscheidungen?

Natürlich wäre es kein Life is Strange ohne eine Reihe von schwerwiegenden Entscheidungen. Sol-



## MEINUNG

Géraldine Hohmann  
@mighty\_dinomite



Ich habe Life is Strange: True Colors mit einem Gesichtsausdruck von jemandem begonnen, der gerade das erste Mal Austern probiert. Sehr skeptisch, sehr bereit, diese Glibberdinger nicht zu mögen und nie wieder zu essen. Denn nachdem Teil eins einen ganz besonderen Platz in meinem Herzen eingenommen hat, wurde ich von Teil zwei und Before the Storm enttäuscht. Irgendwie war die Magie verschwunden. Doch kaum habe ich die vom Abendlicht geküsste Stadt Haven Springs das erste Mal betreten, kaum verbrachte ich meine ersten Sekunden mit den Charakteren, die meine Familie werden sollten, da wusste ich: Es ist wieder da. Das ganz besondere Life-is-Strange-Gefühl. Man hätte spielerisch definitiv mehr herausholen können. Aber die einzigartige Geschichte und Atmosphäre trösteten mich darüber hinweg.

Für alle, die schon mal einen geliebten Menschen verloren haben, wird True Colors ab und zu ein Schlag in die Magengrube sein. Denn es hat keine Angst davor, Dinge auszusprechen. Auch wenn es zu Beginn nicht so wirken mag: Lasst euch überraschen. Aber vor allem die schönen Momente und die liebevoll geschriebenen Figuren führen dazu, dass man am Ende selbst Mitglied der außergewöhnlichen Gemeinde von Haven Springs sein möchte.

len wir ein dubioses Abfindungsangebot annehmen? Wem können wir wirklich vertrauen? Aber auch kleine Entscheidungen wie die Wahl eines Namens für unseren LARP-Charakter formen unsere ganz eigene Geschichte. Schlussendlich führen unsere Entscheidungen zwar zu einem von fünf verschiedenen Enden, der Weg dorthin bleibt aber leider mehr oder weniger linear.

Tatsächlich beeinflussen unsere Entscheidungen manchmal gar nicht so sehr, was passiert, sondern vor allem, wie unsere Mit-



Nach einer Weile wird Haven Springs mehr und mehr zu unserem Zuhause.

menschen darauf reagieren. Dass die Handlungsstränge immer wieder auf ähnliche Situationen hinauslaufen, ist zwar enttäuschend, aber dennoch fühlen sich die Reaktionen der Menschen wirklich bedeutend an. Weil sie in dem Moment mehr für uns sind als Videospielfiguren. Weil ihre Meinung uns wichtig ist. Weil wir manchmal stundenlang ein schlechtes Gewissen wegen einer falschen Entscheidung mit uns herumtragen. Denn es stellt sich heraus, dass es einige ganz klar falsche Entscheidungen gibt. Die sind nicht immer eindeutig, während wir sie treffen, führen aber unvermeidlich zu einer etwas unbefriedigenden Auflösung. Schade, dass wir selten eine Möglichkeit bekommen, solche Entscheidungen wiedergutzumachen.

### Eine einzigartige Erfahrung

Life is Strange: True Colors bringt in vielerlei Hinsicht die Magie aus dem ersten Teil zurück, die weder Life is Strange 2 noch Before the Storm so richtig einfangen konnten. Allerdings fehlen uns auch ein paar Aspekte schmerzlich. Die Zeitrückspulkraft sorgte an der ein oder anderen Stelle für spannende Rätsel. So etwas gibt es in True Colors überhaupt nicht. Die Kraft des Gefühlelesens wird lediglich genutzt, um weitere Dialoge freizuschalten oder mehr über eine Vorge-

schichte zu erfahren. Spielmechanisch bietet sie keine Herausforderung.

Mehr Interaktivität in Form von Rätseln und dem Experimentieren mit unseren Kräften hätte True Colors definitiv gutgetan. Aber am Ende ist das Spiel mehr als die Summe seiner Teile. Es ist seine Charaktere. Es ist die Story, die uns nachdenklich und melancholisch stimmt, aber auch mit einem hoffnungsvollen Gefühl entlässt. Deshalb ist Life is Strange: True Colors am Ende nicht perfekt. Aber trotzdem ein Spiel, das ihr erlebt haben solltet. ★

## LIS: TRUE COLORS

### SYSTEMANFORDERUNGEN

#### MINIMUM

i3 4350 / X4 965  
GTX 770 / HD 8870  
4 GB RAM, 3 GB Festplatte

#### EMPFOHLEN

i5 6600K / Ryzen 5 2600  
GTX 980 / R9 390X  
8 GB RAM, 3 GB Festplatte

### PRÄSENTATION



detailverliebt (Haupt-)Charakterdesign wunderschöne Stadt gelungene Vertonung steife Animationen minimalistisch gestaltete NPCs

### SPIELDESIGN



intuitive Steuerung spannende Entscheidungen unterhaltsame Nebenquests keine richtigen Rätsel Superkraft nicht logisch integriert

### BALANCE



Ziele stets erkennbar kein Zeitdruck alternative Entscheidungen via Kapitelauswahl nicht fordernd einige Entwicklungen können frustrieren

### ATMOSPHERE / STORY



Stadt fühlt sich nach zu Hause an glaubhafte Charaktere spannende Text-Logs und SMS einige extreme Momente gefühlvoller Soundtrack

### UMFANG



fünf verschiedene Enden 15 Stunden Story nicht mehr im Episodenformat viele interessante Kleinigkeiten geringer Wiederspielwert

### FAZIT

Besonderes Story-Adventure, das einem noch lange im Gedächtnis bleibt, aber von mehr Interaktivität profitiert hätte.



Steph ist DJ des örtlichen Radios, Ryan ist Ranger von Haven Springs.