

Life is Strange: Double Exposure

DIE GESCHICHTE GEHT WEITER

Genre: Adventure Publisher: Square Enix Entwickler: Deck Nine Games Termin: 29.10.2024

Kleinstadt-Setting, ein Mordfall, Zeitreise und Max Caulfield – der neueste Ableger von Life is Strange erinnert stark an das Spiel, mit dem alles begann. Von Natalie Schermann

Wenn es einen Spielmoment gibt, den ich bereue, dann ist es die Dachszene in Life is Strange: Episode 2. Ich war nicht aufmerksam genug. Habe innerhalb von wenigen Minuten erlebt, wie meine Entscheidungen und meine Fehler den Lauf der Geschichte und das Schicksal eines Mädchens verändern. Ein furchtbarer Moment. Aber ein unglaublich intensiver, in dem ich mich erneut in Videospiele als Storymedium verliebt habe. Ein Moment, den ich in allen folgenden Life-is-Strange-Spielen vermisst habe. Auf dem diesjährigen Xbox Games Showcase kündigte Square Enix einen neuen Teil an – und Double Exposure könnte tatsächlich alles werden, worauf ich all die Jahre nach dem ersten Teil gewartet habe.

Willkommen zurück, Max!

Die wohl größte Überraschung neben der eigentlichen Ankündigung des Spiels ist die

Rückkehr von Heldin Max Caulfield, die wir bereits im ersten Teil kennen- und lieben gelernt haben. Max versucht, die traumatisierenden Ereignisse von Arcadia Bay in den darauffolgenden Jahren zu verarbeiten. Auch ihre Kraft, mit der sie die Zeit zurückspulen konnte, verdrängt sie komplett. Als professionelle Fotografin reist sie durchs Land, bis sie an der Universität von Caledon landet, wo sie in einen Mordfall verwickelt wird.

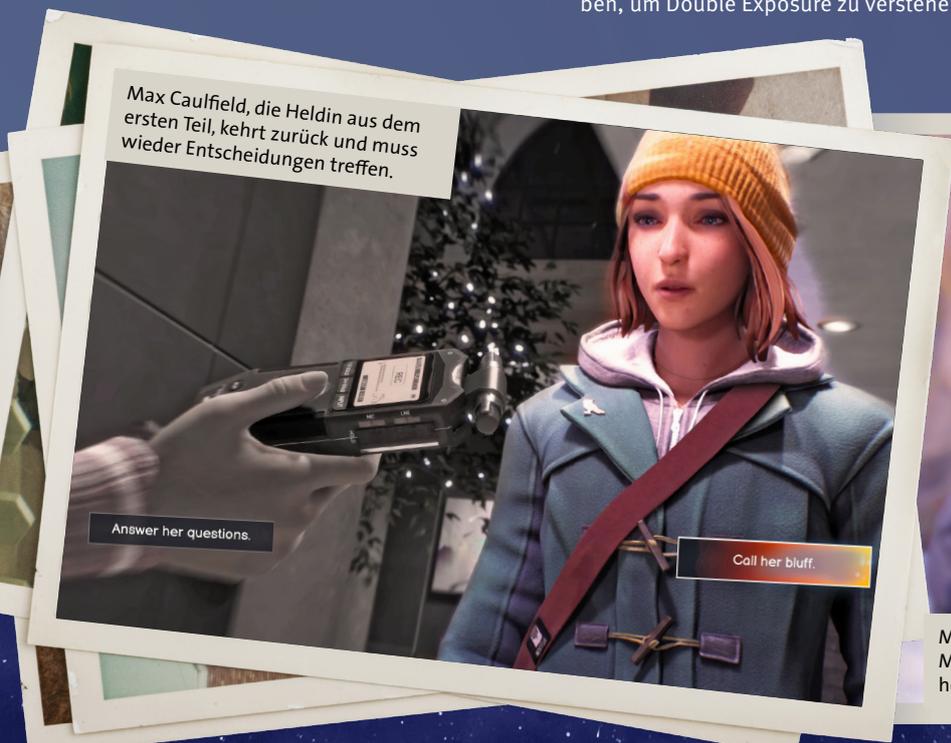
Die gute Nachricht für alle Fans: Double Exposure legt kein Kanon-Ende fest. Egal wie eure letzte Entscheidung im ersten Teil ausgefallen ist – das neue Spiel will alle Stränge respektieren. In Dialogen mit anderen Charakteren kann Max außerdem etwas von ihrer Vergangenheit preisgeben. So finden unsere Entscheidungen aus Teil 1 ihren Weg in den neuen Ableger.

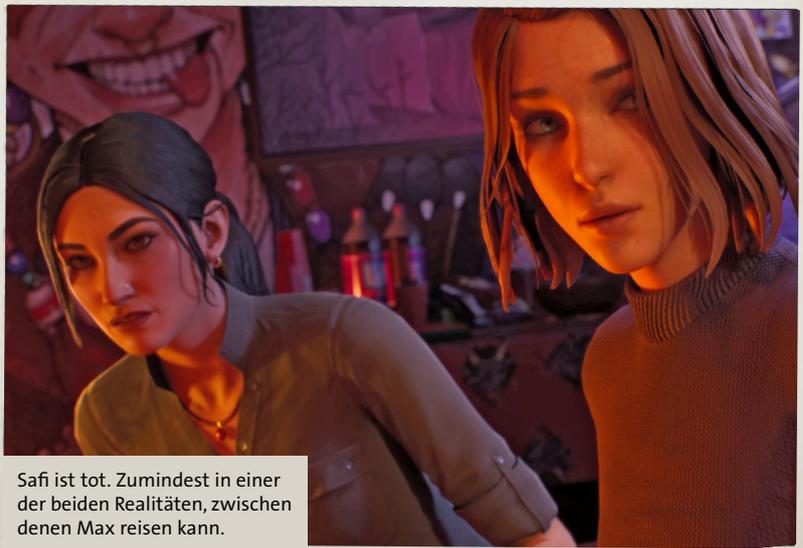
Die gute Nachricht für alle Neueinsteiger: Ihr müsst keinen der Vorgänger gespielt haben, um Double Exposure zu verstehen. Wir

bekommen nämlich neue Charaktere, eine neue Kleinstadt, eine neue Geschichte.

Zwischen zwei Realitäten

An der Universität von Caledon freundet sich Max mit Safi und Moses an. Sie verfolgt als Residenzkünstlerin ihre Leidenschaft für Fotografie und kann sich das erste Mal seit Arcadia Bay wieder in einer Kleinstadt niederlassen und die kleinen Momente des Lebens genießen. Bis zum Schicksalstag, an dem sie ihre Freundin Safi tot auffindet – und ihre Kräfte zurückkehren. Double Exposure soll laut Entwickler als klassisches Murder-Mystery starten und sich immer mehr zu einem übernatürlichen Fall entwickeln. Max





Safi ist tot. Zumindest in einer der beiden Realitäten, zwischen denen Max reisen kann.

steckt natürlich mittendrin. Und das auch noch in zwei unterschiedlichen Realitäten. Denn Max ist nicht nur älter geworden, auch ihre Kräfte haben sich verändert. Sie kann nicht mehr die Zeit zurückdrehen, reist jetzt aber zwischen zwei Realitäten. In der ursprünglichen Realität ist Safi tot. In der anderen ist lebt sie noch und ist in Gefahr.

Mit ihren Fähigkeiten stürzt sich Max also in einen Wettlauf gegen die Zeit, um den Killer zu fassen und den zweiten Mord an ihrer Freundin zu verhindern. Dafür springt sie zwischen den Welten hin und her, kann in bestimmten Situationen aber auch nur am Dimensionsschleier »anklopfen«, um kleinen Gesprächen aus der anderen Realität zu lauschen. Das bietet den Entwicklern natürlich viel Raum für spannende Spielereien. So hat es Max beispielsweise immer mit zwei Versionen ein und derselben Person zu tun, führt also in jeder Realität eine sehr individuelle Beziehung zu den Menschen. Die Ereignisse spielen sich ganz anders aus, je nachdem, ob Safi in dieser Welt am Leben ist oder nicht. Und das ist die perfekte Vorlage, um sich in Dialogen zu verplappern oder sich in den Geschehnissen zu verknoten.

Das verrät uns das erste Gameplay

In einem Livestream stellten die Entwickler noch 20 Minuten Gameplay vor, das uns einen Vorgeschmack auf das neue Abenteuer von Max gibt. Wir beobachten Max, Safi und Moses, wie sie nachts auf einem Dach zusammensitzen, um Kometen zu beobachten. Das kleine gemütliche Beisammensein verwandelt sich aber schnell in einen Albtraum, als Max ihre Freundin Safi tot auffindet. Aus

dem kleinen Gameplay-Abschnitt lassen sich schon ein paar Details ableiten:

- **Max Caulfield:** In den ersten Szenen von Double Exposure erleben wir eine erwachsenere Max. Die junge Frau wirkt selbstbewusst, ohne dass ihr Charme darunter leidet. Sie scheut sich nicht davor, auch mal Witze von sich zu geben, und lässt bereits in den wenigen Minuten die Persönlichkeit durchblitzen, die Fans im ersten Spiel so begeistert hat.
- **Gewohnt ruhige und intime Momente:** Das ruhige Gameplay kehrt ebenfalls zurück. Wir können uns Zeit lassen, während wir unsere Umgebung erkunden. Max führt kleine Gespräche, erlebt schöne und intime Momente mit den Charakteren. Wir können ihren Gedanken lauschen, wenn wir Gegenstände in der Umgebung untersuchen. Oder wir halten für einen kurzen Moment inne und genießen die Ruhe vor dem Sturm.
- **Fotografie:** In Double Exposure dürfen wir unser Fototalent sogar selbst unter Beweis stellen. So können wir Moses beispielsweise vorgeben, welche Pose er einnehmen soll. Im Anschluss teilt Max das Foto auf einer Social-Media-Plattform namens Crosstalk – die sozialen Medien könnten also noch eine größere Rolle für das Gameplay spielen.
- **Die zwei Realitäten:** Als Max ihrer Freundin hinterherrennt, überschlagen sich die Ereignisse. Ein Schuss fällt. Safi ist noch am Leben und telefoniert. Wenige Sekunden später ist sie tot. Hier scheinen sich beide Realitäten für einen kurzen Moment zu überlappen. Wir müssen die neue Kraft gemeinsam mit Max erst kennenlernen: Hat Max ausreichend Kontrolle über ihre Shifts? Geraten die zwei Realitäten durcheinander? Und warum kehren ihre Kräfte wieder zurück?
- **Fantastische Musik:** Natürlich darf die fantastische musikalische Untermalung nicht fehlen. Und der erste Eindruck enttäuscht nicht. Im ersten Gameplay wech-

selt sich ruhige Hintergrundmusik mit sanften Gitarrenklängen und zartem Gesang ab, bevor für das Finale der Szene dramatische und nervenaufreibende Töne angeschlagen werden. Der Soundtrack dürfte wieder ein Highlight werden. ★

MEINUNG

Natalie Schermann
[@theycallme_lie](#)



Schon lange habe ich mich nicht mehr so auf den Release eines Life-is-Strange-Spiels gefreut. Denn nach Teil 1 wurde ich immer und immer wieder enttäuscht. Before the Storm würde ich am liebsten aus meinem Gedächtnis löschen, weil es für mich viel vom Zauber des ersten Teils zerstört hat. Das Roadtrip-Setting von Teil 2 schaffte es überhaupt nicht, mich abzuholen. True Colors war eine kleine Überraschung, weil es mir dann doch besser gefallen hat als gedacht. An den grandiosen ersten Teil kommt es für mich aber noch lange nicht heran. Double Exposure trifft jetzt aber die richtigen Entscheidungen, die eine perfekte Grundlage bieten, um alles einzufangen, was Teil 1 so großartig gemacht hat: eine neue Kraft, ein Kleinstadt-Setting, ein Mordfall, eine coole Zeitreisegeschichte – und dann auch noch die grandiose Max Caulfield! Kneift mich mal bitte. Über die Jahre bin ich wirklich streng geworden, was die Spiele dieser Reihe angeht. Der Trailer und das erste Gameplay zu Double Exposure überzeugen mich aktuell aber voll und ganz. Denn die Rückkehr zu den Wurzeln hat unglaublich viel Potenzial, auch die Identität von Life is Strange zurückzubringen. Nämlich harte Entscheidungen, unangenehme Situationen und einen Einblick nicht nur in den Alltag und die Gedanken der unterschiedlichen Charaktere, sondern auch in meine eigene Gefühlswelt. Ein kleines mulmiges Gefühl bleibt nach all den Enttäuschungen der letzten Jahre trotzdem. Aber gerade überwiegt die Vorfreude, ich kann den Release kaum noch abwarten.