

Life is Strange: Double Exposure

# HÖHENFLUG UND UNSANFTE LANDUNG

Genre: Story-Adventure Publisher: Square Enix Studio: Deck Nine Games Termin: 29.10.2024 Sprache: Deutsch, Englisch  
 USK: ab 12 Jahren Spieldauer: 15 Stunden Preis: 50 Euro DRM: ja (Steam) Enthalten in: -

Mit Double Exposure steckt uns Entwickler Deck Nine endlich wieder in die Haut von Fan-Liebling Max Caulfield. Doch die grandiose Fortsetzung mit der jungen Heldin strauchelt am Ende ausgerechnet bei der Story. Von Jesko Buchs



Max (r.) und Safi (l.) sind unzertrennlich. Nach Safis Tod nimmt Max die Ermittlungen selbst in die Hand.

Max Caulfield ist zurück! Rund neun Jahre nach dem gefeierten Erstling der Serie und mehreren zwischenzeitlichen Ablegern mit anderen Hauptfiguren lässt uns Entwickler Deck Nine endlich wieder in die Haut der jungen Fotografin schlüpfen.

Bereits die Ankündigung von Life is Strange: Double Exposure sorgte im Sommer für großen Jubel unter den Fans – denn Max' erstes Abenteuer gilt bis heute als bester Teil der Reihe. Die Protagonistin ist inzwischen erwachsen und versucht, sich auf der anderen Seite der USA ein geordnetes Leben aufzubauen. Doch das gerät durch einen Mordfall aus den Fugen. Mit dieser spannenden Prämisse beginnt Life is Strange: Double Exposure und legt über die ersten

drei Akte einen richtig stabilen Lauf hin. Max, ihr Humor, die Welt, der Soundtrack – nahezu alles scheint perfekt. Doch auf den entscheidenden Metern geht dem Spiel ausgerechnet bei der Story die Luft aus.

## Ein übernatürlicher Kriminalfall

Wie eingangs schon erwähnt, steckt uns Double Exposure erneut in die Rolle von Maxine Caulfield. Max, mittlerweile schon 28 Jahre alt, ist nach ein paar Jahren als freischaffende Fotografin mittlerweile Dozentin an der angesehenen Caledon University, einer schicken Privat-Uni in Lakeport, Vermont. Aber noch immer wird sie von ihren traumatischen Erlebnissen in Arcadia Bay verfolgt. Auf dem Caledon-Campus findet

Max so etwas wie Normalität wieder. Sie freundet sich mit Safi Fayyad an, Tochter der Uni-Präsidentin und aufstrebende Autorin. Zusammen treiben die beiden jede Menge Unfug – bis Safi plötzlich ermordet wird.

Nach einem gemeinsamen Abend auf dem Uni-Dach, wo die beiden mit einem Kumpel Sternschnuppen beobachten, findet Max Safi leblos auf einer Parkbank, in der Brust eine klaffende Schusswunde. Die Polizei tappt auf der Suche nach dem Mörder im Dunkeln. Max ist am Boden zerstört. Da kehren plötzlich Max' übernatürliche Fähigkeiten zurück, die sie selbst lange verloren geglaubt hatte – allerdings ein wenig anders als erwartet. Früher konnte Max in der Zeit zurückspringen, nun wechselt sie zwischen zwei Zeitlinien hin



#### PASST ZU EUCH, WENN ...

- ... ihr Krimis mögt.
- ... ihr entscheidungsfreudig seid.
- ... ihr gerne über Zeitreise-Paradoxa knobelt.

#### PASST NICHT ZU EUCH, WENN ...

- ... ihr keine Indie-Musik mögt.
- ... ihr lieber actionreiche Adventures spielt.
- ... ihr Hipster-Settings nicht ausstehen könnt.

durchaus auch noch ein, zwei andere Rätselformen sein können, weil das ganze Weltenwechseln dann doch irgendwann ein wenig öde wird. Zu unserer geistigen Unterstützung verfügt Max über ein Handy und ein Tagebuch, mit denen wir sehen, was unsere Mitmenschen auf Social Media treiben und in dem wir nachschlagen können, was wir bislang schon herausgefunden haben.

### Eure Wahl war weise

Weil Max ja nun nicht mehr in der Zeit zurückspringen kann, solltet ihr bei den Gesprächen übrigens aufpassen: Einige Gesprächsoptionen sind in Double Exposure nicht eindeutig, ähnlich wie in Mass Effect etwa. So entscheidet ihr euch schnell mal für die falsche Antwort und stoßt eurem Gegenüber unbeabsichtigt vor den Kopf. Apropos Entscheidungen: Auch die spielen in Life is Strange: Double Exposure wieder eine Rolle. Allerdings wurde diese Mechanik gegenüber dem ersten Teil der Serie merklich entschärft. Die Entscheidungen haben zwar

und her. In der einen ist ihre Freundin Safi tot, in der anderen lebt sie. Doch vielleicht nicht mehr allzu lange, irgendjemand hat es auch dort auf Safi abgesehen. Ausgestattet mit ihren neuen Kräften macht sich Max daran, Safis Mörder zu finden, und stößt dabei auf eine Reihe übernatürlicher Probleme.

### Auf der anderen Seite

Der grundlegende Spielablauf von Double Exposure ist schnell erklärt, denn er baut auf die Stärken der Vorgänger. Wir erkunden während unserer Ermittlungen den Caledon-Campus, führen Gespräche, lösen Rätsel und schießen Fotos – in beiden Zeitlinien. Die neue Kraft gewährt Max eine Art Ermittlersicht, die uns wahrnehmen lässt, was gerade in der jeweils anderen Zeitlinie passiert. Dadurch können wir unter anderem Gespräche belauschen, die Personen in

Max' Gegenwart nicht geführt hätten, und so pikante Geheimnisse erfahren. Die Ansicht zeigt uns aber auch bestimmte Zeiträume an, mit denen wir in die andere Welt übertreten können. Da Max beim Wechsel zwischen den Zeitlinien auch physisch die Welt wechselt, kann sie bei ihren Ermittlungen problemlos Hindernisse wie verschlossene Türen umgehen. Ist ein Weg verbaut, wechseln wir einfach in die andere Welt, wo das Hindernis nicht existiert. Besonders praktisch: Max kann beim Weltenwechsel auch erhaltene Gegenstände mitnehmen. Das hilft uns etwa, als wir Safis Kamera aus den Fängen eines misstrauischen Polizisten retten müssen. Diese Rätsel sind relativ simpel aufgebaut und lassen sich nach kurzem Überlegen mit wenigen Weltsprüngen lösen.

Double Exposure ist dadurch angenehm zugänglich, andererseits hätten es aber

## MEINUNG

Jesko Buchs  
@Sora5513



Life is Strange: Double Exposure macht es mir bei der Bewertung nicht leicht. Denn eigentlich fand ich dieses Spiel richtig Klasse – zumindest die ersten zehn Stunden. Und dann zerstören die Entwickler dieses gelungen aufgebaute Erzählkonstrukt auf den letzten Metern, einfach weil man hier auf Teufel komm raus noch einen überrassenden Plottwist einbauen wollte, der alle vorherigen überbietet.

Diese Wette geht am Ende allerdings nicht auf. Das Ende fühlt sich seltsam deplatziert an und dürfte mit seiner unverhohlenen Andeutung eines Nachfolgers vielen Fans sauer aufstoßen. Und auch was da angedeutet wird, lässt mich mit einem Kopfschütteln zurück. Wir haben doch wahrlich schon genug Marvel-Filme! Müssen wir heutzutage wirklich überall Superhelden und Superschurken einbauen?

Life is Strange: Double Exposure ist beileibe kein schlechtes Spiel. Die Ermittlungen auf dem Caledon-Campus machen irrsinnig Spaß und verbessern konsequent das Spieldesign der Vorgänger. An das grandios erzählte Erstlingswerk anschließen kann Double Exposure allerdings nicht.



Natürlich treffen wir auch in Double Exposure wieder Entscheidungen.



Die tolle Lichtstimmung ist eines der Highlights des Spiels



Einfluss auf Gesprächsverläufe oder das Ergebnis einiger Szenen, an der übergreifenden Story ändern sie aber fast nichts. Denn Double Exposure läuft auf ein festgelegtes Ende hinaus, mit nur minimalen Variationen. Ein Dilemma von der Tragweite eines »Entweder Chloe oder Arcadia Bay« fehlt.

Nett ist dafür die Kapitelwahl, die euch ähnlich wie im Vorgänger True Colors ermutigt, bereits abgeschlossene Handlungsteile noch einmal zu erleben und dabei andere Entscheidungen zu treffen. So könnt ihr beispielsweise entscheiden, belastende Hinweise über Professor Lucas Colmenero nicht an Safi weiterzugeben. Der Professor wird das sehr zu schätzen wissen. Schickt ihr die Infos stattdessen an Safi, wird er euch für den Rest des Spiels inbrünstig hassen.

### Zwei Welten prallen aufeinander

Nun aber endlich zur eigentlichen Königsdisziplin von Life is Strange, zur Geschichte.

Die fängt bei Double Exposure wahnsinnig stark an. Die Handlung rund um den Mord an Max' bester Freundin zieht uns schon nach wenigen Minuten in ihren Bann. Das liegt vor allem an der klasse geschriebenen Hauptfigur. Die neue Max Caulfield ist älter und deutlich selbstbewusster als die schüchterne Heldin des ersten Teils. In den vergangenen zehn Jahren hat sie sich weiterentwickelt, Erfolge und Verluste erlebt und sich in Lakeport ein neues Leben aufgebaut. Ihren eigenwilligen Sinn für Humor hat sich Max aber definitiv behalten.

Bis auf wenige Ausnahmen sind auch die Nebenfiguren nahbar und glaubhaft geschrieben. In Caledon hat wirklich jede und jeder eine sprichwörtliche Leiche im Keller, die wir nach und nach ausgraben. Vor allem die ersten drei Akte stechen bei Double Exposure erzählerisch besonders heraus. Das Tempo ist einwandfrei, jeder Akt endet mit einem unerwarteten Plottwist.

Dann begeht Double Exposure allerdings einen Fehler und verliert in den Kapiteln 4 und 5 zunehmend den roten Faden. Denn der Mordfall, zu dessen Aufklärung wir ja eigentlich angetreten sind, ist da bereits gelöst. Wir wissen, wer den Abzug gedrückt hat, ab hier geht es vielmehr um das Warum und wie wir den Mord doch noch verhindern können. Und ausgerechnet auf diese wichtigen Fragen liefert Double Exposure keine befriedigende Antwort.

Ein zentraler Charakter handelt außerdem plötzlich völlig irrational, ein wichtiger Storypunkt wird nie richtig aufgeklärt. Und die letztendliche Auflösung führt die spannende Mordprämisse sogar ad absurdum. Das ist vor allem deshalb ärgerlich, weil das Spiel mit seinem Ende den Eindruck erweckt, hier wurde nur der Weg für eine Fortsetzung bereitet. Aus Gründen der Spoiler-Freiheit gehen wir hier nicht weiter ins Detail. Auch das Tempo zieht in den letzten beiden Akten

Mit der Ermittlersicht seht ihr, was gerade in der anderen Zeitlinie passiert.





Vorbesteller der Ultimate Edition bekommen eine exklusive Katzenquest. Die ist zwar nett, aber nicht den Aufpreis wert.

merklich an. Wir haben das Gefühl, regelrecht durch die einzelnen Szenen gehetzt zu werden. Das hohe Tempo sorgt zwar für Spannung, die kann allerdings nicht über die wacklige Handlung hinwegtäuschen.

Ein Storydetail, das überraschend wenig ins Gewicht fällt, ist das Schicksal von Max' Freundin Chloe. So dürfen wir am Anfang von Double Exposure selbst entscheiden, welches Ende von Life is Strange wir als kanonisch betrachten. Einen großen Einfluss auf die Handlung von Double Exposure gibt es dann aber schlicht einfach nicht. Bei einigen Fans dürfte das für Stirnrunzeln sorgen. Allerdings ist Double Exposure zu Beginn gerade deswegen erfrischend, weil sich das Spiel deutlich vom Vorgänger abnabelt. Alle Geschehnisse aus Arcadia Bay werden zunächst ad acta gelegt. Doch im Finale will das Spiel dann doch permanent auf den ersten Teil zurückgreifen. Sei es in Form von Rückblenden oder einer Nebenfigur, deren Tod vor einigen Jahren etwas mit den aktuellen Ereignissen zu tun hat.

### Malerisches Vermont

In puncto Optik macht Life is Strange: Double Exposure dagegen alles richtig. Der stillichere Aquarell-Look mit seinen warmen Farben vermittelt von Anfang an eine angenehm heimelige Atmosphäre. Die Studenten in ihren Wollpullis und Wintermänteln geben

uns beim Spielen das wohlige Gefühl, dass jetzt ein guter Zeitpunkt wäre, sich mit einer Tasse Kakao und einer Woldecke am Kamin einzumummeln. Besonders die gelungene Beleuchtung und die lebendig animierten Gesichter der Protagonistinnen Max und Safi stechen hervor. Vorbei sind die Zeiten der grobschlächtigen Holzschnittgesichter aus Teil eins. Wusstet ihr etwa, dass Max auf ihrer Unterlippe herumkaut, wenn sie verlegen ist? Und jetzt kombiniert das noch mit den wärmenden letzten Strahlen der Abendsonne von Vermont – herrlich! Es sind kleine Details wie diese, die uns beim Spielen innehalten und zwischendurch einfach einmal nur die Schönheit des Augenblicks genießen lassen. Für solche Momente hatte die Reihe schon immer ein gutes Auge.

Grafische Ausreißer nach unten gibt es so gut wie keine. Bei einigen Weltenwechseln und Dialogsequenzen ging die FPS-Zahl zwar schon mal ein bisschen runter; echte oder gar störende Ruckler konnten wir in unserem Test aber nicht feststellen. Und mit einer GeForce GTX 960 ist das Spiel auch nicht besonders leistungshungrig.

So schön die Schauplätze auch aussehen, so reduziert sind sie allerdings in ihrer Anzahl. Denn die Handlung von Double Exposure bleibt während aller fünf Akte bis auf eine Ausnahme auf dem Campus der Caldon Universität verortet. Unseren Mordfall



Die Gesichter sind in Double Exposure deutlicher detaillierter gestaltet als in den bisherigen Teilen und zeigen glaubhafte Emotionen.

lösen wir zwischen Wohnheim, Uni-Kneipe, Park und Hauptgebäude und erleben die Schauplätze dabei lediglich an anderen Tagen. Die Räumlichkeiten sind zwar durchweg liebevoll gestaltet und bergen viele versteckte Details, doch irgendwann wünscht man sich, eben auch noch andere Ecken von Lakeport entdecken zu können.

Großartig ist dafür wie immer der Soundtrack. Denn seichte Indie-Folk-Klänge gehören zu Life is Strange dazu wie ein guter doppelter Espresso nach einem deftigen Mittagessen. Die Akustikklänge englischsprachiger Künstlerinnen und Künstler wie Matilda Mann oder Tessa Rose Jackson untermalen stilischer die ruhigen und intimen, aber auch die lauten und aufgewühlten Momente und machen aus Life is Strange: Double Exposure das audiovisuelle Gesamtkunstwerk, das Fans der Serie gewohnt sind und das sie zu Recht erwarten. Allein das Thema im Hauptmenü erzeugt schon beim ersten Start des Spiels Gänsehaut.

Es hätte alles also so schön sein können. Aber Double Exposure fühlt sich wie zwei Teile eines Puzzles an, die nicht recht zusammenpassen. Da ist ein starker Anfang mit denkbar spannender Prämisse, ein tolles Spielgefühl und denkwürdige Charaktere. Und dann stellt ausgerechnet das Ende diesem eigentlich guten Spiel ein Bein. ★

## LIFE IS STRANGE DOUBLE EXPOSURE

### SYSTEMANFORDERUNGEN

#### MINIMUM

i5 2400 / FX-6300  
GTX 960 / RX 470  
12 GB RAM, 25 GB Festplatte

#### EMPFOHLEN

i7 7700K / Ryzen 5 3600  
RTX 2080 Super / RX 6700 XT  
12 GB RAM, 25 GB Festplatte

### PRÄSENTATION



- 👍 wunderschöner Aquarell-Look
- 👍 Indie-Soundtrack
- 👍 Gesichtsanimationen
- 👍 gute deutsche Vertonung
- 👍 liebevoll gestaltete Schauplätze

### SPIELDESIGN



- 👍 konsequente Fortsetzung
- 👍 Weltenwechsel
- 👍 Entscheidungsmöglichkeiten
- 👎 wenig Konsequenzen
- 👎 Superkraft nutzt sich schnell ab

### BALANCE



- 👍 intuitive Steuerung
- 👍 faire Rätsel
- 👍 Ziele immer klar
- 👎 nie wirklich herausfordernd
- 👎 Dialoge führen häufig zu unvorhergesehenen Entwicklungen

### ATMOSPHERE / STORY



- 👍 packende Mordgeschichte
- 👍 glaubhafte Charaktere
- 👍 überraschende Storywendungen
- 👎 Story verheddert sich
- 👎 Ende etwas wirr

### UMFANG



- 👍 15 Spielstunden
- 👍 alternative Entscheidungen via Kapitelauswahl
- 👍 Fotografie-Feature
- 👍 optionale Sammelaufgaben
- 👎 wenige Schauplätze

### FAZIT

Packend erzähltes Story-Adventure mit Wohlfühlfaktor, das sich ausgerechnet im Finale selbst ein Bein stellt und so enttäuscht.

