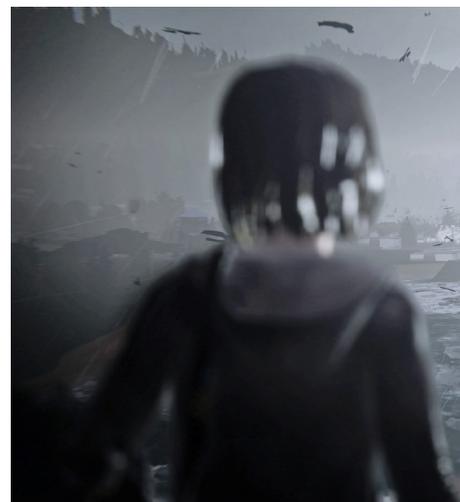


EINE WIRKLICH GUTE ENTSCHEIDUNG



Genre: **Adventure** Publisher: **Square Enix** Entwickler: **Dontnod** Termin: **20.10.2015**
Sprache: **Englisch** USK: **ab 12 Jahren** Spieldauer: **12 Stunden** Preis: **12 Euro** DRM: **ja (Steam)**



Die fünfte und letzte Episode des Episoden-Adventures Life is Strange ist erschienen – und wir vergeben eine Wertung für die Staffel.

Von Thorsten Küchler

Einfach mal so die Zeit zurückdrehen zu können: Ein Traum, den viele Menschen haben – vor allem notorisch erfolglose Lottospieler und Kasinobesucher. Für Maxine (Spitzname: Max) Caulfield wird dieses fantastische Talent aber vom coolen Zaubertrick zur turmhohen Bürde. Denn die Heldin von Life is Strange muss erkennen, dass jede verändernde Aktion eine Reaktion nach sich zieht und selbst kleinste Zeitmanipulationen meist furchtbare Langzeitauswirkungen haben. Apropos Langzeit: Mit der fünften ist nun

endlich die finale Episode des Serien-Adventures erhältlich und wir können uns ein abschließendes Urteil erlauben. So viel vorweg: Es fällt ziemlich positiv aus.

Ein Schnäppchen, diese Häppchen

Life is Strange wird ausschließlich als Download angeboten: Separat gekaufte Episoden schlagen mit je 5 Euro zu Buche, die vollständige Staffel kostet 20 Euro. Ein mehr als faires Angebot, denn für das komplette Erleben des Adventures braucht man je nach Spielstil zwischen 12 und 15 Stunden. Und dann ist noch lange nicht Schluss: Entwickler Dontnod eifert ganz klar den Telltale-Tugenden nach und legt sein Krimi-Drama (mit größerer Betonung auf zweite Genrebezeichnung) enorm reaktiv an – die Entscheidungen und Taten des Spielers nehmen massiven Einfluss auf den Storyverlauf.

Deshalb lohnen sich mehrere Durchgänge oder zumindest das Wiederholen von Schlüsselstellen. Praktisch: Man kann jederzeit an einem der zahlreichen (automatischen) Speicherpunkte erneut einsteigen und andere Wege einschlagen. Langwieriges Neuladen ist aber oftmals gar nicht nötig, denn schließlich kann Max jederzeit die Zeit zurückdrehen – fast so, als ob das Leben ein Videorekorder wäre. So sind Rätselsackgassen oder gar klassische Game-over-Situationen ausgeschlossen: Die Heldin wird von einem umstürzenden Baum erschlagen? Kein Problem, beim nächsten Versuch laufen wir einfach den anderen Weg entlang.

Einfach mal um die Ecke denken

Freilich nutzt Life is Strange die besondere Gabe der Heldin auch für typische Adventure-Puzzles: So quetscht man seinen Ge-



Das Intro und die Zwischensequenzen kommen als spärlich animierte Comic-Filmchen daher.



Thorsten Küchler
@GameStar_de



Als Spieler wachsen einem die Charaktere von Life is Strange tatsächlich ans Herz, sei es nun die mutig-introvertierte Max oder das aufmüppige Punkgirl Chloe. Life is Strange ist einer dieser Titel, denen man ihre Fehler verzeiht: Teils hässliche Texturen? Egal, immer wieder verblüfft Entwickler Dontnod mit Story- und Dialogkonsequenzen, die alleine durch die Taten des Spielers bedingt sind. Nun gut, einige Wendungen kommen (zumindest für mich) mit der Subtilität eines Güterzugs daher, aber die Story ist insgesamt alles, nur eben nicht vorhersehbar. Die finale, extrem schwere Entscheidung krankt jedoch daran, dass eines der beiden möglichen Enden völlig belanglos und ohne Wucht vor sich hin plätschert. Egal, denn summa summarum gefällt mir Life is Strange sogar besser als die aktuellen Telltale-Veröffentlichungen.



In ihren Alpträumen sieht Max diesen Sturm auf ihre Heimatstadt zurollen.



Die Sprecher geben sich große Mühe, möglichst viele Emotionen in die Dialoge zu legen. Aber die kaum animierten Polygongesichter stören sehr.

sprächspartner beispielsweise aus, um ihm nach einem kurzen Rewind mit eben diesem gelernten Wissen zu imponieren. Praktischerweise bleiben Gegenstände von der Zeitmanipulation verschont, wenn Max sie zuvor an sich nimmt: Ein Item-Diebstahl wird hier also zum Kinderspiel, denn schließlich kann sich der Vorbesitzer ja gar nicht an die zurückgespulte, für sein Hirn also nie stattgefundenene Szene erinnern. Ein Adventure definiert sich aber primär über seine Handlung und Charaktere, und in genau diesem Punkt macht Life is Strange vieles richtig, was die Genrekonzurrenz in schöner Regelmäßigkeit verbockt. Wir wollen jedoch aus Spannungsgründen nur auf die Grundzüge der Story eingehen: Im Kern ist Life is Strange die Geschichte zweier Teenagermädchen, wie sie ordinärer nicht sein könnten – und doch sorgen Max' Zeitreisetalent sowie die rebellische Hartnäckigkeit ihrer Freundin Chloe dafür, dass sich ebenso schicksalhafte wie fantastische Dinge an der Blackwell Academy im US-Städtchen Arcadia Bay ereignen. Und auch wenn Dontnod das hohe Niveau nicht immer halten kann, so treffen einen manche Wendungen doch wie Schläge in die Magengrube.

Schlussendlich bietet Life is Strange übrigens zwei unterschiedliche Enden – mit jeweils kleineren Abstufungen. Eines davon ist zwar arg dick aufgetragen, bringt aber selbst harte Kerle zum Weinen.

Stilistisch wertvoll, technisch mau

Inszenatorisch merkt man Life is Strange an, dass die Entwickler nicht das grenzenlose Millionenbudget eines Massenmarkt-Hits zur Verfügung hatten, Publisher Square Enix verzichtete gar komplett auf eine deutsche Übersetzung! Texte wie Sprachausgabe sind durchweg in Englisch – wer das nicht beherrscht, muss sich leider ein anderes Adventure suchen. Oder sich eine tolle Mod runterladen, die zumindest alle Texte ins Deutsche übersetzt.*

In Sachen Grafik soll eine Mischung aus Aquarelllook und kontrastierter Beleuchtung die Unzulänglichkeiten kaschieren – was auch recht gut gelingt. Dennoch stören ins Bild ploppende Texturen, falsch eingesetzte Unschärfeeefekte und kleinere Ruckler das sonst so stimmige Gesamtbild. Der größte Makel sind aber zweifellos die Gesichtsanimationen: Gerade ein Spiel wie Life is Strange, das so hingebungsvoll auf der Klaviatur der

Emotionen klimpert, hätte weniger steif agierende Charaktere verdient. Da würde man als Betrachter dann liebend gerne die Zeit zurückspulen und den Damen und Herren in der Square-Enix-Führungsetage noch vor Entwicklungsbeginn sagen: »Hey, das Ding wird richtig gut, ein echter Geheimtipp. Also gebt Dontnod mal ein bisschen mehr Kohle, damit die Technik hochwertiger wird.« Aber wer weiß, welche Langzeitauswirkungen dieser Eingriff gehabt hätte. ★



Max' Zeitreisetalent wird immer mächtiger, sie manipuliert gar an ihrer Kindheit herum.

LIFE IS STRANGE STAFFEL 1

SYSTEMANFORDERUNGEN

MINIMUM

Intel E2160 / AMD Athlon 64 X2 3800+
Geforce 9400GT / ATI Radeon 3870 HD
2 GB RAM, 3 GB Festplatte

EMPFOHLEN

Intel E5200 / AMD Athlon 64 X2 4000+
Geforce GTX 260 / ATI Radeon 4870 HD
2 GB RAM, 3 GB Festplatte

PRÄSENTATION



individuell, schön anzusehender Aquarelllook
stimmig gestaltete Schauplätze
gute englische Sprecher
steife, emotionsarme Mimik
diverse kleinere Grafikfehler und Unsauberkeiten

SPIELDESIGN



Zeitreisepunkte toll ins Rätseldesign eingebunden
einfach-intuitive Kontrollen
spannende Entscheidungsmöglichkeiten
unaufdringlich schönes Interface
unnötige Schleichpassagen

BALANCE



Rätsel stets logisch
dank Rückspulfunktion ohne Sackgassen
sanft integrierte Hinweise
Steuerung und Besonderheiten werden prima erklärt
niemals wirklich herausfordernd

ATMOSPHÄRE / STORY



emotional packende Handlung
viele charismatische Charaktere
einige überraschende Wendungen
Entscheidungen des Spielers wirken sich spürbar aus
teils unlogisch agierende Figuren

UMFANG



fünf Episoden mit je zwei bis drei Stunden Spielzeit
hoher Wiederspielwert
viel abseits des Hauptweges
optionale Schnappschussknipserei
zu wenige, oft recycelte Areale

FAZIT

Coming-of-Age-Drama, das unsere Entscheidungen ernst nimmt – nur die spröde Technik beeinträchtigt hier und da die Atmosphäre.

