

Digitales | Life Is Strange

Das Leben ist schon seltsam. An manchen Tagen fällt das Marmeladenbrot auf die richtige Seite, an anderen entdeckt man auf der Schultoilette eine verrückte Superkraft an sich. So geht es auch der Protagonistin Max aus der jüngsten Entwicklung von Dotnod Entertainment. Ende Januar kam die erste Episode von ›Life Is Strange‹ auf den Markt. **PHILIPP LINKE** begleitete die Highschool-Schülerin auf der ersten Etappe ihrer mysteriösen Reise.



In letzter

Zeit haben Story-basierte Abenteuer in der Videospieldwelt deutlich an Beliebtheit gewonnen. Spiele wie ›Heavy Rain‹ und ›The Walking Dead‹ überzeugen durch lebendige Charaktere und eine interaktive Geschichte, deren Verlauf mit jeder Entscheidung beeinflusst werden kann. ›Life Is Strange‹ ist da keine Ausnahme. Der entscheidende Unterschied ist allerdings die besondere Begabung der Protagonistin Maxine »Max« Caulfield – sie kann die Zeit zurückspulen. Das ist ziemlich praktisch und funktioniert beispielsweise so: Der Lehrer fragt Max eine Frage und sie kennt die Antwort nicht. Dafür beantwortet jemand anders die Frage. Super! Einfach eben die Zurückspulfunktion angeworfen und schon kann Max alle Pluspunkte einheimsen. Intelligenz wird überbewertet.

Back To School

In ›Life Is Strange‹ spielt ihr die schüchterne Max, die sich selbst als Foto-Nerd beschreibt und ihre Polaroid-Kamera immer bei sich trägt. Nach fünf Jahren kehrt sie an ihre alte Schule zurück, wo sie neben dem Unterricht mit jeder Menge Problemen zu kämpfen hat. Eine Sache beunruhigt sie jedoch zutiefst: Das mysteriöse Verschwinden ihrer alten Klassenkameradin Rachel. Als Max herausfindet, dass sie die Zeit kontrollieren kann, beschließt sie das Geheimnis aufzudecken. Ganz so einfach gestaltet sich die Suche jedoch nicht, denn Max muss erstmal ihr eigenes Leben auf die Reihe kriegen. Neben sich wiederholenden Albträumen beschäftigt sie ihre alte beste Freundin Chloe am meisten. Die hat sich in den letzten fünf Jahren

nämlich stark verändert. Blau gefärbtes Haar und Tattoos spiegeln ihre rebellische Phase wieder, die Chloe scheinbar voll auslebt.



Insgesamt überrascht die Story positiv. Die Atmosphäre in der amerikanischen Schule ist sehr dicht, was vor allem den vielen Details geschuldet ist, die es zu entdecken gibt. Auch die englische Vertonung ist bemerkenswert gut gelungen. Max ist als Protagonistin von Anfang an sympathisch, was vornehmlich an ihrer leicht selbstironischen Art liegt. Beim Schlendern durch den Schulflur trifft ihr auf alle möglichen Klischees, die eine amerikanische Schule zu bieten hat. Da gibt es die zickige Mädchenclique, Cheerleader, Footballspieler, Skater, Geeks, usw. Zu jeder Person könnt ihr euch Max' Gedanken anhören und somit den entsprechenden Charakter kennenlernen. Auf diese Weise lernt ihr auch eine Menge über Max' Persönlichkeit und ihre Beziehung zu den einzelnen Leuten dazu.

Es wird nicht besser..

Im ersten Moment wirkt das Zeitreise-System weniger sinnvoll, da praktisch jede Entscheidung rückgängig gemacht und der beste Weg gewählt werden kann. Tatsächlich haben aber in wichtigen Situationen meist beide Alternativen negative Folgen, sodass immer ein bitterer Nachgeschmack bei jeder Entscheidung bleibt. Max' Fähigkeit ist zudem limitiert. Sobald ihr einen neuen Bereich betretet, lassen sich eure Aktionen im vorigen Bereich nicht mehr ändern.

Häufig werdet ihr auf Puzzles stoßen, welche euch im try-and-error-System die richtige Antwort finden lassen oder clevere Interaktion mit der Umgebung erfordern. Während ihr einige Puzzles lösen müsst, um in der Geschichte voranzukommen, gibt es jede Menge optionale Rätsel oder Geheimnisse. Die liefern euch teilweise Wissen, das in der Zukunft für Max relevant sein wird.



Grafik-Zeitreise

Mit der aktuellen Spielegrafik kann sich ›Life Is Strange‹ nicht messen. Während es noch für die ältere Konsolengeneration erscheint, nutzt es das Potenzial neuer Konsolen und des PCs kaum für Verbesserungen aus. Das Gras auf dem Schulhof ist flach, Frisuren sind scheinbar tubenweise mit Wachs behandelt. Davon abgesehen ist die Welt sehr farbenfroh gestaltet und macht grafische Mängel durch einen malerischen Stil wieder wett, der eine Mischung zwischen Comic und Realismus darstellt. Durch den geschickten Einsatz von Unschärfefiltern und Reflektionen entsteht schließlich ein schöner Gesamteindruck, der zwar niemanden mehr vom Hocker haut, aber sich dennoch sehen lassen kann.

Auf dem PC läuft das Spiel übrigens mit 60 Bildern pro Sekunde, wobei die Auflösung auch 4K unterstützt, das aber noch immer nicht überall Standard ist. Im Grafikmenü lassen sich viele Einstellungen vornehmen, sodass ihr die interaktive Geschichte auch auf älteren Rechnern genießen könnt. Obwohl schon einige Spieler berichteten, dass es Probleme mit Windows 7 gibt, lief es unter Windows 8 problemlos. Square Enix hat bereits einen Patch versprochen, der bekannte Probleme beheben soll.

Fazit

Trotz hoher Erwartungen durch Serien wie ›The Walking Dead‹ ist ›Life Is Strange‹ keine Enttäuschung. Die vielen Geheimnisse und lebendigen Charaktere überzeugen und machen Lust auf mehr. Auch der Verzicht auf Quicktime-Events ist begrüßenswert. Einige Charaktere wirken allerdings zu klischeehaft - willkommen in Amerika. Obwohl die Synchronsprecher überzeugende Arbeit liefern, verlieren Gespräche teilweise an Immersion durch asynchrone Lippenbewegungen. Das ist schade und deutlich verbesserungsfähig.

Wenn die zukünftigen Episoden jedoch die Qualität des Storytelling beibehalten und sich die vielen Entscheidungen wirklich auf zukünftige Ereignisse auswirken, kann ›Life Is Strange‹ zu einem spannenden Epos werden, der vor allem durch das Setting für unterhaltsame Abwechslung sorgt.

Getestet wurde die erste Episode »Chrysalis«, die etwa 3 Stunden Spielzeit bietet. Weitere vier Episoden sind geplant und werden im Monatsrhythmus veröffentlicht. Die Veröffentlichung von Episode 2 ist für März 2015 geplant. Wir bleiben dran.

[|PHILIPP LINKE](#)

Titelangaben

[Life Is Strange](#)

Dotnod/Square Enix

Seit 30. Januar 2015

für Microsoft Windows, PS3, PS4, Xbox 360, Xbox One erhältlich.

4,99€