

Digitales | Life Is Strange Ep. 3-5

Nicht nur Max hat mächtige Zeitprobleme, auch wir hinken dem Zeitplan ordentlich hinterher. Nach dem weniger überzeugenden zweiten Teil [Chrysalis](#), konnte sich die ›Life is Strange‹-Serie wieder erholen und nahm spätestens ab Episode 4 volle Fahrt auf. Das unbeschwerte High School-Leben weicht dunklen Geheimnissen und Existenzkrisen. Zwischen Stürmen, Schrottplatz und Schwimmbad treffen wir Entscheidungen über Leben und Tod. In der Rolle von Max: **EVA HENTER-BESTING**.



Inzwischen ist es vorbei, der letzte Teil veröffentlicht und gespielt; einige Szenen mehr, andere weniger. Alle Geheimnisse sind gelüftet, doch so manche Frage bleibt offen.

Erst gegen Ende des Gameplays konnte [Out of Time](#) an den wesentlich stärkeren ersten Teil der ›Life is Strange‹-Serie anschließen. Die zunächst seichten Ereignisse liefen auf einen dramatischen Höhepunkt zu, deren drastischen Ausgang wir mangels überzeugender Argumentationsgabe nicht verhindern konnten. Sicherlich war die Szene keine dramaturgische Meisterleistung und überaus überspitzt, doch war es der Moment, der das Spiel wieder spannend und damit interessant machte.

Nachweisbare Chaostheorie

Teil 3, ›Chaos Theory‹, knüpft nicht direkt an die letzte Szene an, sondern beginnt nachts in Max' Zimmer. Durch eine Mitteilung von Chloe geweckt, die Max natürlich zu einer unchristlichen Zeit zu unmoralischen Handlungen auffordert, spuken wir gemeinsam mit unserer blauhaarigen Verrückten durch die Räume der Universität. Dort suchen wir nach Hinweisen für die mysteriösen Machenschaften, die sich in Blackwell abspielen, und landen schließlich im Büro des Schuldirektors. Selbstverständlich klappt das nicht beim ersten Mal und auch nicht beim Zweiten, aber wir lernen aus der Vergangenheit und spulen uns einfach in diese

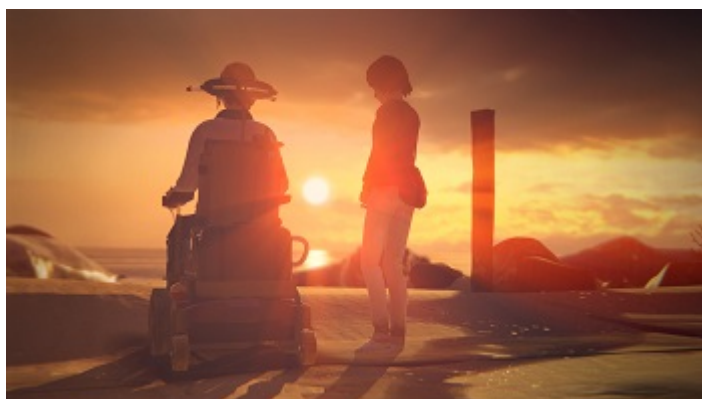
zurück. Beim munteren Stöbern entdecken wir im Computer eine Zeichnung von Nathan mit der mehrmaligen Notiz »Rachel in the dark room«. Ziemlich verwirrt entschließen sich die beiden Amateur-Einbrecher im Schuleigenen Schwimmbad baden zu gehen. Allerdings nicht lange, denn das Geplanske wird jäh von Chloes Stiefvater unterbrochen, dem die beiden nur knapp entkommen. Doch nicht genug des Adrenalins und der illegalen Handlungen! Direkt am nächsten Tag wird nochmals eingebrochen, jedoch an anderer Stelle. Die gefundenen Hinweise verdichten sich langsam, lassen aber noch keine Schlussfolgerungen zu. Als Max dann gegen Ende der Episode auch noch auf ein Foto starrend in Kindheitserinnerungen schwelgt, schafft sie es, in eine Parallelwelt einzudringen und den Tod von Chloes Vater zu vereiteln - jedoch mit ungeahnten



Konsequenzen.

Das wichtigste Feature von ›Life is Strange‹ sind die Auswirkungen unserer Entscheidungen. Im dritten Teil der Serie werden unsere Handlungen aus den vorherigen Teilen endlich bemerkbar, selbst die zunächst Unscheinbaren. Chapeau Dotnod, das steigert den Wiederspielwert. Leider sind die Rätsel nach wie vor viel zu simpel und stets nach dem gleichen Muster aufgebaut: Es gibt ein Problem, wir scheitern, drehen die Zeit zurück und wissen es besser. Lahm - ebenso wie die vielen Sammelaufgaben, die es in ›Chaos Theory‹ gibt. Entweder suchen wir nach Utensilien zum Türen öffnen oder Unterlagen über bestimmte Studenten oder eben nach anderem Krempel. Glücklicherweise schafft das Spiel jedes Mal gerade noch die Kurve, indem das Setting wechselt. ›Chaos Theory‹ ist im Vergleich zu seinem Vorgänger ein deutlicher Schritt nach vorne - doch es geht noch mehr.

Unmoralisch im Dark Room



...beispielsweise in ›Dark Room‹. Entwickler Dotnod versprach mit der vierten Episode die bisher »ambitionierteste« und »heftigste« Fortsetzung. Mit der Rückkehr nach Arcadia Bay werden wir unmittelbar in den Haufen zurückgelassener Fragezeichen geworfen und schon sehr bald auf die Probe gestellt. Es ist kein Rätsel und auch keine gameplaytechnische Hürde, die

es zu überwinden gilt, sondern eine emotionale Herausforderung. Obwohl unsere Entscheidung für den folgenden Spielverlauf nicht weiter von Belang ist, beschäftigen wir uns mehrere Minuten mit dieser Situation. Dotnod hat sich hierbei mutig eines schwierigen und diskutablen Themas bedient, das durch die Notwendigkeit einer aktiven Entscheidung plötzlich viel komplexer erscheint – Sterbehilfe.

Versprochen gehalten, es ist heftig. ›Dark Room‹ erzeugt von Anfang bis Ende eine fesselnde Atmosphäre und vor allem: eine Finstere. Bei der Suche nach Rachel, unserer Aufgabe seit der ersten Sekunde, verstricken wir uns immer tiefer in ein Netz aus Gewalt, Lügen und Intrigen. Des Öfteren bleibt es uns überlassen, wie wir an Informationen gelangen – sei es durch Waffen oder eine geschickte Dialogführung. Schlägt diese fehl oder steuert auf eine Sackgasse zu, kann natürlich noch immer die Zeitdreh-Superkraft angewandt werden. Die Gespräche sind zwar eindeutig komplexer als bisher, dadurch aber vielfach aneinandergereiht und ermüdend. Zudem möchte der unnatürliche, hölzerne Wortschatz der Figuren hinsichtlich der intensiv-emotionalen Story einfach nicht passen. Schade, an mancher Stelle wäre Schweigen tatsächlich Gold. Gelingen ist dafür der Plot Twist am Ende, mit dem haben wir nämlich genauso wenig gerechnet, wie mit dem Anfang. Teil 4 beschäftigt sich vielmehr mit den Protagonisten, als mit dem drohenden Unwetter, dessen Ursache und Auswirkungen noch ungeklärt bleiben. Stattdessen erhalten wir endlich die Antwort auf eine andere elementare Frage des Spiels. Wir erfahren, wo sich Rachel aufhält und wie es um ihr Befinden steht. Leider sagt sie nicht mehr viel, aber das sei ihr verziehen, denn unter der Erde lässt es sich schlecht sprechen, vor allem dann nicht, wenn man bereits tot ist. Ohje, können wir das mit unseren magischen Fähigkeiten geradebiegen? Bevor wir das ausprobieren können, wird uns eine Nadel in den Hals gerammt. Noch kurz sehen wir das Gesicht des Täters, ehe eine Vorschau für die nächste Episode einsetzt – noch dunkler, »Please don't do this«. Es ist alles etwas anders, als gedacht.



Polarized - Sein oder Nicht-Sein

In der finalen Episode erwachen wir aus unserer Betäubung, gefesselt, in dem Fotostudio, das wir zuvor entdeckt haben. ›Polarized‹ erzählt ab hier einen psychedelischen Thriller. Mehr als je zuvor müssen wir unsere besondere Gabe einsetzen, jedes Mal werden die Konsequenzen schlimmer. Alles gipfelt darin, dass Max in einem furchteinflößenden Albtraum gefangen ist, aus dem sie wieder hinaus gelangen muss. In ihrer Bewusstlosigkeit wird die Zeitreisende von den aus der Realität bekannten Figuren hinterfragt, Entscheidungen vergangener Episoden kritisiert. Auf ihrem dunklen Irrweg durchläuft sie viele Stationen ihrer bisherigen Reise und wacht schließlich beim symbolischen Leuchtturm auf, der sich durch die gesamte ›Life is Strange‹-Serie wie ein roter Faden zieht. In der Zwischenzeit hat Chloe die wichtige Erkenntnis, dass das Schicksal der vom Unwetter bedrohten Stadt Arcadia Bay unweigerlich mit ihrem Schicksal verbunden ist – und stellt Max vor die ultimative Entscheidung. Eine letzte Reise? ›Polarized‹ ist ehrlich, ein großes Demaskieren. Die Charaktere präsentieren sich in ihrer Eigentümlichkeit, sie gestehen sich Gefühle ein,

machen sich Gedanken und reflektieren sich selbst. Max wird ihrer eigenen Egozentrik bewusst und das Spiel gelangt auf eine Metaebene. Wirklich gelungen.

Im Rückblick

Störend ist dabei lediglich die semi-gute Umsetzung im grafischen Bereich. Es ist sehr bedauerlich, dass sich die Lippen zum Teil nicht bewegen, die Mimik so ausdrucksvoll wie Toastbroat ist und die Hintergründe zeitweise wirklich mehr als dürftig umgesetzt sind. Klar, bei ›Life is Strange‹ geht es um die Story und die Suggestion des Spielers, nicht zwingend um eine realistische Darstellung. Nichtsdestotrotz hätte die Serie durch eine bessere Grafik nur hinzugewinnen können. Die optischen Mängel werden durch die atmosphärische und eingängige musikalische Unterlegung aber zum Großteil wettgemacht. ›Life is Strange‹ erzeugt Stimmungen, immer dann, wenn die späte Herbstsonne die Umgebung in Rottöne taucht und sanfte Gitarrenmusik erklingt. In diesen Momenten erzählt das Spiel aus dem Leben einer Heranwachsenden, von ihren Problemen und dem normalen Gefühlschaos. Im Vordergrund stand Max Beziehung zu ihrer ehemals besten Freundin Chloe, die sie nach fünf Jahren wiedersieht sowie das gemeinschaftliche Aufdecken des Geheimnisses der verschwundenen Rachel Amber. Es geht um Max Visionen und um ihre geheimnisvolle Gabe der Zeitmanipulation, die sie vier Episoden lang einsetzt, um Freundschaften zu schließen oder zu vermeiden, um Menschen das Leben zu retten oder um komplett anspruchslose Rätsel zu lösen. Ernsthaft, der spielerische Anspruch hätte zeitweilen durchaus höher sein dürfen. Höher hätten auch die Ambitionen bezüglich einer geschmeidigen Erklärung sein können. ›Life is Strange‹ leidet unter der Limitierung auf fünf Episoden und dem Zwang, sämtliche Handlungsfäden mit einem Mal zu Ende führen zu müssen. Die monologartigen Erklärungen wirken vorgelesen und nehmen dem Spiel das Potential, das es eigentlich hätte.



Beide alternativen Enden waren in Ordnung und in gewisser Weise logisch, jedoch nicht gänzlich zufriedenstellend. Vieles wird aufgeklärt, einiges bleibt im Dunkeln. Warum müssen wir uns entscheiden? Wie begründet sich das Unwetter? Woher hat Max überhaupt ihre abgefahrenen Kräfte? (Aber vielleicht ist diese Leerstelle akzeptabel, ehe mit Esoterik und Übernatürlichkeit eine Antwort konstruiert und versaut wird). Insgesamt ist ›Life is Strange‹ ein Spiel mit stimmigem Konzept. Die Geschichte ist innerhalb ihrer fiktiven Welt glaubhaft und persönlich – doch fehlt es noch an Konsistenz und am Feinschliff, um von einem rundum gelungenen Titel zu sprechen. Es sei an dieser Stelle dennoch empfohlen, denn Spaß macht es trotz Ecken und Kanten.

| [EVA HENTER-BESTING](#)

Titelangaben

Dotnod/Square Enix

Alle Episoden sind für Microsoft Windows, PS3, PS4, Xbox 360, Xbox One erhältlich.

4,99€ pro Episode

19,99€ als Kombi-Paket

Ab dem 22. Januar 2016 erstmals als Box-Version in einer Limited Edition mit zahlreichen Extras für PC, PlayStation 4 und Xbox One im Handel.