



Stilvoll gelöst: Sämtliche Interaktionsmöglichkeiten werden als skizzierte Zeichnungen direkt in die 3D-Grafik hineinprojiziert.



Die Highschool ist in Bereiche unterteilt und frei begehbar, abseits der Handlung knipst Max dort Bonusfotos.

Life is Strange: Episode 1

Generation Selfie

Entwickler Dontnod (Remember Me) verquickt Zeitreisen, Jugenddrama und Indie-Flair zu einem erfreulich unaufgeregten Episoden-Abenteuer. Der gelungene Staffelauftritt im Test. Von Thorsten Küchler

Genre: **Adventure** Publisher: **Square Enix** Entwickler: **Dontnod**
Termin: **30.1.2015** Sprache: **Englisch** Preis: **5 Euro (Episode), 20 Euro (Staffel)**

Auf DVD: Test-Video

Warum keine Wertung?

Wie schon bei den beiden Telltale-Adventures Tales from the Borderlands und Game of Thrones verzichten wir (vorerst) auf eine Wertung. Denn erst wenn alle fünf Episoden der ersten Staffel von Life is Strange erschienen sind, lässt sich das Gesamtwerk seriös einschätzen – zumal die Auswirkungen der Story-Entscheidungen noch nicht absehbar sind.

TEST

Was Chaostheoretiker schon seit ewigen Zeiten behaupten, wird in Life is Strange zur digitalen Gewissheit: Der bloße Flügelschlag eines Schmetterlings kann tatsächlich einen Tornado auslösen! Doch zwischen dem ursprünglichen Flattern und der katastrophalen Konsequenz liegen genau fünf Adventure-Episoden. Klingt verkopft? Ist es auch! Denn Life is Strange will mehr sein als nur ein Schmarotzer des lukrativen Telltale-Prinzips: Das Softwaredrama erzählt von Mobbing,

Einsamkeit, Geltungssucht und dem Erwachsenwerden – wäre es ein Film, dann würde man also ganz trendbewusst Coming-of-Age dazu sagen. Als Adventure ist es aber vor allem eins: eigensinnig.

Soldaten, Helden, Monster: Gibt's woanders! Die Handlung dreht sich hier um eine ganz andere Art von Ungeheuer: Teenager. Genauer gesagt um Max Caulfield. Die Fotografie-Begeisterte zieht nach fünfjähriger Abstinenz wieder in ihre Heimatstadt Arcadia Bay – ein amerikanisch-kleinbürgerliches Nest. An der Highschool trifft sie auf ihre ehemals beste Freundin, die rebellische,

vom plötzlichen Tod ihres Vaters traumatisierte Punkrock-Göre Chloe. Gemeinsam machen sich die ungleichen Mädchen auf die Suche nach einer verschwundenen Mitschülerin namens Rachel. Bald wird klar: Es ist was faul im Staate Oregon, Arcadia Bay hat ein dunkles Geheimnis.

Modernisiertes Schulsystem

Ein Großteil des Staffelauftritts von Life is Strange spielt auf dem Gelände der Highschool: Klassenräume, Pausenhof, Parkplatz und Studentenbuden sind frei begehbar – kurze Ladezeiten zwischen den Bereichen stö-



Wenn Max ihr Zeitreisetalent einsetzt, verschwimmt das Bild – die spiralförmige Anzeige oben links gibt an, wie lange zurückgespult werden kann.



Wendepunkt voraus. Ein rot aufglühender Bildschirm macht klar: Jetzt steht eine bedeutende Entscheidung an!



Die Freundschaft von Chloe und Max ist zwar langjährig, aber eben auch fragil. Eine frühe Story-Entscheidung stellt die Beziehung auf eine harte Probe.

ren nur dezent. Abseits der linearen Haupthandlung entdeckt man nicht nur optionale Aktivitäten, sondern auch zahlreiche Fotomotive: Max trägt stets ihre Polaroidkamera mit sich herum und macht Schnappschüsse, beispielsweise von einem Eichhörnchen. Den Fortschritt in Sachen Sammelobjekte zeigt das digitale Tagebuch an. Max sammelt dort nicht nur ihre Bilder, sondern notiert auch die aktuellen Story-Ereignisse und Infos zu allen wichtigen Charakteren – eine ebenso praktische wie stimmige Funktion. Im Kern ist Life is Strange aber eine Art Dialog-Simulator: Ständig wird gequasselt, gewitzelt und gefragt. Denn die herumstehenden Mitschüler sind erstaunlich mitteilzaam.

Wer hat an der Uhr gedreht?

Entwickler Dontnod wertet das Fließband-Gelaber durch einen cleveren Kniff auf: Denn Max entdeckt zu Beginn des Spiels, dass sie die Zeit zurückdrehen kann! Und so wird jeder Dialog zum Minirätsel: Schließlich darf man beim wiederholten Versuch verbalen Fettnäpfchen ausweichen oder durch das Gespräch erlangte Informationen passend einsetzen. Ein Beispiel: Die nerdige Besitze-

rin einer Kameradrohne will ihr Spielzeug nur an jemanden verleihen, der sich mit der Technik auskennt. Bei der Erstbegegnung finden wir die komplizierte Modellbezeichnung des Geräts heraus, spulen dann zurück und geben mit unserem Wissen an – schon darf Max die Drohne selbst steuern. Auch bei genretypischen Gegenstand-Puzzles kommt die Zeitmanipulation zum Einsatz. Um die Stufenzicke zu ärgern (und damit den Weg ins Hauptgebäude freizumachen), dreht Max die Geschehnisse so weit zurück, bis der Hausmeister wieder von seiner Leiter vorm Eingang steigt. Denn nur so können wir ungestört seinen Farbeimer sabotieren. Bei der Wiederaufnahme der Renovierungsarbeiten fällt der Lack dann zu Boden und sorgt für einen ruinierten Kaschmirpullunder.

Einfach mal anders entscheiden

Wie es sich für ein Episoden-Adventure in der Telltale-Ära gehört, bietet auch Life is Strange eine flexible Handlung, die den Entscheidungen des Spielers Gewicht verleiht. Soll Max den Sicherheitsmann der Schule daran hindern, ein Mädchen zu bedrängen? Verpfeift sie den Drogendealer der Klasse beim Direktor? Der Spieler hat die Qual der Wahl. Kurzfristige Konsequenzen können jedoch durchgetestet werden, Max' Zeitreisefähigkeit sei Dank. Die Auswirkungen auf die vier folgenden Episoden bleiben noch unklar, Dontnod verspricht aber schockierende Ereignisse. Am Ende der knapp zweistündigen Folge zeigt eine Auflistung, welche Entscheidungen man getroffen, welche man ausgelassen hat. Wer unzufrieden ist, steigt an einer gewünschten Stelle wieder ins Geschehen ein und ändert – wahlweise mit oder ohne Auswirkung (Collectible Mode) auf den aktuellen Spielstand.

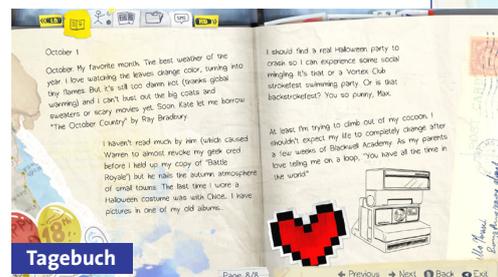
Eine Frage des Ausdrucks

Der malerische Stil kaschiert kleinere Ungeheimheiten in der Grafik, das Gesamtbild bleibt stimmungsvoll. Ärgerlich jedoch, dass die Mimik der Charaktere emotionslos wirkt – das stört die Atmosphäre empfindlich. Deutlich besser schneidet der Soundtrack ab: Die Mischung aus eigens komponierter Musik und lizenzierten Indietiteln passt prima zur Teenagerthematik. Aber Achtung: Sowohl die Sprachausgabe als



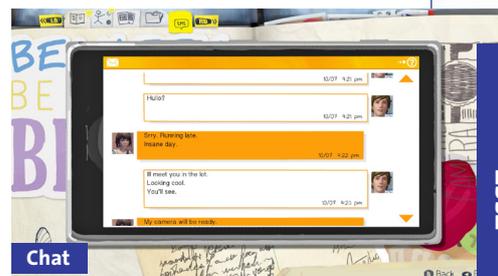
Konsequenzen

Trifft man eine relevante Entscheidung, so wird ein entsprechendes Schmetterlingsymbol eingeblendet und das Tagebuch aktualisiert.



Tagebuch

Die Details aller ihrer Taten hält Max so dann in ihrer herrlich oldschoologischen Klatterfest – handschriftlich und mit witzigen Zeichnungen garniert.



Chat

Das Handy wird unterdessen nur als Chat-Werkzeug verwendet – SMS-Antworten und -Fragen lassen sich allerdings leider nicht beeinflussen.



Fotos

Auch die Bilder aller entdeckten Bonusmotive wandern ins virtuelle Tagebuch. Hier findet Chloe eine in den Tisch geritzte Liebesbekundung für die verschollene Rachel.

Die Entdeckung der Langsamkeit

Thorsten Küchler
Freier Redakteur
redaktion@gamestar.de

Keine Kämpfe, keine Action, keine Quick-Time-Dummheiten: Life is Strange startet ebenso mutig wie eigensinnig. Ärgerlich jedoch, dass Dontnod oftmals Indiefaszination mit Dramolett verwechselt – Klischees wie den traurig vor sich hin philosophierenden Hausmeister hätte man sich und uns ersparen sollen. Solche Missgriffe ändern aber nichts daran, dass die Handlung auf emotionaler Ebene funktioniert und unterschwellige Spannung erzeugt. Größter Motivationsbringer ist aber das Zeitreise-Element: Denn es lädt zum Experimentieren ein, nimmt den Entscheidungen aber nichts von ihrer moralischen Bedeutung. Bleibt zu hoffen, dass die übersinnliche Seite von Life is Strange in den kommenden Folgen nicht zum Selbstzweck wird – ruhiges Drama steht dem Spiel viel besser als typischer Mystery-Krawall.

TEST