

Life is Strange

WIE DAS LEBEN SELTSAM WURDE

Das Adventure Life is Strange war eines der herausragenden Spiele des Jahres 2015. Wie haben die Macher das geschafft? Von Dennis Kogel

Nichts an Life is Strange klingt, als sollte es ein Spiel sein. Ein Independent-Film, der beim Sundance Festival in den USA gezeigt wird, vielleicht. Aber ein Spiel? Life is Strange atmet High-School-Flair im Stil von »O.C. California«, verknüpft ein Coming-of-Age-Drama wie in »Garden State« mit subtilem Kleinstadthorror der »Akte X«-Bauart, es spielt wie »Twin Peaks« mit Bildern, Farben und Musik, streut eine Prise Chaostheorie à la »Butterfly Effect« drüber und erzählt, zumindest für manche Spieler, eine gleichgeschlechtliche Liebesgeschichte wie »Blau ist eine warme Farbe«. Mit anderen Worten: Das ist nicht der Stoff, aus dem normalerweise Spiele gemacht werden. Vor allem nicht solche, die von einem großen Publisher wie Square Enix stammen, bekannt für Hitman, Tomb Raider und Deus Ex. Trotzdem wurde das Adventure in fünf Download-Episoden über eine Million Mal verkauft, mit sehr gutem Grund: Life is Strange bewegt, berührt, ist eines der einprägsamsten Spielerlebnisse des Jahres 2015 – und zeigt ganz nebenbei der schwächelnden Konkurrenz von Telltale, wo der Adventurehammer hängt. Wir haben mit Michel Koch und Raoul Barbet, den Projektleitern beim Pariser Entwickler

Dontnod, darüber gesprochen, wie ihr einzigartiges Spiel entstand.

Stop! Wir greifen vor. An dieser Stelle: das Geräusch, das eine VHS-Kassette beim Zurückspulen macht. Vvvvsssss. Bevor wir verraten, wie Life is Strange entstand, eine kurze Zusammenfassung (Wer die bereits kennt: Bitte zum Ende des Absatzes vorspulen. Vvvvsssss): In Life is Strange kehrt die 18-jährige Max Caulfield in ihre alte Heimatstadt Arcadia Bay zurück. An der prestigeträchtigen Blackwell Academy will sie Fotografie studieren und gerät an schnöselige Mitschüler. Sie trifft Chloe, ihre beste Freundin aus Kindertagen. Chloes Leben hat eine andere Wendung genommen: Sie dealt mit Drogen, sie hat Schulden und Probleme mit ihrem Stiefvater. Und: Max entdeckt eine Gabe. Sie kann die Zeit zurückdrehen. Als wäre die Wirklichkeit ein VHS-Tape, spult sie in Schlüsselmomenten zurück, um andere Entscheidungen zu treffen. Wenn sie im Unterricht nicht aufpasst oder der Sohn der reichsten Familie der Stadt eine Waffe in die Schule schmuggelt. Diese Superkraft setzen wir ein, um als Max gemeinsam mit Chloe eine ganze Reihe von Fragen zu klären: Was hat es mit dem übernatürlichen



Konzeptzeichnungen geben die Stimmung vor: handgezeichnet, nostalgisch.



Wirbelsturm auf sich, der auf die Stadt zu-rast? Warum verschwinden immer wieder junge Frauen aus der Stadt? Und wo genau liegen die Grenzen von Max' Zeitreisen?

Der Anfang

Life is Strange beginnt in der Zukunft, aber nicht mit Teenagern oder Zeitreisen. Es beginnt im Paris des Jahres 2084, in dem der undurchsichtige Konzern Memorize mit Erinnerungen handelt und im Regierungsauftrag deren Empfänger überwacht. Privatsphäre war gestern, Süchtige lassen ihre Hirne tag-ein, tagaus mit künstlichen Erlebnissen vollpumpen – ein Cyberpunk-Sumpf, wie er im Buche steht. In Dontnods Erstlingswerk Remember Me rebelliert die Gedächtnis-Hackerin Nilin gegen die Erinnerungsbroker. Die Welt und der Look sind kreativ und spannend, spielerisch dreht Remember Me lediglich die Schlägereien der Batman-Spiele durch den Mittelmäßigkeitswolf. Mit einer Ausnahme: den Erinnerungs-Remix-Sequenzen. Um Gegner auf Nilins Seite zu ziehen, spielen wir Gedächtnis-DJ. Wir spulen lebensentscheidende Momente wie VHS-Kassetten vor und zurück, um Elemente zu finden, die wir manipulieren können, um so die letztendliche Erinnerung zu verändern. Dann denkt der korrupte Polizist plötzlich, er hätte seine Frau ermordet. Oder die taffe Kopfgeldjägerin will nicht mehr Nilin erwischen, sondern Rache am Erinnerungskonzern nehmen, der das Leben ihres Freundes ruiniert hat.

»Die Dontnod-Gründer fragten uns, ob wir nicht ein ganzes Spiel daraus machen wollten«, erinnert sich Raoul Barbet. Dass die Dontnod-Chefs Barbet und seinem Kollegen



Der Klassiker: Zeit zurückdrehen, um Freundinnen vor heranrasenden Zügen zu retten.



Life is Strange hieß in der Anfangsphase noch »What If«.

Michel Koch die Leitung übergeben, hat gute Gründe: Barbet kommt vom Film, er hat an den Minions von »Ich – Einfach Unverbesserlich« mitgearbeitet. Michel Koch entstieg hingegen den nerdigen Tiefen des Pen & Paper. Für die Rollenspielbücher von »Vampire: The Masquerade« zeichnete er Cover und war auch an CCPs eingestelltem Onlinerollenspiel in der Vampire-Welt beteiligt. Er kennt sich aus mit Stil und Erzählung. »Wir mussten überlegen, welche Art Spiel wir um diese Idee herumstricken wollten«, erinnert sich Michel Koch. »Da kamen wir recht schnell auf Zeitreisen.« Naheliegend, schließlich verbrachten Spieler auch in Remember Me viel Zeit mit dem Vor- und Zurückspulen der

Die Limited Edition

Seit dem 22. Januar ist Life is Strange auch als verpackte Limited Edition erhältlich. Darin stecken für 25 Euro alle fünf Episoden (samt Entwicklerkommentar, den man auch kostenlos herunterladen kann), ein 32-seitiges Artbook und der Soundtrack. Übrigens: Sprachausgabe gibt's ausschließlich auf Englisch, aber immerhin mit deutschen Untertiteln.



Erinnerungssequenzen. »Wir mussten dann austüfteln, wie dieses Konzept ein ganzes Spiel tragen könnte«, führt Koch fort. Am Anfang stand also kein Erzähltrieb, keine große Geschichte – sondern das Gameplay, aus dem sich dann die Story-Idee entwickelte. Beim Brainstorming zurren Barbet und Koch die Design-Stützpfeiler fest. Life is Strange soll eine Stärke des Dontnod-Teams ausbauen: das »Environmental Storytelling«, die Erzählung einer Geschichte durch die Gestaltung der Spielwelt selbst. Schon bei Remember Me war das im Ansatz zu spüren, der actionreiche Ablauf ließ den Spielern aber wenig Zeit, sich auf die Welt zu konzentrieren. Life is Strange musste also entschleunigt werden. Es wurde zum Adventure.

Die Inspiration

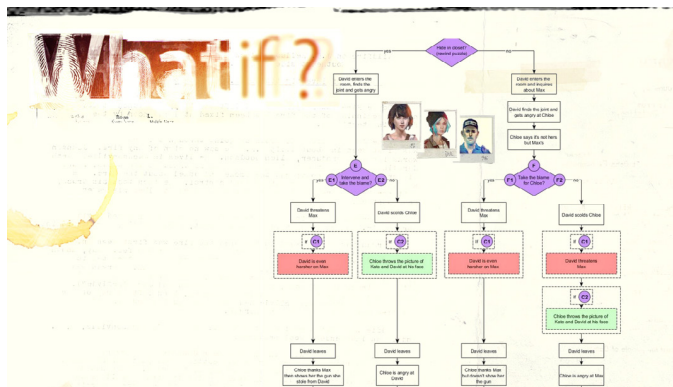
»Jeder war mal ein Teenager und jeder denkt: Wäre ich die Dinge damals anders angegangen, hätte sich alles ändern können; ich könnte jemand ganz anderes sein«, erklärt Koch das Konzept, zu dem sich Dontnod schließlich vorarbeitet. Life is Strange soll eine Coming-of-Age-Story werden, eine Geschichte übers Erwachsenwerden und die vielen Entscheidungen, die damit einhergehen. Die nächste Zeit arbeitet das Team mit Autoren an Charakteren und Setting, am Gefühl, das man vermitteln möchte. Das

Kleinstadt-Feeling von Arcadia Bay soll an Stephen Kings Horrormane erinnern, die Freundschaft zwischen Teenagern an »Buffy«. Die Mystery-Elemente rufen »Akte X« in Erinnerung, die Suche nach den verschwundenen Frauen spiegelt moderne Krimiserien wie »The Killing« oder »Broadchurch« wider. Und die Bildsprache sowie der überlegte Einsatz von Musik schreien geradezu nach David Lynchs Kultserie »Twin Peaks« – nicht umsonst lautet das Auto-Nummernschild von Max' Freundin Chloe »TWNPKS«.

Bei so vielen Einflüssen war es Barbet und Koch vor allem wichtig, dass Life is Strange nicht zerfasert. »Wir wollten etwas in sich Stimmiges entwickeln«, sagt Barbet. »Alle Elemente, vom Gameplay über die Charaktere bis zum Look, sollten miteinander verbunden sein.« Wie gut das letztlich gelingt, zeigt das Grundthema der Story: Max kehrt zurück in ihre alte Heimat, und das Wieder-aufleben ihrer Freundschaft mit Chloe ist der Versuch, die Zeit zurückzudrehen, zu einem Moment, bevor sie sich aus den Augen verloren. Es ist das klassische Coming-of-Age-Motiv: Für uns alle kommt im Leben der Moment, wo wir feststellen, dass wir nie mehr ein Kind sein, nicht in der Vergangenheit leben können. Max versucht es trotzdem. »Ein anderes Beispiel ist ihr Studium«, fährt Barbet fort. »Max möchte Fotografin werden.



Mit Chloes Zimmer als Demo sucht Dontnod nach Publishern. Das Flowchart zeigt, wie die Szene abhängig von Entscheidungen ablaufen kann.



Ein Foto zu machen, bedeutet nichts anderes, als einen bestimmten Moment in der Zeit festzuhalten.« Michel Koch ergänzt: »Und wenn du die Zeit zurückdrehst, gibt es diesen flackernden Effekt, wie bei alten Acht-Millimeter-Filmen. Alles, was wir machen, sollte den Spielern dieses Gefühl von Nostalgie und verstrichener Zeit geben. Das siehst du sogar an Max' Tagebuch.«

Während andere Schüler mit ihren Fingern auf Tablets herumtippen, trägt Max noch ein echtes Büchlein mit sich herum. Aus Papier. Darin überprüfen wir Ziele und lesen ihre Beschreibungen anderer Figuren. Klingt wie ein typisches Ingame-Lexikon – wäre da nicht der Look: »Max schreibt noch ein echtes Tagebuch, sie klebt ihre Fotos mit Kleber auf die Seiten«, so Koch. »Während alle um sie herum ein digitales Leben führen, schaut Max zurück. Sie benutzt ja auch immer noch diese alte Polaroid-Kamera.« Und Max lebt eben nicht nur in der Vergangenheit, sie kann sogar dorthin zurückkehren. Und muss, so viel sei verraten, zugleich lernen, dass das oft keine Lösung ist. Etwa, wenn ihr das Spiel in einem entscheidenden Moment die Rückspulfunktion verweigert. Es ist eine der starken Botschaften von Life is Strange: Du kannst nicht mit den Fingern schnippen und flüchten, sondern musst dich deinen Problemen im Hier und Jetzt stellen. Denn das gehört zum Erwachsenwerden. Genauso wie Entscheidungen treffen zu müssen, die man niemals treffen wollte. Das verlangt Life is Strange nämlich auch.

Die Entwicklung

Auf Basis dieser Ideen baut Dontnod einen Prototyp. Max steht in Chloes Zimmer. Es ist unaufgeräumt, chaotisch, die Gardine eine US-Flagge – natürlich ironisch –, an den Wänden Bandposter und Edding-Gekritzeln. Chloes Zimmer zeigt das Kind, das Chloe war, und die junge Frau, die sie jetzt ist. Das meinen Barbet und Koch mit Environmental Storytelling. Und dann zündet sich Chloe einen Joint an und ihr Stiefvater platzt ins Zimmer. Max, also der Spieler, muss sich entscheiden: Behauptet sie, das sei ihr Joint, um Chloe zu beschützen? Sagt sie die Wahrheit und fällt Chloe so in den Rücken? Oder versteckt sie sich stattdessen im Schrank und wird Zeuge, wie der Stiefvater Chloe schlägt? Ernste Themen wie häusliche Gewalt anzu-

sprechen, auch das lag Koch und Barbet am Herzen. Bis sich die Spieler letztlich entscheiden, sollen sie die Zeit immer wieder zurückdrehen, um alle Varianten durchzuprobieren. Mit dieser Demo und dem Arbeitstitel »What If« gehen Dontnod auf Publishersuche. Ende 2013 treffen sie sich mit Square Enix, um ein anderes Projekt zu pitchten. »What If« schlagen sie dann noch zusätzlich vor, kann ja nicht schaden. Square zeigt Interesse und will die Finanzierung stemmen. Ein Risikoprojekt. Und eines, das Dontnod mehr Arbeit beschert als erwartet. »Es war ein Albtraum«, stöhnt Raoul Barbet, und Michel Koch fügt hinzu: »Das Schwierigste war, ein Episodenspiel auf fünf Plattformen gleichzeitig zu veröffentlichen.« Obwohl Life is Strange nicht gerade wie ein Mammutprojekt aussieht, stellt es die Designer zudem vor Herausforderungen, die Spielern gar nicht bewusst sind. »Der gesamte Code muss bereits in der ersten Episode enthalten sein«, erklärt Koch. »Die Menüs, das Gameplay, die Struktur aller Objekte. Wir arbeiteten aber immer nur an einer Episode gleichzeitig und wussten gar nicht, was genau als Nächstes passiert. Aber: Jede Einschränkung fördert auch Kreativität.«

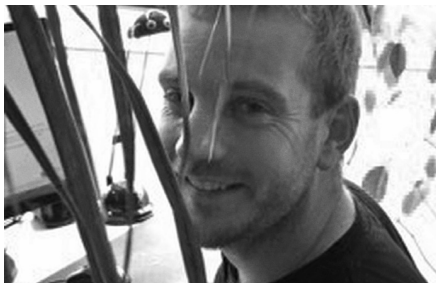
Der Sound ...

Die zentrale Rolle dabei spielt – Musik. »Das Erste, was du als Teenager tust, wenn du in dein Zimmer kommst: Du stellst die Musik an. Genau diesen Effekt wollten wir im Spiel überbringen. Dieses Gefühl des sicheren Kokons, wenn du wieder in deinem Zimmer bist«, erklärt Raoul Barbet. Von Anfang an steht für ihn fest: Life is Strange braucht keinen Soundtrack von der Synthi-Stange, sondern echte, lizenzierte Songs. »Mit Ausnahme von Grand Theft Auto oder Sporttiteln nutzen Spiele kaum lizenzierte Musik.« Für Barbet ist das unverständlich. Musik, predigt er, könne in Spielen doch eine enorme Wirkung entfalten. Zu seinen großen Vorbildern gehört Rockstars konsolenexklusives »Western-GTA« Red Dead Redemption. Während eines langen Ritts durch die mexikanische Steppe erklingt darin plötzlich José González' famose Gitarrenballade »Far Away«. Sie verwandelt eine zähe Reise in etwas Außergewöhnliches. Überraschend erwähnt Barbet auch den von Yager entwickelten Antikriegs-Shooter Spec Ops: The Line, dessen Marines sich durch ein zerstörtes Fernsehstudio kämpfen, während der psychedelische Rocksong »Hush« von Deep Purple aus den

Bist du Müsli?



Warum reden die so komisch!? Das war eine der häufigeren Reaktionen auf die erste Episode von Life is Strange. Die Helden sprechen ein Englisch, das eher untypisch scheint. Alles ist »Hella cool« und Max macht Wortwitze, die wir von einem 40-jährigen Familienvater erwarten, nicht von einer 18-jährigen Schülerin: »Are you cereal?«, fragt Max statt »Are you serious?«. Bist du Müsli? Nein, war die Kritik, so reden Teenager nicht. Michel Koch erwidert: »Unser Autor Christian Devine, hat den gesamten Text im Spiel geschrieben. Er lebt zwischen Nord-Kalifornien und Oregon. Und da sagt man nun mal »hella«, aber eben nur da. Er hat auch mit Teenagern gesprochen, mit seinen Nichten, und er hat Leuten in Portland zugehört.« Heißt also: Ja, das klingt komisch, aber die Menschen in Oregon hören sich wirklich so seltsam an. Wir sind nicht komplett überzeugt. Aber die eigenartige Sprache hat noch einen Nebeneffekt: »Am Anfang haben die Leute gesagt, Chloe würde komisch klingen«, sagt Koch. »Aber in Episode drei, vier, fünf wartest du darauf, dass sie diese Ausdrücke benutzt. So schreibst du starke Charaktere, die dir im Gedächtnis bleiben.«



Michel Koch (oben) hat Cover gezeichnet für Vampirrollenspiele, Raoul Barbet hat Minions animiert, gemeinsam leiteten sie die Entwicklung von Life is Strange.

Lautsprechern dröhnt. Der steht im krassen Kontrast zur Action: »Hush« bedeutet übersetzt sowas wie »Pst«, also eine Aufforderung, ruhig zu bleiben, innezuhalten. Und vielleicht das Studio genauer zu betrachten. An dessen Wänden prangen nämlich Graffiti-Sprüche wie »Lügner« und »Schlechte Neuigkeiten«, die einen späteren Twist andeuten.

»Das war eine sehr gute Idee für dieses Spiel«, sagt Barbet. »Aber in Life is Strange wollten wir noch einen Schritt weitergehen. Musik ist für uns ein erzählerisches Werkzeug, wir drücken damit etwas aus. Die Songs, die Max hört, sind nicht dieselben, auf die Chloe steht. Sie hört Punk-Rock oder Indie.« Barbet stellt eine riesige Excel-Liste mit fast 200 Liedern zusammen, die er persönlich liebt. Dann rauchen die Teamköpfe: Welcher Song passt zu welcher Figur? Wo passt die Melodie? Wo der Text? Und: Welcher Künstler will überhaupt mit Spieleentwicklern zusammenarbeiten und seine Musik hergeben,



Max und Chloe sind beliebte Cosplay-Motive, hier dargestellt von den spanischen Künstlerinnen Ailanna (Max) und Ohkawa-chan (Chloe). Mehr von ihnen gibt's unter Facebook.com/aillanadg und Facebook.com/ohkawachan.



Wenn Max Kopfhörer aufsetzt, dann hören wir Folk und Indie-Pop – handverlesen von Raoul Barbet.



Max hat Visionen von einem Tornado, der auf Arcadia Bay zurast. Ist er real oder nur eingebildet?

ohne zu wissen, was damit geschieht? Das Ergebnis ist herausragend. Wenn Max in der vierten Episode, erschlagen von schweren Entscheidungen, in den Bus steigt und die weißen Ohrstöpsel einsteckt, hören wir José González im Song »Crosses« singen: »We'll cast some light and you'll be alright«. Dazu schlägt er seine melancholischen Gitarrenakkorde an, und all das, die Story, die Melodie vermengt sich eben nicht nur zu einem ganz großen Moment, es sagt auch viel über Max' Persönlichkeit, ihren Geschmack aus – wir fühlen uns der Figur näher. Alleine durch die Musik. Und wer einmal das Finale der dritten Episode erlebt hat, wird nie mehr Mogwais »Kids Will be Skeletons« hören können, ohne Gänsehaut zu bekommen.

... die Gefühle ...

Dass richtig eingesetzte Musik Gefühle besser transportieren kann als eintausend Dialogzeilen, ist im Filmgeschäft ein alter Hut. Spieleentwickler nutzen sie aber nur selten, eine weitere prominente Ausnahme ist Bioshock. Mit der Shooterserie teilt sich Life is Strange nicht nur das Symbolbild des Leuchturms als Wegweiser und Warnzeichen sowie gewisse Handlungselemente, sondern auch die Vorliebe für musikalische Erzählung. So feiert George Bensons »Beyond the Sea« gleich zum Auftakt von Bioshock einen denk-

würdigen Auftritt. Und über »Still Alive« am Ende des ersten Portal müssen wir ohnehin nichts mehr schreiben, oder? Dontnods Gespräche mit Musikern führen darüber hinaus zu interessanten Synergieeffekten: »Ich bin ein riesiger Fan der französischen Band Syd Matters«, erzählt Barbet. »Wir probierten ihre Songs aus, sie funktionierten gut, also fragte ich den Sänger Jonathan Morali, ob wir zwei Lieder nutzen können. Und er so: »Ihr macht Spiele!? Ich bin selbst Spieler, ich liebe Demon's Souls!«« Also steuern Syd Matters nicht nur zwei Songs bei, sie komponieren auch neue Musik und überlassen Dontnod alle Elemente, alle Layer, zur freien Verwendung. »Das waren 20, 30 unterschiedliche Spuren, deren Kombination Szenen ein ganz anderes Gefühl verlieh«, freut sich Barbet. Die Melodien und Gitarrenakkorde von Syd Matters begleiten weite Teile des Spiels. Und für Barbet geht nebenbei ein Traum in Erfüllung: »Ich hätte jedes Mal heulen können, wenn Mails mit neuen Songs kamen.«

... und die Stille

Und dann wachen wir als Max morgens in Chloes Zimmer auf, nach einer turbulenten Nacht in der Blackwell Academy, und Chloe macht die Stereoanlage an. Es läuft »Bright Eyes«. Sanfter Folk. Max knipst ein Selfie. Lichtstrahlen tasten an den Rändern der US-



Remember Me wäre eine gewöhnliche Kloppelei, wären da nicht die Memory-Remix-Sequenzen (unten), in denen wir Erinnerungen vor- und zurückschulen.



Flagge vorbei. Wir könnten eine Taste drücken, um aufzustehen, das Spiel weiterzuspielen ... aber irgendwie ... wollen wir das nicht. Und hören einfach weiter der Musik zu. Ein »Zen-Moment«. So nennt Dontnod die Sequenzen, in denen Life is Strange uns dazu reizt, einfach mal nichts zu tun. »Jeder hat sowas schon mal erlebt«, sagt Michel Koch. »Du wachst im Zimmer eines Freundes oder einer Freundin auf und willst einfach nur liegenbleiben, Musik hören. Du wünschst dir, dass dieser Moment niemals aufhört. Wir wollten das Gefühl vermitteln, dass du wirklich ein Teil der Welt bist, du kannst dort so lange bleiben, wie du willst.« Jede Episode gibt uns diese Gelegenheit: Wir setzen uns an den Brunnen vor der Schule und beobachten das Treiben auf dem Schulhof. Oder wir lassen Max in ihrem Zimmer Gitarrenakorde schrammeln. Diese Sequenzen wirken mühelos, doch dahinter steckt Designkalkül: »Es reicht nicht, ein langsames Spiel zu machen«, erklärt Barbet. »Man muss die Spieler belohnen, damit sie ihren Spielstil entschleunigen. Mit neuer Musik, neuen Gedankenängen, neuen Kameraeinstellungen.« Deshalb hören wir Max' Gedanken, wenn wir sie in Chloes Zimmer ein bisschen länger im Bett liegen lassen, bekommen neue Spuren der Musik von Syd Matters zu hören und neue Perspektiven zu sehen. »So viele Spiele wollen, dass du vorwärtseilst, schneller bist, den nächsten Checkpoint erreichst«, sagt Michel Koch. »Das ist so gehetzt wie das

echten Leben. Aber auch da kannst du dir immer Zeit nehmen, genießen, wer du bist und wo du bist, dich einfach umschauen. Auch das wollten wir im Spiel ausdrücken.«

Max und Chloe

Letztlich hängt dabei alles an den beiden Hauptfiguren Max und Chloe. Die Beziehung zwischen den jungen Frauen trägt das Spiel. Wie sie aufeinander reagieren, sich beschützen, sich streiten und, ist oft authentisch und liebenswert. Ein Blick in die sehr aktive Reddit-Community von Life is Strange reicht zur Bestätigung, dort entsteht jede Menge Fan-Art von Max und Chloe. »Es ist so beeindruckend, all diese Bilder und Cosplay-Kostüme zu sehen«, schwärmt Raoul Barbet. »Das zeigt doch, dass die Charaktere den Spielern etwas bedeuten. Genau das wollten wir erreichen. Wir wollten mit Life is Strange über Freundschaft sprechen. Spieler schreiben uns, dass sie nach diesem Spiel wieder mehr Zeit mit ihren eigenen Freunden verbringen wollten. Das finde ich rührend.« Als rein platonische Freundschaft sehen viele Spieler die Beziehung zwischen Max und Chloe jedoch nicht, ihre Nähe, ihre Fürsorge füreinander, das alles wirkt für viele Spieler nach mehr. Nach Liebe. So sehr, dass die doch sehr zahme Art, wie mit Homosexualität umgegangen wird, von Kritikern als »Queer-Baiting« bezeichnet wird: Dem bewussten Vortäuschen einer homosexuellen Beziehung, um interessierte Spieler zu



Es gibt immer einen Leuchtturm: Die Künstlerin Luna zieht Parallelen zwischen Life is Strange und Bioshock. Ihre Bilder veröffentlicht sie unter [Lunabih.tumblr.com](https://lunabih.tumblr.com).

locken, sie aber letztendlich zu enttäuschen, damit bloß keine Hetero-Spieler aussteigen. »Diese Kritiken haben wir gelesen«, sagt Michel Koch. »Wir haben uns dagegen entschieden, zu stark in eine Richtung zu pushen, weil wir den Spielern überlassen, wie sie Max spielen. Es ist die Aufgabe des Spielers, zu entscheiden, ob Max und Chloe eine starke Freundschaft teilen oder doch mehr. Wir wollten vor allem, dass unsere Spieler eine Freundschaft aufbauen zu Chloe, sie wirklich kennenlernen und so auf sie reagieren, wie sie wollen. Und das Ende des Spiels zeigt das: Dann erfährst du, welche Art von Beziehung du aufgebaut hast.«

Nein, Life is Strange ist nicht perfekt. Es hat stumpfe Sequenzen, in denen wir minutenlang einen Schrottplatz nach leeren Flaschen absuchen. Es hält sich oft an die Tell-tale-Architektur, nach der wir nur bedingt Einfluss auf die Geschichte nehmen. Es wirft mit Ausdrücken wie »Wowzer« um sich, die weit davon entfernt sind, wie US-Teenager wirklich reden. Und es ist, rein spielerisch, keine Offenbarung – vom Rückspul-Twist abgesehen. Das Besondere an Life is Strange ist, dass es all das aushält. Es erzählt eine kohärente, detailverliebte Geschichte über Freundschaft, Liebe und das Erwachsenwerden. Es lässt uns innehalten, Musik hören, durchatmen. So etwas tun Spiele normalerweise nicht. Umso bemerkenswerter ist es, dass sich Square und Dontnod das getraut haben. Ganz ohne Zurückspulfunktion. ★