



Zeitreisen gibt es nicht mehr: Ganz so einfach wie in Life is Strange können wir einem fahrenden Zug also nicht mehr ausweichen.



Im Prequel erleben wir Arcadia Bay drei Jahre vor Life is Strange und gehen diesmal einem Familiengheimnis von Rachel auf den Grund.

Life is Strange: Before the Storm

NUR EIN TEENIE-DRAMA?

Genre: **Adventure** Publisher: **Square Enix** Entwickler: **Deck Nine Games** Termin: **31.8.2017**

Life is Strange: Before the Storm setzt auf Story und Entscheidungen. Wir haben das Prequel gespielt und klären, ob es auch ohne die Zeitreisen aus dem Hauptspiel überzeugen kann. Von Elena Schulz

Neonlichter flackern über morschen Holzbalken, in manchen Ecken liegt Müll, in anderen Ecken Betrunkene. Wir sind Chloe Price und natürlich mittendrin. Als Draufgängerin fühlen wir uns auf einem illegalen Konzert unserer Lieblingsband in einer halb verfallenen Mühle zwischen Punk-Rock, Marihuana und Bierflaschen mehr als heimisch. Ganz anders also, als wir es von der schüchternen Max Caulfield aus dem Vorgänger kennen. Denn das Prequel Life is Strange: Before the Storm spielt aber drei Jahre vor dem ersten Teil, kurz nachdem unsere »alte« Heldin Max aus Arcadia Bay wegezogen ist. Statt ihr begleiten wir deshalb in Before the Storm ihre beste Freundin Chloe. Die oben beschriebene Partyszene kennt man bereits aus dem Videomaterial von der E3 2017. Im Rahmen eines Entwicklerbesuchs bei uns in der Redaktion konnten wir 30 Minuten vom Anfang des Adventures erstmals selbst spielen und bekamen zudem eine weitere Szene präsentiert. Das Spiel des amerikanischen Entwicklers Deck Nine Games ist übrigens explizit nicht Life is Strange 2, daran werfelt gerade der Serienerfinder Dontnod.

Zurück in Arcadia Bay

Auch ohne Max und Dontnod fühlen wir uns als Spieler aber gleich wieder zuhause. Dafür sorgen der vertraute, leicht comichafte Look mit seinen kritzeligen Umrandungen bei Objekten, die amüsanten Sprüche beim Anklicken und natürlich bekannte Charaktere wie Frank mit seinem treuen Hund Pompidou. Auf die Zeitreisekräfte müssen wir als Chloe allerdings verzichten. Wer nach jeder Entscheidung einfach zurückspulen möchte, schaut bei Before the Storm in die Röhre. Das Prequel setzt ganz auf seine Teenager-Geschichte: Wir lernen die bereits aus Life is

Strange bekannte Rachel Amber kennen und freunden uns mit ihr an, obwohl sie und Chloe nicht unterschiedlicher sein könnten. Das bietet Potenzial für viele spannende Hintergründe zu Life is Strange, limitiert aber auch die Erzählung und die Entscheidungen – immerhin wissen wir schon, was mit Chloe und Rachel passieren wird. Reicht die Handlung trotzdem, um uns ganz ohne übernatürliche Fähigkeiten zu begeistern?

Die Qual der Wahl

Ohne Superkräfte konzentrieren wir ganz auf das Erkunden der Umgebung und werden



Zwischen dem überbesorgten Stiefvater David und Chloe fliegen die Fetzen.



Frank kennen wir noch aus Life is Strange: Der Drogendealer ist eigentlich ein guter Kerl und hilft uns gegen die Raufbolde.

schnell fündig: Es gibt einen Haufen interessanter Hintergrundinfos und netter Details zu entdecken. Etwa ein Schreiben der bereits bekannten Prescott-Familie oder ein Sägeblatt, auf das wir ein Graffiti sprühen können – Chloes Pendant zu Max' Fotos. Entscheidungen spielen eine noch größere Rolle als im Original, immerhin können wir ohne Zeitreise nicht mehr einfach alle Antworten durchprobieren. Auch sollen die Folgen noch verzweigter und unvorhersehbarer sein als im Vorgänger. Schon die scheinbar unwichtige Entscheidung, ob wir ein T-Shirt unserer Lieblingsband mitgehen lassen, kann dramatische Auswirkungen haben. Unter dem Fan-Shirt liegt nämlich ein Batzen Geld und wir müssen überlegen, was wir damit anstellen. Behalten wir die Kohle, könnten uns das in Zukunft nützen. Dafür müssen wir uns aber mit einem Diebstahl arrangieren. Mit dem Geld könnten wir aber Schulden bei Drogendealer Frank begleichen. Oder uns später etwas Wichtiges kaufen. Oder es einfach für Marihuana verprassen.

Wenn die Zukunft schon feststeht

So gut sich das mit den Entscheidungen in unseren 30 Minuten Demo schon anlässt –

der Entwickler Deck Nine Games steht trotzdem vor dem Problem, dass die Zukunft von Chloe, Rachel und Arcadia Bay bereits feststeht. Wie gewaltig die Folgen unserer Entscheidungen sein können, bleibt somit fraglich, schließlich steht die Ausgangslage von Life is Strange als Endergebnis von Before the Storm fest. Die weit im Voraus angesetzte Handlung scheint allerdings größtenteils unabhängig von der Geschichte des ursprünglichen Life is Strange abzulaufen. Dafür konzentriert sich der Entwickler auf das, was Life is Strange abseits seiner Zeitsprünge so einzigartig gemacht hat: seine Charaktere. Die sehen dank der neuen Gesichtsanimationen nicht nur besser aus, sondern halten uns auch ohne übernatürliche Fähigkeiten bei der Stange.

Gerade Chloe kommt als Heldin deutlich besser weg als im ersten Teil: Ihre rebellische Art wirkt hier aufgrund der Umstände nicht aufgesetzt – vor zwei Jahren starb ihr Vater, ihre Freundin Max ist gerade weggezogen und ihr Stiefvater drängt sich in ihr Leben. Auch Sarkasmus und coole Sprüche in den Gedanken passen besser zu ihrer abgebrühten Art als zur braven Max. Wie gut die Charakterzeichnung funktioniert, wird

besonders an ihrem Verhältnis zum Stiefvater David deutlich: Man sieht durch ihre Augen, wie er Bilder von ihrem leiblichen Vater abhängt, den Werkzeugkasten des Verstorbenen achtlos durch sein viel größeres Modell ersetzt und sich dann wundert, warum Chloe seine Versuche, Ersatzvater zu spielen, abblitzen lässt.

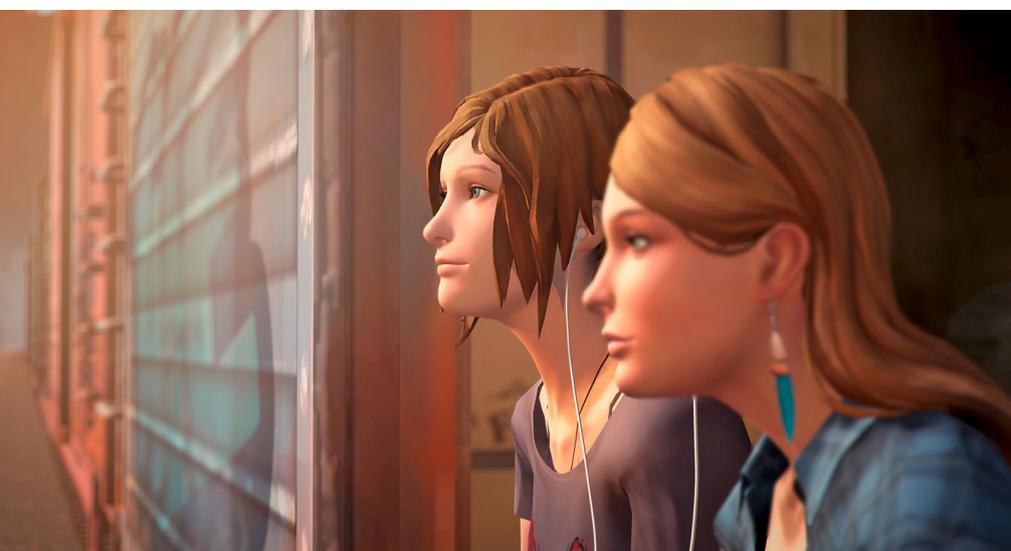
Before the Storm schafft es also trotz Entwicklerwechsel und fehlender Zeitreisen, die Magie des Vorgängers einzufangen. Auch bei der neuen Chloe-Sprecherin besteht kein Grund zur Sorge: Ashly Burch ist wegen des SAG-AFTRA-Streiks in den USA (die Synchronsprecher-Gewerkschaft) zwar nicht als Sprecherin dabei, unterstützt die neue Stimme Rhianna DeVries aber, die ebenfalls einen sehr guten Job abliefert. Unsere Frage aus der Überschrift können wir also zum aktuellen Zeitpunkt mit »Nein, es ist mehr als nur ein Teenie-Drama!« beantworten. ★



Elena Schulz
@Ellie_Libelle



Es ist, als wäre ich nie weg gewesen: Der Anfang von Before the Storm wirft mich sofort in die Zeit zurück, als ich begeistert Life is Strange gespielt habe. Melodischer Indie-Rock, Teenie-Probleme und packende Entscheidungen – damit kann ich gut leben, auch ganz ohne Zeitreisen. Immerhin ist so eine Coming-of-Age-Story in in Spielen eine Seltenheit. Auch wenn vielen spannenden Fan-Theorien rund um Rachel der Wind aus den Segeln genommen wird, zeigen die Entwickler, wie viel ihnen an der Geschichte und der Logik dahinter liegt, statt irgendwelche Kräfte zu verteilen. Während Life is Strange 2 vermutlich ganz neue Wege geht, freue ich mich darauf, hier noch einmal nach Arcadia Bay zurückzukehren. Bleibt abzuwarten, ob die Macher von Deck Nine Games ihre ganz eigene Geschichte in Dontnods Universum erzählen können.



Ohne Max freundet sich Chloe mit der geheimnisvollen Highschool-Schönheit Rachel an.