

Life is Strange: Before The Storm - Episode 1

TAUSCHE ZEITREISE GEGEN REBELLION

Genre: **Adventure** Publisher: **Square Enix** Entwickler: **Deck Nine** Termin: **31.8.2017** Sprache: **Deutsche Texte, englische Sprachausgabe**
 USK: **ab 12 Jahren** Spieldauer: **3 Stunden** Preis: **6 Euro** DRM: **ja (Steam)**



Chloe ist bereits so punkig wie in Life is Strange. Nichtsdestotrotz lernen wir während der Episode neue Facetten von ihr kennen.

Wir reisen nach Arcadia Bay zurück und erleben einen Prequel-Auftakt, der uns in vielerlei Hinsicht überrascht.

Von Linda Sprenger

Mit Life is Strange: Before The Storm erhält Dontnods Adventure Life is Strange ein drei Episoden langes Prequel, nach dessen Ankündigung Fans des Vorgängers zwei Schocks verdauen mussten: Ashly Burch, die ursprüngliche Synchronsprecherin von Protagonistin Chloe Price, wurde wegen des SAG-AFTRA-Streiks ersetzt und Dontnod gab die Entwicklung in die Hände des Third-Party-Studios Deck Nine.

Im Vorfeld blickten wir deshalb mit Skepsis auf das Prequel – die nach dem Ende der ersten Episode Erwachen aber verpufft ist. Der rund drei Stunden lange Auftakt zu Life is Strange: Before The Storm ist ganz bestimmt nicht ohne Schwächen, dafür aber genauso charmant wie das Original.

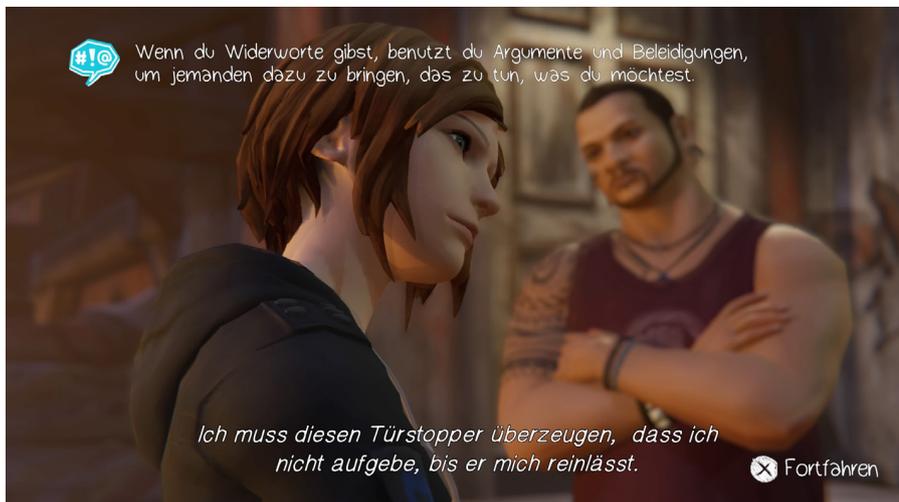
Die Geschichte einer Rebellin

Die Geschichte setzt drei Jahre vor den Ereignissen von Life is Strange an. Wir steuern diesmal nicht die Life is Strange-Heldin Max, sondern ihre beste Freundin Chloe, eine stinkwütende und Marihuana rauchende 16-Jährige, die mit mehreren Problemen zu kämpfen hat: Ihr Vater ist bei einem Unfall ums Leben gekommen, in der Schule gilt sie als Außenseiterin und der neue Freund ihrer Mutter ist ihrer Meinung nach ein »schnauzbärtiges Arschloch«.

Wir schließen Chloe sofort ins Herz. Während Max in Life is Strange die ordentliche Schülerin verkörperte, die das Für und Wider einer Situation im Kopf stets haargenau abwägt, posaunt Chloe in Before the Storm jederzeit das heraus, was sie gerade denkt. »Mum dreht ihre Scheiße um, wenn sie das erfährt!« platzt es aus ihr heraus, kurz nachdem wir uns zu Beginn der Episode auf ein Konzert der Punkband Firewalk geschlichen haben. Das macht die rebellische Chloe zu

einer erfrischend anderen Heldin, die neben ihrem kreativen Wortschatz auch eine neue Spielmechanik mitbringt.

Anders als ihre Freundin kann Chloe nicht durch die Zeit reisen. Stattdessen dürfen wir von den Superkräften eines normalen Teenagers Gebrauch machen: Widerworte. Bei unserer anfänglichen Mission, in die Konzerthalle unserer Lieblingsband zu kommen, steht uns beispielsweise ein Türsteher im Weg. Es folgt ein kleines Dialog-Spielchen, bei dem wir auf bestimmte Aussagen, zum Beispiel »Ein Mädchen wie du?«, unter Zeitdruck mit der richtigen Antwort (»Ein Mädchen wie du, das auf deinen dicken Bizeps scheißt!«) reagieren müssen, bis wir das Gespräch irgendwann gewonnen haben. Adventure-Veteranen erinnert das wohligh an die Beleidigungsduelle aus der Monkey-Island-Reihe. Und es bringt nicht nur Abwechslung in die Dialoge, sondern verstärkt zusätzlich das Gefühl, in der Haut eines aufmüpfigen Teenies zu stecken.



Wir müssen Widerworte geben, um unser Gegenüber von einer Sache zu überzeugen.

Erzwungene Liebe

Während des Konzerts treffen wir auf eine zweite Figur, die für die Geschichte eine nicht minder wichtige Rolle spielt: Rachel Amber, mit der wir zwei betrunkene Typen in die Flucht schlagen und anschließend gemeinsam einen unvergesslichen Abend verbringen. Im Laufe der ersten Episode entwickelt sich schnell eine innige Beziehung zwischen Chloe und Rachel, die – wenn wir die entsprechenden Gesprächsoptionen auswählen – mehr als nur freundschaftlich ist. Die mögliche Romanze zwischen Chloe und Max in *Life is Strange* erfreut sich insbesondere in der Queer-Community großer Beliebtheit, musste sich aber gleichzeitig den Vorwurf gefallen lassen, die Beziehung der beiden viel zu vorsichtig abzuhandeln, anstatt sie explizit zum Ausdruck zu bringen.

In *Before the Storm* wird die Liebe zwischen Chloe und Rachel ganz sicher nicht nur subtil angedeutet. Schon bei unserem zweiten Treffen mit Rachel in einem Zug erhalten wir die Option, mit ihr zu flirten. Das machen wir und sehen Chloe anschließend dabei zu, wie sie auf Rachels Aufruf »Lass uns etwas Lustiges machen!« einfach mit »Ich bin schon entjungfert, sorry!« antwortet. Sicher ist das ein wenig plump, macht uns aber sofort klar, wie es um die beiden gestellt ist. Doch so explizit das romantische

Interesse der beiden Figuren zum Ausdruck gebracht wird, so forciert ist es auch. In der Geschichte wird nicht klar, wie es überhaupt dazu gekommen ist. Uns hat eine Sequenz während des Konzerts gefehlt, die ihre spätere Zuneigung erklärt.

Gelungener Auftakt

Am Ende fällt das aber nicht so sehr ins Gewicht wie anfangs befürchtet. Trotz deutlicher Schwächen in der Charakterisierung seiner Figuren gelingt es der ersten Episode von *Life is Strange: Before the Storm*, uns emotional mitzureißen. Das liegt einerseits an den sympathischen Charakteren und andererseits an der Art und Weise, wie das Spiel seine Geschichte inszeniert.

Wie der Vorgänger greift *Before the Storm* auf einen stimmigen Soundtrack (hier von Indie-Künstlerin Daughter) und eine Naturkatastrophe (hier ein Waldbrand) zurück, was die Dramatik passend untermalt. Die Dialoge sind zuweilen zwar ungeschickt, aber das macht gleichzeitig auch den gewissen Charme des Spiels aus. Fast zwei Jahre nach dem Erscheinen der finalen Episode von *Life is Strange* fühlte sich Erwachen wie eine Rückkehr nach Hause an, die uns lachen, mitleiden und peinlich berührt erröten ließ – ganz nach dem Vorbild des tollen Teenagerdramas von Dontnod. ★



Rachel und Chloe kommen sich näher – warum das so ist, wird leider nur unzureichend erklärt.



Maurice Weber
@Froody42

Ich habe mir kaum etwas von *Before the Storm* erwartet. Ich konnte mich des Eindrucks nicht erwehren, dass mit dem Prequel einfach noch mal schnell ein wenig Geld auf dem Rücken des unerwarteten Erfolgs gemacht werden sollte – und wenn der ursprüngliche Entwickler und die ursprünglichen Sprecher keine Zeit dafür haben, dann eben ohne sie. Selten war ich so froh, so falsch gelegen zu haben! Die Autoren von *Before the Storm* haben genau verstanden, was das Original so faszinierend gemacht hat. Sie nehmen sich Zeit für ihre Figuren, bauen durch Dialoge, Umgebungen und einen erneut erstklassigen Soundtrack eine tolle Stimmung auf und geben mir damit ein ganz ähnliches Gefühl wie damals, als ich die erste Episode von *Life is Strange* entdeckt habe. Genau wie damals kommt auch der neue Teil nicht ohne Macken aus, die plötzliche Beziehung zwischen Chloe und Rachel könnte in den kommenden Folgen durchaus noch mehr Tiefgang vertragen. Aber der alte Charme, der war sofort wieder da. Und das ist alles, was ich mir gewünscht hatte.



Linda Sprenger
@lindalomaniac

Mit *Life is Strange: Before The Storm* standen der Lead Writer Zak Garriss und sein Team vor der schweren Aufgabe, eine Geschichte zusammenzuspinnen, deren Ausgang Fans des Originals bereits kennen. Obwohl ich weiß, was mit Rachel Amber und Chloe Price in *Life is Strange* geschieht, empfinde ich meine Rückkehr nach Arcadia Bay als spannend. *Deck Nine* gelingt es, mir Figuren nahezubringen, von denen ich dachte, sie bereits zu kennen. Zwar wirkt die Beziehung zwischen Chloe und Rachel gewollt, berührte mich aufgrund der charmannten Inszenierung aber trotzdem. Mit zwei noch folgenden Episoden ist es zu früh, um über die gesamte Geschichte zu urteilen, der Auftakt stimmt mich aber hoffnungsvoll, dass *Life is Strange: Before the Storm* ein würdiges Prequel wird.

Warum keine finale Wertung?

Wie bei den *Telltale-Adventures* oder anderen Episoden-Spielen verzichten wir vorerst auf eine Wertung, bis alle drei Episoden erschienen sind und wir *Before the Storm* als Gesamtwerk beurteilen können.