

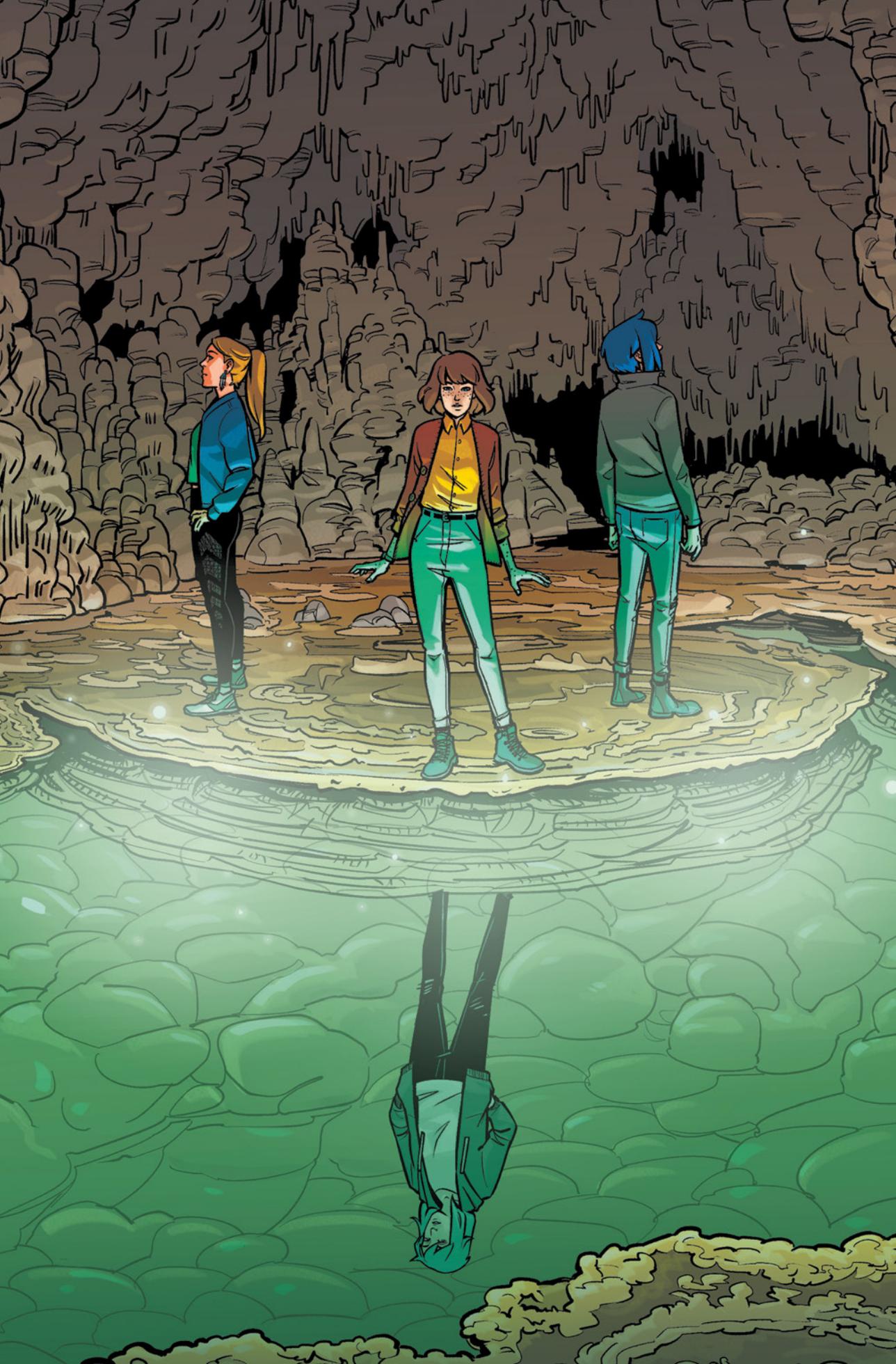
Emma Vieceli • Claudia Leonardi • Andrea Izzo

LIFE IS STRANGE™

HEIMKEHR

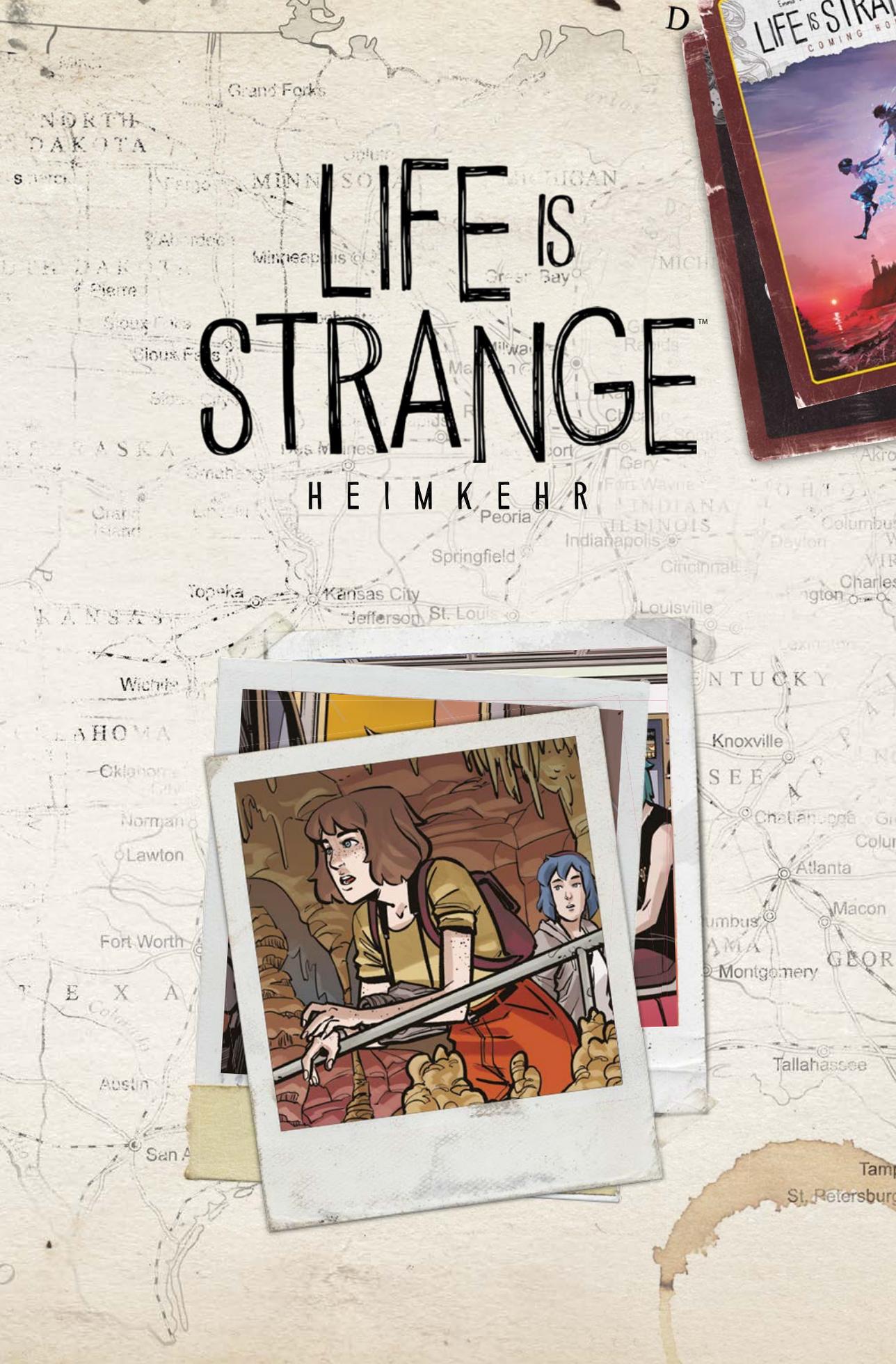


panini comics



LIFE IS STRANGE™

HEIMKEHR



Besonderer Dank an Jon M Brooke, Scott Blows,
Andrew James, Erin Bower und allen von Square Enix.
Vielen Dank an Jonathan Zimmerman und Felice Kuan
bei Deck Nine Games und Danke an die Teams bei
Dontnod und Deck Nine Games.



Life is Strange erscheint bei PANINI COMICS, Schloßstraße 7b, D-70176 Stuttgart.
Geschäftsführer Hermann Paul, Publishing Director Europe Marco M. Lupoi, Finanzen Felix
Bauer, Marketing Director Holger Wiest, Marketing Holger Wiest, Vertrieb Alexander
Bubenheimer, Logistik Ronald Schäffer, PR/Presse Steffen Volkmer, Publishing Manager Lisa
Pancaldi, Redaktion Christian Endres, Stephanie Jakob, Matthias Korn, Ilaria Tavoni, Daniela
Uhlmann, Übersetzung Bernd Kronsbein, Proofreading Enza, Lettering Astarte Design,
grafische Gestaltung Marco Paroli, Angelo Costellini, Art Director Alessandro Gucciardo,
Redaktion Panini Comics Annalisa Califano, Beatrice Doti, Prepress Cristina Bedini, Andrea
Lusoli, Nicola Soressi, Repro/Packager Alessandro Nalli (coordinator), Mario Da Rin Zanco,
Valentina Esposito, Luca Ficarelli, Linda Leporati. Für die digitale Ausgabe: Supervision
Mattia Dal Corno, Layout Michele Manzo. Enthält: Life is Strange: Coming Home #1-2, and
material from the Free Comic Book Day 2021 Special. Titan Comics is a registered trademark
of Titan Publishing Group. All rights reserved. LIFE IS STRANGE: TRUE COLORS © 2021
Square Enix Ltd. All rights reserved. Developed by Deck Nine Games. Life is Strange © 2015,
2021 Square Enix Limited. Original Games developed by: Dontnod Entertainment or Deck
Nine Games. Remastered by: Deck Nine Games. LIFE IS STRANGE, BEFORE THE STORM,
LIFE IS STRANGE: TRUE COLORS, SQUARE ENIX and the SQUARE ENIX logo are
registered trademarks or trademarks of the Square Enix group of companies. DECK NINE
and the DECK NINE GAMES are registered trademarks of Idol Minds, LLC. DON'T NOD
ENTERTAINMENT is a trademark or registered trademark of Don't Nod Entertainment.
All other trademarks are the property of their respective owners. This translation of Life Is
Strange, first published in 2021, is published by arrangement with Titan Publishing Group Ltd.

Digitale Ausgaben: ISBN 978-3-7367-7967-9 (.pdf) | ISBN 978-3-7367-7968-6 (.epub) |
ISBN 978-3-7367-7969-3 (.mobi)

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen
Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über dnb.d-nb.de
abrufbar.



D



LIFE IS STRANGE

HEIMKEHR

STORY

EMMA VIECELI

ZEICHNUNGEN

CLAUDIA LEONARDI

FARBEN

ANDREA IZZO

LETTERING

ASTARTE DESIGN

ÜBERSETZUNG

BERND KRONSBEIN

ORIGINAL-STORY UND -CHARAKTERE
RAOUL BARBET, JEAN-LUC CANO
UND MICHEL KOCH

LIFE IS STRANGE: TRUE COLORS
ORIGINAL-STORY UND -CHARAKTERE
SQUARE ENIX UND DECK NINE GAMES



WAS BISHER GESCHAH ...

Die Fotografie-Studentin Max Caulfield, die auf mysteriöse Weise mit der Gabe gesegnet ist, die Zeit zurückdrehen zu können, hatte nie damit gerechnet, dass ihre Fähigkeit sie in den Mittelpunkt der dunklen Geheimnisse von Arcadia Bay stellen würde. Beim Versuch, die Ermordung ihrer ältesten Freundin, Chloe Price, zu verhindern, und um die Männer zur Verantwortung zu ziehen, die Chloes engste Vertraute, Rachel Amber, ermordet hatten, verursachte Max mit ihrer Gabe einen Sturm, der ihre Heimatstadt Arcadia Bay zu vernichten drohte. Max entschied sich dafür, die Stadt zu opfern, statt Chloe erneut zu verlieren. Anschließend zogen Max und Chloe nach Seattle - doch ein Jahr später drohten ihre temporalen Kräfte sie zu zerreißen. Um ihre Kräfte und ihre Realität zu stabilisieren, sprang Max in eine andere Zeitlinie - in der Rachel noch am Leben war. Zwei Jahre vergingen, doch Max vergaß nie, woher sie kam. Und nun nimmt sie die Hilfe von Tristan in Anspruch, einem jungen Mann, der sich aus der Realität „lösen“ kann, um ihre Kräfte bis an die Grenzen zu treiben, um endlich wieder nach Hause zurückzukehren.



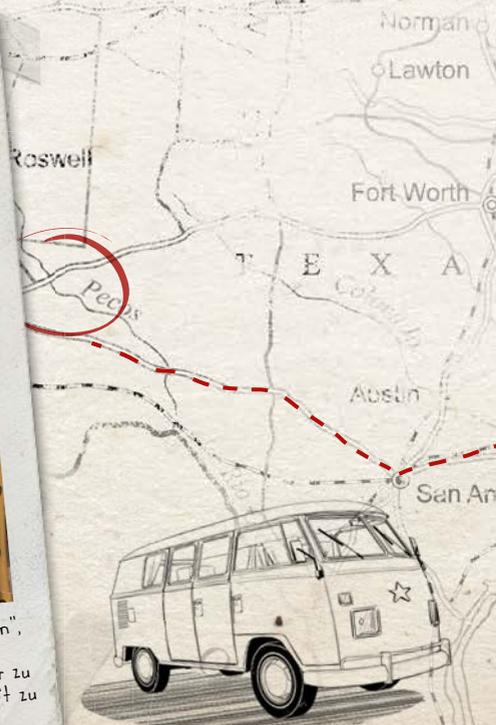
Zwei Jahre, nachdem Max gezwungen war, ihre ursprüngliche Zeitlinie - und ihre Chloe - zu verlassen, hielt Max sich für fähig, heimzukehren. Tristan und Max kombinierten ihre Gaben, doch das genügte nicht. Tristan strandete in der ursprünglichen Zeitlinie, und Max saß weiter in ihrer neuen Realität fest.



Aber die Zeit wartet auf keinen. Als Rachel eine Rolle in einer Hamlet-Produktion bekam, die auf Tournee ging, machten sich Max und Chloe quer durchs Land auf den Weg zur ersten Aufführung. Die Route überschritt sich mit der ihrer befreundeten Rockband - The High Seas. In der ursprünglichen Zeitlinie von Max brachen ihre Chloe und Tristan auf eine ganz ähnliche Reise auf.



Seit dem ersten gescheiterten Versuch nach Hause zu „springen“, bemerkten Max und Chloe - in beiden Zeitlinien - seltsame Phänomene. Der Schleier zwischen den Realitäten schien dünner zu werden. Und obwohl Tristan Probleme damit hatte, wieder Kraft zu sammeln, wurde Max mit jedem Tag zuversichtlicher.



LIFE IS STRANGE

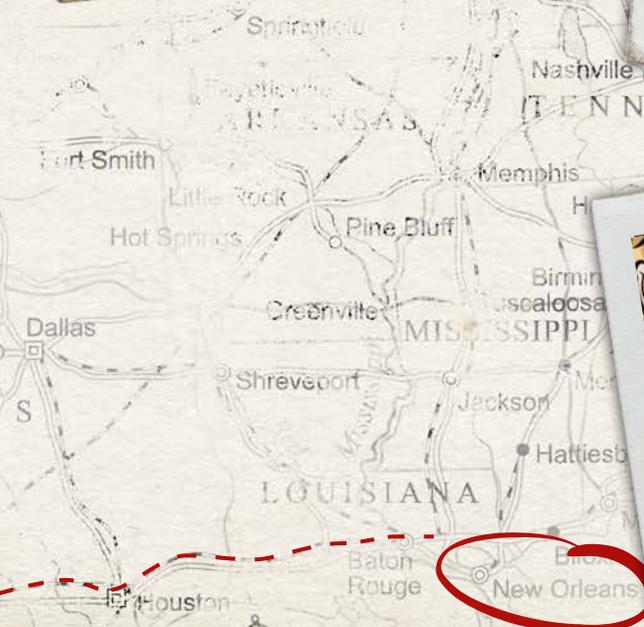
HOLE OF THE UNIVERSE



Nach einem weiteren erfolgreichen Konzert machten sich The High Seas zum nächsten Veranstaltungsort auf den Weg. Doch Max, Chloe und Rachel sahen mit Entsetzen, wie im stürmischen Wetter ein Baum auf die Straße fiel, direkt vor dem Van der Band. Der Wagen überschlug sich beim Versuch, die Kollision zu vermeiden.



Max nutzte ihre Gabe, ohne abzuwarten, wie groß der Schaden war, und machte den Unfall ungeschehen. Doch während die Zeit zurückspulte, tauchte Tristan in den Trümmern auf! Er rief Max zu, es nicht zu tun, doch es war zu spät. Als Chloe davon erfuhr, geriet sie außer sich über den Leichtsin von Max.



Tristan wurde in die ursprüngliche Zeitlinie von Max zurückgezogen. Er schrie auf die Band ein, um sie vor der bevorstehenden Kollision zu warnen, aber seine Schreie fielen auf taube Ohren. Doch trotz seiner Hilflosigkeit kam der Van rechtzeitig zum Stehen ...



DIE HAUPTPERSONEN



DAS UNIVERSUM VON CHLOE UND RACHEL



MAX

Zeitreisende. Fotografin. Flüchtling aus einem anderen Universum. Sie will zurück zu der Chloe, die sie liebt.



CHLOE

Eine andere Chloe als die, in die sich Max verliebte. Aber sie ist ebenfalls eine punkige Mechanikerin mit einer künstlerischen Ader und mit Rachel zusammen. Sie würde für Max durchs Feuer gehen, auch wenn sie nicht die Freundin ist, die Chloe früher kannte.



RACHEL

Influencerin, Schauspielerin. Sie ist auf dem Weg, um bei einer Theatertournee mitzuspielen, die Hamlet gibt. Sie ist mit Chloe zusammen. In der ursprünglichen Zeitlinie von Max wurde sie ermordet, doch hier ist sie quicklebendig.



DAS UNIVERSUM VON MAX UND CHLOE

TRISTAN

Ein Schiffbrüchiger der Zeit, der die Gabe hat, sich aus der Realität zu „lösen“. Zunächst gelang es nur ihm allein, in die andere Zeitlinie zu gelangen, doch nun hat er vielleicht einen Weg gefunden, um die Realitäten nach Belieben zu wechseln ...



CHLOE

Die Chloe, die Max zurücklassen musste. Nun, da beide wissen, dass die andere noch lebt, setzt Chloe alles daran, um Max nach Hause zu holen.

VICTORIA

Eine Überlebende aus Arcadia Bay, die in der Hamlet-Aufführung in ihrer Zeitlinie Ophelia gibt. Sie spielt nicht länger das „Alphaweibchen“ und will Wiedergutmachung leisten.



NEBENFIGUREN (IN BEIDEN UNIVERSEN)



Tammi - Gesang



Dwight - Leadgitarre



Dex - Keyboards



Zack - Hamlet



Pixie - Drums



Lawrence - Laertes

BAND AUF TOUR

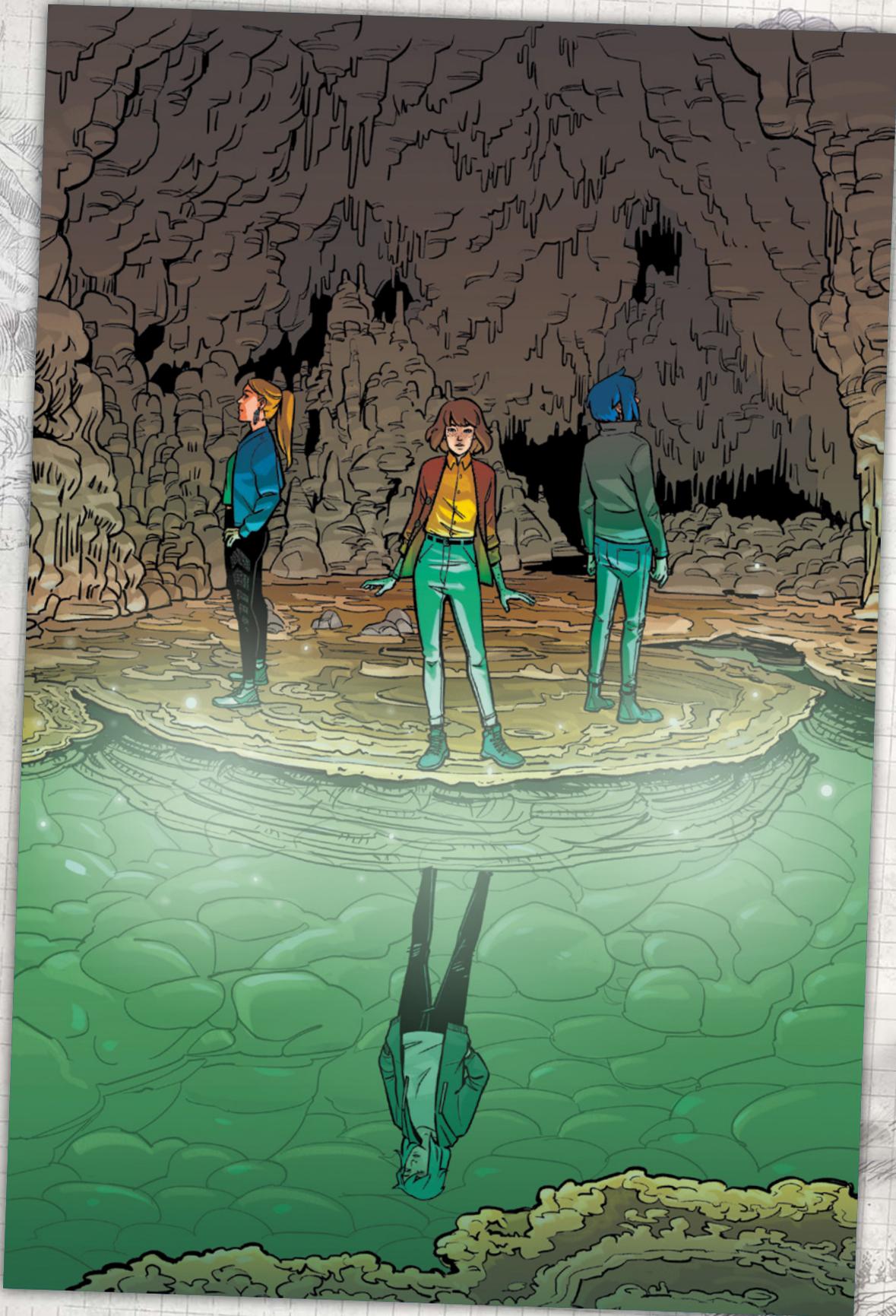


SCHAUSPIELER AUF TOURNEE

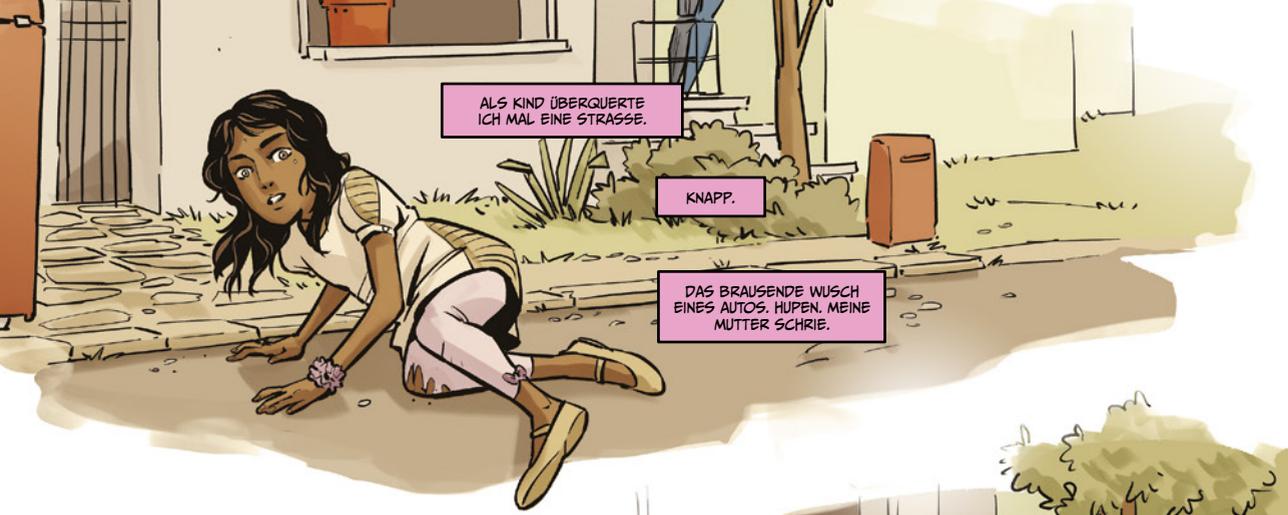
KAPITEL 1



COVER 1A
VON IKUMI NAKAMURA



COVER 1B
VON CLAUDIA LEONARDI & ANDREA IZZO



ALS KIND ÜBERQUERTE
ICH MAL EINE STRASSE.

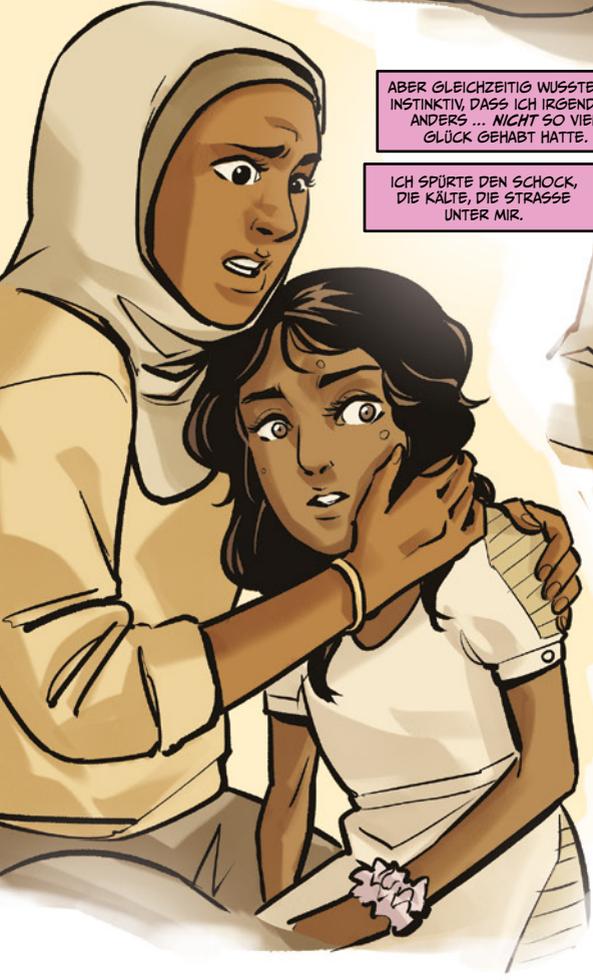
KNAPP.

DAS BRAUSENDE WUSCH
EINES AUTOS. HUPEN. MEINE
MUTTER SCHRIE.



DA ERKANNTA ICH DAS ERSTE
MAL, DASS ICH STERBLICH BIN.

EIN GROSSER MOMENT
FÜR EINE ZEHNJÄHRIGE.



ABER GLEICHZEITIG WUSSTE ICH
INSTINKTIV, DASS ICH IRGENDWO
ANDERS ... NICHT SO VIEL
GLÜCK GEHABT HATTE.

ICH SPÜRTE DEN SCHOCK,
DIE KÄLTE, DIE STRASSE
UNTER MIR.



JEDER MALT SICH
AUS, WAS HÄTTE SEIN
KÖNNEN, SIBEL.

IST GANZ
NORMAL. SEI FROH,
DASS DU HEUTE NICHT
DRAN WARST. ES
IST NUR DEINE
FANTASIE.

ICH HATTE WOCHENLANG
ALBTRÄUME.



DIE MEISTE ZEIT MEINES LEBENS HATTE ICH MEINER MUTTER GEGLAUBT. ICH WAR WIE ALLE. ABER ICH HATTE EINE BLÜHENDE FANTASIE.

DU BIST EINE TRÄUMERIN, SIBEL. SIEH DOCH ...

... DIE TEEKANNE IST NICHT KAPUTT.



ICH KONNTE MIR ALTERNATIVE MÖGLICHKEITEN SO LEBHAFT VORSTELLEN, DASS ICH SOGAR KÖRPERLICHE REAKTIONEN ZEIGTE.

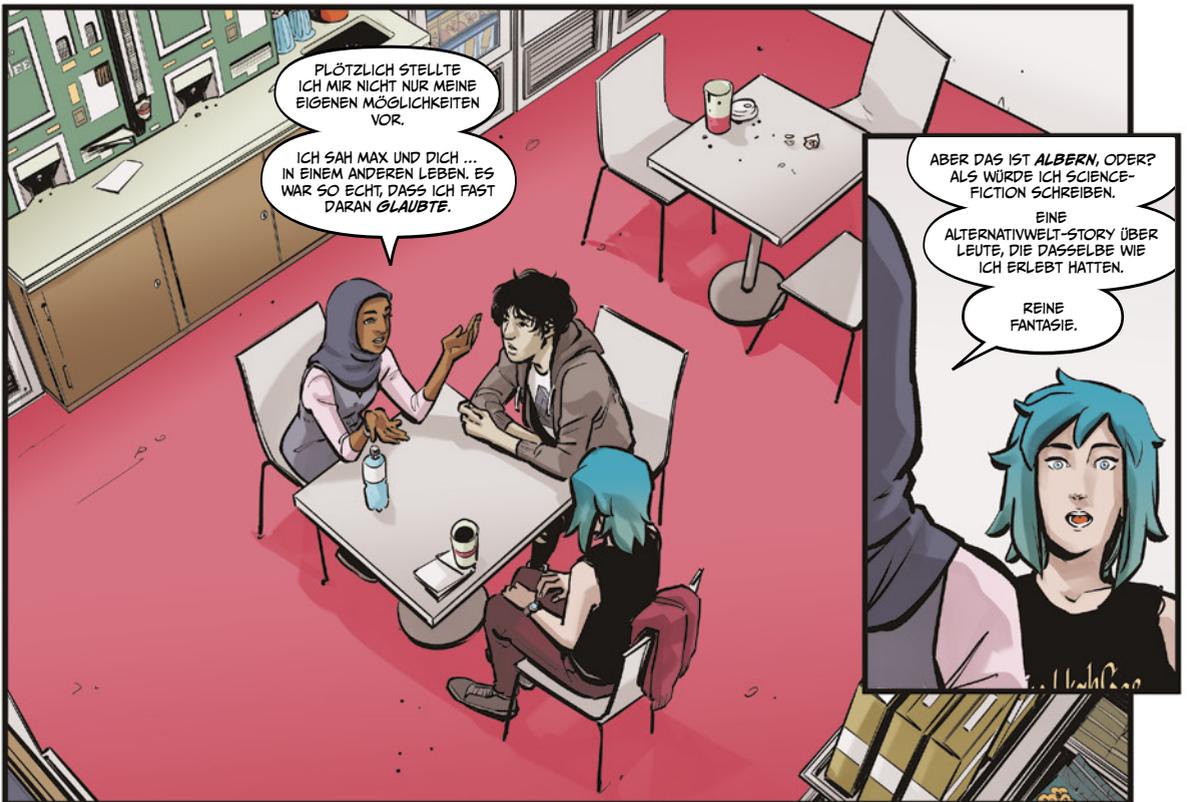
ICH KONNTE SIE IM TRAUM BESUCHEN.



ABER ICH DACHTE, DAS KANN JEDER.



DANN LERNTÉ ICH MAX UND DICH KENNEN, CHLOE. UND ETWAS ÄNDERTE SICH.



PLÖTZLICH STELLTE ICH MIR NICHT NUR MEINE EIGENEN MÖGLICHKEITEN VOR.

ICH SAH MAX UND DICH ... IN EINEM ANDEREN LEBEN. ES WAR SO ECHT, DASS ICH FAST DARAN GLAUBTE.

ABER DAS IST ALBERN, ODER? ALS WÜRDÉ ICH SCIENCE-FICTION SCHREIBEN.

EINE ALTERNATIVWELT-STORY ÜBER LEUTE, DIE DASSELBE WIE ICH ERLEBT HATTEN.

REINE FANTASIE.