

LIFE IS STRANGE 2



Genre:	3D-Adventure
Publikationsjahr:	2018 - 2019
Studio:	Dontnod Entertainment
Publisher:	Square Enix
Analyse von:	Milena Shields

1. Spielbeschreibung

Life is Strange 2 ist ein in fünf Episoden aufgeteiltes 3D-Adventure. Es spielt im selben Universum wie Life is Strange erzählt aber eine ganz eigene Geschichte. Als Sean und Daniels Vater vor ihren Augen von der Polizei erschossen wird, fliehen die beiden Brüder. Sie machen sich auf den langen Weg in das Heimatland ihres Vaters: Mexico. Der 9-jährige Daniel entdeckt das er telekinesische Kräfte hat. Man spielt den 16-jährigen Sean der nun auf seinen Bruder aufpassen muss und sich entscheiden muss welche Werte er seinem kleinen Bruder übergeben möchte und wie er sich selbst und seinen Bruder auf dieser gefährlichen Reise vor der Aussenwelt schützt.

walkthrough no commentary episode 1 (ein möglicher Weg):

https://www.youtube.com/watch?v=rYTZTWd_O1Q

trailer: <https://www.youtube.com/watch?v=1xYpXzqmk8Y&t=6s>

2. Soundbeschreibung

2.1 Wahrnehmungsorientierung

Soundtrack

Der Original Score von Life is Strange 2 wurde von dem Französischen Musiker Jonathan Morali komponiert. Der Rest des Soundtracks besteht aus lizenzierten Songs, die gut in die Stimmung reinpassen. Der Soundtrack wird oft über die Hintergrundgeräusche der Orte, in denen man sich befindet, gelegt und dann noch mit Voice-Over darüber. Die Musik fadet rein und raus und an Momenten werden die Hintergrundgeräusche oder auch die Stimmen ausgeblendet und man hört nur

noch die Musik die die Stimmung trägt.

Kompletter Soundtrack: <https://www.youtube.com/watch?v=TpjynDZ3AtY>

Hier einige repräsentative **Soundtrack Samples**:

Place	Soundtrack	Soundscape	Voice-Over
-------	------------	------------	------------

2.2 Bezug Aktion - Klang?

Menu

2.3 Bezogen auf Kommunikation

2.4 Bezogen auf Narration & Dramaturgie

Voice Overs

Hier einige Beispiele:

Charakter	Voice Over
Sean	
Daniel	

2.5 Bezogen auf Raum

3. Persönliches Fazit

Persönlich finde ich dieses Spiel besser als das erste. Ich finde die Charaktere glaubwürdiger auch vom Voice-Acting her. Die zweite Geschichte hat mich mehr berührt. Ich habe aber auch das Gefühl, dass dieses Urteil auch auf persönlichen Erfahrungen basiert und dass ich mir gut vorstellen kann, dass das je nach Person und deren Erfahrungen mit den angesprochenen Themen in den Geschichten sich mehr oder weniger angesprochen fühlen wird. Ich hatte das Gefühl, dass die Entscheidungen mehr Gewicht trugen. Man bekommt keine zweite Chance, so wie im ersten Spiel, wo Zeit zurückspulen eine der Hauptmechaniken war.

4. Vergleich Life is Strange & Life is Strange 2

4.1 Allgemeiner Vergleich

4.2 Sound Design im Vergleich

Beide Spiele haben ein sehr ändliches Sound-Konzept: ...

Sie sind beide unter anderem für ihren tollen Soundtrack bekannt.

4.3 Fazit

Mit Life is Strange haben sie ein starkes Visuelles und Sound Konzept kreiert, das sich angepasst auf die neue Geschichte sich gut auf das zweite Spiel übertragen lässt. Auch die Spielmechaniken sind übernommen.

Beide Geschichten sind komplett verschieden lassen sich aber doch im selben Universum vereinen. Sie sind beide sehr emotional: sprechen (außer den speziellen Kräften von Max und Daniel) auf wahren Problemen an, die einem beim Spielen sehr mitnehmen können.

Der Sound erzeugt in beiden diese Emotionen. Sie machen das Ganze zu einem vollständigen und immersiven Erlebnis.

Ich empfehle beide Spiele sehr, sie sprechen viele Themen an, die häufig tabuisiert werden. Bevor man diese Spiele jedoch spielt, würde ich darauf hinweisen: beide Spiele sind ab 18 und beinhalten sehr gewalttätige und traumatisierende Momente für die Charaktere, die ich nicht jeder Person empfehlen würde je nach mentaler Verfassung.

From:

<https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/> - **game sound dokumentation**

Permanent link:

https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=life_is_strange_2&rev=1593089945

Last update: **2020/06/25 14:59**

