

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

Damit die Entscheidungen, die man trifft, mehr Gewicht bekommen, sind die Sounds ganz wichtig. Der Soundtrack unterstreicht die Emotionen, die der Spieler fühlen soll. Jede Umgebung hat ihr eigenes Soundscape. Die Orte werden glaubhaft, es ist ein immersives Erlebnis. Jeder Charakter hat eine Stimme. Es spielt in der Gegenwart und Sounds aus unserer Welt werden imitiert. Der Sound ist allgegenwärtig.

Soundtrack

Die Original-Musik von *Life is Strange 2* wurde von dem französischen Musiker Jonathan Morali komponiert. Der Rest des Soundtracks besteht aus lizenzierten Liedern, die sich gut der Stimmung

2.2.1 Wahrnehmungsorientierung

2.2.2 Bezogen auf Narration & Dramaturgie

2.2.3 Handlungsorientierung

2.2.4 Handlungsorientierung

2.2.5 Handlungsorientierung

2.2.6 Handlungsorientierung

2.2.7 Handlungsorientierung

2.2.8 Handlungsorientierung

2.2.9 Handlungsorientierung

2.2.10 Handlungsorientierung

2.2.11 Handlungsorientierung

2.2.12 Handlungsorientierung

2.2.13 Handlungsorientierung

2.2.14 Handlungsorientierung

2.2.15 Handlungsorientierung

2.2.16 Handlungsorientierung

2.2.17 Handlungsorientierung

2.2.18 Handlungsorientierung

2.2.19 Handlungsorientierung

2.2.20 Handlungsorientierung

2.2.21 Handlungsorientierung

2.2.22 Handlungsorientierung

2.2.23 Handlungsorientierung

2.2.24 Handlungsorientierung

2.2.25 Handlungsorientierung

2.2.26 Handlungsorientierung

2.2.27 Handlungsorientierung

2.2.28 Handlungsorientierung

2.2.29 Handlungsorientierung

2.2.30 Handlungsorientierung

2.2.31 Handlungsorientierung

2.2.32 Handlungsorientierung

2.2.33 Handlungsorientierung

2.2.34 Handlungsorientierung

2.2.35 Handlungsorientierung

2.2.36 Handlungsorientierung

2.2.37 Handlungsorientierung

2.2.38 Handlungsorientierung

2.2.39 Handlungsorientierung

2.2.40 Handlungsorientierung

2.2.41 Handlungsorientierung

2.2.42 Handlungsorientierung

2.2.43 Handlungsorientierung

2.2.44 Handlungsorientierung

2.2.45 Handlungsorientierung

2.2.46 Handlungsorientierung

2.2.47 Handlungsorientierung

2.2.48 Handlungsorientierung

2.2.49 Handlungsorientierung

2.2.50 Handlungsorientierung

2.2.51 Handlungsorientierung

2.2.52 Handlungsorientierung

2.2.53 Handlungsorientierung

2.2.54 Handlungsorientierung

2.2.55 Handlungsorientierung

2.2.56 Handlungsorientierung

2.2.57 Handlungsorientierung

2.2.58 Handlungsorientierung

2.2.59 Handlungsorientierung

2.2.60 Handlungsorientierung

2.2.61 Handlungsorientierung

2.2.62 Handlungsorientierung

2.2.63 Handlungsorientierung

2.2.64 Handlungsorientierung

2.2.65 Handlungsorientierung

2.2.66 Handlungsorientierung

2.2.67 Handlungsorientierung

2.2.68 Handlungsorientierung

2.2.69 Handlungsorientierung

2.2.70 Handlungsorientierung

2.2.71 Handlungsorientierung

2.2.72 Handlungsorientierung

2.2.73 Handlungsorientierung

2.2.74 Handlungsorientierung

2.2.75 Handlungsorientierung

2.2.76 Handlungsorientierung

2.2.77 Handlungsorientierung

2.2.78 Handlungsorientierung

2.2.79 Handlungsorientierung

2.2.80 Handlungsorientierung

2.2.81 Handlungsorientierung

2.2.82 Handlungsorientierung

2.2.83 Handlungsorientierung

2.2.84 Handlungsorientierung

2.2.85 Handlungsorientierung

2.2.86 Handlungsorientierung

2.2.87 Handlungsorientierung

2.2.88 Handlungsorientierung

2.2.89 Handlungsorientierung

2.2.90 Handlungsorientierung

2.2.91 Handlungsorientierung

2.2.92 Handlungsorientierung

2.2.93 Handlungsorientierung

2.2.94 Handlungsorientierung

2.2.95 Handlungsorientierung

2.2.96 Handlungsorientierung

2.2.97 Handlungsorientierung

2.2.98 Handlungsorientierung

2.2.99 Handlungsorientierung

2.2.100 Handlungsorientierung

Funktion	Soundtrack	Soundtrack	Soundtrack
Place	22_codepho2m_vallhalla_vord.mp3	22_codepho2m_vallhalla_vord.mp3	22_codepho2m_vallhalla_vord.mp3
Bus	22_dancepho2m_vallhalla_vord.mp3	22_dancepho2m_vallhalla_vord.mp3	22_dancepho2m_vallhalla_vord.mp3
Car	22_dancepho2m_vallhalla_vord.mp3	22_dancepho2m_vallhalla_vord.mp3	22_dancepho2m_vallhalla_vord.mp3
Camping	22_dancepho2m_vallhalla_vord.mp3	22_dancepho2m_vallhalla_vord.mp3	22_dancepho2m_vallhalla_vord.mp3
Forest	22_dancepho2m_vallhalla_vord.mp3	22_dancepho2m_vallhalla_vord.mp3	22_dancepho2m_vallhalla_vord.mp3

2.1 Wahrnehmungsorientierung

2.2 Bezogen auf Narration & Dramaturgie

2.2.1 Wahrnehmungsorientierung

2.2.2 Wahrnehmungsorientierung

2.2.3 Wahrnehmungsorientierung

2.2.4 Wahrnehmungsorientierung

2.2.5 Wahrnehmungsorientierung

2.2.6 Wahrnehmungsorientierung

2.2.7 Wahrnehmungsorientierung

2.2.8 Wahrnehmungsorientierung

2.2.9 Wahrnehmungsorientierung

2.2.10 Wahrnehmungsorientierung

2.2.11 Wahrnehmungsorientierung

2.2.12 Wahrnehmungsorientierung

2.2.13 Wahrnehmungsorientierung

2.2.14 Wahrnehmungsorientierung

2.2.15 Wahrnehmungsorientierung

2.2.16 Wahrnehmungsorientierung

2.2.17 Wahrnehmungsorientierung

2.2.18 Wahrnehmungsorientierung

2.2.19 Wahrnehmungsorientierung

2.2.20 Wahrnehmungsorientierung

2.2.21 Wahrnehmungsorientierung

2.2.22 Wahrnehmungsorientierung

2.2.23 Wahrnehmungsorientierung

2.2.24 Wahrnehmungsorientierung

2.2.25 Wahrnehmungsorientierung

2.2.26 Wahrnehmungsorientierung

2.2.27 Wahrnehmungsorientierung

2.2.28 Wahrnehmungsorientierung

2.2.29 Wahrnehmungsorientierung

2.2.30 Wahrnehmungsorientierung

2.2.31 Wahrnehmungsorientierung

2.2.32 Wahrnehmungsorientierung

2.2.33 Wahrnehmungsorientierung

2.2.34 Wahrnehmungsorientierung

2.2.35 Wahrnehmungsorientierung

2.2.36 Wahrnehmungsorientierung

2.2.37 Wahrnehmungsorientierung

2.2.38 Wahrnehmungsorientierung

2.2.39 Wahrnehmungsorientierung

2.2.40 Wahrnehmungsorientierung

2.2.41 Wahrnehmungsorientierung

2.2.42 Wahrnehmungsorientierung

2.2.43 Wahrnehmungsorientierung

2.2.44 Wahrnehmungsorientierung

2.2.45 Wahrnehmungsorientierung

2.2.46 Wahrnehmungsorientierung

2.2.47 Wahrnehmungsorientierung

2.2.48 Wahrnehmungsorientierung

2.2.49 Wahrnehmungsorientierung

2.2.50 Wahrnehmungsorientierung

2.2.51 Wahrnehmungsorientierung

2.2.52 Wahrnehmungsorientierung

2.2.53 Wahrnehmungsorientierung

2.2.54 Wahrnehmungsorientierung

2.2.55 Wahrnehmungsorientierung

2.2.56 Wahrnehmungsorientierung

2.2.57 Wahrnehmungsorientierung

2.2.58 Wahrnehmungsorientierung

2.2.59 Wahrnehmungsorientierung

2.2.60 Wahrnehmungsorientierung

2.2.61 Wahrnehmungsorientierung

2.2.62 Wahrnehmungsorientierung

2.2.63 Wahrnehmungsorientierung

2.2.64 Wahrnehmungsorientierung

2.2.65 Wahrnehmungsorientierung

2.2.66 Wahrnehmungsorientierung

2.2.67 Wahrnehmungsorientierung

2.2.68 Wahrnehmungsorientierung

2.2.69 Wahrnehmungsorientierung

2.2.70 Wahrnehmungsorientierung

2.2.71 Wahrnehmungsorientierung

2.2.72 Wahrnehmungsorientierung

2.2.73 Wahrnehmungsorientierung

2.2.74 Wahrnehmungsorientierung

2.2.75 Wahrnehmungsorientierung

2.2.76 Wahrnehmungsorientierung

2.2.77 Wahrnehmungsorientierung

2.2.78 Wahrnehmungsorientierung

2.2.79 Wahrnehmungsorientierung

2.2.80 Wahrnehmungsorientierung

2.2.81 Wahrnehmungsorientierung

2.2.82 Wahrnehmungsorientierung

2.2.83 Wahrnehmungsorientierung

2.2.84 Wahrnehmungsorientierung

2.2.85 Wahrnehmungsorientierung

2.2.86 Wahrnehmungsorientierung

2.2.87 Wahrnehmungsorientierung

2.2.88 Wahrnehmungsorientierung

2.2.89 Wahrnehmungsorientierung

2.2.90 Wahrnehmungsorientierung

2.2.91 Wahrnehmungsorientierung

2.2.92 Wahrnehmungsorientierung

2.2.93 Wahrnehmungsorientierung

2.2.94 Wahrnehmungsorientierung

2.2.95 Wahrnehmungsorientierung

2.2.96 Wahrnehmungsorientierung

2.2.97 Wahrnehmungsorientierung

2.2.98 Wahrnehmungsorientierung

2.2.99 Wahrnehmungsorientierung

2.2.100 Wahrnehmungsorientierung

Charakter	Voice Over
-----------	------------

Die Klickgeräusche im Menü erinnern einen an Kamerageräusche, da Max ja eine Fotografiestudentin ist und ihre Kräfte auch mit Fotos zusammenhängen.

Beispiele Klicken im Menü:

- 24_angespanntmusik_shooting.mp3
- 24_bus_music.mp3
- 24_campsayinsean_hintergrund.mp3
- 24_cassidysinging_music.mp3
- 24_daniel_voice.mp3
- 24_drivetomarket_music.mp3
- 24_endepisode3_musik.mp3
- 24_episode1start_music.mp3
- 24_esteban_voice.mp3
- 24_finn_voice.mp3
- 24_grandpa_voice.mp3

Angespannte Menschen die zwischen der hille Musik streben in der hille weing Spiel Episoden das
 2025/11/21 04:33
 manchen wenig Zeit hat am Soundtrack gespielt und der hille weing Spiel Episoden das
 dass sein Sehnsucht der hille weing Spiel Episoden das
 Sounds.

Beispiel Anfang Episode:

Beispiel Angespant:

Episode 1
Episode 3

24_musicfinndanielforestmorning_hintergrund.mp3

24_ontheroadwalkingepisode1_music.mp3

24_preacher_voice.mp3

24_sean_voice.mp3

Beispiel Ende Episode:

24_seansingingroom_music.mp3

24_seanthinking_voice.mp3

24_startepisode3_musik.mp3

Episode 1
Episode 3

24_stimmungswchselmusikwechsel.mp3

24_talkingwalkietalkie2.mp3

24_voicesvideo_balcony.mp3

24_voicethroughphone_blcony.mp3

24_voicesong_walkingsnowforest.mp3

Wie schon erwähnt hat jeder Raum/Ort einen eigenen Soundtrack. Diese ändern sich aber im Laufe der Zeit. Max betritt zwar öfters dieselben Räume aber dies zu unterschiedlichen Zeiten oder mit einer unterschiedlichen Stimmung. Diese Orte können auch umgewandelt werden. Beispielsweise

Stimmung einer Situation
 wird der Pool in der Schule, in den Max und Chloe einmal in der Nacht einbrechen an einem anderen Abend in einen Club verwandelt für eine Schulparty. Beim Beispiel der Schule kommen verschiedene Entspannte, schöne Situationen werden von Gitarren- und Klaviermelodien getragen. Es gibt auch Tageszeiten/Wetterkonditionen vor, aber jeweils mit dem gleichen Soundtrack. Dieser bestimmte Situationen, in denen man eine CD einlegt und so ein Lied hört oder wie im Diner die Musikbox. Soundtrack kommt durch das Spiel sehr oft vor, auch ausserhalb dieses Raumes.

Beispiel Entspannt:

Place	Soundtrack	Soundscape
-------	------------	------------

25_angespanntemusikchurchfire.mp3

25_campnight_hintergrund.mp3

25_campnight_musik.mp3

25_christmasmarket_hintergrund.mp3

25_church_hintergrund.mp3

25_desert_music.mp3

25_enteringkarensroom_hintergrund.mp3

25_enteringkarensroom_music.mp3

25_forestcampfluss_hintergrund.mp3

25_forestsnow_hintergrund.mp3

25_garage_hintergrund.mp3

25_garage_musik.mp3

25_gasstation_hintergrund.mp3

25_gasstation_music.mp3

25_morningcamp_hintergrund.mp3

25_morningcamp_music.mp3

25_walkingdesert_hintergrund.mp3

3. Persönliches Fazit

Persönlich finde ich dieses Spiel besser als das erste. Ich finde die Charakter sind glaubwürdiger auch vom Voice-Acting her. Die zweite Geschichte hat mich mehr berührt. Ich habe aber auch das Gefühl das dieses Urteil auch auf Persönlichen erfahrungen basiert und das ich mir gut vorstellen kann das 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 das die Entscheidungen mehr

Gewicht trugen. Man bekommt keine zweite Chance so wie im ersten Spiel wo Zeitzurückspulen 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 eine starkes Visuelles und Sound Konzept kreiert, dass sich angepasst auf die neue Geschichte sich gut auf das zweite Spiel übertragen lies. Auch die Spielmechaniken sind übernommen.

Beide Geschichten sind komplett verschieden lassen sich aber doch im selben universum vereinen. Sie sind beide sehr emotional: sprechen (aussert 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 erlebniss.

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 Charakter 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=1593100537

Last update: **2020/06/25 17:55**

