

# 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](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

anpasst. Der Soundtrack wird oft über die Hintergrundgeräusche der Orte, in denen man sich befindet, gelegt und dazu kommt noch Voice-Over darüber. Die Musik wird ein- und ausgeblendet und an Momenten werden die Hintergrundgeräusche oder auch die Stimmen komplett ausgeblendet und man hört nur noch die Musik, die die Stimmung trägt.

Kompletter Soundtrack: <https://www.youtube.com/watch?v=TpjynDZ3AtY&t=325s>

Hier einige repräsentative Beispiele:

Place	Soundtrack	Soundscape	Voice-Over
Bus	<a href="#">bus_music.mp3</a>	<a href="#">bus_hintergrund.mp3</a>	<a href="#">bus_voice.mp3</a>
Car		<a href="#">raincar_hintergrund.mp3</a>	<a href="#">raincar_voices.mp3</a>
Camping	<a href="#">campnight_musik.mp3</a>	<a href="#">campnight_hintergrund.mp3</a>	<a href="#">campnight_voices.mp3</a>
Forest	<a href="#">walkingroadforest_music.mp3</a>	<a href="#">walkingroadforest_hintergrund.mp3</a>	

## 2.1 Wahrnehmungsorientierung

Der Sound passt sich an, je nachdem, wo der Spieler steht. Er kommt von einer Quelle innerhalb des Spiels. Sean und Daniel sind in einem Motel. Daniel schaut Fern und redet mit dem kleinen Hund Mushroom während Sean im Zimmer herumläuft und das Bad für Daniel bereit macht.

Place	Soundscape
Motel	<a href="#">21_insidemotelsoundquellenmoves_music.mp3</a>

Im zweiten Beispiel steht Sean vor einer Kirche. Beim Eintreten wird die Musik lauter.

Place	Soundtrack
Church	<a href="#">21_enteringchurchsoundquelle_music.mp3</a>

Man läuft viel im Spiel und je nach Material des Bodens und Eigenschaften des Raums (imitiert von der Realität) klingen die Schritte anders. Sean und Daniel kommen auf ihrer Reise durch verschiedenste Gebiete.

Walking in Desert	<a href="#">21_walkingdesert_hintergrund.mp3</a>
Walking in Forest	<a href="#">21_walkingforestmorningcamp_hintergrund.mp3</a>
Walking on Carpet	<a href="#">21_walkinghouseteppichboden_hintergrund.mp3</a>
Walking on Snow	<a href="#">21_walkingsnow.mp3</a>
Walking on Wood	<a href="#">21_walkingwood.mp3</a>
Running on Concrete	<a href="#">21_runninggasstation_hintergrund.mp3</a>

Auch andere Geräusche werden imitiert. Die Gegenstände, mit denen man interagiert, oder Gegenstände in den Räumen, in denen man sich bewegt haben einen Sound.

Hier zwei Beispiele:

Opening Fridge	<a href="#">21_openingfridge_sound.mp3</a>
Taking Shower	<a href="#">21_shower.mp3</a>

## 2.2 Bezug Aktion - Klang?

### Menü

Es hat einerseits das Menü, mit dem man begrüsst wird und wo man die Episoden auswählen kann, Einstellungen etc. Dann hat es noch ein kleines In-Game Menü, das man während dem Spielen mit Esc aufrufen kann, wo man auch unter anderem die Einstellungen ändern kann. Dieses Menü legt die Musik über die Geräusche, die man gerade im Spiel hört. Das Hauptmenü hat sein eigenes Soundscape.

Main Menu	<a href="#">22_menu_music.mp3</a>
In-Game Menu	<a href="#">22_ingamemenu_musik.mp3</a>

Beispiele Klicken im Menü:

Hover Over	<a href="#">22_auswahlingamemenu_sound.mp3</a>
Click 1	<a href="#">22_menuclick_sound.mp3</a>
Click 2	<a href="#">22_clickingamemenu_sound.mp3</a>
Click 3	<a href="#">22_closeingamemenu_sound.mp3</a>
Click 4	<a href="#">22_openingamemenu_sound.mp3</a>

### Interaktionen mit Umfeld

Viele Gegenstände kann man in die Hand nehmen und näher anschauen. Oft sind es Briefe, Flyer und so weiter deshalb haben sie auch Papiergeräusche. Es kommen darunter aber auch Laptops und andere Objekte vor, die nicht unbedingt Papiergeräusche machen würden.

Pick Up	<a href="#">22_pickuppaper_sound.mp3</a>
Next Page	<a href="#">22_nextpagesound2.mp3</a>
Put Down	<a href="#">22_putdownpaper_sound.mp3</a>

Wenn man vor einer wichtigen Entscheidung steht (bsp: ob man Daniel davon abhalten soll seine Kräfte zu benutzen oder nicht) erscheint diese Musik und man kann sich zwischen zwei Optionen entscheiden.

Choice Music	<a href="#">22_choice_musik.mp3</a>
Hover Over	<a href="#">22_betweenchoices_sound.mp3</a>
Click	<a href="#">22_makingchoice_sound.mp3</a>

Es gibt Orte wo man sich hinsetzen kann und eine Landschaft abzeichnen kann. Zeichnen ist Seans Hobby. Man zeichnet in dem man mit der Maus über die Landschaft fährt (Focussiert) und dann über das Skizzenbuch fährt (Zeichnet).

Open Sketchbook	<a href="#">22_takeoutskechbookdraw.mp3</a>
Focus	<a href="#">22_focusonsurrounding2draw.mp3</a>
Draw	<a href="#">22_draw2.mp3</a>
Put Back Sketchbook	<a href="#">22_putbacksketchbookdraw.mp3</a>

### Backpack

Sean hat seinen Rucksack immer dabei. Es ist ein Inventar Menü. Im verlauf des Spieles hat dann Daniel auch einen Rucksack denn man auch dort anschauen kann. Man kann jedes Objekt näher anschauen und bekommt dazu noch mehr Infos.

Music Backpack	<a href="#">22_seanbackpack_musik.mp3</a>
Open Backpack	<a href="#">22_openbackpack_sound.mp3</a>
Close Backpack	<a href="#">22_zurueckstellenbackpack_sound.mp3</a>
Hover Over Word	<a href="#">22_auswahlwortlistebackpack_sound_-_kopie.mp3</a>
Hover Over Button	<a href="#">22_auswahlbuttonbackpack_sound.mp3</a>
Hover Over Object	<a href="#">22_objektauswahlbackpack_sound.mp3</a>
Click Object	<a href="#">22_objektanlickenbackpack_sound_-_kopie.mp3</a>
Put Back Objekt	<a href="#">22_objektzuruecklegenbackpack_sound.mp3</a>

Hier kann man zu Beginn auch Sean's Handy anschauen und die Nachrichten die er bekommen hat/ bekommt. Später hat er dann kein Handy mehr.

Choose Phone	<a href="#">22_handyanwaehlenbackpack_sound_-_kopie.mp3</a>
Click Phone 1	<a href="#">22_handyclickenpersonbackpack_sound_-_kopie.mp3</a>
Click Phone 2	<a href="#">22_handyclickenpersonzurueckbackpack_sound.mp3</a>

In diesem Menü kann man auch Sean's Skizzenbuch anschauen das dann auch als sein Tagebuch dient wo man die passierten Ereignisse nachschauen kann und die Bilder die man Gezeichnet hat.

Hover Over Name	<a href="#">22_skizzenbuchauswahlnamebackpack_sound.mp3</a>
Next Page Left	<a href="#">22_skizzenbuchblatternlinksbackpack_sound.mp3</a>
Next Page Right	<a href="#">22_skizzenbuchblatternrechtsbackpack_sound.mp3</a>

### Telekinese

Daniel findet heraus das er spezielle Fähigkeiten hat. Sean trainiert diese mit seinem kleinen Bruder und möchte ihm einen guten Umgang damit lernen. In trainingssituationen kann man Daniel fragen ob er seine Fähigkeit auf spezifische Objekte anwenden kann. Er kann Objekte hochheben, werfen und zerstören damit.

Ask Daniel	<a href="#">22_askusepowerlang_snowforest_sound.mp3</a>
Ask Daniel	<a href="#">22_askdanielpower_hintergrund.mp3</a>

Beispiele wie es tönt wenn Daniel seinen Fähigkeiten benutzt:

Daniel Power Bsp 1	<a href="#">22_danielpower1_hintergrund.mp3</a>
Daniel Power Bsp 2	<a href="#">22_danielpower2_hintergrund.mp3</a>
Daniel Power Bsp 3	<a href="#">22_danielpower3_hintergrund.mp3</a>
Daniel Power Bsp 4	<a href="#">22_danielpower4_hintergrund.mp3</a>
Daniel Power Bsp 5	<a href="#">22_danielpower5.mp3</a>
Daniel Power Bsp 6	<a href="#">22_danielpowers_motel.mp3</a>

### 2.3 Bezogen auf Kommunikation

Man bekommt auch sonstiges Feedback und Nachrichten vom Spiel, dass die Entscheidung, die man

getroffen hat, im späteren Spielverlauf eine Konsequenz tragen wird. Man bekommt Nachrichten auf sein In-Game Handy von Freunden und hat die Fähigkeit, Objekte aufzunehmen, wenn dies die Aufgabe ist, beispielsweise „Kaufe ein für Daniel“: Wenn man etwas in den Warenkorb legt, kommt ein Bild des Produktes in der rechten Ecke und ein Geräusch. Dieses selbe Geräusch kommt auch wenn man ein Hint bekommt was man machen sollte (eine neue Aktion die man noch nie ausgeübt hat zum Beispiel).

Funktion	Sound
Action has Consequences	<a href="#">23_concequences2_sound.mp3</a>
New Message	<a href="#">23_newmessage_sound.mp3</a>
New Hint or New Item	<a href="#">23_newhint_item_switchitem_sound.mp3</a>
Take Bread	<a href="#">23_takebread_sound.mp3</a>
Take ChocoBar	<a href="#">23_takechocobar_sound.mp3</a>

## 2.4 Bezogen auf Narration & Dramaturgie

### Voice Overs

Jede Figur hat ihre eigene Stimme. Am meisten hört man die Stimme von Sean, wenn er mit anderen Personen spricht, aber auch seine Gedanken. Wenn man mit Objekten interagiert, sagt/denkt er meist etwas dazu oder auch über Personen, die man antrifft. Je nach Raum, in dem sich die Figuren befinden, haben die Stimmen mehr oder weniger Hall.

Charakter	Voice Over
Sean	<a href="#">24_sean_voice.mp3</a>
Daniel	<a href="#">24_daniel_voice.mp3</a>
Esteban	<a href="#">24_esteban_voice.mp3</a>
Lyla	<a href="#">24_lyla_voice.mp3</a>
Finn	<a href="#">24_finn_voice.mp3</a>
Stephen	<a href="#">24_grandpa_voice.mp3</a>
Karen	<a href="#">24_karen_voice.mp3</a>
Lisbeth	<a href="#">24_preacher_voice.mp3</a>

Es gibt auch momente wo man Stimmen über Elektronische Geräte hört die klingen dann dementsprechend anders.

Skype	<a href="#">24_lylaskype_voice.mp3</a>
Video on Phone	<a href="#">24_voicesvideo_balcony.mp3</a>
Call on Phone	<a href="#">24_voicethroughphone_blcony.mp3</a>
Walkie Talkie	<a href="#">24_talkingwalkietalkie2.mp3</a>

Es gibt auch stellen wo die Charakter singen. Hier zwei Beispiele. Cassidy singt am Weihnachtsmarkt ein Lied und spielt Gitarre. Sean macht eine CD an und singt ein paar Strophen mit.

Cassidy singing	<a href="#">24_cassidysinging_music.mp3</a>
Sean singing over CD	<a href="#">24_seansingingroom_music.mp3</a>

### Stimmung einer Situation

Die Dramaturgie wird vom Soundtrack getragen. Es wird einem klargemacht, was die Stimmung ist.

Beispiel Entspannt:

Romantic Encounter	<a href="#">24_angenehmemusik_inlove.mp3</a>
Driving to Christmas Market	<a href="#">24_drivetomarket_music.mp3</a>
Morning Forest training	<a href="#">24_musicfinndanielforestmorning_hintergrund.mp3</a>
Walking Bsp 1	<a href="#">24_ontheroadwalkingepisode1_music.mp3</a>
Walking Bsp 2	<a href="#">24_wolvessonng_walkingsnowforest.mp3</a>
Mood Change	<a href="#">24_stimmungswechsellmusikwechsel.mp3</a>

Angespannte Momente werden erst durch die Musik stressig. Sie gibt dem Spieler das Gefühl, dass man nur wenig Zeit hat zu handeln oder macht einem bewusst, dass gerade etwas Schreckliches passiert. Sehr tiefe und sehr hohe, fast unangenehm hohe Töne. Auch Verzerrungen der entspannten Sounds.

Beispiel Angespant:

Confronted by the Police	<a href="#">24_angespanntemusik_endsituation.mp3</a>
Run	<a href="#">24_angespanntemusik_fliehengrandparents.mp3</a>
Motel	<a href="#">24_angespanntemusik_motel.mp3</a>
Church Fire	<a href="#">24_angespanntemusikchurchfire.mp3</a>
Karens Room	<a href="#">24_angespanntmusic_grandparents.mp3</a>
Saving Stephen	<a href="#">24_angespanntmusic_savinggrandpa.mp3</a>
Getting Beaten Up	<a href="#">24_angespanntmusik_gettingbeatup.mp3</a>
Stealing	<a href="#">24_angespanntmusik_murrelhouse.mp3</a>
Esteban gets shot	<a href="#">24_angespanntmusik_shooting.mp3</a>

Es gibt auch Unterschiede zwischen den Liedern, die zu Beginn der jeweiligen Episoden gespielt werden und denen, die am Schluss gespielt werden. Sie passen als Einleitung und Zusammenfassung der Stimmung der letzten Ereignisse.

Beispiel Anfang Episode:

Episode 1	<a href="#">24_episode1start_music.mp3</a>
Episode 3	<a href="#">24_startepisode3_musik.mp3</a>

Beispiel Ende Episode:

Episode 1	<a href="#">24_bus_music.mp3</a>
Episode 3	<a href="#">24_endepisode3_musik.mp3</a>

## 2.5 Bezogen auf Raum

Wie schon erwähnt hat jeder Raum/Ort einen eigenen Soundscape.

Place	Soundtrack	Soundscape
Camp Morning	<a href="#">25_morningcamp_music.mp3</a>	<a href="#">25_morningcamp_hintergrund.mp3</a>
Camp Night	<a href="#">25_campnight_musik.mp3</a>	<a href="#">25_campnight_hintergrund.mp3</a>

Church	<a href="#">25_church_musik.mp3</a>	<a href="#">25_church_hintergrund.mp3</a>
Church Fire	<a href="#">25_angespanntemusikchurchfire.mp3</a>	<a href="#">25_churchfire_hintergrund.mp3</a>
River Snow	<a href="#">25_forestsnow_hintergrund.mp3</a>	
River Warm	<a href="#">25_forestcampfluss_hintergrund.mp3</a>	
Christmas Market	<a href="#">25_christmasmarket_hintergrund.mp3</a>	
Garage	<a href="#">25_garage_musik.mp3</a>	<a href="#">25_garage_hintergrund.mp3</a>
Gas Station	<a href="#">25_gasstation_music.mp3</a>	<a href="#">25_gasstation_hintergrund.mp3</a>

### 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 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.

[24\\_seanthinking\\_voice.mp3](#)

### 4.3 Fazit

Mit Life is Strange haben sie ein starkes visuelles und Sound-Konzept kreiert, das sich angepasst auf die neue Geschichte 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 Gewaltätige 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=1593106745](https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=life_is_strange_2&rev=1593106745)

Last update: **2020/06/25 19:39**

