

LIFE IS STRANGE 2



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

1. Spielbeschrieb

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 telekinetische 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. Soundbeschrieb

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	bus_music.mp3	bus_hintergrund.mp3	bus_voice.mp3
Car		raincar_hintergrund.mp3	raincar Voices.mp3
Camping	campnight_musik.mp3	campnight_hintergrund.mp3	campnight_voices.mp3
Forest	walkingroadforest_music.mp3	walkingroadforest_hintergrund.mp3	

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	21_insidemotelsoundquellemoves_music.mp3

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

Place	Soundtrack
Church	21_enteringchurchsoundquelle_music.mp3

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	21_walkingdesert_hintergrund.mp3
Walking in Forest	21_walkingforestmorningcamp_hintergrund.mp3
Walking on Carpet	21_walkinghouseteppichboden_hintergrund.mp3
Walking on Snow	21_walkingsnow.mp3
Walking on Wood	21_walkingwood.mp3
Running on Concrete	21_runninggasstation_hintergrund.mp3

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	21_openingfridge_sound.mp3
Taking Shower	21_shower.mp3

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	22_menu_music.mp3
In-Game Menu	22_ingamemenu_musik.mp3

Beispiele Klicken im Menü:

Hover Over	22_auswahlingamemenu_sound.mp3
Click 1	22_menuclick_sound.mp3
Click 2	22_clickingamemenu_sound.mp3
Click 3	22_closeingamemenu_sound.mp3
Click 4	22_openingamemenu_sound.mp3

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	22_pickuppaper_sound.mp3
Next Page	22_nextpagesound2.mp3
Put Down	22_putdownpaper_sound.mp3

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	22_choice_musik.mp3
Hover Over	22_betweenchoices_sound.mp3
Click	22_makingchoice_sound.mp3

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 (Focustiert) und dann über das Skizzenbuch fährt (Zeichnet).

Open Sketchbook	22_takoutsketchbookdraw.mp3
Focus	22_focusonsurrounding2draw.mp3
Draw	22_draw2.mp3
Put Back Sketchbook	22_putbacksketchbookdraw.mp3

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	22_seanbackpack_musik.mp3
Open Backpack	22_openbackpack_sound.mp3
Close Backpack	22_zurueckstellenbackpack_sound.mp3
Hover Over Word	22_auswahlwortlistebackpack_sound_-_kopie.mp3
Hover Over Button	22_auswahlbuttonbackpack_sound.mp3
Hover Over Object	22_objektauswahlbackpack_sound.mp3
Click Object	22_objektanclickenbackpack_sound_-_kopie.mp3
Put Back Objekt	22_objektzuruecklegenbackpack_sound.mp3

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	22_handyanwaehlenbackpack_sound_-_kopie.mp3
Click Phone 1	22_handyclickenpersonbackpack_sound_-_kopie.mp3
Click Phone 2	22_handyclickenpersonzurueckbackpack_sound.mp3

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	22_skizzenbuchauswahlnamebackpack_sound.mp3
Next Page Left	22_skizzenbuchblätternlinksbackpack_sound.mp3
Next Page Right	22_skizzenbuchblätternrechtsbackpack_sound.mp3

Telekinese

Daniel findet heraus das er spezielle Fähigkeiten hat. Sean traniert 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	22_askusepowerlang_snowforest_sound.mp3
Ask Daniel	22_askdanielpower_hintergrund.mp3

Beispiele wie es tönt wenn Daniel seine Fähigkeiten benutzt:

Daniel Power Bsp 1	22_danielpower1_hintergrund.mp3
Daniel Power Bsp 2	22_danielpower2_hintergrund.mp3
Daniel Power Bsp 3	22_danielpower3_hintergrund.mp3
Daniel Power Bsp 4	22_danielpower4_hintergrund.mp3
Daniel Power Bsp 5	22_danielpower5.mp3
Daniel Power Bsp 6	22_danielpowers_motel.mp3

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	23_consequences2_sound.mp3
New Message	23_newmessage_sound.mp3
New Hint or New Item	23_newhint_item_switchitem_sound.mp3
Take Bread	23_takebread_sound.mp3
Take ChocoBar	23_takechocobar_sound.mp3

2.4 Bezug 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	24_sean_voice.mp3
Daniel	24_daniel_voice.mp3
Esteban	24_esteban_voice.mp3
Lyla	24_lyla_voice.mp3
Finn	24_finn_voice.mp3
Stephen	24_grandpa_voice.mp3
Karen	24_karen_voice.mp3
Lisbeth	24_preacher_voice.mp3

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

Skype	24_lylaskype_voice.mp3
Video on Phone	24_voicesvideo_balcony.mp3
Call on Phone	24_voicethroughphone_balcony.mp3
Walkie Talkie	24_talkingwalkietalkie2.mp3

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	24_cassidysinging_music.mp3
Sean singing over CD	24_seansingingroom_music.mp3

Stimmung einer Situation

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

Beispiel Entspannt:

Romantic Encounter	24_angenehmemusik_inlove.mp3
Driving to Christmas Market	24_drivetomarket_music.mp3
Morning Forest training	24_musicfinndanielforestmorning_hintergrund.mp3
Walking Bsp 1	24_ontheroadwalkingepisode1_music.mp3
Walking Bsp 2	24_wolvessong_walkingsnowforest.mp3
Mood Change	24_stimmungswechselmusikwechsel.mp3

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 Angespannt:

Confronted by the Police	24_angespanntemusik_endsituation.mp3
Run	24_angespanntemusik_fliehengrandparents.mp3
Motel	24_angespanntemusik_motel.mp3
Church Fire	24_angespanntemusikchurchfire.mp3
Karens Room	24_angespanntmusic_grandparents.mp3
Saving Stephen	24_angespanntmusic_savinggrandpa.mp3
Getting Beaten Up	24_angespanntmusik_gettingbeatup.mp3
Stealing	24_angespanntmusik_murrelhouse.mp3
Esteban gets shot	24_angespanntmusik_shooting.mp3

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	24_episode1start_music.mp3
Episode 3	24_startepisode3_musik.mp3

Beispiel Ende Episode:

Episode 1	24_bus_music.mp3
Episode 3	24_endepisode3_musik.mp3

2.5 Bezogen auf Raum

Wie schon erwähnt hat jeder Raum/Ort einen eigenen Soundscape. Sean und Daniel sind ja wie erwähnt auf einer Reise, sie bewegen sich also an vielen unterschiedlichen Orten.

Hier ein paar Beispiele:

Place	Soundtrack	Soundscape

Camp Morning	25_morningcamp_music.mp3	25_morningcamp_hintergrund.mp3
Camp Night	25_campnight_musik.mp3	25_campnight_hintergrund.mp3
Church	25_church_musik.mp3	25_church_hintergrund.mp3
Church Fire	25_angespanntemusikchurchfire.mp3	25_churchfire_hintergrund.mp3
River Snow	25_forestsnow_hintergrund.mp3	
River Warm	25_forestcampfluss_hintergrund.mp3	
Christmas Market	25_christmasmarket_hintergrund.mp3	
Garage	25_garage_musik.mp3	25_garage_hintergrund.mp3
Gas Station	25_gasstation_music.mp3	25_gasstation_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

Direkte Vergleiche

Das Konzept der beiden Spiele ist das Gleiche deshalb kann man eigentlich von jedem Kapitel der Analyse direkte vergleiche ziehen. Deshalb habe ich die beiden auch gleich aufgebaut. Hier aber nochmal ein paar vergleiche direkt aufgezeigt.

Link zur Analyse zu Life is Strange: [Life is Strange](#)

Funktion	Life is Strange	Life is Strange 2
Voice Over	24_max_voice.mp3	24_sean_voice.mp3
Main Menu Music	22_menumusik.mp3	22_menu_music.mp3
Make A Choice	22_auswahl_sound.mp3	22_choice_musik.mp3
Supernatural Ability	22_zurueckspulen1.mp3	22_danielpower1_hintergrund.mp3
Forest Soundscape	25_leuchtturm_hintergrund.mp3	25_forestcampfluss_hintergrund.mp3
This Action has Consequences	23_choicewillhaveconsequences.mp3	23_consequences2_sound.mp3

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 empfieile 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 empfelen 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=1593116117

Last update: **2020/06/25 22:15**