

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

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_insidemotelsoundquellenmoves_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.

Place	Soundscape
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:

Action	Sound
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.

Function	Sound
Main Menu	22_menu_music.mp3
In-Game Menu	22_ingamemenu_musik.mp3

Beispiele Klicken im Menü:

Function	Sound
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.

Function	Sound
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.

Function	Sound
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 (Focussiert) und dann über das Skizzenbuch fährt (Zeichnet).

Function	Sound
Open Sketchbook	22_takeouts sketchbookdraw.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. Wenn man das Menü öffnet und schliesst tönt es als würde man einen Rucksack hochheben und ablegen. Die Sounds innerhalb des Rucksacks sind auch stimmig und kommen aus den anderen Menüs oder ist passen zu der Funktion die sie haben: Bsp über ein Objekt halten oder ein Objekt anklicken tönt als würde man ein Objekt hochheben oder herumschieben.

Function	Sound
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_objektanklickenbackpack_sound_-_kopie.mp3
Put Back Objekt	22_objektzuruecklegenbackpack_sound.mp3

Hier kann man zu Beginn des Spiels auch Sean's Handy anschauen und die Nachrichten die er bekommen hat. Später im Spiel hat er dann kein Handy mehr.

Function	Sound
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.

Function	Sound
Hover Over Name	22_skizzenbuchauswahlnamebackpack_sound.mp3
Next Page Left	22_skizzenbuchblatternlinksbackpack_sound.mp3
Next Page Right	22_skizzenbuchblatternrechtsbackpack_sound.mp3

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. Man kann das Objekt anwählen und wenn man sich entscheidet ihn zu Fragen kommt ein bestätigender Sound.

Function	Sound
Ask Daniel Slow Choice	22_askusepowerlang_snowforest_sound.mp3
Ask Daniel Fast Choice	22_askdanielpower_hintergrund.mp3

Wenn Daniel seine Fähigkeit benutzt ist es ein magischer/übernatürliche Sound der mit der Umgebung und den Gegenständen die er aufhebt zerstört ect. vermischt.

Beispiele wie es tönt wenn Daniel seinen Fähigkeiten benutzt:

Daniel Power Example 1	22_danielpower1_hintergrund.mp3
Daniel Power Example 2	22_danielpower2_hintergrund.mp3
Daniel Power Example 3	22_danielpower3_hintergrund.mp3
Daniel Power Example 4	22_danielpower4_hintergrund.mp3
Daniel Power Example 5	22_danielpower5.mp3
Daniel Power Example 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).

Function	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

Beispiele begleitet von welchen Sounds der New Item Sound erscheint:

Action	Sound
Take Bread	23_takebread_sound.mp3
Take ChocoBar	23_takechocobar_sound.mp3

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.

Character	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.

Action	Voice Over
Call over Skype	24_lylaskype_voice.mp3
Video on Phone	24_voicesvideo_balcony.mp3
Call on Phone	24_voicethroughphone_blcony.mp3
Talk over 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.

Action	Voice-Over
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:

Moment	Soundtrack
Romantic Encounter	24_angenehmemusik_inlove.mp3
Driving to Christmas Market	24_drivetomarket_music.mp3
Morning Forest training	24_musicfinndanielforestmorning_hintergrund.mp3

Oft wenn Daniel und Sean ein längeren Weg zu Fuss machen wir es durch eine Montage gezeigt mit Soundtrack. Das sind eher entspannte Momente. Die Reise ist zwar lange aber es werden schöne Landschaften gezeigt und sie kommen in diesen Montagen nicht in Angespante Situationen.

Zwei Beispiele von Reisemontagen:

Moment	Soundtrack
Walking by the Road	24_ontheroadwalkingepisode1_music.mp3
Walking in the snowy Forest	24_wolvessong_walkingsnowforest.mp3

Der Soundtrack wird ja immer wieder ausgeblendet. Man hört eine weile nur Hintergrundgeräusche und kömmt dann ins nächste Lied, die nächste Stimmung. Es gibt aber auch Beispiel wo es von einer Musik in die nächste Wechselt. Die zweite Musik kommt zwar von den Geschehnissen im Hintergrund zeigt aber doch ein direkter Stimmungswechsel auf.

Moment	Soundtrack
Camp Night	24_stimmungswechselmusikwechsel.mp3

Angespante 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. Oder melancholische Musik wie das beim Running & Esteban gets shot Beispiel der Fall ist.

Beispiele Angespant:

Moment	Soundtrack
Confronted by the Police	24_angespanntmusik_endsituation.mp3
Running	24_angespanntmusik_fliehengrandparents.mp3
Daniel is Angry	24_angespanntmusik_motel.mp3
Church Fire	24_angespanntmusikchurchfire.mp3
Karens Room	24_angespanntmusik_grandparents.mp3
Saving Stephen	24_angespanntmusik_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	Soundtrack
1	24_episode1start_music.mp3
3	24_startepisode3_musik.mp3

Beispiel Ende Episode:

Episode	Soundtrack
1	24_bus_music.mp3
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. Anders als in *Life is Strange* hat es in *Life is Strange 2* nicht wirklich Orte die man immerwieder besucht aber der Zustand eines Ortes kann sich auch noch in der gleichen Episode verändern oder man kann einen Fluss den man im Schnee gesehen hat mit einem ohne Schnee vergleichen obwohl es nicht am gleichen Ort ist.

Hier ein paar Beispiele die man miteinander vergleichen kann:

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_angespanntmusikchurchfire.mp3	25_churchfire_hintergrund.mp3
River Snow		25_forestsnow_hintergrund.mp3
River Warm		25_forestcampfluss_hintergrund.mp3

Hier noch ein paar Orte die man zwar nicht vergleichen kann die aber auch alle einen eigenen Soundscape und Gefühl haben.

Place	Soundtrack	Soundscape
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 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

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

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.

Function	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

Die Menu Sounds in *Life is Strange* haben aber eine direkte Verbindung zu dem Thema: Die Klicksounds sind wie von einem Fotoapparat. Wo das bei dem zweiten Spiel nichts passendes gibt/gefunden wurde. Dafür hat es in *Life is Strange 2* im Tagebuch/Rucksack Menü mehr einzelne Sounds, die spezialisiert sind. Jedes Spiel hat einen Hauptsoundtrack, der immer wieder vorkommt und auch im Menü vorhanden ist. Jeder Ort hat einen eigenen Soundscape und jede Person hat ein Voice-Over. Bei den beiden Spielen ist der Soundtrack sehr auf die Emotionen, die der Spieler fühlen sollte, abgestimmt; ob es ein angenehmes Erlebnis ist oder ein Angspannendes für die Protagonisten. Natürlich sind die Sounds, die kommunizieren, auch wichtig, aber nicht so wichtig wie in anderen Spielen, wo es mehr um Strategie/fähigkeiten geht. In diesen Spielen ist die Geschichte und die Stimmung/Aussagen, die sie trägt, am wichtigsten. Deshalb macht es auch Sinn, dass dies im Sounddesign priorisiert ist. Ich finde aber, dass alle Sounds entsprechend gut gewählt sind, um die

Geschichte zu tragen und zusammenzuhalten. So sind eigentlich die Menüs und die Kommunikation die stattfindet hat alles mit der Geschichte zu tun und ist darin eingebunden thematisch und mit der gleichen Stimmung.

Fazit

Mit *Life is Strange* haben sie ein starkes Visuelles und Sound Konzept kreiert, dass sich angepasst auf die neue Geschichte sich gut auf das zweite Spiel übertragen lässt. Auch die Spielmechaniken sind grösstenteils 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=1593186585

Last update: **2020/06/26 17:49**

