Life is Strange 2: tutti i dettagli

Non è semplice sviluppare un gioco che possa legare emotivamente giocatore e protagonista, ma **Dontnod** ce l'ha fatta. Con *Life is Strange* ha creato un mondo del tutto nuovo, con personaggi comuni sotto alcuni punti di vista, ma unici nel complesso.
Già dal primo episodio, pubblicato il 30 gennaio 2015, **la critica** e soprattutto **i giocatori**, di tutte le età, hanno elogiato il titolo, tanto da permettere a **Square Enix** di pubblicare altri due giochi: ***Life is Strange: Before The Storm*** e, un solo episodio di ***The Awesome Adventures of Captain Spirit***, un assaggio di quel ci aspetterà in ***Life is Strange 2***. Proprio quest'ultimo è stato il protagonista di un trailer e un video gameplay pubblicato prima dell'apertura al pubblico di una delle fiere più importanti d'Europa: la **Gamescom** di Colonia.
Dontnod ha, sin dal primo capitolo della saga, creato e sviluppato dei personaggi semplici, con vite comuni, dei soggetti mai stereotipati, in modo che ogni giocatore, indipendentemente dall'età, possa immergersi, possa identificarsi in uno dei personaggi. **I problemi che affliggono i protagonisti sono di vita quotidiana nell'adolescenza**: amori non corrisposti, litigi e incomprensioni con i genitori, amicizie che finiscono e altre che cominciano, bullismo, droga e molto altro. Dontnod, con Chloe e Max è riuscita a fare tutto ciò: due ragazzine che si affacciano al mondo "adulto", due semplici adolescenti, che con la loro naturalezza hanno stregato milioni di giocatori. Questa volta, però, i protagonisti saranno due ragazzi e la storia sarà ambientata non più ad Arcadia Bay, ma a Seattle.
D'ora in poi ci saranno possibili spoiler su tutti i capitoli di *Life is Strange*, quindi se non li aveste ancora giocati vi invitiamo a non proseguire.

Three Years Later

Life is Strange 2 ambienta la propria storia dopo appena tre anni dai fatti accaduti ad Arcadia Bay, – guarda caso è proprio tre anni fa che uscì il primo capitolo – all'incirca tra ottobre e novembre 2016 o 2017, Max e Chloe non sono più le protagoniste lasciando il posto a due ragazzi: **Sean** e **Daniel Diaz**.
Sean (il fratello maggiore) tornato a casa da scuola, comincia a prepararsi a dovere per una festa che si terrà la sera stessa, a cui parteciperà anche la ragazza per cui ha una cotta. Sean, eccitato per il party non vuole farsi trovare impreparato se la situazione dovesse diventare più "intima", decide quindi di recuperare gli occorrenti per passare una serata indimenticabile: bibite alcoliche, snack, patatine e ovviamente dei preservativi.
Proprio in questa sequenza di gameplay si può notare che non è cambiato molto da quello già visto in *Captain Spirit*. **Gli oggetti con cui interagire sono parecchi** e ognuno racconterà, proprio come nella demo sopracitata, il passato di ogni componente della famiglia, composta dal padre **Esteban**, il fratello minore **Daniel**, che ha nove anni e **Sean**, che ne ha 16; la madre non è presente, non si sa ancora bene il perché, ma si nomina durante il video gameplay.
Un'altra funzione presente nella demo sono anche i **dialoghi off-screen o a tempo**, che ci permetteranno di rispondere o meno a una domanda, ma qualsiasi sia la scelta avrà delle conseguenze, anche non rispondere.

Mentre Sean è alle prese con una videochiamata su Skype con la sua migliore amica **Lyla**, per organizzarsi al meglio in vista della serata, sente il fratello minore che sta avendo uno scontro verbale con un ragazzo molto più grande di lui. Subito Sean va a calmare la situazione, ma succede tutto il contrario: **i due cominciano a picchiarsi**, fino a che il ragazzo cade a terra e sbatte contro un sasso, cominciando ad avere problemi respiratori. Proprio in quell'istante una volante della polizia stava passando di lì, vede il corpo ricoperto di sangue finto, che il fratello minore gli aveva spruzzato addosso per sbaglio, il poliziotto, sceso dall'auto e confuso dalla situazione estrae l'arma e

la punta sui due ragazzini. **Il padre Esteban**, uscito a vedere cosa stava succedendo, **fa andare nel panico l'agente che spara un colpo**, **ferendo mortalmente il padre** dei due fratelli. Sean, adirato e allo stesso tempo con la mente offuscata dalla tanta confusione comincia a gridare, emettendo un'**onda d'urto che scaraventa il poliziotto e la sua vettura dall'altra parte della strada e distrugge quasi del tutto una parte di vicinato.** Qui inizia l'avventura dei due fratelli, che devono fuggire dalla polizia e ritornare nella loro terra Natale: il **Messico**.
Questo incipit è molto forte, soprattutto per il periodo storico che stiamo vivendo (il caso di Trump e il Messico è un esempio). Una famiglia di diversa etnia, che è alle prese con il razzismo e i pregiudizi della società contemporanea. **Un tema che non si distacca da quelli trattati nei precedenti capitoli**, sono sempre attuali, ma mai stereotipati e soprattutto sono situazioni in cui molti potranno immedesimarsi.

Lo stesso Life is Strange, ma diverso

Life is Strange 2 non cambia radicalmente il gameplay o il tipo di narrazione, ma lo modella alla situazione, senza bistrattarlo. I dialoghi sono molto semplici, ma profondi, pieni di significato, lo stesso si può dire per le OST utilizzate; infatti *LiS 2* avrà, sia brani composti da **Jonathan Morali**, conosciuto per il precedente capitolo, sia brani indie, che daranno più enfasi alle sessioni di gioco.
Una delle nuove ***feature*** viste durante questo gameplay è la possibilità, probabilmente del tutto randomica, che **Sean** riesca a canticchiare una canzone che passa alla radio o nel suo mp3, una caratteristica davvero apprezzata, donando al gioco un ché di verosimile.
Se Max riusciva a manipolare il tempo, anche in *Life is Strange 2* ci sarà un **superpotere**: quello della **telecinesi**. A possederlo è Sean, il protagonista di quest'avventura, potere che ha sfruttato quando hanno sparato al padre e, per chi abbia giocato *Le Fantastiche Avventure di Captain Spirit*, anche per salvare Chris dalla caduta.
La telecinesi potrebbe servire ai due per procurarsi cibo o per salvarsi da situazioni difficili, ma è un potere che bisognerà utilizzare con moderazione, «Da grandi poteri derivano grandi responsabilità».

Il nostro compito principale, infatti, **è quello di proteggere ed educare il nostro fratellino**, quindi ogni scelta cambierà il corso della storia, ma anche i sentimenti o le decisioni degli altri personaggi.
Dontnod ha sicuramente fatto un ottimo lavoro con il primo capitolo e anche questo sembra molto promettente, già solo dai pochi minuti di gameplay. Per saperne di più dovremo aspettare il prossimo **27 settembre**, giorno in cui uscirà il primo episodio dei cinque previsti, per PS4, Xbox One e PC.

Leak di Life is Strange 2: prologo?

Sviluppata dalla **Dontnod Entertainment,** *Life is Strange* è stata con un bel **metacritic** di **85** una delle avventure grafiche di maggior successo dell'ultimo periodo incentrata attorno alle vicende di **Maxine Caulfield**, studentessa che scopre di possedere l'abilità di riavvolgere il tempo.
Dagli screenshots emersi su **Imgur** vien da pensare alla possibilità che si tratti di un prequel (questa volta sviluppato da **Deck Nine**) del quale il personaggio principale sarebbe **Chloe Price** e che ci racconterebbe come **Chloe** e **Rachel Amber** siano diventate amiche dopo che **Maxine** (finora migliore amica di **Chloe Price** appunto) partì senza dare più notizie alla volta di Seattle.

https://imgur.com/a/0UGL0

PISSHEAD
LIFE IS STRANGE

GOOD LUCK SENIORS!!

Questi gli screenshots. Vi lascio sperando di avere nuove informazioni al più presto magari proprio durante l'**E3**.

Life is Strange – Prequel Leaks