

# LIFE IS STRANGE



Genre:	3D-Adventure
Publikationsjahr:	2015
Studio:	Dontnod Entertainment
Publisher:	Square Enix
Analyse von:	Milena Shields

## 1. Spielbeschrieb

*Life is Strange* ist ein in fünf Episoden aufgeteiltes 3D-Adventure. Die Protagonistin Max, eine 18-jährige Fotografiestudentin, findet heraus, dass sie die Zeit zurückdrehen kann, sie kann die Vergangenheit verändern und somit die Zukunft beeinflussen. Die Entscheidungen, die sie trifft, entscheiden über Leben und Tod. Sie ist vor Kurzem in die Stadt zurück gezogen, in der sie aufgewachsen ist, *Arcadia Bay*. Dort trifft sie wieder auf ihre ehemalige beste Freundin Chloe. Zusammen probieren sie, die seltsamen Ereignisse, die in *Arcadia Bay* passieren zu entschlüsseln. Doch es ist nicht klar, ob Max die Menschen, die ihr am nächsten stehen, retten kann. Es ist ein multilineares Spiel; durch den Dialog mit Menschen oder durch andere Entscheidungen verändert sich der Verlauf der Geschichte. Man löst Puzzles und sucht Gegenstände um weiterzukommen.

walkthrough no commentary (ein möglicher Weg): <https://www.youtube.com/watch?v=ddmvFRe1oZk>

trailer: <https://www.youtube.com/watch?v=AURVxvlZrmU>

## 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* 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=Bh1Pr6ef\\_XI](https://www.youtube.com/watch?v=Bh1Pr6ef_XI)

Hier einige repräsentative Beispiele:

Place	Soundtrack	Soundscape	Voice-Over
Diner	<a href="#">lis_21_diner_musik.mp3</a>	<a href="#">lis_21_diner_hintergrund.mp3</a>	<a href="#">lis_21_diner_voice.mp3</a>
Schule	<a href="#">lis_21_musik_episode1_gangschule.mp3</a>	<a href="#">lis_21_gangschule_hintergrund.mp3</a>	<a href="#">lis_21_gangschule Voices.mp3</a>
Parking		<a href="#">lis_21_parking_hintergrund.mp3</a>	<a href="#">lis_21_parking_voice.mp3</a>
Lighthouse	<a href="#">lis_21_sturm1_musik.mp3</a>	<a href="#">lis_21_sturm1_hintergrund.mp3</a>	<a href="#">lis_21_sturm1_voice.mp3</a>

## 2.1 Wahrnehmungsorientierung

Der Sound passt sich an, je nachdem, wo der Spieler steht. Er kommt von einer Quelle innerhalb des Spiels. Hier im Beispiel ist es eine Musikbox im Diner. Der Spieler als Max hört die Musik erst von draussen, kommt rein und geht nähert sich immer mehr der Musikbox an und ändert dann den Song, der gespielt wird.

Place	Soundtrack
Diner	<a href="#">21_diner_musik2.mp3</a>

In einem zweiten Beispiel kommt Max aus seinem Zimmer und läuft durch den Gang in ihrem Studentenwohnheim, wo überall Mädchen stehen und reden. Hier sind die Mädchen die Quellen und Max hört sie verschieden stark je nachdem, wo sie sich befindet.

Place	Voice-Over
Dorm	<a href="#">21_dorm_voices.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. Beide Beispiele sind hier im Park vor Max's Studentenwohnheim.

Action	Soundscape
Walking on Grass	<a href="#">21_walking_gras.mp3</a>
Walking on Stone	<a href="#">21_walking_stone.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:

Action	Sound
Using Camera	<a href="#">21_noise_kamera.mp3</a>
Using Washingmachine	<a href="#">21_washingmaschine.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.

Function	Sound
Menu Music	<a href="#">22_menumusik.mp3</a>
In-Game Menu Music	<a href="#">22_ingamemenu_musik.mp3</a>

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:

Function	Sound
Click Start	<a href="#">22_menustart.mp3</a>
Click 1	<a href="#">22_menuanklicken.mp3</a>
Click 2	<a href="#">22_menuanklicken2.mp3</a>
Click 3	<a href="#">22_menuanklicken3.mp3</a>
Click Close	<a href="#">22_menuschliessen.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.

Function	Sound
Pick Up	<a href="#">22_papieraufheben.mp3</a>
Next Page	<a href="#">22_nextpage.mp3</a>
Put Down	<a href="#">22_papierablegen.mp3</a>

Man hat im Spiel auch ein Tagebuch, wo man Informationen über Charaktere und Ereignisse nachschauen kann. In diesem Tagebuch hat es auch ein Kapitel, wo man sein Handy anschauen kann und was für Nachrichten man bekommen hat. Das Tagebuch hat die gleichen Geräusche wie die Papierobjekte, das Handy hat seine eigenen Sounds:

Function	Sound
Check Message	<a href="#">22_checksms.mp3</a>
Writing Message	<a href="#">22_sms_writing.mp3</a>
Back	<a href="#">22_sms_back.mp3</a>
Click On Message	<a href="#">22_smsanklicken.mp3</a>

Wenn man vor einer wichtigen Entscheidung steht (bsp: ob man lügen oder die Wahrheit sagen soll) oder wenn man die Zeit zurückdrehen kann/sollte, erscheint dieser Sound:

Function	Sound
Make Choice	<a href="#">22_auswahl_sound.mp3</a>

## Zeit Manipulation

Wie schon erwähnt hat Max die Fähigkeit, die Zeit zu manipulieren. Man kann bei wichtigen Entscheidungen die Zeit zurückspulen und die Entscheidung zurücknehmen, meistens zumindest. Das Soundscape und die Stimmen werden verzerrt und zurückgespult. Wenn man den Dialog wieder durchgeht kann man Teile davon auch vorrspulen. Das Vorspulen ist als ob man in einem Buch schnell blättern würde, vielleicht auch ein Fotobuch? Dieses Geräusch kommt auch beim Zurückspulen vor. An einem späteren Zeitpunkt kann man auch Fotos anschauen (reinzoomen) und an den Zeitpunkt, wo das Foto entstand, zurückkreisen.

Function	Sound
Rewind Example 1	<a href="#">22_zurueckspulen1.mp3</a>
Rewind Example 2	<a href="#">22_zurueckspulen2.mp3</a>
Rewind Example 3	<a href="#">22_zurueckspulen4.mp3</a>
Skip/Accelerate	<a href="#">22_vorspuhlen.mp3</a>
Zoom In	<a href="#">22_zoominonfoto.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. Derselbe Sound erscheint, wenn man über eine neue Fähigkeit, Aktion informiert wird die man austragen soll. Man bekommt Nachrichten auf sein In-Game Handy von Freunden und hat die Fähigkeit, Objekte aufzunehmen, wenn dies die Aufgabe ist, beispielsweise „Bringe Chloe 5 Bierflaschen“: Wenn man eine aufnimmt, kommt ein Bild der Flasche in der rechten Ecke und ein Geräusch, das mehr oder weniger von den Geräuschen der Umgebung übertönt wird.

Function	Sound
Choice has Consequences / New Info	<a href="#">23_choicewillhaveconsequences.mp3</a>
New Message	<a href="#">23_newsms.mp3</a>
New Item	<a href="#">23_newitem.mp3</a>

## 2.4 Bezogen auf Narration & Dramaturgie

### Voice Overs

Jede Figur hat ihre eigene Stimme. Am meisten hört man die Stimme von Max, wenn sie mit anderen Personen spricht, aber auch ihre Gedanken. Wenn man mit Objekten interagiert, sagt/denkt sie 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. Max und Chloe befinden sich im Beispiel in einem Auto, Kate im Badezimmer, Mark Jefferson in einem Klassenzimmer und Principal Wells in einem kleinen Bürozimmer.

Character	Voice-Over
Max	<a href="#">24_max_voice.mp3</a>
Chloe	<a href="#">24_voice_chloe.mp3</a>

Kate	<a href="#">24_kate_voice.mp3</a>
Mark Jefferson	<a href="#">24_mrjefferson_voice.mp3</a>
Principal Wells	<a href="#">24_principle_voice.mp3</a>

## Stimmung einer Situation

Die Dramaturgie wird vom Soundtrack getragen. Es wird einem klargemacht, was die Stimmung ist. Entspannte, schöne Situationen werden von Gitarren- und Klavermelodien getragen. Es gibt auch Situationen, in denen man eine CD einlegt und so ein Lied hört oder wie im Diner die Musikbox.

Beispiel Entspannt:

Place	Soundtrack
Outside Dorm	<a href="#">24_dorm1_drausenmusik.mp3</a>
Outside School	<a href="#">24_schulhof_musik.mp3</a>
Lighthouse	<a href="#">24_withchloeleuchturm_musik.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 Angespannt:

Moment	Soundtrack
Back In Time Chloe's House	<a href="#">24_backintime_chloesdad_musik.mp3</a>
Finding Dead Body	<a href="#">24_findingrachel_musikangespannt.mp3</a>
Back In Time Plane	<a href="#">24_flugzeugaustellung_musik.mp3</a>
On Train Tracks	<a href="#">24_train_musik.mp3</a>
School at Night	<a href="#">24_schoolinside_night_musik.mp3</a>

So ist es auch, wenn man in so einem angespannten Moment eine Entscheidung treffen muss, hier im Beispiel, wo man jemanden retten kann und es einem gelingt oder nicht. Der Soundtrack ist nur etwas anders, gibt aber ein Gefühl von Erleichterung oder eben gar nicht. Beide werden gegen Schluss hoch aber das nicht gelungene hat immer wieder auch tiefe Töne und wenn es am Schluss ausklingt ist es eher, als würde die Situation einem entgleiten als einen erleichtern.

Beispiel Angespannt Successful, Unsuccessful:

Moment	Soundtrack
Successful	<a href="#">24_succsessfull_saveher.mp3</a>
Unsuccessful	<a href="#">24_unsucccessfull_savingher.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	Soundtrack
1	<a href="#">24_musik_episode1_gangschule.mp3</a>

2	<a href="#">24_beginningepisode_maxroomwakingup.mp3</a>
---	---

Beispiel Ende Episode:

Episode	Soundtrack
1	<a href="#">24_musik_endepisode1.mp3</a>
2	<a href="#">24_musikendepisode.mp3</a>

## 2.5 Bezogen auf Raum

Wie schon erwähnt hat jeder Raum/Ort einen eigenen Soundscape. 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 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 Tageszeiten/Wetterkonditionen vor, aber jeweils mit dem gleichen Soundtrack. Dieser bestimmte Soundtrack kommt durch das Spiel sehr oft vor, auch ausserhalb dieses Raumes.

Place	Soundtrack	Soundscape
Pool Night	<a href="#">25_schoolinside_pool_night_musik2.mp3</a>	<a href="#">25_pool_night_sound.mp3</a>
Pool Club	<a href="#">25_clubinside_musik.mp3</a>	<a href="#">25_clubinside_musik_1.mp3</a>
Dorm Outside	<a href="#">25_dorm1_draussenmusik.mp3</a>	<a href="#">25_dorm1_drausenhintergrund.mp3</a>
Dorm Outside Morning	<a href="#">25_morning_outsidedorm_musik.mp3</a>	<a href="#">25_morning_outsidedorm.mp3</a>
Dorm Outside Night	<a href="#">25_dorm_night_musik.mp3</a>	<a href="#">25_dormoutside_night_sound.mp3</a>
School Outside	<a href="#">25_schulhof_musik.mp3</a>	<a href="#">25_schulhof_hintergrund.mp3</a>
School Outside Night		<a href="#">25_evening_hintergrund.mp3</a>
School Outside Rainy		<a href="#">25_schoolrainyday.mp3</a>
Lighthouse Sunny	<a href="#">25_withchloeleuchtturm_musik.mp3</a>	<a href="#">25_leuchtturm_hintergrund.mp3</a>
Lighthouse Storm	<a href="#">25_sturm1_musik.mp3</a>	<a href="#">25_sturm1_hintergrund.mp3</a>

## 3. Persönliches Fazit

Ich finde dieses Spiel sehr empfehlenswert. Der Soundtrack gefällt mir sehr gut und ich finde das alle Teile davon, also: Visuelles, Story, Sound etc. gut aufeinander abgestimmt sind. Der Sound ist gut an die Geschichte angepasst und nimmt immer wieder dieselben Elemente auf, die der Spieler durch das Erlebnis führen, zum Beispiel, dass die Geschichte viel mit Fotografie zu tun hat und die Menüklicks an einen Fotoapparat erinnern. Alles ist bis ins letzte Detail ausgedacht und zusammenhängend.

**Fortsetzung dieser Analyse** Link zur Analyse zu Life is Strange 2: [Life is Strange 2](#)

From:  
<https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/> - game sound dokumentation

Permanent link:  
[https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=life\\_is\\_strange](https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=life_is_strange)



Last update: **2020/06/26 17:48**

