

# 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 Fotografie Studentin, 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 zurückgezogen in der sie aufgewachsen ist: Arcadia Bay, dort trifft sie wieder auf ihre ehemalige beste Freundin Chloe. Zusammen probieren sie die seltsame Ereignisse die in Arcadia Bay passieren zu entschlüsseln. Doch es ist nicht klar ob Max die Menschen die ihr am nächsten stehen retten kann.

walkthrough no commentary (ein möglicher weg): <https://www.youtube.com/watch?v=ddmvFRe1oZK>

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

## 2. Soundbeschrieb

### 2.1 Wahrnehmungsorientierung

#### Soundtrack

Der Original Score von Life is Strange wurde von dem Französischen Musiker Jonathan Morali komponiert. Der rest des Soundtracks besteht aus Licensed Songs die gut in die Stimmung reinpassen. Der Soundtrack wird oft über die Hintergrundgeräusche der Orte in denen man sich befindet gelegt und dann noch mit Voice-Over darüber. Die Musik fadet rein und raus und an momenten werden die Hintergrundgeräusche oder auch die Stimmen 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 **Soundtrack Samples**:

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>

## 2.2 Bezug Aktion - Klang?

### Menu

## 2.3 Bezogen auf Kommunikation

## 2.4 Bezogen auf Narration & Dramaturgie

### Voice Overs

Hier einige Beispiele:

Charakter	Voice Over
Max	
Chloe	

## 2.5 Bezogen auf Raum

## 3. Persönliches Fazit

## 4. Vergleich Life is Strange & Life is Strange 2

### 4.1 Allgemeiner Vergleich

### 4.2 Sound Design im Vergleich

Beide Spiele haben ein sehr ähnliches Sound Konzept: ...

Sie sind beide unter anderem für ihren tollen Soundtrack bekannt.

### 4.3 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 empfiele beide Spiele sehr. Beide Spiele sind ab 18 und sprechen viele Themen an, die häufig Tabuisiert werden (Triggerwarnung unter anderem für die Themen: Suizid, Missbrauch, Tod/Mord).

From:

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



Permanent link:

[https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=life\\_is\\_strange&rev=1593007988](https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=life_is_strange&rev=1593007988)

Last update: **2020/06/24 16:13**