

# LIFE IS STRANGE



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

## 1. Spielbeschreibung

Life is Strange ist ein in fünf Episoden aufgeteiltes 3D-Adventure. Die Protagonistin Max, eine 18-jährige Fotografin 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=AURVxvIZrmU>

## 2. Soundbeschreibung

### 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 Licenced 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             | <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>   |

## 2.5 Bezogen auf Raum

# 3. Persönliches Fazit

From:

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

Permanent link:

[https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=life\\_is\\_strange&rev=1593010271](https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=life_is_strange&rev=1593010271)

Last update: **2020/06/24 16:51**

