

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

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

Hier einige repräsentative **Soundtrack Samples**:

Place	Soundtrack	Soundscape	Voice-Over
Diner	lis_21_diner_musik.mp3	lis_21_diner_hintergrund.mp3	lis_21_diner_voice.mp3
Schule	lis_21_musik_episode1_gangschule.mp3	lis_21_gangschule_hintergrund.mp3	lis_21_gangschule_voices.mp3
Parking		lis_21_parking_hintergrund.mp3	lis_21_parking_voice.mp3
Lighthouse	lis_21_sturm1_musik.mp3	lis_21_sturm1_hintergrund.mp3	lis_21_sturm1_voice.mp3

2.1 Wahrnehmungsorientierung

Musik/Geräusche passen sich an je nach dem wo man Steht, sound quelle

Hier ein Beispiel:

Place	Soundtrack
Diner	21_diner_musik2.mp3

Hier ein Beispiel:

Place	Voice-Over
Dorm	21_dorm_voices.mp3

Schritte passen sich an

Hier zwei Beispiele:

Gras	21_walking_gras.mp3
Stein	21_walking_stone.mp3

Geräusche von Alltagsgegenstände werden imitiert

Hier zwei Beispiele:

Kamera	21_noise_kamera.mp3
Waschmaschine	21_washingmaschine.mp3

2.2 Bezug Aktion - Klang?

Menu

Beispiel Auswahl:

Auswahl	22_auswahl_sound.mp3
---------	--------------------------------------

Beispiele Menu:

Menu Musik	22_menumusik.mp3
In-Game Menu Musik	22_ingamemenu_musik.mp3

Beispiele Klicken im Menu:

Klick Start	22_menustart.mp3
Klick 1	22_menuanklicken.mp3
Klick 2	22_menuanklicken2.mp3
Klick 3	22_menuanklicken3.mp3
Klick Schliessen	22_menuschliessen.mp3

Beispiel Objekt Aufheben:

Aufheben	22_papieraufheben.mp3
Next Page	22_nextpage.mp3
Ablegen	22_papierablegen.mp3

Beispiel Sms:

Check Message	22_checksms.mp3
Writing Message	22_sms_writing.mp3
Back	22_sms_back.mp3
Click On Message	22_smsanklicken.mp3

Vorspuhlen:

Vorspuhlen	22_vorspuhlen.mp3
------------	-----------------------------------

Beispiel Zoom In on Foto:

Zoom In	22_zoominonfoto.mp3
---------	-------------------------------------

Beispiele Zeit Zurückspuhlen:

Zurückspulen 1	22_zurueckspulen1.mp3
Zurückspulen 2	22_zurueckspulen2.mp3
Zurückspulen 3	22_zurueckspulen4.mp3

Zeit Manipulation

2.3 Bezogen auf Kommunikation

Funktion	Sound
Choice has Consequences / New Info	23_choicewillhaveconsequences.mp3
New Message	23_newsms.mp3
New Item	23_newitem.mp3

2.4 Bezogen auf Narration & Dramaturgie

Voice Overs

Hier einige Beispiele:

Charakter	Voice Over
-----------	------------

Max	24_max_voice.mp3
Chloe	24_voice_chloe.mp3
Kate	24_kate_voice.mp3
Mark Jefferson	24_mrjefferson_voice.mp3
Principal Wells	24_principle_voice.mp3

Stimmung einer Situation

Beispiel Entspannt:

Outside Dorm	24_dorm1_draussenmusik.mp3
Outside School	24_schulhof_musik.mp3
Lighthouse	24_withchloeleuchtturm_musik.mp3

Beispiel Angespant:

Back In Time	24_backintime_chloesdad_musik.mp3
Finding Dead Body	24_findingrachel_musikangespannt.mp3
Back In Time	24_flugzeugaustellung_musik.mp3
On Train Tracks	24_train_musik.mp3
School at Night	24_schoolinside_night_musik.mp3

Beispiel Angespant Successfull, Unsuccessfull:

Successfull	24_successfull_saveher.mp3
Unsuccessfull	24_unsuccessfull_savingher.mp3

Beispiel Anfang Episode:

Episode 1	24_musik_episode1_gangschule.mp3
Episode 2	24_beginningepisode_maxroomwakingup.mp3

Beispiel Ende Episode:

Episode 1	24_musik_endepisode1.mp3
Episode 2	24_musikendepisode.mp3

2.5 Bezogen auf Raum

Place	Soundtrack	Soundscape
Pool Night	25_schoolinside_pool_night_musik2.mp3	25_pool_night_sound.mp3
Pool Club	25_clubinside_musik.mp3	25_clubinside_musik_1.mp3
Dorm Outside	25_dorm1_draussenmusik.mp3	25_dorm1_draussenhintergrund.mp3
Dorm Outside Morning	25_morning_outsidedorm_musik.mp3	25_morning_outsidedorm.mp3
Dorm Outside Night	25_dorm_night_musik.mp3	25_dormoutside_night_sound.mp3
School Outside	25_schulhof_musik.mp3	25_schulhof_hintergrund.mp3
School Outside Night		25_evening_hintergrund.mp3
School Outside Rainy		25_schoolrainyday.mp3
Lighthouse Sunny	25_withchloeleuchtturm_musik.mp3	25_leuchtturm_hintergrund.mp3

Lighthouse Storm	25_sturm1_musik.mp3	25_sturm1_hintergrund.mp3
------------------	-------------------------------------	---

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=1593020599

Last update: **2020/06/24 19:43**

