

# 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. Es ist eine 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

Das die Entscheidungen die man trifft Gewicht bekommen sind die Sounds ganz wichtig. Der Soundtrack unterstreicht die Emotionen die der Spieler fühlen soll. Jede Umgebung hat ihre eigenen 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 immitiert. Der Sound ist konstant vorhanden.

### 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 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 nach dem wo der Spieler steht. Er kommt von einer Quelle. Hier im Beispiel eine Musikbox im Diner. Der Spieler als Max hört die Musik erst von draussen, kommt rein und geht immer näher an die Musikbox ran und ändert dann den Song der spielt.

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

In einem zweiten Beispiel kommt Max aus ihrem 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 present je nach dem 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 Raumes (immitiert von der Realität) klingen die Schritte anders. Beide Beispiele sind hier im Park vor Max's Studentenwohnheim.

|       |                                      |
|-------|--------------------------------------|
| Gras  | <a href="#">21_walking_gras.mp3</a>  |
| Stein | <a href="#">21_walking_stone.mp3</a> |

Auch andere Geräusche werden immitiert. Die Gegenstände mit denen man interagiert oder Gegenstände in den Räumen die man sich bewegt haben einen Sound.

Hier zwei Beispiele:

|               |  |
|---------------|--|
| Kamera        | <a href="#">21_noise_kamera.mp3</a>    |
| Waschmaschine | <a href="#">21_washingmaschine.mp3</a> |

## 2.2 Bezug Aktion - Klang?

### Menu

Es hat einerseits das Menu mit dem man Begrüßt wird und wo man die Episoden auswählen kann, Settings etc. Dann hat es noch ein kleines In-Game Menu das man während dem Spielen mit Esc aufrufen kann wo man auch unteranderem die Einstellungen ändern kann. Dieses Menu legt die Music über die Geräusche die man gerade im Spiel hört rüber. Das Hauptmenu hat sein eigenes Soundscape.

|                    |   |
|--------------------|---|
| Menu Musik         | <a href="#">22_menumusik.mp3</a>        |
| In-Game Menu Musik | <a href="#">22_ingamemenu_musik.mp3</a> |

Die Klickgeräusche im Menu erinnern einem an Kamera Geräusche da Max ja eine Fotografie Studentin ist und ihre Kräfte auch mit Fotos zusammen hängen.

Beispiele Klicken im Menu:

|                  |                                       |
|------------------|---------------------------------------|
| Klick Start      | <a href="#">22_menustart.mp3</a>      |
| Klick 1          | <a href="#">22_menuanklicken.mp3</a>  |
| Klick 2          | <a href="#">22_menuanklicken2.mp3</a> |
| Klick 3          | <a href="#">22_menuanklicken3.mp3</a> |
| Klick Schliessen | <a href="#">22_menuschliessen.mp3</a> |

## Interaktionen mit Umfeld

Viele Sachen kann man in die Hand nehmen und näher anschauen. Oft sind es Briefe, Flyer und so weiter desshalb haben sie auch Papiergeräusche. Es kommen darunter aber auch Laptops und andere Objekte vor die nicht unbedingt Papiergeräusche machen würden.

|           |                                       |
|-----------|---------------------------------------|
| Aufheben  | <a href="#">22_papieraufheben.mp3</a> |
| Next Page | <a href="#">22_nextpage.mp3</a>       |
| Ablegen   | <a href="#">22_papierablegen.mp3</a>  |

Man hat im Spiel auch ein Tagebuch wo Informationen über Charakter 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 Papier Objekte, das Handy hat seine eigenen Sounds:

|                  |                                     |
|------------------|-------------------------------------|
| 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 soll oder die Wahrheit sagen soll) oder wenn man die Zeit zurückdrehen kann/sollte erscheint dieser Sound:

|         |                                      |
|---------|--------------------------------------|
| Auswahl | <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 zurück spülen und die Entscheidung zurücknehmen, meistens. Den Soundscape und die Stimmen werden verzerrt und zurückgespult. Wenn man den Dialog wieder durchgeht kann man Teile davon auch vorspulen. Das Vorspulen ist wie wenn 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.

|                |                                       |
|----------------|---------------------------------------|
| Zurückspulen 1 | <a href="#">22_zurueckspulen1.mp3</a> |
| Zurückspulen 2 | <a href="#">22_zurueckspulen2.mp3</a> |
| Zurückspulen 3 | <a href="#">22_zurueckspulen4.mp3</a> |
| Vorspuhlen     | <a href="#">22_vorspuhlen.mp3</a>     |
| Zoom In        | <a href="#">22_zoomintonfoto.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.

| Funktion                           | 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.

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>   |

### Stimmung einer Situation

Die Dramaturgie wird vom Soundtrack getragen. Es wird einem klar gemacht was die Stimmung ist. Entspannte, schöne Situationen werden von Gitarre und Klavier Melodien getragen. Es gibt auch Situation wo man eine CD einlegt und so ein Lied hört oder wie im Diner die Musikbox.

Beispiel Entspannt:

|                |  |
|----------------|--|
| Outside Dorm   | <a href="#">24_dorm1_draussenmusik.mp3</a>       |
| Outside School | <a href="#">24_schulhof_musik.mp3</a>            |
| Lighthouse     | <a href="#">24_withchloeleuchtturm_musik.mp3</a> |

Angespannte Momente werden erst durch die Musik stressig. Sie gibt dem Spieler das Gefühl das man nur wenig Zeit hat zu Handeln oder sie macht einem klar das ein schrecklicher Moment passiert. Sehr tiefe und sehr hohe fast unangenehm hohe Töne. Auch verzerrungen der entspannten Sounds.

Beispiel Angespannt:

|                   |  |
|-------------------|--|
| Back In Time      | <a href="#">24_backintime_chloesdad_musik.mp3</a>    |
| Finding Dead Body | <a href="#">24_findingrachel_musikangespannt.mp3</a> |
| Back In Time      | <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 gelingt. Der Soundtrack ist nur leicht anders gibt aber ein Gefühl von Erleichterung oder eben 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 es einem entgleiten.

Beispiel Angespannt Successful, Unsuccessful:

|              |  |
|--------------|--|
| Successful   | <a href="#">24_sucessfull_saveher.mp3</a>      |
| Unsuccessful | <a href="#">24_unsuccessfull_savingher.mp3</a> |

Es gibt auch Unterschiede zwischen den Liedern die zu Beginn der jeweiligen Episoden gespielt werden und die die am Schluss gespielt werden. Sie passen als Einleitung und Zusammenfassung der Stimmung der letzten Ereignisse.

Beispiel Anfang Episode:

|           |   |
|-----------|---|
| Episode 1 | <a href="#">24_musik_episode1_gangschule.mp3</a>        |
| Episode 2 | <a href="#">24_beginningepisode_maxroomwakingup.mp3</a> |

Beispiel Ende Episode:

|           |  |
|-----------|--|
| Episode 1 | <a href="#">24_musik_endepisode1.mp3</a> |
| Episode 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 durch die Zeit. Max betritt zwar öfters dieselben Räume aber dies zu unterschiedlichen Zeiten oder mit einer unterschiedlichen Stimmung. Diese Orte können auch transformiert 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.

| 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_withchloeleuchturm_musik.mp3</a>       | <a href="#">25_leuchturm_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: Visuelles, Story, Sound etc gut aufeinander abgestimmt sind. Der Sound ist gut auf die Geschichte angepasst und nimmt immerwieder dieselben Elemente auf die der Spieler durch das Erlebniss führen. Zum Beispiel das die Geschichte viel mit Fotografie zu tun hat und die Menu klick Sounds an einen Fotooperat erinnern. Also bis ins letzte Detail ausgedacht und zusammenhängend.

From:

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



Permanent link:

[https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=life\\_is\\_strange&rev=1593029592](https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=life_is_strange&rev=1593029592)

Last update: **2020/06/24 22:13**