

# LIFE IS STRANGE 2



Genre:	3D-Adventure
Publikationsjahr:	2018 - 2019
Studio:	Dontnod Entertainment
Publisher:	Square Enix
Analyse von:	Milena Shields

## 1. Spielbeschreibung

*Life is Strange 2* ist ein in fünf Episoden aufgeteiltes 3D-Adventure. Es spielt im selben Universum wie *Life is Strange*, erzählt aber eine ganz eigene Geschichte. Als Sean und Daniels Vater vor ihren Augen von der Polizei erschossen wird, fliehen die beiden Brüder. Sie machen sich auf den langen Weg in das Heimatland ihres Vaters: Mexico. Der 9-jährige Daniel entdeckt, dass er telekinesische Kräfte hat. Man spielt den 16-jährigen Sean, der nun auf seinen Bruder aufpassen und sich entscheiden muss, welche Werte er seinem kleinen Bruder übergeben möchte und wie er sich selbst und seinen Bruder auf dieser gefährlichen Reise vor der Aussenwelt schützt.

walkthrough no commentary episode 1 (ein möglicher Weg):

[https://www.youtube.com/watch?v=rYTZTWd\\_O1Q](https://www.youtube.com/watch?v=rYTZTWd_O1Q)

trailer: <https://www.youtube.com/watch?v=1xYpXzqmk8Y&t=6s>

## 2. Soundbeschreibung

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 2* wurde von dem französischen Musiker Jonathan Morali komponiert. Der Rest des Soundtracks besteht aus lizenzierten Liedern, die sich gut der Stimmung

anpassen. 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 einigen 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=TpjynDZ3AtY&t=325s>

Hier einige repräsentative Beispiele:

Place	Soundtrack	Soundscape	Voice-Over
Bus	<a href="#">bus_music.mp3</a>	<a href="#">bus_hintergrund.mp3</a>	<a href="#">bus_voice.mp3</a>
Car		<a href="#">raincar_hintergrund.mp3</a>	<a href="#">raincar_voices.mp3</a>
Camping	<a href="#">campnight_musik.mp3</a>	<a href="#">campnight_hintergrund.mp3</a>	<a href="#">campnight_voices.mp3</a>
Forest	<a href="#">walkingroadforest_music.mp3</a>	<a href="#">walkingroadforest_hintergrund.mp3</a>	

## 2.1 Wahrnehmungsorientierung

Der Sound passt sich an, je nachdem, wo der Spieler steht. Er kommt von einer Quelle innerhalb des Spiels. Sean und Daniel sind in einem Motel. Daniel schaut fern und redet mit dem kleinen Hund Mushroom, während Sean im Zimmer herumläuft und das Bad für Daniel bereit macht.

Place	Soundscape
Motel	<a href="#">21_insidemotelsoundquellenmoves_music.mp3</a>

Im zweiten Beispiel steht Sean vor einer Kirche. Beim Eintreten wird die Musik lauter.

Place	Soundtrack
Church	<a href="#">21_enteringchurchsoundquelle_music.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. Sean und Daniel kommen auf ihrer Reise durch verschiedenste Gebiete.

Place	Soundscape
Walking in Desert	<a href="#">21_walkingdesert_hintergrund.mp3</a>
Walking in Forest	<a href="#">21_walkingforestmorningcamp_hintergrund.mp3</a>
Walking on Carpet	<a href="#">21_walkinghouseteppichboden_hintergrund.mp3</a>
Walking on Snow	<a href="#">21_walkingsnow.mp3</a>
Walking on Wood	<a href="#">21_walkingwood.mp3</a>
Running on Concrete	<a href="#">21_runninggasstation_hintergrund.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
Opening Fridge	<a href="#">21_openingfridge_sound.mp3</a>
Taking Shower	<a href="#">21_shower.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
Main Menu	<a href="#">22_menu_music.mp3</a>
In-Game Menu	<a href="#">22_ingamemenu_musik.mp3</a>

Beispiele Klicken im Menü:

Function	Sound
Hover Over	<a href="#">22_auswahlingamemenu_sound.mp3</a>
Click 1	<a href="#">22_menuclick_sound.mp3</a>
Click 2	<a href="#">22_clickingamemenu_sound.mp3</a>
Click 3	<a href="#">22_closeingamemenu_sound.mp3</a>
Click 4	<a href="#">22_openingamemenu_sound.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_pickuppaper_sound.mp3</a>
Next Page	<a href="#">22_nextpagesound2.mp3</a>
Put Down	<a href="#">22_putdownpaper_sound.mp3</a>

Wenn man vor einer wichtigen Entscheidung steht (bsp: ob man Daniel davon abhalten soll seine Kräfte zu benutzen oder nicht) erscheint diese Musik und man kann sich zwischen zwei Optionen entscheiden.

Function	Sound
Choice Music	<a href="#">22_choice_musik.mp3</a>
Hover Over	<a href="#">22_betweenchoices_sound.mp3</a>
Click	<a href="#">22_makingchoice_sound.mp3</a>

Es gibt Orte wo man sich hinsetzen und eine Landschaft abzeichnen kann. Zeichnen ist Seans Hobby. Man zeichnet, indem man mit der Maus über die Landschaft (fokussiert) und dann über das Skizzenbuch fährt (zeichnet).

Function	Sound
Open Sketchbook	<a href="#">22_takeouts sketchbookdraw.mp3</a>
Focus	<a href="#">22_focusonsurrounding2draw.mp3</a>

Draw	<a href="#">22_draw2.mp3</a>
Put Back Sketchbook	<a href="#">22_putbacksketchbookdraw.mp3</a>

## Backpack

Sean hat seinen Rucksack immer dabei. Es ist ein Inventarmenü. Im Verlauf des Spieles hat Daniel auch einen Rucksack, den man auch anschauen kann. Man kann jedes Objekt näher anschauen und bekommt dazu noch mehr Infos. Wenn man das Menü öffnet und schliesst, klingt es so, als würde man einen Rucksack hochheben und ablegen. Die Sounds innerhalb des Rucksacks passen ebenfalls gut und kommen aus den anderen Menüs oder passen zu der Funktion, die sie haben: beispielsweise „über ein Objekt halten“ oder „ein Objekt anklicken“ klingt, als würde man ein Objekt hochheben oder herumschieben.

Function	Sound
Music Backpack	<a href="#">22_seanbackpack_musik.mp3</a>
Open Backpack	<a href="#">22_openbackpack_sound.mp3</a>
Close Backpack	<a href="#">22_zurueckstellenbackpack_sound.mp3</a>
Hover Over Word	<a href="#">22_auswahlwortlistebackpack_sound_-_kopie.mp3</a>
Hover Over Button	<a href="#">22_auswahlbuttonbackpack_sound.mp3</a>
Hover Over Object	<a href="#">22_objektauswahlbackpack_sound.mp3</a>
Click Object	<a href="#">22_objektanklickenbackpack_sound_-_kopie.mp3</a>
Put Back Objekt	<a href="#">22_objektzuruecklegenbackpack_sound.mp3</a>

Hier kann man zu Beginn des Spiels auch Sean's Handy anschauen und die Nachrichten, die er bekommen hat. Später im Spiel hat er dann kein Handy mehr.

Function	Sound
Choose Phone	<a href="#">22_handyanwaehlenbackpack_sound_-_kopie.mp3</a>
Click Phone 1	<a href="#">22_handyclickenpersonbackpack_sound_-_kopie.mp3</a>
Click Phone 2	<a href="#">22_handyclickenpersonzurueckbackpack_sound.mp3</a>

In diesem Menü kann man auch Sean's Skizzenbuch anschauen, das dann auch als sein Tagebuch dient, wo man die bereits geschehenen Ereignisse nachschauen kann, sowie Bilder, die man gezeichnet hat.

Function	Sound
Hover Over Name	<a href="#">22_skizzenbuchauswahlnamebackpack_sound.mp3</a>
Next Page Left	<a href="#">22_skizzenbuchblatternlinksbackpack_sound.mp3</a>
Next Page Right	<a href="#">22_skizzenbuchblatternrechtsbackpack_sound.mp3</a>

## Telekinese

Daniel findet heraus, dass er spezielle Fähigkeiten hat. Sean trainiert diese mit seinem kleinen Bruder und möchte ihm einen guten Umgang damit lehren. In Trainingssituationen kann man Daniel fragen, ob er seine Fähigkeit auf spezifische Objekte anwenden kann. Er kann mit seiner Fähigkeit Objekte hochheben, werfen oder zerstören. Man kann das Objekt anwählen und wenn man sich entscheidet, ihn zu fragen, kommt ein bestätigender Sound.

Function	Sound
Ask Daniel Slow Choice	<a href="#">22_askusepowerlang_snowforest_sound.mp3</a>

Ask Daniel Fast Choice	<a href="#">22_askdanielpower_hintergrund.mp3</a>
------------------------	---

Wenn Daniel seine Fähigkeit benutzt, ist es ein magischer/übernatürlicher Sound, der mit der Umgebung und den Gegenständen die er aufhebt, zerstört etc. vermischt.

Beispiele wie es klingt, wenn Daniel seine Fähigkeiten benutzt:

Daniel Power Example 1	<a href="#">22_danielpower1_hintergrund.mp3</a>
Daniel Power Example 2	<a href="#">22_danielpower2_hintergrund.mp3</a>
Daniel Power Example 3	<a href="#">22_danielpower3_hintergrund.mp3</a>
Daniel Power Example 4	<a href="#">22_danielpower4_hintergrund.mp3</a>
Daniel Power Example 5	<a href="#">22_danielpower5.mp3</a>
Daniel Power Example 6	<a href="#">22_danielpowers_motel.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. Man bekommt Nachrichten auf sein In-Game Handy von Freunden und hat die Fähigkeit, Objekte aufzunehmen, wenn dies die Aufgabe ist, beispielsweise „Kaufe ein für Daniel“: Wenn man etwas in den Warenkorb legt, kommt ein Bild des Produktes in der rechten Ecke und ein Geräusch. Dieses selbe Geräusch kommt auch vor, wenn man einen Hinweis bekommt, was man machen sollte (zum Beispiel eine neue Aktion, die man noch nie ausgeübt hat).

Function	Sound
Action has Consequences	<a href="#">23_concequences2_sound.mp3</a>
New Message	<a href="#">23_newmessage_sound.mp3</a>
New Hint or New Item	<a href="#">23_newhint_item_switchitem_sound.mp3</a>

Beispiele begleitet von welchen Sounds der New Item Sound erscheint:

Action	Sound
Take Bread	<a href="#">23_takebread_sound.mp3</a>
Take ChocoBar	<a href="#">23_takechocobar_sound.mp3</a>

## 2.4 Bezogen auf Narration & Dramaturgie

### Voice Overs

Jede Figur hat ihre eigene Stimme. Am meisten hört man die Stimme von Sean, wenn er mit anderen Personen spricht, aber auch seine Gedanken. Wenn man mit Objekten interagiert, sagt/denkt er 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.

Character	Voice Over
Sean	<a href="#">24_sean_voice.mp3</a>
Daniel	<a href="#">24_daniel_voice.mp3</a>
Esteban	<a href="#">24_esteban_voice.mp3</a>
Lyla	<a href="#">24_lyla_voice.mp3</a>

Finn	<a href="#">24_finn_voice.mp3</a>
Stephen	<a href="#">24_grandpa_voice.mp3</a>
Karen	<a href="#">24_karen_voice.mp3</a>
Lisbeth	<a href="#">24_preacher_voice.mp3</a>

Es gibt auch Momente, in denen man Stimmen über elektronische Geräte hört - die klingen dann dementsprechend anders.

Action	Voice Over
Call over Skype	<a href="#">24_lylaskype_voice.mp3</a>
Video on Phone	<a href="#">24_voicesvideo_balcony.mp3</a>
Call on Phone	<a href="#">24_voicethroughphone_blcony.mp3</a>
Talk over Walkie Talkie	<a href="#">24_talkingwalkietalkie2.mp3</a>

Es gibt auch Stellen, wo die Charakter singen. Hier zwei Beispiele. Cassidy singt am Weihnachtsmarkt ein Lied und spielt Gitarre. Sean macht eine CD an und singt ein paar Strophen mit.

Action	Voice-Over
Cassidy singing	<a href="#">24_cassidysinging_music.mp3</a>
Sean singing over CD	<a href="#">24_seansingingroom_music.mp3</a>

## Stimmung einer Situation

Die Dramaturgie wird vom Soundtrack getragen. Es wird einem klargemacht, was die Stimmung ist.

Beispiel Entspannt:

Moment	Soundtrack
Romantic Encounter	<a href="#">24_angenehmemusik_inlove.mp3</a>
Driving to Christmas Market	<a href="#">24_drivetomarket_music.mp3</a>
Morning Forest training	<a href="#">24_musicfinndanielforestmorning_hintergrund.mp3</a>

Oft, wenn Daniel und Sean ein längeren Weg zu Fuss machen, wird es durch eine Montage gezeigt mit Soundtrack. Das sind eher entspannte Momente. Die Reise ist zwar lange, aber es werden schöne Landschaften gezeigt und sie kommen in diesen Montagen nicht in angespannte Situationen.

Zwei Beispiele von Reisemontagen:

Moment	Soundtrack
Walking by the Road	<a href="#">24_ontheroadwalkingepisode1_music.mp3</a>
Walking in the snowy Forest	<a href="#">24_wolvessong_walkingsnowforest.mp3</a>

Der Soundtrack wird ja immer wieder ausgeblendet. Man hört eine Weile nur Hintergrundgeräusche und kommt dann ins nächste Lied, in die nächste Stimmung. Es gibt aber auch Beispiele, wo es von einer Musik in die nächste wechselt. Die zweite Musik kommt zwar von den Geschehnissen im Hintergrund, zeigt aber doch einen direkten Stimmungswechsel auf.

Moment	Soundtrack
Camp Night	<a href="#">24_stimmungswechselmusikwechsel.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, sowie Verzerrungen der entspannten Sounds. Oder melancholische Musik wie das beim „Running“ & „Esteban Gets Shot“ Beispiel der Fall ist.

Beispiele Angespant:

Moment	Soundtrack
Confronted by the Police	<a href="#">24_angespanntemusik_endsituation.mp3</a>
Running	<a href="#">24_angespanntemusik_fliehengrandparents.mp3</a>
Daniel Is Angry	<a href="#">24_angespanntemusik_motel.mp3</a>
Church Fire	<a href="#">24_angespanntemusikchurchfire.mp3</a>
Karens Room	<a href="#">24_angespanntmusic_grandparents.mp3</a>
Saving Stephen	<a href="#">24_angespanntmusic_savinggrandpa.mp3</a>
Getting Beaten Up	<a href="#">24_angespanntmusik_gettingbeatup.mp3</a>
Stealing	<a href="#">24_angespanntmusik_murrelhouse.mp3</a>
Esteban Gets Shot	<a href="#">24_angespanntmusik_shooting.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_episode1start_music.mp3</a>
3	<a href="#">24_startepisode3_musik.mp3</a>

Beispiel Ende Episode:

Episode	Soundtrack
1	<a href="#">24_bus_music.mp3</a>
3	<a href="#">24_endepisode3_musik.mp3</a>

## 2.5 Bezogen auf Raum

Wie schon erwähnt hat jeder Raum/Ort ein eigenes Soundscape. Sean und Daniel sind auf einer Reise, sie bewegen sich also an vielen unterschiedlichen Orten. Anders als in *Life is Strange* hat es in *Life is Strange 2* nicht wirklich Orte, die man immer wieder besucht, aber der Zustand eines Ortes kann sich auch noch in der gleichen Episode verändern oder man kann einen Fluss, den man im Schnee gesehen hat, mit einem ohne Schnee vergleichen, obwohl es nicht am gleichen Ort ist.

Hier ein paar Beispiele, die man miteinander vergleichen kann:

Place	Soundtrack	Soundscape
Camp Morning	<a href="#">25_morningcamp_music.mp3</a>	<a href="#">25_morningcamp_hintergrund.mp3</a>
Camp Night	<a href="#">25_campnight_musik.mp3</a>	<a href="#">25_campnight_hintergrund.mp3</a>
Church	<a href="#">25_church_musik.mp3</a>	<a href="#">25_church_hintergrund.mp3</a>
Church Fire	<a href="#">25_angespanntemusikchurchfire.mp3</a>	<a href="#">25_churchfire_hintergrund.mp3</a>



River Snow		<a href="#">25_forestsnow_hintergrund.mp3</a>
River Warm		<a href="#">25_forestcampfluss_hintergrund.mp3</a>

Hier noch ein paar Orte, die man zwar nicht vergleichen kann, die aber auch alle ein eigenes Soundscape und Gefühl haben.

Place	Soundtrack	Soundscape
Christmas Market		<a href="#">25_christmasmarket_hintergrund.mp3</a>
Garage	<a href="#">25_garage_musik.mp3</a>	<a href="#">25_garage_hintergrund.mp3</a>
Gas Station	<a href="#">25_gasstation_music.mp3</a>	<a href="#">25_gasstation_hintergrund.mp3</a>

### 3. Persönliches Fazit

Meiner Meinung nach ist dieses Spiel besser als das erste. Ich finde die Charaktere glaubwürdiger - auch vom Voice-Acting her. Die zweite Geschichte hat mich mehr berührt. Ich habe aber auch das Gefühl, dass dieses Urteil auch auf persönlichen Erfahrungen basiert ist und ich kann mir gut vorstellen, dass man sich je nach Geschmack und eigenen Erfahrungen mit den jeweiligen Themen in den beiden Geschichten sich mehr oder weniger angesprochen fühlen wird. Ich hatte das Gefühl, dass die Entscheidungen mehr Gewicht trugen. Man bekommt keine zweite Chance - ganz im Gegensatz zum ersten Spiel, wo Zeitzurückspulen eine der Hauptmechaniken war.

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

Link zur Analyse zu Life is Strange: [Life is Strange](#)

#### Direkte Vergleiche

Das Konzept der beiden Spiele ist das Gleiche, deshalb kann man eigentlich von jedem Kapitel der Analyse direkte Vergleiche ziehen. Deshalb habe ich die beiden auch gleich aufgebaut. Hier aber nochmal ein paar Vergleiche direkt aufgezeigt.

Function	Life is Strange	Life is Strange 2
Voice Over	<a href="#">24_max_voice.mp3</a>	<a href="#">24_sean_voice.mp3</a>
Main Menu Music	<a href="#">22_menumusik.mp3</a>	<a href="#">22_menu_music.mp3</a>
Make A Choice	<a href="#">22_auswahl_sound.mp3</a>	<a href="#">22_choice_musik.mp3</a>
Supernatural Ability	<a href="#">22_zurueckspulen1.mp3</a>	<a href="#">22_danielpower1_hintergrund.mp3</a>
Forest Soundscape	<a href="#">25_leuchtturm_hintergrund.mp3</a>	<a href="#">25_forestcampfluss_hintergrund.mp3</a>
This Action has Consequences	<a href="#">23_choicewillhaveconsequences.mp3</a>	<a href="#">23_consequences2_sound.mp3</a>

Die Menüsounds in *Life is Strange* haben eine direkte Verbindung zu dem Thema - die Klicksounds sind wie von einem Fotoapparat. Hingegen gibt es bei dem zweiten Spiel nichts Passendes, bzw. wurde nichts gefunden. Dafür hat es in *Life is Strange 2* im Tagebuch/Rucksackmenü mehr einzelne Sounds, die spezialisiert sind. Jedes Spiel hat einen Hauptsoundtrack, der immer wieder vorkommt und auch im Menü vorhanden ist. Jeder Ort hat ein eigenes Soundscape und jede Person hat ein Voice-Over. Bei beiden Spielen ist der Soundtrack sehr auf die Emotionen, die der Spieler fühlen sollte, abgestimmt - ob es ein angenehmes Erlebnis ist oder ein angespanntes für die Protagonisten. Natürlich sind die Sounds zum Kommunizieren auch wichtig, aber nicht so wichtig wie in anderen



Spielen, wo es mehr um Strategie/Fähigkeiten geht. In diesen Spielen sind die Geschichte und die Stimmung/Aussagen, die sie trägt, am wichtigsten. Deshalb macht es auch Sinn, dass dies im Sounddesign priorisiert wird. Ich finde aber, dass alle Sounds entsprechend gut gewählt sind, um die Geschichte zu tragen und zusammenzuhalten. So haben eigentlich die Menüs und die Kommunikation, die stattfindet, alle mit der Geschichte zu tun, sind darin thematisch eingebunden und mit der gleichen Stimmung.

## Fazit

Mit *Life is Strange* haben sie ein starkes audiovisuelles Konzept kreiert, welches sich, angepasst auf die neue Geschichte, gut auf das zweite Spiel übertragen liess. Auch die Spielmechaniken sind grösstenteils übernommen.

Beide Geschichten sind komplett verschieden, lassen sich aber doch im selben Universum vereinen. Sie sind beide sehr emotional, sie sprechen (abgesehen von den speziellen Kräften von Max und Daniel) wahre Problematiken an, die einem beim Spielen sehr mitnehmen können.

Der Sound erzeugt in beiden diese Emotionen. Sie machen das Ganze zu einem vollständigen und immersiven Erlebnis.

Ich empfehle beide Spiele sehr, sie sprechen viele Themen an, die häufig tabuisiert werden. Bevor man diese Spiele spielt, würde ich jedoch darauf hinweisen: beide Spiele sind ab 18 und beinhalten sehr gewalttätige und traumatisierende Momente für die Charaktere, die ich nicht jeder Person empfehlen würde - je nach emotionaler Verfassung.

From:

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

Permanent link:

[https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=life\\_is\\_strange\\_2](https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=life_is_strange_2)

Last update: **2020/06/26 18:33**

