

# Brothers: A Tale of Two Sons

|                     |                                  |
|---------------------|----------------------------------|
| <b>Release Date</b> | 7. August 2013                   |
| <b>Plattform</b>    | PC, PS3, PS4, Xbox 360, Xbox One |
| <b>Genre</b>        | Adventure                        |
| <b>Entwickler</b>   | Starbreeze Studios               |
| <b>Publisher</b>    | 505 Games                        |



## Spielbeschreibung

„Brothers: A Tale of Two Sons“ handelt von zwei Brüdern, die losziehen um ein Heilmittel für ihren erkrankten Vater zu besorgen. Die Geschwister unterscheiden sich sowohl in ihren körperlichen, wie auch in ihren interaktiven Fähigkeiten voneinander. So ist der ältere Bruder grösser und auch stärker als der jüngere. Dies ermöglicht es ihm schwere Dinge zu bewegen und den kleinen Bruder zu höheren Orten zu heben. Ausserdem ist er höflicher in der Kommunikation mit Menschen. Der jüngere Bruder, ist zwar nicht so stark, passt dafür aber durch kleine Ritzen und Spalten. Er kann gut mit Tieren umgehen und spielt anderen gerne Streiche.

Der Spieler spielt beide Brüder gleichzeitig, jeweils mit dem rechten und dem linken Control-Stick. Dabei ist er meist auf die Fähigkeiten beider Brüder angewiesen um im Spiel voranzukommen.

## Sound Analyse

In „Brothers: A Tale of Two Sons“ ist Sound als Hintergrundmusik, als Stimmen und als Umgebungsgeräusche vorhanden. Die gesprochene Sprache ist eine nordisch anmutende Fantasiensprache. Emotionen und Handlungen werden vor allem mit der Stimmführung und der Gestik ausgedrückt.

Diese Analyse befasst sich vor allem mit der Funktion als Feedback Element und als Orientierungshilfe, welche die Musik und die Geräusche erfüllen.

## Feedback

Viele Geräusche dienen dem Spieler als Feedback. Sie helfen ihm herauszufinden, ob eine Aktion erfolgreich war oder nicht. Das Spielen beider Brüdern zur gleichen Zeit wird durch dieses Feedback erleichtert.

|                 |                                                                           |
|-----------------|---------------------------------------------------------------------------|
| <b>Schalter</b> | Beim Betätigen von Hebel, Schalter und Kurbeln ist ein Geräusch zu hören. |
|-----------------|---------------------------------------------------------------------------|

|                 |                                                                                                                                                                                                                  |
|-----------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Schritte</b> | Schritte werden beim Bewegen eines Charakters abgespielt. Dies hilft vor allem bei der Orientierung, da die Aufmerksamkeit auf den sich Bewegenden Bruder gerichtet wird, falls sich nicht beide Brüder bewegen. |
| <b>Tod</b>      | Wir abgespielt, fall einer der Brüder stirbt.                                                                                                                                                                    |

## Simulation

Ein wichtiger Aspekt der Geräusche ist die Simulation von Physik und der damit verbundenen Gefahren für den Spieler.

|                              |                                                                                                                                                                        |
|------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Rutschen/Fallen</b>       | Dient sowohl als Simulation von Physik, als auch als Feedback für den Spieler. Ist er mal irgendwo runtergerutscht oder gefallen, kann er meist gar nicht mehr zurück. |
| <b>Zerstören von Dingen</b>  | Dient zur Verdeutlichung von Gefahr. Die jedoch nicht vorhanden.                                                                                                       |
| <b>Bedrohung durch NPC's</b> | Dient zur Verdeutlichung von Gefahr. Diese Gefahr ist tatsächlich vorhanden.                                                                                           |
| <b>Höhe</b>                  | Dient zur Verdeutlichung von einem Höhenunterschied im Verlauf des Spiels. Wird mit Wind-Geräuschen dargestellt. Wirkt bedrohlich.                                     |
| <b>Raum</b>                  |                                                                                                                                                                        |

## Orientierung

## Ambient/Raum

## Quellen

<http://www.brothersthegame.com/>

[https://de.wikipedia.org/wiki/Brothers:\\_A\\_Tale\\_of\\_Two\\_Sons](https://de.wikipedia.org/wiki/Brothers:_A_Tale_of_Two_Sons)

<https://www.youtube.com/watch?v=oN4VAUWuKqE>

Julian Schönbächler, Selina Capol, Dominik Würsch || 2016

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

Permanent link:  
[https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=brothers\\_a\\_tale\\_of\\_two\\_sons&rev=1465475352](https://wiki.zhdk.ch/gamesoundopedia/doku.php?id=brothers_a_tale_of_two_sons&rev=1465475352)

Last update: 2016/06/09 14:29

