Brothers: A Tale of Two Sons

Release Date	7. August 2013	
Plattform	PC, PS3, PS4, Xbox 360, Xbox One	
Genre	Adventure	
Entwickler	Starbreeze Studios	
Publisher	505 Games	

Spielbeschrieb

„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 hieven. 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 Fantasiesprache. 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.

Schalter	Beim Betätigen von Hebel, Schalter und Kurbeln ist ein Geräusch zu hören.

Schritte	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.
Tod	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.

Rutschen/Fallen	Dient sowohl als Simulation von Physik, als auch als Feetback für den Spieler. Ist er mal irgendwo runtergerutscht oder gefallen, kann er meist gar nicht mehr zurück.
Zerstören von Dingen	Dient zur Verdeutlichung von Gefahr. Die jedoch nicht vorhanden.
Bedrohung durch NPC's	Dient zur Verdeutlichung von Gefahr. Diese Gefahr ist tatsächlich vorhanden.
Höhe	Dient zur Verdeutlichung von einem Höhenunterschied im Verlauf des Spiels. Wird mit Wind-Geräuschen dargestellt. Wirkt bedrohlich.
Raum	Hintergrundmusik tritt stark in den Hintergrund oder hört gar ganz auf. Dafür tritt ein Hall-Geräusch auf. Verursacht Beklemmung.

Orientierung

Oft dienen die Geräusche in der Umgebung als Orientierungshilfe. Noch öfters als Ankündigung für zukünftige Events oder Aufgaben.

Geräusche von NPC's	Sind oft schon zu hören bevor man die NPC's sieht.
Interaktionsobjekte	Hinweise darauf, dass die Objekte für die Rätsel relevant sind.

Ambient

Viele Geräusche, vor allem die, welche die NPC's verursachen, haben einzig den Zweck, die Umgebung zu beleben und die Aufmerksamkeit des Spielers auf deren Animationen zu lenken. Sie sind nicht relevant für das Vorankommen im Spiel. Oft kann man nicht mal mit den ausführenden NPC's interagieren, da sie von einem Hindernis blockiert werden und man sie nicht erreichen kann.

Quellen

http://www.brothersthegame.com/

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=1465477293

Last update: **2016/06/09 15:01**