

## Artikel erschienen in:

*Jessica Rehse, Nathanael Riemer (Hrsg.)*

### **„Wir alle treffen Entscheidungen im Leben, aber letztendlich treffen unsere Entscheidungen uns.“**

Didaktische Potenziale digitaler Spielwelten

2020 – 424 S.

ISBN 978-3-86956-489-0

DOI <https://doi.org/10.25932/publishup-46846>



#### Empfohlene Zitation:

Saskia Meijer: Brothers: A Tale of Two Sons, In: Jessica Rehse, Nathanael Riemer (Hrsg.): „Wir alle treffen Entscheidungen im Leben, aber letztendlich treffen unsere Entscheidungen uns.“ : Didaktische Potenziale digitaler Spielwelten, Potsdam, Universitätsverlag Potsdam, 2020, S. 107–124.

DOI <https://doi.org/10.25932/publishup-48566>

Soweit nicht anders gekennzeichnet ist dieses Werk unter einem Creative Commons Lizenzvertrag lizenziert:

Namensnennung 4.0. Dies gilt nicht für zitierte Inhalte anderer Autoren:

<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/deed.de>



# Brothers: A Tale of Two Sons

Saskia Meijer

Steckbrief	
Altersfreigabe:	USK 12
Entwickler:	Starbreeze Studios
Publisher:	505 Games
Erscheinungsjahr:	2013
Genre:	Adventure
Perspektive:	Außenansicht
Plattformen:	PlayStation 3 und 4, Xbox 360 und One, PC, iOS, Android
Geeignet für:	Teamwork; Empathie; Altruismus; Moral; Trauer; Verlust
Fachrelevanz:	LER

## 1 INHALT

In *Brothers: A Tale of Two Sons* wird der Spieler in eine fantastische Welt entführt, in der die beiden Brüder Naia und Naiee leben. Naiee, der jüngere Bruder, hat ein Trauma erlitten, als er hilflos zusehen musste, wie seine Mutter bei einem Ausflug mit dem Boot ertrank und er sie nicht retten konnte. Doch es bleibt keine Zeit zu trauern, denn der Vater der beiden Protagonisten ist schwer erkrankt – und der Dorfheiler kann ihm nicht helfen. Nur das „Wasser des Lebens“ verspricht Heilung, weshalb sich die Brüder sofort auf die mehrtägige Reise zum „Baum des Lebens“ machen.

Das Abenteuer führt die Geschwister durch eine märchenhafte Welt, in der sie immer wieder auf – teils sagenhafte – Gestalten und deren persönliche Schicksale treffen. Naia und Naiee helfen, wo sie nur können, und scheuen dabei auch keine Herausforderungen. Dabei lernen sie jedoch, dass die wunderschöne Welt auch ihre Schattenseiten hat. Denn ihre Hilfsbereitschaft wird den Zweien zum Verhängnis, als sie ein vermeintlich hilfloses Mädchen retten, das sich als spinnenartiges Monster entpuppt und die Brüder in eine Falle lockt. Beim Versuch, sich gegen das Wesen zu erwehren, wird Naia schwer verletzt. Naiee schafft es nur mit Mühe und Not, seinen großen Bruder zum „Baum des Lebens“ zu schleppen. Der Geschwächte schickt seinen Bruder los, um das „Wasser des Lebens“ zu erlangen, und Naiee macht sich sofort daran, den Baum zu erklimmen. Ganz oben findet er schließlich das Wasser, doch als er wieder unten ankommt, ist sein großer Bruder verstorben. Ein von Trauer überwältigter Naiee gräbt schließlich ein Grab am Baum und beerdigt dort seinen Bruder. Daraufhin erscheint ein hilfsbereiter Greif und fliegt den Überlebenden bis ganz in die Nähe seines Heimatdorfes. Die letzten Hindernisse muss er nun allein überwinden, doch alle Ereignisse haben ihn gestärkt, und der Gedanke an seinen Bruder gibt ihm Kraft. So schafft er es schließlich zu seinem Vater, der mit Hilfe des „Wassers des Lebens“ geheilt werden kann.

Etwas später sieht man Vater und Sohn an den Gedenksteinen für Naia und seine Mutter trauern. Das Familienoberhaupt bricht weinend zusammen, doch Naiee, der durch die Schicksalsschläge viel zu schnell erwachsen werden musste, bleibt gefasst.

## 2 FIGURENCHARAKTERISIERUNG

*Brothers: A Tale of Two Sons* ist eine Geschichte, in der das Hauptaugenmerk auf den zwei Brüdern liegt und die auch generell mit wenigen Akteuren auskommt. Deswegen wird im Folgenden nur auf zentrale Charaktere eingegangen, die für die Geschichte eine richtungsweisende Rolle spielen. Da das Spiel komplett ohne Sprache auskommt, haben die meisten Figuren keine Namen, weswegen sie an dieser Stelle nach ihrer Rolle oder ihrem Aussehen benannt werden.

**Mutter:** Die Mutter der beiden Brüder kommt im Spiel selbst kaum vor, da sie bereits im Prolog stirbt. Genau dieses Ereignis hat auf Naiee allerdings eine starke Auswirkung, denn seiner Mutter beim Ertrinken zuzusehen, hat ihn traumatisiert und ist der Ursprung für seine Angst vor tiefen Gewässern.

**Vater:** Der Vater der beiden kommt im Spiel nur kurz zu Beginn und ganz am Ende im Epilog vor. Jedoch ist er insofern relevant, da seine Erkrankung die ganze Geschichte von *Brothers: A Tale of Two Sons* überhaupt ins Rollen bringt. Der Dorfheiler erzählt den Brüdern schließlich, dass nur das „Wasser des Lebens“ ih-

ren Vater retten könne, woraufhin sich die beiden auf die Reise begeben, die der Hauptbestandteil der Geschichte des Spiels ist. Der Gedanke an den kranken Vater, der ihre Hilfe benötigt, treibt Naia und Naiee dabei immer weiter voran.

**Naia (großer Bruder):** Der ältere der beiden Brüder ist gleichzeitig auch der größere und stärkere. Seine Statur ist muskulös, er hat kurzes braunes Haar und wirkt bereits sehr reif. Im Verlauf der Reise wird zudem klar, dass er der Ernstere der beiden ist und derjenige, der sie vorantreibt. Er hat ein Ziel vor Augen, den „Baum des Lebens“, und dieses lässt er nicht aus den Augen. Bei Interaktionen mit anderen Charakteren sieht man ihn regelmäßig nach dem Weg fragen. Sein Alter wäre wohl auf 16 bis 20 zu schätzen.

**Naiee (kleiner Bruder):** Er ist nicht nur der jüngere, geschätzt zwischen 10 und 14 Jahre alt, sondern auch der kleinere und zierlichere der Geschwister. Im Gegensatz zu seinem Bruder hat er längeres blondes Haar und wirkt viel kindlicher. Bei seinen Interaktionen mit anderen Charakteren sieht man oft seine alberne Seite. Hinter der flachsigen Fassade steckt aber ein feinfühligere Junge, der sehr viel Empathie empfindet und den der Tod seiner Mutter sehr mitnimmt. Seit ihrem Ertrinken hat Naiee panische Angst vor tiefen Gewässern. Nachdem er am Ende der schwierigen Reise auch noch seinen Bruder verliert, den er allein unter dem „Baum des Lebens“ beerdigt, überwindet er jedoch seine Ängste, um das „Wasser des Lebens“ zu seinem Vater zu bringen. Im Epilog wirkt er nicht mehr wie ein kleiner Junge, sondern deutlich gereift durch das Erlebte und den Verlust zweier geliebter Menschen.

**Spinnenmädchen:** Zunächst ist es nur ein Mädchen, das die beiden Brüder davor gerettet haben, von einem in den Bergen lebenden Stamm geopfert zu werden. Doch schnell zeigt es sein wahres Gesicht. Nachdem es Naia erfolgreich bezirzt hat, lockt es ihn in seine Höhle, woraufhin Naiee ihm folgt. Es verwandelt sich schließlich ein Spinnenwesen mit dem Oberkörper des Mädchens, doch dem Unterkörper einer Spinne, und beginnt, die Brüder einzuspinnen. Gemeinsam können sich Naia und Naiee in einem Kampf gegen die Kreatur befreien, doch noch bevor sie stirbt, verletzt sie Naia schwer. Dieser kann zwar entkommen, erliegt aber gegen Ende des Spiels seinen Wunden. Demzufolge ist das Spinnenmädchen für den Tod Naias, eine Schlüsselszene in *Brothers: A Tale of Two Sons*, verantwortlich.

### 3 SPIELKONZEPT

Bei *Brothers: A Tale of Two Sons* handelt es sich um ein Adventure-Spiel, das sehr stark auf seine Story fokussiert ist. Daneben sticht eine Besonderheit in der Steuerung heraus: der Spieler muss beide Brüder gleichzeitig und mit nur einem Con-

troller steuern.<sup>1</sup> Das ist im Vergleich zu anderen Spielen eher untypisch, steht jedoch symbolisch dafür, dass die Geschwister eine Einheit sind und gemeinsam dasselbe Ziel verfolgen. Die Brüder Naia und Naiee haben eine sehr enge Beziehung. Sie verlassen sich aufeinander und müssen sich im Verlauf der Reise immer wieder gegenseitig unterstützen. Wo an einigen Stellen im Spiel die Kraft des großen Bruders nützlich ist, um voranzukommen, hilft es an anderen Stellen, dass der kleine Bruder recht klein ist und somit Wege gehen kann, die Naia aufgrund seiner Größe verwehrt sind. Bei tiefen Gewässern hält sich Naiee dafür an seinem großen Bruder fest, der ihn sicher ans andere Ufer bringt. Sie arbeiten also zusammen und können nur gemeinsam alle Hindernisse, die ihnen im Weg stehen, überwinden. Dies zeigt ein starkes Vertrauen, das die beiden zueinander haben. Einer allein würde die Reise zum „Baum des Lebens“ wohl nicht schaffen.

Die Steuerung funktioniert konkret so, dass der linke Stick und die linke Schultertaste (auch Trigger genannt) den großen Bruder und der rechte Stick und Trigger den kleinen Bruder aktivieren. Je nach Interaktionsmöglichkeiten in der Umgebung löst das Drücken des Triggers unterschiedliche Aktionen aus. Wichtig ist dabei zudem, welches der Geschwister nun eine Aktion durchführt, denn die beiden agieren auf verschiedene Art und Weise mit ihrer Umgebung. Beispielsweise kann Naiee einen schlafenden Mann mithilfe eines Wassereimers wecken, damit Naia ihn anschließend nach dem Weg fragen kann.<sup>2</sup>

Zudem spielt oftmals das Timing der Aktionen eine wichtige Rolle, und häufig müssen die Handlungen der beiden Protagonisten exakt aufeinander abgestimmt werden. So beispielsweise bei Kletterpartien, bei denen beide Brüder über ein Seil miteinander verbunden sind. Dabei hält der eine sich an einem Vorsprung fest, während der andere sich am Seil zum nächsten Vorsprung schwingt. Ein falscher Tastendruck kann hier verheerend sein, weshalb Konzentration gefragt ist. Das gleichzeitige Steuern zweier Protagonisten ist gewöhnungsbedürftig, aber sehr gut umgesetzt und ein zentraler Bestandteil des Spiels, sodass es nach kurzer Zeit gut von der Hand geht und der Spieler unterbewusst beginnt, die jeweilige Controller-Seite mit dem entsprechenden Bruder zu assoziieren. Die Entwickler verfolgten dabei das Ziel, eine Art Symbiose zwischen den beiden Jungen zu schaffen, bei der einer den anderen ergänzt.<sup>3</sup> Auch beim Lösen der unzähligen Rätsel, die ein wichtiger Bestandteil des Spiels sind, spielen die Steuerung und die unterschiedlichen Aktionsmöglichkeiten der Geschwister eine wichtige Rolle. Dementsprechend ist es fast schon merkwürdig, am Ende nur noch den kleinen Bruder zu

- 
- 1 Anm.: Das Spiel kann auch mit Tastatur gesteuert werden. Es wird aber ausdrücklich darauf hingewiesen, dass ein Controller verwendet werden sollte.
  - 2 Kapitel 1.
  - 3 McKeand, Kirk: From a warzone to video game development – how life taught A Way Out director Josef Fares to „fuck shit up“, 25.06.2018, in: VG247, online einsehbar unter URL: <https://www.vg247.com/2018/06/25/warzone-video-game-development-life-taught-way-director-josef-fares-fuck-shit/> (zuletzt abgerufen am 27.07.18).

steuern, nachdem der ältere gestorben ist. Die Entwickler dachten sogar so weit mit, dass die Steuerung von Naia ganz bewusst auf die linke Seite des Controllers gesetzt wurde, da diese auch normalerweise für die Bewegung von Charakteren in Videospielen verwendet wird. Folglich fühlt es sich am Ende umso befremdlicher an, nur noch Naiee mithilfe der rechten Seite des Controllers zu steuern. Es liegt außerdem nahe, dass dadurch vermittelt werden soll, wie leer und einsam der überlebende Bruder sich in diesem Augenblick fühlt. Als er am Ende vor für ihn unüberwindbaren Hindernissen wie beispielsweise einem tiefen Gewässer steht, kann er dieses nur durchqueren, indem der linke Trigger, der zuvor die Aktionstaste des großen Bruders war, gedrückt wird. Daraus kann interpretiert werden, dass Naia noch immer „da“ ist und ihm zur Seite steht oder dass der Gedanke an ihn den kleinen Naiee vorantreibt und ihm die Kraft gibt, diese letzten Hürden zu meistern. Unabhängig von der Deutung zeigt es jedoch ganz deutlich, dass die Steuerung nicht nur perfekt auf das Spiel abgestimmt ist, sondern auch ganz bewusst als Mittel der Erzählung eingesetzt wird. Einer der Entwickler, Josef Fares, der die Idee für die Story von *Brothers: A Tale of Two Sons* hatte, beschreibt diese letzten Szenen der Erzählung mithilfe der Steuerung sogar als die wesentliche Essenz des Spiels.<sup>4</sup>

Eine weitere Besonderheit besteht darin, dass die Sprache, die im Spiel gesprochen wird, eine Fantasiesprache und somit für den Spieler unverständlich ist. Er bekommt dementsprechend kein erzählerisches Feedback des Geschehens, sondern muss sich ganz auf die visuellen, akustischen und spielmechanischen Hinweise konzentrieren. Die Entwickler haben sich für diese Art der Erzählung entschieden, da der Spieler die Geschichte so für sich selbst erschließen muss, was selbstverständlich auch Raum für Interpretation lässt, wodurch die Immersion jedoch sehr gut gelingt und der Spieler aktiv an der Story teilnimmt.<sup>5</sup> *Brothers: A Tale of Two Sons* zielt dabei besonders auf das Empathievermögen des Spielers ab, um ihn so in die Geschichte einzubeziehen.

Die Welt der beiden Protagonisten ist nicht nur voller märchenhafter Kreaturen, sondern sieht darüber hinaus auch märchenhaft aus. Die traumhafte Atmosphäre, die von den Entwicklern geschaffen wurde, ist mit viel Liebe zum Detail gestaltet. Das Spiel von Licht und Schatten macht die Welt lebendig, und an einigen Stellen können sich die beiden Brüder sogar auf einer Bank ausruhen, wobei sich die Kameraperspektive dahingehend ändert, dass eine schöne Panoramasicht der Landschaft gezeigt wird. Mithilfe des Soundtracks, der perfekt auf das Spiel angepasst ist, entsteht so eine Welt, in die Spieler direkt eintauchen können und die darüber hinaus zum Verweilen einlädt.

---

4 Hilliard, Kyle: Afterwords – Brothers: A Tale Of Two Sons, 27. 09. 2013, in: Game Informer, online einsehbar unter URL: <https://www.gameinformer.com/b/features/archive/2013/09/27/afterwords-brothers-a-tale-of-two-sons.aspx> (zuletzt abgerufen am 27. 07. 18).

5 Hilliard: Game-Informer-Interview.

Auch wenn die märchenhafte Welt es auf den ersten Blick nicht vermuten lässt, befasst sich das Spiel mit deutlich ernsteren Themen, denn es stehen der Tod und das Erleiden von Verlusten im Mittelpunkt der Geschichte.<sup>6</sup> Bereits im Prolog, bevor der Spieler ins eigentliche Spiel eintauchen kann, wird gezeigt, wie die Mutter der beiden Brüder ertrinkt. Die Auswirkungen ihres Todes auf den jüngeren Sohn werden dann im Verlauf der Story deutlich, wenn er beispielsweise nicht ins tiefe Wasser möchte und auf die Hilfe von seinem Bruder angewiesen ist. Aber auch mit der Erkrankung des Vaters, dem versuchten Suizid eines Fremden und ganz am Ende schließlich mit dem Tod von Naia wird sich immer wieder mit den Themen Tod und Verlust auseinandergesetzt. Trotzdem ist die Geschichte nicht ausschließlich traurig oder deprimierend, sondern regt eher zum Nachdenken an. So beispielsweise auch eine Traumsequenz, in der die beiden Brüder plötzlich vor einer riesenhaften Version ihrer Mutter stehen, die schützend die Hand über den normal großen Vater gelegt hat, der am Boden liegt. Naiee geht auf seine Mutter zu, während Naia regungslos stehen bleibt und so wirkt, als würde er schlafen. Daraufhin kann der Spieler versuchen, mit dem kleinen Bruder den großen zu wecken – allerdings erfolglos. Interagiert man mit der Mutter, streicht Naiee ihr liebevoll über die Stirn, woraufhin sie die Hand, unter die der Vater bislang lag, wegbewegt. Nun kann der kleine Bruder versuchen, den Vater zu wecken. Doch während er ihn schüttelt, kommt Naia von hinten ins Bild, zieht Naiee vom Vater weg und wirft ihn zu Boden und schlägt auf ihn ein. Zwar wird kurz darauf erneut deutlich, dass das alles nur ein Traum des kleinen Bruders war, jedoch können einige Schlüsse aus dieser Szene gezogen werden.

Demnach wirkt es so, als vermisse Naiee seine Mutter sehr, denn seine Interaktion mit ihr ist sehr liebevoll. Allerdings scheint es auch so, als mache er sich Vorwürfe wegen des Todes seiner Mutter und habe Angst davor, dass sein großer Bruder einen Groll gegen ihn hegen und sich gegen ihn wenden könne, weil er nicht in der Lage war, das Unglück zu verhindern. Natürlich kann hier nur gemutmaßt und diese Szene auf viele Arten und Weisen interpretiert werden, da es, wie bereits erwähnt, kein erzählerisches Feedback gibt und vom Entwickler ganz bewusst einige narrative Leerstellen gelassen werden, die vom Rezipienten selbst gefüllt werden müssen. Hierdurch wird das Spiel aber interaktiv, denn der Spieler muss sich hauptsächlich auf die Körpersprache der Charaktere verlassen, um der Story folgen zu können, was eines der grundlegenden Konzepte von *Brothers: A Tale of Two Sons* ist.<sup>7</sup> Dadurch, dass jeder Spieler die Geschichte für sich interpretieren kann, kann er auch Teil dieser Geschichte werden und im Idealfall

---

6 Mahardy, Mike: Brothers: How a film director shook up Starbreeze, 27.10.2013, in: Polygon, online einsehbar unter URL: <https://www.polygon.com/features/2013/10/27/4864230/brothers-starbreeze-josef-fares> (zuletzt abgerufen am 25.07.18).

7 Hilliard: Game-Informer-Interview.



letztendlich Trauer, Verlust und Mitgefühl für die beiden Brüder und das, was sie durchmachen, empfinden.

Auch wenn das Spiel *Brothers: A Tale of Two Sons* heißt, ist es doch im Grunde die Geschichte des kleinen Bruders, die im Mittelpunkt steht. So sagt der leitende Entwickler Josef Fares in verschiedenen Interviews, dass sich das Spiel für ihn um den kleinen Bruder dreht, der sich von einem Kind zu einem jungen Erwachsenen entwickelt, der seinen Platz in der Welt findet.<sup>8</sup>

#### 4 INTENTIONEN DES ENTWICKLUNGSSTUDIOS/ENTSTEHUNG

*Brothers: A Tale of Two Sons* wurde zwar von Starbreeze Studios entwickelt, die Idee zum Spiel stammt allerdings vom schwedischen Filmregisseur Josef Fares, der die Inspiration dazu aus seiner Kindheit zog.<sup>9</sup> Er wurde 1977 im Libanon geboren, wo zu dieser Zeit Bürgerkrieg herrschte, weshalb er als Kind einige traumatische Dinge erlebte.<sup>10</sup> Als er zehn Jahre alt war, fasste seine Familie den Entschluss, nach Schweden zu fliehen, was jedoch erst beim fünften Versuch gelang.

In Anbetracht dieser Vergangenheit ist es nicht allzu überraschend, dass sich das Spiel sehr viel mit den Themen Tod und Verlust befasst. Allerdings verarbeitet der leitende Entwickler Fares auch ein konkretes Ereignis mit *Brothers: A Tale of Two Sons*, nämlich den Tod seines kleinen Bruders. Dieser starb bei der Geburt, und Fares, der sich immer einen kleinen Bruder gewünscht hatte, wurde mit der Aufgabe betraut, ihn zu beerdigen – genau wie Naiee seinen Bruder am Ende von *Brothers: A Tale of Two Sons* beerdigen muss. Für Fares selbst ist das Spiel jedoch trotzdem nicht nur bedrückend, sondern auch eine Geschichte über Optimismus, Hoffnung und den positiven Blick nach vorn. Sowohl für ihn selbst als auch für die Charaktere im Spiel.<sup>11</sup>

Die Fantasiesprache, die, wie zuvor bereits erwähnt, absichtlich so gewählt wurde, damit Spieler sich selbst Gedanken zur Story machen müssen und diese für sich interpretieren können, ist ebenfalls durch seine Muttersprache – Arabisch – inspiriert. In einem Interview äußert er sich zu der Frage, ob er der Meinung sei, dass das Spiel auch komplett ohne Dialoge funktioniert hätte, und sagt: „[...] ich denke, das hätte sich etwas merkwürdig angefühlt, weil die Emotionen, die [die Brüder] empfinden, Emotionen sind, die viele Menschen heutzutage nachempfinden können. Wären sie zu still, hätten die Spieler nicht so eine enge Verbindung zu ihnen aufgebaut, wie einige das anscheinend tun.“<sup>12</sup>

8 Hilliard: Game-Informer-Interview; Mahardy: Polygon-Interview.

9 Mahardy: Polygon-Interview.

10 McKeand: „fuck shit up“.

11 Mahardy: Polygon-Interview.

12 Hilliard: Game-Informer-Interview.

Obwohl während der Entwicklung die Frage aufkam, ob man *Brothers: A Tale of Two Sons* nicht zu einem Multiplayer-Spiel machen sollte, weigerte sich Fares strikt gegen diesen Vorschlag. Seiner Meinung nach ist die oben bereits beschriebene Art der Steuerung ein zu wichtiges Element, denn sein Ziel war es letztendlich, eine Geschichte zu erzählen, zu der der Spieler eine emotionale Bindung aufbauen kann.<sup>13</sup>

## 5 REZEPTION

*Brothers: A Tale of Two Sons* wurde von Kritikern und Medien durchweg positiv aufgenommen und nicht nur in Tests dementsprechend bewertet, sondern konnte auch einige Preise abräumen, wobei insbesondere die Geschichte immer wieder hochgelobt wurde. Die 2013 erschienene PC-Version von *Brothers: A Tale of Two Sons* hat einen Metascore von 90<sup>14</sup> von 100 möglichen Punkten erhalten und belegt Platz 4<sup>15</sup> der besten PC-Spiele 2013 auf dem Wertungs-Sammelportal Metacritic. Die Konsolenversion gewann sogar den „Spike Video Game Award 2013“ in der Kategorie „Bestes Xbox-Spiel“.<sup>16</sup> Es war auf Metacritic außerdem 2013 unter den bestbewerteten Spielen, unabhängig von der Plattform, und belegte dort den 16. Platz.<sup>17</sup> Auch das Gaming-Magazin PC Gamer zeichnete *Brothers: A Tale of Two Sons* als eines der besten Spiele 2013 aus und lobte dabei insbesondere die emotionale Story.<sup>18</sup> 2014 war der Titel sogar bei dem renommierten „BAFTA Video Games Award“ in den Kategorien „Best Family Game“, „Best Story“ und „Game Innovation“ nominiert und gewann letzteren.<sup>19</sup> Weitere Nominierungen gab es beim „Game Developers Choice Award“ in den Kategorien „Best Down-

- 
- 13 Acker, Buddy: Josef Fares Talks Brothers: A Tale of Two Sons, 16.11. 2013, in: SpawnFirst, online einsehbar unter URL: <http://www.spawnfirst.com/articles/josef-fares-talks-brothers-tale-two-sons/> (zuletzt abgerufen am 02.07.18).
  - 14 [Red.]: Pressespiegel zu Brothers: A Tale of Two Sons (PC), (o. J.), in: Metacritic, online einsehbar unter URL: <https://www.metacritic.com/game/pc/brothers-a-tale-of-two-sons> (zuletzt abgerufen am 25.06.18).
  - 15 [Red.]: Game Releases by Score, (o. J.), in: Metacritic, online einsehbar unter URL: [http://www.metacritic.com/browse/games/score/metascore/year/pc/filtered?sort=desc&year\\_selected=2013](http://www.metacritic.com/browse/games/score/metascore/year/pc/filtered?sort=desc&year_selected=2013) (zuletzt abgerufen am 25.06.18).
  - 16 Sarkar, Samit: VGX names Grand Theft Auto 5 game of the year, 09.12. 2013, in: Polygon, online einsehbar unter URL: <https://www.polygon.com/2013/12/9/5192448/vgx-2013-winners-list> (zuletzt abgerufen am 27.06.18).
  - 17 Dietz, Jason: Best Videogames of 2013, 30.12. 2013, in: Metacritic, online einsehbar unter URL: <https://www.metacritic.com/feature/best-video-games-of-2013> (zuletzt abgerufen am 25.06.18).
  - 18 [Red.]: The best PC games of 2013, 01.01. 2013, in: PC Gamer, online einsehbar unter URL: <https://www.pcgamer.com/2013-preview/3/> (zuletzt abgerufen am 22.07.18).
  - 19 [Red.]: Games in 2014, (o. J.), in: BAFTA, online einsehbar unter URL: <https://awards.bafta.org/award/2014/games> (zuletzt abgerufen am 02.07.18).

loadable Game“ und „Best Narrative“.<sup>20</sup> Außerdem konnten die Entwickler den Award für „Swedish Game of the Year 2014“<sup>21</sup> und den „Develop Award 2014“<sup>22</sup> für „Use of Narrative“ gewinnen.

## 6 DIDAKTISCHES POTENZIAL

*Brothers: A Tale of Two Sons* eignet sich zum Anstoßen von Diskursen zu zahlreichen thematischen Schwerpunkten und bietet eine Fülle von möglichen Unterrichtszugängen. Im Folgenden sollen einige verschlagwortete Aspekte genannt, im Spiel verortet und mithilfe von Beispielszenen näher beschrieben werden.

### *Teamwork*

Auf ihrer Reise zum „Baum des Lebens“ kommen die beiden Brüder nur voran, indem sie zusammenarbeiten, einander vertrauen und ihre jeweiligen Stärken geschickt einsetzen. Teamwork ist somit ein essenzieller Aspekt des Spiels, denn die meisten Rätsel lassen sich nur lösen, indem beide Protagonisten und ihre Fähigkeiten geschickt eingesetzt werden. Diese Spielmechanik zieht sich durch das gesamte Spiel.

### *Kapitel 1*

Nachdem die beiden Brüder ihre Reise begonnen und einen Jungen, der ihnen den Weg versperrt hat, ausgetrickst haben, stehen sie vor einer großen Farm, die sie durchqueren müssen. Allerdings wird diese von einem äußerst motivierten Hund bewacht, an dem kein einfaches Vorbeikommen ist. Der Spieler muss strategisch an die Sache herangehen, um den Hund zu überlisten. Hierfür muss er die Aufmerksamkeit des Hundes zunächst auf den einen Bruder lenken, während er mit dem anderen schnell zum nächsten Vorsprung – sei es ein Fels oder Heuballen – rennt und dort hinaufklettert, sodass der Vierbeiner ihn nicht erreichen kann. Dort angekommen, muss der Spieler nun mit diesem Bruder den Hund ablenken, während er mit dem anderen schnell zum nächsten Vorsprung rennt und ihn dort in Sicherheit bringt. Das wird anschließend so oft wiederholt, bis beide Geschwister am anderen Ende der Farm angekommen sind.

20 [Red.]: 14th Annual Game Developers Choice Awards, (o. J.), in: Game Developers Choice Awards, online einsehbar unter URL: [https://www.gamechoiceawards.com/archive/gdca\\_14th.html](https://www.gamechoiceawards.com/archive/gdca_14th.html) (zuletzt abgerufen am 02. 07. 18).

21 Almir: Brothers – A Tale of Two Sons Wins Swedish Game of the Year at the Dataspejls Galan Awards Show, 28. 03. 2014, in: Starbreeze, online einsehbar unter URL: <https://www.starbreeze.com/2014/03/brothers-a-tale-of-two-sons-won-the-award-for-swedish-game-of-the-year-at-the-dataspejls-galan-awards-show/> (zuletzt abgerufen am 15. 07. 18).

22 Almir: Brothers – A Tale of Two Sons Won Develop Award 2014 for Use of Narrative, 15. 07. 2017, in: Starbreeze, online einsehbar unter URL: <https://www.starbreeze.com/2014/07/brothers-a-tale-of-two-sons-won-develop-award-2014-for-use-of-narrative/> (zuletzt abgerufen am 15. 07. 18).

#### Kapitel 4

Als Naiee aus seinem Traum erwacht,<sup>23</sup> setzen die beiden Brüder ihre Reise fort, überwinden einen Abgrund und reiten schließlich auf Ziegen einen Berg hinauf. Oben angekommen, bittet ein Erfinder um ihre Hilfe bei der Reparatur seiner Maschine, und die Brüder helfen sofort. Als Dank dafür dürfen die beiden nun die Flugmaschine des Erfinders benutzen. Dafür muss sich der Spieler mit beiden Protagonisten unten am Gleiter festhalten. Nun fliegt er mit ihnen durch die Berge und sogar in eine kleine Höhle. Um Hindernisse zu umfliegen, kann der Spieler den Gleiter lenken – allerdings nur, wenn er beide Brüder geschickt dafür einsetzt (Abb. 1). Dafür muss er ihr Gewicht nach links und nach rechts verlagern. Gelingt



Abb. 1: Kooperation zur Steuerung des Gleiters

es dem Spieler nicht, das Gewicht der beiden richtig einzusetzen, knallt der Gleiter gegen eine Felswand. Dann wird das Spiel neu geladen, und beide Brüder stehen wieder vor dem Fluggerät auf dem Berg des Wissenschaftlers. Wenn es dem Spieler gelingt, durch die Hindernisse zu navigieren, setzt er das Abenteuer mit den beiden Brüdern fort.

---

23 Siehe Kapitel 3 Spielkonzept.

*Mögliche Zugänge*

Wie bereits erwähnt, sind die beiden oben genannten Szenen nur Beispiele, denn *Brothers: A Tale of Two Sons* besteht zu einem erheblichen Teil aus Rätseln, die nur durch Teamwork der beiden Brüder gelöst werden können. Dementsprechend könnten immer zwei Lernende – auch wenn es dem Spielkonzept widerspricht – an einem Controller, einem Bildschirm (beispielsweise am Tablet) oder notfalls an einer Tastatur gemeinsam ein Rätsel lösen. Hierfür ist neben Zusammenarbeit natürlich auch Kommunikation gefragt, die selbstverständlich sachlich und lösungsorientiert sein sollte. Dabei ist es immer wichtig, das Problem zu erfassen und ein klares Ziel zu definieren. In manchen Situationen ist es zudem essenziell, jedem Bruder die Aufgaben zuzuteilen, die seinen Stärken entspricht, also Arbeitsteilung zu betreiben.

Zweck der Übung ist, dass die Lernenden spielend erlernen, wie Teamwork funktioniert, welche Faktoren dafür wesentlich sind und dass jeder in einem Team bestimmte Aufgaben übernehmen muss, damit das gewünschte Ziel erreicht werden kann. Je nach Klassengröße kann entweder nach einem Rätsel oder nach einem Kapitel durchgetauscht werden. Am Ende der Übung könnte gemeinsam darüber geredet werden, welche Faktoren die Lernenden als wichtig für das Funktionieren des Teams erachtet haben. Wie sollte Teamwork auf keinen Fall aussehen? Was hat gut geklappt? Wo gab es Probleme? Wie sollten Aufgaben verteilt werden, und was macht ein Team aus? Hierzu kann auch auf die acht Charakteristika eines effektiven Teams, gemäß den Überlegungen von Larson und LaFasto, eingegangen werden. Ihnen zufolge muss ein Team ein klares Ziel definieren sowie eine zielorientierte Struktur, kompetente Teammitglieder, ein einheitliches Engagement, ein kollaboratives Klima, einen exzellenten Leistungsstandard, Unterstützung von außen und eine effektive Führung besitzen.<sup>24</sup>

*Überwinden von Sprachbarrieren/Deutsch als Fremdsprache*

Eben jene Übung könnte natürlich auch in Teams aus jeweils einer Person mit Deutsch als Muttersprache und einer mit Migrationshintergrund durchgeführt werden. Da zum Lösen der Rätsel zwingend miteinander kommuniziert werden muss, werden die Lernenden bestimmt auch trotz ggf. vorhandener Sprachbarrieren Verständigungslösungen finden. Auch hier bieten sich Anschlussdiskussionen über empfundene Schwierigkeiten und erlebte Emotionen während der Bewältigung der Aufgabe an.

---

24 Larson, Carl E./LaFasto, Frank M. J.: *Teamwork. What Must Go Right/What Can Go Wrong*, Sage Publications: Newbury Park 1989.

### *Altruismus, Empathie und Moral*

Im Verlauf des Spiels zeigen sich die Brüder stets hilfsbereit, sei es, wenn sie die entführte Frau eines Trolls retten, einen Mann vor dem Suizid bewahren oder ein Mädchen, das geopfert werden soll, in Sicherheit bringen. Dabei verlangen die beiden nie eine Gegenleistung und handeln folglich altruistisch, also selbstlos und uneigennützig.<sup>25</sup> Diese Verhaltensweisen zeigen außerdem, dass die beiden viel Einfühlungsvermögen und Mitgefühl an den Tag legen, demzufolge empathisch sind. Grundslegend gesagt, verhalten sich die beiden äußerst moralisch, was sie zudem zu guten Vorbildern macht.

### *Kapitel 6*

Die beiden Brüder landen im Verlauf ihrer Reise auf einem Berg, wo sie eine Art Ritual eines dort lebenden Stammes beobachten, der anscheinend ein gefesselttes Mädchen opfern will. Ohne lange zu überlegen steht fest, dass die Protagonisten das Mädchen retten wollen, und um das zu bewerkstelligen, müssen sie die Gestalt des Gottes annehmen, der vom Stamm angebetet wird. Hierfür muss sich der



Abb. 2: Verkleidung der Brüder als Gottheit

25 [Red.]: Altruismus, (o. J.), in: Duden, online einsehbar unter URL: <https://www.duden.de/recht-schreibung/Altruismus> (zuletzt abgerufen am: 05.07.18).



Spieler mit den beiden unter einen blutigen Wasserfall stellen, bis sie schließlich rot gefärbt sind und anschließend den kleinen Bruder auf die Schultern des großen Bruders klettern lassen. Der Plan geht auf, die Stammesmitglieder verehren den plötzlich in Erscheinung getretenen vermeintlichen Gott (Abb. 2), und die Brüder können das Mädchen befreien und mit ihm fliehen – ohne zu diesem Zeitpunkt ahnen zu können, dass es sich in eine Spinne verwandelt und Naia tödlich verletzten wird.

### *Mögliche Zugänge*

Nachdem die Lernenden diesen Teil des Spiels gespielt oder ggfs. auch nur ein Video dazu gesehen haben, kann diskutiert werden. Zunächst könnte die Frage gestellt werden, ob die Lernenden genauso gehandelt hätten wie die Brüder, und falls ja oder nein, wieso. Dabei wird höchstwahrscheinlich das Schlagwort „Mitgefühl“ fallen, ansonsten kann das Thema einfach angesprochen und so der Bogen zur Empathie geschlagen werden. Was genau ist Empathie? Und was zeichnet jemanden aus, der empathisch ist? Inwiefern unterscheiden sich Mitgefühl, das als Anteilnahme an der Not anderer definiert wird,<sup>26</sup> und Empathie, das als Einfühlen in die Einstellungen anderer Menschen beschrieben wird?<sup>27</sup>

Anschließend kann auf die selbstlose Art des Handelns der beiden Brüder eingegangen werden, denn sie wurden nicht um Hilfe gebeten und erwarten dafür auch keinerlei Gegenleistung. Hier sollte auf den Begriff Altruismus näher eingegangen und die Lernenden dazu befragt werden, was sie unter dem Begriff verstehen. Was unterscheidet Altruismus von Egoismus? Was macht die Handlungsweise der Brüder altruistisch? Außerdem kann diskutiert werden, ob und inwiefern empathisches Empfinden altruistisches Handeln begünstigt. Weiterhin kann in Anbetracht der Tatsache, dass eben diese selbstlose Tat der Brüder in einem späteren Kapitel des Spiels schließlich zum Tod von Naia führen wird, besprochen werden, ob zu viel Altruismus eventuell auch etwas Negatives sein kann.

Zum Schluss kann noch auf das Thema Moral eingegangen werden. Wie würden die Lernenden den Begriff erklären? Was genau ist moralisches beziehungsweise sittliches Verhalten? Was wären zum Beispiel zwischenmenschliche Regeln und Werte, die unsere Gesellschaft regulieren? Und in welcher Weise verhalten sich die Brüder demnach moralisch? Welchen Grundsätzen folgen sie? Gibt es einen Zusammenhang zwischen Moral und Empathie? Wie können moralische Einschätzungen durch sie beeinflusst werden? Warum ist Empathie nicht zwin-

26 [Red.]: Mitgefühl, (o. J.), in: Duden, online einsehbar unter URL: <https://www.duden.de/rechtschreibung/Mitgefuehl> (zuletzt abgerufen am: 05.07.18).

27 [Red.]: Empathie, (o. J.), in: Duden, online einsehbar unter URL: <https://www.duden.de/rechtschreibung/Empathie> (zuletzt abgerufen am: 05.07.18).

gend moralisch,<sup>28</sup> obwohl sie eine epistemische und normative Rolle für moralisches Denken spielt?<sup>29</sup> Denkbar wäre im Zuge des Ethikunterrichts auch die Diskussion, wo der Unterschied zwischen Moral und Ethik liegt.

Ziel ist es, dass die Lernenden die einzelnen Begriffe und ihre Bedeutung verstehen. Idealerweise, weil durch die Diskussion eben diese Begriffe von den Lernenden selbst erklärt werden und sie die Zusammenhänge erkennen können.

#### *Tod, Verlust und Suizid*

Wie bereits erwähnt, setzt sich *Brothers: A Tale of Two Sons* sehr viel mit den Themen Tod und Verlust auseinander, die im Grunde das Leitmotiv des Spiels darstellen. Insbesondere der kleine Bruder, der seine Mutter (Prolog) und seinen Bruder (Kapitel 8) verliert, leidet sehr unter jedem Verlust und trauert dementsprechend. Aber auch Suizid wird thematisiert, als die beiden Brüder einen Mann retten, der seine Familie verloren hat.

#### *Kapitel 4*

Auf dem Weg in die Berge sehen die beiden Brüder abseits des Weges einen Mann, der mit einem Seil um den Hals auf einem Hocker steht und offensichtlich Suizid begehen will (Abb. 3). Die Brüder eilen daraufhin sofort zu ihm, doch er stößt den Hocker weg. Der Spieler muss eingreifen, indem er mit Naia den Mann hochhebt und währenddessen mit Naiee auf den Baum klettert, um den Knoten des Seils zu lösen. Nachdem so die Rettung gelungen ist, bemerken sie ein abgebranntes Haus, vor dem zwei Leichen liegen, die mit einer Decke abgedeckt sind. Es wird offensichtlich, dass der verzweifelte Mann wohl seine Familie beim Brand verloren hat und sich deshalb das Leben nehmen wollte. Die beiden Brüder wollen dem Mann helfen, und der Spieler erkundet mit ihnen daraufhin die Ruine und findet eine Spieluhr in den Trümmern, die die Protagonisten mitnehmen und dem Mann bringen. Daraufhin beginnt er sofort die Spieluhr abzuspielen, und es erklingt ein trauriges Lied, während die Kamera zu den Leichen schwenkt und anschließend der Bildschirm dunkel wird. Kurz danach sieht man die drei Personen vor zwei Gräbern stehen. Es liegt also nahe, dass sie die Familie des Mannes beerdigt haben. Danach brechen die zwei Brüder schließlich wieder auf.<sup>30</sup>

---

28 Lenz, Viktoria: Ethische Grundbegriffe aus moralpsychologischer Perspektive. Einführung, in: Sautermeister, Jochen (Hrsg.): Moralpsychologie. Transdisziplinäre Perspektiven, W. Kohlhammer: Stuttgart 2017, S. 260.

29 Oxley, J. C.: *The Moral Dimensions of Empathy – Limits and Applications in Ethical Theory and Practice*, Palgrave Macmillan: Hampshire 2011, S. 14.

30 Anm.: Die Brüder können auch nur den Mann retten und sich anschließend sofort wieder auf die Reise machen. Die Möglichkeit, ihm die Spieluhr zu bringen, ist optional.





Abb. 3: Kooperation zur Verhinderung eines Suizids

### *Kapitel 8*

Nachdem das gerettete Mädchen aus den Bergen seine wahre Gestalt enthüllt hat und Naia beim Kampf gegen die Spinnenkreatur schwer verletzt wurde, schaffen es die beiden Brüder nur noch mit Mühe und Not zum „Baum des Lebens“. Jedoch muss sich der große Bruder ausruhen und gibt dem kleinen die Anweisung, das „Wasser des Lebens“ von der Spitze des Baumes zu holen. Der Spieler steuert nun also Naiee und klettert auf den Baum, wo er das Wasser findet und sich auf dem schnellsten Weg zurück zu seinem Bruder begibt. Dort angekommen, liegt Naia allerdings regungslos auf dem Boden. Hilflos beginnt Naiee ihn zu schütteln und versucht ihm das „Wasser des Lebens“ einzuflößen – doch vergebens, denn Naia ist seinen Verletzungen bereits erlegen. Ein von Trauer überwältigter Naiee gräbt daraufhin mit bloßen Händen ein Grab für den Verstorbenen. Er zieht seinen Bruder hinein und schiebt schluchzend und mit gesenktem Kopf die Erde auf ihn (Abb. 4). Als er dort ganz allein vor dem Grab steht, kommt ein hilfsbereiter Greif angeflogen. Naiee klettert auf seinen Rücken, und nachdem er noch einmal auf das Grab hinabschaut, fliegt der Greif los und bringt ihn nach Hause. Dort kann der Sohn seinem kranken Vater schließlich mithilfe des Wassers das Leben retten.



Abb. 4: Naiee betrauert den Tod seines Bruders

### *Mögliche Zugänge*

Diese Szenen können eine ernste Diskussion über Leben und Tod, Trauer und Verlust anregen. Denkbar wären Fragen über den Sinn des Lebens, aber auch darüber, wie man mit dem Verlust eines geliebten Menschen umgeht. Dabei sollte unbedingt darauf eingegangen werden, dass jeder anders trauert. Bei Kindern zeigen sich Muster wie unkontrolliertes Weinen, gar keine Tränen, das Suchen nach Nähe oder die Abwehr davon bis hin zu Aggressionen, Schuldgefühlen, der Angst vor dem Einschlafen oder unkontrolliertem Lachen und Albernheit.<sup>31</sup> Im Zuge des Religions- oder Ethikunterrichts kann auch auf die Bedeutung und den Umgang mit dem Tod in verschiedenen Religionen und Kulturen eingegangen werden.

Im Zusammenhang mit der Suizidszene kann zudem über Menschen, die sich das Leben nehmen wollen, geredet werden. Was sind mögliche Motive für diesen drastischen Schritt? Wie kann Personen geholfen werden, die keinen Ausweg mehr aus ihrer Trauer sehen? In dieser Hinsicht sollen die Lernenden ermutigt werden, sich Hilfe zu suchen, wenn sie depressive Gedanken haben, und dass dies kein Zeichen von Schwäche ist. Hier kann auch wieder auf das Spiel eingegangen werden, im Laufe dessen der kleine Bruder seine Trauer überwindet. Dieser Prozess wird im Spiel dadurch sichtbar gemacht, dass Naiee auf dem Weg zurück ins Dorf plötzlich vor einem tiefen Gewässer steht. Um seinen Vater zu retten, muss er dieses unweigerlich überwinden. Doch dafür muss er schwimmen – und das

---

31 Görke-Sauer, Martina: Im Land der Trauer: Abschiedsrituale, Patmos Verlag: Düsseldorf 2006, S. 35.

konnte er ohne die Hilfe seines Bruders bis dahin nicht. Der Spieler muss Naiee ins Wasser lenken und dann den linken Trigger, der ja eigentlich Naia zugewiesen ist, betätigen. Daraufhin beginnt der Junge zu schwimmen und kann das Gewässer durchqueren. Diese Szene soll symbolisch darstellen, wie Naiee Kraft aus den Gedanken an seinen verstorbenen Bruder schöpft und sich auf sein Ziel vor Augen, die Rettung seines Vaters, konzentriert.

Wichtig bei dieser Diskussion ist es, dass von Beginn an klar gesagt wird, dass es keine falschen Antworten gibt, da jedes Individuum anders empfindet. Lernende sollen offen diskutieren können und auch nicht aufgefordert werden, aus ihrer persönlichen Erfahrung zu berichten, sondern dies nur tun, wenn sie sich freiwillig dazu äußern möchten.

Abschließend ist zu sagen, dass *Brothers: A Tale of Two Sons* im Allgemeinen ein sehr emotionales Spiel ist, das viel Raum für Diskussionen bietet. Aufgrund seiner kurzen Spielzeit von etwa drei Stunden könnten, sofern es die zeitliche Gestaltung des Unterrichts zulässt, auch alle der oben genannten Zugänge kombiniert und somit viele wichtige Themen behandelt werden.

## 7 QUELLEN

- [Red.]: 14th Annual Game Developers Choice Awards, (o. J.), in: Game Developers Choice Awards, online einsehbar unter URL: [https://www.gamechoiceawards.com/archive/gdca\\_14th.html](https://www.gamechoiceawards.com/archive/gdca_14th.html) (zuletzt abgerufen am 02. 07. 18).
- [Red.]: Altruismus, (o. J.), in: Duden, online einsehbar unter URL: <https://www.duden.de/rechtschreibung/Altruismus> (zuletzt abgerufen am 05. 07. 18).
- [Red.]: Empathie, (o. J.), in: Duden, online einsehbar unter URL: <https://www.duden.de/rechtschreibung/Empathie> (zuletzt abgerufen am 05. 07. 18).
- [Red.]: Game Releases by Score, (o. J.), in: Metacritic, online einsehbar unter URL: [http://www.metacritic.com/browse/games/score/metascore/year/pc/filtered?sort=desc&year\\_selected=2013](http://www.metacritic.com/browse/games/score/metascore/year/pc/filtered?sort=desc&year_selected=2013) (zuletzt abgerufen am 25. 06. 18).
- [Red.]: Games in 2014, (o. J.), in: BAFTA, online einsehbar unter URL: <https://awards.bafta.org/award/2014/games> (zuletzt abgerufen am 02. 07. 18).
- [Red.]: Mitgefühl, (o. J.), in: Duden, online einsehbar unter URL: <https://www.duden.de/rechtschreibung/Mitgefuehl> (zuletzt abgerufen am 05. 07. 18).
- [Red.]: Pressespiegel zu Brothers: A Tale of Two Sons (PC), (o. J.), in: Metacritic, online einsehbar unter URL: <https://www.metacritic.com/game/pc/brothers-a-tale-of-two-sons> (zuletzt abgerufen am 25. 06. 18).
- [Red.]: The best PC games of 2013, 01. 01. 2013, in: PC Gamer, online einsehbar unter URL: <https://www.pcgamer.com/2013-preview/3/> (zuletzt abgerufen am 22. 07. 18).

- Acker, Buddy: Josef Fares Talks Brothers: A Tale of Two Sons, 16.11.2013, in: SpawnFirst, online einsehbar unter URL: <http://www.spawnfirst.com/articles/josef-fares-talks-brothers-tale-two-sons/> (zuletzt abgerufen am 02.07.18).
- Almir: Brothers – A Tale of Two Sons Wins Swedish Game of the Year at the Dataspelgalan Awards Show, 28.03.2014, in: Starbreeze, online einsehbar unter URL: <https://www.starbreeze.com/2014/03/brothers-a-tale-of-two-sons-won-the-award-for-swedish-game-of-the-year-at-the-dataspelgalan-awards-show/> (zuletzt abgerufen am 15.07.18).
- Almir: Brothers – A Tale of Two Sons Won Develop Award 2014 for Use of Narrative, 15.07.2017, in: Starbreeze, online einsehbar unter URL: <https://www.starbreeze.com/2014/07/brothers-a-tale-of-two-sons-won-develop-award-2014-for-use-of-narrative/> (zuletzt abgerufen am 15.07.18).
- Dietz, Jason: Best Games of 2013, 30.12.2013, in: Metacritic, online einsehbar unter URL: <https://www.metacritic.com/feature/best-video-games-of-2013> (zuletzt abgerufen am 25.06.18).
- Görke-Sauer, Martina: Im Land der Trauer: Abschiedsrituale, Patmos Verlag: Düsseldorf 2006.
- Hilliard, Kyle: Afterwords – Brothers: A Tale Of Two Sons, 27.09.2013, in: Game Informer, online einsehbar unter URL: <https://www.gameinformer.com/b/features/archive/2013/09/27/afterwords-brothers-a-tale-of-two-sons.aspx> (zuletzt abgerufen am 27.07.18).
- Larson, Carl E./LaFasto, Frank M. J.: Teamwork: What Must Go Right/What Can Go Wrong, Sage Publications: Newbury Park 1989.
- Lenz, Viktoria: Ethische Grundbegriffe aus moralpsychologischer Perspektive. Einführung, in: Sautermeister, Jochen (Hrsg.): Moralpsychologie. Transdisziplinäre Perspektiven, W. Kohlhammer: Stuttgart 2017.
- Mahardy, Mike: Brothers: How a film director shook up Starbreeze, 27.10.2013, in: Polygon, online einsehbar unter URL: <https://www.polygon.com/features/2013/10/27/4864230/brothers-starbreeze-josef-fares> (zuletzt abgerufen am 25.07.18).
- McKeand, Kirk: From a warzone to video game development – how life taught A Way Out director Josef Fares to „fuck shit up“, 25.06.2018, in: VG247, online einsehbar unter URL: <https://www.vg247.com/2018/06/25/warzone-video-game-development-life-taught-way-director-josef-fares-fuck-shit/> (zuletzt abgerufen am 27.07.18).
- Oxley, J. C.: The Moral Dimensions of Empathy – Limits and Applications in Ethical Theory and Practice, Palgrave Macmillan: Hampshire 2011.
- Sarkar, Samit: VGX names Grand Theft Auto 5 game of the year, 09.12.2013, in: Polygon, online einsehbar unter URL: <https://www.polygon.com/2013/12/9/5192448/vgx-2013-winners-list> (zuletzt abgerufen am 27.06.18).