

## 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:

Jessica Rehse; Greta Cäcilie Bach-Sliwinski: The Last of Us, 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. 343–360.

DOI <https://doi.org/10.25932/publishup-48585>

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>



# The Last of Us

Jessica Rehse/Greta Cäcilie Bach-Sliwinski

Steckbrief	
Altersfreigabe:	USK 18
Entwickler:	Naughty Dog
Erscheinungsjahr:	2013 (Remastered-Version erschien 2014)
Genre:	Action-Adventure
Perspektive:	Dritte Person
Plattform:	PlayStation 3 (Remastered-Version erschien für PlayStation 4)
Geeignet für:	Dilemmata; Emotionalität; Verlust-erlebnisse; Zwischenmenschlichkeit; Moralvorstellungen; Postapokalypse/Dystopie; Gesellschaftsformen
Fachrelevanz:	LER; Deutsch; Politische Bildung; Philosophie

## 1 INHALT

*The Last of Us* ist im Jahre 2033 in den postapokalyptischen USA angesiedelt, nachdem sich zwei Jahrzehnte zuvor eine tödlich verlaufende Pilzinfektion unter den Menschen verbreitete und die Hälfte der Weltbevölkerung in rasende Kannibalen verwandelte. Im Zuge der Pandemie sind die Strukturen von Gesellschaft, Zivilisation und Regierung weitestgehend zusammengebrochen. In diesen Jahren entstanden einige sichere Quarantänezonen, in denen die Menschen jedoch brutal vom Militär unterdrückt werden. Daneben hat sich daher eine Untergrundorganisation

gebildet, die „Fireflies“, die sich als aufständische Einheit von der Gewalt des Militärs abgewandt haben, um nach einem Heilmittel zu forschen und eine Neubildung von Regierungsstrukturen zu fordern. Der Protagonist Joel lebt und arbeitet als Schwarzhändler in einer solchen Quarantänezone und schmuggelt gemeinsam mit einer Frau namens Tess Waren zwischen den Grenzen, um sein Überleben vor dem Hintergrund der Militärsanktionen und permanenten Lebensmittelknappheit zu sichern. Das Schmugglerpärchen bekommt eines Tages von Marlene, der Anführerin der Fireflies, den Auftrag, die 14-jährige Ellie zu einem weit entfernten Rebellenlager zu eskortieren – zunächst ohne Angabe von Gründen. Schnell stellt sich jedoch heraus, dass das Mädchen eine Immunität gegenüber der Infektion zu besitzen scheint, in welcher der Schlüssel zur Herstellung eines Heilmittels liegen könnte. Auf dem Weg zum Lager der Untergrundorganisation beginnt eine Abenteuerreise durch die postapokalyptischen Vereinigten Staaten, in denen sich die Natur ihren Platz zurückerobert hat und der Kampf ums nackte Überleben an oberster Stelle steht. Joel, der beim Ausbruch der Infektion auf tragische Weise seine Tochter im etwa selben Alter wie Ellie verloren hat, reagiert lange Zeit mit massiver Ablehnung und Abwehr auf die gemeinsame Reise mit dem Mädchen. Während der Geschehnisse des Spiels entwickelt sich zwischen den beiden jedoch eine starke zwischenmenschliche Bindung, die einer Vater-Tochter-Beziehung ähnelt, der Joel letztendlich sogar das Schicksal der Menschheit überordnet.

## 2 FIGURENCHARAKTERISIERUNG

**Joel:** Ihm widerfährt gleich zu Spielbeginn ein hartes Schicksal. Der Spieler<sup>1</sup> erlebt ihn im Intro als jungen und fürsorglichen alleinerziehenden Vater, der hart arbeitet, seine Tochter liebt und immer zu Scherzen aufgelegt ist. Nachdem seine Tochter während des Ausbruchs der Infektion durch die Hand eines Soldaten auf tragische Weise in seinen Armen gestorben ist, hat er, nach dem Einsetzen der Handlung 20 Jahre später, eine merkliche Persönlichkeitsentwicklung durchgemacht. So agiert er aggressiv, verbittert und lehnt zwischenmenschliche Bindungen massiv ab. Als Überlebender in einer Endzeitwelt ist für ihn das regelmäßige Töten zum Alltag geworden. Außerdem musste er die Grenzen von Moral und Anstand ablegen, um in dieser neuen Welt existieren zu können. Die einzige Person, zu der er eine Art Vertrauensverhältnis besitzt, das einer Freundschaft ähnelt, ist seine Schmuggler-Partnerin Tess.

Im Zuge der Begegnung mit der immunen Ellie und von Marlenes Wunsch, diese zu einem Treffpunkt der Fireflies zu bringen, erklärt sich Joel nur aufgrund

---

1 Aus Gründen der Lesbarkeit wurde sich im Folgenden für die Verwendung des generischen Maskulinums entschieden. Natürlich sind bei jeder Nennung nicht nur männliche Spieler, sondern Spielende jeden Geschlechts gemeint.

materieller Versprechungen und sozialen Drucks bereit, das kleine Mädchen zu eskortieren (Abb. 1). Er behandelt sie anfangs jedoch unfreundlich und abwertend,



Abb. 1: Ellie ist anfänglich für Joel und Tess nicht mehr als ein Job

was sich im Verlauf des Spiels sukzessive ändert, da er verstärkt Vatergefühle für Ellie ausbildet. So nennt er sie – wie zuvor seine Tochter – beispielsweise irgendwann „Kleines“ und riskiert mehrfach sein eigenes Leben, um das von Ellie zu schützen. Die emotionale Bindung geht letztendlich so tief, dass er im letzten Kapitel des Spiels eine Entscheidung fällt, die die ganze Menschheit betrifft. Denn er erfährt im Krankenhaus der Fireflies, dass sie die Herstellung des Heilmittels nicht überleben wird. Daraufhin holt er die narkotisierte Ellie eigenmächtig aus der anstehenden OP, tötet die Mitglieder des Widerstandes, darunter auch seine Bekannte Marlene, und belügt die später erwachende Ellie bezüglich ihrer unterbrochenen „Untersuchung“. Damit versagt er der Menschheit die Chance auf Heilung.

**Ellie:** Über die Vergangenheit der 14-jährigen Ellie erfährt der Spieler – auch aufgrund ihres geringen Alters – eher wenig.<sup>2</sup> Ihre Persönlichkeitsentwicklung ist

2 In der Erweiterung „Left Behind“ wird zumindest dargestellt, wie es zu ihrer Infektion kam. Dort erlebt der Spieler, wie Ellie gemeinsam mit ihrer besten Freundin Riley von Infizierten angegriffen wird und beide gebissen werden. Im Angesicht ihrer bevorstehenden Verwandlung schworen die Freundinnen sich, gemeinsam zu sterben. Aufgrund von Ellies augenscheinlicher Immunität war dies jedoch ein Schicksal, das nur Riley ereilte. Daraufhin wird Ellie von großen Schuldgefühlen geplagt, worin ihr eiserner Wille, die Fireflies zu erreichen, begründet liegt.

ihrem biologischen Alter weit voraus. Sie agiert schlau, reflektiert und ist im Umgang mit Waffen geübt. Joel versucht sie vor allem in der ersten Zeit nach ihrer Begegnung noch wie ein kleines Kind zu behandeln. Spätestens jedoch, nachdem Ellie ohne zu zögern einen Angreifer erschießt und ihm somit das Leben rettet, muss er einsehen, dass er sie nicht weiter völlig bevormunden kann und darf.<sup>3</sup>

Ellie wurde knapp sieben Jahre nach dem Ausbruch geboren und hat daher keinerlei Wissen darüber, wie die Welt davor war. Aufgrund der Lebensumstände innerhalb und vor allem außerhalb der Quarantänezonen sowie durch ihren frühen Verlust sämtlicher Bezugspersonen wirkt sie sehr erwachsen und selbstständig. Ein verstecktes kindliches Wesen und eine Prise Naivität hat sie sich jedoch bewahrt, was vor allem in den Dialogen mit Joel deutlich wird, wenn sie über Hinweise aus der Vergangenheit stolpern. So reagiert sie beispielsweise ungläubig und gleichzeitig begeistert, als sie mit Joel das Wrack eines Eiswagens entdeckt und dieser ihr erklärt, wie dort vor dem Ausbruch Schlangen von Kindern anstanden, um sich ein Eis zu kaufen.<sup>4</sup> Als Joel ihr erzählt, dass das Militär regelmäßig zahlreiche Unschuldige erschießt, weil die Nahrungsmittelvorräte nicht für alle reichen, artikuliert sie hingegen einen kindlichen Gerechtigkeitsinn.<sup>5</sup>

Trotz ihrer reifen Persönlichkeit entwickelt sich Ellies Charakter während des Spielverlaufs stetig weiter. So ist sie während der ersten Spielhälfte beispielsweise nur als nicht steuerbarer Nicht-Spieler-Charakter (kurz: NSC) an der Seite des aktiv gesteuerten Joels. Nachdem dieser jedoch lebensbedrohlich verletzt wird, ist Ellie – und somit auch der Spieler, der ab diesem Moment beginnt, Ellie aktiv zu steuern – gezwungen, abermals über sich hinauszuwachsen.

**Tess:** Sie ist die einzige Figur, zu der Joel bereits zu Spielbeginn annähernd so etwas wie eine emotionale Bindung besitzt. Sie ist eine kluge, selbstbestimmende Frau, die sich wie viele Menschen das Überleben mit Schmutzgelei sichert. Ihr merkt man jedoch unterschwellig an, dass sie mit diesem Lebensstil nicht glücklich ist, auch wenn sie versucht, das zu kaschieren. Gleich zu Spielbeginn zeigt sie keine Skrupel, einen anderen Schmuggler zu erschießen, nachdem sie herausfindet, dass dieser sie bei einem Handel betrogen hat. Trotzdem ist sie die ausschlaggebende Kraft, als es darum geht, Ellie in Aussicht auf ein Heilmittel zum Treffpunkt mit den Fireflies zu eskortieren.<sup>6</sup> Sie setzt dabei alles daran, das Mädchen gesund und wohlauf zum Treffpunkt zu bringen. Als könnte sie Wiedergutmachung für ihren bisherigen Lebensstil leisten, opfert sie sich letztendlich sogar dafür, dass Joel und Ellie vor dem sie bedrohenden Militär fliehen können. Sie begründet ihre Entscheidung vor Joel mit den Worten: „Wir sind abscheuliche Menschen, Joel. Und

---

3 Kapitel: Herbst, Abschnitt: Hotel.

4 Kapitel: Sommer, Abschnitt: Vorort von Pittsburgh.

5 Kapitel: Herbst.

6 Kapitel: Sommer, Abschnitt: Lagerhaus.

das schon ziemlich lange.“ Sie glaubt und hofft mit ganzem Herzen an die Chance auf ein Heilmittel und appelliert an den widerstrebenden Joel, ihr einen „letzten Wunsch“ zu erfüllen und Ellie sicher zu den Fireflies zu bringen. Anschließend verschafft sie den beiden in einem Feuergefecht mit dem Militär genügend Zeit, dass sie entkommen können, und stirbt dabei.<sup>7</sup>

**Marlene:** Sie ist die Anführerin der Widerstandsgruppe Fireflies. Obwohl sie im Handlungsverlauf eher selten auftritt, handelt es sich bei ihr doch um eine zentrale Figur, der im Hintergrund eine sehr tragische Rolle zukommt. Einerseits muss sie als Anführerin der Widerstandsorganisation viele Aufgaben bewältigen, andererseits als Vorbild und besonnene Führungsperson in einer sehr hoffnungslosen und chaotischen Zeit fungieren. Innerhalb der Fireflies fällt ihr dies zunehmend schwerer, da das Militär die Mitglieder gnadenlos verfolgt und eliminiert. Auch Ressourcenknappheit und Begegnungen mit Infizierten fordern stetig die Leben der Widerstandskämpfer. Doch intrapersonell nagt ebenfalls eine schwere Bürde an ihrer Substanz. So war sie sehr gut mit Ellies Mutter befreundet und gab dieser unmittelbar vor ihrem Ableben das Versprechen, ihre Tochter zu beschützen. Im Gegensatz zu Joel agiert Marlene sehr rational und opferbereit. Sie sieht keinen anderen Ausweg, als Ellies Schicksal dem der kompletten Zivilisation unterzuordnen. Da sie Ellie seit ihrer Geburt kennt und sich lange um sie gekümmert hat, besitzt auch sie eine Bindung zu dem Mädchen. An der Last der Entscheidung, zu der sie sich gezwungen und keine Alternative sieht, trägt sie daher schwer.

### 3 SPIELKONZEPT

Bei *The Last of Us* handelt es sich um ein Action-Adventure mit starken Survival-Elementen. Besonderheit des Spiels ist die Korrelation des Spielprinzips mit der Rahmenhandlung und Grundstimmung der Thematik. So herrschen in der zerstörten und zerfallenen Welt eine stetige Ressourcenknappheit und permanente Bedrohung aus verschiedensten Lagern. Viele Geschichten, seien es Bücher, Filme oder andere Computerspiele, neigen mitunter zu einer klaren Schwarz-Weiß-Zeichnung beziehungsweise strikten Gut-Böse-Trennung, bei denen der Held sowie das Feindbild klar vordefiniert sind. Anders ist es bei diesem Titel. Sämtliche Figuren und Fraktionen verfügen über eigene Intentionen, die ihr Handeln bestimmen. So stehen auf der einen Seite nicht die „guten“ Menschen, die überleben, und auf der anderen Seite die „bösen“ Infizierten, die töten wollen. Vielmehr sind die Protagonisten durch die Umstände, sich in einer zerstörten Welt ohne funktionierende Gesellschaftsordnung und mit knappen Ressourcen zurechtfinden zu

---

<sup>7</sup> Kapitel: Sommer, Abschnitt: Rathaus.

müssen, und durch ihre dabei gemachten Erfahrungen sowie gehegten Wünsche und Hoffnungen motiviert.

So müssen sich Joel und Ellie nicht nur gegen Infizierte, sondern auch gegen das Militär und andere Überlebende zur Wehr setzen, die letztendlich, genau wie die Protagonisten, nur überleben möchten. Dementsprechend ist es vom Spieler erforderlich, sich gegen Angreifer zu wehren und diese aus Notwehr auch zu töten – selbst auf die Gefahr hin, mit dem Vorwurf konfrontiert zu werden, der Mörder zahlreicher Freunde zu sein.<sup>8</sup> Jedoch wird aufgrund der massiven Überzahl an Gegnern und permanenter Munitionsknappheit vom Spieler ein überwiegend bedachtes und taktisches Vorgehen gefordert. Ein aggressiver und offensiver Spielstil hat zumeist einen schnell eintretenden Bildschirmtod zur Folge. Dagegen verhindert ein ungesehenes Vorbeischleichen nicht nur den virtuellen Tod, sondern schon auch die wertvolle Munition und das nur spärlich vorhandene Verbandsmaterial.

Der Überlebenskampf der Figuren wird aber nicht nur durch solche Szenen der Konfrontation dargestellt, sondern auch durch Passagen abgelöst, in denen sich die Protagonisten einen Weg durch die zerstörte Umwelt bahnen müssen. Dabei können aufmerksame Spieler zahlreiche Notizen, Dokumente und versteckte Orte entdecken, die mitunter bestimmte Reaktionen oder Dialoge bei den Protagonisten auslösen. So ist Joel beispielsweise völlig schockiert, als er neben einer Leiche ein Schriftstück findet, auf dem der Verfasser der Zeilen verzweifelt darlegt, dass er die Kinder schnell und schmerzlos töten wird, um sie vor dem viel schlimmeren Schicksal zu bewahren, von Infizierten gebissen zu werden und dann selbst zu mutieren.<sup>9</sup>

Die detaillierte und realistische Darstellung der zerfallenen und zum Teil bereits von der Natur zurückeroberten Städte sowie das geschickte Leveldesign, das den Spieler dazu zwingt, die Zerstörung bewusst wahrnehmen und verarbeiten zu müssen, tragen ihren Teil zur hoffnungslosen und beklemmenden Endzeit-Atmosphäre des Titels bei. Ein weiterer zu beachtender Aspekt ist der minimalistisch eingesetzte Soundtrack.<sup>10</sup> Die Spielwelt lässt den Spieler mit dem Gesehenen und Erlebten im wahrsten Sinne des Wortes allein und benötigt keine eindringliche musikalische Untermalung, da die Bilder und Geschehnisse bereits für sich sprechen und die Hoffnungslosigkeit einer zerstörten Welt und die Verzweiflung der sich in ihr befindlichen Menschen suggerieren.

Die Geschichte des Spiels ist nach der Einleitung, in welcher der Spieler Joels Schicksal während des Ausbruchs miterlebt, in Analogie zu den vier Jahreszeiten in weitere vier Kapitel gegliedert – im Sommer beginnend, im Frühling endend.

---

8 Kapitel: Herbst, Abschnitt: Universität.

9 Kapitel: Herbst, Abschnitt: Kanalisation.

10 Der Soundtrack stammt von Gustavo Santaolalla, der bereits für zahlreiche Hollywood-Filmproduktionen tätig war und zweifacher Oscarpreisträger ist.

Im Zeitraum dieses knappen Jahres begleitet der Spieler Joel und Ellie fast nahtlos auf ihrer Reise durch die zerstörten USA und erfährt, wie sich ihre gemachten Erfahrungen auf ihre Beziehung und ihre Persönlichkeiten auswirken.

#### 4 INTENTIONEN DES ENTWICKLUNGSSTUDIOS/ENTSTEHUNG

Die Idee zum Spiel entstand, als die Entwickler Neil Druckmann und Bruce Straley eine Dokumentation über den real existierenden Pilz *Cordyceps* sahen.<sup>11</sup> Dabei handelt es sich um eine parasitäre Schlauchpilzart, die Ameisen befällt und das Gehirn ihrer Opfer regelrecht umprogrammiert, um diese dann als Transportvehikel zu einem geeigneteren Lebensraum mit idealeren Umweltbedingungen zu missbrauchen. Nach Erfüllung der Aufgabe stirbt das Insekt, und der Pilz kann seine Sporen unter günstigsten Bedingungen weiterverbreiten.<sup>12</sup> Die Schöpfer entwickelten den Gedanken weiter und erdachten ein Szenario, in dem der Pilz derart mutiert ist, dass er menschliche Wirte befällt und kontrolliert. Visuelle sowie thematische Ähnlichkeiten zu Szenarien wie in den Romanen respektive den Verfilmungen *Ich bin Legende*<sup>13</sup> und *Die Straße*<sup>14</sup> sind unverkennbar.

Das Spiel bietet eine große Spannweite an Themenschwerpunkten. So werden unter anderem Verzweiflung, Hass, Loyalität, Liebe, Rache, Egoismus und Hoffnung thematisiert. Die Vermittlung dieser Emotionen war für die Entwickler äußerst wichtig, sodass der Spieler die Charaktere genau kennenlernt, die Beziehungen untereinander versteht und selber alles mitfühlen kann. Nicht die Action sollte schocken, die Emotionen sollten berühren.<sup>15</sup> Denn die Intention der Entwickler war nicht die Schaffung eines Horrorspiels, sondern vielmehr die Darstellung zwischenmenschlicher Beziehungen innerhalb eines solchen Horrorszenarios, wie es *The Last of Us* zeigt. Besonders die Geburt von Druckmanns Tochter lenkte die Gedanken in die Richtung, was es für Kinder wohl bedeuten würde, in einer solchen Welt aufwachsen zu müssen. So formulieren die Entwickler auch, dass es trotz rasender Infizierter und hohen Gewaltgrads nicht ihr Wunsch war,

11 Takahashi, Dean: What inspired The Last of Us (interview), 06.08.2013, in: Venturebeat, online einsehbar unter URL: <https://venturebeat.com/2013/08/06/the-last-of-us-creators-inspirations/2/> (zuletzt abgerufen am 24.04.18).

12 Takahasi: What inspired The Last of Us; Weiterführende Informationen zur Wirkungsweise des *Cordyceps*-Pilzes beispielsweise bei Luerweg, Frank: Pilze programmieren Ameisen um – schon seit Jahrmillionen, 18.08.2010, in: Informationsdienst Wissenschaft, online einsehbar unter URL: <https://idw-online.de/de/news382796> (zuletzt abgerufen am 24.04.18).

13 Matheson, Richard: *In bin Legende*. Heyne: München 1982.

14 McCarthy, Cormac: *Die Straße*. Rowohlt: Reinbek 2007.

15 Minkley, Johnny: The Last of Us Preview, 13.12.2011, in: Eurogamer, online einsehbar unter URL: <https://www.eurogamer.net/articles/2011-12-13-the-last-of-us-preview> (zuletzt abgerufen am 24.04.18).

eine Horrorgeschichte zu erzählen. Vielmehr sähen sie ihr Werk als eine Art Liebesgeschichte, die von einer Vater-Tochter-ähnlichen Beziehung erzählt.<sup>16</sup>

## 5 REZEPTION

*The Last of Us* hat herausragende Kritiker- und Nutzerwertungen und von zahlreichen Spielmagazinen sogar die selten vergebene individuelle bestmögliche Bewertung erhalten. So wird der Titel von einem Rezipienten beispielsweise als „charakterstarkes, intelligentes und vor allem toll spielbares Drama mit enorm hohem Spannungs- und Unterhaltungswert“<sup>17</sup> beschrieben. Es befindet sich bei den Bewertungen aller PlayStation-3-Spiele unter den zehn besten Titeln<sup>18</sup> und hat sich seit der Veröffentlichung mehr als 6 Millionen Mal verkauft.<sup>19</sup> Darüber hinaus erhielt *The Last of Us* bei den „Spike Video Game Awards 2013“ Auszeichnungen in mehreren Kategorien.<sup>20</sup> Aufgrund der Popularität und des Erfolgs wurde das Spiel im Jahre 2014 als technisch überarbeitete Remastered-Version für die PlayStation 4 abermals veröffentlicht und allein in den ersten 24 Stunden bereits 1,5 Millionen Mal verkauft.<sup>21</sup> *The Last of Us* wird selbst außerhalb der Game-Community rezipiert und auch durch fachfremde Zeitschriften mitunter als Meisterwerk bezeichnet.<sup>22</sup> Auf seiner Grundlage entsteht zudem aktuell ein Kinofilm.<sup>23</sup>

---

16 Minkley: *The Last of Us* Preview.

17 Wyss, Andy: *The Last of Us*: Review, 25.06.2013, in: GBase, online einsehbar unter URL: [https://www.gbase.ch/playstation/reviews/11583/The-Last-of-Us-4498\\_\\_p5.html](https://www.gbase.ch/playstation/reviews/11583/The-Last-of-Us-4498__p5.html) (zuletzt abgerufen am 24.04.18).

18 [Red.]: Pressespiegel zu *The Last of Us*, (o. J.), in: Metacritic, online einsehbar unter URL: <https://www.metacritic.com/browse/games/score/metascore/all/ps3?sort=desc> (zuletzt abgerufen am 24.04.18).

19 Martin, David: *The Last of Us*: Sony nennt neue Verkaufszahlen – Naughty Dog auf der GDC 2014, 17.03.2014, in: PC Games, online einsehbar unter URL: <https://www.pcgames.de/The-Last-of-Us-Spiel-37820/News/The-Last-of-Us-Sony-nennt-neue-Verkaufszahlen-1113685/> (zuletzt abgerufen am 24.04.18); Die Verkaufszahlen der Remastered-Version für die PlayStation 4 sind in dieser Zahl noch nicht inbegriffen.

20 Jones, Elton: VGX 2013: The Full List of Video Game Award Winners, 07.12.2013, in: Heavy, online einsehbar unter URL: <https://heavy.com/games/2013/12/vgx-2013-the-full-list-of-video-game-award-winners/> (zuletzt abgerufen am 24.04.18).

21 Falkenstern, Max: *The Last of Us* Remastered – Verkaufszahlen laut Insider auf Rekordniveau, 11.08.2014, in: PC Games, online einsehbar unter URL: <https://www.pcgames.de/The-Last-of-Us-Remastered-Spiel-54192/News/Verkaufszahlen-laut-Insider-auf-Rekordniveau-1131858/> (zuletzt abgerufen am 24.04.18).

22 [Red.]: Überlebenskampf, schön wie nie, 04.08.2014, in: SPIEGEL ONLINE, online einsehbar unter URL: <https://www.spiegel.de/netzwelt/games/the-last-of-us-remastered-im-test-review-fuer-playstation-4-a-984108.html> (zuletzt abgerufen am 25.04.18).

23 Krolock, Marie: Sam Raimi bringt *The Last of Us* auf die Leinwand, 07.03.2014, in: Moviepilot, online einsehbar unter URL: <https://www.moviepilot.de/news/sam-raimi-bringt-the-last-of-us-auf-die-leinwand-128364> (zuletzt abgerufen am 25.04.18).

## 6 DIDAKTISCHES POTENZIAL

*The Last of Us* eignet sich aufgrund seiner Thematik, Dialoge und Szenarien als Gesamtwerk hervorragend, um für Lernende Zugänge zu Themen wie Gesellschaftsordnungen, Werte und Normen, Moral, Skrupel, Dilemmata, Verlusterlebnisse und -ängste, zwischenmenschliche Beziehungen, aber auch Affekten (Éleos und Phóbos) und deren Wirkung (Katharsis) zu schaffen. Soziologische Aspekte, Charakterentwicklungen sowie die Emotionen stehen im Spiel im Fokus, die monsterhaften Infizierten rücken in den Hintergrund. Auch Diskussionen über Anschauungen und Gedankenmodelle von Dystopien bieten sich an. Da es im Rahmen des Unterrichts jedoch unmöglich sein dürfte, die ca. 16 Spielstunden umfassende Handlung mit der gesamten Klasse zu durchlaufen, sollen im Folgenden für eine gesonderte Auseinandersetzung geeignete Spielszenen genannt und erläutert und mit Vorschlägen zur Unterrichtsimpementierung dargestellt werden.

### *Szene 1: Der Ausbruch*

Die Einleitung ist besonders geeignet, um Emotionalität, Erleben und Verhalten in Extremsituationen und Verlusterlebnisse zu thematisieren. Diese Szene kann genutzt werden, ohne dass Lernende bereits über Vor- und Kontextwissen zur Geschichte verfügen, da der Inhalt für sich spricht.

Während der knapp 15-minütigen Einleitungssequenz des Titels verfolgt der Spieler, wie Joel und seine Tochter Sarah den Ausbruch der Infektion miterleben. Sie beginnt damit, dass Joel nach einem harten Arbeitstag nach Hause kommt und sich erschöpft auf die Couch sinken lässt. Sarah ist lange wach geblieben, um ihrem Vater noch rechtzeitig sein Geburtstagsgeschenk übergeben zu können. Die beiden albern noch etwas herum, bis Sarah letztendlich auf der Couch einschläft und dann von Joel ins Bett gebracht wird. Sie wird jedoch kurze Zeit später von ihrem Onkel Tommy aus dem Bett geklingelt, der am Telefon panisch nach Joel verlangt.

An dieser Stelle übernimmt der Spieler die Kontrolle über Sarah und beginnt das Haus nach Joel abzusuchen. Dabei ist es möglich, Zeitungsartikel und einen TV-Bericht zu finden, die vom Ausbruch einer gefährlichen Infektion berichten. Vom Fenster aus sind Explosionen in der Stadt zu beobachten, und Kranken- sowie Polizeiwagen rasen am Haus vorbei. Kurze Zeit später erlebt der Spieler mit, wie Joel gezwungen ist, seinen anscheinend in Raserei verfallenen Nachbarn zu erschießen. Ohne Kenntnisse darüber, was gerade passiert, wollen Joel und Sarah gemeinsam mit Joels Bruder Tommy fliehen und machen sich mit dem Auto in Richtung Highway auf. Während der Fahrt sehen die drei bereits Ansätze des ausgebrochenen Chaos.

An einer Stelle treffen sie auf ein Paar mit Kind, das verängstigt am Straßenrand steht und um Hilfe ruft. Hier geraten Tommy und Joel in Konflikt, da Tommy überzeugt ist, der Familie helfen zu müssen, besonders, weil sie ein Kind dabei hätten. Joel hingegen geht harsch dazwischen und verbietet ihm mit den Worten

„Haben wir auch!“ und dem Argument „Jemand anderes wird kommen!“, anzuhalten. Tommy fährt daraufhin weiter, und Sarah gibt kleinlaut von der Rückbank von sich: „Wir hätten helfen sollen!“

Am Highway angekommen sehen sie, dass eben jener mit unzähligen Autos anderer Fliehender verstopft ist, und werden Zeuge, wie sich Menschen wie im Wahn auf andere stürzen. In Panik wendet Tommy den Wagen und fährt in die Stadt, wo die drei schließlich mit einem anderen Fahrzeug kollidieren und verunglücken. Bei dem Unfall erleidet Sarah eine Beinverletzung, in Folge derer Joel sie tragen muss, um vor den wild gewordenen Menschen zu fliehen (Abb. 2). Un-



Abb. 2: Joel versucht mit seiner Tochter zu entkommen

ter großer Anstrengung schaffen sie es aus der Stadt heraus und begegnen dort einem Soldaten. Froh, dass Hilfe eingetroffen ist, macht Joel ihn auf Sarahs Verletzung aufmerksam.

Dieser reagiert jedoch aggressiv und mit gezückter Waffe. Er spricht in sein Funkgerät und formuliert: „Sir, es ist ein kleines Mädchen.“ Joel ahnt schon, welche Anweisung der Soldat soeben erhalten hat, und versucht sich noch wegzudrehen, als dieser den Abzug drückt und Joel mit Sarah auf den Armen zu Boden geht. Als der Uniformierte ansetzt, Joel zu erschießen, schreitet Tommy ein und rettet ihn. Sarah jedoch hat bereits eine tödliche Verletzung davongetragen und stirbt daraufhin in den Armen ihres Vaters.<sup>24</sup>

---

24 Kapitel: Intro.

*Mögliche Zugänge*

Die eben beschriebene Szene liefert zahlreiche Zugänge für verschiedene Fragestellungen. Betrachtet man die Einleitung in ihrer Gesamtheit und Joels Verlust seiner Tochter, könnten im Unterricht Emotionalität und Empathie oder der Umgang mit dem Tod eines geliebten Menschen thematisiert werden. Bei der Einleitung handelt es sich um eine mitunter aufwühlende und sehr traurig machende Sequenz.

Deutschlehrer, die zuvor bereits die aristotelische oder lessingsche Dramentheorie thematisiert haben, könnten mithilfe dieser Sequenz eine Debatte um Jammer/Rührung und Schrecken/Schauer beziehungsweise Mitleid/Furcht und die Katharsis durch Affekte anregen. Eine Fragestellung dazu könnte lauten, ein antikes Drama auf seine Struktur und Wirkungsmittel zu untersuchen und mit der Spielszene zu vergleichen und die Wirksamkeit beider Medien aufgrund ihrer Stilmittel zu bewerten.

Einen Einstieg zu Moralvorstellungen und Hilfsbereitschaft in Extremsituationen bietet auch der kurze Dialog im Auto, als die drei Flüchtenden der Familie am Straßenrand begegnen und ihre Hilfe letztendlich aus Selbstschutz verweigern. Hier könnten die Lernenden Stellung beziehen und argumentieren, wie sie Joels Entscheidung fanden, und darlegen, wie sie möglicherweise in dieser Situation gehandelt hätten.

*Szene 2.1: Militärgewalt*

Gemeinsam mit Tess durchquert Joel die Quarantänezone, in der er lebt. Dort werden die beiden Zeuge, wie Menschen gewaltsam aus einem Haus gezerrt und vom Militär auf offener Straße hingerichtet werden. Nähert der Spieler sich dieser Szenerie, wird er von den Soldaten nach Ermahnung ebenfalls erschossen.<sup>25</sup>

*Szene 2.2: Sperrstunde*

Nachdem Marlene mit ihrer Bitte, Ellie zum Fireflies-Treffpunkt zu bringen, an Joel und Tess herangetreten ist, machen sich Joel und Ellie auf den Weg zur Grenze der Quarantänezone. Während dieser Szenen hört man im Hintergrund zweimal die Durchsagen einer Frauenstimme:

Zuerst: „Achtung! Die Sperrstunde tritt jetzt in Kraft. Wer ohne entsprechenden Passierschein aufgegriffen wird, wird verhaftet und verurteilt.“

Dann: „Achtung! Die Unterstützung gesuchter Krimineller wird mit dem Tode bestraft. Bringen Sie sich nicht in Gefahr. Zeigen Sie verdächtige Aktivitäten sofort an.“<sup>26</sup>

25 Kapitel: Sommer, Abschnitt: Bostoner Quarantänezone.

26 Kapitel: Sommer, Abschnitt: Grenze der Bostoner Quarantänezone.

*Erster möglicher Zugang: Gesellschaftsordnungen und -systeme*

Hier kann man einen guten Einstieg in die Thematik finden. Verschiedene Gesellschaftsordnungen und Herrschaftsformen können dabei beleuchtet werden. Der Kurs müsste vorab zum Verständnis klären, was Beispiele für Gesellschaftsordnungen sind. Anhand der Szenen sollen die Lernenden analysieren, welche Art der Ordnung im Spiel dargestellt sein könnte. Die Szenen zeigen deutlich eine militaristische Vorherrschaft in den Quarantänezonen. Ohne Skrupel werden Verdächtige verhaftet und sogar hingerichtet. Die Ansagen der Sprecherin haben etwa diktatorische Züge, und es lassen sich Mechanismen des Totalitarismus erkennen.

Als weitere Inspirationen können auch aktuelle oder vergangene reale Systeme der Geschichte betrachtet und diskutiert werden. Interessant für die Diskussion sind natürlich ebenso die Modelle der Utopie und Dystopie. Eine Gegenüberstellung der beiden Systeme bietet sich ebenfalls an. Ist im Spiel eine Dystopie dargestellt, oder könnte es auch für einige eine Utopie sein? Was wären Pro- und Kontra-Argumente?

Dabei sollte auch die Individualität des Menschen berücksichtigt werden. Im realen Leben gibt es verschiedene politische und gesellschaftliche Systeme, an die sich viele Menschen anpassen, einige jedoch auch dagegenstellen. Es gibt Personen, die es bevorzugen, in der freien Natur zu leben und unabhängig vom herrschenden System zu sein. Auch im Spiel werden Menschen gezeigt, die sich der „neuen“ Zivilisation nicht beugen wollen und außerhalb der Quarantänezonen leben. Diese Gruppen haben sich ein eigenes Ordnungssystem erschaffen, in denen ihre Regeln herrschen und beispielsweise das Morden auf dem Tagesplan steht.<sup>27</sup> Der Kurs könnte solche Beispiele in die Diskussion einflechten und die Systeme gegenüberstellen: Welche Menschen kommen hier vor? In welchem Verhältnis stehen diese zueinander? Gibt es hierarchische Formen? Wie unterscheidet sich das System von unserem?

*Zweiter möglicher Zugang: Ethischer Grundsatz*

Auch ethische Fragen eignen sich gut für Gespräche. In dieser fiktiven postapokalyptischen Welt werden die Menschen immer skrupelloser und verlieren möglicherweise ihre Züge, die sie einmal so menschlich machten. Vertrauen ist eines der größten Güter, denn es geht im Spiel schließlich um das nackte Überleben. Die Lernenden könnten mithilfe eines Gedankenexperiments einen Blick in diese fiktive Welt werfen: Wie weit sollte der Mensch gehen? Was steht an erster Stelle? Zu was ist man bereit, um in dieser Welt überhaupt leben zu können? Philosophisch gesehen ist es möglich, über den persönlichen Ansporn zu reden und was für jemanden das Leben ausmacht. Auch die Todesstrafe, die das Militär in den Qua-

---

27 Im Spiel existieren in einer Extremform auch marodierende Plünderer, die „Hunter“ genannt werden.

rantänezonen ausübt, wäre eine gute Diskussionsmöglichkeit (Todesstrafe ja oder nein). Kann man hier noch von Gut und Böse sprechen oder will nicht einfach jeder überleben, und das um jeden Preis?

### *Szene 3: Begegnung mit den Giraffen*

Diese Szene ist wohl die ungewöhnlichste und zugleich magischste des Endzeitdramas. Nach einer traumatischen Gefangenschaft, die Ellie zuvor durch einen psychopathischen Überlebenden erfahren musste, setzen die beiden Protagonisten ihre Reise fort und erreichen Salt Lake City, wo sie im örtlichen Krankenhaus die Fireflies vermuten. Ellie wirkt nun sehr verändert – sie ist wesentlich ruhiger und verschlossener Joel gegenüber, der immer wieder versucht, ein Gespräch mit ihr zu führen, jedoch nicht an sie heranzukommen vermag. Schlagartig ändert sich das, als das Mädchen von einem zerstörten Gebäude aus mehrere Giraffen erblickt, die vor dem Ausbruch im örtlichen Zoo lebten und das Unglück überlebt haben (Abb. 3). Trotz der zerstörten Welt sieht die Landschaft idyllisch aus, und



Abb. 3: Hoffnungsvolle Momente in einer Postapokalypse

die Giraffen spielen darin eine wichtige Rolle. Untermalt wird das Ganze durch eine leichte, angenehme Musik, und der Spieler wird quasi dazu aufgerufen, kurz innezuhalten und zu verweilen.<sup>28</sup> Joel versucht Ellie von ihrem Vorhaben, zu den Fireflies zu gehen, abzubringen und schlägt ihr vor, ein neues Leben zu starten.

<sup>28</sup> Kapitel: Frühling, Abschnitt: Salt Lake City.

Ellie ist jedoch der Meinung, dass alles, was sie erlebt haben, nicht umsonst gewesen sein dürfe. Diese ungewöhnliche Szene hat etwas Beruhigendes und Schönes an sich.

### *Zugang: Hoffnung*

Diese Szene spiegelt die innigste, menschlichste Hoffnung wider. Egal wie verloren die Welt zu sein scheint oder wie aussichtslos die Zukunft wirkt, der Mensch findet immer etwas, wofür es sich zu leben lohnt und woran er festhalten kann. Zum einen wird die Person Ellie an sich im Spiel zu einem Symbol der Hoffnung. Einerseits durch die Möglichkeit und das Hoffen auf ein Heilmittel gegen die Infektion, andererseits aber auch durch die persönliche Bindung, die Joel zu ihr aufgebaut und damit wieder einen richtigen Sinn für seine persönliche Welt erlangt hat. War sie anfangs für ihn nur eine „Schmuggelware“, versucht er nun, sie um jeden Preis beschützen. Die Giraffen symbolisieren in diesem Kontext die Hoffnung, da sie als so schöne und bezaubernde, aber auch fragil wirkende Wesen einen kontrastreichen Gegenpol zu der doch so trostlos und hart wirkenden Welt bilden. Egal wie verloren alles scheint, der Mensch braucht einen Hoffnungsschimmer, an dem er sich orientieren und so eine positive Sicht auf das Leben erhalten kann. Die Lernenden können über dieses Symbol der Hoffnung sprechen und grundsätzliche menschliche Züge beleuchten. Was macht uns erst so menschlich, und wie wichtig ist dieser innere Antrieb für uns? Was wären Symbole der Hoffnung für die Lernenden? Auch im echten Leben muss man manchmal innehalten und stehen bleiben, um wieder voranzukommen und seine positive Einstellung nicht zu verlieren.

### *Szene 4: Krankenhaus der Fireflies*

Um diese Szene besprechen zu können, ist es angebracht, dass die Lernenden die Rahmenhandlung kennen und mit Joels und Ellies zwischenmenschlicher Beziehung vertraut sind, da sonst Joels Beweggründe nicht nachvollzogen werden können.

Joel und Ellie haben nach knapp einem Jahr beschwerlicher Reise endlich fast das Krankenhaus der Fireflies erreicht. Um zu diesem zu gelangen, müssen sie einen gefluteten Tunnel durchqueren. Da Ellie nie schwimmen gelernt hat, versuchen sie sich einen Weg über das Wasser zu bahnen, der jedoch unter ihnen zusammenstürzt – Ellie droht zu ertrinken. Joel zieht nach einer dramatischen Rettungsaktion das bewusstlose Mädchen aus dem Wasser und wird sogleich von alarmierten Fireflies ebenfalls außer Gefecht gesetzt. Kurze Zeit später erwacht er im St.-Mary's-Krankenhaus, und die anwesende Marlene informiert ihn darüber, dass es Ellie gut gehen würde. Als Joel darum bittet, Ellie sehen zu dürfen, stellt sich heraus, dass diese sich in Vorbereitung für eine Operation befindet.

Marlene klärt Joel darüber auf, dass die Ärzte in Ellies Kopf einen mutierten Cordyceps lokalisiert hätten, der ihre Immunität verursache und aus dem nach seiner Entfernung ein Heilmittel hergestellt werden könne. Da die OP unmittelbar

am Gehirn stattfindet, würde Ellie die Prozedur jedoch nicht überleben. Es folgt eine erhitzte Debatte zwischen Joel und Marlene, da Joel die tödliche Operation verhindern und Ellies Leben bewahren möchte.

Die Anführerin der Fireflies argumentiert, dass ihr die Tatsache von Ellies bevorstehendem Tod noch näher als ihm gehen würde, da sie – im Gegensatz zu Joel – das Mädchen bereits seit seiner Geburt kennen würde und der Mutter zudem auch noch versprochen habe, Ellie zu beschützen und vor Unheil zu bewahren. Doch sie legt dar, dass es um nicht weniger als das Schicksal der Menschheit gehen würde und die Entscheidung daher nicht anders zu fällen sei. Joel reagiert erbost und uneinsichtig, sodass Marlene letztendlich befiehlt, ihn in Gewahrsam nehmen und notfalls erschießen zu lassen.

In einem Anfall von Verzweiflung und Wut überwältigt er seine Eskorte und beginnt, sich skrupellos durch die Krankenhaustrakte zu arbeiten. Der Spieler übernimmt an dieser Stelle wieder die Kontrolle über Joel und eliminiert auf dem Weg zum Operationssaal zahlreiche Widerstandskämpfer. Unterwegs ist es möglich, Dokumente zu finden, in denen beispielsweise Angehörige der Fireflies von ihren Hoffnungen auf ein Heilmittel sprechen. Auch Tagebücher von Marlene sind darunter, bei deren Lektüre man nachvollziehen kann, wie sehr ihr Ellies „Opfertod“ nahe geht und wie sie vor Ellies toter Mutter rechtfertigt, ihr Versprechen gebrochen zu haben.

Als Joel den Operationssaal stürmt, greift ihn niemand an, doch der Arzt betont klar und deutlich: „Ich gebe sie Ihnen nicht!“ Nachdem Joel beginnt, das OP-Personal zu töten – dem Spieler wird an dieser Stelle keine andere Handlungsoption gelassen –, kommentieren die noch lebenden Anwesenden das Ge-



Abb. 4: Joel flieht mit Ellie durch die Pädiatrie

schehen mit Ausrufen wie „Sie widerliches Schwein!“ und „Das dürfen Sie nicht!“. Anschließend zieht Joel Ellies Narkoseschläuche und nimmt sie mit den Worten „Komm her, Kleine, ich hab’ dich!“ auf den Arm und flieht vor den verbliebenen Fireflies aus dem Krankenhaus (Abb. 4). Diese Szene erinnert stark an den Spielbeginn, als Joel mit seiner Tochter auf den Armen vor den Infizierten flüchtet.

Der Umstand, dass er durch die bunt gestaltete und mit Spielecken versehene Kinderstation flüchten muss, unterstreicht atmosphärisch, dass Joel hier im wahrsten Sinne des Wortes mit aller Gewalt versucht, „sein“ Kind vor dem Tod zu bewahren. Kurz vor Verlassen des Krankenhauses kommt es abermals zur Begegnung mit Marlene, die erneut versucht, an Joel zu appellieren. Sie weist ihn auf die Gefahren der infizierten Welt hin und erinnert ihn daran, dass Ellie sich ganz bewusst dafür entschieden hat, ihre Immunität zum Nutzen der Menschheit einzusetzen zu wollen, und dass er noch immer die Chance hätte, das „Richtige“ zu tun. Daraufhin erschießt Joel Marlene und macht sich mit Ellie in einem Auto auf den Heimweg.

Als Ellie, die seit ihrer Bewusstlosigkeit im Tunnel keine Erinnerungen an das Geschehene hat, schließlich erwacht, fragt sie Joel, was passiert sei. Dieser verschweigt ihr den wahren Verlauf und erklärt ihr, dass kein Heilmittel hergestellt werden konnte und die Fireflies sie daher wieder weggeschickt hätten. Ellie reagiert nach dieser Erklärung mit sichtlicher Enttäuschung, weil sie aufrichtig gehofft hatte, etwas bewirken zu können. Sie erinnert Joel an die vielen Toten durch die Infektion, und vor allem nennt sie namentlich die gestorbenen Weggefährten, die ihr Leben gelassen haben, um Ellie und Joel zu helfen, an das Ziel ihrer Reise zu gelangen.

Später konfrontiert sie Joel offensiv mit den Worten: „Schwör’ es mir, dass alles, was du mir über die Fireflies gesagt hast, wahr ist!“, woraufhin dieser nach einem tiefen Seufzer „Ich schwör’s!“ antwortet. Ellie antwortet „Okay.“, und die Geschichte des Spiels endet.<sup>29</sup>

### *Mögliche Zugänge*

Diese Szene eignet sich besonders, um mit Lernenden über die Bedeutung und Gewichtung von „Falsch“ und „Richtig“ und die mitunter schwere Bürde von Entscheidungen zu sprechen. Hier kann, auch anknüpfend an die Eingangssequenz des Spiels, abermals das Thema der menschlichen Emotionalität und Verlustangst aufgegriffen werden. Anhand Joels Entscheidung, keinen erneuten Verlust ertragen zu können (beziehungsweise zu wollen), beschließt er eigenmächtig, der Menschheit die Chance auf Heilung und somit auf Rückkehr zur Zivilisation zu verwehren, und geht sogar so weit, alles und jeden zu vernichten, der dies infrage stellt. Ebenso belügt er Ellie massiv. Hier könnten die Lernenden überlegen und

---

29 Kapitel: Frühling, Abschnitt: St. Marys Krankenhaus.

begründen, wie sie Joels Entscheidung bewerten, ob sie sein Handeln nachvollziehen können oder ihn nun gar als „bösen“ Menschen einstufen würden.<sup>30</sup>

## 7 QUELLEN

[Red.]: Pressespiegel zu The Last of Us, (o. J.), in: Metacritic, online einsehbar unter URL: <https://www.metacritic.com/browse/games/score/metacritic/all/ps3?sort=desc> (zuletzt abgerufen am 24. 04. 18).

[Red.]: Überlebenskampf, schön wie nie, 04. 08. 2014, in: SPIEGEL ONLINE, online einsehbar unter URL: <https://www.spiegel.de/netzwelt/games/the-last-of-us-remastered-im-test-review-fuer-playstation-4-a-984108.html> (zuletzt abgerufen am 25. 04. 18).

Falkenstern, Max: The Last of Us Remastered – Verkaufszahlen laut Insider auf Rekordniveau, 11. 08. 2014, in: PC Games, online einsehbar unter URL: <https://www.pcgames.de/The-Last-of-Us-Remastered-Spiel-54192/News/Verkaufszahlen-laut-Insider-auf-Rekordniveau-1131858/> (zuletzt abgerufen am 24. 04. 18).

Jones, Elton: VGX 2013: The Full List of Video Game Award Winners, 07. 12. 2013, in: Heavy, online einsehbar unter URL: <https://heavy.com/games/2013/12/vgx-2013-the-full-list-of-video-game-award-winners/> (zuletzt abgerufen am 24. 04. 18).

Krolock, Marie: Sam Raimi bringt The Last of Us auf die Leinwand, 07. 03. 2014, in: Moviepilot, online einsehbar unter URL: <https://www.moviepilot.de/news/sam-raimi-bringt-the-last-of-us-auf-die-leinwand-128364> (zuletzt abgerufen am 25. 04. 18).

Luerweg, Frank: Pilze programmieren Ameisen um – schon seit Jahrmillionen, 18. 08. 2010, in: Informationsdienst Wissenschaft, online einsehbar unter URL: <https://idw-online.de/de/news382796> (zuletzt abgerufen am 24. 04. 18).

Lydia Benecke: Auf dünnem Eis. Die Psychologie des Bösen, Bastei Lübbe: Köln 2013.

---

30 Zum Thema „Wenige Personen opfern, um viele Personen zu retten“ existieren zahlreiche Verweise und Überlegungen. So stellt bspw. Lydia Benecke in ihrem Buch „Auf dünnem Eis: Die Psychologie des Bösen“ anhand vieler Beispiele dar, wie schnell sich moralisch vermeintlich „falsche“ und verwerfliche Entscheidungen doch schnell als „richtig“ und der Situation angemessen entpuppen können. Lydia Benecke: Auf dünnem Eis. Die Psychologie des Bösen, Bastei Lübbe: Köln 2013.

- Martin, David: The Last of Us: Sony nennt neue Verkaufszahlen – Naughty Dog auf der GDC 2014, 17. 03. 2014, in: PC Games, online einsehbar unter URL: <https://www.pcgames.de/The-Last-of-Us-Spiel-37820/News/The-Last-of-Us-Sony-nennt-neue-Verkaufszahlen-1113685/> (zuletzt abgerufen am 24. 04. 18).
- Matheson, Richard: In bin Legende. Heyne: München 1982.
- McCarthy, Cormac: Die Straße. Rowohlt: Reinbek 2007.
- Minkley, Johnny: The Last of Us Preview, 13.12. 2011, in: Eurogamer, online einsehbar unter URL: <https://www.eurogamer.net/articles/2011-12-13-the-last-of-us-preview> (zuletzt abgerufen am 24. 04. 18).
- Takahashi, Dean: What inspired The Last of Us (interview), 06. 08. 2013, in: Venturebeat, online einsehbar unter URL: <https://venturebeat.com/2013/08/06/the-last-of-us-creators-inspirations/2/> (zuletzt abgerufen am 24. 04. 18).
- Wyss, Andy: The Last of Us: Review, 25. 06. 2013, in: GBase, online einsehbar unter URL: [https://www.gbase.ch/playstation/reviews/11583/The-Last-of-Us-4498\\_\\_p5.html](https://www.gbase.ch/playstation/reviews/11583/The-Last-of-Us-4498__p5.html) (zuletzt abgerufen am 24. 04. 18).