

Brothers A Tale of Two Sons



Dieses märchenhafte Adventure sollte sich niemand entgehen lassen: A Tale of Two Sons ist eines der besten Abenteuer des Jahres. Aber ein sehr kurzes. Von Patrick Mittler

Genre: **Adventure** Publisher: **505 Games** Entwickler: **Starbreeze Studios (Syndicate, GS 05/12: 75 Punkte)**
Termin: **3.9.2013** Spieler: **einer** Sprache: **Deutsch, Englisch** Preis: **15 Euro**

Weitere Infos auf GameStar.de

Der Abspann läuft über den Schirm, die Musik klingt aus, und wir sitzen wie in Trance vor dem Monitor. Ein Blick auf die Uhr: Zweieinhalb Stunden sind seit dem Beginn von **Brothers: A Tale of Two Sons** vergangen. Es kommt uns länger vor.

Denn **Brothers** hat uns gepackt, wie es selten ein Spiel geschafft hat – spielerisch und vor allem emotional. Entwickler Starbreeze erzählt eine wunderbar melancholische Geschichte. Für zweieinhalb

Stunden waren wir Teil des ergreifenden Märchens von zwei Brüdern, die nach dem Tod ihrer Mutter nun auch noch Gefahr laufen, ihren Vater zu verlieren. Nur das Heilwasser einer Quelle fernab seines Heimatdorfes kann den armen Mann noch retten. Mit den beiden verzweifelten Brüdern machen wir uns also auf den Weg durch eine Welt, die mit jedem Schritt beste Grimm'sche Märchentradition atmet. Es ist eine Welt, in der Riesen in verwunschenen Türmen hausen, in der Trolle in tiefen Stollen nach Erz schürfen – aber auch eine Welt, in der der böse Wolf mit blitzenden Augen in der Dunkelheit lauert und kleine Kinder fressen will. Die Welt von **Brothers** ist wunderbar, wunderbar und gleichzeitig zutiefst melancholisch. Gedämpfte Farben

und eine wunderschön wehmütige Musik runden diese einzigartige Stimmung ab.

Um das Märchen zu überstehen, sind die Brüder aufeinander und auf uns angewiesen. Der Clou: Die beiden Burschen wollen gleichzeitig gesteuert werden. Mit WASD befehlen wir den älteren Bruder, mit den Pfeiltasten den jüngeren. Über die Leertaste und die rechte Steuerungstaste wiederum lassen wir die Brüder mit der Märchenwelt interagieren. Das reicht von »Greif die Felskante« bis hin zu »Streichele die Katze des Nachbarn«. Unser Gehirn ist überrascht, entzückt und überfordert – schließlich ist unser Denkapparat nicht darauf eingestellt, zwei Spielfiguren parallel zu manövrieren. Zudem merken wir recht schnell,

Märchenstunde für Erwachsene

+ Stärken

- + wunderbar melancholische Geschichte
- + spaßiges Steuerungsprinzip
- + märchenhafte Optik

- Schwächen

- ohne Gamepad hakelig
- sehr kurz

Das gesamte Spiel steckt voller hübscher **Panorama**-Aussichten.



Auf der Suche nach einem Heilmittel für den kranken Vater treffen wir auf allerlei **Märchenkreaturen**.





Mit Herz und Hirn

Patrick Mittler
Freier Redakteur
redaktion@gamestar.de

Brothers: A Tale of Two Sons hat in 2,5 Stunden mehr unvergessliche Spielmomente als so manches 40-Stunden-Epos. Es löst mit kleinen Gesten größere Emotionen aus als jeder Shooter-Radai. Und wie bei anderen Download-Perlen wie Limbo, Braid oder Fez konzentriert sich Brothers auf das Wesentliche und spielt seine Stärken in dieser kurzen Spielzeit nahezu perfekt aus. Dieses fantastische Kleinod sollte wirklich jeder gespielt haben, auch wenn es kurz ist und dabei vergleichsweise anspruchslos.

Steampflicht

Brothers: A Tale of Two Sons ist momentan ausschließlich über die Online-Plattform Steam erhältlich, eine Verpackungsversion existiert nicht. Nach der einmaligen Aktivierung lässt sich das Spiel auch offline starten, kann aber nicht mehr weiterverkauft werden.

dass das Spiel eigentlich auf ein Gamepad ausgelegt ist: Mit dem steuert es sich spürbar angenehmer. Trotzdem mussten wir auch damit mehr als einmal die Brüder entsprechend der Controller-Aufteilung auf die »richtige« Seite stellen, damit sich unsere Hirnwindungen nicht verknoten. Diese Spielmechanik ist die Grundlage der Rätsel in **Brothers**. Wir lassen den älteren Bruder beispielsweise eine Räuberleiter machen, damit der jüngere auf eine Anhöhe kommt und ein Seil herablassen kann. Wir lenken mit einem Bruder einen kläffenden Hund ab, damit der andere an der Töle vorbei auf einen Heuballen huschen kann. Dabei besteht der Reiz der Rätsel nicht im Grübeln über die Lösung, denn die liegt meist auf der Hand.

Mehr als die Summe seiner Teile

Vielmehr ist es der Akt des Lösen, also das clevere und delikate Dirigieren der beiden Brüder, das unsere grauen Zellen auf erfrischend ungewöhnliche Art und Weise kitzelt. Brothers treibt uns voran, indem es im Minutentakt neue Elemente einführt. Etwa wenn sich die Recken ein Seil um die Bäuche binden und dann wie ein menschliches Pendel von Vorsprung zu Vorsprung schwingen. Der Spielfluss ist nahezu perfekt: **Brothers** präsentiert eine neue Rätselvariante, bringt sie wunderbar auf den Punkt und ist sofort bei der nächsten innovativen Idee oder dem nächsten atemberaubenden Schauplatz. So entsteht der organische Eindruck, dass **Brothers** in seiner kurzen Spielzeit mehr originelle Einfälle parat hat als so manches Spiel in zehn oder zwölf Stunden.

Die wohl größte Leistung von **Brothers** besteht aber darin, wie es Grafik, Sound, Spielwelt, Figuren und Spielmechaniken zusammenbringt, um die Geschichte der beiden Brüder zu erzählen. Es ist schwierig, dies ohne Spoiler zu beschreiben, ein paar harmlosere Beispiele wollen wir aber für Neugierige anführen: Nehmen wir auf einer der vielen Bänke Platz, zeigt uns **Brothers** stets ein umwerfendes Panorama, das gleichzeitig auch die epische Dimension der brüderlichen Reise illustriert. Folgen wir mal einer der wenigen Abzweigungen vom recht linearen Hauptpfad, entdecken wir kleine Nebengeschichten, die teilweise schmerzlich düster sind. Wer die Augen offen hält, wird nicht nur mit Achievements belohnt (am Hauptpfad gibt es gar keine), sondern auch mit einer ungemein reicheren Spielerfahrung. Die zwei Söhne sprechen zudem in ihrem gesamten Abenteuer kein einziges verständliches Wort. Wir lernen die Burschen stattdessen durch ihre Aktionen kennen, etwa wenn wir am Wegesrand einen Harfenspieler entdecken. Interagieren wir mit dem kleinen Bruder, spielt der ein schönes Lied auf dem Instrument, der ältere wiederum klimpert nur einige schräge Noten zusammen – sehr zu unserem Amusement und auch dem des

Musikers. Je mehr wir mit den Protagonisten erleben, desto mehr wachsen sie uns ans Herz. Es ist nicht weniger als eine design-technische Meisterleistung, wie viel Spiel- und erzählerische Tiefe Starbreeze Studios aus der minimalistischen Steuerung herausholt – von kleinen Gesten zwischen den Brüdern über kongeniale Rätsel bis hin zum großen Finale, bei dem ein schlichter Knopfdruck und dessen Folgen selbst gestandene Zocker emotional aus den Socken hauen kann. Patrick Mittler / JG

TERMIN	3.9.2013	PREIS	15 Euro	USK	ab 12 Jahren
Brothers: A Tale of Two Sons Adventure					
Publisher	505 Games		ARCADÉ		
Entwickler	Starbreeze Studios				
Sprache	Deutsch, Englisch, Französisch, Italienisch				
Ausstattung	– (Download)				
Kopierschutz	Steam				

GRAFIK

- tolles Design wie aus einem Guss
- malerische Panorama-Ansichten
- flüssige Animationen
- detaillierte Figuren
- teils sehr verwaschene Texturen

SOUND

- Sprecher schaffen Emotionen trotz unverständlicher Sprache
- atmosphärische Musikkuntermalung...
- ... manchmal aber etwas zu plakativ traurig

BALANCE

- immer zu schaffende Aufgaben
- nahezu perfekter Spielfluss
- intuitives und anspruchsvolles Lösen der Rätsel...
- ... die aber oft zu leicht sind

ATMOSPHÄRE

- märchenhafte Welt
- charismatisches Helden duo
- viele nette Details abseits des Hauptweges

BEDIENUNG

- kommt mit sehr wenigen Tasten aus
- intuitives Steuerungsprinzip...
- ... aber nur mit dem Gamepad wirklich griffig

UMFANG

- viele zauberhafte Schauplätze
- kein Leerlauf... aber nur zwei Stunden lang
- kein Wiederspielwert

HANDLUNG

- wunderbar melancholische Geschichte
- cleveres nonverbales Storytelling
- vollgepackt mit kleinen und großen emotionalen Momenten

CHARAKTERE

- Geschwisterpaar als große Emotionsträger
- gute Charakterzeichnung
- beide Brüder haben eine stimmige Persönlichkeit

DIALOGE

- verleihen den Protagonisten ihren Charakter
- treiben die Handlung voran
- bestehen lediglich aus einer Fantasiesprache

RÄTSEL

- Steuerung zweier Charaktere anspruchsvoll
- stets kreativ und abwechslungsreich zu lösen
- eigentliche Lösung vergleichsweise anspruchslos

7/10

9/10

8/10

10/10

7/10

3/10

9/10

10/10

8/10

9/10



Hier müssen wir einen Hund ablenken und mit den Brüdern abwechselnd über die sicheren Strohballen huschen.