

MEDIENBILDUNG
STUDIEN ZUR AUDIOVISUELLEN KULTUR
UND KOMMUNIKATION

Alina Donat

Musik in Videospielen im Kontext der bildungstheoretischen Computerspielanalyse

Medienbildung

Studien zur audiovisuellen Kultur und Kommunikation

Band 18

Eine Schriftenreihe der Otto-von-Guericke-Universität Magdeburg,
Fakultät für Humanwissenschaften, Institut I: Bildung, Beruf und Medien

ISSN 2569-2453

Herausgegeben von

Ralf Biermann

Johannes Fromme

Stefan Iske

Dan Verständig

Alina Donat

Musik in Videospielen im Kontext der bildungstheoretischen Computerspielanalyse



Alina Donat

Magdeburg, Deutschland

Masterarbeit im Studiengang Medienbildung: Audiovisuelle Kultur und Kommunikation an der Otto-von-Guericke-Universität Magdeburg (2022)

ISBN: 978-3-948749-59-0

DOI: 10.24352/UB.OVGU-2025-089

Otto-von-Guericke-Universität, Magdeburg 2023

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://dnb.d-nb.de> abrufbar.

Dieses Werk ist unter einer Creative Commons Lizenz vom Typ 4.0 International zugänglich.



Eine Kopie dieser Lizenz können Sie online einsehen unter

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

Inhaltsverzeichnis

Tabellenverzeichnis	8
Anmerkung:.....	8
1 Einleitung und Problemstellung	9
2 Aktueller Forschungsstand	11
3 Zielsetzung und methodischer Rahmen der Forschungsfrage	18
4 Die Strukturelle Medienbildung	19
5 Definition: Videospiel	21
6 Ausgangspunkt I: Die bildungstheoretische Videospieleanalyse.....	24
6.1 Vorüberlegungen von Fromme und Könitz	24
6.2 Die bildungstheoretische Computerspielanalyse (Fromme/Könitz).....	26
6.3 Sound innerhalb der bildungstheoretischen Videospieleanalyse	29
7 Ausgangspunkt II: Sound innerhalb der neoformalistischen Filmanalyse	31
7.1 Sound und Musik im Film	31
7.2 Grundlegende Eigenschaften des Filmsounds	31
7.3 Dimensionen des Filmsounds	32
8 Abgrenzung Sound und Musik in Videospielen	36
8.1 Abgrenzung von Sound und Musik in Videospielen.....	36
8.2 Gemeinsamkeiten und Unterschiede von Spiel- und Filmmusik	36
9 Zur Rolle von Musik in Videospielen	38
9.1 Videospielemusik als funktionale Musik	39
9.2 Einordnung von Musik in Videospielen	40
9.2.1 Innere und äußerliche Videospielemusik	40
9.2.2 Diegetische, non-diegetische und transdiegetische Musik	40
9.2.3 Dynamische Musik: Adaptive und interaktive Musik; Adaptibilität.....	42
9.2.4 Lineare, proaktive und reaktive Musik	45
9.2.5 Zusammenfassende Übersicht: Einordnung von Musik	45

9.3	Funktionen von Musik in Videospielen.....	52
9.3.1	Narrative Funktionen	54
9.3.2	Immersive Funktionen	55
9.3.3	Atmosphärebildende Funktion	56
9.3.4	Spielunterstützende und spielflussfördernde Funktionen	57
9.3.5	Zusammenfassende Übersicht: Funktionen von Musik.....	58
10	Zwischenfazit	61
11	Exemplarische Analysen von Musik in digitalen Spielen	63
11.1	Begründung der Spielauswahl.....	63
11.2	Vorgehen bei der Analyse der Videospielmusik.....	66
11.3	Adventure: ‚Shadow of the Tomb Raider‘ (2019).....	68
11.3.1	Basisdaten des Spiels ‚Shadow of the Tomb Raider‘	68
11.3.2	Basale Figuren, Objekte und Ereignisse	69
11.3.3	Analyse der Ordnung der Spielelemente.....	70
11.3.4	Analyse der Inszenierung der Spielelemente	73
11.3.5	Betrachtung der Videospielmusik.....	76
11.3.6	Bildungstheoretische Kontextualisierung und Interpretation.....	81
11.4	Rollenspiel: ‚The Witcher III: Wild Hunt‘ (2015)	85
11.4.1	Basisdaten des Spiels.....	85
11.4.2	Basale Figuren, Objekte und Ereignisse	86
11.4.3	Analyse der Ordnung der Spielelemente.....	87
11.4.4	Analyse der Inszenierung der Spielelemente	92
11.4.5	Betrachtung der Videospielmusik.....	96
11.4.6	Bildungstheoretische Kontextualisierung und Interpretation.....	100
11.5	Shooter: ‚Battlefield V‘ (2018).....	104
11.5.1	Basisdaten des Spiels.....	104
11.5.2	Basale Figuren, Objekte und Ereignisse	104

11.5.3	Analyse der Ordnung der Spielelemente.....	105
11.5.4	Analyse der Inszenierung der Spielelemente	109
11.5.5	Betrachtung der Videospielmusik.....	112
11.5.6	Bildungstheoretische Kontextualisierung und Interpretation.....	115
11.6	Strategie: ‚A Total War Saga: Troy‘ (2020)	119
11.6.1	Basisdaten des Spiels.....	119
11.6.2	Basale Figuren, Objekte und Ereignisse	119
11.6.3	Analyse der Ordnung der Spielelemente.....	120
11.6.4	Analyse der Inszenierung der Spielelemente	123
11.6.5	Betrachtung der Videospielmusik.....	126
11.6.6	Bildungstheoretische Kontextualisierung und Interpretation.....	128
11.7	Vergleichende Betrachtung.....	132
12	Fazit.....	139
13	Ausblick	143
14	Literaturverzeichnis.....	145
15	Gameografie	152
16	Anhang 1	153
16.1	Video 1: Shadow of the Tomb Raider.....	154
16.2	Video 2: The Witcher III: Wild Hunt	155
16.3	Video 3: Battlefield V – Kriegsgeschichte Nordlys.....	156
16.4	Video 4: A Total War Saga: Troy.....	156
17	Anhang 2	157
17.1	Auszüge aus dem Erstgutachten: Prof. Dr. Stefan Iske	157
17.2	Auszüge aus dem Zweitgutachten: Dr. Florian Kiefer	158

Tabellenverzeichnis

<i>Tabelle 1:</i> Sounddesign innerhalb der Videospielanalyse verschiedener Autor/innen	17
<i>Tabelle 2:</i> Elemente des Videospiels	23
<i>Tabelle 3:</i> Einordnung von Videospielmusik	47
<i>Tabelle 4:</i> Einordnung von Spielsounds	50
<i>Tabelle 5:</i> Übersicht über die Funktionen von Videospielmusik	59
<i>Tabelle 6:</i> Analyseaspekte der Videospielmusik	67
<i>Tabelle 7:</i> Gemeinsamkeiten und Unterschiede der Musik in den analysierten Spielen.....	134

Anmerkung:

In der vorliegenden Masterarbeit wird der Begriff Videospiel als Sammelbegriff für digitale Spiele verwendet. Er beinhaltet sowohl Computer- als auch Konsolenspiele, ohne auf eine bestimmte Hardware zu verweisen, da die heutigen Videospiele in der Regel sowohl für Computer als auch verschiedene Konsolen erscheinen. Zudem wäre eine Abgrenzung anhand der Hardware in dieser Arbeit nicht zielführend, da es heutzutage keine nennenswerten Unterschiede (bspw. Rechenleistung oder Speicherplatz) zwischen Computern und Konsolen mehr gibt.

1 Einleitung und Problemstellung

In der Freizeitgestaltung vieler Jugendlicher, wie auch Erwachsener spielen Videospiele mittlerweile eine bedeutende Rolle, sodass sich Videospiele heute neben anderen Unterhaltungsmedien wie Filmen oder Serien behaupten können. Im Schnitt spielt dabei jede/r zweite Deutsche Videospiele, wobei knapp die Hälfte der Spieler/innen weiblich ist (vgl. Kehr 2019).

Videospiele kennzeichnet, dass im Gegensatz zu Filmen oder Serien die Spieler/innen in das Geschehen und damit nicht selten die Narration eingreifen und diese verändern können. Die Interaktivität und die Veränderungen im Spielgeschehen durch die Spieler/innen wirken sich dabei auch auf andere Elemente des Videospieles aus, wie bspw. das Interface, das Gameplay, den Verlauf der Narration/Diegeese, Musik/Sound und weitere. Dadurch, dass Musik nicht nur, wie auch im Film, selbstverständlich zu Videospielen dazu gehört, sondern sich diese auch an das Spielgeschehen anpassen muss, ist es eine wichtige, aber auch schwierige Aufgabe Musik für Videospiele zu komponieren und die „rasant voranschreitende Entwicklung sorgte dafür, dass mittlerweile die Produktionen bei Qualität und Aufwand der Filmbranche um nichts nachstehen“ (Lorber 2017). So sind die 8-Bit-Sounds aus den Anfängen der Videospiele längst orchestralen Werken gewichen, die mit der Filmmusik qualitativ durchaus mithalten können. Die Musik in Videospielen findet aber nicht mehr nur innerhalb des Spiels statt. Mittlerweile wird Videospielmusik bspw. von Sinfonieorchestern auf entsprechenden Konzerten gespielt, zu welchen nicht nur Spieler/innen, sondern auch Musikliebhaber/innen gehen:

„Inzwischen gibt es eine Vielzahl an phänomenalen Spielemusikkonzerten, die auf der ganzen Welt die epischen Sounds der Videospiele aufführen. Eine der berühmtesten ist die Konzertreihe Final Symphony, auf denen Symphonieorchester die Soundtracks der Videospielreihe Final Fantasy aufführen. [...] Schon längst werden die Soundtracks nicht mehr nur durch Gamer gefeiert, denn auch Menschen, die nicht selbst spielen, schätzen heute die einmaligen Kreationen der Videospielsoundtracks“ (Kulturfolger).

Videospielmusik stellt also einen wichtigen Bestandteil von Spielen dar, welcher darüber hinaus auch von Nicht-Spieler/innen geachtet und geschätzt wird. Betrachtet man Videospiele, sollte man also davon ausgehen, dass auch der Musik entsprechende Aufmerksamkeit im Rahmen von Analysen geschenkt wird.

Im Bereich der Strukturalen Medienbildung (vgl. Jörissen und Marotzki 2009) ist es üblich, Videospiele zu analysieren und dabei vornehmlich nach Bildungspotenzialen zu

fragen, die sich aus dem Spiel, seiner Narration oder anderen Elementen des Spiels ergeben können. Auch werden digitale Spiele bezüglich konkreter Fragestellungen, bspw. der Darstellung von Anerkennung im Videospiel (vgl. Donat 2020), analysiert. Kringiel (2009) hingegen liefert eine multiperspektivische Videospielanalyse des Spiels ‚Max Payne 2‘, in der ludologische, narrative, cyberdramatische, filmanalytische, architektonische sowie auch erziehungswissenschaftliche Aspekte berücksichtigt werden. Je nach Fragestellung und Ziel der Videospielanalyse kann der Fokus auf bestimmte Aspekte des Spiels gelegt werden, oder ein Spiel als Ganzes einer umfangreichen Analyse unterzogen werden. Orientieren kann man sich dabei an der von Fromme und Könitz (2014) beschriebenen Computerspielanalyse. Neben Panofskys Modell zur Bildanalyse folgt diese einem neoformalistischen Ansatz, der ferner auf Bordwell et al. (2017) zurückgeht. Daher sollen sowohl die von Fromme und Könitz (2014) beschriebene bildungstheoretische Videospielanalyse als auch die neoformalistische Filmanalyse nach Bordwell et al. (2017) im Verlauf der Arbeit die Grundlage für die Betrachtung von Musik in Videospielen darstellen.

Im Gegensatz zu Bordwell et al., die sich mit Sound im Film umfangreich auseinandersetzen (vgl. ebd., S. 263 ff.), beschränkt sich die Betrachtung von Sounddesign in Videospielen bei Fromme und Könitz auf eine recht knapp gehaltene Zusammenfassung: Sie beschreiben Sound in Computerspielen als „Töne, Stimmen und Klänge“ (Fromme und Könitz 2014, S. 267), welche „durch ihre Tonlage die Stimmungen in Spielwelten unterstreichen [können]“ (ebd., S. 267). Fromme und Könitz unterscheiden dabei in Analogie zur Filmanalyse zwischen diegetischen und extradiegetischen Elementen des Sounds und heben zusätzlich hervor, dass „das Sounddesign auch die ludische Seite des Spiels unterstützen kann“ (ebd., S. 267). Sie illustrieren diese Ausführungen anhand des Spiels ‚Super Mario Bros.‘, worin sich die musikalische Gestaltung der Ober- und Unterwelten vor allem in der Tonalität unterscheidet. Den Autoren zufolge werden dadurch verschiedene Stimmungen erzeugt. Zudem nennen sie als Beispiele für die Unterstützung ludischer Aspekte jene Feedback-Sounds, die die Spieler/innen erhalten, wenn sie im Spiel eine Münze sammeln oder einen Gegner besiegen und dadurch Punkte erhalten (vgl. ebd., S. 267f.). Ihre Ausführungen stellen damit einen ersten Startpunkt zur Betrachtung von Videospielmusik dar.

2 Aktueller Forschungsstand

Nachfolgend soll nun ein kurzer Überblick über den aktuellen Forschungsstand zu Musik in Videospielen gegeben werden. Bei der Recherche zum Einsatz von Musik in Videospielen und ihrer Gestaltung findet man neben einigen Beispielbetrachtungen auch überblicksartige Beiträge, die sich aus Sicht dieser Arbeit gut eignen, um den aktuellen Forschungsstand darzustellen.

„Obwohl die Geschichte der Musik in Video- und Computerspielen [...] bereits gut vier Jahrzehnte alt ist, hat die wissenschaftliche Auseinandersetzung erst Mitte der 2000er-Jahre eingesetzt“ (Moormann 2019, 214).

Daher erfolgt der Einstieg in das Thema oft über die historische Entwicklung von Videospielmusik und -sound, wobei deutlich wird, dass gerade zu Beginn die technischen Möglichkeiten die Gestaltung der akustischen Spielelemente beeinflussten und limitierten (vgl. Epting 2017, S. 1; vgl. Moormann 2019, 215 ff.). Neben der Musik gehören auch weitere Elemente zur akustischen Ebene des Videospiels. Nach Newman (2004) sind unter dem Begriff Sound alle Soundeffekte und Musiken zu fassen, welche während des Spiels erklingen, worunter auch Umgebungsgeräusche innerhalb des Spiels fallen (vgl. ebd., S. 11). Von Autoren wie Zindel (2015) wird auch von Game-Audio gesprochen, da dieser Begriff die Inklusion aller auditiven Elemente erlaubt, so dass auch gesprochene Dialoge berücksichtigt werden können. Er unterteilt anschließend jedoch ebenfalls in Game-Sound, d. h. Musik und Soundeffekte, sowie Sprache bzw. Synchronisation. Hintergrundgeräusche ordnet er dabei dem Begriff der Soundeffekte ebenso zu wie künstlich erzeugte Soundeffekte (vgl. ebd., S. 31f.).

Musik im Kontext von Videospielen wird zudem häufig mit Filmmusik verglichen. Bei Autoren wie bspw. Berndt (2013), Epting (2017) und Moormann (2019) wird deutlich, dass Videospiel- und Filmmusik durchaus einige Gemeinsamkeiten besitzen und Filmmusik „als entwicklungshistorische[r] Vorläufer und wichtigstes Vorbild“ (Berndt 2013, S. 293) der Videospielmusik gilt. Aber auch Unterschiede werden herausgestellt. Der größte Unterschied ergibt sich aus einem Hauptmerkmal von Videospielen: die Interaktivität (vgl. ebd., S. 295f.). Dadurch geraten Konzepte der Filmmusik an ihre Grenzen, da Musik nicht linear vorgefertigt eingesetzt werden kann, sondern auf das Spielgeschehen und die Spielentscheidungen der Spieler/innen bzw. ihr Verhalten reagieren muss (vgl. ebd., S. 293; vgl. Moormann 2019, 1). Gemeinsamkeiten ergeben sich vor allem daraus, dass „[b]eide [...] ein audiovisuelles Medium [vertönen]“ (Berndt 2013,

S. 294) und „[b]eide [...] im Dienste narrativer Funktionen [stehen]“ (ebd., S. 294), so dass sich sowohl die Funktionen als auch die Trends der Filmmusik in Videospielen finden bzw. auf diese übertragen lassen. Dementsprechend sind auch Kategorisierungen und Systematisierungen von Videospielmusik oft an der Filmmusik orientiert. So kann Musik, oder allgemeiner Sound, in Videospielen (wie auch im Film) anhand der Positionierung in diegetisch und nicht-diegetisch unterteilt werden (vgl. Berndt 2013, S. 295). Einen umfangreichen Überblick über verschiedene Kriterien zur Einordnung von Videospielmusik liefert zudem Epting (2017), welcher in Bezug auf verschiedene andere Autoren bspw. die Einteilung nach Klangquelle, nach Positionierung im Spiel, nach dem Bezug zur Bildebene, anhand des Abstraktionsgrads oder auch der Realitätsnähe vorstellt. Der Musik- und Film-Informatiker Berndt (2013) schreibt außerdem, dass das Potenzial von Musik in Videospielen über das der Filmmusik hinausgeht, was er mit dem interaktiven Spielgeschehen begründet:

„Denn der Film ist nicht interaktiv, das Spiel aber sehr wohl. Die Musik für den Film richtet sich an den passiven Zuschauer, die Musik im Spiel an den aktiv am Spielgeschehen beteiligten Spieler und beeinflusst ihn in seinem Spielverhalten. [...] Anstatt also ausschließlich das szenische Verhalten zu begleiten, muss die Musik sich an den Spieler richten, sein Verhalten regulieren und kommentieren. Hierin liegt der zentrale Unterschied zur Filmmusik, die zwar zum Publikum kommuniziert, aber nicht darauf reagiert“ (ebd., S. 318f.).

Mit passiv meint Berndt hierbei, dass der/die Zuschauer/in eines Films keinen Einfluss auf die Handlung und das weitere Geschehen nehmen kann. Spieler/innen hingegen beeinflussen die Spielhandlung durch ihr Verhalten und ihre im Spiel getroffenen Entscheidungen. Es geht hier im Kern also um die Interaktivität. Ein/e Filmzuschauer/in kann hingegen, folgt man der Auffassung der Filmwissenschaftlerin Thompson, sehr wohl aktiv sein, indem er/sie „im Werk aktiv nach Hinweisen (cues) [sucht] und [er/sie] reagiert darauf mit Wahrnehmungsfähigkeiten (viewing skills), die er[/sie] durch seinen Umgang mit anderen Kunstwerken und mit dem Alltagsleben erworben hat“ (Thompson 1995, S. 30). Letzteres Verständnis liegt auch der neoformalistischen Filmanalyse zugrunde.

Gerade weil Musik im Videospiel die Handlungen nicht nur illustriert, sondern selbst auch Hinweise und Feedback geben kann, die aufseiten der Spieler/innen zu entsprechenden Handlungen führen, ist es interessant, sich damit auseinanderzusetzen. Ziel meiner Arbeit soll es sein, Musik in Videospielen und ihre Gestaltung im Kontext der

bildungstheoretischen Videospieldanalyse zu betrachten und zu analysieren. Epting (2017) schreibt, mit Verweis auf Leenders (2012), dass es auch genrespezifische Aspekte der Musikgestaltung gibt, insofern sich „Lücken in der Hintergrundmusik [bei einem Actionspiel] störend aus[wirken], während sie bei einem Rollenspiel sinnvoll eingesetzt werden können“ (Epting 2017, S. 7). Daher ist auch eine vergleichende Betrachtung verschiedener Genres m. E. durchaus sinnvoll.

Das Sounddesign und damit auch Musik in Videospielen wird teilweise auch in bisherigen Videospieldanalysen berücksichtigt, weshalb an dieser Stelle ebenfalls ein Überblick dazu erfolgen soll. Bei diesen Analysen wird die akustische Ebene des Videospieles häufig als ein kleiner Teil des Ganzen, teilweise jedoch auch gar nicht berücksichtigt.

Bei Fromme und Könitz' (2014) Computerspiellanalyse wird, wie oben zu lesen war, vor allem auf den Beitrag von Musik und Sound in Videospielen (Erzeugen von Stimmungen, Illustration der Bildebene) sowie ludische Aspekte (Feedback über Spielhandlungen) eingegangen. Auch die Positionierung der Soundquelle wird berücksichtigt. Narrative Aspekte, die gegenüber der Ludologie eines Spiels ebenfalls ein wichtiger Bestandteil sind, werden von Fromme und Könitz in Bezug auf die Videospieldmusik nicht beschrieben. Das kann möglicherweise auch mit der Spielauswahl des Beispiels zusammenhängen, da ‚Super Mario Bros.‘ als Jump’n Run-Klassiker weniger narrativ aufgebaut ist als bspw. die ‚The Legend of Zelda‘-Spielreihe, wo eine ähnliche Rahmenhandlung (Held rettet Prinzessin) erzählt wird. Der/die Spieler/in gelangt dabei nicht über das erfolgreiche Abschließen einzelner, nacheinander folgender Jump’n-Run-Level zum Ziel, sondern kann sich frei in einer Spielwelt bewegen, in der er/sie auf andere Charaktere (NPCs) trifft, von ihnen erhaltene Aufgaben löst und somit eine zusammenhängend erzählte Geschichte erlebt. Auch wird auf eine elementare Eigenschaft von Videospieldmusik nicht eingegangen: die Musik ist (im Gegensatz zu Filmmusik) nicht linear, da sie sich den Handlungen innerhalb des Spiels anpassen muss. Auch hier ist der Grad der Anpassung je nach Spiel sehr verschieden. Bei ‚Super Mario Bros.‘ bspw. verändert sich das Tempo der Musik, sobald der Timer eines Levels die letzten Minuten erreicht. Darüber hinaus finden jedoch kaum Anpassungen statt.

Neben Fromme und Könitz haben sich auch andere Autor/innen mit der Analyse von Videospielen auseinandergesetzt, wie anhand von Eichner (2005), Kringiel (2009), Ruckdeschel (2015) und Zierold (2011) zu sehen ist. Eichners Beitrag zur Videospieldanalyse erschien dabei im Rahmen des *Handbuchs Qualitative Medienforschung*

(vgl. Mikos und Wegener 2005), weshalb ihre medienwissenschaftliche Perspektive hier berücksichtigt werden soll. Kringiel und Ruckdeschel nehmen zudem, wie auch Fromme und Könitz, eine erziehungswissenschaftliche Perspektive ein, weshalb sie ebenfalls ausgewählt wurden.

Kringiel (2009) setzt sich nicht nur aus erziehungswissenschaftlicher Perspektive, sondern unter anderem auch aus filmanalytischer Perspektive mit Videospielen auseinander. Seine Analyse des Videospiels ‚Max Payne 2‘ untergliedert sich in mehrere Teilperspektiven (ludologisch, narrativistisch, cyberdramatisch, filmanalytisch, architektonisch und lernbezogen), deren Verbindungen untereinander ebenfalls beleuchtet werden. Innerhalb der filmanalytischen Teilperspektive betrachtet er dabei das Sounddesign des Spiels. Dabei hebt er die Modularität der Videospielmusik hervor,

„[die] sich in Abhängigkeit von den Aktionen des Spielers von einem Moment auf den anderen verändern kann, indem er [der Spielsoundtrack] etwa ein bestimmtes musikalisches Thema einsetzen lässt, wenn der Spieler beispielsweise von Gegnerfiguren entdeckt wurde, ein anderes, wenn er einen Kampf initiiert hat“ (ebd., S. 222).

Dabei wird zudem deutlich, inwiefern die Spieler/innen Einfluss auf die Musik des Spiels nehmen können. In Bezug auf filmmusikalische Funktionen geht Kringiel zudem darauf ein, dass häufig eine musikalische Paraphrasierung von Spielszenen in ‚Max Payne 2‘ vorliegt. Dabei entspricht die Musik dem in der Spielszene Gezeigten und unterstützt somit die vermittelte Stimmung. Aber auch das Umdeuten neutraler Bilder durch polarisierende Musik und eine Kontrapunktierung, also ein Widerspruch zwischen Bild und Ton, sind in diesem Spiel zu finden (vgl. ebd., S. 223). Neben der Analyse der Musik geht er zudem auf weitere zum Sounddesign gehörende Elemente wie verschiedene Spielgeräusche ein. Diese unterscheidet er (wie auch Fromme und Könitz zuvor) in intra- und extradiegetische Elemente anhand ihrer Positionierung. Kringiel hebt auch einzelne Funktionen von Geräuschen in ‚Max Payne 2‘ hervor, wie bspw. die Hinweisfunktion einzelner Geräusche (vgl. ebd., S. 227), welche er zudem in der Verbindung von filmanalytischer und lernbezogener Perspektive weiter ausführt:

„Einen [...] lernbezogenen Hinweischarakter können auch die Klänge des Spiels haben: Manche Geräusche wie die Ausrufe nahender Gegner oder auch die Dialoge gerade nicht sichtbarer Gegner weisen den Spieler nicht nur darauf hin, *dass* [H. i. O.] sich ihm feindliche Figuren nähern, sondern orientieren ihn auch, *woher* [H. i. O.] diese Figuren sich in etwa nähern“ (ebd., S. 298).

Aus medienwissenschaftlicher Perspektive setzt sich Eichner (2005) damit auseinander, wie Videospiele analysiert werden können und welche Elemente dabei von Bedeutung sind. In punkto Sound geht sie dabei ähnlich wie Fromme und Könitz darauf ein, dass Sound dem Spannungsaufbau dient und „die eingesetzte Musik [dazu dient], Stimmung und emotionales Erleben der Rezipienten zu beeinflussen“ (Eichner 2005, S. 480). Eine tiefergehende Beschreibung bspw. bezüglich der Positionierung, wie sie von Fromme und Könitz genannt wird, bleibt leider aus.

Ausgehend von den medialen Eigenschaften von Videospielen stellt Ruckdeschel (2015) aus erziehungswissenschaftlicher Perspektive ein „Instrument zur Strukturanalyse von Videospielen“ (ebd., S. 11) vor, wobei er sich vor allem mit der Handlungsorganisation und Semantisierung innerhalb des Computerspiels auseinandersetzt. Seine Betrachtung beginnt bei der Analyse der einzelnen Spielelemente und ihren Eigenschaften sowie deren Veränderung im Verlauf des Spiels (vgl. ebd., S. 275f.). Ruckdeschel unterteilt das Spiel dabei in unterschiedliche Betrachtungsebenen und ergodische Einheiten, um diese Veränderungen beschreiben zu können:

„Der audiovisuelle Gesamteindruck eines Videospiels entsteht dabei im Zusammenspiel der einzelnen Schichten [...]. Man kann sich leicht vorstellen, dass der Spieler von oben auf die Scheiben schaut und gewissermaßen durch die einzelnen Ebenen hindurch auf [sic!] ‚Boden der Tatsachen‘, also auf die tatsächlichen Zustände der Handlungsorganisation, blickt“ (ebd., S. 279).

Sound und Musik im Besonderen sind bei Ruckdeschel dementsprechend Teil eines Ganzen und werden mitgedacht. Er bezeichnet die Darstellung des Spiels als „audiovisuelle Zweitform“ (ebd., S. 141), anhand welcher die Spieler/innen Spielelemente und Zeichen erkennen und mithilfe ihrer Sinne deuten können. Dennoch bleibt seine Analyse strukturell mit dem Fokus darauf, wie das Spielen mit dem Computer als Maschine umgesetzt und auf der strukturellen Ebene organisiert ist.

Eine völlig andere Perspektive nimmt Zierold (2011) in ihrer Computerspielanalyse ein. Sie nähert sich dem Videospiel aus medienpsychologischer Perspektive. Der Fokus liegt dabei auf der Narration sowie dem Computerspielbild und dem Computerspielraum. Sie versteht Videospiele dabei als narrative Erzählräume (vgl. ebd.). Da sie auf das Sounddesign von Spielen nicht eingeht, sondern sich primär auf die narrative und bildliche Ebene des Spiels stützt, kann daraus geschlossen werden, dass die akustische Ebene im Rahmen ihrer Videospielanalyse keine größere Rolle spielt.

Fasst man die Betrachtung des Sounddesigns der verschiedenen Videospieleanalysen zusammen, werden einige Gemeinsamkeiten, aber auch Unterschiede deutlich. Sowohl Eichner (2005) als auch Kringiel (2009) unterteilen den Sound in Videospielen in Musik und Geräusche, wobei Eichner zusätzlich Soundeffekte unterscheidet. Fromme und Könitz (2014) betiteln diese Bereiche als Töne und Klänge, zählen dafür aber auch Stimmen zum Sounddesign. Sowohl bei Eichner als auch bei Fromme und Könitz werden als Funktionen von Musik der Spannungsaufbau innerhalb des Spiels sowie das Erzeugen emotionaler Stimmungen genannt. In Bezug auf Soundeffekte ergänzen Fromme und Könitz zudem eine Feedbackfunktion, die entsprechende Sounds gegenüber dem Spieler übernehmen können. Kringiel hingegen orientiert sich bei der Betrachtung des Sounddesigns an einer filmanalytischen Perspektive, sodass er angelehnt an die Analyse von Filmmusik Paraphrasierung, Kontrapunktierung und Polarisierung als Funktionen nennt. Er nimmt also den Bezug zwischen Bild und Ton zum Ausgangspunkt. Zudem ergänzt er, vergleichbar mit der zuvor genannten Feedbackfunktion von Soundeffekten, dass akustische Elemente auch einen Hinweischarakter haben können.

Auch bei den Analyseaspekten, die sich aus den Ausführungen der verschiedenen Autor/innen ergeben, gibt es einige Überschneidungen. So spielt bei Eichner die durch das Sounddesign erzeugte Stimmung eine wesentliche Rolle. Diese ist auch bei Fromme und Könitz ein wichtiger Aspekt. Sie betrachten jedoch auch die Positionierung der jeweiligen Soundquelle als wichtigen Analysepunkt und unterteilen dabei in diegetische und nicht-diegetische Soundquellen. Am umfangreichsten fallen die Analyseaspekte bei Kringiel aus. Neben der Positionierung der Soundquellen, spielt der Bezug zwischen Bild und Ton, die von Musik und Soundeffekten übernommenen Funktionen (z. B. Hinweisfunktion), die Modularität der Musik sowie das Auftauchen musikalischer Themen bzw. Motive eine wichtige Rolle. Ruckdeschel (2015) denkt in seiner strukturalen Analyse des Videospiele Musik zwar als Teil des Ganzen mit, geht jedoch nicht detaillierter darauf ein. Bei Zierolds (2011) narrativ-performativer Perspektive auf Videospiele spielt das Sounddesign ebenfalls keine größere Rolle. Zur Übersicht sind daher in der nachfolgenden Tabelle (Tabelle 1) die einzelnen Elemente, Funktionen und Analyseaspekte des Sounddesigns kurz festgehalten, wie sie von Fromme und Könitz, Eichner sowie Kringiel aufgeführt werden.

	Fromme/Könitz	Eichner	Kringiel
Akustische Elemente	Töne, Stimmen, Klänge	Geräusche, Soundeffekte, Musik	Geräusche, Soundtrack (entspricht Musik)
Funktionen	Musik: Spannungsaufbau, Erzeugen von Stimmungen Soundeffekte: Feedbackfunktion	Spannungsaufbau, Erzeugen von Stimmungen	Paraphrasierung, Kontrapunktierung, Polarisierung, Hinweisfunktion
Anlyse- aspekte	Stimmung bzw. Wirkung, Positionierung der Soundquelle	Stimmung bzw. Wirkung	Positionierung der Soundquelle, Bezug zw. Bild und Ton, Funktionen, Modularität der Musik, musikalische Themen (z. B. Leitmotivik)

Tabelle 1: Sounddesign innerhalb der Videospielanalyse verschiedener Autor/innen

Aus diesem Vergleich verschiedener Videospielanalysen wird deutlich, dass Sound und Musik im Speziellen als wichtiger Bestandteil des audiovisuellen Mediums Videospiel erkannt werden. Dennoch wird die auditive Ebene oft nur überblicksartig beschrieben. Da Sound sich zusammensetzt aus Musik, Geräuschen, Dialogen und anderen Soundeffekten und eine Betrachtung des Feldes „Sounddesign“ daher den Rahmen dieser Arbeit sprengen würde, soll der Fokus dieser Arbeit auf Musik im Videospiel liegen. Dabei erfolgt die Auseinandersetzung mit dem Einsatz und den Funktionen von Musik in Videospielen und der Frage, inwiefern diese eine bildungstheoretische Bedeutung innerhalb des Spiels hat.

3 Zielsetzung und methodischer Rahmen der Forschungsfrage

Ausgehend von der zuvor geschilderten Problemstellung und dem aktuellen Forschungsstand setze ich mich in dieser Masterarbeit mit der Fragestellung auseinander, wie Musik in den verschiedenen Genres digitaler Spiele die Spielhandlung rahmt und welche Bedeutung ihr dadurch innerhalb des Spiels und in bildungstheoretischer Kontextualisierung zukommt. Dazu sollen Frommes und Könitz' Überlegungen zu Bildungspotenzialen in Computerspielen (2014) zur Grundlage genommen und mit Perspektive auf Musik erweitert werden. Ziel ist es anschließend anhand exemplarischer Analysen den Einsatz und die Gestaltung von Musik zu untersuchen und danach zu fragen, wie diese die Spielszenen und -handlungen rahmt. Die vergleichende Betrachtung von Spielen verschiedener Genres ermöglicht es schließlich, Erkenntnisse über die Bedeutung der Musik in den jeweiligen Spielgenres zu erlangen. Thematisch lässt sich die Arbeit dem Bereich der erziehungswissenschaftlichen Game Studies zuordnen.

Die Arbeit ist im Bereich der Strukturalen Medienbildung (vgl. Jörissen und Marotzki 2009) zu verorten, die auch als Grundagentheorie für diese Arbeit bezeichnet werden kann. Sie wird nachfolgend kurz vorgestellt. Das Thema der Arbeit, Musik in Videospielen, wird gegenstandstheoretisch durch die Betrachtungen der Videospielmusik innerhalb der Game Studies gerahmt.

Ziel ist es, die in der Strukturalen Medienbildung verortete Videospielanalyse, wie sie von Fromme und Könitz (2014) vorgestellt wurde, zu erweitern. Dazu werden ihre Ausführungen zum Sounddesign mit Fokus auf die Musik in Spielen ergänzt. Als Ausgangspunkt soll dazu die Methodologie der neoformalistischen Filmanalyse von Bordwell et al. (2017) mit Blick auf Filmmusik auf Videospiele übertragen und schließlich durch Literatur aus dem Bereich der Game Studies erweitert werden. Die daraus gewonnenen Erkenntnisse werden anschließend methodisch mithilfe der in puncto Musik erweiterten Videospielanalyse von Fromme und Könitz überprüft. Zudem soll die Rolle der Musik in Videospielen für die Betrachtung der Bildungspotenziale diskutiert werden, d. h. gefragt werden, inwiefern die Musik in Spielen sich auf die jeweiligen Bildungspotenziale auswirken kann und wo ggf. Grenzen zu sehen sind.

4 Die Strukturelle Medienbildung

Die Strukturelle Medienbildung liegt meiner Arbeit als grundlagentheoretisches Konzept zugrunde, weil „[d]as Konzept einer Strukturalen Medienbildung [...] dem Sachverhalt Rechnung [trägt], dass Sozialisation in der Moderne grundlegend und unhintergebar medial erfolgt“ (Jörissen und Marotzki 2009, S. 7). Die Strukturelle Medienbildung fragt dabei nach den Bildungspotenzialen, welche Medien mit sich bringen und „berücksichtigt dabei biographieanalytische, identitätstheoretische und anthropologische Aspekte ebenso wie gesellschaftliche, kulturelle und sozialisatorische Zusammenhänge von Medienkulturen“ (ebd.). Jörissen und Marotzki halten dabei fest, dass ein modernes Bildungsverständnis nicht an bestimmten Inhalten, d. h. von einem notwendigen Kanon an Wissen, ausgeht, sondern sich über strukturelle Aspekte wie Flexibilisierung und Dezentrierung definiert. Im Mittelpunkt steht dabei das Selbst- und Weltverhältnis des jeweiligen Subjekts und deren Reflexion. Der kanonorientierte Bildungsbegriff wird dementsprechend von Jörissen und Marotzki als unzureichend bezeichnet (vgl. ebd., S. 11 ff.):

„Wer von Medienbildung spricht, geht davon aus, dass Medien für Bildungs-, Subjektivierungs- und Orientierungsprozesse in zweifacher Weise relevant sind. Sie stellen *einerseits* [H. i. O.] ein lebensweltliches Phänomen dar, das für eine große Zahl von Menschen ausgesprochen vielfältig, aber durchaus nicht unproblematisch ist. [...] *Andererseits* [H. i. O.] bieten Medien dort, wo sie sich einen nicht mehr wegzudenkenden Platz in den Lebenswelten der Menschen erobert haben, neue Anlässe und neue Räume für Bildungserfahrungen und -prozesse [...]. Wo Individuen einen Zugang zu diesen Erfahrungsräumen haben, haben sie prinzipiell auch Teil an den (Bildungs-) Optionen und Chancen, die diese Räume bieten“ (ebd., S. 30).

Medien sind also nicht nur Teil unserer lebensweltlichen Realität. Sie bieten auch Erfahrungsräume und können dabei bspw. die Auseinandersetzung mit Unbekanntem ermöglichen, wodurch sich wiederum Reflexions- und Bildungspotenziale entfalten können. Basierend auf den vier kantischen Fragen beschreiben Marotzki und Jörissen folgende grundlegende Dimensionen lebensweltlicher Orientierung und damit die Bildungsdimensionen der Medienbildung:

- „1. Der Wissensbezug als Rahmung und kritische Reflexion auf Bedingungen und Grenzen des Wissens;
- 2. der Handlungsbezug als Frage nach ethischen und moralischen Grundsätzen des eigenen Handelns, insbesondere nach dem Verlust tradierter Begründungsmuster;
- 3. der Transzendenz- und Grenzbezug als Verhältnis zu dem, was von der Rationalität nicht erfasst werden kann; sowie schließlich
- 4. die Frage nach dem Menschen (Biographiebezug) als Reflexion auf das Subjekt und die Frage nach der eigenen Identität und ihren biographischen Bedingungen“ (Jörissen und Marotzki 2009, S. 31).

Diese vier Dimensionen bilden daher die Grundlage für die Analyse von Bildungspotenzialen und –prozessen und werden von Jörissen und Marotzki für Film- und Bildinterpretationen zugrunde gelegt. Der Wissensbezug fragt nach der Herkunft des Wissens und der Seriosität der zugrundeliegenden Quellen, also einer Reflexion des Wissens (vgl. ebd., S. 31 ff.). Da Wissen und Handeln eines Menschen nicht identisch sind, schließt sich dem Wissensbezug der Handlungsbezug an. Er fragt nach dem „Verhältnis von generellen zu konkreten für mich angemessenen Handlungsoptionen“ (ebd., S. 33), denn nicht alles, was ein Mensch weiß und in seinem Handeln umsetzen könnte, sollte er auch tun. Je nach Kontext kann eine Handlung verschiedene Konsequenzen mit sich bringen, weshalb Handlungsoptionen reflektiert werden sollten. Analog zu Kant geht es also um die „Abschätzung des Umfangs des möglichen und nützlichen Gebrauchs von Wissen (Moral)“ (ebd., S. 33). Als zentrales Merkmal der Medienbildung bezeichnen Jörissen und Marotzki den Grenzbezug, da die Reflexion von Grenzen sowie Grenzerfahrungen und –überschreitungen in einer komplexen modernen Gesellschaft wichtig sind. Sie verstehen die Reflexion von Grenzen als Bildungsarbeit, da es um die Frage geht, „wie Menschen mit Grenzerfahrungen und Grenzziehungen umgehen, [...] ob sie Grenzen als Herausforderung erleben oder eher als unüberwindbare Schranken“ (ebd., S. 34 f.), inwieweit Grenzen flexibel oder restriktiv sind und ob Menschen diesen Grenzen mit Akzeptanz oder Ablehnung begegnen (vgl. ebd., S. 34 f.). Die vierte Bildungsdimension beschäftigt sich mit dem Verständnis des Menschseins und der Identität des Einzelnen, da „alle elementaren Lebensentscheidungen reflexiv an die Biografie rückgebunden werden und durch soziale Kontexte und Gemeinschaften nur noch bedingt aufgefangen und getragen werden“ (Jörissen und Marotzki 2009, S. 37). Die beschriebenen Dimensionen Strukturaler Medienbildung können für die Analyse und Einschätzung der Reflexions- und Bildungspotenziale medialer Räume und Artikulationsformen nutzbar gemacht werden.

5 Definition: Videospiel

Bevor es um die Analyse von Videospielen gehen wird, soll zunächst kurz der Gegenstand des Videospiels definiert werden. Ziel dabei ist es, den Gegenstand darzustellen und zu verdeutlichen, welche Bestandteile und Eigenschaften ein Videospiel ausmachen.

James Newman (2004), Professor für digitale Medien und Direktor des Media Futures Research Centre an der Bath Spa Universität, schreibt, dass sich Videospiele in verschiedene, aber miteinander verbundene Elemente untergliedern: Grafik, Sound, Interface, Gameplay und Story (vgl. ebd., S. 10f.). Dabei wird deutlich, dass die grafische Darstellung ein zentrales Element von Videospielen darstellt, aber auch der Sound als wichtiger Bestandteil berücksichtigt wird. Das Interface, womit nicht nur die Hardware-Schnittstelle zwischen Mensch und Computer bzw. Konsole, sondern auch Grafiken innerhalb des Spiels wie Menüs oder Status-Einblendungen gemeint sind, ist dabei ebenso wichtig wie die Story, das heißt die erzählte Geschichte und sämtliche Informationen, welche die Spieler/innen über Charaktere oder die Spielhandlung erfahren. Der Begriff Gameplay beschreibt nach Newman das Ausmaß des Spielspaßes, wie immersiv ein Spiel ist und wie lange das Spiel gespielt werden kann (vgl. ebd., S. 10).

Auch Fromme und Könitz (2014) setzen sich im Rahmen ihrer Computerspielanalyse zunächst mit der Frage auseinander, was ein Spiel ausmacht. Sie nähern sich dabei mithilfe der Betrachtung der Wortbestandteile „Computer“ und „Spiel“ dem Computerspiel als Analysegegenstand, der die Eigenschaften beider Bereiche miteinander verbindet. „Es handelt sich also um eine Computeranwendung, die Aktionsmöglichkeiten in einer medial dargestellten Spielwelt anbietet“ (ebd., S. 241). Als wichtige Elemente von Computerspielen heben sie dabei, wie auch Newman, das Interface, die Ausgabe von Bild und Ton (bei Newmann: Grafik und Sound) sowie auch die vermittelten Informationen zum Ziel des Spiels und seiner Objekte, sowie die Spielregeln hervor. Die Autoren halten dabei auch fest, dass Videospiele eine Familienähnlichkeit zu anderen (analogen) Spielen besitzen, sich aber dadurch abgrenzen, dass der Spielraum virtuell ist.

Als Gemeinsamkeit mit anderen Spielen stellen sie heraus, dass das Spielen von Videospielen eine freiwillige Tätigkeit darstellt, deren Sinn in sich selbst, also dem Spielen, liegt und die vom Alltagsleben sowohl räumlich als auch zeitlich getrennt ist. Außerdem ist der Ausgang des Spiels nicht vorher festgelegt und gibt es feste Regeln, welche im Falle des Videospiels von Computer oder Konsole auf ihre Einhaltung überwacht werden (vgl. Fromme und Könitz 2014, S. 242f.). Newman bezeichnet diese Einteilung als hilfreich, kritisiert dabei jedoch, dass sie zu weit sei, um alle Videospielerfahrungen erfassen zu können. So ist die Einteilung zwar geeignet, das Videospiel von anderen Medien zu unterscheiden, aber nicht, um Spiele selbst voneinander zu unterscheiden (vgl. Newman 2004, S. 10f.). Da es jedoch eine sehr große Vielfalt unterschiedlichster Videospiele gibt, ist eine solche Unterscheidung durchaus notwendig. Häufig wird daher auf Genres zurückgegriffen, um einzelne Spiele klassifizieren und einordnen zu können: „The generic classification of computer and videogames is so widely employed that it is often easy to overlook it altogether or merely consider it natural“ (ebd., S. 11).

Zusammengefasst stellen Videospiele also Computerprogramme dar, welche den Spieler/innen in einer virtuellen Spielumgebung Interaktionsmöglichkeiten anbieten. Spieler/innen können mithilfe des Interfaces Einfluss auf das Spiel nehmen. Videospiele bestehen aus visuellen und auditiven Elementen sowie Spielregeln, welche die Rahmenbedingungen und mögliche Spielzüge festlegen. Der Ausgang eines Spiels ist zudem nie im Vorhinein festgelegt. Das Spielen selbst ist (wie auch bei anderen Spielen) eine freiwillige Tätigkeit, die abgegrenzt vom Alltagsleben stattfindet. Typisch für Videospiele ist dabei eine virtuelle Spielumgebung. Zur besseren Übersicht sind die einzelnen Bestandteile von Videospielen in der nachfolgenden Tabelle (Tabelle 2) noch einmal zusammengefasst. Bei Videospielanalysen kann der Fokus je nach Spiel und Genre dabei auf unterschiedliche Aspekte des Spiels gelegt werden, jedoch ergibt sich das Gesamtbild des Videospiels aus dem Zusammenspiel aller Elemente.

Grafik	Als Grafiken können alle angezeigten Bilder und Effekte erfasst werden, welche auf dem Bildschirm angezeigt werden. Auch Statistiken, informative Overlays oder Videosequenzen zählen dazu.
Sound	Der Sound umfasst die auditive Ebene des Spiels und beinhaltet neben Musik und Soundeffekten auch Hintergrund- oder Umgebungsgeräusche innerhalb des Spiels.
Interface	Neben der Schnittstelle von Mensch und Maschine in Form von Eingabegeräten wie Maus, Tastatur, Controller o. Ä. (Hardwareinterface) zählen zum Interface auch Menüs und Statuseinblendungen o. Ä. innerhalb des Spiels (Softwareinterface). Über das Interface bekommen Spieler/innen die Möglichkeit, mit Spielobjekten zu interagieren.
Story/ Spielinformationen	Hierunter fallen neben der erzählten Geschichte auch Informationen über verschiedene Charaktere des Spiels, das Spielziel und andere Hintergrundinformationen, bspw. zur erzählten Welt.
Spielregeln	Jedes Spiel hat feste Regeln, die während des Spielens vom Computer (oder der Konsole) auf ihre Einhaltung überwacht werden. Der Ausgang des Spiels ist vorher nicht festgelegt.
Spielen	Das Spielen wird als freiwillige Tätigkeit verstanden, die räumlich und zeitlich getrennt vom Alltagsleben stattfindet. Das Spielen von Videospielen ist dabei immersiv und bindet die Spieler/innen durch Interaktionsmöglichkeiten in das Geschehen ein.

Tabelle 2: Elemente des Videospiele (vgl. Fromme/Könitz 2014; vgl. Newman 2004)

Nachfolgend soll nun detailliert auf die bildungstheoretische Videospieleanalyse von Fromme und Könitz (2014) eingegangen werden, da sie den Ausgangspunkt für die späteren Videospieleanalysen darstellt.

6 Ausgangspunkt I: Die bildungstheoretische Videospielanalyse

Den Rahmen sowie ersten Ausgangspunkt für die spätere Analyse von Musik in Videospielen stellen die Überlegungen zur Analyse und bildungstheoretischen Einschätzung von Videospielen von Fromme und Könitz (2014) dar. Sie gehen davon aus, „dass Computerspiele auch lohnende Objekte von Werkanalysen sein können, weil sie wie Filme, Theaterstücke oder literarische Werke eine spielerische und ästhetische Perspektive auf uns und unsere Welt eröffnen können“ (ebd., S. 236). Sie nehmen dabei jedoch keine primär kulturtheoretische, sondern eine medienpädagogische und somit erziehungswissenschaftliche Perspektive ein:

„Entsprechend der strukturalen Medienbildungstheorie gehen wir [Fromme und Könitz] davon aus, dass eine bildungstheoretisch gerahmte Analyse von Computerspielen insbesondere an ihrer spezifischen Medialität ansetzen muss, die sich in den formalen Besonderheiten widerspiegelt“ (Fromme und Könitz 2014, S. 236f.).

Zu diesen Besonderheiten gehören bspw. die Audiovisualität und Interaktivität des Mediums. Fromme und Könitz (2014) sprechen bei Videospielen auch von einem hybriden Medium, was sie aus dem Zusammenwirken von Spiel und Computer als den beiden wesentlichen Komponenten von Videospielen begründen. Ihre Computerspielanalyse folgt zudem einem neoformalistischen Ansatz, wie er vor allem für die Analyse von Filmen ausgearbeitet worden ist (vgl. Bordwell et al. 2017). Wesentliches Merkmal einer solchen neoformalistischen Analyse ist, dass nicht der Inhalt, sondern vor allem die Art und Weise der Umsetzung im Zentrum stehen.

6.1 *Vorüberlegungen von Fromme und Könitz*

Videospiele stellen eine Spielform dar und verbinden Bildräume mit performativen Möglichkeiten, sodass Spieler/innen mit dem Bild und Bildobjekten interagieren können. Dadurch wird innerhalb des virtuellen Raumes ein erlebtes Handeln möglich. Deshalb schreiben Fromme und Könitz (2014):

„Eine neoformalistische Betrachtung des Computerspiels lenkt den Blick auf dessen Medialität, also die Art und Weise, in der ‚Inhalte‘ dargestellt und den Spielenden ‚vermittelt‘ werden“ (ebd., S. 248).

Das Ziel einer neoformalistischen Videospielanalyse ist daher die Rekonstruktion von Sinnzusammenhängen des Spiels. Die Autoren schreiben zudem, dass die in den Game Studies kontrovers diskutierte Frage, ob Videospiele als narrative Form bezeichnet

werden können oder nicht, außer Acht gelassen werden sollte. Denn hierbei stehen sich die Narratologie und die Ludologie gegenüber. Zwei Seiten, die beide berücksichtigt werden sollten, wenn man der Hybridität des Mediums gerecht werden will (ebd., S. 248ff.).

Um die einzelnen Analyseaspekte einer neoformalistisch orientierten Videospielanalyse in eine methodisch sinnvolle Reihenfolge zu bringen, greifen Fromme und Könitz (2014) auf das Bildinterpretationsmodell von Jörissen und Marotzki (2009) zurück.

Grundlage dieses Modells ist Panofskys Bildanalyse (2002). Allerdings ist das Ziel von Jörissen und Marotzki keine kunsthistorische Interpretation von Gemälden, sondern „eine Interpretation unterschiedlicher, und insbesondere auch moderner Bildformen (wie Fotos)“ (Fromme und Könitz 2014, S. 252). Fromme und Könitz haben dieses Bildinterpretationsmodell schließlich mithilfe der neoformalistischen Überlegungen, welche von Bordwell et al. (2017) zur Filmanalyse festgehalten wurden, weiterentwickelt. Der Vorteil, den der Rückgriff auf das Bildinterpretationsmodell mit sich bringt, ist, „dass dieses Modell nicht von vornherein auf die Analyse einer *narrativen* [H. i. O.] Form ausgelegt ist“ (Fromme und Könitz 2014, S. 252). In Anlehnung an Panofskys Bildinterpretationsmodell ergeben sich für die Autoren folgende vier Analyseschritte für die Videospielanalyse:

„1. Die Benennung und Beschreibung der basalen Formen, Objekte und Figuren [...]. Leitfrage: Was nehme ich wahr? 2. Die Analyse der Ordnung der Formen, Figuren und Objekte [...]. Leitfrage: Was bedeutet das, was ich wahrnehme? 3. Die Inszenierung der Objekte [...]. Leitfrage: Wie kommen diese Bedeutungen zustande? 4. Bildungstheoretisch orientierte Analyse [...]. Leitfrage: Welche Bildungspotenziale lassen sich ableiten und in welcher Weise wird unsere Wahrnehmung herausgefordert?“ (ebd., S. 252f.).

Was genau unter diesen Analyseaspekten zu betrachten ist, wird im nachfolgenden Abschnitt näher erläutert. Zuvor ist es jedoch wichtig, ein methodisches Problem, das sich zwangsweise bei der Analyse von Videospielen ergibt, zu benennen: Das Spiel muss zuerst gespielt werden, um es erleben und betrachten zu können. Aus diesem Grund schlagen Fromme und Könitz (2014) vor, Videoaufzeichnungen von Spielsitzungen anzufertigen und auch Aufnahmen anderer Spieler/innen in der Analyse hinzuzuziehen.

6.2 *Die bildungstheoretische Computerspielanalyse (Fromme/Könitz)*

Die vier bereits zuvor genannten Bereiche der Computerspielanalyse von Fromme und Könitz (2014) werden anschließend konkretisiert und teilweise anhand von Beispielen erläutert. Der erste Schritt in der Analyse ist es, die basalen Figuren, Objekte und Ereignisse des Spiels zu benennen und zu beschreiben. Bei den Spielfiguren geht es um die Darstellung des Aussehens und der Verhaltensweisen. Man beginnt dabei in der Regel bei der von dem/r Spieler/in gesteuerten Figur, sofern es eine gibt. Auch Objekte oder Gegenstände, welche wichtige Spielelemente des Spiels darstellen, sollten berücksichtigt werden. Die Autoren heben dabei hervor, dass es keinesfalls um eine Inventarisierung geht, sondern darum, „die für das Spiel typischen oder grundlegenden Objekte zu identifizieren und besonders auffällige Gegenstände zu beschreiben“ (Fromme und Könitz 2014, S. 254). Auch auf die gegenständliche Seite der Spielwelt kann an dieser Stelle bereits eingegangen werden. Zu den Spielereignissen, welche ebenfalls dargelegt werden sollten, zählen die jeweilige Aufgaben- oder Zielstellung des Spiels, sowie die grundlegenden Spielzüge, welche vollzogen werden können (vgl. ebd., S. 254ff.).

Anschließend geht es in einem zweiten Schritt um die Analyse der Ordnung der Spielelemente, d. h. es wird nach den kulturellen Bedeutungen der Spielelemente (z. B. kulturelle Symbole oder Verweise auf bestimmte Rollenverhältnisse) sowie den durch die Diegese (erzählte Welt) und die Regeln gestifteten Sinnzusammenhängen des Spiels gefragt. Auch die soziale und kommunikative Ordnung des Spiels wird betrachtet. Während es dabei in Singleplayer-Spielen vor allem um die Beziehungen der Figuren untereinander geht, wird in Multiplayer-Spielen auch die komplexere soziale und kommunikative Ordnung unter den verschiedenen Spieler/innen berücksichtigt. Es wird also nach möglichen Hierarchien und der Rollenverteilung, aber auch nach der Art und Weise der Kommunikation untereinander gefragt (vgl. ebd., S. 257ff.).

Nachdem die Ordnung der Spielelemente betrachtet wurde, wird deren Inszenierung untersucht. Als mediale Darstellung der Spielwelt berücksichtigen Fromme und Könitz (2014) die Aspekte der Dimensionalität und Perspektive, der Mise-en-Scène, der Gestaltung von Übergängen sowie das Sounddesign, auf welches anschließend noch gesondert eingegangen werden soll. Unter dem Punkt der Dimensionalität unterscheiden sie die zweidimensionale Darstellung von der dreidimensionalen sowie der isometrischen Darstellungsweise der Spielwelt. Perspektivisch können Spiele in First-Person-,

Third-Person oder isometrischer Perspektive umgesetzt sein. Zudem wird auch die Beobachtungsposition der Spieler/innen berücksichtigt, welche objektiv, semi-subjektiv oder subjektiv ausfallen kann (vgl. ebd., S. 263f.). In Anlehnung an die Medienwissenschaftlerin Neitzel (2007) sprechen die Autoren hier auch vom Point of View. Neitzel stellt dem Point of View den Point of Action gegenüber, welchen die Autoren ebenfalls in ihre Analyse übernehmen und zwischen intra- oder extradiegetischem, zwischen zentriertem und dezentriertem sowie zwischen direktem und indirektem Point of Action unterscheiden (vgl. Fromme und Könitz 2014, S. 264). Unter dem Aspekt der Mise-en-Scène berücksichtigen Fromme und Könitz die verschiedenen Settings innerhalb eines Videospiels, den Einsatz und die Gestaltung von Licht und anderen grafischen Effekten im Spiel, das Movement der Spielfiguren sowie die Gestaltung(smöglichkeiten) des Avatars. Daneben ist auch „die Anordnung und die Gestaltung von Übergängen zwischen einzelnen Raum- und Handlungsabschnitten von Bedeutung“ (Fromme und Könitz 2014, S. 267), welche Fromme und Könitz als Situierungsübergänge bezeichnen. Zur medialen Darstellung der Spielwelt gehört schließlich auch die Betrachtung des Sounddesigns des Spiels, worunter die Autoren Töne, Stimmen und Klänge zusammenfassen und beschreiben. Darauf wird im nachfolgenden Abschnitt gesondert und ausführlich eingegangen. Neben der medialen Darstellung der Spielwelt ist auch die mediale Umsetzung der Ludologie des Spiels ein wichtiger Analysepunkt. Es geht dabei um die Frage, wie Spieler/innen sich in der Spielwelt orientieren und Spielhandlungen kontrollieren können. Zentral sind dafür die Betrachtung des Interfaces und dessen Steuermöglichkeiten und Feedbackfunktionen, sowie die Betrachtung von Interaktionsindikatoren und deren Darstellung im Spiel (vgl. ebd., S. 267ff.).

Den Abschluss der bildungstheoretischen Videospieleanalyse, wie sie von Fromme und Könitz (2014) vorgeschlagen wird, bildet die bildungstheoretische Interpretation und Kontextualisierung des Spiels. Dabei geht es „vor dem Hintergrund der Medienbildungsperspektive in der Medienpädagogik um die Frage, welche Bildungspotenziale durch Computerspiele entfaltet werden können“ (ebd., S. 273). Im vorigen Kapitel zur Strukturalen Medienbildung werden die vier Bildungsdimensionen, die Fromme und Könitz (2014) ihrer bildungstheoretischen Kontextualisierung zugrunde legen, beschrieben. Sie gehen davon aus, „dass diese Dimensionen auch bei der Analyse von Bildungspotenzialen in Computerspielen verwendet werden können“ (ebd., S. 273). Sie ergänzen und begründen anschließend, warum auch die Methodologie des Neoformalismus für eine bildungstheoretische Betrachtung gewinnbringend sein kann:

„In der Tradition des Neoformalismus gehen wir [Fromme/Könitz] außerdem davon aus, dass Verfremdungen von konventionellen Formen einen wichtigen Indikator für Bildungspotenziale darstellen“ (ebd., S. 273).

Die vier Bildungsdimensionen, welche Fromme und Könitz (2014) betrachten, sind der Wissens-, Handlungs-, Grenz- und Biografiebezug, welche sie mit Bezug auf Videospiele wie folgt zusammenfassen:

1. *Wissensbezug*: In Videospielen können unterschiedliche Wissensbestände eingebettet, aber auch hinterfragt werden. Während bei historischen Spielen häufig die Richtigkeit diskutiert wird, stellt sich die Frage nach der Faktizität aus bildungstheoretischer Sicht in etwas anderer Weise: „Denn aus dieser Perspektive kann gerade die Verfremdung oder Infragestellung unseres (konventionalisierten) Wissens ein Impuls zur Reflexion sein“ (Fromme und Könitz 2014). Es geht also weniger um dargestelltes Fakten- oder Verfügungswissen innerhalb des Spiels, als vielmehr um die spielerische Rahmung dieses Wissens, „die zur Reflexion und zum Aufbau von Orientierungswissen beitragen kann“ (ebd., S. 274).
2. *Handlungsbezug*: Die Dimension des Handlungsbezugs ist in Videospielen besonders ausgeprägt, da der/die Spieler/in nicht nur Zuschauer ist, sondern durch seine/ihre Aktionen die Handlung vorantreibt. Die Frage nach dem Handeln impliziert die Frage nach Werten und Normen, welche wiederum für Orientierung sorgen sollen. Gerade wenn ein Abwägen zwischen verschiedenen Optionen notwendig ist oder wenn bereits gehandelt wurde, ist auch ein Nachdenken und Reflektieren darüber wichtig, wodurch sich Wertorientierungen verändern können (vgl. ebd., S. 276): „Bildungstheoretisch interessant werden Spiele wiederum vor allem dann, wenn Handlungskonventionen infrage gestellt werden oder der Spieler mit dilemmaartigen Entscheidungssituationen konfrontiert ist“ (ebd., S. 276), da sie die Reflexion anregen.
3. *Grenzbezug*: Der Grenzbezug bezieht sich auf die Reflexion der Grenzen unserer menschlichen Möglichkeiten und stellt daher einen „wichtige[n] Aspekt bei der Suche nach Orientierung und Sinn in unserem Leben“ (ebd., S. 277) dar. Im Kontext der bildungstheoretischen Videospielanalyse steht dabei vor allem die Frage im Zentrum, inwieweit solche Grenzen medial dargestellt und innerhalb des Spiels aufbereitet werden (vgl. ebd., S. 277f.).

4. *Biografiebezug*: Gerade in der heutigen Gesellschaft ist eine reflexive Haltung gegenüber sich selbst und der eigenen Biografie wichtig. Medien bieten [...] die Möglichkeit, sich losgelöst vom Handlungsdruck des Alltags mit verschiedenen Biografien bzw. Biografientwürfen auseinandersetzen zu können. Wenn es sich zusätzlich, wie im Fall von Videospielen, um interaktive Medien handelt, erfolgt zudem eine Involvierung in verschiedene (Handlungs-)Situationen, welche man sonst, bspw. im audiovisuellen Medium Film, „nur“ aus einer beobachtenden Position miterleben könnte (vgl. ebd., S. 279).

6.3 *Sound innerhalb der bildungstheoretischen Videospieleanalyse*

Im Rahmen ihrer Videospieleanalyse schreiben Fromme und Könitz (2014), dass bei der Betrachtung der Inszenierung von Spielelementen sowohl die visuelle als auch auditive Umsetzung zu berücksichtigen ist. Das heißt, neben der verwendeten Dimensionalität und Perspektive, der Mise-en-Scène und der Gestaltung von Übergängen, wird der Blick auch auf das Sounddesign des Videospiels gerichtet. Wichtige Elemente, die von den Autoren benannt werden, sind Töne, Stimmen und Klänge, welche die Funktion haben, die Stimmung innerhalb der Spielszene zu unterstreichen (vgl. Fromme und Könitz 2014, S. 267). Zum Sounddesign gehören demnach gesprochene Dialoge (bzw. Monologe), ebenso wie Töne und Geräusche, aber auch Klänge. Da Fromme und Könitz beispielhaft auf die musikalische Gestaltung der Ober- und Unterwelten in ‚Super Mario Bros.‘ (1983) eingehen, kann man daraus schließen, dass mit „Klänge“ die Musik innerhalb von Spielen gemeint ist. Sie verwenden den Begriff der Musik jedoch nicht. In Analogie zur Filmanalyse nehmen Fromme und Könitz zudem eine Unterscheidung in diegetische und extradiegetische Geräusche vor, je nachdem, ob sich die Quelle der Geräusche inner- oder außerhalb der Diegese, also der erzählten Welt, befindet (vgl. ebd., S. 267). Zusätzlich heben sie hervor, dass „das Sounddesign auch die ludische Seite (z. B. durch Feedbacksounds) des Spiels unterstützen kann“ (ebd., S. 267). Inwiefern neben der Ludologie auch das Narrativ des Spiels durch sinnvolles Sounddesign untermalt oder verstärkt werden kann, erwähnen sie hingegen nicht.

Es lässt sich somit zusammenfassend festhalten, dass Fromme und Könitz (2014) die Medialität von Videospielen betonen und dafür plädieren, diese entsprechend zu berücksichtigen. Ihr Ansatz für eine bildungstheoretische Videospieleanalyse basiert auf dem Neoformalismus und kann als systematisch bezeichnet werden, da es im

Wesentlichen vier Aspekte gibt, die nacheinander betrachtet werden: die Benennung der Spielelemente, die Analyse der Ordnung sowie der Inszenierung der Spielelemente und schließlich folgt eine bildungstheoretische Kontextualisierung. Obwohl Fromme und Könitz die verschiedenen medialen Aspekte des Spiels mithilfe ihres Analyseansatzes umfangreich und detailliert darstellen können, fällt auf, dass sich ihr Ansatz vor allem auf die visuell wahrnehmbaren Elemente stützt. Das Sounddesign ist zwar ein Teil ihrer Analyse, wird jedoch nicht sehr differenziert dargestellt, was man als Kritikpunkt anbringen kann. Auch gehen sie nicht detaillierter auf Videospielmusik ein, welche einen wichtigen Teil des Sounddesigns darstelle. Daher wird diese das Zentrum meiner Arbeit darstellen.

Um die Betrachtung des Sounddesigns in Videospielen zu erweitern, soll zunächst einmal der Blick auf die Auseinandersetzung mit dem Filmsound innerhalb der neoformalistischen Filmanalyse nach Bordwell et al. (2017) gerichtet werden. Zum einen stellt der Film ein narratives Medium dar, was einen Blick auf narrative Funktionen von Filmmusik erlaubt, um schließlich danach zu fragen, inwieweit diese auf Videospielmusik übertragen werden können. Zum anderen nehmen Fromme und Könitz neben Panofskys Bildinterpretationsmodell selbst auch die neoformalistische Filmanalyse zur Basis ihrer Videospielanalyse. Zugleich soll aber auch deutlich werden, an welchen Punkten sich Videospiel- und Filmmusik unterscheiden, und an welchen Stellen sich dadurch Grenzen in der Übertragung von Eigenschaften bzw. Funktionen der Filmmusik auf Videospiele ergeben. Anschließend wird der Blick auf Videospielmusik innerhalb der Game Studies gerichtet, um die Betrachtung von Musik in Videospielen zu ergänzen und zu erweitern.

7 Ausgangspunkt II: Sound innerhalb der neoformalistischen Filmanalyse

7.1 *Sound und Musik im Film*

Bordwell et al. (2017) heben hervor, dass es im Film eine Fülle an Möglichkeiten gibt, wie Sound eingesetzt werden kann. Unter Sound begreifen sie dabei die auditiven Elemente des Films, d. h. die gesprochene Sprache, Geräusche sowie Musik. Die Autoren schreiben aber auch, dass trotz der zahlreichen Möglichkeiten und Techniken des Einsatzes, Sound wohl eines der am schwierigsten zu untersuchenden Themen innerhalb der Filmanalyse darstellt, da wir Geräusche im Alltag häufig ausblenden:

„Yet unless we're musicians or sound engineers, we've learned to ignore most sounds in our environment. Our primary information about the color, texture, and layout of our surroundings comes from sight, and so in ordinary life, sound is often simply a background for our visual attention. [...] This inclination lets sound designer create a world without our noticing“ (ebd., S. 264).

Der Sound ist jedoch eine sehr leistungsstarke Filmtechnik, denn der Ton prägt unser Verständnis von Bildern und kann zudem unsere Aufmerksamkeit innerhalb des Films lenken, bspw. indem bestimmte Tonelemente ausgewählt und in den Vordergrund gerückt werden. Seit dem Tonfilm und dem Vorhandensein von durchgehendem Filmaudio hat Stille zudem eine ganz neue Bedeutung erhalten (vgl. ebd., S. 264f.).

7.2 *Grundlegende Eigenschaften des Filmsounds*

Bordwell et al. (2017) benennen zunächst die wesentlichen Bestandteile des Filmtons, bevor sie auf weitere Eigenschaften eingehen:

„Film sound can include any mixture of speech, music, and noise. Filmmakers make decisions about the types and density of sounds as well as their properties, including loudness and pitch“ (Bordwell et al. 2017, S. 267).

Neben den genannten Eigenschaften der Lautstärke und der Tonhöhe erläutern die Autoren auch die Bedeutung der Klangfarbe, welche durch die harmonischen Komponenten des Tons beeinflusst werden. Die Klangfarbe beschreibt die Textur eines Klangs und definiert gemeinsam mit Tonhöhe und Lautstärke die Klangstruktur des Filmsounds (vgl. ebd., S. 269f.). Hinzu kommt, dass die verschiedenen Geräusche, Musiken und gesprochene Sprache im Film nicht als eine einzige Tonspur aufgenommen und bearbeitet werden, sondern es wird mit verschiedenen Spuren gearbeitet, sodass Soundschichten bzw. „soundlayers“ entstehen. Dadurch können die verschiedenen

auditiven Elemente einzeln bearbeitet und kontrolliert werden. Auch ist es dadurch möglich, die Sounds in Schichten übereinander zu spielen, sie also zu überlagern und Übergänge zu gestalten oder Kontraste zu erzeugen (vgl. ebd., S. 275f.). Die einzelnen Bestandteile des Filmtons, „[t]he rhythm, melody, harmony, tempo, volume, and instrumentation of the music can strongly affect a viewers emotional reactions“ (ebd., S. 277). Im Film wiederkehrende musikalische Phrasen können von den Zuschauer/innen zusätzlich mit bestimmten Charakteren, Situationen oder auch Ideen assoziiert werden, sodass man von einem musikalischen Motiv (vgl. ebd., S. 277) oder auch Leitmotiv sprechen kann.

7.3 *Dimensionen des Filmsounds*

Die verschiedenen auditiven Elemente des Films können in unterschiedlicher Verbindung zu den gleichzeitig gezeigten Bildern stehen. Bordwell et al. (2017) sprechen dabei von den Dimensionen des Filmsounds, wobei sie den Rhythmus, die Wiedergabetreue und den räumlichen sowie zeitlichen Bezug erläutern (vgl. ebd., S. 281).

Der Sound im Film, das heißt sowohl Musik als auch Sprache und Geräusche, entwickeln sich über eine bestimmte Zeit und besitzen daher rhythmische Eigenschaften:

„Rhythm involves, minimally, a *beat* [H. i. O.], or pulse; a *tempo* [H. i. O.], or pace; and a pattern of *accents* [H. i. O.], or stronger and weaker beats“ (ebd., S. 281). Rhythmische Audiostimuli können im Film die Aufmerksamkeit lenken, indem sie uns auf bestimmte Objekte oder Ähnliches aufmerksam machen. So kann bspw. ein tuckender Rhythmus auf einen sich nähernden Zug verweisen. Neben dem Filmtton haben auch die einzelnen Bewegungen im Bild und der Schnitt, d. h. die einzelnen Bilder zueinander, einen bestimmten Rhythmus, der sich durch Beat, Tempo und Akzente auszeichnet. „In most cases, the rhythms of editing, of movement within the image, and of sound all cooperate“ (Bordwell et al. 2017, S. 282). Bei einer sehr engen Übereinstimmung von Bewegungen im Film zu Musik oder Geräuschen spricht man zudem vom sogenannten Mickey-Mousing. Aber auch Ungleichheiten zwischen Bild- und Tonelementen können im Film gezielt eingesetzt werden (vgl. ebd., S. 282f.).

Bei der Dimension der Wiedergabetreue geht es nicht um die Frage, ob ein Klang im Film bei der Produktion tatsächlich so entstanden ist, wie im Film zu sehen ist, sondern darum, ob der Klang plausibel scheint.

„By fidelity, we don't mean the quality of recording. In our sense, fidelity refers to the extent to which the sound is faithful to the source as we conceive it. [...] If the viewer takes the sound to be coming from its actual source in the diegetic world of the film, then it's faithful, regardless of its actual source in production. Fidelity is thus purely a matter of expectation“ (ebd., S. 284).

Wenn der Filmtone zu seiner wahrgenommenen Quelle nicht treu ist, z. B. ein miauender Hund, dann kann das im Film einen komischen Effekt haben (vgl. ebd., S. 284).

Neben der Wiedergabetreue und dem Rhythmus der auditiven Filmelemente spielt auch die räumliche Beziehung eine wichtige Rolle, da jedem Ton auch eine Quelle zugeordnet werden kann. „Sound has a spatial dimension because it comes from a *source* [H. i. O.]. Our beliefs about that source have a powerful effect on how we understand the sound“ (ebd., S. 285). Bordwell et al. unterscheiden dabei diegetischen und nicht-diegetischen Sound, je nachdem, ob sich die Quelle innerhalb oder außerhalb der Diegese, also der erzählten Welt (bei Bordwell et al. auch Storyworld) befindet. Diegetischer Sound kann zudem subjektiv sein, wenn zum Beispiel die inneren Gedanken eines Charakters dargestellt werden, oder objektiv, wenn es sich bspw. um Geräusche von Objekten handelt. Zusätzlich können objektive diegetische Klangelemente sowohl im Bildausschnitt sichtbar sein, also onscreen stattfinden, oder dort nicht sichtbar sein. Daher unterscheiden die Autoren zusätzlich Onscreen- und Offscreensounds (vgl. ebd., S. 285ff.).

„To summarize: Sound may be diegetic (in the story world) or nondiegetic (outside the story world). If it's diegetic, it may be internal (subjective) or external (objective). If it's external, it may be onscreen or offscreen“ (ebd., S. 292).

Außerdem können die verschiedenen auditiven Filmelemente eine bestimmte Perspektive erzeugen und dem/der Zuschauer/in so den Wechsel von einem Point of View eines Charakters zu einem anderem erleichtern oder dessen Bewegung im Filmraum verdeutlichen (vgl. Bordwell et al. 2017, S. 294f.):

„As the camera follows a character, the filmmaker may use changes in sound perspective to suggest the character's movement through space, a sort of sonic point of view. But many uses of sound perspective don't try to be realistic“ (ebd., S. 295).

Zuletzt ist auch die zeitliche Dimension des Filmsounds von Bedeutung. Denn die Sprache, Musik und Geräusche eines Films stehen auch immer in einer zeitlichen Beziehung zum gezeigten Bild. In der Regel wird der Ton synchron und simultan zum Bild gehört.

Jedoch kann auch gezielt asynchroner Ton im Film als Stilmittel eingesetzt werden. Neben synchronem und asynchronem Ton können auditive Elemente aber nicht nur gleichzeitig zum Bild auftreten, sondern auch vor oder nach dem gezeigten Bild innerhalb der Story stattfinden. Dadurch können im Film unter anderem frühere Story-Ereignisse präsentiert werden, ohne sie zu zeigen, indem Sound-Rückblenden genutzt werden. Auch kann ein Sound später als das Bild im Film auftreten, wenn bspw. Ausschnitte aus der Vergangenheit eines Charakters gezeigt werden und der Filmtone aus der Gegenwart stammt (vgl. ebd., S. 296ff.). Neben dieser zeitlichen Relation von Bild und Ton im Film kann der Filmsound auch für einen sanften Übergang zwischen einzelnen Szenen eingesetzt werden:

„The sound from the previous scene may linger briefly while the image is already presenting the next scene. This common device is called a *sound bridge* [H. i. O.]. Sound bridges of this sort may create smooth transitions by setting up expectations that are quickly confirmed“ (ebd., S. 298).

Es lässt sich also festhalten, dass die auditiven Elemente gesprochene Sprache, Geräusche und Musik unter den Oberbegriff des Filmsounds fallen. Der Filmsound stellt dabei eine leistungsstarke Filmtechnik dar, welche die Aufmerksamkeit der Zuschauer/innen zu lenken vermag. Die einzelnen auditiven Elemente können mithilfe der Eigenschaften Lautstärke, Tonhöhe und Klangfarbe beschrieben werden. Filmmusik besitzt darüber hinaus auch Rhythmus, Melodie, Harmonie, Tempo und eine bestimmte Instrumentation. Zudem kann die Beziehung zwischen auditiven Elementen und den gleichzeitig gezeigten Bildern beschrieben werden, wobei ebd. (2017) auf den Rhythmus von Bild und Ton, die Wiedergabetreue sowie den räumlichen und zeitlichen Bezug eingehen.

Es ist anzunehmen, dass einige Aspekte des Filmsounds auch auf den Videospielsound und die Videospielmusik im Besonderen zu übertragen sind. Die räumliche Einordnung in diegetischen und nicht-diegetischen Ton haben Fromme und Könitz (2014) in ihrer bildungstheoretischen Computerspielanalyse übernommen. Auch in Videospielen könnten die Aspekte Rhythmus, Melodie und Wiedergabetreue des Videospielaudios in Bezug zu den Bildern bzw. der grafischen Darstellung von Bedeutung sein. Allerdings kann hier auch diskutiert werden, inwieweit bspw. durch eine (bewusst) fehlende Wiedergabetreue Irritationen bei den Spieler/innen ausgelöst oder Spielelemente verfremdet werden könnten. Der Blick soll nun jedoch auf die Musik in Videospielen fokussiert werden. Um zu ergründen, welche Aspekte der Filmmusik darauf übertragbar sind, wird der Blick auf die Perspektive der Game Studies gerichtet. Anschließend wird in einem

Zwischenfazit festgehalten, welche Rolle Musik in Videospielen spielt und welche Aspekte für die nachfolgenden Analysen berücksichtigt und beschrieben werden sollen.

8 Abgrenzung Sound und Musik in Videospielen

8.1 *Abgrenzung von Sound und Musik in Videospielen*

Wie im vorigen Kapitel deutlich wurde, zählen Bordwell et al. (2017) zum Filmsound neben der Filmmusik auch gesprochene Dialoge und Geräusche. Diese Unterteilung lässt sich auch auf den Game Sound übertragen. Auch Newman (2004) und Zindel (2015) unterteilen das Game-Audio auf diese Weise, wie zuvor bereits gezeigt wurde. Fromme und Könitz (2014) sprechen hingegen von Stimmen, Tönen und Klängen. Es stellt sich daher die Frage, in welchem Aspekt sich Töne und Klänge unterscheiden, bzw. ab wann nicht mehr von Soundeffekten oder Tönen, sondern von Musik gesprochen werden kann. Zindel (2015) folgend umfasst der Begriff Musik sowohl längere Hintergrundtracks als auch kurze Melodiephrasen aus nur wenigen, einzelnen Tönen. Auch die Instrumentation ist bei der Unterscheidung irrelevant. Dementsprechend kann man Klänge, die ein musikalisches Motiv erkennen lassen als Musik bezeichnen, auch wenn möglicherweise nur drei oder vier Töne enthalten sind. Einzelne Töne würden dann dem Bereich der Soundeffekte zuzuordnen sein. Die auditive Ebene eines Videospiels besteht demnach aus gesprochener Sprache, Geräuschen und Soundeffekten sowie Musik, wobei als Musik auch jene Klänge zu verstehen sind, die aufgrund von Rhythmik und/oder Melodie trotz ihres geringen Umfangs ein musikalisches Motiv erkennen lassen.

8.2 *Gemeinsamkeiten und Unterschiede von Spiel- und Filmmusik*

Auch wenn Videospiel- und Filmmusik auf den ersten Blick einige Ähnlichkeiten aufweisen, stoßen Konzepte der Filmmusikanalyse aus mehreren Gründen bei der Analyse von Videospielmusik an ihre Grenzen:

„Obwohl es bei der Beschäftigung mit Spielmusik zu Überschneidungen mit dem Gegenstand Filmmusik kommt, gibt es wesentliche Unterschiede zwischen Filmen und Spielen, etwa Aspekte der Linearität und der Rezeptionshaltung, die eine einfache Übertragung des Instrumentariums der Filmmusik auf die Spielmusikforschung nicht sinnvoll erscheinen lassen“ (Faschon 2018, S. 326).

Die veränderte Rezeptionshaltung meint hierbei, dass die Spieler/innen in die Handlung von Videospielen eingreifen und diese beeinflussen können, was bei Filmzuschauer/innen nicht der Fall ist. Filmrezipient/in und Spieler/in unterscheiden sich jedoch nicht nur in der Art und Weise wie direkt sie in die Film- bzw. Spielhandlung eingebunden sind. Auch die Art und Weise des Musikeinsatzes und der

Musikgestaltung unterscheiden sich. So wird Filmmusik meist passend zur jeweiligen Filmszene komponiert und in der Postproduktion eng mit dem Geschehen auf der Bildfläche verknüpft. Filmmusik ist daher linear und vor der Rezeption bereits festgeschrieben. Videospielmusik hingegen kann sich meistens an das Spielgeschehen anpassen und ist daher in ihrer Ausgestaltung vorher nicht genau festgelegt (vgl. Collins 2008, S. 128; Stingel-Voigt 2014, S. 13ff.). Spieler/innen können so durch ihre Handlungen und Entscheidungen auch den Verlauf der Videospielmusik beeinflussen:

„Musik kann zum visuell Dargestellten semantische Bezüge herstellen und situationsabhängig in das Geschehen ‚eingreifen‘. Ebenso kann in den Verlauf der Musik eingegriffen werden. Und hier findet sich der entscheidende Unterschied zur Filmmusik: Die Musik eines Videospiels ist direkt oder indirekt beeinflussbar“ (Stingel-Voigt 2014, S. 23).

Dennoch verfolgt Musik in Filmen und Videospielen das gleiche Ziel: Die audiovisuellen Zusammenhänge des jeweiligen Mediums sollen immersiv gestaltet sein und als geschlossene Einheit wahrgenommen werden. Dabei unterscheidet sich jedoch die technische Umsetzung aus den oben genannten Gründen maßgeblich: Die Videospielmusik muss sich an unterschiedliche und veränderliche Spielsituationen anpassen können, während die Handlung und einzelne Szenen im Film festgelegt sind (vgl. Faschon 2018, S. 327). Des Weiteren besitzen sowohl Film- als auch Videospielmusik deskriptive Qualitäten, indem sie bspw. Bewegungen untermalen können. Sie nehmen Einfluss auf die Emotionen und Stimmungen, welche dargestellt werden und tragen so zur Immersion der Spieler/innen oder Zuschauer/innen bei. Zusätzlich können sie auch die jeweilige narrative Struktur bspw. durch den Einsatz von Leitmotiven unterstützen (vgl. Moormann 2019, 219). Wie auch die Musik im Film macht Videospielmusik daher die fiktionale Welt unmittelbar erlebbar, indem Bild und Ton kombiniert eingesetzt werden. Der größte Unterschied liegt hingegen in der Interaktivität von Videospielen, die sich auch auf die Musik auswirkt (vgl. Krause 2008, S. 3). Zusätzlich gibt es spielspezifische Funktionen, welche Videospielmusik übernimmt, die man in Filmen nicht findet. So kann Musik in Videospielen Informationen über den jeweils aktuellen Spielstatus transportieren und dadurch auch das Verhalten der Spieler/innen (direkt und indirekt) beeinflussen (vgl. Moormann 2019, 219) oder selbst ein interaktives Element des Spiels sein.

9 Zur Rolle von Musik in Videospielen

Die Rolle von Musik in Videospielen ist von Beginn an eng verbunden mit den technischen Entwicklungen der Videospiele. „Soundtracks in video games have developed from isolated cues and theme tunes in classic arcade games [...] to elaborate scores“ (Rauscher 2013, S. 104). Durch erweiterte Speichermöglichkeiten, wie sie durch CD-ROM und andere Speichermedien ermöglicht wurden, wurde auch die auditive sowie musikalische Gestaltung von Videospielen umfangreicher. Dadurch wurde eine Entwicklung von kurzen Jingles hin zu orchestralen Soundtracks möglich (vgl. Rauscher 2013, S. 93; Stingel-Voigt 2014, S. 20; Liebe 2013, S. 41; Epting 2017, S. 1). Dank technischer Weiterentwicklungen wurde es zudem möglich, dass sich die Musik an das Spielgeschehen anpassen kann (vgl. Fritsch 2018, S. 94), wie man es von den heutigen Spielen kennt.

„[T]he forms of music featured in video games have become more and more sophisticated. The jingles from early arcade games underscoring triumph and loss have turned into catchy theme songs and short MIDI-symphonies“ (Rauscher 2013, S. 93).

Dabei hat die technische Entwicklung nicht nur Einfluss auf die Gestaltung des Spielaudios und damit die Musik. Auch die Spiele selbst beeinflussen, wie auditive Elemente und Musik eingesetzt werden:

„[G]ame audio has been significantly affected by the nature of the technology (in terms of hardware, software, production, and distribution technology) and by the nature of industry [...]. Audio in games is also, of course, affected by the nature of games themselves, in terms of genre, narrative, the participatory aspects of games, and the functions that audio must fulfill“ (Collins 2008, S. 123).

Der Spielsound und die Musik im Speziellen sind dementsprechend ein wichtiger Spielbestandteil, der nicht nur Atmosphäre und Stimmung erzeugt und verstärkt, sondern auch weitere Funktionen übernimmt, wie zum Beispiel eine Signalfunktion, welche die Spieler/innen unterstützt (vgl. Stingel-Voigt 2014, S. 33).

Nachfolgend geht es daher um die Frage, wie Musik in Videospielen eingeordnet und beschrieben werden kann und welche Funktionen sie übernimmt. Dazu wird Spielemusik zunächst kurz als funktionale Musik eingeordnet. Anschließend geht es darum, wie Musik in Spielen kategorisiert werden kann, wobei die Unterscheidung in diegetische und non-diegetische Musik ebenso eine Rolle spielt wie in der Filmmusikanalyse zuvor.

Dabei wird auch diskutiert, warum dieses Einordnungskonzept bei Spielen möglicherweise an seine Grenzen stößt. Da Musik in Videospielen anders als im Film nicht anhand der (Film-)Handlung und Bilder festgeschrieben ist, sondern sich häufig an das (veränderliche) Spielgeschehen anpasst, wird auch gesondert auf die Rolle von adaptiver und interaktiver Musik eingegangen und damit zusammenhängende Kompositionstechniken erläutert. Zudem wird es um die Unterscheidung von linearer, proaktiver und reaktiver Musik gehen. Abschließend werden in diesem Kapitel die Funktionen von Videospieldmusik erläutert.

9.1 *Videospielmusik als funktionale Musik*

Musik in Videospielen ist der funktionalen Musik zuzuordnen (vgl. Jünger 2009, S. 13). Als funktionale Musik definiert der Musikwissenschaftler Eggebrecht (1973) Musik, deren wesentliche Eigenschaft es ist, eine bestimmte Funktion bzw. Aufgabe zu übernehmen: „Die Form und Beschaffenheit Funktionaler Musik ist heteronom durch den Zweck bestimmt, dem sie dienstbar gemacht werden soll“ (La Motte-Haber 2017, S. 4). Im deutschen Sprachgebrauch gibt es neben dem Begriff der funktionalen Musik auch den der funktionellen Musik. Obwohl diese Begriffe in der Regel synonym verwendet werden, ist der Schwerpunkt etwas unterschiedlich gelagert. Bei der Betrachtung funktionaler Musik steht die Form und Beschaffenheit im Vordergrund, während der Begriff funktionelle Musik vor allem den Umgang mit Musik berücksichtigt (vgl. ebd., S. 4). Bullerjahn (2001) erläutert den Begriff der funktionalen Musik in Bezug auf die Filmmusik näher, welcher sich Jünger (2009) zufolge „ohne weiteres auf die Spieldmusik übertragen lässt“ (vgl. ebd., S. 13).

Bullerjahn zufolge ist die wesentliche Eigenschaft von Filmmusik, dass sie als Gestaltungselement im Film funktional eingesetzt wird und daher ihren Sinn „nicht nur aus musikimmanenten Beziehungen“ (Bullerjahn 2001, S. 59), also der Musik innewohnenden Bedeutung, erlangt, sondern über die Funktionen, welche sie im Film übernimmt. Ziel des Einsatzes von Musik in Filmen (wie auch in Videospielen) ist es, eine bestimmte Wirkung auf den/die Rezipient/in zu erzielen. Da es sich dabei um beabsichtigte und überindividuelle Wirkungen handelt, spricht Bullerjahn hierbei auch von „intendierte[n] Wirkungen von Filmmusik“ (Bullerjahn 2001, S. 59). Diese Eigenschaft der funktionalen Filmmusik führt auch Jünger (2009) weiter aus, wobei auch die Ähnlichkeit zur Videospieldmusik deutlich wird:

„Denn während sich die Funktionen gewissermaßen aus der Bild–Musik–Zuordnung innerhalb der Medien Film und Spiel ergeben und somit objektiv erfassbar sind, kann über die individuelle, subjektive Wirkung von Film– bzw. Spielmusik beim jeweiligen Rezipienten bzw. Spieler ohne entsprechende Tests und Befragungen kaum etwas gesagt werden“ (ebd., S. 14).

9.2 *Einordnung von Musik in Videospielen*

9.2.1 *Innere und äußerliche Videospielmusik*

Je nachdem, in welchem Kontext Musik innerhalb von Videospielen auftritt, unterscheidet Yvonne Stingel–Voigt innere und äußerliche Videospielmusik. Dabei zählt sie Musik in Intro– oder Startbildschirmen, Game–Over–Bildschirmen und filmischen Schlussequenzen zu äußerlicher Videospielmusik, da diese formelle Aufgaben um das Spiel herum erfüllt und die Spieler/innen in die grundsätzliche Atmosphäre des Spiels versetzen (vgl. Stingel–Voigt 2014, S. 48), jedoch kein Teil des eigentlichen Gameplays darstellen. Demgegenüber „[umfasst] innere Spielmusik [...] alle Arten von Musik, die zeitlich direkt mit dem Spielgeschehen zusammenliegen“ (ebd., S. 49), also während des Spielens erklingen. Von Liebe (2013) wird diese äußerliche Videospielmusik auch als „Non–gameplay related music“ (ebd., S. 48) bezeichnet. Er zählt dazu konkret Startbildschirme, Optionsmenüs, Editors und ähnliche, aber auch Cutscenes, da diese nicht aktiv von den Spieler/innen gesteuert werden können (vgl. ebd., S. 48). Zu äußerlicher Videospielmusik zählt demnach sämtliche Musik, die zu hören ist, wenn das Spiel noch nicht gestartet, pausiert oder (erfolgreich oder erfolglos) abgeschlossen wurde, sowie filmische Zwischensequenzen, in welche die Spieler/innen nicht aktiv eingreifen können. Äußerliche Videospielmusik umfasst also jegliche Musik, die nicht mit konkretem Gameplay in Verbindung steht.

9.2.2 *Diegetische, non–diegetische und transdiegetische Musik*

Die Unterscheidung in diegetische und non–diegetische Musik, wie sie zuvor bereits im Rahmen der neoformalistischen Filmanalyse erläutert wurde, lässt sich prinzipiell, wenn auch mit Einschränkungen, auf die Musik in Videospielen übertragen. Die Musik kann dabei als diegetisch charakterisiert werden, wenn sich die Sound– oder Musikquelle innerhalb der diegetischen Spielwelt befindet. Dem gegenüber stellt non–diegetische Musik jene Musik dar, welche nur von den Spieler/innen, aber nicht von der Spielfigur gehört wird. Sowohl diegetische als auch non–diegetische Musik kann dabei verschiedene Funktionen erfüllen, zum Beispiel, indem sie Emotionen transportiert oder das Spielgeschehen illustriert (vgl. Berndt 2013, S. 295f.).

Im Diskurs um Musik in Videospielen wird dabei jedoch vielfach ein Problem hervorgehoben, dass sich bei der Unterscheidung von diegetischer und non-diegetischer Musik in Spielen ergibt, wenn man die Theorien der Filmmusik ohne Weiteres übertragen möchte: Der/die Spieler/in ist nicht nur Rezipient, sondern Akteur, da er/sie in das Geschehen des Videospiels (meist mithilfe seines Avatars) eingreift. Er/sie „nimmt also sowohl diegetische als auch nicht-diegetische Informationen wahr, die er[/sie] bewusst oder unbewusst in sein[/ihr] Spielverhalten einfließen lässt“ (ebd., S. 297). Das heißt, im Gegensatz zum Film weisen Videospiele eine nicht-lineare Struktur auf, wodurch die Entlehnung der Begriffe diegetisch und nicht-diegetisch schwierig wird (vgl. Ernst 2018, S. 314f.). Non-diegetische Elemente können in Videospielen Einfluss auf die Diegese nehmen und den Handlungsverlauf verändern:

„However, in computer games, extradiegetic sound often has a different informative role since the player may use information available in extradiegetic sound when evaluating his choice of actions in the game world. In effect, this means that extradiegetic sound has the power to influence what happens in a game, while it does not have this power in a film“ (Jørgensen 2006, S. 48).

Prinzipiell kann man also durchaus diegetische und non-diegetische Musik unterscheiden, man kann damit aber lediglich die Klangquelle charakterisieren (vgl. Berndt 2013, S. 297). Der „Wirkungsradius des Klangereignisses, der freilich grenzübergreifend sein kann, [wird ignoriert]“ (ebd., S. 297). Eine ähnliche Ansicht vertritt auch Karen Collins, die das Konzept der Diegese in dieser Hinsicht als unangemessen bezeichnet:

„The notion of diegesis, borrowed from film and drama studies, is perhaps ill suited to games. [...] Dynamic audio complicates the traditional diegetic-nondiegetic division of film sound. [...] Game sound can be categorized broadly as diegetic or nondiegetic, but within these broad categories it can be separated further into nondynamic and dynamic sound [...]“ (Collins 2008, S. 125).

Der Grund für dieses Problem, wie Berndt (2013) ausführt, ist die veränderte Kommunikationsweise des Videospiels gegenüber Filmen. Sie geschieht nicht mehr nur in eine Richtung (Musik & Rezipient), sondern ist bidirektional („Dialog“ zwischen Musik und Spieler). Dieser Austausch geschieht jedoch nicht immer bewusst. Häufig beziehen Spieler/innen die Musik auch unbewusst in ihr Spielverhalten ein; bspw. kann auch die musikalische Ankündigung von Gefahren oder Gegnern dazu führen, dass die Spieler/innen die Gefahrensituation vermeiden und sich zurückziehen (vgl. ebd., S. 298f.). Aus diesem Grund wird die Unterscheidung in diegetische und non-diegetische Musik

problematisiert. Daher ist es auch wichtig zu hinterfragen, wie Musik das Spielgeschehen beeinflusst. Jørgensen führt zum Zweck der genaueren Unterscheidung daher den Begriff der transdiegetischen Musik ein:

„However, when the traditional concepts of diegetic and extradiegetic spaces seem to break down in games, I call the sounds *transdiegetic* [H. i. O.]. It should be noted that transdiegetic sounds are consciously utilized in computer games, where they have a clear functional, usability-oriented role“ (Jørgensen 2006, S. 49).

Betrachtet man diegetische Musik in Videospielen, kann in Anlehnung an die zuvor bereits erläuterte neoformalistische Filmanalyse (Bordwell et al. 2017) auch die Positionierung der Musikquellen beschrieben werden. Je nachdem ob die Quelle dabei für den/die Spieler/in sichtbar sind, kann diegetische Musik onscreen oder offscreen auftreten (vgl. Jünger 2009, S. 20f.; Epting 2017, S. 8).

9.2.3 *Dynamische Musik: Adaptive und interaktive Musik; Adaptibilität*

Während die Anfangszeit der Videospiele von kurzen Audiosamples und deren Loops geprägt war, ermöglichte die Einführung größerer Speicherkapazitäten und vor allem die Entwicklung des iMuse-Systems den Einsatz von dynamischer Videospielmusik (vgl. Rauscher 2013, S. 99). Im Gegensatz zu Filmen, die eine lineare Narration vorzuweisen haben, folgen vor allem handlungsbasierte Videospiele einer non-linearen Erzählstruktur, d. h. es gibt mehrere mögliche Verläufe der Spielhandlung, je nachdem welche Entscheidungen die Spieler/innen treffen. Dieser Erzählstruktur und den damit zusammenhängenden Veränderungen, kann sich Musik anpassen, indem sie adaptiv eingesetzt wird (vgl. Tamme 2018, S. 296). Dynamische bzw. adaptive Musik hebt sich also von linearer Musik ab, indem sie sich an Veränderungen der Spielumgebung und Spieler/innen-Eingaben anpasst (vgl. Rauscher 2013, S. 99; Stingel-Voigt 2014, S. 34; Tamme 2018, S. 296):

„So gehört etwa zu den Spezifika der Musikgestaltung in Computerspielen die Möglichkeit, auf das individuelle Spielverhalten adäquat zu reagieren, indem etwa situationsbezogen auf modulare Kompositionsbausteine zurückgegriffen wird“ (Moormann 2019, 213).

Um den dynamischen Einsatz von Musik zu beschreiben, ist es wichtig sich mit den Begriffen der adaptiven und interaktiven Musik auseinanderzusetzen und diese voneinander abzugrenzen. Zudem ist es sinnvoll, wenn man die Musik in direktem Bezug zum Spiel beschreibt, auch lineare (nicht-dynamische), proaktive und reaktive Musik unterscheiden zu können, weshalb im Folgenden darauf eingegangen wird.

Musik in Videospielen wird als adaptiv bezeichnet, wenn sie sich an variable Spielzustände anpasst, die bspw. durch Handlungen der Spieler/innen oder durch Ereignisse und Veränderungen innerhalb des Spiels hervorgerufen werden (vgl. Jünger 2009, S. 18; Tamme 2018, S. 296).

„Musik, die in der Lage ist, den Spieler_innen bei ihren Entscheidungen durch die nonlinear erzählte Handlung zu folgen, wird als ‚adaptive Musik‘ bezeichnet. [...] Flexibilität, Kohärenz und Variation sind Ziele von adaptiver Musik [...]“ (Tamme 2018, S. 297).

Ziel des adaptiven Einsatzes von Musik in Videospielen ist es, das Spielerleben zu intensivieren (vgl. Moormann 2019, 220). Adaptive Spielmusik wird zudem eingesetzt, um die „Struktur [...] der Spielhandlung [zu] verdeutlichen, räumlich und zeitlich getrennte Ereignisse [zu] verbinden und in einen größeren Zusammenhang [zu] stellen“ (Tamme 2018, S. 298). Dass sich die Musik adaptiv an das Spielgeschehen anpassen kann, ermöglichen Sound-Engines wie iMuse, welche anhand von Spielereignissen, sogenannten Events, auf das Spielgeschehen reagieren (vgl. ebd., S. 300):

„[Diese] Events [lassen sich] in zwei Arten unterteilen: Flags und Parameter. Ein Flag bezeichnet ein einzelnes Ereignis, zum Beispiel das Öffnen einer Tür oder den Tod eines Charakters. Die Parameter beschreiben dagegen Zustände, die auf einem Verlauf basieren, etwa das Sammeln von Hinweisen oder Punkten“ (ebd., S. 300).

Adaptive Musik wird mithilfe von flexiblen Kompositionsmodulen erzeugt, welche zueinander kohärent sein sollten, d. h. dass sich die musikalischen Parameter unabhängig von ihrer Kombination stimmig zueinander verhalten sollten. Unter musikalischen Parametern versteht Moormann (2019) dabei „Harmonik, Melodik, Rhythmik, Instrumentation, Tempo, Dynamik und Artikulation“ (ebd., 220).

Mit dem Begriff der Adaptivität wird häufig jedoch nicht nur beschrieben, „dass [H. i. O.] sich die Musik an das Spielgeschehen anpasst“ (Jünger 2009, S. 19), sondern auch in welchem Maße. Um diese beiden Aspekte voneinander zu unterscheiden, führt Jünger (2009) den Begriff der Adaptibilität ein. Adaptibilität beschreibt dabei das Maß der Flexibilität, also inwieweit sich die Musik an wechselnde Spielzustände anpassen kann. Die Bandbreite reicht dabei von „pre-rendered“ Musik, die in ihrer Struktur determiniert ist und sich daher kaum an das Spielgeschehen anpassen kann, bis hin zu sogenannter ‚game-rendered‘ Musik, die erst während des Spielens (bspw. durch eine entsprechende Engine) fertig produziert wird (vgl. ebd., S. 19). Bei Letzterer wird der jeweils aktuelle Spielstatus direkt in die Gestaltung der Musik einbezogen. Wird auf

eine aleatorische Methode zurückgegriffen, werden anhand des Spielstatus passende Musikfragmente ausgewählt und zu einem Stück zusammengefügt. Bei anderen Methoden wie dem Layering werden hingegen je nach Spielstatus verfügbare Musikspuren (z. B. einzelne Instrumenten- oder Melodielinien) ein- oder ausgeblendet. Die Anpassung der Musik erfolgt dabei nicht nur sehr flexibel, sondern auch ohne abrupte Unterbrechungen, wie es bei „pre-rendered“ Musik zwischen einzelnen Musikstücken häufiger zu finden ist (vgl. ebd., S. 19). Um adaptive Musikgestaltung umzusetzen, werden Techniken wie das Layering oder Branching eingesetzt. Diese Techniken beschreiben, wie einzelne Musikelemente oder -phrasen miteinander kombiniert werden (vgl. Tamme 2018, S. 305ff.) und stellen daher auch unterschiedliche Anforderungen an die Komponist/innen von Videospielmusik.

Der Begriff interaktive Musik wird teilweise synonym zum Begriff der adaptiven Musik verwendet (z. B. vom Komponisten Borislav Slavov [vgl. Stingel-Voigt 2014, S. 86f.]), obwohl hierbei noch ein anderer Aspekt der musikalischen Anpassung im Fokus steht. Die beiden Begriffe adaptive und interaktive Musik sollten also voneinander abgegrenzt werden (vgl. ebd., S. 87; Krause 2008, S. 8):

„Während der Begriff ‚Adaptivität‘ allgemein auf der Fähigkeit der Anpassung an Gegebenheiten und Zustände verweist, bezeichnet der Terminus ‚Interaktivität‘ die Möglichkeit der wechselseitigen Beeinflussung. [...] Eine interaktive musikalische Schicht müsste also durch den Spieler beeinflussbar und unverzichtbarer Teil des Spielverlaufs sein“ (Jünger 2009, S. 18).

Ein sehr gutes und vor allem anschauliches Beispiel für den Einsatz interaktiver musikalischer Elemente in Videospielen lässt sich in „The Legend of Zelda: Ocarina of Time“ (Nintendo, 1998) finden. In diesem Spiel müssen die Spieler/innen auf dem namensgebenden und virtuell dargestellten Instrument im Spielverlauf verschiedene Melodien spielen. Das richtige Spielen dieser Melodien bewirkt dann, dass der Avatar in die zur Melodie gehörige Spielregion teleportiert wird (vgl. Jünger 2009, S. 18):

„Die Analyse solcher [dynamischer] musikalischer Strukturen stellt die Forschung vor neue Herausforderungen, da Analysemodelle etwa aus dem Bereich der Filmmusik von linearen, fixen Strukturen ausgehen, die in Spielen in der Regel nicht gegeben sind, sodass die Musik bei jedem Spieldurchlauf in anderer Form vorliegen kann. Entsprechend sind Analysestrategien gefragt, die zum Kern der kompositorischen Anlage vordringen und die Analyse sowohl der komplexen Gesamtstruktur zum Ziel haben, als auch der Algorithmen, nach denen die jeweiligen musikalischen Bausteine je nach Spielverhalten zusammengesetzt werden“ (Moormann 2019, 220–221).

9.2.4 Lineare, proaktive und reaktive Musik

Musik und Gameplay können auf unterschiedliche Weise miteinander verbunden sein: linear, reaktiv und proaktiv. Musik in Videospielen wird dabei als linear bezeichnet, wenn die Musikstücke fest an bestimmte, spielimmanente Elemente gekoppelt sind, die von den Spieler/innen nicht beeinflusst werden können (vgl. Liebe 2013, S. 47). „It may change with different levels or milestones in the game, but not through the micro-actions of the players“ (ebd., S. 47). Auch die von Jünger (2009) beschriebene „pre-rendered“ Musik ist als lineare Musik zu bezeichnen, da sie vor Spielbeginn bereits in ihrem Ablauf und ihrem Klang festgeschrieben ist. Lineare Musik wird in Videospielen vor allem in filmischen Sequenzen wie Cutscenes bzw. Cinematics oder Ladebildschirmen und Menüs verwendet (vgl. ebd., S. 19; Liebe 2013, S. 47; Collins 2008, S. 125). Sie erfüllt insbesondere in filmischen Sequenzen die gleichen Funktionen wie Filmmusik und kann entsprechend analysiert werden. Lineare Musik in Videospielen hat die Schwierigkeit, dass sie sich nicht an das Geschehen des Spiels anpassen kann und daher viele Funktionen, die Spielmusik gewöhnlich innehat, nicht übernehmen kann. Auf die Funktionen von Spielmusik wird im Folgenden noch ausführlich eingegangen. Reaktive Musik hingegen ist mit den Aktionen der Spieler/innen verbunden und „is triggered by specific micro-actions“ (Liebe 2013, S. 47). Ein typisches Beispiel für reaktive Musik ist die Kampfmusik in Spielen, die dann einsetzt, wenn die Spieler/innen attackiert werden oder einen bestimmten Punkt innerhalb des Spiels erreichen, an welchem gekämpft werden soll. Reaktive Musik ist daher besonders häufig in Rollenspielen zu finden (vgl. Liebe 2013, S. 47) und wird deutlich häufiger eingesetzt als proaktive Musik (vgl. Berndt 2013, S. 300). In Form von reaktiver Musik wird den Spieler/innen also vor allem Feedback vermittelt (vgl. Epting 2017, S. 6). Musik, die den/die Spieler/in zu einer bestimmten Aktion und damit zu einer Reaktion auf die Spielsituation auffordert, wird hingegen als proaktiv bezeichnet (vgl. ebd., S. 6; Liebe 2013, S. 47). Aus diesem Grund ist proaktive Musik für Spiele aus dem Genre der Musik- und Rhythmus-Spiele typisch (vgl. Liebe 2013, S. 47).

9.2.5 Zusammenfassende Übersicht: Einordnung von Musik

Zusammenfassend lässt sich festhalten, dass Musik in Videospielen sowohl diegetisch als auch non-diegetisch eingesetzt werden kann. Non-diegetische Musik kann sich zudem durch die Handlungen der Spieler/innen auf den weiteren Spielverlauf auswirken, weshalb ihre Auswirkungen nicht non-diegetisch, sondern transdiegetisch sind. Videospielmusik ist zudem häufig dynamisch, d. h. sie passt sich adaptiv an das

Spielgeschehen oder interaktiv an die Spieler/innen-Eingaben an. Die Einordnungsmöglichkeiten von Musik sind nachfolgend (Tabelle 3) als Übersicht zusammengefasst und zur besseren Verständlichkeit mit Beispielen erweitert worden. Diese Tabelle soll es ermöglichen, die Analyse von Videospielmusiken zu erleichtern:

Einordnung nach Positionierung der Musik innerhalb des Spiels		
Innere Videospielmusik Jegliche Musik, die während des Spielgeschehens bzw. Gameplays spielt. Beispiele: – Musik innerhalb des Spiels, die das Spielgeschehen begleitet oder illustriert, Orte charakterisiert o. Ä.	Äußerliche Videospielmusik Musik, die kein Bestandteil des Gameplays ist, d. h. nicht während des unmittelbaren Spielgeschehens spielt, sondern vor allem formelle Aufgaben übernimmt. Beispiele: – Musik in Intro- und Startbildschirmen, Game-Over-Screens, Cutscenes bzw. Cinematics, Menüs etc.	
Einordnung nach Klangquelle und Wirkungsradius der Musik		
Diegetische Videospielmusik Sound- oder Musikquelle befindet sich innerhalb der Diegese, d. h. innerhalb der Spielwelt. Je nachdem, ob die Soundquelle für den/die Spieler/in sichtbar ist, kann zusätzlich zwischen einer onscreen oder offscreen befindlichen Klangquelle unterschieden werden.	Non-diegetische Videospielmusik Sound- oder Musikquelle befindet sich innerhalb der Diegese, d. h. innerhalb der Spielwelt.	Transdiegetische Videospielmusik Die Spieler/innen sind nicht nur Rezipient/innen, sondern auch Akteur/innen. Dadurch nimmt auch non-diegetische Musik Einfluss auf die Diegese. Man spricht dann von transdiegetischer Musik aufgrund des vergrößerten Wirkungsradius.

<p>Beispiele:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Musik von Musikgruppen innerhalb der Spielwelt – Musik aus in der Spielwelt befindlichen Objekten wie Radios oder Lautsprechern 	<p>Beispiele:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Musik, die bspw. die Spielwelt charakterisiert oder Emotionen vermittelt, aber keine sichtbare Klangquelle innerhalb der Spielwelt besitzt 	<p>Beispiele:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Musik, die bevorstehende Gefahren ankündigt, wodurch der/die Spieler/in sich möglicherweise vor der Konfrontation zurückzieht
<p>Einordnung anhand der Dynamik der Musik</p>		
<p>Adaptive Videospielmusik</p> <p>Musik passt sich an variable Spielzustände an und kann durch Spieler/innen-Handlungen oder Ereignisse innerhalb des Spiels beeinflusst werden.</p> <p>Das Maß der Anpassungsfähigkeit (Adaptibilität) reicht von pre-rendered Musik bis hin zu game-reandered Musik.</p> <p>Beispiele:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Kampfmusik – Musik, die sich mit dem Status des Avatars verändert (bspw. Bei sinkender Gesundheit) 	<p>Interaktive Videospielmusik</p> <p>Musik mit wechselseitiger Beeinflussung zwischen Spieler/innen und Spiel, d. h. die Musik ist durch die Spieler/innen aktiv beeinflussbar.</p> <p>Beispiele:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Musik-Spiele wie <i>Guitar Hero</i>, in denen das Spiel durch aktives Eingreifen in die Musik vorangetrieben wird – Ocarina in <i>The Legend of Zelda - Ocarina of Time</i> (Nintendo, 1998) 	

Einordnung anhand vorhandener Verknüpfung von Musik und Spiel		
Lineare Videospielmusik Musik ... ist fest an bestimmte spielimmanente Elemente gekoppelt, die nicht von Spieler/innen beeinflusst werden können. Beispiele: – Filmische Zwischensequenzen – Ladebildschirme – Menüs	Reaktive Videospielmusik Musik ... ist mit den Aktionen der Spieler/innen verbunden und wird durch spezifische Mikro-Aktionen ausgelöst. Beispiele: – Kampfmusik, die bei Attacke durch den Gegner beginnt – Musik, die durch Erreichen eines bestimmten Punktes im Spiel ausgelöst wird	Proaktive Videospielmusik Musik, ... die Spieler/innen zu bestimmter Aktion und damit zur Reaktion auf die Spielsituation auffordert. Beispiele: – Musik- und Rhythmusspiele

Tabelle 3: Einordnung von Videospielmusik

Zudem kann man zwischen linearer, proaktiver und reaktiver Musik unterscheiden. Dabei kann diegetisches wie auch non-diegetisches musikalisches Material sowohl dynamisch als auch nicht dynamisch sein. Gleiches gilt dabei nicht nur für die Musik von Spielen, sondern für sämtliche auditiven Elemente. Eine tabellarische Übersicht mit Beispielen (Tabelle 3) fasst dies als Übersicht zusammen:

	Diegetische Musik	Non-/trans-diegetische Musik
<p>Nicht-dynamisch</p> <ul style="list-style-type: none"> – linear 	<p>Das Klang-/Musikereignis findet im (diegetischen) Raum des Videospiels statt. Die Spielfigur und das Spielgeschehen nehmen jedoch keinen Einfluss darauf.</p> <p>Beispiele:</p> <ul style="list-style-type: none"> – virtuelle Musiker-Auftritte 	<p>Die Quelle des Sounds oder der Musik liegt nicht innerhalb der diegetischen Spielwelt. Die Musik ist linear zu den gezeigten Bildern/Handlungen.</p> <p>Beispiele:</p> <ul style="list-style-type: none"> – (Hintergrund-)Musik in Cutscenes oder Cinematics – Lizenzierte Musik in Rennspielen
<p>Dynamisch</p> <ul style="list-style-type: none"> – adaptiv – interaktiv – pro-/reaktiv 	<p>Das Klang-/Musikereignis findet im (diegetischen) Raum des Videospiels statt. Es passt sich entweder adaptiv an das Spielgeschehen an oder steht in direkter Verbindung zu den Spieler/innen-Eingaben. Möglicherweise kann der/die Spieler/in mit der Audioquelle interagieren (interaktive Musik).</p>	<p>Die Quelle des Sounds oder der Musik liegt nicht innerhalb der diegetischen Spielwelt. Das Spielaudio passt sich entweder adaptiv an das Spielgeschehen an oder steht in direkter Verbindung zu den Spieler/innen-Eingaben. Möglicherweise gibt es Feedback-Sounds für die Spieler/innen.</p>

	<p>Beispiele:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Musik, die von Spieler/innen gesteuert/beeinflusst werden kann – Soundeffekte wie Schrittgeräusche etc. 	<p>Beispiele:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Hintergrundmusik im Spiel
	<p>Eine noch direktere Ebene der Audio-Interaktion ist die der kinetisch-gestischen Interaktion, sowohl in diegetischem als auch nicht-diegetischem Sound, bei der die Spieler/innen körperlich mit dem Ton interagiert.</p> <p>Beispiele:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Musik- und Rhythmusspiele wie <i>Guitar Hero</i> (Red Octane, 2005) 	

Tabelle 4: Einordnung von Spielsounds (nach Collins 2008, S. 126f.)

9.3 Funktionen von Musik in Videospielen

Musik stellt einen wichtigen Teil des Game Designs dar und trägt gemeinsam mit dem allgemeinen Sound Design, der Story und der Grafik zur Gesamtgestaltung des jeweiligen Spiels bei. Musik dient dabei nicht nur der Verzierung, sondern übernimmt wichtige Funktionen innerhalb des Spiels und dient dazu, das Interesse der Spieler/innen am Spiel zu wecken oder auch ihre Aufmerksamkeit im Spiel zu lenken.

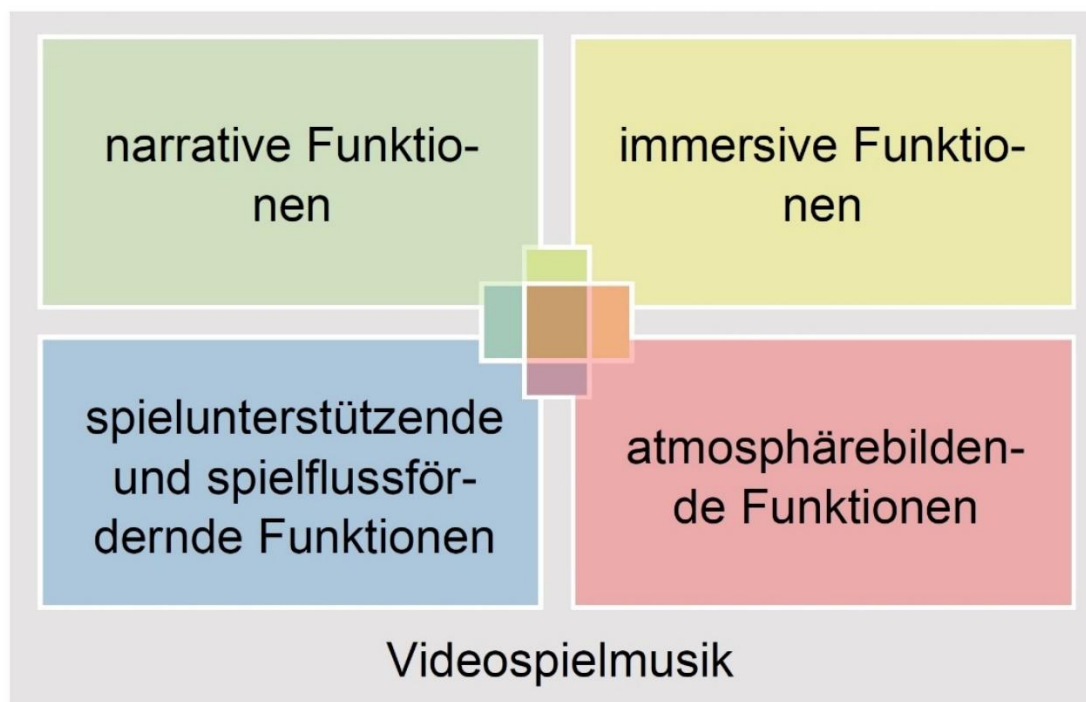
„Musik wird in vielen Spielen mit erzählunterstützenden, atmosphärebildenden, spielflussfördernden und weiteren Funktionen eingesetzt“ (Stingel-Voigt 2014, S. 13). Musik übernimmt in Videospielen also zahlreiche und verschiedene Funktionen. Unter anderem dient sie auch dazu, die Gesamtstruktur des Spiels zu betonen oder zu verbessern, indem einzelne Szenen mithilfe von Musik miteinander verbunden werden oder der Beginn bzw. das Ende eines Spielabschnitts musikalisch hervorgehoben werden. So kann z. B. auch eine Pause in der Musik einen Wechsel in der Erzählung des Spiels verdeutlichen oder durchgehende Musik über mehrere Szenen dafür sorgen, dass diese als Fortsetzung eines bestimmten Themas verstanden werden (vgl. Collins 2008, S. 131). Darüber hinaus ergeben sich durch die Spieler/innen-Interaktionen jedoch noch weitere Funktionen, wie Karen Collins (2008) schreibt: „The varying degree with which the player can interact with the sound suggests that audio can serve a wide variety of functions“ (ebd., S. 127). Obwohl die Funktionen der Filmmusik auch im Bereich der Spielmusik zu finden sind, gibt es dennoch deutliche Unterschiede in der Art und Weise, wie das Game-Audio und damit auch die Musik in Spielen funktioniert (vgl. ebd., S. 128). Das liegt unter anderem auch daran, dass Videospielmusik insgesamt komplexer gestaltet ist als Filmmusik, weil sie adaptiv eingesetzt wird (vgl. Stingel-Voigt 2014, S. 13):

„[T]he sound and music in film is often closely tied to the *edit* [H. i. O.]. [...] With games, however, most action takes place in real time. [...] [I]mage and music cannot synchronize as closely in games as they can in film, because of the unpredictable temporal aspects of games, and there are some cases where there are significant functions found in games that are not found in film sound“ (Collins 2008, S. 128).

Zu Funktionen, die Musik in Videospielen, jedoch nicht in Filmen erfüllen, gehören Funktionen, die die Spieler/innen auf bevorstehende Gefahren hinweisen bzw. sie darauf vorbereiten oder den Spieler/innen Feedback zu ihren Handlungen und Aktionen geben und dadurch ein vorausschauendes Agieren in Videospielen ermöglichen:

„A crucial role of music and sound effects in games is the preparatory function that the audio serves, for instance, to alert the player to an upcoming event, or to forewarn the player of approaching enemies“ (ebd., S. 130).

Musik in Videospielen kann nicht nur aktiv Aufgaben übernehmen, wie die Signalfunktion oder die Erinnerungsfunktion mithilfe von Leitmotivik. Sie kann auch im Hintergrund präsent sein und dabei atmosphärische und narrative Funktionen übernehmen (vgl. Stingel-Voigt 2014, S. 65). Eine der Hauptaufgaben von Videospielmusik ist es zudem, „die Dramatik der Handlung zu unterstützen“ (Krause 2008, S. 4):



Grafik 1: Überschneidungen der Funktionen von Videospielmusik

Um eine bessere Übersicht über die Funktionen der Videospielmusik zu erhalten, sind die nachfolgend erläuterten Funktionen den Spielaspekten der Narration, Immersion und Atmosphäre zugeordnet. Zusätzlich wird auf Funktionen von Videospielmusik eingegangen, die vor allem dazu dienen, den Spielfluss zu fördern. Man muss sich außerdem stets vor Augen halten, dass sich die verschiedenen Funktionen von Videospielmusik immer überschneiden können, d. h. dass Musik sowohl narrative Funktionen übernimmt, als auch immersive oder atmosphärebildende Funktionen und das zur gleichen Zeit.

9.3.1 *Narrative Funktionen*

Musik, aber auch der Game Sound tragen „zur Ausgestaltung der virtuellen Umgebung bei“ (vgl. Stingel-Voigt 2014, S. 40), indem sie erzählunterstützende, also narrative Funktionen übernehmen. In ihrer narrativen Funktion unterstützt Videospielmusik die Handlung, indem sie ihr Struktur verleiht und auf musikalischer Ebene „räumlich und zeitlich getrennte Ereignisse miteinander verknüpf[t]“ (ebd., S. 67; vgl. auch Krause 2008, S. 5). Die Spieler/innen gestalten die Handlung des Spiels im Rahmen der gesetzten Möglichkeiten mit, weshalb ein Spiel bei verschiedenen Spieldurchläufen unterschiedlich ausgehen kann. Manchmal haben die Entscheidungen und Handlungen der Spieler/innen dabei unmittelbaren Einfluss auf den weiteren Verlauf. Manchmal löst eine Spielentscheidung aber auch komplexere Ereignisketten aus, deren Konsequenzen erst im späteren Spielverlauf ersichtlich werden. Um eine Konsequenz mit einer ursprünglichen Handlung in Verbindung zu bringen, kann Musik mithilfe der Leitmotivtechnik eingesetzt werden:

„Mit dem auslösenden Ereignis einhergehend kann ein neuer musikalischer Gedanke (z. B. ein neues Motiv) eingeführt werden, der weitergeführt wird [...], in den Hintergrund tritt und immer dann wieder hervortritt, wenn die Konsequenzen der einstigen Handlung zum Vorschein kommen. Der Assoziationsraum der Musik wird hier durch die Interaktion des Spielers aufgebaut. Andere Interaktionen führen zu anderen Querverweisen, so dass unterschiedliche Spieldurchläufe auch musikalisch sehr verschieden ausfallen können“ (Berndt 2013, S. 302f.).

Musik begleitet aber nicht nur das Geschehen auf dem Monitor oder untermalt es, sondern kann auch durch Leitmotivik Erinnerungs- bzw. Wiedererkennungsfunktion besitzen. Musikalische Motive können für bestimmte Locations oder Settings stehen oder Figuren charakterisieren. Dadurch wird die Spielwelt für die Spieler/innen auditiv erfahrbar gemacht (vgl. Stingel-Voigt 2014, S. 47; Krause 2008, S. 5). Die Leitmotivtechnik kam bereits in der klassischen Musik zum Einsatz (vgl. Zindel 2015, S. 45f.). Wie auch im Film werden dazu in Videospielen musikalische Themen und Motive mit bestimmten Ereignissen, Charakteren oder Orten im Spiel verknüpft (vgl. Jünger 2009, S. 13; Ernst 2018, S. 314). Dabei steht ein musikalisches Motiv stellvertretend für einen Ort oder eine Spielfigur, charakterisiert diese/n und tritt immer wieder gemeinsam mit dem Ort oder der Figur auf. Dabei kann das Ursprungsmotiv auch variiert werden (vgl. Jünger 2009, S. 25ff.). Damit jedoch ein musikalisches Motiv die entsprechende Bedeutung erlangt und zu einem Leitmotiv werden kann,

„bedarf es zunächst einer eindeutigen Zuordnung des Leitmotivs zu der entsprechenden Idee, Situation, Person etc. sowie der mehrfachen Wiederholung, um die Bedeutungszuschreibung zu etablieren“ (ebd., S. 25).

In Videospielen ist der Einsatz von Leitmotiven wichtig, da sie helfen, Ziele im Spiel zu identifizieren und die Wahrnehmung der Spieler/innen auf bestimmte Objekte zu lenken (vgl. Collins 2008, S. 130; Jørgensen 2006, S. 51):

„Symbols and *leitmotifs* [H. i. O.] are often used to assist the player in identifying other characters, moods, environments, and objects, to help the game become more comprehensible and to decrease the learning curve for new players“ (Collins 2008, S. 130).

9.3.2 Immersive Funktionen

Zu den immersiven Funktionen von Musik gehört die Vermittlung von emotionalen Bedeutungen innerhalb des Spiels. Diese erfolgt in Spielen auf ähnliche Weise wie im Film und anderen linearen Medien, jedoch können die Spieler/innen darauf reagieren, indem sie aktiv an den Entscheidungen ihrer Spielfigur beteiligt sind. Die Entscheidungsfindung kann deshalb durch Musik beeinflusst werden (vgl. ebd., S. 133; vgl. Berndt 2013, S. 304). Das Erzeugen und Darstellen von Emotionen auf musikalischer Ebene kann darüber hinaus die emotionale Atmosphäre innerhalb des Spiels beeinflussen bzw. eine solche schaffen (vgl. Stingel-Voigt 2014, S. 54). Daher überschneiden sich an dieser Stelle immersive und atmosphärische Funktionen von Videospielmusik.

Musik kann außerdem die Orientierung innerhalb der virtuellen Welt erleichtern, indem sie an bestimmte Orte oder Settings gebunden ist (siehe auch Leitmotivik) (vgl. Berndt 2013, S. 301; Stingel-Voigt 2014, S. 67). Die Abmischung und Positionierung von den Elementen des Spiel-Audios, d. h. der Musik in Kombination mit Umgebungsgeräuschen der Spielwelt, Soundeffekten, Dialogen und anderen auditiven Elementen, kann zudem gezielt eingesetzt werden, um ein Surround-Panorama zu schaffen (vgl. Berndt 2013, S. 301) und so Räumlichkeit im Videospiel zu gestalten und zu verstärken. Das ist vor allem wichtig, weil „games have a very intense relation to space“ (Herzfeld 2013, S. 149). Diese enge Beziehung ergibt sich dadurch, dass Spiele darauf abzielen, räumliche Umgebungen zu erschaffen, die der Immersion in die Spielwelt dienlich sind. Dabei geht es weniger um strukturelle Beschaffenheiten, als vielmehr um das räumliche Gefühl und die räumliche Erfahrung, welche die Spieler/innen machen (vgl. ebd., S. 149f.).

„A video game soundtrack contributes essentially to setting our imaginative apparatus in motion, in play; and the whole game, which depends on that apparatus becomes more credible and immersive, the more animating the music is.“ (ebd., S. 148)

9.3.3 Atmosphärebildende Funktion

Der Klang trägt neben Form, Farbe und Geruch maßgeblich zum atmosphärischen Eindruck eines Objekts oder einer Situation bei, da jeder Klang selbst bereits eine bestimmte Atmosphäre transportiert. Dementsprechend ist Musik, von Herzfeld (2013) auch als „ordered succession of sound“ beschrieben, ein wichtiges Instrument, um Atmosphäre zu transportieren. Die Spielwissenschaftlerin Jørgensen (2006) bezeichnet das Erschaffen und Gestalten einer Atmosphäre zudem als eine der wichtigsten Funktionen von Musik in Videospielen, indem Spieler/innen emotional gefesselt werden und bestimmte Orte und Situationen besser zur Geltung gebracht werden (vgl. ebd., S. 50). Hinzu kommt, wie Herzfeld beziehend auf Gernot Böhme (1995) schreibt, dass es nicht nur eine Haupteigenschaft der Musik ist, Atmosphäre zu schaffen, sondern diese Eigenschaft selbst auch die musikalische Realität definiert (vgl. Herzfeld 2013, S. 150). Durch den kontrollierten Einsatz von Musik können auf direkte Art und Weise affektive Wirkungen erzeugt oder verstärkt werden (vgl. ebd., S. 147):

„Eine medienübergreifende Funktion von Musik im Film und im Spiel ist die Generierung einer bestimmten Atmosphäre. Dazu zählt allgemein die musikalische Untermalung von Örtlichkeiten, Charakteren und Situationen [...]. Dabei geht es weniger um die minutiöse, detaillierte Nachzeichnung der einzelnen Ereignisse, Orts- und Stimmungswechsel etc., sondern vielmehr um die Generierung einer allgemeinen Stimmung“ (Jünger 2009, S. 21).

Häufig wird dazu auf die Mood-Technik zurückgegriffen, bei welcher einzelnen Szenen oder Spielsequenzen bestimmte Stimmungsbilder zugeordnet werden (Jünger 2009, S. 21). „Ähnlich der Idee der romantischen Affektenlehre soll die Musik entsprechende Emotionen beim Zuschauer/Spieler auslösen“ (Zindel 2015, S. 44). Zusätzlich unterstützt der atmosphärische Einsatz von Musik in Videospielen auch die Immersion und hilft dadurch den Spieler/innen die Virtualität der Spielwelt als eine für den Moment des Spielens bestehende Realität zu verstehen (vgl. Herzfeld 2013, S. 148). Musik soll jedoch nicht nur bestimmte Stimmungen erzeugen und verstärken, sondern wird auch dazu genutzt, die Authentizität der Darstellung bestimmter Regionen oder Epochen zu erhöhen. Dazu wird unter anderem auf bestimmte Instrumente, die der jeweiligen Zeit oder Region zugeordnet sind, zurückgegriffen (vgl. Jünger 2009, S. 22):

„Das (gelernte) ästhetische Musikverständnis wird entsprechend genutzt, um die virtuellen Welten von Videospielen lebendig werden zu lassen. Gamemusik versucht, die Atmosphäre eines Spiels einzufangen und musikalisch wiederzugeben. Es wird zunächst nach einem passenden musikalischen Stil gesucht, der den generellen Ton des Spiels charakterisiert. [...] Innerhalb dieses Stils spielt sich dann der gesamte Soundtrack ab. Es geht dabei nicht um historische oder ethnologische Korrektheit, sondern eher um den Duktus, den die Musik hat, um Effekt und Wirkung, Klischees und Konventionen. Dass die Erwartungen der spielenden Hörer erfüllt werden, ist wichtiger als Authentizität“ (vgl. Stingel-Voigt 2014, S. 60f.).

9.3.4 Spielunterstützende und spielflussfördernde Funktionen

Musik in Videospielen übernimmt auch eine wesentliche Rolle dabei, den Spielfluss zu fördern und den Umgang mit dem Spiel zu unterstützen, indem spezifische Informationen zu Spielzuständen auditiv vermittelt werden (vgl. Jørgensen 2006, S. 48). Dementsprechend wird im Folgenden die Signal- und Anzeigefunktion von Videospielmusik erklärt, sowie auf die Vermittlung von Konsequenzen aus Spieler/innenhandlungen eingegangen.

Die Musik in Videospielen kann dazu dienen, die Spieler/innen „bei der Handhabung des Spiels zu unterstützen, indem sie Signal- und Anzeigefunktion übernimmt“ (Berndt 2013, S. 301). Generell können auditive Elemente zur Hervorhebung wichtiger Informationen genutzt werden, unabhängig davon, ob diese auch visuell dargeboten werden. Das gilt auch für die Musik in Videospielen, indem sie sich adaptiv verändert und dadurch einen Hinweis auf veränderte Spielbedingungen oder bestimmte Geschehnisse innerhalb des Spiels gibt (vgl. Berndt 2013, S. 301; Jünger 2009, S. 24; Stingel-Voigt 2014, S. 61; Ernst 2018, S. 313). Auditiv präsentierte Informationen können Spieler/innen zudem zur Orientierung dienen (vgl. Jørgensen 2006, S. 50). Zusätzlich kann Musik positives oder negatives Feedback an den/die Spieler/in übermitteln. Das geschieht in Form sogenannter „Winning Cues“ z. B. über aufsteigende Melodiefolgen, eine Dur-Tonart, Tusch oder Fanfaren oder mithilfe sogenannter „Loosing Cues“ durch z. B. abfallende Melodien und Moll-Tonarten (vgl. Jünger 2009, S. 24).

Eine besondere Form der Signalfunktion ist dabei die Danger-State-Musik sowie die dem gegenüberstehende Safety-State-Musik in Videospielen. Die Danger-State-Musik hat die Aufgabe, die Spieler/innen „über eine drohende Gefahr zu informieren und dementsprechend ein aufmerksames Spielverhalten herbeizuführen“ (ebd., S. 23). Sie verdeutlicht zudem, dass der/die Spieler/in dringend handeln muss, um im Spiel voranzukommen und negative Konsequenzen, wie den Verlust seines Avatars,

abwenden zu können (vgl. ebd., S. 23). Dementsprechend wird über die Musik eine gewisse Spannung aufgebaut und vermittelt, wenn unmittelbar Gefahr droht oder bevorsteht (Danger-State). Ist eine Gefahr überstanden, nimmt die Spannung ab und es wird auf musikalischer Ebene Ruhe und Sicherheit (Safety-State) vermittelt (vgl. Stingel-Voigt 2014, S. 57):

„Um sich von der *safety state*-Musik [H. i. O.] abzusetzen, werden innerhalb der Parameter Melodie, Harmonie und Tempo bzw. Rhythmus signifikante Akzente gesetzt, sodass die *danger state*-Musik [H. i. O.] als solche bzw. der musikalische Wechsel an sich zu erkennen ist. Charakteristisch sind auch hier durch die Filmmusik (und ältere musikalische Gattungen) konventionalisierte Ausdrucksmittel wie Zunahme des Tempos, unregelmäßige Rhythmen, dissonante Harmonien, Fanfaren-Motive, aufsteigende Melodielinien etc.“ (Jünger 2009, S. 24).

Eine Herausforderung, die auf musikalischer Ebene in verschiedenen Videospielen immer wieder betont wird, ist dabei der Kampf (vgl. ebd., S. 23; Stingel-Voigt 2014, S. 58). Er ist in der Regel mit der Danger-State-Musik verbunden. Typisch ist ein gesteigertes Tempo gegenüber der Safety-State-Musik, teilweise wechselt auch die Instrumentation (vgl. Stingel-Voigt 2014, S. 58). Nicht zuletzt übernimmt Musik dadurch auch die Funktion, die Spieler/innen zu motivieren und auch bei schwierigen Aufgaben oder Kämpfen nicht aufzugeben (vgl. Krause 2008, S. 6).

9.3.5 Zusammenfassende Übersicht: Funktionen von Musik

Grundsätzlich lassen sich einige Funktionen der Filmmusik wie bspw. das Schaffen einer Atmosphäre und das Vermitteln von emotionaler Bedeutung auch auf die Spielmusik übertragen. Es gibt jedoch Grenzen der Übertragbarkeit, da es sich bei Videospielen im Gegensatz zu Filmen nicht um lineare Medien handelt, sondern die Spieler/innen aktiv daran beteiligt sind, die Handlung voranzutreiben und mit ihren Entscheidungen entsprechend zu beeinflussen. Doch auch wenn es bei den narrativen Funktionen im Vergleich zur Filmmusik Einschränkungen gibt; es gibt auch „eine ganze Reihe neuer narrativer und dramaturgischer Gestaltungsmöglichkeiten“ (Berndt 2013, S. 306), indem die Musik auf das Verhalten der Spieler/innen reagieren kann. Wie zu zeigen war, kann Musik in Videospielen zahlreiche Funktionen übernehmen. Diese sind jedoch nicht immer klar voneinander zu trennen, da sie sich häufig überschneiden. Musikalische Phrasen können also zugleich narrative, atmosphärische, immersive oder spielflussfördernde Funktionen übernehmen.

„Diese einzelnen Funktionen von Gamemusik besitzen überwiegend Wechselwirkungen mit den jeweiligen virtuellen Welten. Sie haben bestimmte Wirkungen auf die Spieler. Sie treten meist mit- und untereinander kombiniert auf. Eine klare Abgrenzung ist nur selten möglich“ (Stingel-Voigt 2014, S. 68).

Abschließend sind die Funktionen, welche Musik in Videospielen übernehmen kann, noch einmal tabellarisch als Übersicht (Tabelle 5) zusammengefasst. Gemeinsam mit der Übersicht zur Einordnung von Musik in Videospielen stellt diese Übersicht eine der Grundlagen für die Musikanalyse der analysierten Videospiele dar:

Narrative Funktionen
<ul style="list-style-type: none"> - Ausgestaltung der Spielwelt - Charakterisierung der Spielfiguren - Unterstützung der Handlung des Spiels - Untermalung der gezeigten Spielsituationen und -settings - Strukturierung des Spiels, bspw. durch musikalisches Verknüpfen zeitlich getrennter Ereignisse oder durch musikalische Rahmung von narrativen Abschnitten <ul style="list-style-type: none"> o musikalisches Motiv kann stellvertretend für bestimmte Charaktere, Orte oder Ereignisse stehen oder diese charakterisieren o um verschiedene Szenen miteinander zu verbinden oder das Wiedererkennen von Orten oder Figuren zu erleichtern, wird häufig Leitmotivik eingesetzt - Lenken der Aufmerksamkeit von Spieler/innen

Immersive Funktionen
<ul style="list-style-type: none"> – Vermittlung emotionaler Bedeutungen – Erschaffen emotionaler Atmosphäre (siehe auch: atmosphärebildende Funktionen) – Beeinflussung von Spieler/innen-Entscheidungen – Erleichtern der Orientierung innerhalb der Spielwelt, bspw. durch Setting-gebundene Leitmotivik (siehe auch: narrative Funktionen) – Gestaltung und Schaffung von Räumlichkeit im Videospiel, bspw. Durch Erschaffen eines Surround-Panoramas
Atmosphärebildende Funktionen
<ul style="list-style-type: none"> – Erschaffen und Gestalten der Spielatmosphäre – auch Klänge trägt zum atmosphärischen Eindruck des Spiels bei, bspw. Ruhe, Sicherheit, Bedrohung, Spannung etc. – Erzeugen oder verstärken affektiver Wirkungen
Spielunterstützende und spielflussfördernde Funktionen
<ul style="list-style-type: none"> – Auditive Vermittlung von Informationen und Spielzuständen, bspw. als Hinweis auf veränderte Spielbedingungen oder -situationen, bspw. Safety- oder Danger-State-Musik → Hinweis- und Anzeigefunktion – Vermittlung von (positivem oder negativem) Feedback für Spieler/innen, bspw. Winning oder Loosing Cues

Tabelle 5: Übersicht über die Funktionen von Videospielmusik

10 Zwischenfazit

In der bisherigen Arbeit wurde ein Überblick über den aktuellen Forschungsstand zu Musik in Videospielen geliefert sowie die Bedeutung von Musik innerhalb unterschiedlicher Videospielanalysen diskutiert. Dabei konnte festgestellt werden, dass Musik in der Regel zwar berücksichtigt, jedoch oft nur als kleiner Teil des Spiels verstanden wird. Größeres Gewicht wird häufig auf die grafisch und narrativ vermittelten Aspekte des Spiels gelegt. Auch in der bildungstheoretischen Videospielanalyse von Fromme und Könitz (2014), welche die Basis der nachfolgenden Betrachtungen darstellen wird, spielt Musik nur eine kleine Rolle neben den visuellen Spielelementen. Das könnte damit zusammenhängen, dass diese Form der Videospielanalyse nicht nur einem neoformalistischen Ansatz folgt, sondern auch an Panofskys (2002) Bildinterpretationsmodell orientiert ist, also an eine visuell geprägte Analyse angelehnt ist. Die Analyse gliedert sich grob in vier große Bereiche: die Benennung der basalen Figuren, Objekte und Ereignisse, die Analyse der Ordnung der Spielelemente, die Analyse der Inszenierung der Spielelemente sowie abschließend die bildungstheoretische Kontextualisierung und Interpretation. Die Betrachtung der Videospielmusik fällt dabei in den Bereich der Inszenierung der Spielelemente, wobei unter anderem nach der medialen Darstellung der Spielwelt gefragt wird.

Die bildungstheoretische Analyse von Videospielen wird auch nachfolgend den Rahmen für die Beispielanalyse bilden, jedoch wird der Schwerpunkt auf der Musik in den einzelnen Spielen liegen. Um die Musik adäquat beschreiben und analysieren zu können, wurde zuvor die Betrachtung des Filmsounds in der neoformalistischen Filmanalyse (vgl. Bordwell et al. 2017) kurz zusammengefasst und nach der Übertragbarkeit auf den Videospielsound gefragt. Dabei wurde deutlich, dass sowohl im Film als auch in Videospielen Musik die jeweilige narrative Struktur unterstützen kann und Einfluss auf die vermittelten Emotionen und Stimmungen sowie die geschaffene Atmosphäre in Film und Videospiel nehmen kann. Es wurden jedoch auch Unterschiede deutlich, die vor allem durch die Unterschiede der Medien selbst entstehen. Daher wurde der Blick zusätzlich auf die Betrachtung von Musik innerhalb der Game Studies gerichtet.

Ein wesentlicher Unterschied zum Film ist, dass das Narrativ im Videospiel im Gegensatz zum Film nicht linear ist. Dadurch ist auch die Musik nicht linear bzw. in der Regel nicht im Vorhinein festgeschrieben. Musik im Videospiel ist variabler, indem sie sich oftmals an das Spielgeschehen anpassen kann. Manchmal ist die Musik sogar direkt

durch Spieler/innen-Aktionen beeinflussbar und somit interaktiv. Zusätzlich gehen die Funktionen, die Musik im Videospiel übernimmt, über die Funktionen der Filmmusik hinaus, da sie auch direkte Signal- und Anzeigefunktion besitzt und über den Spielstatus Aufschluss geben kann. Diese Erkenntnisse sollen die Betrachtung der Musik innerhalb der bildungstheoretischen Videospielanalyse erweitern und die ausführlichere Beschreibung von Videospielmusik ermöglichen. Anhand der nachfolgenden Beispielanalysen soll nicht nur überprüft werden, inwiefern eine detailliertere Betrachtung der Musik die Videospielanalyse bereichert, sondern auch, inwiefern die Videospielmusik für die bildungstheoretische Kontextualisierung relevant ist. Die nachfolgenden Analysen orientieren sich also an der bildungstheoretischen Computerspielanalyse (vgl. Fromme und Könitz 2014), wobei der Analyseschwerpunkt auf die Videospielmusik gelegt wird. Die übrigen Analyseaspekte werden daher nur kurz zusammengefasst und bilden den Gesamtrahmen der Analysen.

11 Exemplarische Analysen von Musik in digitalen Spielen

11.1 *Begründung der Spielauswahl*

„Durch die Vielfalt der Computerspiel-Genres und ihrer unterschiedlichen Zielgruppen ist es schwierig, Computerspielmusik eindeutig einzuordnen. Je nach Spieltypus kommt Musik aus verschiedensten Genres zum Einsatz – von epischer Klassik über harte Rockmusikklänge bis hin zu stampfenden Technobeats. Bei größeren Spieltiteln lässt sich ein eindeutiger Trend zum Hollywood-Sound beobachten“ (Krause 2008, S. 6f.).

Um Musik in Videospielen zu untersuchen, sollen ausgewählte digitale Spiele entsprechend analysiert werden. Ziel ist es, die musikalische Kontextualisierung der Spielhandlungen aufzuzeigen und daraus Schlussfolgerungen zur Musik in Videospielen im Allgemeinen ziehen zu können. Methodische Grundlage wird dabei die Computerspielanalyse von Fromme und Könitz (2014) sein. Um digitale Spiele analysieren zu können, ist es zudem notwendig, die jeweiligen Spiele zu spielen. Die einzelnen Sitzungen wurden daher aufgezeichnet, um auch im Nachhinein den Spielverlauf und einzelne Spiel- bzw. Musikereignisse nachvollziehen und analysieren zu können. Zu jedem Spiel befindet sich im Anhang der Arbeit ein kurzes Video, in dem die für die Analyse wichtigsten Spielszenen zusammengeschnitten wurden. Ziel ist es, die Musik in konkreten Spielszenen innerhalb ihres Spielekontextes zu betrachten.

Da bereits deutlich wurde, dass Videospielmusik nicht nur für die Stimmung und Atmosphäre innerhalb eines Spiels verantwortlich ist, sondern auch Orte, Figuren und Situationen charakterisieren kann, sollen diese Aspekte entsprechend berücksichtigt werden. Zudem wurde auch die besondere Bedeutung der Musik als Signal insbesondere im Hinblick auf Kampfsituationen deutlich, was ebenfalls im Rahmen der Analysen berücksichtigt werden soll. Musikspiele werden explizit aus der Spielanalyse ausgeklammert, da Musik in diesen Spielen das zentrale Spielelement darstellt, um das sich die restliche Spielhandlung entwickelt und sie dadurch eine Sonderrolle im Vergleich zu anderen Videospielen einnimmt. Stattdessen werden für die Analyse Spiele ausgewählt, in welchen es unterschiedliche Spielphasen bzw. -situationen gibt, die sich voneinander abgrenzen lassen, wie bspw. das Erkunden der Spielwelt, das Treffen auf andere Charaktere oder Gegner sowie Kampfsituationen mit Gegnern. Damit verbunden ist die Annahme, dass sich in solchen Situationen die Musik des Spiels verändert. Zusätzlich wird sich aus pragmatischen Gründen (Möglichkeit des Allein-Spielens und Vermeiden von Störgeräuschen durch Mitspieler/innen sowie zeitliche Abhängigkeit von diesen) und der Annahme, dass Musik in Multiplayer-Spielen eine untergeordnete

Rolle gegenüber Geräuschen, Soundeffekten und der Absprache mit Mitspielern spielt, auf Singleplayer-Spiele bzw. den Singleplayer-Modus des jeweiligen Spiels beschränkt.

Ausgehend von der Annahme genrespezifischer Aspekte in der Musikgestaltung werden in der Spielanalyse (Singleplayer-)Spiele unterschiedlicher Genres betrachten:

„In ludic fictions which offer a combination of gameplay and story performance within a fictional scenario, the soundtrack can be used to define the genre setting by referring to conventions taken from film scores and [...] because of the demands established by game-play mechanisms, it becomes dynamic“ (Rauscher 2013, S. 104).

Dabei wirkt sich das Genre des Videospiels auch darauf aus, wie Musik eingesetzt wird und wie stark sie das Spiel unterstützt:

„Musik ist in diesen Genres [Simulation, Strategie, Fun-/Gesellschaftsspiele, Action, Jump'n Run, Sportspiele, Lernspiele, Adventures] unterschiedlich stark vertreten. Grundsätzlich ist sie für alle Spieltypen wichtig. Am ehesten kann bei Gesellschafts- und Sportspielen auf Musik verzichtet werden. Musik gewinnt an Bedeutung, wo fantasievolle virtuelle Welten bestehen, in denen sich die Spielhandlung vollzieht“ (Stingel-Voigt 2014, S. 26).

Um eine geeignete Auswahl an Spielen zu treffen und diese anschließend zu vergleichen, sollen Spiele aus relativ ähnlichen Genres sowie Spiele stark unterschiedlicher Genres gegenübergestellt werden. Man kann dabei auch von minimaler und maximaler Kontrastierung sprechen, wie sie von Dimbath, Ernst-Heidenreich und Roche (2018) beschrieben werden:

„Bei maximaler Kontrastierung richtet sich die Suche somit auf forschungsrelevante Fälle, die sich gemäß ihrer Strukturmomente stark vom bisher Analysierten und den im Zuge des Kodierens identifizierten Kategorien unterscheiden. Ziele sind dabei das Auffinden der konzeptuell relevanten Heterogenität des Forschungsgegenstandes sowie eine potenzielle Irritation bisheriger Konzepte und Kategorien. Die minimale Kontrastierung sucht demgegenüber strukturell ähnliche Vergleichsfälle mit dem Ziel, eine Kategorie durch die Integration von erkennbar zusammenhängenden Variationen zu präzisieren“ (ebd., S. 7).

Genres im Bereich der Videospiele bringen bestimmte Erwartungshaltungen mit sich. Das Problem in der Einteilung von Spielen in Genres besteht vor allem darin, dass teilweise unterschiedliche Aspekte bei der Einordnung berücksichtigt werden, d. h. es werden neben der Spielmechanik als dem „vermeintlich wichtigsten Zuordnungsparameter“ (Beil 2013, S. 40) unterschiedliche Parameter wie die Raumdarstellung oder narrativ-stilistische Elemente berücksichtigt. Eine umfangreiche Auseinandersetzung dazu

liefert unter anderem Sterbenz (2011), welcher Genres und Genrebegriffe in den Massenmedien, der Entwicklerpraxis sowie der Wissenschaft diskutiert. In dieser Arbeit soll vor allem die Spielmechanik als dominanter und wichtigster Faktor zur Genre-Einteilung herangezogen werden, sodass man Action, Adventure, RPG, Simulation und Strategie als Genres ausmachen kann (vgl. Beil 2012, S. 23f.; vgl. Sterbenz 2011, S. 15ff.). Actionspiele kennzeichnet, dass „schnell und unter Druck gehandelt werden muss“ (Sterbenz 2011, S. 22), weshalb vor allem Shooter in diese Kategorie fallen. Abenteuerspiele erzählen eine Geschichte und verlangen von den Spieler/innen das Lösen von Rätseln, um im Spiel voranzukommen. Die Geschichte stellt dabei den Mittelpunkt des Spieles dar. Rollenspiele hingegen stellen das „Erkunden und Erleben einer fremden Welt“ (ebd., S. 25) in den Vordergrund, obwohl auch diese in der Regel narrativ geprägt sind. Rollenspiele werden aufgrund ihrer Ähnlichkeit zu Abenteuerspielen diesen auch häufig als Unterkategorie zugeordnet. Strategiespiele weisen in der Regel ein komplexes Regelwerk auf, nach welchen (entweder rundenbasiert oder in Echtzeit) im Spiel gehandelt werden kann. Vordergründig ist das strategische Planen der einzelnen Spielzüge mit dem Ziel das Spiel für sich zu entscheiden bzw. zu gewinnen. Zuletzt sind noch die Simulationsspiele, auch prozessorientierte Spiele genannt, zu betrachten, deren vorrangiges Ziel es ist, eine reale Vorlage authentisch zu reproduzieren (vgl. ebd., S. 27f.). Die Palette an Simulationsspielen ist dabei vielfältig und reicht von Rennsimulationen bis hin zu Lebenssimulationen. Aufgrund dieser großen Variabilität im Bereich der Simulationen, werden sie im Rahmen dieser Arbeit leider nicht berücksichtigt.

Für den minimalen Kontrast bei der vergleichenden Betrachtung bieten sich demnach das Abenteuer- und Rollenspiel an. Ein Klassiker im Bereich Abenteuerspiele stellt die ‚Tomb Raider‘-Reihe dar, weshalb der aktuellste Teil ‚Shadow of the Tomb Raider‘ analysiert werden soll. Als Rollenspiel demgegenüber wird der (bisher) letzte Teil der ‚The Witcher‘-Reihe herangezogen: ‚The Witcher III: Wild Hunt‘. Dieses spielt, wie für einen Großteil der Rollenspiele üblich, in einer Fantasy-Welt und ermöglicht das Erkunden und Entdecken einer offenen Spielwelt. Für einen maximal kontrastreichen Vergleich soll diesen Spielen ein Actionspiel und ein Strategiespiel gegenübergestellt werden, da sie grundlegende strukturelle Unterschiede aufweisen. Das Actionspiel ist geprägt von schnellem Handeln, während für das Strategiespiel das (ruhige) strategische Planen von Spielzügen kennzeichnend ist. Als typische Actionspiele sind Shooter zu nennen, weshalb sich ‚Battlefield V‘ als aktueller First-Person-Shooter mit Singleplayer-Modus für die Analyse besonders eignet. Als Strategiespiel demgegenüber kann ‚A Total War

Saga: Troy‘ betrachtet werden, welches als rundenbasiertes Strategiespiel bezeichnet werden kann. Im Anschluss an diese Analysen können schließlich Gemeinsamkeiten und Unterschiede herausgestellt werden.

11.2 *Vorgehen bei der Analyse der Videospielmusik*

Um die ausgewählten Spiele und ihre Musik adäquat miteinander vergleichen zu können sowie eine bildungstheoretische Einschätzung vornehmen zu können, wird jedes Spiel zunächst anhand der Aspekte der bildungstheoretischen Computerspielanalyse (vgl. Fromme und Könitz 2014) kurz beschrieben und der Fokus schließlich auf die Analyse der jeweiligen Musik gelegt. Für die bildungstheoretische Videospielanalyse werden daher folgende Punkte beschrieben:

- Basisdaten
- Basale Figuren, Objekte und Ereignisse
- Analyse der Ordnung der Spielelemente
- Analyse der Inszenierung der Spielelemente
- Betrachtung der Videospielmusik (als Ergänzung der von Fromme und Könitz vorgeschlagenen Analysekategorie „Sounddesign“)
- Bildungstheoretische Kontextualisierung und Interpretation

Um die Musik des jeweiligen Videospiels möglichst ganzheitlich zu erfassen und analysieren zu können wird diese in ihrer Gestaltung beschrieben. Dazu gehören die Parameter Instrumentation, Harmonie, Melodieverlauf, Rhythmik sowie die auditiv vermittelte Stimmung. Um neben der Musik auch den jeweiligen Spielkontext zu berücksichtigen und dadurch Veränderung in Musik und Spiel nachvollziehen zu können, wurden einzelne Spielszenen als Beispiele genommen und zusätzlich zur Beschreibung der Musik die jeweilige Spielszene mit ihrer Handlung und ihrem Setting notiert. Die analysierten Parameter der Filmmusik orientieren sich dabei an den zuvor unter Punkt 7 genannten Parametern der Filmmusik, welche die Zuschauer/innen nach Bordwell et al. (2017) beeinflussen können sowie den beschriebenen Möglichkeiten der Einordnung von Musik und ihren Funktionen. Für jede Szene werden die nachfolgend tabellarisch zusammengefassten Aspekte (Tabelle 6) notiert und als Grundlage der jeweiligen Analyse genutzt.

Spielszene (Titel)		Name der analysierten Spielszene
Zeitangabe		Zeit im Video
Spielbestandteil		Einordnung in Spielszene und Art der Szene (z. B. „Spielszene, Kampf“ oder „Cutscene“)
Setting		Setting der Handlung
Handlung		Kurzzusammenfassung, was in der Szene passiert
Sounddesign		allgemeine Notizen zum Sounddesign
Beschreibung der Musik	Instrumentation	hörbare Instrumente
	Harmonie/Tonart	Einordnung Dur-/Moll-Klangästhetik oder Dissonanzen
	Melodieverlauf	Beschreibung der Melodie (z. B. auf-/absteigende Melodie)
	Rhythmik	Beschreibung der rhythmischen Gestaltung
	Tempo	Einordnung in schnelle oder langsame Tempi
	Stimmung	durch Musik vermittelte Stimmung
Einordnung der Musik	Positionierung	innere Musik / äußerliche Musik
	Klangquelle / Wirkungsradius	diegetisch / non-diegetisch / transdiege- tisch
	Dynamik	adaptiv / interaktiv
	Verknüpfung von Musik und Spiel	linear / proaktiv / reaktiv
Funktionen der Musik		Beschreibung der übernommenen Funktionen
Weitere Notizen		[Platz für weitere Notizen, Auffälligkeiten, o. Ä.]

Tabelle 6: Analyseaspekte der Videospielmusik

11.3 *Adventure: ‚Shadow of the Tomb Raider‘ (2019)*

11.3.1 *Basisdaten des Spiels ‚Shadow of the Tomb Raider‘*

Das Action-Adventure ‚Shadow of the Tomb Raider‘ erschien am 14. September 2018 beim Publisher Square Enix. Entwickelt wurde es von dem kanadischen Entwicklerstudio Eidos Montreal (vgl. Wikipedia 2022b). Die Definitive Edition des Spiels, welche neben dem Hauptspiel auch sämtliche DLCs, also zusätzliche Spielinhalte, umfasst, erschien am 5. November 2019 und enthält zudem Gameplay-Verbesserungen. Das Spiel ist auf dem PC sowie Xbox One und Playstation 4 erhältlich. Zusätzlich kann über den Dienst Google Stadia gespielt werden (vgl. Square Enix Blog 2019; Square Enix Limited). ‚Shadow of the Tomb Raider‘ erhielt eine Altersfreigabe der PEGI ab 18 sowie der USK ab 16. Im Vordergrund des Spiels stehen für Adventurespiele übliche Spielelemente wie das Erkunden und Erforschen der Spielwelt, gepaart mit dem Lösen von Rätseln. Auch der Kampf gegen Gegner spielt eine wichtige Rolle und sorgt für Action (vgl. Wikipedia 2022b).

Die Spieler/innen reisen in ‚Shadow of the Tomb Raider‘ mit Lara Croft und ihrem besten Freund Jonah auf die mexikanische Insel Cozumel. Dort begegnen sie während der Feier zum Tag der Toten dem Oberhaupt des Ordens der Trinity, Dr. Dominguez. Der nach Macht strebende Trinity-Orden hat sich auf die Ausgrabung mystischer und mächtiger Artefakte spezialisiert und auf der mexikanischen Insel eine Ausgrabungsstätte an einem alten Maya-Tempel errichtet. Lara Croft möchte jedoch verhindern, dass das dort vermutete Artefakt Trinity in die Hände fällt und stiehlt es aus dem Tempel. Das Entwenden des Artefakts löst jedoch die sogenannte „Säuberung“ aus, eine Reihe von Naturkatastrophen, die mit einem Tsunami beginnt. Um folgende Katastrophen zu verhindern, reisen Lara und Jonah in die im peruanischen Dschungel verborgene Stadt Paititi, wo sie eine Schatulle mit der Macht der Ix Chel vermuten. Diese soll weitere Katastrophen verhindern. Auch Dr. Dominguez sucht dort nach der Schatulle, jedoch nicht, um die Insel zu retten, sondern um die Macht der Schatulle für seine eigenen Zwecke zu nutzen (vgl. ebd.).

11.3.2 Basale Figuren, Objekte und Ereignisse

Die Spieler/innen steuern in ‚Shadow of the Tomb Raider‘ die Protagonistin Lara Croft, eine sportliche junge Frau mit dunklem Haar, die auf der Suche nach archäologischen Artefakten in den peruanischen Dschungel reist. Zu Beginn des Abenteuers trägt sie das „klassische“ Lara-Outfit, das bereits aus den Vorgängerteilen der Tomb-Raider-Reihe bekannt ist: ein hellblaues Top, eine olivgrüne Hose und schwarze Stiefel. Ihre Haare sind zu einem Zopf zusammengebunden. Im Verlauf des Spiels schalten die Spieler/innen jedoch unterschiedlichste Outfits frei, die teilweise bestimmte Boni für das Sammeln von Ressourcen oder den Kampf gegen Gegner mit sich bringen. Ausgestattet ist Lara auf ihrem Abenteuer mit einem Bogen, mit dem sie verschiedene Pfeilarten verschießen kann, einer Pistole und einem Gewehr. Zum Klettern sowie für Nahkampfangriffe besitzt sie eine Kletteraxt. Auch ein kleines Messer, das zum Häuten von erjagten Tieren gedacht ist, kann als Waffe im Nahkampf eingesetzt werden. Lara wird auf ihrer Reise von ihrem besten Freund Jonah begleitet, einem kräftigen Mann, der sie bei der Suche nach Artefakten unterstützt. Der Antagonist des Spiels, Dr. Dominguez, sucht ebenfalls nach dem mächtigen archäologischen Artefakt, mit dem Ziel, dessen Macht für seine eigenen Zwecke zu missbrauchen. Er ist der Anführer von Trinity, einer Organisation, deren Ziel es ist, sich mächtiger archäologischer Artefakte zu bemächtigen. In der Spielwelt treffen die Spieler/innen mit Lara zudem auf zahlreiche NPCs in Form von Bewohnern der besuchten Orte, als Händler innerhalb der Ortschaften und Gegner. Auch wilde Tiere können Lara im Spiel angreifen. In einer kurzen Rückblende erhalten die Spieler/innen außerdem einen Einblick in Laras Kindheit und lernen ihren Vater kennen, der ihr die Leidenschaft für die Archäologie „vererbt“ hat und dessen Forschungen Lara gern zu Ende bringen würde.

Neben Laras Ausrüstung gibt es in der Spielwelt zahlreiche Objekte, mit denen sie interagieren kann und die im Spielverlauf von Bedeutung sind. Zum einen gibt es Ressourcen wie Leder, Holz, Federn und Öl, mit denen Laras Ausrüstung nach und nach verbessert werden kann. Außerdem dienen diese Materialien der Herstellung von Pfeilen. Zum anderen gibt es eine Vielzahl unterschiedlicher sammelbarer Gegenstände, sogenannter Artefakte, die in ‚Shadow of the Tomb Raider‘ zu finden sind. Diese können Hinweise für die Spielhandlung enthalten oder der Erweiterung der Sammlung dienen.

Im Verlauf des Spiels stehen das Erkunden der Spielwelt, Suchen von Artefakten, das Bekämpfen von Gegnern sowie das Lösen von Rätseln in den sogenannten Herausforderungsgräbern als wesentliche Spielereignisse im Vordergrund. Das Hauptziel besteht darin, mit Lara das mächtige Artefakt, nach dem Dr. Dominguez sucht, zu finden, um so die Bevölkerung vor einer Katastrophe und dem Missbrauch des Artefakts zu bewahren. Die Haupthandlung folgt dabei einer linearen Struktur, das heißt die Spieler/innen müssen immer die jeweilige Aufgabe abschließen, um zur nächsten Aufgabe und gegebenenfalls dem nächsten Gebiet der Spielwelt zu gelangen. Sie können jedoch jederzeit in zuvor bereiste Gebiete zurückkehren, um dort Gräber zu meistern, Artefakte zu sammeln oder Nebenquests zu erfüllen. Zusätzlich kann die Haupthandlung durch das Verfolgen von Nebenquests pausiert werden, deren Reihenfolge der/die Spieler/in selbst festlegen kann.

11.3.3 Analyse der Ordnung der Spielelemente

Kulturelle Bedeutung der Spielelemente

In ‚Shadow of the Tomb Raider‘ greifen die Entwickler auf historische Orte und Mythen, aber auch aktuelle religiöse Feste zurück, um eine aufregende Spielwelt und ein spannendes Abenteuer zu erschaffen. Das Spiel beginnt mit einer Rückblende, in der Lara zusammen mit Jonah in Cozumel in Mexiko ist, während Feierlichkeiten zum Tag der Toten stattfinden. Dieser Feiertag hat in Lateinamerika eine lange Tradition. Der Tag der Toten, auch „Día de Muertos“ genannt, findet jedes Jahr vom 31. Oktober bis 2. November statt und „ist in Mexiko neben Weihnachten, Ostern, dem Unabhängigkeitsfest und dem Tag der Revolution eines der nationalen Hauptfeste“ (Hunecke 2013, S. 82). Ursprünglich entstand der Tag der Toten in Mexiko und wurde schon „vor mehreren Tausend Jahren in den Kulturen der Azteken, Tolteken, der Nahuatl und anderen Völkern“ (Ward 2017) gefeiert. Es ist eine Feier des Lebens und des Todes, die heutzutage in ganz Lateinamerika gefeiert wird. Typische Elemente des Tags der Toten, welche man auch innerhalb des Spiels zu sehen bekommt, sind bunte Schädel und Skelette sowie die farbenfrohen Gesichtsbemalungen und Kostüme der Feiernden (vgl. ebd.).

Im Spiel verfolgen Lara und Jonah in Cozumel Hinweise, die zu einer verborgenen Stadt in Peru führen sollen. Zudem treffen sie dort bereits auf Dr. Dominguez und Trinity, welche ebenfalls Hinweisen zur verborgenen Stadt folgen. Die Hinweise führen durch den peruanischen Dschungel zur verborgenen Stadt Paititi. Diese Stadt ist in der

Mythologie der Q'ero-Indianer der Ort, an dem der Inka-König von seiner leiblichen, irdischen Form in die himmlische Sphäre übergeht und am Tag des Jüngsten Gerichts wiederkommt (vgl. Wikipedia 2020). Die Entwickler von ‚Shadow of the Tomb Raider‘ lehnen sich möglicherweise an diesen Mythos an. Eine andere Möglichkeit ist, dass sie sich an historischen Expeditionen orientieren. So fand der italienische Archäologe Polia in römischen Archiven Hinweise auf eine (an Gold, Silber und Edelsteinen) reiche Stadt namens Paititi im tropischen Urwald. Verschiedene Expeditionen haben bereits versucht Paititi im südöstlichen Gebiet von Peru oder in der Nähe des Titicacasees in Bolivien zu finden und sind dabei unter anderem auf Inka-Pfade und -Ruinen gestoßen (vgl. ebd.). Ob es die Stadt Paititi wirklich gab und wo genau sie sich befindet ist jedoch nicht bekannt. In ‚Shadow of the Tomb Raider‘ findet Lara in Paititi und den anliegenden Tempelanlagen nicht nur verschiedene Artefakte, sondern auch eingeschnürte Mumien. Diese geben innerhalb des Spiels einen kulturellen Verweis auf die Hochkultur der Inka, ähnlich wie die Stadt Paititi zuvor. In Peru wurden auf archäologischen Ausgrabungen bereits ähnliche Mumien entdeckt und es wird davon ausgegangen, dass es sich dabei um Menschenopfer handelt (vgl. Schneider 2004). Die Mumien befinden sich dabei in sitzender Haltung und sind mit Stricken fest verschnürt. Menschenopfer waren Auserwählte und im Kult der Inka keine Seltenheit:

„Als Auserwählte galten sie im Glaubenssystem der Inka: die Kinder, die im heiligen Capacocha-Ritual zum Wohl des Herrschers und des Staats den Göttern geopfert wurden. [...] 1000 Menschen, Kinder und Erwachsene sollen nach dem Tod Huayna Cápac [11. König der Inka] den Göttern geopfert worden sein“ (Terra X 2020b31:53 – 35:22 min).

Weitere Anlehnungen an die Hochkultur der Inka finden sich im Spiel ‚Shadow of the Tomb Raider‘ zudem in Form verschiedener Tempel und Statuen. Zusätzlich ist die Schatulle der Ix Chel, nach welcher Lara sucht, nach der Mond- und Fruchtbarkeitsgöttin der Maya (vgl. Wikipedia 2018) benannt. Auch die Schriftzeichen, welche Lara direkt zu Beginn des Spiels zu deuten versucht, sind Maya-Schrift (vgl. Terra X 2020a26:59 min) nachempfunden. Das Spiel ‚Shadow of the Tomb Raider‘ lässt sich also kulturell in die frühen Hochkulturen Südamerikas einordnen. Ergänzt wird dies mit kulturellen Eindrücken aus dem heutigen Mexiko mit den Feierlichkeiten zum Tag der Toten.

Durch die Diegese gestiftete Sinnzusammenhänge

Bei ‚Shadow of the Tomb Raider‘ handelt es sich um ein narratives Spiel, das heißt, dass die Spieler/innen eine Geschichte erleben und dieser durch das Spiel folgen. Das

Narrativ erzeugt Sinnzusammenhänge innerhalb des Spiels. Die Spieler/innen reisen als Lara Croft nach Mexiko auf der Suche nach einem mystischen Artefakt. Auch Dr. Dominguez ist auf der Suche nach diesem Artefakt und möchte dessen Macht für seine eigenen Zwecke nutzen. Lara will dies verhindern und versucht daher, das besagte Artefakt vor Dr. Dominguez zu finden, um dadurch die Bevölkerung vor einer Katastrophe zu retten. Als sie mit ihrem besten Freund Jonah in Mexiko nach Hinweisen zur Lokalisation des Artefakts sucht, erleben sie die Feierlichkeiten zum Tag der Toten und treffen das erste Mal auf Dr. Dominguez. Den Hinweisen folgend, führt Laras Weg zur Stadt Kuwaq Yaku, durch den peruanischen Dschungel und schließlich nach Paititi. In Kuwaq Yaku treffen Lara und Jonah auf Abi, die sie bei der Interpretation der gefundenen Hinweise unterstützt. In Paititi angekommen trifft Lara schließlich auf Unuratu, die Königin Paititis, deren Sohn und Thronfolger von Dr. Dominguez entführt wurde. Lara erfährt zudem, dass es sich bei dem gesuchten Artefakt um die Schatulle von Ix Chel handelt. Unuratu bittet Lara um Hilfe, um ihren Sohn zu retten und bietet ihr im Gegenzug weitere Informationen zum gesuchten Artefakt an. Lara gelingt es, den Sohn von Unuratu zu retten, jedoch wird bei der Rettungsaktion Unuratu selbst gefangen genommen.

Lara folgt weiteren Hinweisen zur Schatulle und gelangt schließlich zum Grab eines Kaisers, wo sich ein weiterer Hinweis auf den Verbleib der Schatulle befindet. Währenddessen hat jedoch Dr. Dominguez das Artefakt bereits gefunden. Gemeinsam mit einigen Einwohnern Paititis planen Lara und Jonah einen Angriff auf Dr. Dominguez und die Truppen Trinitys, um die Box zurückzuholen. Es kommt zu einem finalen Kampf, in welchem Unuratu umkommt. Dr. Dominguez öffnet die Schatulle, um ihre Kraft in sich aufzunehmen. Lara greift ihn dabei an und ihr gelingt es, ihn zu erstechen und ihm damit die Kräfte zu stehlen. Lara besitzt nun selbst die Kraft von Ix Chel. An einem Opferaltar wird ihr von einer Priesterin die Kraft entzogen, um die Welt wieder in Ordnung zu bringen.

Durch Regeln gestiftete Sinnzusammenhänge

Die Spielziele von ‚Shadow of the Tomb Raider‘ orientieren sich an dem Narrativ des Spiels. Das oberste Ziel des Spiels ist es, das Artefakt, die Schatulle von Ix Chel, zu finden und dadurch die Welt vor bevorstehenden Naturkatastrophen zu bewahren. Diesem Hauptziel sind mehrere Zwischenziele untergeordnet, wobei es sich meist um das Erreichen bestimmter Punkte innerhalb der Spielwelt handelt. An diesen Punkten sind

neue Hinweise zu finden, Kämpfe gegen Gegner zu meistern oder es starten Cutscenes, welche die Story des Spiels vorantreiben. Daneben gibt es kurze Nebenquests, welche die Hauptstory ergänzen und freiwillig absolviert werden können. In der Spielwelt können die Spieler/innen außerdem sogenannte Herausforderungsgräber finden, in denen Rätsel zu finden sind. Gelingt den Spieler/innen das Lösen der Rätsel, erhalten sie Materialien oder neue Fähigkeiten für Lara zur Belohnung. Auch diese Gräber können freiwillig absolviert werden.

Soziale und kommunikative Ordnung

Die Spieler/innen steuern Lara Croft, die Protagonistin des Abenteuers und Archäologin, auf der Suche nach der Schatulle von Ix Chel. Ihr bester Freund Jonah begleitet sie auf der Reise. Auch Antagonist und Anführer des Trinity-Ordens Dr. Dominguez sucht nach dieser. Nach einem Flugzeugabsturz gelangen Lara und Jonah nach Kuwaq Yaku, wo sie auf die Mechanikerin Abi treffen. Sie hilft Lara und Jonah bei ihrer Suche. Anschließend gelangen sie nach Paititi und treffen dort auf die Königin Unuratu. Ihr Sohn Etzli wurde von Dr. Dominguez und seinen Anhängern entführt und gefangen genommen. In Paititi wird Dr. Dominguez von seinen Anhängern verehrt und trägt den Namen „Amaru“. In der Hoffnung, weitere Hinweise zur Schatulle von Ix Chel zu finden, hilft Lara ihr und befreit Etzli. In einer Rückblende zu Laras Kindheit lernen die Spieler/innen zudem ihre Eltern Amelia und Richard Croft kennen. Ihr Vater war selbst Archäologe und ebenfalls auf der Suche nach der verborgenen Stadt Paititi.

11.3.4 Analyse der Inszenierung der Spielelemente

Mediale Darstellung der Spielwelt: Dimensionalität, Perspektive, Mise-en-scène und Übergänge

Die Spielwelt und die Charaktere in ‚Shadow of the Tomb Raider‘ sind in einer dreidimensionalen Darstellung umgesetzt. Die Spieler/innen steuern Lara Croft aus Third-Person-Perspektive, woraus sich ein semisubjektiver Point of View auf das Spielgeschehen ergibt. Da die Handlungen des Spiels von Lara Croft, also einem fiktionalen Charakter des Spiels, ausgehen, ist der Point of Action intradiegetisch und zentriert. Der Point of Action kann außerdem als direkt beschrieben werden, weil jede Eingabe der Spieler/innen zu einer unmittelbaren Aktion (z. B. ein Sprung oder das Abfeuern einer Waffe) im Spiel führt.

Das Abenteuer von Lara Croft führt die Spieler/innen durch mehrere verschiedene Settings. Zu Beginn des Spiels sind Lara und Jonah in den kleinen Straßen von Cozumel in Mexiko unterwegs. Die kleinen Häuser, Gassen und Plätze sind anlässlich des Tags der Toten reichlich mit Lichtern, Girlanden, Blumen, Kerzen und bunten Totenschädeln geschmückt. Die Menschen feiern und viele haben eine für diesen Feiertag typische Gesichtsbemalung. Dieses Setting wird im Verlauf des Spiels jedoch nicht wieder besucht. Stattdessen führt die Geschichte von ‚Shadow of the Tomb Raider‘ durch den peruianischen Dschungel, nach Kuwaj Yaku und Paititi. Der Dschungel zeichnet sich durch viele Pflanzen, Wasserlöcher und matschige Wege aus. Es gibt jedoch auch zahlreiche Freiflächen. Im Dschungel können Spieler/innen zudem auf gefährliche Jaguare, zahlreiche bunte Vögel und Wasserschweine treffen. Im Wasser gibt es zudem angriffslustige Muränen. Der Rückblick in Laras Kindheit, welcher stattfindet während Lara im peruianischen Dschungel ist, spielt in Croft Manor. Dabei handelt es sich um das Herrenhaus der Familie Croft in England. Nachdem die Spieler/innen sich durch den peruanischen Dschungel gekämpft haben, gelangen sie nach Kuwaj Yaku, eine Barackenstadt. Die Hütten der Menschen sind hier aus Brettern und Wellblechen gebaut und befinden sich teilweise auf Stelzen im Wasser.

Die Menschen hier scheinen arm zu sein. Lara kann zudem in viele der Hütten hineingehen, Türen gibt es häufig nicht. In Kuwaj Yaku findet Lara zudem eine Inka-Ruine, die sie erkundet. Im Gegensatz zu den Hütten in Kuwaj Yaku ist die Ruine aus massivem Stein und teilweise verziert. Auch die Häuser in der verborgenen Stadt Paititi sind aus Natursteinen gebaut. Die einzelnen Häuser sind mit Stroh gedeckt und teils mit Zäunen aus Ästen und Stöcken abgegrenzt. Die Stadt scheint zudem am Fuß einer größeren Inka-Ruine zu liegen. Da die Menschen in Paititi keine technischen Entwicklungen zu nutzen scheinen und altertümlich wirkende Kleidung tragen, wirkt die Stadt als würde sie aus einer anderen Zeit stammen. In den verschiedenen Regionen des Spiels, ausgenommen Cozumel und Croft Manor, können die Spieler/innen Herausforderungsgräber finden. Dabei handelt es sich um alte Grabstätten oder tempelähnliche Anlagen.

Im gesamten Spiel sind Lichteinfall und Schattenwurf realistisch gestaltet. Es gibt zwar keinen Tag-Nacht-Rhythmus, dennoch gibt es Spielsequenzen, die eher am Tag stattfinden und andere, die eher in der Nacht oder der Dämmerung stattfinden, was ebenfalls an der Gestaltung des Lichts deutlich wird. Gleiches gilt für das Wetter, welches

ebenfalls realistisch gestaltet wirkt. Man sieht und hört den Regen, sich im Wind bewegende Blätter oder man sieht den strahlenden Sonnenschein, der zu Schattenwurf von Spiel- und Umgebungsobjekten wie z. B. Bäumen und Blättern führt. Nicht nur die Spielumgebung trägt zu einem natürlich und realistisch wirkenden Spiel bei. In den Städten gibt es zahlreiche NPCs als Bewohner, die sich untereinander unterhalten, spazieren oder ihrer Arbeit nachgehen und die Städte dadurch lebendig gestalten. Die Gestaltung des Movements von Lara sowie ihren Gegnern ist ebenfalls natürlich gestaltet. Sie können gehen, laufen, springen, angreifen (Nahkampf oder Fernkampf) und haben jeweils ein bestimmtes Sichtfeld, in dem sie Lara sehen und auf sie reagieren können. Lara kann darüber hinaus zusätzlich sehr gut klettern und springen, wodurch sie sich selbst durch scheinbar unwegsame Passagen einen Weg bahnen kann. In Cutscenes wird zudem deutlich, dass Lara und die Charaktere, mit denen sie spricht, eine eigene Mimik besitzen.

Übergänge innerhalb des Spiels sind fließend und werden in der Regel mithilfe von Cutscenes umgesetzt. Ladebildschirme gibt es nur nach dem Neustart an einem Speicherpunkt (z. B. nach dem Tod des/r Spielers/in) oder nachdem sich ein/e Spieler/in mithilfe der Lagerfeuer in eine bestimmte Spielregion „teleportiert“ hat.

Mediale Realisierung der ludischen Dimension

Während des gesamten Spiels gibt es kein dauerhaftes Overlay-Interface. Stattdessen gibt es kurzzeitige Einblendungen, die Auskunft über den Spielstatus geben. Am Bildschirmrand erfolgen kurze Einblendungen, welche Ressourcen in welchen Mengen gesammelt werden. Befindet sich Lara in einem Kampf wird in der unteren rechten Ecke des Bildschirms angezeigt, wie viel Munition die aktuell ausgerüstete Waffe besitzt. Zusätzlich kann der/die Spieler/in selbst kleine Interface-Objekte kurzzeitig einblenden. Dazu gehört eine Art Waffenrad, in welchem die ausgerüstete Waffe gewechselt werden kann, sowie eine Übersicht über Heilungs- und Konzentrationspflanzen, die zur Stärkung eingenommen werden können. Das Spiel liefert den Spieler/innen visuell Feedback zu Verletzungen des Avatars. Wird Lara verletzt, so verliert die dargestellte Spielwelt an Farbe und wirkt gräulich. Zusätzlich werden dunkelrote Blutspritzer am Bildschirmrand angezeigt. Außerdem kann durch die Spieler/innen ein spezieller Sicht-Modus für wenige Sekunden aktiviert werden. Dabei wird die gesamte Umgebung ausgegraut und Gegner sowie Objekte, mit denen interagiert werden kann, werden leuchtend (weiß, gelb oder rot) hervorgehoben. Zusätzlich finden sich im Spiel verschiedene

Interaktionsindikatoren. Nähern sich Spieler/innen einem Charakter, mit dem sie sprechen kann, so erscheint ein weißes Sprechblasen-Symbol und die Taste zum Starten des Dialogs wird angezeigt. Ganz ähnlich sieht es bei Objekten aus, mit denen Lara interagieren kann. Auch hier wird ein entsprechendes Symbol eingeblendet und die Taste angezeigt, welche die Spieler/innen drücken müssen, um mit dem Objekt zu interagieren. Orte in der Spielwelt, an denen Lara klettern oder hinaufspringen kann, werden zudem durch weiße Farbe hervorgehoben. Wände, an denen geklettert werden kann, besitzen eine auffällig raue Oberflächenstruktur.

Sounddesign

Das Sounddesign in ‚Shadow of the Tomb Raider‘ umfasst Mono- und Dialoge von Charakteren, Geräusche, Musik sowie instrumentale Soundeffekte bei bestimmten Spielhandlungen. Dialoge sind immer im Vordergrund zu hören. In Spielszenen ohne Dialoge sind meist die Geräusche vordergründig zu hören oder auf einer Ebene mit der (sonst eher hintergründigen) Musik. Typische Geräusche im Spiel sind das Schrittgeräusch beim Gehen und Laufen auf verschiedenen Untergründen, Geräusche beim Klettern mit Kletteraxt und Seil, Schussgeräusche verschiedenster Waffen, das Knistern von Feuer, Wassergeräusche (Plätschern, Fließgeräusche, Gluckern) sowie diverse Naturgeräusche wie Blätterrascheln, Vogelgezwitscher und Grillenzirpen, aber auch Brüllaffengeschrei und ähnliche speziellere Geräusche des Dschungels. Werden von den Spieler/innen bestimmte Artefakte gefunden, wird diese Aktion durch einen kurzen instrumental umgesetzten Soundeffekt untermalt. Dabei handelt es sich um einen aufsteigenden Tonverlauf auf einem (pan-)flötenähnlich klingenden Holzblasinstrument, der mit unterschiedlichen Perkussionsinstrumenten unterlegt ist. Neben gewöhnlichen Trommeln kommen dabei auch Klanghölzer oder ähnliche, hell-klingende Perkussion zum Einsatz. Auf die Musik wird konkreter im nachfolgenden Abschnitt eingegangen.

11.3.5 Betrachtung der Videospielmusik

In ‚Shadow of the Tomb Raider‘ wird Musik vielseitig eingesetzt. Sie dient nicht nur dazu, eine bestimmte Atmosphäre im Spiel zu erzeugen und die Immersion für die Spieler/innen zu erhöhen, sondern wird auch gezielt zur Ausgestaltung der Spielwelt eingesetzt, indem unterschiedliche Spielregionen ebenso wie unterschiedliche Spielsituationen durch Musik charakterisiert werden. Die Musik unterscheidet sich also nicht nur zwischen Kampf und Erkunden, sondern auch zwischen den einzelnen Spielsettings. Die vier Hauptsettings im Spiel sind die Stadt Cozumel in Mexiko, der

peruanische Dschungel sowie die Ortschaften Kuwaq Yaku und Paititi in Peru. Die Musik in diesen Tempeln unterscheidet sich zusätzlich von der Musik in den Gebieten. Ein weiteres Setting des Spiels, in welchem die Spieler/innen einen Einblick in Laras Kindheit und damit einen Rückblick innerhalb der Geschichte erleben, ist die Croft-Villa in England. Da eine Betrachtung der Musik aller Settings inklusive Tempel und Ruinen an dieser Stelle zu umfangreich ausfallen würde, soll nur auf die Musik der Hauptsettings, sowie die Musik der Croft-Villa eingegangen werden. Die Stadt Cozumel lernen die Spieler/innen während der Feierlichkeiten zum Tag der Toten kennen, welcher auch die Musik beeinflusst (siehe Video 1: ab 0:00 min). Obwohl sich die Musik eher im Hintergrund von Dialogen und Geräuschen befindet, ist deutlich zu hören, dass es sich um mexikanische Musik handelt, die klanglich zur Totenfeier passt, insbesondere solange sich die Spieler/innen auf dem Markt und damit dem Zentrum der Feier aufhalten. Es ist eine feierliche mexikanische Musik zu hören, deren Melodie durch den Gesang in den Vordergrund tritt.

Neben dem Sänger sind verschiedene Gitarren sowie ein tiefes und gezupft gespieltes Instrument, vermutlich eine Bassgitarre oder ein gezupft gespieltes Cello, zu hören. Obwohl die Musik klingt, als würde sie von einer Musikgruppe innerhalb des Spiels stammen, gibt es keine solche Musikgruppe. Die Musik ist also non-diegetisch. Daneben gibt es aber auch intra-diegetische Musik in Form mehrerer Musiker, die Gitarre spielen und deren Musik dann zu hören ist, wenn die Spieler/innen mit Lara in deren Nähe stehen oder an ihnen vorbeigehen (siehe Video 1: 0:50–1:05 min). Diese Musik hat zwar den gleichen Stil wie die Spielmusik, hebt sich aber dennoch ab, indem sie in einem schnelleren Tempo gespielt wird. Die Musik in Kuwaq Yaku ist insgesamt ähnlich gestaltet wie in Cozumel. Es sind wieder Gesang und Gitarren sowie andere Zupfinstrumente zu hören (siehe Video 1: ab 1:24 min). Jedoch ist die Musik weniger festlich als in Cozumel. Stattdessen wirkt die Musik klanglich, als würde sie aus einem Radio der NPCs stammen, obwohl dies nicht der Fall ist. Ganz anders hingegen sieht es aus, wenn Lara im peruanischen Dschungel unterwegs ist. Hier wird auf den Einsatz von Musik weitestgehend verzichtet und die Spielwelt vor allem mithilfe von Geräuschen wie Wassertropfen, Gezwitscher und Ähnlichem gestaltet (siehe Video 1: ab 2:31 min).

Auch die Musik in Paititi (siehe Video 1: ab 3:25 min) unterscheidet sich von der Musik in den bisher beschriebenen Spielsettings. Die Musik spielt im Hintergrund und stellt eine atmosphärische Klangkulisse dar, die sich von der eher modernen Musik von

Cozumel und Kuwaq Yaku abhebt. Immer wieder treffen die Spieler/innen in Paititi außerdem verschiedene musizierenden NPCs, deren Musik in den Vordergrund tritt, solange sich die Spieler/innen in der Nähe aufhalten (siehe Video 1: ab 4:00 min). Ein anschauliches Beispiel dafür ist eine kleine Musikgruppe im Zentrum von Paititi (siehe Video 1: ab 4:15 min). Die Spieler/innen sehen, wie eine Flöte und ein altertümlich wirkendes Perkussionsinstrument gespielt wird und hören deren Klänge: eine auf- und absteigende Melodie der Perkussion (ähnelt klanglich einer Marimba), begleitet von Flötenklängen. Durch die verschiedenen musizierenden NPCs sowie das Sounddesign im Allgemeinen (NPC-Gespräche etc.) wirkt Paititi sehr belebt, ähnlich wie auch Cozumel und Kuwaq Yaku. Ein anderes wichtiges Setting ist die Croft-Villa in England, welche die Spieler/innen im Rahmen eines Rückblicks in Laras Kindheit kennenlernen. Die Musik in diesem Setting unterscheidet sich stilistisch von den vorigen Settings, denn die Musik ist sehr fröhlich, leichtfüßig und verspielt und wirkt dadurch kindlich und unbesorgt (siehe Video 1: ab 4:56 min), insbesondere während Lara auf dem Spielplatz spielt und erkundet. Die Basis bildet ein leichter, zügig gespielter Rhythmus von Streichinstrumenten über die eine Melodie von einer Violine gezupft gespielt wird. Die Musik verändert sich, wenn die Spieler/innen mit Lara die Villa erklettern und wird etwas schneller und aufgeregter. Außerdem bewegt sich die Melodiefolge parallel zum Erklimmen des Gebäudes aufwärts (siehe Video 1: ab 5:55 min). Insgesamt spiegelt die Musik während des Rückblicks Laras unbeschwerte, spielerische Kindheit wider. Es lässt sich also an dieser Stelle bereits festhalten, dass jedes Setting des Spiels durch eine eigene Musik charakterisiert wird und sich in dieser Musik wiederum die Eigenschaften und Besonderheiten des jeweiligen Settings wiederfinden. Die Musik dient daher der Ausgestaltung der Spielwelt und unterstützt das Schaffen einer passenden und stimmigen Atmosphäre in den jeweiligen Settings. Erkunden die Spieler/innen die jeweilige Gegend, ist die typische Musik des Settings im Hintergrund zu hören.

Auf musikalischer Ebene werden in ‚Shadow of the Tomb Raider‘ nicht nur die verschiedenen Settings charakterisiert. Auch Gefühle der Protagonistin werden musikalisch verdeutlicht und für die Spieler/innen dadurch erfahrbar gemacht. Lara überkommt bspw. Angst, als sie in ihrer Kindheit beim Klettern abzustürzen droht und als sie im peruanischen Dschungel unerwartet von einem Gegner entdeckt und beinahe ergriffen wird. Diese Angst wird durch ein markantes Streichermotiv, das durch eine abfallende Melodie und Dissonanzen gekennzeichnet ist, dargestellt (siehe Video 1: ab 6:36 min). Dadurch wird es den Spieler/innen ermöglicht, sich besser in die Protagonistin

hineinzuversetzen und die Immersion erhöht. Die Musik im Spiel verändert sich zudem, sobald die Spieler/innen mit Lara in den direkten Kampf mit Gegnern kommen und es zu gegenseitigen Angriffen kommt. Es setzt Kampfmusik ein, die die Spielsituation untermalt und die Spieler/innen zum Handeln antreibt. Die Kampfmusik in ‚Shadow of the Tomb Raider‘ (siehe Video 1: ab 7:28 min) wird durch Perkussionsinstrumente geprägt, d. h. der Kampf wird vor allem durch Instrumente wie Pauken und große Trommeln, Handtrommeln, kleine Trommel (Snare) sowie teilweise Shaker (vmtl. Maracas) oder Triangel unterlegt. Welche Perkussionsinstrumente in der Kampfmusik dominieren, ist wiederum davon abhängig ob die Spieler/innen mit Lara gegen die Anhänger Trinitys (siehe Video 1: ab 7:28 min) oder die Anhänger Amarus (siehe Video 1: ab 9:31 min) kämpfen. Die Kampfmusik zählt zur Danger-State-Musik. Allein daserspähnen von Gegnern oder das stille Töten von Gegnern verändert die Musik in der Regel nicht. Die Kampfmusik setzt erst mit dem ersten Schusswechsel zwischen Lara und den Gegnern ein. Sterben die Spieler/innen in einem Kampf, spielt die Musik weiter, aber die Umgebungsgeräusche werden leiser und faden schließlich aus (siehe Video 1: ab 10:52 min).

Die verschiedenen Setting-Musiken, die Kampfmusik sowie die musikalische Darstellung von Gefühlen der Protagonistin zählen zur inneren Musik des Spiels. Es handelt sich dabei um non-diegetische Musik, die adaptiv gestaltet ist und sich reaktiv an die Handlungen der Spieler/innen anpasst. In den verschiedenen Settings gibt es zudem immer wieder auch diegetische Musik durch örtliche Musiker/innen bzw. Musikgruppen zu entdecken. Mithilfe dieser inneren Musik des Spiels werden nicht nur die Spielwelt und die verschiedenen Spielsituationen musikalisch ausgestaltet und ein stimmiges Gesamtbild aus visuellen und auditiven Elementen für das Spiel erschaffen, sondern auch eine passende Atmosphäre erzeugt, die ebenfalls die Immersion ins Spiel erhöhen kann. Musik wird zudem eingesetzt, um drohende Gefahren anzuzeigen (Danger-State).

Neben der bereits beschriebenen inneren Musik gibt es in ‚Shadow of the Tomb Raider‘ auch äußerliche Spielmusik in den Cutscenes, in Menüs und Ladebildschirmen. Im Spiel gibt es zwei verschiedene Menüs: das Pausenmenü (siehe Video 1: ab 13:25 min) und das Spielmenü am Lagerfeuer. Beide Menüs kommen ohne Musik aus. Das Menü am Lagerfeuer (siehe Video 1: ab 12:01 min) ist zwar auch ohne Musik, dafür aber mit einem durchgehenden Knistern gestaltet, sodass eine Lagerfeuer Atmosphäre vermittelt wird. Nach dem Öffnen des Lagerfeuer-Menüs fasst Lara zusätzlich in einem

Monolog den aktuellen Spielstand zusammen. Werten die Spieler/innen im Lager ihre Ausrüstungsgegenstände auf, wird dieser Vorgang durch einen kurzen musikalischen Einspieler verdeutlicht (siehe Video 1: ab 13:08 min). Dieser Einspieler besteht aus einem lang gehaltenen Flötenton und einem tiefen Trommelschlag sowie Shakern. In den Cutscenes des Spiels tritt die Musik hinter Dialogen und Geräuschen meist in den Hintergrund und dient vor allem dazu, die Atmosphäre der jeweiligen Szene zu gestalten und zu untermalen. Die Musik in den Cutscenes ist daher auch je nach Situation unterschiedlich gestaltet. Die Intro-Cutscene, die den Flugzeugabsturz Laras über dem peruanischen Dschungel zeigt, ist bspw. durch Chaos und Angst geprägt (siehe Video 1: ab 13:40 min), was sich auch in der Musik wiederfindet. Verschiedene Instrumente spielen gleichzeitig und erschaffen eine bedrohliche und chaotische Klangkulisse. Cutscenes werden in ‚Shadow of the Tomb Raider‘ vor allem genutzt, um auf besondere Umstände aufmerksam zu machen, z. B. das Anrücken gegnerischer Verstärkung (siehe Video 1: ab 15:07 min), und um die Spielhandlung voranzubringen, bspw. Laras Entdeckung der Legende von Ix Chel oder die Entdeckung Paititis. Laras Entdeckung einer Wandmalerei, die die Legende von Ix Chel darstellt, wird in einer Cutscene dargestellt, die mit mystisch wirkender Musik, gespielt von Streichinstrumenten, Flöten und Perkussionsinstrumenten (z. B. Becken) unterlegt ist (siehe Video 1: ab 15:28 min). Dem gegenüber ist die Musik in der Cutscene zur Ankunft in Paititi weniger mystisch, sondern eher ruhig bis leicht angespannt, indem von Streichinstrumenten lange und teils verbundene Tonfolgen gespielt werden (siehe Video 1: ab 17:46 min). Dadurch tritt die Melodie nicht in den Vordergrund. Auch bleibt die Musik stets hintergründig, während Lara mit der Königin Paititis spricht. Zuletzt gehört auch die Musik in den Ladebildschirmen (siehe Video 1: ab 22:03 min) zur äußerlichen Spielmusik. In den Ladebildschirmen sind Musik und Umgebungsgeräusche des Spiels sehr leise zu hören. Es handelt sich dabei um Trommelwirbel auf tiefen Trommeln. Sowohl die Musik der Cutscenes, als auch der Menüs und Ladebildschirme ist dabei als non-diegetische und lineare Musik zu bezeichnen.

Insgesamt lässt sich festhalten, dass die Musik in ‚Shadow of the Tomb Raider‘ vor allem atmosphärisch eingesetzt wird. Zusätzlich übernimmt die Musik auch spielunterstützende und narrative Funktionen, indem die Spielhandlung vorangetrieben und Informationen auf auditiver Ebene vermittelt werden. Die Kampfmusik ist bspw. ein Danger-State-Indikator und verdeutlicht die Notwendigkeit der Spieler/innen, zu

handeln. Zusätzlich wird durch den gezielten Einsatz von Musik sowie den Verzicht auf Musik in bestimmten Situationen die Immersion der Spieler/innen erhöht.

11.3.6 Bildungstheoretische Kontextualisierung und Interpretation

Wissensbezug

„Shadow of the Tomb Raider“ greift mehrere Wissensstände auf, indem die Spielhandlung mit dem Mythos um Paititi, Entdeckungen aus der Zeit der Inka und deren Götter sowie der mexikanischen Tradition des Día de Muertos gerahmt wird. Die Spieler/innen erhalten dadurch einen Einblick in heutige südamerikanische Traditionen sowie in frühere südamerikanische Hochkulturen. Da der Umgang mit dem Tod in südamerikanischen Ländern, in denen der Día de Muertos gefeiert wird, ein gänzlich anderer ist, als es europäische Spieler/innen aus ihrer eigenen Kultur kennen und gewohnt sind, wird die Reflexion über diese Themen angeregt und durch eine mögliche Irritation gefördert. Zusätzlich spielt sich ein Großteil der Spielhandlung in Paititi ab, einer im Spiel existierenden Inka-Stadt, welche auch in der Realität von einigen Archäologen gesucht wird, bisher jedoch nie gefunden wurde. In „Shadow of the Tomb Raider“ finden sich in Paititi zahlreiche Objekte, die auf Wissen über die Inka verweisen und dadurch die Einordnung dieser Ortschaft als Inka-Stadt erlauben. So finden sich verschiedene Schreine und Stelen mit alten Schriftzeichen und Spielobjekte im Stil von historischen Inka-Funden. Auch finden sich an mehreren Orten eingeschnürte Mumien in hockender Stellung, die meist mit Kerzen umstellt sind und dadurch vermutlich auf die Menschenopfer der Inka verweisen sollen. In Paititi begegnet Lara außerdem zahlreichen musizierenden NPCs, die mit Flöten und Trommeln Musik machen. Die Musik wirkt sowohl von der Instrumentation als auch klanglich authentisch und es ist denkbar, dass sich die Entwickler tatsächlich an historischen Instrumenten orientiert haben. Die vermittelte Authentizität der Musik sowie auch der Mumien und Schreine sowie deren Bedeutung kann von den Spieler/innen hinterfragt und reflexiv diskutiert werden, insbesondere da es kaum Überlieferungen aus der Zeit der Inka gibt. Hinzu kommt, dass es in Videospielen im Allgemeinen aber auch bei „Shadow of the Tomb Raider“ im Speziellen in der Regel nicht darum geht, die historische Wahrheit abzubilden, sondern um ein stimmiges Gesamtbild und authentisches Spielerlebnis. Zudem werden Ruinen und Tempel im Spiel von Lara zunächst fälschlicherweise als Maya-Ruinen und später tatsächlich als Inka-Tempel erkannt, was andeutet, dass auch Laras Erkenntnisse und Aussagen nicht immer stimmen müssen und von den Spieler/innen hinterfragt werden können. Das

Spiel besitzt also zahlreiche Verweise auf die Kultur der Inka – sowohl direkt durch Laras Äußerungen, als auch indirekt durch die Spielobjekte. Das Spiel ‚Shadow of the Tomb Raider‘ regt somit zur Auseinandersetzung mit der Geschichte und der Kultur der Inka an und fördert die Reflexion über das eigene Wissen sowie dessen Quellen.

Handlungsbezug

Die Spieler/innen steuern in ‚Shadow of the Tomb Raider‘ Lara Croft auf ihrer Reise nach Mexiko und ihrer Suche nach Paititi. Ihr Gegenspieler Dr. Dominguez, ebenfalls Archäologe und Anführer eines militärischen Ordens namens Trinity sowie Anführer eines Kultes in Paititi, stellt den Antagonisten des Spiels dar. Er will Macht erhalten und für sich beanspruchen. Dazu nimmt er auch in Kauf ein jahrhundertealtes Artefakt zu stehlen und dadurch Naturkatastrophen auszulösen, die das umliegende Gebiet verwüsten und die ansässigen Menschen töten würden. Lara kämpft dagegen, sodass sich im Spiel Gut gegen Böse positioniert. Dadurch wird im Spiel eine moralische Perspektive eingebaut: Die Spieler/innen kämpfen als Lara für das Gute und gegen das Böse, in Person Dr. Dominguez und seiner Anhänger. Da es in ‚Shadow of the Tomb Raider‘ einen festen Spielverlauf gibt, in welchem die Spieler/innen auch immer wieder Gegner töten müssen, werden auch von Lara bzw. den Spieler/innen Handlungen vorgenommen, die an und für sich nicht moralisch als positiv zu bewerten wären: das Töten von Menschen. Das Spiel kann dadurch zum Nachdenken über die Frage anregen, inwieweit eine gute Absicht negative Handlungen rechtfertigen oder legitimieren kann. Nichtsdestotrotz können sich die Spieler/innen nicht gegen das Töten der Gegner entscheiden, da dies ein fester Bestandteil des Spiels ist. Eine weitere Frage, die das Spiel aufwirft, ist, wie mit archäologischen Fundstücken umzugehen ist. Ob sie einfach entwendet werden dürfen (wie Dr. Dominguez es vorhat) oder an ihrem Fundort verbleiben sollten, was im Spiel das Auslösen von Naturkatastrophen vermeiden würde. Hiermit wird auch die Frage aufgeworfen, wem solche Artefakte überhaupt gehören. Gebühren sie dem/der Finder/in, der Kultur oder der Stadt bzw. Region in der sie sich befinden? Durch das Narrativ der Naturkatastrophen wird das Entfernen eines Artefakts aus seinem Ursprungsort durch den Finder als negativ dargestellt, sodass auch die Spieler/innen dazu angeregt werden, ihr Handeln als Archäologin zu hinterfragen.

Grenzbezug

Eine Grenze, die in ‚Shadow of the Tomb Raider‘ eine große Rolle spielt und thematisiert wird, ist die Grenze zwischen Mythos und Wahrheit. Die Schatulle der Ix Chel und der

dazugehörige Dolch sollen laut einer Legende mehrere verheerende Naturkatastrophen auslösen, sollten sie entwendet und missbraucht werden. Dieser Zusammenhang, der in der Spielwelt vorgestellt und als Mythos klassifiziert wird, bewahrheitet sich, als der Dolch aus seiner Halterung in einem Inka-Tempel genommen wird. Im Spiel „stimmt“ also dieser Mythos und eine Missachtung des Mythos zieht Konsequenzen nach sich. Inwieweit die Spieler/innen selbst dabei an Mythen im Allgemeinen oder den konkreten Mythos innerhalb des Spiels und seiner Spielwelt glauben, spielt dabei keine Rolle. Die aufgezeigte Grenze von Mythos und Wahrheit, bzw. das im Spiel vermittelte Bild, dass ein Mythos auch Wahrheit sein kann, ermöglicht es den Spieler/innen, diesen Aspekt zu reflektieren. Neben der Frage von Mythen und Glauben wird auch die Grenze zwischen Natur und Kultur aufgeworfen, allerdings nur indirekt. Wenn man sich die musikalische Gestaltung der verschiedenen Settings im Spiel anschaut, fällt auf, dass die verschiedenen Städte unterschiedliche Musiken haben, die dem Stil der Städte selbst entspricht. Im Dschungel hingegen wird auf Musik verzichtet und stattdessen stehen Geräusche im Vordergrund. Eine Interpretationsmöglichkeit davon ist, dass Musik als etwas Kulturelles und Menschengemachtes verstanden wird, das es in der wilden Natur des Dschungel-Settings dementsprechend nicht gibt. Diese Grenze kann von den Spieler/innen hinterfragt werden, wobei es wahrscheinlich unterschiedliche Ansichten davon gibt wo bspw. Kultur beginnt und endet.

Biografiebezug

Die Protagonistin von ‚Shadow of the Tomb Raider‘, Lara Croft, ist eine junge Abenteurerin und Archäologin, welche die Forschungen ihres verstorbenen Vaters weiterführt. Sie stellt innerhalb des Spiels die Identifikationsfigur für die Spieler/innen dar. Das Identifikationspotenzial wird dabei durch den Rückblick in Laras Kindheit verstärkt. Die Spieler/innen erleben einen vermeintlich typischen Tag aus Laras Kindheit, am Ende stellt sich jedoch heraus, dass es sich vermutlich um einen Schlüsselmoment handelt, der sie und ihr späteres Leben vermutlich geprägt hat. Zusätzlich wird sowohl auf visueller als auch auditiver Ebene ein Kontrast zwischen Kindheit und Jetzt-Zeit im Spiel erzeugt. Während die aktuellen Handlungen visuell eher realistisch neutral dargestellt werden und die Musik an die jeweiligen Settings und Spielsituationen angepasst ist, teilweise auch düster wirkt, ist das Setting in der Kindheits-Szene hell und freundlich gehalten und die Musik unbeschwert und sorglos. Spieler/innen können an dieser Stelle darüber reflektieren, inwieweit bereits in ihrer Kindheit gewisse Grundlagen für ihr späteres Leben gelegt worden sind und welche Erlebnisse und Ereignisse sie und ihre

Ansichten geprägt haben. Das Nachdenken über die eigene Biografie wird dadurch angeregt und kann als zusätzliches Bildungspotenzial angesehen werden. Das Erleben von Gefühlen wird ebenfalls thematisiert, wobei Musik als Gestaltungselement genutzt wird, um die Angst der Protagonistin erfahrbar zu machen, wie zuvor bereits erläutert wurde. In Bezug auf den Kontrast zwischen der kindlichen und erwachsenen Lara wird klar, dass sich solche Gefühle über die Zeit kaum verändern, beachtet man, dass sich das musikalische Motiv, mit dem Angst dargestellt wird, kaum verändert. Erwachsene und Kinder können gleichermaßen Angst haben, auch wenn es unterschiedliche Situationen sind, die Angst auslösen können. Innerhalb des Spiels entwickelt sich Lara zudem weiter, indem sie anfangs nach dem Flugzeugabsturz zunächst um ihr eigenes Überleben gegen wilde Tiere kämpft und schließlich, am Ende des Spiels, aufgrund des erlangten Wissens um den Mythos der Schatulle von Ix Chel um das Überleben der Menschen in den Gebieten rund um Paititi kämpft. Das Spiel stellt den Spieler/innen Laras Biografie als einen möglichen Biografieentwurf dar, mit dem sie sich auseinandersetzen. Dazu dient der Rückblick in ihre Kindheit ebenso wie die Unterhaltungen mit ihrem besten Freund Jonah. Der dargestellte Biografieentwurf Laras kann den Spieler/innen dabei zur Reflexion dienen und ihnen so auch eine reflexive Haltung gegenüber sich selbst ermöglichen.

11.4 Rollenspiel: *„The Witcher III: Wild Hunt“ (2015)*

11.4.1 Basisdaten des Spiels

„The Witcher III: Wild Hunt“ ist ein Rollenspiel des polnischen Entwicklerstudios CD Projekt RED, welches am 19. Mai 2015 für Windows, Xbox One und Playstation 4 veröffentlicht wurde. Die Veröffentlichung des Spiels für Nintendo Switch erfolgte am 15. Oktober 2019. Es handelt sich bei „The Witcher III: Wild Hunt“ um den dritten Teil der The-Witcher-Spielereihe. Es ist sowohl von der USK als auch der PEGI mit einer Altersfreigabe ab 18 Jahren eingestuft worden (vgl. Wikipedia 2022c). Die Geschichte des Spiels basiert auf der Hexer-Romanreihe des polnischen Autors Andrzej Sapkowski, jedoch ist es keine spielerische Umsetzung der Bücher. Stattdessen spielt das Videospiel in der Welt der Romane und die Spieler/innen schlüpfen in die Rolle des Protagonisten Geralt von Riva, welcher sich auf der Suche nach seinem Mündel Ciri befindet. Diese flieht vor der „Wilden Jagd“, wie der Titel des Spiels bereits ankündigt, weshalb auch die Spieler/innen mit dieser konfrontiert werden. Das Spiel ist dem Genre des Rollenspiels zuzuordnen, da das Erkunden der offenen Spielwelt (vgl. CD Projekt RED) und das Weiterentwickeln des spielbaren Charakters im Vordergrund stehen. „The Witcher III: Wild Hunt“ spielt in einer Mittelalter-Fantasywelt mit Menschen, Magier/innen, Elf/innen, Zwerg/innen und unterschiedlichen fantastischen Monstern. Zudem finden sich Anlehnungen an europäische Märchen, Mythen und Sagen.

Die Spieler/innen tauchen in „The Witcher III: Wild Hunt“ in eine mittelalterliche, von Krieg zerstörte Welt ein und verfolgen als Hexer Geralt von Riva das Ziel, das Kind der Prophezeiung zu finden: Ciri, in deren Adern das sogenannte „Ältere Blut“ fließt und in deren Händen das Schicksal der Welt liegt. Geralt ist jedoch nicht der Einzige, der das Mädchen finden will. Auch die Wilde Jagd – „for ages the appearance of this cavalcade of ghostly riders in the night sky has presaged war, plague and death“ (ebd.) – ist hinter ihr her. Die Spieler/innen werden auf dieser abenteuerlichen Reise vor schwierige moralische Entscheidungen gestellt und entscheiden dadurch nicht selten über Leben und Tod anderer Charaktere. Zudem sind sie als Hexer für das Töten von Monstern zuständig und verdienen sich so ihr Geld für stärkere Ausrüstung. Neben der Hauptgeschichte des Spiels gibt es zahlreiche Nebenquests, die unter anderem gesellschaftskritische Themen ansprechen und zum Nachdenken anregen oder die Möglichkeit sich in Tavernen zu vergnügen, Karten zu spielen und Geralts Liebesleben zu beeinflussen (vgl. ebd.).

11.4.2 Basale Figuren, Objekte und Ereignisse

Protagonist des Spiels ‚The Witcher III: Wild Hunt‘ ist der Hexer Geralt von Riva, welcher von den Spieler/innen gesteuert wird. Geralt hat als Hexer besonders gute Sinneswahrnehmungen, das heißt er kann Geräusche und Gerüche besonders gut wahrnehmen, was im Spiel vor allem auf visueller Ebene dargestellt wird. Er kann zudem durch einfache Magie, sogenannte Hexerzeichen, wirken, mit welcher er Gegner besänftigen, wegstoßen oder mit Feuer angreifen, sich selbst ein Schild geben oder magische Fallen stellen kann. Geralt ist außerdem mit einer Rüstung und mehreren Waffen ausgestattet. Für den Kampf gegen Menschen besitzt er ein Stahlschwert, für den Kampf gegen Monster ein Silberschwert. Außerdem kann er unterschiedliche Bombenarten herstellen und im Kampf verwenden oder Tränke brauen und trinken, um sich zu heilen oder bestimmte Vorteile im Kampf zu verschaffen. Daneben gibt es zudem Waffenöle, die Geralt auf sein Schwert auftragen kann und mit denen der Schaden an den jeweiligen Gegnern erhöht wird. Charakteristisch für Geralt sind zudem seine gelben Katzenaugen sowie eine, über das linke Auge gezogene, lange Narbe im Gesicht. In vereinzelt Spielszenen (vor allem Rückblicke) steuern die Spieler/innen anstatt des Protagonisten Geralt von Riva seine Ziehtochter Cirilla Fiona Ellen Riannon. Sie ist eine junge Frau mit aschblondem Haar, leuchtend grünen Augen und ebenfalls einer Narbe im Gesicht. Sie trägt als Überlebende einer elfischen Blutlinie sogenanntes „Älteres Blut“ in sich, wodurch sie eine starke Macht in sich trägt. Sie besitzt besondere Fähigkeiten und kann Gegnern übernatürlich schnell ausweichen. Geralt und Ciri stehen in ‚The Witcher III: Wild Hunt‘ der Wilden Jagd gegenüber. Diese dunkle Reiterschaft verfolgt Ciri mit dem Ziel durch ihr Älteres Blut an Macht zu gelangen und die Welt dadurch nach ihren Vorstellungen zu verändern. Angeführt wird die Wilde Jagd von ihrem König Eredin.

Geralts Ziel sowie das Hauptziel des Spiels ist es daher, Ciri zu finden und vor der Wilden Jagd zu bewahren und sie im finalen Kampf gegen den Anführer der Wilden Jagd zu unterstützen. Die Spieler/innen folgen mit Geralt Ciris Spuren, verpassen sie jedoch häufig nur knapp. Die Hauptquestreihe folgt daher der Spurensuche und mündet schließlich in den gemeinsamen Kampfvorbereitung von Geralt, Ciri und ihren Verbündeten gegen die Wilde Jagd. Der Kampf stellt den Höhepunkt des Spiels dar. Die Haupthandlung des Spiels wird durch zahlreiche kleinere und größere Handlungsstränge in Form von Nebenquests, Hexeraufträgen und Schatzsuchen ergänzt. Vor allem die Nebenquests stellen dabei auch unangenehme Themen wie Rassismus, häusliche Gewalt oder Religionsfanatismus kritisch dar und regen somit zum Nachdenken an. Oft gibt

es kein „einfaches“ Gut gegen Böse, sondern es werden sämtliche Bereiche dazwischen gezeigt. In den Städten und Dörfern der Spielwelt gibt es Händler, Tavernenwirte sowie Kräuterkundige, bei denen verschiedene Vorräte aufgefüllt werden können. Ausrüstungsgegenstände wie Waffen und Rüstungen können bei entsprechenden Waffen- und Rüstungsschmieden erworben bzw. hergestellt oder von gefallenen (menschlichen) Gegnern gesammelt werden. Waffen und Rüstungen besitzen jeweils eine bestimmte Stufe, die angibt, ab welchem Spieler/innen-Level sie verwendet werden können, einen Angriffs- bzw. Verteidigungswert sowie einzelne Boni für Kämpfe. Weitere wichtige Objekte im Spiel sind Tränke, Waffenöle, Nahrung und Bomben. Die Spielwelt ist zudem geprägt durch zahlreiche Monster, denen die Spieler/innen in Wäldern und Sümpfen, an Stränden oder Feldern begegnen können. Einzelne Monster haben dabei meist ein typisches Habitat, d. h. man findet Greifen vor allem in den bergigen Landschaften, Waldschrate in Wäldern, Sirenen bei Schiffswracks und Ertrunkene an Stränden. Weiterhin gibt es vernunftbegabte Monster, denen man vor allem in Städten begegnen kann und die nicht zwangsweise getötet werden müssen. Manchmal kann auch diplomatisch verhandelt werden. Beispiele dafür sind Vampire, Sukkuben oder Göttinge. Dennoch stellt der Kampf gegen diverse Monster eine der Haupttätigkeiten im Spiel ‚The Witcher III: Wild Hunt‘ dar.

11.4.3 Analyse der Ordnung der Spielelemente

Kulturelle Bedeutung der Spielelemente

‚The Witcher III: Wild Hunt‘ spielt in einer mittelalterlich gestalteten Fantasywelt. Magier/innen, Elf/innen und Zwerg/innen wohnen in den Städten und Dörfern teils mehr, teils weniger friedlich miteinander. „Anderlinge“, als welche Magier/innen, Elf/innen und Zwerg/innen, aber auch Hexer abwertend bezeichnet werden, werden häufig nur wenig geschätzt und im Verlauf des Spiels sogar als Minderheit verfolgt. Pogrome und Scheiterhaufen erinnern dabei durchaus an die Hexenverfolgungen im europäischen Mittelalter. Diese Parallele wird noch verstärkt, indem die Verfolgung vor allem die Magier/innen im Spiel trifft und von einem fanatisch-religiösen Kult, dem sogenannten Ewigen Feuer, ausgeht. Das Ewige Feuer predigt auf den Straßen der Städte, um Anhänger zu finden und seine Lehren und Ansichten zu verbreiten. Im Spiel finden sich zudem zahlreiche Referenzen auf Sagen und Mythen. Zentral ist dabei die europäische Sage der Wilden Jagd, welche namensgebend für die düstere Reiterschaft in ‚The Witcher III: Wild Hunt‘ ist. Im Spiel besteht die Wilde Jagd aus einer Reiterschaft dunkler

Krieger, welche von ihrem König Eredin angeführt wird. Begleitet wird die Reiterschaft von einer Horde Hunde. Überall wo die Wilde Jagd erscheint, überzieht Sturm, Kälte und Eis das Land bzw. die Spielwelt.

Bei der Wilden Jagd handelt es sich der Sage nach um einen nächtlichen „Geisterzug, an dessen Spitze nur einer hervorragt, bald ein einzelner, gewaltiger Jäger, der im Geheul des Windes mit seinen Hunden durch die Luft zieht“ (Schwartz 1862, S. 19) und vor welchem man sich hüten soll. Dem havelländischen Mythos der Wilden Jagd folgend, jagt ein wilder Jäger im Sturm einer geisterhaften Frau nach, im Brandenburgischen handelt es sich dabei um die Geliebte des Jägers (vgl. ebd., S. 22f.). Die Sage selbst ist in diversen Regionen bekannt, wird jedoch unter verschiedenen Namen gefasst (vgl. ebd., S. 16ff.). In Skandinavien zum Beispiel spricht man von Odensjakt (deutsch: Odins Jagd), oder auch Åsgårdsrei, übersetzt etwa der asgardische Zug, während in England von Wild Hunt und in Frankreich von Mesnie Hellequin oder auch chasse fantastique die Rede ist (vgl. Wikipedia 2022d). Die Parallelen zwischen der Wilden Jagd in Sage und Spiel sind demnach das Auftauchen der Wilden Jagd gemeinsam mit Unwetter oder Kälte, ein herausstechender Anführer und die Begleitung durch ein Rudel Hunde. In beiden Fällen ist die Wilde Jagd zudem ein Vorbote von Unheil. Darüber hinaus finden sich innerhalb des Spiels zahlreiche weitere Referenzen auf weitere europäische Sagen und Mythen wie bspw. die Sage vom Rattenfänger, welche die Spieler/innen als Aushang in Velen finden können (vgl. spieletipps 2015; Donat 2020, S. 36), oder die Artuslegende, welche sich in Form eines im Stein feststeckenden Schwertes im Labor des Druiden Mäussack in Skellige wiederfindet (vgl. Petersen 2015; Donat 2020, S. 36). Auch die diversen Monster in ‚The Witcher III: Wild Hunt‘ entspringen Sagen und Mythen oder der Folklore. So entstammt bspw. die Striege der slawischen Folklore, der Dschinn der islamischen Mythologie sowie der arabischen Folklore oder der Waldschrat, auch Leshen genannt, der slawischen Mythologie (vgl. Rotheimer 2022). Immer wieder treffen die Spieler/innen mit Geralt auf sogenannte Erscheinungen. Dabei handelt es sich um geisterhafte Frauen, die jung einen gewaltsamen Tod gestorben sind und ihr Unwesen treiben. Eine solche Erscheinung ist auch das zu bekämpfte Monster in der Quest „Die weiße Dame“, wodurch ein direkter Verweis auf die Sage der Weißen Dame vorgenommen wird (vgl. ZDF History 2022, 35:50 min).

Durch die Diegese gestiftete Sinnzusammenhänge

Da in ‚The Witcher III: Wild Hunt‘ die einzelnen Spielziele durch das Narrativ definiert und miteinander verbunden werden, soll an dieser Stelle die Geschichte des Spiels kurz zusammengefasst werden. Sie beginnt in einer vom Krieg gezeichneten Spielwelt. Ortschaften sind teilweise verwüstet und auf den Schlachtfeldern liegen Leichen in Blutlachen. Geralt von Riva ist mit seinem Hexerkollegen und Mentor Vesemir in der Spielwelt unterwegs. Sie treffen in einer Taverne in Weißgarten auf Geralts Geliebte, die Magierin Yennefer von Vengerberg, welche Geralt zu einem Treffen mit dem temerischen König Emhyr var Emreis überredet. Emhyr beauftragt Geralt Ciri zu finden und zu ihm zu bringen. Sie ist Emhyrs Tochter und rechtmäßige Thronfolgerin sowie Geralts Ziehtochter. Die Suche nach Ciri zieht sich durch das gesamte Spiel bis zum Höhepunkt, dem finalen Kampf von Geralt, Ciri und ihren gemeinsamen Verbündeten gegen die Wilde Jagd. Die Suche nach Ciri führt Geralt von Weißgarten in das Niemandsland Velen und die beiden Städte Novigrad und Oxenfurt sowie auf die Skellige-Inseln. In den jeweiligen Spielregionen begegnet er unterschiedlichsten NPCs, denen er im Austausch gegen Informationen zu Ciris Aufenthaltsort bei verschiedenen Aufgaben hilft. Der Weg führt ihn in Velen bspw. zur Burg Krähenfels, wo er zunächst den Auftrag erhält, nach der verschwundenen Tochter und Frau des dortigen Barons zu suchen. Geralt erfährt im Gegenzug, dass Ciri im Buckelsumpf auf die drei Muhmen getroffen ist, die sie festhalten und kochen wollten, jedoch fliehen konnte.

Nach ihrer Flucht aus dem Buckelsumpf fand sie kurzzeitig Unterschlupf in der Burg und ist anschließend nach Novigrad aufgebrochen. Geralt folgt dieser Spur und trifft in Novigrad auf Zoltan Chivay und Triss Merigold, alte Freunde von ihm. Von Zoltan erfährt er, dass der Barde Rittersporn möglicherweise mehr über Ciris Aufenthaltsort weiß, jedoch vom Kult des Ewigen Feuers gefangen gehalten wird. Er startet daher mit Zoltan und der Geliebten des Barden eine Rettungsaktion. Von Rittersporn erfährt er, dass Ciri mittlerweile auf den Skellige-Inseln sein müsste. Dort angekommen wird schließlich deutlich, dass Ciri nicht allein unterwegs war, sondern von einem Elfenmagier begleitet wurde. Beide wurden von der Wilden Jagd verfolgt, weshalb der Elfenmagier Ciri wegteleportiert hat. Wohin bleibt unklar, jedoch hat Ciris Verschwinden scheinbar mit einer deformierten Kreatur zu tun, weshalb Geralt diesem Hinweis nachgeht. Schnell wird zudem deutlich, dass auf dieser Kreatur ein Fluch liegt. Da Geralt die Kreatur bereits auf Burg Krähenfels gesehen hat, kehrt er dorthin zurück und bringt sie auf die Hexerfestung Kaer Morhen. Gemeinsam mit Yennefer bricht er den Fluch. Es

stellt sich heraus, dass es sich bei der Kreatur um den Elfenmagier handelt, welcher Ciri begleitet hat. Der Elfenmagier erzählt Geralt, dass er Ciri auf die Nebelinsel teleportiert hat, um sie vor der Wilden Jagd zu schützen. Geralt reist dorthin und holt Ciri von der Nebelinsel nach Kaer Morhen zurück. Auf Kaer Morhen bereiten sie schließlich gemeinsam den Kampf gegen die Wilde Jagd vor, da diese auf der Suche nach Ciri dorthin kommen wird. Geralt wird dabei von zahlreichen Verbündeten wie seiner Geliebten Yennefer von Vengerberg, der Magierin Triss Merigold, seinen Hexerkollegen Vesemir, Lambert und Eskel, dem Barden Rittersporn sowie Zoltan Chivay unterstützt. Im Kampf werden der Navigator sowie der General der Wilden Jagd von Geralt und Ciri getötet. In einer Konfrontation mit dem König der Wilden Jagd erfahren sie jedoch, dass der Elfenmagier keineswegs auf der Seite Ciris stand, sondern Geralt und Ciri sowie die Wilde Jagd gegeneinander ausgespielt hatte, um Ciri mit ihren besonderen Kräften selbst als Werkzeug zu nutzen. Es öffnen sich anschließend Portale der sog. Weißen Kälte, die die Spielwelt bedrohen, gegen die jedoch nur Ciri mit ihren besonderen Fähigkeiten vorgehen und sie wieder schließen kann. Ob Ciri diese Aktion überlebt und ob sie die Thronfolge übernimmt oder stattdessen selbst Hexerin wird, hängt davon ab, welche Entscheidungen die Spieler/innen im Spielverlauf mit Geralt treffen. Die Hauptstory kann somit auf drei verschiedene Weisen enden. Die verschiedenen kleineren Nebengeschichten in Form von Nebenquests schlagen sich ebenfalls in insgesamt 36 verschiedenen Enden nieder (vgl. Wikipedia 2022c).

Durch Regeln gestiftete Sinnzusammenhänge

„The Witcher III: Wild Hunt“ ist ein Fantasy-Rollenspiel mit freier Questauswahl, d. h. es ist zwar die grobe Reihenfolge der Quests vorgegeben (vor allem durch das Narrativ), die Spieler/innen können jedoch selbst entscheiden, wann sie welche Quest beginnen wollen. Der Freiheitsgrad ist dementsprechend groß. Die Spieler/innen können sich in der offenen Spielwelt frei bewegen. Das langfristige und übergeordnete Spielziel in „The Witcher III: Wild Hunt“ ist das Finden von Ciri und der Kampf gegen die Wilde Jagd. Um dieses zu erreichen, erhalten die Spieler/innen im Verlauf des Spiels verschiedene Zwischenziele, die vor allem dazu dienen, Informationen zum Aufenthaltsort von Ciri zu erhalten. Häufig muss anderen NPCs bei verschiedenen Aufgaben und Problemen geholfen werden. Neben diesen Aufgaben gibt es im Spiel auch Nebenquests, die für sich stehen und in der Regel keinen oder nur sehr geringen Einfluss auf den Verlauf der Geschichte nehmen, sowie Hexeraufträge und Schatzsuchen. Nebenquests erzählen selbst eigene Geschichten innerhalb des Spiels. Hexeraufträge dienen dazu, Geld zu

verdienen, indem Monster getötet und Dörfer geschützt werden. Dabei gibt es stets einen Auftraggeber, der Geralt von einem Monsterproblem berichtet. Anschließend kann über die Belohnung verhandelt werden. Nehmen die Spieler/innen den Auftrag an, gilt es das Problem zu lösen, in der Regel indem ein Monster aufgespürt und getötet wird. Daneben gibt es sogenannte Schatzsuchen, bei denen die Spieler/innen besonders gute Ausrüstung finden können, indem sie bestimmte Orte wie Höhlen oder Ruinen durchsuchen und den dort auftauchenden Monstern trotzen.

Sowohl Haupt- und Nebenquests als auch Hexeraufträge und Schatzsuchen sind immer mit einem Level versehen. Dieses stellt das empfohlene Spieler/innen-Level dar, mit welchem die Aufgabe gut erfüllt werden kann. Die Spieler/innen erhalten für das Abschließen von Quests, Hexeraufträgen und Schatzsuchen sowie Kämpfen in der offenen Spielwelt Erfahrungspunkte, mit denen sie ihr Spieler/innen-Level erhöhen. Pro Levelaufstieg erhalten sie zudem Fähigkeitspunkte, welche in einen Skillbaum investiert werden können, um bestimmte Angriffe oder Fähigkeiten zu verstärken oder zu erweitern. Für die Spieler/innen stellt die Levelangabe bei den verschiedenen Quests nur eine Empfehlung dar. Sie können jederzeit auch Aufgaben verfolgen, die sich (deutlich) ober- oder unterhalb ihres Spieler/innen-Levels befinden. Die Quest ist dann dementsprechend leichter oder schwieriger zu erfüllen.

Soziale und kommunikative Ordnung

Aufgrund der zahlreichen Charaktere in ‚The Witcher III: Wild Hunt‘ ist auch der Überblick über die Beziehungen und Verbindungen der einzelnen Charaktere im Spiel recht komplex, daher sollen nachfolgend nur die wichtigsten Charaktere berücksichtigt werden, mit denen die Spieler/innen in Kontakt kommen. Geralt ist im Spiel auf der Suche nach seiner Ziehtochter Ciri, der Tochter des Kaisers Emhyr var Emreis. Gemeinsam stehen sie der Wilden Jagd gegenüber, die Ciri aufgrund ihres Älteren Blutes verfolgen. Die Wilde Jagd mit König Eredin, General Imlerith und Navigator Caranthir, sowie den dunklen Kriegern und Hunden stellen die Antagonisten im Spiel dar. Unterstützt werden Geralt und Ciri im Kampf gegen die Wilde Jagd von den Verbündeten des Hexers. Dazu gehören Geralts Partnerin, die Magierin Yennefer von Vengerberg und seine frühere Affäre Triss Merigold.

Die beiden Magierinnen sind deshalb nicht gut aufeinander zu sprechen. Befreundet ist Geralt zudem mit dem Barden Rittersporn und dem Zwerg Zoltan Chivay, die ihn auf der Suche nach Ciri unterstützen. Die Hexer Eskel, Adam und Vesemir unterstützen

Geralt und Ciri im Kampf gegen die Wilde Jagd ebenso wie einige NPCs, denen die Spieler/innen im Verlauf des Spiels begegnen (bspw. der Spion Dijkstra).

In den verschiedenen Spielregionen gibt es stets eine bestimmte Hierarchie. In der Regel gibt es einen Herrscher oder König, der über allen anderen thront und über die politische Lage der Region entscheidet. Auf den Skellige-Inseln ist dies zu Beginn König Bran sowie nach dessen Tod sein/e Thronfolger/in. Wer Thronfolger/in wird, können die Spieler/innen durch ihre Spielentscheidungen mit beeinflussen. Das Reich Redanien wird von König Radovid und das Königreich Nilfgaard von Kaiser Emhyr var Emreis angeführt. Den Königen unterstehen Generäle, Spione und Soldaten. Die Prediger des Ewigen Feuers, also der Klerus, sind ebenfalls sehr angesehen. In der Hierarchie folgen anschließend die arbeitende Bevölkerung, das heißt Handwerker, Kaufleute, diverse Dienstleister sowie Bauern. An unterster Stelle der Gesellschaft stehen Bettler, aber auch Magier/innen, Zwerg/innen und Elf/innen, auch dann, wenn sie wie andere Bürger/innen verschiedenen (ehrbaren) Berufen nachgehen. Sie werden aufgrund ihrer „Rasse“ von den Menschen verachtet und im Verlauf des Spiels zunehmend verfolgt. Das Feindbild der „Anderlinge“ in den Städten wird zudem vom Kult des Ewigen Feuers gefestigt, sodass Rassismus in der Spielwelt verbreitet ist und einem multikulturellen Miteinander zwischen Menschen, Elf/innen, Zwerg/innen und Magier/innen im Weg steht.

11.4.4 Analyse der Inszenierung der Spielelemente

Mediale Darstellung der Spielwelt: Dimensionalität, Perspektive, Mise-en-scène und Übergänge

„The Witcher III: Wild Hunt“ mit seiner offenen Spielwelt ist dreidimensional umgesetzt. Die Spieler/innen steuern Geralt sowie in einzelnen Passagen Ciri aus Third-Person-Perspektive, wodurch sie einen semi-subjektiven Point of View einnehmen. Handlungen gehen direkt von Geralt bzw. Ciri, also einem Avatar als Urheber fiktionaler Handlungen, aus, weshalb es sich um einen intra-diegetischen, zentrierten und direkten Point of Action handelt. Die Spielhandlung erstreckt sich über mehrere Settings: Kaer Morhen, Velen mit den großen Städten Novigrad und Oxenfurt, Weißgarten, die königliche Burg Wyzima sowie die Skellige-Inseln. Kaer Morhen ist eine alte Hexerfestung, die den Schauplatz des Kampfes gegen die Wilde Jagd darstellt. Velen und Weißgarten sind mittelalterlich geprägte Gegenden mit zahlreichen Dörfern. Weißgarten ist nur eine

sehr kleine Region in der Nähe Wyzimas und besteht aus einer flachen Ebene und einem Fluss. Die Region wird jedoch durch einen Berghang begrenzt. Velen hingegen ist eine große Spielregion mit unterschiedlichsten Vegetationen, von flachen Ebenen über Hügel, Berge und dichte Wälder bis hin zu Sümpfen sind unterschiedliche Umgebungen zu finden. In den unterschiedlichen Gebieten finden sich zudem unterschiedliche Monster. Oxenfurt stellt eine kleine Stadt mit Fachwerkhäusern und der Universität des Spiels dar. Dem gegenüber stellt Novigrad die größte Stadt im Spiel dar. Auch hier finden sich mittelalterliche Fachwerkhäuser, Marktplätze, Tavernen und zahlreiche gepflasterte Straßen und Wege. Sie besitzt als wichtige Handelsstadt zudem einen großen Hafen. Außerdem gibt es im Spiel die Skellige-Inseln, bestehend aus der Hauptinsel Ard Skellig, welche von zahlreichen kleineren Inseln umgeben ist. Die Spielwelt der Inseln ist geprägt durch bergige Landschaften und Fjorde, wodurch sie nordeuropäisch bzw. skandinavisch wirkt. Diese Regionen und Städte erinnern in ihrer Gestaltung insgesamt an das europäische Mittelalter.

In ‚The Witcher III: Wild Hunt‘ gibt es einen eigenen Tag-Nacht-Wechsel sowie Wetter. Diese nehmen Einfluss auf die NPCs in der Spielwelt und damit die Handlungsmöglichkeiten der Spieler/innen. So können Händler nur tagsüber angetroffen werden. Bestimmte Quests hingegen finden vorrangig nachts statt. Regnet es, so beschweren sich die Einwohner/innen der Dörfer und Städte eventuell darüber. Die Licht- und Schattengestaltung ist an Wetter und Tageszeit angepasst und wirkt realistisch. Blicken die Spieler/innen mit Geralt der Sonne entgegen, werden sie geblendet, was durch Sonnenflecken, wie man sie von Kameras kennt, und eine deutlich erhellte Umgebung erkennen kann.

Geralt kann in seinem grundlegenden Aussehen nicht verändert werden. Allerdings kann die Frisur und der Bart innerhalb des Spiels bei Barbieren im Rahmen begrenzter Möglichkeiten angepasst werden. Ebenso kann die Rüstung ausgetauscht werden, in der Regel spielt hierbei jedoch weniger die Optik als die Werte und das Level der Rüstung eine wesentliche Rolle bei der Entscheidung, welche Rüstung Geralt tragen soll. Die Körperbewegungen Geralts sind realistisch im Spiel umgesetzt. In Cutscenes wird darüber hinaus deutlich, dass er auch eine Mimik besitzt, was ihn zusätzlich menschlich erscheinen lässt.

Da die Spieler/innen in ‚The Witcher III: Wild Hunt‘ eine offene Spielwelt vorfinden, in welcher sie sich frei bewegen können, gibt es kaum Übergänge in Form von Ladebild-

schirmen oder Ähnliches. Nur bei der Nutzung der Schnellreisefunktion erscheint im Spiel ein in Brauntönen gehaltener Ladebildschirm mit Tipps zum Spiel. Eine weitere Ausnahme stellt der Spielertod dar. Stirbt Geralt, so entfärbt sich zunächst die Spielwelt und es erscheint ein Game-Over-Bildschirm, auf welchem zu lesen steht, dass der/die Spieler/in gestorben ist sowie ein Menü. In diesem Menü kann man auswählen, ob man den letzten Speicherstand laden, einen bestimmten Spielstand laden oder das Spiel verlassen möchte.

Mediale Realisierung der ludischen Dimension

„The Witcher III: Wild Hunt“ besitzt ein dauerhaftes Overlay-Interface, das den Spieler/innen Aufschluss über Leben, Ausdauer und Adrenalin des Protagonisten, ausgerüstete Objekte, Steuerungsmöglichkeiten und viele weitere Aspekte des Spiels gibt. Die Lebensanzeige in Form eines Balkens befindet sich in der linken oberen Ecke des Bildschirms. Direkt darunter befindet sich ein Balken, der mögliche Vergiftungswirkungen anzeigt, bspw. durch das Einnehmen von Hexertränken. Unter der Vergiftungsanzeige können sich zudem Icons mit rotem oder grünem Kreis befinden. Diese zeigen positive sowie negative Wirkungen von bestimmten Tränken, Fähigkeiten oder Vergiftungen durch Gegner an. Unter einem Wolfseblem befindet sich zudem ein gelber Ausdauer- sowie ein roter Adrenalinbalken. Adrenalin wird im Kampf erzeugt, was durch das Füllen des entsprechenden Balkens verdeutlicht wird. Adrenalin kann eingesetzt werden, um (je nach Skillung) verschiedene Effekte zu bewirken. Ausdauer wird hingegen im Kampf beim Wirken von Zeichen und Ausweichsprüngen sowie beim Rennen verbraucht. In der oberen rechten Ecke befindet sich eine Minimap, die die Spieler/innen bei der Orientierung innerhalb der Spielwelt unterstützt, indem sie die Position der Spieler/innen sowie die Richtung des Zielortes der ausgewählten Quest anzeigt. Die ausgewählte Quest mit ihrer Aufgabenstellung wird zusätzlich unterhalb der Minimap angezeigt. Links neben der Minimap werden außerdem die Uhrzeit innerhalb der Spielwelt und die Wetterverhältnisse angezeigt. Die Lebensanzeige und die Minimap mit ihren unterschiedlichen Anzeigen dienen vor allem dazu, den Spieler/innen Feedback zu ihren Handlungen und den Bedingungen in der Spielwelt zu geben. Auskunft über Steuermöglichkeiten in der jeweiligen Situation (Angriffe beim Kampf; Rennen und Interagieren beim Erkunden) erhalten die Spieler/innen in der unteren rechten Ecke des Bildschirms. Objekte, die die Spieler/innen nach vorherigem Hinzufügen zum Schnellauswahlmenü direkt verwenden können, werden zudem in der unteren linken Ecke des Bildes angezeigt. Alle übrigen Objekte des Spiels können im Inventarmenü

des Spiels ausgewählt und verwendet werden. Neben dem Inventar finden die Spieler/innen im Spielmenü (siehe Video 2: ab 17:08 min) außerdem

- das Glossar mit sämtlichen Informationen zu Monstern, Charakteren und ähnlichen Dingen, die sie bisher im Spiel gefunden haben,
- das Alchemiemenü zum Herstellen von Absuden, Tränken, Waffenölen und ähnlichen alchemistischen Substanzen,
- die Weltkarte zum Überblick über die Spielwelt, den Zielort der ausgewählten Quest, besondere Orte der Spielwelt sowie Schnellreisepunkte,
- das Charakterfenster mit Fähigkeitenbaum und Übersicht über mögliche lernbare Fähigkeiten,
- sowie das Meditationsfenster, um Zeit innerhalb der Spielwelt durch Meditation zu überbrücken.

Im Kampf gegen besonders starke Gegner wird im Overlay-Interface in der oberen Mitte des Bildschirms zudem der Lebensbalken des Gegners angezeigt, sodass die Spieler/innen stets Feedback über zugefügten Schaden erhalten. In ‚The Witcher III: Wild Hunt‘ kann zudem mit zahlreichen Objekten interagiert werden, zum Beispiel können Gegenstände und Waffen eingesammelt oder Hebel bedient werden. Auch einige NPCs können angesprochen werden. Wenn mit einem Objekt in der Spielwelt interagiert werden kann, wird dies angezeigt, sobald man sich unmittelbar vor diesem Objekt befindet. Dazu erhalten die Spieler/innen eine Einblendung mit der Interaktionsmöglichkeit und der dazu zu drückenden Taste.

Sounddesign

In ‚The Witcher III: Wild Hunt‘ besteht das Sounddesign aus den Elementen Musik, Geräusche und aus Dialogen. In den Cutscenes des Spiels treten die Dialoge gegenüber der Musik und den Spielgeräuschen in den Vordergrund. Im Spiel selbst befinden sich die drei Audio-Elemente in der Regel auf einer Ebene. Die Spielwelt wird mithilfe der Musik sowie der Geräusche und Dialoge gestaltet. So wird die Spielwelt auditiv belebt, indem sich NPCs miteinander unterhalten. Typische Geräusche innerhalb des Spiels sind Umgebungs- und Naturgeräusche wie Blätterrascheln durch Wind, Vogelgezwitscher, Regengeräusche, Schritt- und Laufgeräusche von Geralt und seinem Pferd. In den Städten und Dörfern sind außerdem Schmiedegeräusche in der Nähe von

Rüstungs- und Waffenschmieden und ähnliche Geräusche zu hören. Außerdem sind in Kämpfen Monsterlaute und Waffengeräusche der Schwerter und der Armbrust zu hören. Die Musik dient vor allem dazu eine stimmige Atmosphäre zum Spiel zu schaffen und wird zudem eingesetzt, um die einzelnen Regionen der Spielwelt zu charakterisieren. Mit der Spielmusik setzt sich der nachfolgende Abschnitt gezielt auseinander.

11.4.5 Betrachtung der Videospielmusik

Die verschiedenen, zuvor bereits als Setting beschriebene Regionen der Spielwelt in ‚The Witcher III: Wild Hunt‘ sind gekennzeichnet durch unterschiedliche musikalische Gestaltung. Das Spiel startet in der Region Weißgarten, welche durch eine langsame Musik, gespielt von Streichinstrumenten und Becken, charakterisiert wird (siehe Video 2: ab 0:00 min). Die Streicher spielen dabei einen langsamen aber durchgehenden Rhythmus. Immer wieder gibt es dazu kurze Einwürfe von Becken. Die Melodie wird zunächst von einer Geige gespielt und später von einem Cello wiederholt. Etwas anders klingt die Musik in der Spielregion Velen (siehe Video 2: ab 1:30 min). Zwar ist die Musik ebenfalls ruhig, aber etwas schneller als in Weißgarten und wird nicht nur von Streichinstrumenten, sondern auch von Holzbläsern und Perkussionsinstrumenten (Trommeln, Becken) gespielt. Die Melodie wird ebenfalls zunächst von einer Geige gespielt, anschließend aber von Holzbläsern wiederholt. Die Musik in Velen ist ruhig und wirkt idyllisch, wie ein Großteil der Spielumgebung in Velen. Kommen die Spieler/innen in Velen an bestimmten Wegpunkten vorbei, passt sich die Musik diesen an. Reiten die Spieler/innen zum Beispiel an einem verlassenen Schlachtfeld vorbei, verändert sich die Musik und wird ruhiger, andächtiger und scheint leiser zu werden. Die Musik passt sich also auch innerhalb einer Spielregion an die konkrete Umgebung (Wiese, Feld, Schlachtfeld, Sumpf etc.) an. Der grundsätzliche Klang und das Motiv der Melodie bleiben jedoch stets ähnlich. Innerhalb der Spielregion Velen befinden sich die beiden großen Städte Oxenfurt und Novigrad, welche selbst wiederum eine eigene Musik besitzen.

In Oxenfurt (siehe Video 2: ab 3:18 min) ist die Musik ruhig, aber auch leicht beschwingt und wirkt dadurch insgesamt positiv. Dieser Klang wird durch den perkussiv umgesetzten Rhythmus mit Auslassungen erzeugt. Neben Perkussionsinstrumenten wird die Melodie der Musik von Oxenfurt von Streich- und Zupfinstrumenten gespielt, teilweise auch gesungen. Noch beschwingter und schon fast feierlich klingt die Musik in Novigrad (siehe Video 2: ab 5:11 min). Die Musik wird dort ebenfalls von Streich- und Zupfinstrumenten, einer Flöte und Perkussion in Form von Trommeln,

Handtrommeln und Schellen gespielt. Perkussion und Zupfinstrumente spielen dabei gemeinsam einen durchgehenden Rhythmus. Von Flöte und Gitarre wird eine aufsteigende Melodie mit Rückkehr zum Grundton gespielt und immer wieder (im Wechsel) wiederholt. Beide Städte, Novigrad und Oxenfurt, besitzen dadurch eine sehr markante Musik. Eine Spielregion, die sich musikalisch stark von allen übrigen Regionen unterscheidet, ist die Königliche Burg Wyzima (siehe Video 2: ab 6:15 min). Die Musik in der Burg ist sehr langsam und getragen. Dadurch, dass es eine insgesamt eher tiefe Musik ist, die mit lang gehaltenen Tönen gespielt wird, wirkt die Musik düster und recht schwerfällig. Die Melodie wird abwechselnd von hohen und tiefen Streichern sowie tiefen Blechblasinstrumenten gespielt. Demgegenüber ist die Musik auf den Skellige-Inseln (siehe Video 2: ab 7:45 min) und bei der Hexerfestung Kaer Morhen (siehe Video 2: ab 9:03 min) der Musik in Weißgarten und Velen ähnlich. Die Kaer-Morhen- und Skellige-Musik ist mit Streich- und Zupfinstrumenten umgesetzt. Auf den Skellige-Inseln kommt teilweise auch Gesang dazu. In beiden Regionen vermittelt die Musik eine entspannte Atmosphäre.

In den beiden Städten Oxenfurt und Novigrad können die Spieler/innen auf Musikgruppen treffen. Nähern sie sich diesen, so tritt die von diesen gespielte, diegetische Musik, langsam in den Vordergrund. Die Musik der Spielleute in Oxenfurt (siehe Video 2: ab 10:11 min) besitzt eine abwechselnd auf- und absteigende Melodie sowie einen beschwingten Rhythmus im $\frac{3}{4}$ -Takt. Instrumental ist die Musik mit (historischen) Gitarren, Schellen und tiefen Trommeln umgesetzt. In Novigrad ist die Musik der dort spielenden Musikergruppe durch einen galoppierenden, schnellen Rhythmus geprägt, über dem die Melodie zu hören ist. Die Musik wirkt dadurch wie mittelalterliche Marktmusik und ist positiv konnotiert.

Neben den beschriebenen Musiken in den unterschiedlichen Spielregionen, die die Spieler/innen vor allem beim Erkunden zu hören bekommen und die den Safety-State im Spiel markiert, gibt es auch Danger-State-Musik wie die Kampfmusik (siehe Video 2: ab 12:10 min). Diese hebt sich bereits durch ihr moderates Tempo von der Musik der unterschiedlichen Spielregionen ab. Kennzeichnend ist zudem ein treibender Rhythmus von Streich- und teils auch Perkussionsinstrumenten und kurze, sich wiederholende Melodiepassagen. Insgesamt gibt es mehrere verschiedene Kampfmusiken, die diesen Stil aufgreifen und mal mehr, mal weniger Perkussionsinstrumente verwenden. Im beigefügten Video ist zu hören, dass sich die Musik im Kampf gegen Ertrunkene

von Musik im Kampf gegen Bären, Ghule oder andere Gegner teils mehr, teils weniger unterscheidet. Alle Kampfmusiken besitzen einen spezifischen Anfang und ein spezifisches Ende, das den Beginn und das Ende des Kampfes markiert. Vor allem das Ende ist sehr markant, da es durch Beckenklang und andere Perkussion geprägt ist. Wann genau welche Kampfmusik zu hören ist, erfordert eine detailliertere Betrachtung allein der Kampfmusik und die Berücksichtigung weiterer Parameter wie Gegnerart (Mensch, Monster, Tier), Gegneranzahl, Region des Kampfes (Velen, Skellige etc.) sowie die Stärke des Gegners im Verhältnis zu Geralts Stärke (unterlegen, ebenbürtig, überlegen, tödlich).

Die beschriebene Musik der Spielregionen sowie die Kampfmusik zählen zur inneren Spielmusik. Sie kann (ausgenommen die Musik der Musikergruppen) als non-diegetische Musik, die sich adaptiv und reaktiv an die Aktionen der Spieler/innen anpasst, bezeichnet werden. Darüber hinaus findet sich in Cutscenes, Menüs und Ladebildschirmen auch äußerliche Spielmusik. In ‚The Witcher III: Wild Hunt‘ gibt es neben dem Pausenmenü (siehe Video 2: ab 16:18 min) auch ein In-Game-Menü sowie das Schnellzugriffsmenü, dass innerhalb eines Kampfes einen schnellen Zugang zu Hexerzeichen, Bomben und der Armbrust ermöglicht. Das Schnellzugriffsmenü (siehe Video 2: ab 18:17 min) wird transparent über dem übrigen Spiel angezeigt, sodass keine eigene Musik zur Gestaltung notwendig ist. Auch das Pausenmenü und das In-Game-Menü kommen ohne eigene Musik aus, indem beim Öffnen des jeweiligen Menüs die Musik des Spiels weiterspielt und Geräusche und Dialoge aus der Spielwelt ausgeblendet werden.

In den Cutscenes in ‚The Witcher III: Wild Hunt‘ tritt in der Regel der Dialog von Charakteren gegenüber der Musik und den Geräuschen des Spiels in den Vordergrund. Die Intro-Szene (siehe Video 2: ab 18:30 min), welche in die Spielwelt und die Spielhandlung einführt, kommt ohne Dialoge aus, indem die Rahmenhandlung auf visueller Ebene erzählt wird. Die Musik ist dabei durch einen durchgehenden Rhythmus von verschiedenen Perkussionsinstrumenten gekennzeichnet, der zusätzlich durch Zupf- und Streichinstrumente unterstützt wird. Auch Blechbläser sind teilweise zu hören und es wird gesungen. Die Musik der Intro-Szene wirkt episch bis fantastisch und entspricht dem Maintheme des Spiels. Die Musik im Hintergrund von Cutscenes ist stets passend zur Situation gestaltet. Als die Spieler/innen zum Beispiel mit Geralt und Vesemir zu Beginn des Spiels auf einen fahrenden Kaufmann treffen, der von einem Greifen

angegriffen wurde, ist die Musik bedrohlich und treibend mit Perkussions-, Streichinstrumenten und Flöten, die anfangs in einer Art Ruf-Antwort-Prinzip spielen (siehe Video 2: ab 19:57 min). Etwas später im Spiel treten Geralt und Vesemir aus einer Taverne und treffen zunächst auf nilfgaardische Soldaten aus deren Mitte schließlich Yennefer von Vengerberg hervortritt (siehe Video 2: ab 21:52 min). Anfangs ist die Musik hierbei bedrohlich und erinnert an die Musik der Burg Wyzima. In dem Moment, wo Yennefer aus der Menge hervortritt, wird die Musik weniger bedrohlich, fast schon lieblich und eine Geige tritt mit einer gespielten Melodie in den Vordergrund. Anhand dieser Cutszenes zeigt sich, dass die Musik gezielt eingesetzt wird, um die jeweilige Situation zu untermalen, aber auch um Spielfiguren zu charakterisieren. Zur äußerlichen Spielmusik zählt auch die Musik in Ladebildschirmen, wobei man bei ‚The Witcher III: Wild Hunt‘ auf Musik in Ladebildschirmen verzichtet (siehe Video 2: ab 24:47 min). Einzig wenn die Spieler/innen zwischen verschiedenen Regionen der Spielwelt reisen oder einen besonderen Punkt in der Geschichte erreicht haben, können die Spieler/innen in dem jeweiligen Ladebildschirm einem Erzähler zuhören, der die bisherige Spielhandlung kurz zusammenfasst (siehe Video 2: ab 25:28 min). Im Hintergrund spielt dabei leise, ruhige Musik, die jedoch nach der Erzählung ausfadet.

Die Musik in ‚The Witcher III: Wild Hunt‘ übernimmt zahlreiche Funktionen im Spiel. Sie übernimmt narrative Funktionen, insbesondere in den Cutszenes, und erhöht die Immersion der Spieler/innen, indem die Atmosphäre der Spielregionen und der Kämpfe auch auf musikalischer Ebene gestaltet werden. Zusätzlich übernimmt die Musik auch wichtige spielflussunterstützende Funktionen, indem Safety- und Danger-State voneinander abgegrenzt werden und Gefahr durch angreifende Gegner durch die Kampfmusik hervorgehoben wird bzw. die Spieler/innen auf eine drohende Gefahr durch diese Musik aufmerksam gemacht werden. Die Musik trägt dementsprechend zur Gesamtgestaltung des Spiels bei und erzeugt ein in sich stimmiges und rundes Spiel, dass die Spieler/innen auch über eine lange Spielzeit fesseln kann, ohne langweilig zu werden.

11.4.6 Bildungstheoretische Kontextualisierung und Interpretation

Wissensbezug

„The Witcher III: Wild Hunt“ spielt in einer mittelalterlichen Fantasywelt, in welcher die Spieler/innen auf verschiedene Sagen und Mythen treffen können. Zentral ist dabei die namensgebende Wilde Jagd. Die entsprechende Sage wurde zuvor bereits erläutert. Neben bekannten Mythen wie der Artussage oder der Sage vom Rattenfänger, finden sich auch weniger bekannte Sagen – wie die der Weißen Dame – im Spiel wieder. Die Spieler/innen werden dadurch dazu angeregt, sich selbst näher mit den Mythen und Sagen auseinanderzusetzen. Da sich Sagen auch regional unterscheiden können, besteht zudem die Möglichkeit, dass bestehendes Vorwissen zu einzelnen Sagen hinterfragt wird, wenn sich die Sage im Spiel vom Vorwissen der Spieler/innen unterscheidet und sie dadurch irritiert werden. Auch ist ein Kennenlernen neuer Mythen möglich. Die zahlreichen Monster innerhalb der Spielwelt entstammen ebenfalls verschiedensten Mythen und Sagen. Da viele Spieler/innen ein eigenes Bild von Monstern wie Wyvern, Trollen, Vampiren oder Sukkuben haben werden, kann dieses Bild durch die Darstellung der Monster im Spiel irritiert und somit eine entsprechende Reflexion angeregt werden. Zusätzlich nimmt die mittelalterliche Spielwelt (indirekt) Bezug zum europäischen Mittelalter. In Novigrad setzt sich bspw. zunehmend ein religiöser Kult durch, der Minderheiten verachtet und verfolgt. Dadurch werden vor allem Magier/innen öffentlich auf Scheiterhaufen verbrannt, was den Bezug zur Hexenverfolgung im europäischen Mittelalter erahnen lässt. Bezüge zum europäischen Mittelalter werden auch auf musikalischer Ebene deutlich. Sowohl die musikalische Gestaltung als auch die Instrumentierung (insbesondere der im Spiel auftretenden Spielleute) orientieren sich an Musik, die sich dem Genre des Medieval Folk zuordnen lässt und dem entspricht, was wir uns heute unter mittelalterlicher Musik vorstellen. Auch wurde auf historische Instrumente oder Instrumente, die es in ähnlicher Bauweise bereits im Mittelalter gegeben hat, zurückgegriffen, wodurch eine gewisse Authentizität vermittelt wird. Gleichzeitig kann genau dieser Aspekt von den Spieler/innen auch reflexiv hinterfragt werden, da authentisch wirkende Musik- und Spielgestaltung nicht zwangsweise auch tatsächliche Authentizität oder die historische Realität abbilden muss.

Eine Besonderheit des Spiels ist, dass die ganze Spielwelt vom Hass auf Minderheiten geprägt ist und die Spieler/innen als Geralt von Riva selbst eine solche Minderheit darstellen. Dadurch erleben sie die negativen Seiten wie Beleidigungen und Angriffe durch

Fremde. In der Regel sind die Spieler/innen ihren pöbelnden Gegnern dabei ebenbürtig oder sogar überlegen. Darüber hinaus scheut ‚The Witcher III: Wild Hunt‘ auch nicht davor zurück, gesellschaftliche Tabuthemen wie häusliche Gewalt und Alkoholismus zu thematisieren und die Spieler/innen zum Nachdenken darüber anzuregen, bspw. indem sie sich im Rahmen von Quests zu diesen Themen positionieren sollen. Den Spieler/innen werden dabei meist beide Seiten gezeigt, die des vermeintlichen Opfers und des vermeintlichen Täters, wodurch die Grenze zwischen Gut und Böse häufig verschwimmt und eine klare Positionierung schwierig gemacht wird. Die Verortung des Spiels in einem Mittelalter-Fantasy-Setting ermöglicht zusätzlich eine gewisse Distanz zum Spielgeschehen und erleichtert dadurch die Reflexion über die angesprochenen Aspekte des Spiels.

Handlungsbezug

Das Spiel ‚The Witcher III: Wild Hunt‘ setzt sich in vielfältiger Weise mit Werten und Normen auseinander. Zum einen werden, wie bereits beschrieben, Tabuthemen angesprochen, bei denen eine klare Unterscheidung von Gut und Böse nicht immer möglich ist oder zumindest recht schwierig scheint. Zum anderen werden konkrete Dilemmasituationen aufgezeigt und die Spieler/innen zum Treffen einer Entscheidung gezwungen. In einer Nebenquest bereitet bspw. die Magierin Triss Merigold die Flucht für mehrere Magier/innen aus Novigrad vor und bittet Geralt dabei um Hilfe. Es stellt sich heraus, dass ein Magier-Ehepaar nicht am vereinbarten Treffpunkt erschienen ist, sondern wahrscheinlich von Hexenjägern entdeckt wurde. Die Spieler/innen sollen nun an Geralts Stelle entscheiden, ob sie die Flucht mit den übrigen Magier/innen starten wollen und das Ehepaar in Novigrad zurücklassen, was deren sicherer Tod ist, oder ob sie das Ehepaar retten wollen, dabei aber die bereits versammelten Magier/innen der Gefahr aussetzen, entdeckt zu werden. Unabhängig davon, wie die Spieler/innen sich in dieser Quest entscheiden und wie sie handeln, können sie nicht alle retten. Es stirbt entweder das Ehepaar oder ein Unterstützer der Fluchtbewegung. Ein „richtig“ oder „falsch“ gibt es in dieser Quest daher nicht. Diese Dilemmasituation ist nur ein Beispiel für mehrere ähnliche Situationen innerhalb des Spiels. Immer wieder werden die Spieler/innen in ‚The Witcher III: Wild Hunt‘ vor Entscheidungen gestellt, die stets auch Konsequenzen im weiteren Spielverlauf mit sich ziehen. Teilweise ist das Leben einzelner Spielfiguren von den getroffenen Entscheidungen abhängig. Die Spieler/innen werden daher dazu motiviert, ihre Handlungen zu durchdenken und mögliche Folgen zu

hinterfragen. Auf diese Weise wird auch die Reflexion über (Spiel-)Handlungen und ihre Folgen, sowie durch Dilemmasituationen die Reflexion über Werte und Normen gefördert. Hinzu kommt, dass die Spieler/innen im Spiel unterschiedliche Entscheidungen treffen und die daraus entstehenden Konsequenzen beobachten können. Es kann jederzeit zu einem früheren Speicherstand zurückgekehrt und bspw. eine andere Entscheidung getroffen werden. Es handelt sich dabei um spielerisches Probehandeln, wie es für Videospiele üblich ist, ohne reale Konsequenzen befürchten zu müssen. Musik in Videospielen kann auch die Handlungen der Spieler/innen beeinflussen oder zu bestimmten Handlungen auffordern. Zwar werden die zuvor beschriebene Entscheidungs- und Dilemmasituationen nicht durch bestimmte Musik gekennzeichnet, die das Handeln der Spieler/innen beeinflussen, aber es gibt die Unterscheidung von Safety- und Danger-State-Musik. Diese kann in ‚The Witcher III – Wild Hunt‘ das Handeln der Spieler/innen beeinflussen. Hören sie bspw. die typische Danger-State-Musik, ohne bereits den Gegner zu sehen, würden sich die meisten Spieler/innen umsehen und entweder den Kampf beginnen oder gegebenenfalls aus der Situation fliehen, wenn sich dabei herausstellt, dass es sich um einen übermächtigen Gegner handelt. Die Musik fordert die Spieler/innen dadurch zum Handeln aber auch zur Aufmerksamkeit auf. Gegebenenfalls sind sie dadurch auch vorsichtiger und hinterfragen ihr (möglicherweise unvorsichtiges) Eindringen in neue Gebiete. Situationen werden durch die Musik als gefährlich oder ungefährlich eingestuft.

Grenzbezug

Neben den zuvor erläuterten Reflexionspotenzialen bzgl. Werten und Normen oder den Bezugnahmen auf Sagen, Mythen und historische Fakten zeigt ‚The Witcher III: Wild Hunt‘ auch Grenzen auf und regt zum Nachdenken über diese an. So wird die Grenze zwischen Religion und religiösem Fanatismus immer wieder indirekt thematisiert. Auch wird die Grenze zwischen Mensch und Monster als wichtiger Diskussionspunkt im Spiel aufgegriffen, indem es durchaus Menschen gibt, die aufgrund ihrer grausamen Handlungen als Monster betitelt werden. Demgegenüber stehen Wesen, die als Monster klassifiziert werden, sich jedoch menschlich verhalten und sogar zu diplomatischen Verhandlungen anstelle von Kämpfen bereit sind. Die Grenze zwischen Menschen und Monstern und was diese beiden „Kategorien“ ausmacht, wird dadurch hinterfragt und kann von den Spieler/innen reflektiert werden. Diese Grenzen werden primär über das Narrativ des Spiels transportiert und den Spieler/innen erzählerisch präsentiert. Auch

werden die Spieler/innen mit Grenzerfahrungen aus dem realen Leben konfrontiert. Zum einen erfahren sie als Geralt von Riva Ausgrenzung und Unterdrückung von Minderheiten, da sie selbst einer Minderheit angehören. Zum anderen wird der Tod einer nahestehenden Person thematisiert. Konkret geht es dabei um den Tod von Geralts Mentor Vesemir, der für den Protagonisten wie ein Vater war. Die Videospielmusik illustriert und rahmt diese Spielsituationen stets passend und erhöht dadurch die Immersion der Spieler/innen. Die Spieler/innen können dennoch eine reflexive Position dazu einnehmen und auch die eigenen Ansichten und das eigene Handeln hinterfragen.

Biografiebezug

Im Mittelpunkt des Spiels steht der Hexer Geralt von Riva, dessen Biografie als Hexer und Monstertöter das Spielgeschehen bestimmt. Es werden aber auch die Biografieentwürfe anderer wichtiger Nebencharaktere wie Ciri, Yennefer von Vengerberg oder Triss Merigold vorgestellt. Die einzelnen Figuren werden den Spieler/innen meist in einem Dialog mit Geralt vorgestellt. Teilweise erfahren die Spieler/innen auch einiges aus deren Vergangenheit. Da Schlüsselfiguren meist über eine eigene Musik oder zumindest ein musikalisches Motiv charakterisiert werden, können die Spieler/innen oftmals anhand der Musik bereits erahnen, ob es sich um gute oder böse Charaktere handelt oder in welcher Beziehung der Protagonist zu ihnen steht. Die Musik kann daher die Wahrnehmung der Charaktere beeinflussen. Inwieweit sich das auf die Reflexion der Biografieentwürfe auswirken kann, ist fraglich, da auch die Darstellung der Charaktere und deren Absichten und Motive für bestimmte Handlungen hinterfragt werden können. Dieses Hinterfragen wird zusätzlich auch häufig durch das Narrativ angeregt. In einigen Quests spielen auch die Biografien verschiedener NPCs (Bsp.: Blutiger Baron) eine wesentliche Rolle und stellen einen weiteren Anhaltspunkt zur Auseinandersetzung mit verschiedenen Biografieentwürfen innerhalb des Spiels dar. Immer wieder werden dabei Anerkennung und Missachtung thematisiert, insbesondere in Bezug auf Geralt von Riva, der als Hexer selbst einer missachteten und verhassten Minderheit innerhalb der Spielwelt angehört. Das Spiel bietet daher viele unterschiedliche Biografieentwürfe sowie Fragen des Umgangs miteinander an, die von den Spieler/innen reflektiert werden können.

11.5 *Shooter: ‚Battlefield V‘ (2018)*

11.5.1 *Basisdaten des Spiels*

‚Battlefield V‘ ist ein Ego-Shooter vom schwedischen Entwicklerstudio EA Digital Illusions CE und dem Publisher Electronic Arts (EA). Es wurde am 20. November 2018 für Windows, Xbox One und Playstation 4 veröffentlicht. Sowohl von USK als auch PEGI wurde das Spiel mit einer Altersfreigabe ab 16 Jahren vorgesehen. ‚Battlefield V‘ umfasst eine Einzelspieler-Kampagne sowie einen Multiplayer-Modus, die beide innerhalb des Zweiten Weltkriegs handeln (vgl. Wikipedia 2022a).

Die nachfolgende Analyse berücksichtigt aus zuvor genannten Gründen ausschließlich den Einzelspieler-Modus. In der Einzelspieler-Kampagne können die Spieler/innen insgesamt vier Kriegsgeschichten erleben, nachdem in einer Prolog-Sequenz eine Einführung in das Gameplay des Spiels abgeschlossen wurde. Die Kriegsgeschichte ‚Unter keiner Flagge‘ thematisiert die Freilassung eines Kriminellen, der in „einer Einheit der Special Boat Service eine Chance auf Wiedergutmachung [erhält]“ (EA). In der zweiten Kriegsgeschichte ‚Nordlys‘ geht es um eine Widerstandskämpferin im besetzten Norwegen, die um die Befreiung ihres Landes und für das Überleben ihrer Familie kämpft. Im Vordergrund stehen dabei Tarnung, Take-Downs und Ausweichmanöver, um unentdeckt zuzuschlagen. In der dritten Kriegsgeschichte erleben die Spieler/innen den Infanterie- und Bodenkrieg an der Front der französischen Kolonialtruppen (vgl. ebd.). Abschließend versetzt die Kriegsgeschichte ‚Der letzte Tiger‘ die Spieler/innen an den Führerstand des Tiger-I-Panzers, wo sie als Kommandant die eigenen Männer in den letzten Kriegstagen anführen (vgl. ebd.). Da die Gestaltung der einzelnen Kriegsgeschichten insgesamt ähnlich ist und sich lediglich die erzählte Geschichte der einzelnen Kampagnen voneinander unterscheidet, soll als Beispiel für die Analyse eine Kriegsgeschichte ausgewählt werden. Die Wahl fiel auf ‚Nordlys‘, da in dieser Kriegsgeschichte m. E. das Spiel sehr gut zur Geltung kommt. Obwohl es EA zufolge in dieser Geschichte um Take-Downs, Tarnung und Ausweichmanöver geht, kann auch diese Geschichte offensiv gespielt werden, sodass man zahlreiche Kämpfe erlebt. Das Spielerleben ist daher maßgeblich von der Spielweise der Spieler/innen abhängig.

11.5.2 *Basale Figuren, Objekte und Ereignisse*

Die Kriegsgeschichte ‚Nordlys‘ erzählt die norwegische Schwerwasser-Sabotage des Zweiten Weltkriegs. Die Spieler/innen steuern dabei Solveig Fia Bjørnstad, eine Widerstandskämpferin, die zunächst versucht, ihre von Deutschen gefangene Mutter Astrid

zu finden und zu befreien. Anschließend hilft sie bei der Sabotage der Schwerwassertanks, um die Deutschen in ihren Kriegsbemühungen zu bremsen. Solveig und ihre Mutter stehen dabei Soldaten und Offizieren gegenüber, die der deutschen Wehrmacht unterstellt sind und die Gegner der Protagonistin darstellen. Die Spieler/innen können sich mit Solveig gehend, laufend oder kriechend sowie in geduckter Haltung fortbewegen. Außerdem ist Solveig mit Skiern ausgerüstet, mit welchen sich die Spieler/innen deutlich schneller fortbewegen können, insbesondere an Berghängen. Um sich jederzeit einen Überblick über die Situation und die Position von Gegnern zu verschaffen, können die Spieler/innen Solveig durch ein Fernglas blicken lassen. Erspähte Gegner und besondere Orte wie zum Beispiel Alarme werden automatisch markiert und hervorgehoben. Die deutschen Soldaten verfügen über Fahrzeuge wie Versorgungstrucks und Kettenfahrzeuge für das Fahren über Schnee, welche von den Spieler/innen ebenfalls zur Fortbewegung genutzt werden können. Die Protagonistin besitzt mehrere Wurfmesser, mit denen Gegner lautlos eliminiert werden können. Darüber hinaus können die Spieler/innen Solveig mit bis zu zwei Waffen ausrüsten. Zu Beginn des Spiels steht nur ein Gewehr zur Verfügung. Die Spieler/innen haben die Möglichkeit, Waffen sowie Munition getöteter Gegner zu sammeln oder aus Waffenkisten zu entnehmen und ihre Waffen entsprechend auszutauschen. Als mögliche Waffen stehen im Spiel unterschiedliche Gewehre, Maschinenpistolen, Pistolen, Schrotflinten, Scharfschützengewehre sowie Raketen- und Granatwerfer oder Haftdynamit zur Auswahl. Zusätzlich gibt es in der Spielwelt Briefe, welche gesammelt werden können. Das Spiel ist durch das Verstecken vor, Vorbeischleichen an und Töten von Gegnern geprägt. Die Spieler/innen haben stets einen Zielort zu erreichen, an welchem entweder Solveigs Mutter zu finden oder Kriegsmaterial der Deutschen zu sabotieren ist.

11.5.3 Analyse der Ordnung der Spielelemente

Kulturelle Bedeutung der Spielelemente

Die Kriegsgeschichte ‚Nordlys‘ handelt von der norwegischen Schwerwasser-Sabotage im Zweiten Weltkrieg und orientiert sich daher an historischen Geschehnissen. Die Geschichte wird aus Sicht der Widerstandskämpferin Solveig erlebt. Die Geschichte spielt in Rjukan in Norwegen und somit dem historischen Schauplatz der Aktion. Der Zweite Weltkrieg war ein zwischen 1939 und 1945 auf globaler Ebene geführter Krieg von über 60 Staaten. Im Wesentlichen standen sich zwei militärische Allianzen, die Achsenmächte und die Alliierten, gegenüber. „Der Zweite Weltkrieg wurde darüber hinaus

durch den Holocaust, Flächenbombardements und den ersten Einsatz von Atomwaffen gekennzeichnet“ (Woyke 2016, S. 113). Nachdem es 1938 Otto Hahn und Fritz Straßmann das erste Mal gelang, einen Urankern zu spalten, erkannte Paul Harteck im April 1939 als einer der Ersten, dass diese Kernspaltung genutzt werden kann, um Sprengstoffe mit extrem hoher Sprengkraft herzustellen (vgl. Schumacher 2005, S. 103f.). Der Sprengstoffexperte Kurt Diebner zog den Physiker Erich Bagge zum Dienst im Heereswaffenamt ein, mit dem Ziel ein kernphysikalisches Projekt durchzuführen: „Er [Diebner] formulierte aber schon bei der ersten Begegnung mit Bagge klar das Ziel eines solchen Projektes: die Atombombe“ (ebd., S. 105). Kurz darauf wurde auch Werner Heisenberg in das Projekt einbezogen, dessen Theorie eines Atomreaktors im Dezember 1939 die Forschung zur Kernenergie aber auch das Projekt selbst voranbrachte. In der „Nukleartechnologie kann nicht sauber in eine zivile und eine militärische Nutzung unterschieden werden“ (ebd., S. 108), da beim Betrieb eines Atomreaktors auch waffenfähiges Material anfällt. Das belegt bereits Heisenbergs Theorie (vgl. ebd., S. 106ff.). Das Betreiben eines Reaktors erfordert eine wirksame Bremssubstanz für die freigesetzten Neutronen. Nachdem zunächst mit Trockeneis experimentiert wurde, stellte sich Schwerwasser als bessere Bremssubstanz heraus (vgl. ebd., S. 108f.):

„Nach der Besetzung und Eroberung Norwegens durch die Deutschen standen mit dem möglichen Zugriff auf die Produktionsanlagen für schweres Wasser der Firma Norks Hydro in Rjukan ausreichende Mengen dieses Stoffes für den Betrieb eines Versuchsreaktors zur Verfügung. [...] Da auch die Alliierten die Bedeutung von schwerem Wasser für die Nukleartechnologie erkannt hatten, unterstützten sie den norwegischen Widerstand bei zwei Sabotageversuchen im Spätherbst 1942 und im Frühjahr 1943“ (ebd., S. 109).

Der norwegische Historiker Ole Kristian Grimnes (1995) schreibt, dass es insgesamt vier Operationen in Rjukan während des Zweiten Weltkriegs gab, die sich zwischen Herbst 1942 und Februar 1944 ereigneten. Die erste Aktion der Alliierten war eine Segelflugoperation mit dem Ziel die Schwerwasseranlage in Vemork in die Luft zu jagen. Die Aktion scheiterte jedoch und endete mit dem Tod der beteiligten Briten und Schotten. Im Februar 1943 folgte schließlich eine Sabotageaktion von neun norwegischen Soldaten an der Schwerwasseranlage von Vemork:

„They descended from the mountains, crossed the valley, and reached the high concentration plant for heavy water which they blew up before returning to the mountain plateau of Hardangervidda. They destroyed the plant for a period of one and a half to two months, and stopped production of heavy water for five months“ (Grimnes 1995, S. 7).

Die dritte Aktion war schließlich der Abwurf von Bomben auf Vemork und das Tal von Rjukan durch die Amerikaner am 16. November 1943 (vgl. ebd., S. 7; Schumacher 2005, S. 109). Durch die Bomben wurden zwar die Fabrik, das Kraftwerk und die Rohrleitungen schwer beschädigt, die Hochkonzentrationsanlage für Schwerwasser blieb jedoch weitestgehend unbeschädigt. Nach dieser Aktion beschlossen die Deutschen die Schwerwasserproduktion in Vemork einzustellen und ihre Vorräte an verdünntem schwerem Wasser nach Deutschland zu schicken. Nach dem Bombenangriff der Amerikaner folgte ein erneuter Sabotageakt durch den norwegischen Widerstand am 20. Februar 1944, der sich gegen den Transport der Schwerwasser-Vorräte richtete (vgl. Grimnes 1995, S. 7): „The ferry which carried the precious cargo on lake Tinnsjø east of Rjukan was blown up and most of the heavy water went to the bottom of the lake“ (ebd., S. 7). Auch bei dieser Aktion kamen mehrere Menschen ums Leben: vierzehn Norweger und vier deutsche Soldaten.

Dem historischen Überblick folgend kann davon ausgegangen werden, dass die Kriegsgeschichte ‚Nordlys‘ in ‚Battlefield V‘ von den beiden durch den norwegischen Widerstand initiierten Sabotageaktionen gegenüber der deutschen Wehrmacht handelt. Das Spiel orientiert sich an den historischen Begebenheiten. Obwohl an den einzelnen Aktionen mehrere Norweger beteiligt waren, steht im Spiel Solveig als eine einzelne Kämpferin im Vordergrund des Spiels.

Durch die Diegese gestiftete Sinnzusammenhänge

Die Spieler/innen werden durch einen kurzen Text sowie eine Cutscene in die Handlung eingeführt, indem die aktuelle Kriegssituation des Zweiten Weltkriegs kurz zusammengefasst wird:

„Rjukan, Norwegen – Frühjahr 1943: Während auf der ganzen Welt der Krieg tobt, legt sich der Schatten der deutschen Schreckensherrschaft über Westeuropa. Deutschland setzt 400.000 Soldaten der Wehrmacht zur Sicherung seiner Nordfront ein, um die norwegische Bevölkerung von drei Millionen Menschen zu kontrollieren. Norwegens zerklüftete Küstenlinie ist gesäumt von Häfen der Kriegsmarine und Landebahnen der Luftwaffe. Die Bevölkerung wird von der Geheimpolizei ruhig gehalten. Rechte werden aberkannt. Personen verschwinden. Kritische Stimmen verstummen. Kein Leben bleibt von der Besetzung unberührt. Aber noch ist der Krieg nicht vorbei“ (Battlefield V, 2018).

In der sich anschließenden Cutscene sieht man die Landschaft Norwegens mit den typischen Polarlichtern. Die Spieler/innen erfahren, dass ein deutscher Leutnant im Rjukan Vannkraftwerk eine Frau verhört. Er berichtet von einem versuchten Angriff der

Britten vor einigen Tagen, bei welchem die Frau als Gefangene genommen wurde. Er versucht, durch das Verhör herauszufinden, wo sich weitere Widerstandskämpfer/innen befinden. Der Leutnant droht ihr bei Verweigerung der Auskunft die Auslieferung nach Deutschland an. Kurz darauf wechselt die Szene zu einer Person mit Fernglas und Skiern. Um wen es sich handelt, ist zunächst nicht ersichtlich. Es handelt sich jedoch um die steuerbare Protagonistin des Spiels: Solveig Fia Bjørnstad. Das Ziel der Spieler/innen ist es nun, die festgehaltene Widerstandskämpferin zu finden und zu befreien. Es stellt sich heraus, dass es sich um Solveigs Mutter handelt. Nachdem Solveig sie befreit hat, versuchen sie herauszufinden, was die Deutschen in Norwegen tun. Sie finden Hinweise und sabotieren eine Anlage zur Produktion von Schwerem Wasser. Danach wollen sie fliehen. Der Leutnant erwischt Solveig und ihre Mutter bei dem Fluchtversuch mit einigen Soldaten auf einer Brücke des Kraftwerks, woraufhin Astrid ihrer Tochter einen Tornister mit wichtigen Dokumenten in die Hand drückt und sie von der Brücke stürzt.

Solveig soll nun die Dokumente zu einem toten Briefkasten bringen. Nach einer kurzen Flucht öffnet sie jedoch die Dokumente, die über die Herstellung und den bevorstehenden Transport von schwerem Wasser nach Deutschland berichten. Sie übernimmt die Aufgabe den Transport zu sabotieren. Während Tanks mit schwerem Wasser von Lastwagen auf ein U-Boot der deutschen Marine geladen werden, erblickt Solveig ihre Mutter, die erneut gefangen genommen wurde und nun nach Deutschland ausgeliefert werden soll. Solveig wird von deutschen Soldaten entdeckt. Indessen gelangt ihre Mutter an eine in der Nähe befindliche Stielhandgranate eines gefallenen Wehrmachtssoldaten. Sie wird dabei angeschossen, schafft es aber trotzdem, sie zu zünden. Es folgt eine Explosion, bei welcher die Schwerwasser-Tanks ebenso wie Solveigs Mutter im Meer versinken. Über Solveigs Schicksal erfahren die Spieler/innen nichts weiter. Stattdessen wird die Kriegsgeschichte mit dem folgenden Text abgeschlossen:

„Während der Besetzung wurde über unzählige Heldentaten und Opfer nie berichtet. Der Widerstand war ein Krieg der kleinen Aktionen und knappen Rettungen, bei denen immer auch die eigene Familie auf dem Spiel stand. Viele Norweger verloren beim Kampf für den Widerstand ihr Leben. Schweres Wasser war ein wichtiger Bestandteil der deutschen Pläne zur Herstellung einer Atomwaffe. Ein gewaltloser Kommandoangriff zerstörte im Frühjahr 1943 die gesamte norwegische Produktion von Schwerem Wasser. Es gelang dem deutschen Uranprojekt nie eine funktionale Atomwaffe herzustellen“ (Battlefield V, 2018).

Anhand der rahmenden Texte, die Fakten des Zweiten Weltkriegs und der Schwerwasser-Sabotage wiedergeben, wie anhand der kulturellen Einordnung zuvor deutlich wird, ist zu erkennen, wie sich die kulturell-historische Einordnung und die Diegese des Spiels überschneiden. In den Kriegsgeschichten von ‚Battlefield V‘ werden dementsprechend reale Ereignisse zur Grundlage für eine kurze Erzählung genommen, sodass die Spieler/innen einen kleinen Einblick in die Zeit des Zweiten Weltkriegs bekommen.

Durch Regeln gestiftete Sinnzusammenhänge

Die Kriegsgeschichte ‚Nordlys‘ folgt einem Narrativ, sodass die Spielziele sich an diesem orientieren. Während es im Multiplayer-Modus das oberste Ziel ist, möglichst viele Gegner zu töten und selbst möglichst lange zu überleben, sind die Ziele in der Kriegsgeschichte etwas umfangreicher. Hier gibt es stets einen bestimmten Zielort, der zu erreichen ist und an dessen Stelle schließlich eine Cutscene startet oder eine Aktion (z. B. Sabotage) durchzuführen ist. Wie die Spieler/innen zu dem jeweiligen Zielpunkt gelangen, ist ihnen dabei freigestellt. Sie können sich an Gegnern vorbeischieben und sich verstecken, einzelne Gegner lautlos töten oder in einem offenen Kampf Gruppen von Gegnern eliminieren und sich durchkämpfen. Das Vorgehen ist den Spieler/innen also weitestgehend selbst überlassen.

Soziale und kommunikative Ordnung

In der Kriegsgeschichte ‚Nordlys‘ in ‚Battlefield V‘ sind die soziale Ordnung und Beziehungen zwischen den Figuren verhältnismäßig übersichtlich. Im Vordergrund steht die Protagonistin und von den Spieler/innen zu steuernde Figur Solveig Fia Bjørnstad, welche als Widerstandskämpferin gegen die deutsche Wehrmacht in Norwegen vorgeht. Ihre Mutter und ebenfalls Kämpferin des Widerstandes, Astrid, wurde von einem Leutnant der Wehrmacht gefangen genommen und verhört. Die Wehrmacht mit ihren Leutnants und Soldaten stellt daher den Antagonisten innerhalb der Kriegsgeschichte dar.

11.5.4 Analyse der Inszenierung der Spielelemente

Mediale Darstellung der Spielwelt: Dimensionalität, Perspektive, Mise-en-scène und Übergänge

Bei ‚Battlefield V‘ handelt es sich um einen First-Person-Shooter, weshalb die Spieler/innen einen subjektiven Point of View auf das Spielgeschehen haben. Der Point of Action ist intradiegetisch, zentriert und direkt, da die Spielhandlungen von der zu

steuernden Figur ausgehen, auch wenn diese nicht vollständig dargestellt wird. Die Spielwelt und Charaktere sind außerdem dreidimensional umgesetzt.

Die Kriegsgeschichte ‚Nordlys‘ spielt in Rjukan in Norwegen. Die Landschaft ist dementsprechend bergig mit steilen und schneebedeckten Hängen. Die Häuser der Zivilbevölkerung sind die typischen bunten Holzhäuser, die man aus Norwegen kennt. Ein Teil der Kriegsgeschichte spielt in einem Kraftwerk in Rjukan. Die grafische Umsetzung wirkt sehr realistisch. Es ist nicht nur eine winterliche Landschaft, in welcher die Spieler/innen sich bewegen, sondern es gibt auch leichtes Schneetreiben und Schneefall. Lichtquellen haben zudem immer einen bestimmten Bereich, in welchen sie leuchten, und angestrahlte Objekte werfen entsprechende Schatten. Da die Handlung zudem bei Nacht oder zumindest in der Dämmerung stattfindet, ist auch die Lichtgestaltung insgesamt relativ dunkel (Low Key) gehalten. Grau- und Gelbtöne sind im Spiel vorherrschend. Die Spieler/innen steuern in ‚Nordlys‘ Solveig aus der First-Person-Perspektive, weshalb sie den Charakter selbst nur in filmischen Zwischensequenzen sehen. Sie haben außerdem keinerlei Möglichkeiten Solveigs Aussehen anzupassen. Die Bewegungen des Avatars werden jedoch durch entsprechendes Bildruckeln und Schrittgeräusche verdeutlicht. Obwohl die Spielwelt vergleichsweise klein ist, können sich die Spieler/innen in der gesamten Spielwelt frei bewegen und dadurch auch ihren Weg zum jeweiligen Quest-Ziel vollkommen selbst bestimmen. Einzelne Spiel- und Handlungsabschnitte werden mithilfe filmischer Zwischensequenzen verbunden. Sollte Solveig, d. h. der/die Spieler/in, im Kampf schwer verletzt werden, wird die dargestellte Spielwelt ausgegraut und anschließend mit einem Rotstich versehen, sodass die Spieler/innen die Gefahr des Todes wahrnehmen. Beim Spielertod „kippt“ zudem das Bild ruckelnd nach hinten, ganz als ob man selbst umfällt. Der Blick des/r Spielers/in richtet sich nun leicht nach oben in Richtung Himmel, der Rotstich verblasst und es folgt eine Überblendung zu den Geburts- und Todesdaten des Charakters: „Solveig Fia Bjørnstad 1925–1943“. Der Hintergrund ist dabei die schwarz-weiße Spielwelt, die die Spieler/innen beim Tod zuletzt erblickt haben.

Mediale Realisierung der ludischen Dimension

In der betrachteten Kriegsgeschichte von ‚Nordlys‘ gibt es sowohl ein dauerhaft eingeblendetes Overlay-Interface als auch Interface-Elemente, die sich je nach Situation selbständig ein- und ausblenden. Dauerhaft eingeblendet ist in der oberen Mitte des Bildschirms eine Leiste, auf welcher die verschiedenen Himmelsrichtungen sowie die

Positionierung von Zielorten angezeigt wird. Diese dient der leichteren Orientierung der Spieler/innen. In der rechten unteren Ecke werden zudem Skier, ausgerüstete Waffen samt verfügbarer Munition sowie die verbleibenden Wurfmesser angezeigt. Zusätzlich wird durch ein kleines Icon verdeutlicht, ob sich der/die Spieler/in normal, in geduckter Haltung oder kriechend fortbewegt. Während der/die Spieler/in eine ausgerüstete Waffe verwendet, geben zwei angezeigte Zahlen Auskunft darüber, wie viele Patronen sich noch in der Waffe befinden und verschossen werden können, sowie die Anzahl der verfügbaren nachladbaren Munition. Der Lebensbalken des/der Spielers/in wird nur dann angezeigt, wenn sich der Gesundheitsstatus von Solveig verändert. Beim Erleiden von Verletzungen wird der Lebensbalken rot eingefärbt und verringert sich bis zum Tod der Spieler/innen. Regeneriert sich Solveig, zum Beispiel weil sie sich in der Deckung vor Feinden versteckt, so färbt sich dieser Balken gelb und steigt kontinuierlich bis zu seinem Maximum an. Anschließend wird der Lebensbalken ausgeblendet. Die Spieler/innen erhalten somit Feedback über den Gesundheitsstatus von Solveig. Werden sie von Gegnern angegriffen wird zusätzlich ein roter Bogen in der Richtung angezeigt, aus welcher die Spieler/innen getroffen worden sind, um die Gegner lokalisieren zu können. Gleiches gilt, wenn die Spieler/innen sich verstecken, dabei jedoch entdeckt werden. In diesem Fall wird ein weißer Bogen angezeigt der zunehmend „voller“ wird, je sicherer sich die Gegner sind, jemanden gesehen zu haben. Ist der Bogen voll, folgt der Angriff auf Solveig. Mit manchen Objekten in der Spielwelt kann zudem interagiert werden: Alarmer können deaktiviert, Fahrzeuge gefahren und Briefe gesammelt werden. Befinden sich die Spieler/innen unmittelbar vor diesen Objekten wird die Interaktionsmöglichkeit samt zugehöriger Taste angezeigt.

Sounddesign

Das Sounddesign in der analysierten Kriegsgeschichte von ‚Battlefield V‘ umfasst Geräusche, Dialoge und Musik. Letztere wird in der Regel hintergründig eingesetzt. Teilweise gibt es auch Spielpassagen die weitestgehend ohne Musik auskommen und in denen ausschließlich mithilfe von Geräuschen eine realistisch wirkende Spielatmosphäre geschaffen wird. Dementsprechend kann man davon ausgehen, dass die Musik in ‚Battlefield V‘ eine insgesamt untergeordnete Rolle spielt. Die Videospielmusik wird im nachfolgenden Abschnitt daher noch genauer betrachtet. Im gesamten Sounddesign des Spiels stehen Geräusche im Vordergrund, die die Fortbewegung der Spieler/innen, den Kampf gegen Gegner und die Spielumgebung verdeutlichen. Typische

Geräusche, die die Spieler/innen in ‚Battlefield V‘ immer wieder im Spielverlauf zu hören bekommen, sind Schrittgeräusche der Charaktere, das Knirschen von Schnee beim Gehen, Laufen und Skifahren, Schussgeräusche, gegnerische Rufe und Gespräche, ausgelöster Alarm sowie Motorengeräusche von verschiedenen Fahrzeugen. Das Sounddesign wirkt dadurch relativ realitätsnah bzw. authentisch und immersiv.

11.5.5 Betrachtung der Videospielmusik

In der Kriegsgeschichte ‚Nordlys‘ von ‚Battlefield V‘ wird Musik vor allem eingesetzt, um Atmosphäre zu schaffen und verschiedene Spielsituationen zu charakterisieren. Die Musik bleibt dabei häufig hintergründig und stellt vor allem eine Klangkulisse dar. Auf musikalischer Ebene werden im Spiel die verschiedenen Spielsituationen des Erkundens und des Kampfes voneinander abgegrenzt. Außerdem werden Cutscenes und Menüs musikalisch unterlegt. Da sich die gesamte Kriegsgeschichte in einem abgegrenzten Gebiet in und um Rjukan in Norwegen abspielt, unterscheidet die Musik nicht zwischen unterschiedlichen Spielregionen, wie es in den zuvor analysierten Spielen der Fall war. Während die Spieler/innen sich mit der Protagonistin durch die Spielwelt bewegen und diese erkunden, wird das Sounddesign des Spiels vor allem durch Bewegungs- und Umgebungsgeräusche dominiert (siehe Video 3: ab 0:00 min). Im Hintergrund ist oft ein Klangteppich, d. h. ein Zusammenspiel mehrerer Töne und Instrumente als Klangkulisse zu hören. Die Besonderheit dabei ist, dass es keine hervorstechende Melodie und keinen besonderen Rhythmus gibt, sondern es sich um einen durchgehenden Klang handelt. Außerdem wird der hintergründige Klangteppich teils mit Dissonanzen gestaltet (siehe Video 3: 3:45–3:57 min), wodurch bei den Spieler/innen gegebenenfalls ein gewisses Unbehagen ausgelöst oder die Aufmerksamkeit auf eine drohende Gefahr durch Gegner gelenkt werden kann. Der Klangteppich wird vor allem durch Blas- und teilweise Streichinstrumente umgesetzt und vermittelt Anspannung und drohende Gefahr durch Gegner.

In manchen Spielpassagen fehlt die Hintergrundmusik gänzlich (siehe Video 3: 0:00–0:35 min). Meist ist das der Fall, wenn sich keine Gegner in der Nähe befinden, sodass das Fehlen von Musik in der Kriegsgeschichte ‚Nordlys‘ Sicherheit vermittelt, also als Safety-State bezeichnet werden kann. Treffen die Spieler/innen auf Gegner und kommt es zum Kampf, erfolgt ein Übergang zur Kampfmusik (siehe Video 3: ab 4:34 min), eine besondere Form der Danger-State-Musik. Nähern sich die Spieler/innen mit Solveig Gegnern und beobachten diese, tritt die Hintergrundmusik bzw. der zuvor

beschriebene Klangteppich in den Vordergrund (siehe Video 3: ab 3:04 min). Erspäht ein Gegner Solveig, setzen zusätzliche Streichinstrumente ein und geben den Spieler/innen somit Feedback, dass sie von Gegnern entdeckt wurden und ein Kampf unmittelbar bevorsteht. Diese Streicher kennzeichnen daher den Danger-State. Sobald der erste Schuss des Kampfes fällt, wird die zuvor klingende Klangkulisse hin zu einer treibenden Kampfmusik zunehmend rhythmisiert (siehe Video 3: 4:15– 4:25 min). Weiterhin wird durch die Musik des Spiels Anspannung und Gefahr in der jeweiligen Spielsituation verdeutlicht. Durch den antreibenden Rhythmus während des Kampfes (siehe Video 3: ab 4:34 min) wird nicht nur die Gefahr des Kampfes deutlich, sondern auch die Notwendigkeit, für die Spieler/innen zu handeln und die Gegner zu töten, um selbst zu überleben und im Spiel voranzukommen. Im Kampf erklingen neben Blas- und Streichinstrumenten auch Perkussionsinstrumente wie Pauken und kleine Trommel (Snare). Diese Instrumente werden außerhalb des Kampfes in der Spielmusik nicht verwendet und kennzeichnen daher zusätzlich die Kampfmusik. Durch die musikalische Gestaltung der Spielsituation „Kampf“ wird nicht nur die Gefahr und der Handlungsdruck der Spieler/innen deutlich, sondern auch die Spielsituation selbst ausgestaltet und erlebbar gemacht. Die Gefühle der Protagonistin, Angst, Angespanntheit aber auch Mut werden auf auditiver Ebene vermittelt. Eine besondere Situation innerhalb des Kampfes ist der Tod des/der Spielers/in. Dieser wird durch das Ausfaden der Musik verdeutlicht (siehe Video 3: ab 7:08 min). Auch die Geräusche im Sounddesign werden leiser. Sie sind das Letzte, was der/die Spieler/in hört, bevor das Menü zum Weiterspielen eingeblendet wird.

Die Musik beim Erkunden der Spielwelt und im Kampf gehört zur inneren Musik des Spiels. Es handelt sich um non-diegetische Musik, da es keine Klangquelle innerhalb der Spielwelt gibt. Die Musik in der Kriegsgeschichte Nordlys in ‚Battlefield V‘ ist zudem adaptiv umgesetzt, da sie sich unmittelbar anhand der Aktionen und Handlungen des/der Spielers/in anpasst, zum Beispiel ob versteckt agiert oder direkt mit Gegnern gekämpft wird. Außerdem wirken sich das Erspähen von Gegnern, das Erspäht-Werden durch Gegner und der Beginn des Kampfes unmittelbar auf die Musik aus, indem sich die Musik verändert und anpasst oder ein Übergang vom Klangteppich hin zur Kampfmusik ausgelöst wird. Da die Musik dabei auf die Handlungen des/der Spielers/in reagiert ist sie reaktiv.

Neben der inneren Musik gibt es auch in „Battlefield V“s Kriegsgeschichte äußerliche Spielmusik in den Cutscenes, die vor allem dazu dienen, die Story zu erzählen und voranzubringen, sowie in den Menüs, wenn das Spiel pausiert wird oder der/die Spieler/in stirbt. Bei Letzterem ist es nach dem Ausfaden der Musik während des Todes dementsprechend still. Im Pausenmenü ist die Musik ähnlich wie beim Erkunden durch einen Klangteppich umgesetzt (siehe Video 3: ab 10:11 min). Dieser ist jedoch deutlich basslastiger und mit tieferen Blas- und Streichinstrumenten umgesetzt als die Musik im Spiel selbst. Der Klangteppich hat dabei keinen hervorstechenden Rhythmus bzw. einen sehr langsamen Takt, der durch die Streich- und Blasinstrumente hervortritt. Das Besondere an der Menümusik ist, dass sie anfangs sehr leise im Hintergrund zu hören ist und je länger sich der/die Spieler/in im Pausenmenü befindet allmählich lauter wird und zunehmend in den Vordergrund zu treten scheint (siehe Video 3: 11:00–11:15 min). Die Musik vermittelt innerhalb des Pausenmenüs eine schwermütige Atmosphäre. Der Übergang vom Spiel zum Pausenmenü erfolgt durch ein fast unvermitteltes Ausblenden der Spielmusik zu kurzer Stille und schließlich der einfadenden Menümusik. In den Cutscenes wird Musik ebenfalls oft hintergründig eingesetzt, während Dialoge von Spielcharakteren vordergründig zu hören sind (siehe Video 3: ab 12:02 min).

Teilweise rückt die Musik aber auch in den Vordergrund. Das ist insbesondere zu Beginn und Ende der Kriegsgeschichte der Fall, in denen die Rahmenhandlung und die historische Einordnung des Spielgeschehens stattfinden (siehe Video 3: 12:02–20:33 min sowie). Anfang und Ende des Spiels werden zudem durch ein Leitmotiv (siehe Video 3: 13:36–14:20 min sowie 20:05–20:35 min) gekennzeichnet, das die gesamte Spielhandlung zusätzlich auditiv rahmt. Das Leitmotiv wird stets von Violinen gespielt. Die Musik in den verschiedenen Cutscenes wird, ähnlich wie die Musik innerhalb des Spiels, vorrangig von Streichern und teilweise Blas- sowie Perkussionsinstrumenten (Pauke, Snare) umgesetzt. Die Stimmung der Musik ist meist traurig, schwermütig und melancholisch, teilweise auch bedrohlich. Sowohl in den Cutscenes als auch im Menü ist die Musik non-diegetisch, nicht adaptiv und linear umgesetzt. Die Musik in den Cutscenes ähnelt in ihrer Umsetzung und Funktion der Filmmusik: Es wird eine bestimmte, zur gezeigten Handlung passende Atmosphäre erzeugt, welche die Gefühle der Protagonistin auditiv erfahrbar und miterlebbar macht. Neben der musikalischen Gestaltung von Menüs und Cutscenes gibt es beim Laden eines bestehenden Spielstandes einen ebenfalls musikalisch gestalteten Ladebildschirm. Während des (meist sehr kurzen)

Ladens erklingt ein hellklingender Streicher-Klangteppich (siehe Video 3: ab 31:18 min), der im Übergang zum Spiel langsam ausfadet.

Die Musik in der Kriegsgeschichte ‚Nordlys‘ von ‚Battlefield V‘ wird vor allem eingesetzt, um die Atmosphäre des Spiels zu verdeutlichen und für den/die Spieler/in erlebbar zu machen. Außerdem werden bei der Betrachtung der Musik spielunterstützende Funktionen deutlich, indem Safety- und Danger-State im Spiel immer auch musikalisch umgesetzt werden. So kann die Musik auch Informationen an die Spieler/innen weitergeben, z. B. ob sie sich erfolgreich vor Gegnern versteckt haben oder von diesen entdeckt worden sind. Die Musik des Spiels wird ausschließlich von klassischen Instrumenten gespielt, wobei Streicher den größten Anteil an der Musik haben. Insgesamt besteht eine der wichtigsten Funktionen der Musik – neben dem Schaffen einer passenden Atmosphäre – darin, die Immersion der Spieler/innen zu erhöhen, sodass sie vom Spiel gefesselt werden und sich besser in die Geschichte hineinversetzen können. Dies wird durch die Musik aber auch durch das Sounddesign im Allgemeinen mit den vordergründig eingesetzten Geräuschen erreicht.

11.5.6 Bildungstheoretische Kontextualisierung und Interpretation

Wissensbezug

Die Handlung von ‚Battlefield V‘'s Kriegsgeschichte ‚Nordlys‘ ist eingebettet in die Geschehnisse der Schwerwasser-Sabotage während des Zweiten Weltkriegs. Dazu wird das Spiel am Anfang und Ende durch die textliche Präsentation historischer Angaben gerahmt. Die Spieler/innen schlüpfen in die Rolle der Protagonistin Solveig und erleben die Schwerwasser-Sabotage aus Sicht des norwegischen Widerstands. Solveig und ihre Mutter kämpfen beide für den Widerstand, wobei sich Solveigs Mutter am Ende opfert, um den Transport des Schwerwassers nach Deutschland zu verhindern. Der Verlust von nahestehenden Personen wird damit ebenso thematisiert wie die Aktionen der verschiedenen Kriegsparteien. Zusätzlich wird der Krieg selbst mit verschiedenen Kriegshandlungen – wie dem Bau einer Bombe und dem Dienen des eigenen Landes – thematisiert. Durch die Einbettung der Spielhandlung in einen historischen Kontext wird nicht nur ein bestimmter Wissensstand vermittelt, sondern auch das bisherige Wissen hinterfragt bzw. ergänzt, insbesondere, da die Schwerwasser-Sabotage im Geschichtsunterricht an den (deutschen) Schulen kein großes Thema ist. Stattdessen wird der Blick im Unterricht vielmehr auf Auslöser und Ursachen des Krieges sowie die vielen

geführten Kämpfe Deutschlands gelegt. Gleichzeitig wird zur Reflexion über die Spielhandlung und den vermittelten historischen Kontext angeregt. Des Weiteren stellt sich durch die historische Einbettung der Spielhandlung die Frage, inwieweit Videospiele die historische Realität abbilden können und inwieweit sie diese interpretieren oder sogar reflektieren.

Handlungsbezug

Im Kontext der Rahmenhandlung des Zweiten Weltkriegs werden im Spiel die Themen Krieg, Widerstandskampf und Bombenbau aufgegriffen. Bei diesen Themen sind Fragen um Werte und Normen bereits inhärent. Insbesondere Letzteres steht dabei im Zentrum, da die Deutschen mit dem norwegischen Schwerwasser eine Atombombe bauen wollten, um den Krieg zu gewinnen. Die Spieler/innen befinden sich mit der Protagonistin Solveig aufseiten des Widerstands, der genau das verhindern will, handeln also auf den ersten Blick moralisch gut. Dennoch müssen auch die Spieler/innen auf ihrem Weg und während der Sabotage mehrere Gegner ausschalten, d. h. deutsche Soldaten töten. Andere zu töten ist grundsätzlich nicht gut und moralisch abzulehnen. Dennoch kann darüber reflektiert werden, inwieweit bspw. das Töten deutscher Soldaten als kleineres Übel anzusehen ist, als den Bau einer Atombombe nicht zu verhindern, sondern einfach geschehen zu lassen. Die Abwägung und die Überzeugungen der Widerstandskämpfer werden im Spiel allein durch das Narrativ transportiert. Es wird weder visuell noch auditiv eine Wertung vorgenommen, welche Handlungen schlussendlich als richtig oder falsch bzw. als gut oder schlecht bewertet werden – das müssen die Spieler/innen selbst überdenken.

„Nordlys“ bietet also nicht nur Reflexionspotenzial über die Spielhandlungen, sondern auch über die moralische Beurteilung von Krieg, Kriegshandlungen und Bomben.

Grenzbezug

In der Kriegsgeschichte „Nordlys“ können die Spieler/innen die norwegische Schwerwasser-Sabotage aus Sicht einer Widerstandskämpferin erleben. Sie steuern die Protagonistin Solveig und werden mit verschiedenen Grenzen konfrontiert. Zum einen handelt Solveig aus ihren Überzeugungen für den norwegischen Widerstand und gegen den Bau einer Atombombe durch die Deutschen. Dabei ist es auch notwendig, deutsche Soldaten zu töten und sich im Zweifelsfall selbst zu opfern bzw. bei seinem eigenen Vorgehen zu sterben. Dementsprechend werden die Spieler/innen dazu angeregt, zu

reflektieren, bis zu welcher Grenze sie selbst gehen würden, um nach ihren eigenen Überzeugungen zu handeln. Würde man bis an die äußerste Grenze, den Tod, gehen oder vorher die sprichwörtliche Reißleine ziehen, um sich selbst zu schützen? Wo würden die Spieler/innen selbst ihre Grenzen sehen? Darüber hinaus wird auch der Tod einer nahestehenden Person (Solveigs Mutter) gezeigt, welche sich selbst opfert, um den Schwerwasser-Transport nach Deutschland und damit den Bau der Atombombe zu verhindern. Im Spiel wird dabei auch deutlich, wie entsetzt die von den Spieler/innen gesteuerte Protagonistin darüber ist und dass sie der Verlust ihrer Mutter sehr trifft. Damit wird nicht nur der Tod als Grenze des menschlichen Handelns im Spiel aufgezeigt, sondern auch hinterfragt. Die Spieler/innen werden also zur Reflexion über die Grenzen der menschlichen Möglichkeiten sowie deren Sinnhaftigkeit angeregt.

Biografieentwurf

Obwohl es sich bei der erzählten Geschichte rund um die Protagonistin Solveig nicht um eine historisch belegte Biografie handelt, steht sie stellvertretend für ähnliche Schicksale aufseiten der Widerstandskämpfer/innen im Zweiten Weltkrieg. ‚Battlefield V’s Kriegsgeschichte ‚Nordlys‘ stellt daher einen Biografieentwurf vor, mit welchem sich die Spieler/innen auseinandersetzen und den sie reflektieren können. Das Spiel legt dabei den Fokus auf ein spannend gestaltetes und glaubwürdiges Narrativ sowie eine authentische Darstellung der Spielereignisse. Obwohl Musik im Spiel selbst nur eine untergeordnete Rolle spielt, spiegeln sich Gefühle wie Angst und Mut aber auch die Angespanntheit der Protagonistin in einigen Situationen teilweise auditiv wider. Sie werden dadurch erfahrbar gemacht. Verstärkt wird die Reflexion außerdem dadurch, dass für die Spieler/innen aufgrund der First-Person-Perspektive und der zahlreichen Cutscenes, die die Story erzählen, die Identifikation mit der Protagonistin ermöglicht wird. Auch eine Reflexion über das Spiel hinaus ist möglich, da der aufopferungsvolle Tod von Solveigs Mutter für die Spieler/innen die Frage in den Raum stellt, ob sie ebenfalls für ihre Überzeugungen bis zum Äußersten kämpfen würden oder nicht. Auch bleibt am Ende der Kriegsgeschichte die Frage offen, wie es mit Solveig weitergeht und wie sie den Tod ihrer Mutter verkraftet oder verarbeitet. Der Tod nahestehender Personen stellt für Hinterbliebene in der Regel ein einschneidendes Erlebnis dar. Unabhängig davon, ob der/die jeweilige Spieler/in bereits einmal diese Erfahrung gemacht hat, regt das offene Ende von ‚Nordlys‘ zur Reflexion darüber an. Das wird durch den zuvor beschriebenen Text, der am Ende zusätzlich eingeblendet wird, verstärkt, indem

noch einmal der historische Bezug verdeutlicht wird und die Handlung des Spiels in die Geschehnisse des Zweiten Weltkriegs eingeordnet wird.

11.6 *Strategie: ‚A Total War Saga: Troy‘ (2020)*

11.6.1 *Basisdaten des Spiels*

‚A Total War Saga: Troy‘ ist ein Strategiespiel des bulgarischen Entwicklerstudios Creative Assembly Sofia. Es wurde von Sega am 13. August 2020 für Windows veröffentlicht. Die Veröffentlichung für macOS erfolgte am 9. Oktober desselben Jahres. Wie der Spieltitle bereits verrät, gehört das Spiel zur Saga-Reihe von Total War und spielt in der Zeit des Trojanischen Krieges (vgl. Wikipedia 2021). Es handelt sich bei ‚A Total War Saga: Troy‘ um eine Kombination aus Echtzeit- und rundenbasiertem Strategiespiel. Dabei führen die Spieler/innen auf der Kampagnenkarte im rundenbasierten Modus ein Reich und haben bestimmte Ziele zu erfüllen, um das Spiel zu gewinnen. Vordergründiges Ziel ist dabei die Erweiterung des eigenen Reiches und die Eroberung Trojas. Die einzelnen Schlachten können anschließend entweder automatisch berechnet oder in Echtzeit selbst gespielt werden (vgl. ebd.). Die Spieler/innen müssen zudem Ressourcen managen, um im Spiel voranzukommen. Einzelne Fraktionen im Spiel werden durch Helden angeführt, welche Homers Ilias entspringen (vgl. ebd.) und bestimmte Stärken mit sich bringen. Jeder Held ist dabei mit speziellen Fähigkeiten, Waffen, Einheiten sowie strategischen Kartenpositionen ausgestattet (vgl. Total War).

11.6.2 *Basale Figuren, Objekte und Ereignisse*

Zu Beginn des Spiels wählen die Spieler/innen einen Helden aus, der innerhalb des Spiels ihr Heerführer wird. Zur Auswahl stehen dabei die beiden Fraktionen der Danaer und der Trojaner. Auf der Seite der Danaer können sich die Spieler/innen zwischen Achilles, Odysseus, Agamemnon und Menelaos entscheiden. Auf der trojanischen Seite stehen Hektor oder Paris von Troja, Äneas oder Sarpedon zur Wahl. Im Verlauf des Spiels können weitere Helden rekrutiert werden. Je nach gewähltem Helden und gewählter Seite finden die Spieler/innen eine unterschiedliche Startsituation vor. Der Held stellt den Heerführer der im Spielverlauf zusammengestellten Armee dar und kann während des rundenbasierten Spielmodus auf der Kampagnenkarte bewegt werden, um Einheiten in die Armee zu rekrutieren oder mit anderen Provinzen Krieg zu führen. Auf der Kampagnenkarte ist es zudem das Ziel, durch den Bau von Gebäuden die eigenen Provinzen weiterzuentwickeln, das eigene Gebiet zu erweitern, mit anderen Provinzen starke Bündnisse einzugehen oder mithilfe von Diplomatie Handels- und Militärbeziehungen zu schaffen. Zusätzlich können mithilfe von sogenannten königlichen Erlassen die eigenen Ressourceneinkommen erhöht oder Vorteile für verschiedene Spiel-

ereignisse freigeschalten werden, so z. B. verringerte Rekrutierungskosten für bestimmte Einheiten. Das Spielgeschehen auf der Kampagnenkarte erfolgt rundenbasiert. Die Spieler/innen erhalten in jeder Runde eine bestimmte Menge an Ressourcen, abhängig von der Größe und Entwicklung der eigenen Provinz(en). Diese sind Nahrung, Holz, Stein und Bronze sowie Gold als Währung. Ressourcen können für den Ausbau investiert oder in Handelsbeziehungen mit anderen Provinzen ausgetauscht werden. Fremde Provinzen können durch erfolgreiche Belagerung oder Besetzung nach erfolgreicher Schlacht eingenommen werden.

Im Gefechtsmodus können die Spieler/innen nicht nur den Helden und Anführer ihrer Armee befehligen, sondern auch die einzelnen zuvor rekrutierten Einheiten positionieren sowie Angriffsbefehle erteilen. Zur Verfügung stehen dabei zahlreiche unterschiedliche Infanterie-Einheiten (Speerträger, Schwert und Schild, Bogenschützen, Schleuderer etc.; je nach Fraktion unterschiedlich) sowie im späteren Spielverlauf Kavallerie und mystische Einheiten, welche stärker als die gewöhnliche Infanterie sind. Artillerie gibt es nicht. Ziel ist es, die gegnerischen Einheiten zu zerstören oder zumindest in die Flucht zu schlagen. Wird eine Schlacht erfolgreich geschlagen, so können die Spieler/innen das gegnerische Gebiet besetzen, plündern oder brandschatzen, um die eigene Provinz zu erweitern oder Ressourcen zu erhalten. Das Gefecht muss von den Spieler/innen nicht selbst gespielt werden, sondern kann auch von einer KI übernommen werden. Beim Angriff auf Provinzen kann zudem statt einer Schlacht zwischen zwei Armeen auch eine Belagerung vorgenommen werden. Eine Belagerungsschlacht zeichnet sich dadurch aus, dass sich nicht zwei Armeen im Gelände begegnen, sondern eine Armee die Stadt mit ggf. vorhandenen Stadtmauern verteidigen muss, während die andere Partei den Angriff übernimmt, um diese einzunehmen. Eine Belagerung kann erfolgreich sein, wenn entweder der Siegpunkt in der Mitte der Stadt eingenommen wurde oder alle verteidigenden Einheiten ausgeschaltet worden sind.

11.6.3 Analyse der Ordnung der Spielelemente

Kulturelle Bedeutung der Spielelemente

„A Total War Saga: Troy“ spielt im antiken Griechenland zur Zeit des Trojanischen Krieges und orientiert sich dabei an den Überlieferungen von Homers *Ilias*:

„A new Total War Saga game: TROY [...] focus on the legendary 20-year conflict between the kingdoms of Troy and Mycenaean Greece, now known as the Trojan War, set against

the striking backdrop of the Bronze Age Mediterranean. [...] TROY explores this epic conflict from both the Greek and Trojan perspectives – peeling back the layers of myth and legend to reveal the realities that may have inspired them“ (Total War).

Der Trojanische Krieg gehört zum bedeutendsten Sagenkreis der griechischen Mythologie. Ausgelöst wird er durch den Raub der schönen Helena durch Paris, einen trojanischen Prinzen (vgl. Brodersen und Zimmermann 2000, S. 616). Der Trojanische Krieg galt in der Antike als historisch, das heißt die *Ilias* von Homer wurde als Bericht historischer Ereignisse verstanden (vgl. ebd., S. 617; Wikipedia 2021). Es gibt Anzeichen, die dafür sprechen, die *Ilias* als „tradierte Erinnerung an die mykenische Epoche“ (Hölkeskamp et al. 2019, S. 92) zu sehen; dazu zählen unter anderem luxuriöse Paläste zur Statusdemonstration:

„Ilias und Odyssee sind die ältesten überlieferten literarischen Werke in griechischer Sprache. Sie werden seit der Antike dem Dichter Homer zugeschrieben, über dessen Person es keinerlei zuverlässige Nachrichten gibt“ (ebd., S. 91).

Allerdings gibt es bei den Bildern, welche die Epen Homers zeichnen, keine Übereinstimmung mit der mykenischen Zivilisation. Stattdessen wird eher das Bild einer gesellschaftlichen Welt zu Zeiten der schriftlichen Fixierung vermittelt, also zeitlich nach der erzählten Handlung (vgl. ebd., S. 92). Ob der Trojanische Krieg, wie er in der *Ilias* dargestellt wird, tatsächlich als historisch einzuordnen ist oder eine fiktive Erzählung darstellt ist umstritten. Man nimmt an, dass sich Homer bei seinen Epen an mündlichen Überlieferungen historischer Ereignisse orientiert hat. Gesichert ist immerhin, dass es Troja tatsächlich gab (vgl. Focus Online 2015). Die Geschichte der *Ilias*, die ‚A Total War Saga: Troy‘ zugrunde liegt, wird nachfolgend kurz zusammengefasst.

Durch die Diegese gestiftete Sinnzusammenhänge

Das Spiel selbst rahmt seine Geschichte mit den Geschehnissen aus Homers *Ilias* und dem Trojanischen Krieg. Je nachdem mit welchem Helden die Spieler/innen das Spiel beginnen, positionieren sie sich für oder gegen Troja. Unabhängig vom ausgewählten Helden folgt eine einführende Cutscene, die die Rahmenhandlung erläutert. Ausgangspunkt von ‚A Total War Saga: Troy‘ ist dabei die Entführung der schönen Helena durch den Prinzen Paris von Troja. Menelaos, Helenas Ehemann, erklärt daraufhin Troja den Krieg und sammelt Verbündete für die bevorstehenden Schlachten. Dies markiert den Startpunkt des Spiels. Die Spieler/innen haben die Aufgabe ihre Provinzen aufzubauen, zu erweitern und mit anderen Provinzen Krieg zu führen. In Homers *Ilias* endet der

Krieg mit der Eroberung Trojas durch die Griechen mithilfe des allseits bekannten trojanischen Pferds. Der Ausgang des Spiels ‚A Total War Saga: Troy‘ kann jedoch ganz unterschiedlich ausfallen, je nachdem wer sich mit wem verbündet und verfeindet hat. Insgesamt ist ‚A Total War Saga: Troy‘ jedoch kein narrativ geprägtes Spiel. Strategisches Denken und Agieren stehen stattdessen im Vordergrund.

Durch Regeln gestiftete Sinnzusammenhänge

Oberstes Ziel des Spiels ‚A Total War Saga: Troy‘ ist es, sein Gebiet und seinen Einfluss zu erweitern. Die konkreten Siegbedingungen werden den Spieler/innen zu Spielbeginn angezeigt. Der Weg zum Ziel ist dabei freigestellt. Die Spieler/innen können frei entscheiden, mit welchen Fraktionen und Provinzen sie sich verbünden oder verfeinden wollen, welche Provinzen sie einnehmen möchten und wann sie mit welcher Fraktion in den Krieg ziehen. Sie können jedoch auch von gegnerischen Provinzen und Fraktionen angegriffen und belagert oder zu diplomatischen Verhandlungen aufgefordert werden. Gegnerische Fraktionen werden durch KI gesteuert. Orientierung im Spielverlauf schaffen Quests, die verschiedene (zusätzliche) Ziele vorgeben. Mögliche Ziele bestehen darin, bestimmte Gebäude zu errichten, bestimmte Provinzen einzunehmen, eine konkrete Heeresgröße zu erreichen oder Ähnliches. Manche Aufgaben bleiben bis zu ihrer Erfüllung bestehen, andere haben eine bestimmte Rundenzahl, in welcher sie erreicht werden sollten, um die jeweilige Questbelohnung zu erhalten. Diese Belohnungen sind in der Regel Ressourcen.

Soziale und kommunikative Ordnung

Obwohl die Charaktere in der rahmengebenden Handlung bestimmte Verhältnisse und Beziehungen zueinander aufweisen, spielen diese im Verlauf des Spiels keine große Rolle. Ausgehend von der Provinz, welche die Spieler/innen zu Beginn des Spiels verwalten, ergeben sich zahlreiche unterschiedliche Beziehungen zu anderen Provinzen und Fraktionen, die maßgeblich davon abhängen, mit welchen Regionen bzw. Provinzen Handel getrieben, ein Pakt geschlossen oder Krieg geführt wird.

11.6.4 Analyse der Inszenierung der Spielelemente

Mediale Darstellung der Spielwelt: Dimensionalität, Perspektive, Mise-en-scène und Übergänge

„A Total War Saga: Troy“ ist von einer Draufsicht auf das Spielgeschehen geprägt. Die Spieler/innen nehmen aus isometrischer Perspektive am Spielgeschehen teil und besitzen daher einen objektiven Point of View. Je nach Neigungswinkel und Zoom auf die Spielkarte wird sie als zweidimensionale Landkarte oder dreidimensionale Geländekarte visualisiert, auf welcher die Spieler/innen die eigenen und fremden Provinzen angezeigt bekommen. Die Schlachtfelder sind mit dreidimensional dargestelltem Gelände umgesetzt. Da die Spieler/innen durch ihre Eingaben vor allem Befehle erteilen, zum Beispiel zum Bau eines Gebäudes oder zum Angriff im Gefecht, und die Spielhandlungen nicht von einer konkreten Figur ausgehen, ist der Point of Action in „A Total War Saga: Troy“ indirekt. Da die Spieler/innen an unterschiedlichen Positionen in der Spielwelt Aktionen ausführen können, ist er zudem dezentriert, wie es für Strategiespiele allgemein üblich ist. Obwohl das Spiel in eine diegetische Rahmenhandlung eingebettet ist, gibt es in „A Total War Saga: Troy“ keinen intra-, sondern einen extradiegetischen Point of Action.

Das Spiel „A Total War Saga: Troy“ spielt im antiken, mykenischen Griechenland, weshalb die Landkarte, auf welcher die rundenbasierte Strategie stattfindet, die Gebiete von Griechenland, das ägäische Meer, die türkische Westküste und die nördliche Küste Afrikas umfasst. Die Gestaltung von Licht und Schatten spielt im Spiel keine große Rolle. Es gibt jedoch einen Tag-Nacht-Wechsel, der durch die Lichtgestaltung und die verwendeten Geräusche (Vogelgezwitscher und Grillenzirpen) gekennzeichnet wird. Im Gefechtsmodus gibt es zusätzlich Wettereffekte, die sich auf die Kämpfe negativ auswirken können. Daher wird das jeweilige Wetter während einer Schlacht und die damit zusammenhängenden Nachteile vor Kampfbeginn angezeigt. Die Spieler/innen haben vor Beginn die Möglichkeit auf besseres Wetter zu warten.

Der Wechsel zwischen rundenbasierter Strategie auf der Kampagnenkarte und Echtzeitstrategie in den Gefechten erfolgt über einen Ladebildschirm. Dieser besteht aus einem Hintergrund, der stilistisch an antike griechische Vasen erinnert, der Abbildung des eigenen Helden auf der linken Seite sowie einem Zitat aus Homers *Ilias*. Das Zitat wird in einem beige-goldenen Kasten angezeigt. Darunter befindet sich ein

gelbgoldener Ladebalken. Nach dem Gefecht erfolgt der Übergang mit einer Animation, in der sich die beiden beteiligten Heerführer duellieren und einer der beiden als Sieger aus der Schlacht hervorgeht. Es folgt eine Übersicht über verlorene Einheiten und eine Überblendung hin zur Kampagnenkarte, auf welcher die rundenbasierte Strategie fortgesetzt wird. Das Einblenden der Kampagnenkarte wird durch eine Kameradrehung unterstützt.

Mediale Realisierung der ludischen Dimension

„A Total War Saga: Troy“ wird über ein äußerst umfangreiches Interface gesteuert, weshalb an dieser Stelle nur ein grober Überblick über das Interface und seine Steuermöglichkeiten und Feedbackfunktionen gegeben wird. Auf der Kampagnenkarte werden die eigene sowie alle weiteren Provinzen angezeigt. Rechts unten befindet sich zudem eine Minimap mit einem kleinen Menü, in welchem man sich Weltereignisse, die eigenen Helden, Provinzen, Fraktionen sowie aktuelle Missionen anzeigen lassen kann. Klickt man auf der Kampagnenkarte seine eigene Provinz an, sieht man deren Ortschaften und Gebäude als Übersicht. Die Spieler/innen können in dieser Übersicht bestehende Gebäude erweitern, reparieren oder abreißen und neue Gebäude errichten, sofern die benötigten Ressourcen vorhanden sind. An der oberen Kante des Bildschirms befindet sich zudem ein Menü mit weiteren Interface-Fenstern auf der linken Seite, die per Klick auf das entsprechende Icon geöffnet werden können. Dazu gehören die Schatzkammer (Auskunft über Einkommen, Ausgaben und Tauschabkommen), die Ziele für den Sieg im Spiel, königliche Erlasse, Zugang zu diplomatischen Verhandlungen mit anderen Fraktionen, den Göttlichen Willen (Auskunft über Göttergunst und Möglichkeit durch Gebete/Opferungen Vorteile zu erhalten) und die Bündnisauskunft. Zusätzlich wird hier der Fraktionsanführer, das heißt der zu Beginn des Spiels gewählte Held, abgebildet. In der Mitte befindet sich die Ressourcenübersicht. Sie gibt Aufschluss über den aktuellen Stand der Ressourcen sowie eine Prognose über den Stand zu Beginn der kommenden Runde. Rechts daneben befindet sich ein Balken zur Verwaltungsstufe der eigenen Provinz(en). Die Spieler/innen können im Verlauf des Spiels durch geschicktes strategisches Handeln Verwaltungsstufen aufsteigen und dadurch Boni bzw. Vorteile bekommen. Es ist jedoch auch möglich, Stufen wieder abzustiegen. In der rechten Ecke kommt man zudem zum allgemeinen Spielmenü mit den Einstellungen oder kann die Kameraeinstellung anpassen.

Im Gefechtsmodus dient das Interface dazu den Überblick über die verfügbaren Einheiten und ihren Status zu behalten, sie zu steuern und sich eine Übersicht über das Gesamtgeschehen zu verschaffen. In der rechten unteren Ecke befindet sich dazu eine Minimap, auf welcher das Gelände und die Positionierung der eigenen und fremden Einheiten angezeigt wird. In der linken unteren Ecke befindet sich die Abbildung der jeweils angewählten Einheit. Zwischen Minimap und Einheitenabbildung befindet sich die Übersicht über alle verfügbaren Einheiten, in welche ebenfalls eine kleine Abbildung der Einheiten integriert ist. Zusätzlich ist die Art der Einheit (z. B. Bogenschütze) anhand eines Icons ersichtlich. Ein grüner Balken gibt Auskunft über die Stärke der Einheit (z. B. 90 Mann). Einheiten auf dem Schlachtfeld besitzen ebenfalls diesen grünen Balken. Zusätzlich wird mit weiteren Balken Auskunft über Moral, Ausdauer, Munition, Fahrzeugbeschädigungen (sofern vorhanden) und eventuelle Statusseffekte gegeben. Über den Stand der aktuellen Schlacht gibt ein Balken in der oberen Mitte des Bildschirms Auskunft. Auf der linken Seite befindet sich der eigene Held mit einer gelben Balkenfärbung, rechts der gegnerische Heerführer mit roter Balkenfärbung. Je nachdem welche Seite in der Schlacht die Übermacht gewinnt, verfärbt sich der Balken weiter gelb oder rot. Ist der Balken mit einer der beiden Farben gefüllt, ist die Schlacht beendet. Sowohl im Kampagnen- als auch Gefechtsmodus erhalten die Spieler/innen Aufgaben sowie Hilfestellungen (z. B. Tutorial) und Hinweise zum Spiel von einem in der rechten oberen Ecke eingeblendeten Erzähler. Dieser führt außerdem durch eine kurze Erzählung in das Spiel ein.

Sounddesign

Das Sounddesign in ‚A Total War Saga: Troy‘ umfasst Mono- und Dialoge verschiedener Charaktere sowie des Erzählers, Geräusche der Spielwelt sowie Musik. Im Spiel unterteilen sich die Geräusche dabei in Umgebungsgeräusche der Spielwelt in Form von Vogelgezwitscher, Grillenzirpen, Meeresrauschen sowie Geräusche bzw. Soundeffekte, die das Anklicken von Spielelementen durch die Spieler/innen illustrieren und somit Feedback geben. Mono- und Dialoge werden immer vordergründig wiedergegeben. Musik bildet beim Spielen auf der Kampagnenkarte den Hintergrund, während die Umgebungsgeräusche vordergründig abgespielt werden. Im Gefechtsmodus hingegen tritt die Musik in Form einer Kampfmusik in den Vordergrund. Es sind Geräusche wie gegeneinanderschlagende Waffen oder Kriegsrufe der Kämpfenden zu hören. Diese treten jedoch nicht direkt in den Vordergrund. Wird vom Erzähler des Spiels eine Handlung

oder Situation kommentiert, ist dieser vordergründig zu hören. Auf die Musik im Speziellen wird nachfolgend ausführlich eingegangen.

11.6.5 Betrachtung der Videospielmusik

In ‚A Total War Saga: Troy‘ ist die Musik vor allem an die ludischen Aspekte des Spiels gebunden. Die verschiedenen Provinzen und ihre Anführer werden nicht durch spezifische Musik charakterisiert. Auch die verschiedenen Spielhandlungen wie der Handel mit anderen Provinzen, das Ausbauen der eigenen Provinz o. Ä. werden nicht durch unterschiedliche Musiken verdeutlicht. Einzig der Kampf, welcher im Gefechtsmodus des Spiels entweder von den Spieler/innen oder automatisch von der KI ausgefochten wird, unterscheidet sich musikalisch von den Spielhandlungen auf der Kampagnenkarte. Bei sämtlichen Aktionen auf der Kampagnenkarte befindet sich die Musik im Hintergrund. Es handelt sich dabei weniger um konkrete Musikstücke mit Melodie und Rhythmus, sondern viel eher um einen Klangteppich, also einer Gesamtheit aus mehreren Tönen, die neben- und nacheinander erklingen und somit eine Klangkulisse erschaffen. Der Klangteppich besteht dabei aus dem gemeinsamen Spiel von Streich- und Holzblasinstrumenten sowie ggf. auch synthetischen Instrumenten (siehe Video 4: ab 0:00 min). Ab und an gibt es kurze Phrasen oder Einwürfe von anderen Instrumenten oder Gesang (Sopran) (siehe Video 4: ab 0:30 min). Es sticht weder eine bestimmte Melodie noch ein bestimmter Rhythmus hervor. Auch ist kein Puls oder Takt zu erkennen. Die Hintergrundmusik im Kampagnenmodus ist dadurch sehr ruhig, entspannt und wirkt atmosphärisch. Der/die Spieler/in werden dadurch nicht von ihrer strategischen Planung und ihren Spielhandlungen abgelenkt. Die Klangkulisse verändert sich zudem kaum während der/die Spieler/in auf der Kampagnenkarte aktiv ist, unabhängig davon ob er/sie Einheiten rekrutiert, diplomatisch verhandelt oder über königliche Erlasse verfügt.

Im Gefechtsmodus hingegen ist die Musik deutlicher zu hören. Im Gegensatz zum Kampagnenmodus ist die Musik während des Gefechts durch verschiedene Perkussionsinstrumente gekennzeichnet (siehe Video 4: ab 8:42 min). Es wird zudem ein Mix aus klassischen, modernen und ggf. auch historischen Instrumenten zur Gestaltung der Musik verwendet. Vor allem Pauken und andere große Trommeln sowie die kleine Trommel (Snare) (siehe Video 4: ab 8:42 min) verdeutlichen den Kampf zwischen den jeweiligen Provinzen. Hinzu kommt, dass insbesondere die Snare ein typisch militärisches Instrument ist, das ursprünglich vor allem beim Marschieren gespielt wurde (vgl.

Rigal 2021). Neben den verschiedenen Perkussionsinstrumenten, die während des Gefechts durchgängig spielen, gibt es auch immer wieder kurze melodische Einwürfe von anderen Instrumenten wie Streicher, Holzbläser (siehe Video 4: ab 10:30 min), Blechbläser (siehe Video 4: ab 15:30 min) und Zupfinstrumenten (akustische, ggf. historische Gitarren siehe Video 4: ab 14:40 min; E-Gitarren siehe Video 4: ab 18:10 min) oder auch kurze Gesangsphrasen (siehe Video 4: 10:05–10:15 min). Die unterschiedlichen Phrasen der verschiedenen Instrumente überlagern sich teilweise oder gehen ineinander über. Die Musik im Gefechtsmodus zeichnet sich durch einen treibenden Rhythmus aus und vermittelt eine kriegerische, bedrohliche Stimmung und Atmosphäre. Der Rhythmus steht im Vordergrund der Musik und hat daher eine höhere Gewichtung als die Melodie bzw. melodischen Einwürfe verschiedener Instrumente. Auch der Übergang von der Kampagne zum Gefecht, welcher visuell durch einen Ladebildschirm umgesetzt ist, wird bereits durch perkussive Musik gestaltet (siehe Video 4: ab 6:26 min), sodass der/die Spieler/in bereits auf die bevorstehende Situation vorbereitet wird.

Die Musik in den beiden Modi „Kampagne“ und „Gefecht“ ist als innere Musik des Spiels einzuordnen. Sie ist non-diegetisch, da sie keinen Ursprung innerhalb der Diegese des Spiels vorweisen kann, und nicht interaktiv. Da einzelne Handlungen des/der Spieler/in, wie der Ausbau einzelner Gebäude oder das Positionieren einer Einheit im Kampf, in der Regel keine Veränderung der Musik bewirken, ist die Musik nicht bzw. nur in sehr geringem Maße adaptiv gestaltet. Die Musik verändert sich lediglich mit Übergang vom Kampagnen- in den Gefechtsmodus oder wenn dieser Wechsel kurz bevorsteht. Wählt der/die Spieler/in auf der Kampagnenkarte einen Gegner an, um zu überlegen, ob er/sie in den Kampf gegen diesen gehen will, verändert sich die Hintergrundmusik der Kampagnenkarte: Es kommen perkussive Elemente, gespielt von Pauken sowie von der Snare, dazu. Wird das Gefecht gestartet, erfolgt der Übergang zur entsprechenden Kampfmusik. Auch in dem Ladebildschirm zwischen Kampagne und Gefecht wird der bevorstehende Kampf durch perkussive Musik angekündigt, die der Kampfmusik des Spiels ähnlich ist. Aufgrund dessen, dass die Musik nur bedingt auf die Handlungen der Spieler/innen reagiert, kann die Musik als überwiegend linear und teilweise reaktiv bezeichnet werden.

Neben der inneren Musik des Spiels findet sich in ‚A Total War Saga: Troy‘, wie auch in den vorigen Spielen, äußerliche Videospielmusik. Dazu zählt die Musik während der

Übergänge von Kampagne und Gefecht, im Pausenmenü sowie in der Heldenauswahl zu Beginn des Spiels, in Cutscenes sowie in Ladebildschirmen. In den Cutscenes des Spiels, welche vor allem zu Beginn des Spiels dazu dienen, die Rahmenhandlung vorzustellen und in die Handlung des Spiels einzuführen, wird Musik vor allem eingesetzt, um die gezeigten Handlungen zu illustrieren, eine stimmige Atmosphäre zu schaffen und Spannung zu erzeugen (siehe Video 4: ab 28:21 min). Die Musik bleibt dabei jedoch hintergründig, ebenso wie Umgebungsgeräusche. Im Vordergrund stehen der Monolog des Erzählers und die Dialoge der Charaktere. In den Cutscenes dient die Musik vor allem der auditiven Ausgestaltung der gezeigten und erzählten Story-Zusammenhänge sowie der Vermittlung einer passenden Atmosphäre für das Spiel. In den Menüs, zum Beispiel der Heldenauswahl (siehe Video 4: ab 24:15 min), wird der Stil der Musik innerhalb des Spiels aufgegriffen, jedoch rücken gegenüber der Musik die Klickgeräusche beim Auswählen bspw. eines Helden in den Vordergrund. Bei der Auswahl eines Helden spricht dieser zudem einen kurzen Monolog, der in den Vordergrund tritt. In Ladebildschirmen wandelt sich die Musik über die Zeit des Ladens von der ruhigeren Musik der Kampagnenkarte zur perkussiv-treibenden Gefechtsmusik. Dieser Wandel tritt in allen Ladebildschirmen auf, nicht nur bei dem Ladebildschirm im Übergang von der Kampagnen- zur Gefechtskarte. Sowohl in den Cutscenes als auch in den Spielmenüs ist die Musik non-diegetisch, nicht adaptiv, nicht interaktiv und linear umgesetzt.

Abschließend kann man also festhalten, dass die Musik in ‚A Total War Saga: Troy‘ vor allem die ludische Struktur des Spiels unterstützt, indem die Kampagnenkarte und der Gefechtsmodus musikalisch charakterisiert und verdeutlicht werden. Zudem folgt die Musik während des gesamten Spiels einem bestimmten Stil und einem bestimmten Repertoire an Instrumenten. Die Musik dient der Ausgestaltung der Spielwelt und jeweiligen Spielsituation (Kampagne und Gefecht) sowie dem Schaffen einer dazu passenden Atmosphäre und damit auch der Immersion des/der Spielers/in.

11.6.6 Bildungstheoretische Kontextualisierung und Interpretation

Wissensbezug

Der Wissensbezug in der bildungstheoretischen Computerspielanalyse fragt nach den Wissensständen, die in das jeweilige Spiel eingebettet sind und inwieweit eine Reflexion über dieses Wissen angeregt wird. ‚A Total War Saga: Troy‘ wird gerahmt durch Homers Werk *Ilias*. Dabei wird die Geschichte der *Ilias* jedoch nicht nacherzählt. Die Entführung

der schönen Helena, die in der *Ilias* der Auslöser für den Trojanischen Krieg ist, stellt in ‚A Total War Saga: Troy‘ den Ausgangspunkt der Spielhandlung dar. Die Spieler/innen können sich vor Spielstart für einen Charakter als spielbaren Helden entscheiden. Die auswählbaren Charaktere wie bspw. König Menelaos oder Prinz Paris von Troja entstammen ebenfalls der *Ilias*. Inwieweit es sich bei Homers *Ilias* um einen Bericht aus der Zeit des Trojanischen Krieges handelt und wie viel der *Ilias* reine Fiktion ist, ist im Allgemeinen umstritten. Daher kann nicht beurteilt werden, inwieweit ‚A Total War Saga: Troy‘ auch historische Begebenheiten widerspiegelt. Klar ist jedoch, dass sich die Story des Spiels an Homers *Ilias* anlehnt, diese jedoch nicht nacherzählt, da der Verlauf und der Ausgang des Spiels davon abhängig sind, welche strategischen Entscheidungen die Spieler/innen treffen, mit welchen Provinzen sie Handelsbeziehungen pflegen und mit welchen Herrschern sie sich verfeinden. Nichtsdestotrotz kann das Spiel durch die zahlreichen Möglichkeiten des Spielverlaufs die Spieler/innen dazu anregen, sich zum einen selbst mit Homers *Ilias* auseinanderzusetzen, zum anderen aber auch über die Geschichte des Trojanischen Krieges nachzudenken und zu reflektieren. Auch wird indirekt die Frage nach der Zuverlässigkeit historischer Quellen und der Darstellung dieser in Medien bzw. Schriften aufgeworfen. Die Reflexion über das Spiel und seine Inhalte wird zusätzlich dadurch erhöht, dass die Spieler/innen in verschiedenen Spieldurchläufen unterschiedliche Charaktere spielen können. Dadurch verändert sich die Perspektive auf die Ausgangssituation und möglicherweise auch auf die Entscheidungen, die die Spieler/innen im Spielverlauf treffen. Der Spielverlauf ist entsprechend variabel. Möglicherweise wird bei einigen Spieler/innen zudem das Interesse an Geschichte und speziell der griechischen Antike geweckt.

Handlungsbezug

Das Handeln der Spieler/innen in ‚A Total War Saga: Troy‘ ist vor allem durch strategisches Planen und Agieren geprägt. Die Spieler/innen müssen entscheiden mit welchen anderen Herrschern und Provinzen sie Handelsbeziehungen aufbauen und gegen wen sie Kriege führen wollen. Dabei müssen auch stets langfristige Folgen im Spiel berücksichtigt werden, da nach Abschluss einer Spielrunde die gegnerischen sowie verbündeten Provinzen ebenfalls mit anderen Provinzen und Herrschern handeln oder Krieg führen können. Dadurch können sich verzwickte Beziehungen zu anderen Herrschern und Provinzen ergeben. Entscheiden sich die Spieler/innen dazu, gegen eine Provinz Krieg zu führen, und das Gefecht selbst zu führen, müssen auch hierbei die

eigenen Einheiten strategisch sinnvoll platziert und kommandiert werden. Insgesamt wird in ‚A Total War Saga: Troy‘ immer wieder deutlich, dass die Entscheidungen und Spielhandlungen auch langfristige Auswirkungen auf das Spiel haben. Die Spieler/innen werden demnach dazu angeregt ihre Aktionen gut zu planen und Konsequenzen zu bedenken sowie ihre Handlungen zu reflektieren. Ethische Fragestellungen oder Dilemmasituationen spielen in ‚A Total War Saga: Troy‘ jedoch keine größere Rolle.

Grenzbezug

Eine Grenze, die von ‚A Total War Saga: Troy‘ indirekt durch den Verweis auf den Trojanischen Krieg und Homers *Illias* hinterfragt wird, ist die Frage nach historischer Wahrheit und fiktionaler Erzählung. In diesem Punkt überschneidet sich der Grenzbezug daher bei diesem Spiel auch stark mit dem Wissensbezug, da die Frage im Raum steht, inwiefern es sich um tatsächliche Begebenheiten oder reine Fiktion handelt. Die thematisierte Grenze dabei ist, inwieweit wir heute diese Frage beantworten können sowie ob Computerspiele denn überhaupt historisch korrekt sein müssen. Da die Spieler/innen in ‚A Total War Saga: Troy‘ keinen festgeschriebenen Spielverlauf verfolgen können und sich das Spiel anhand der getroffenen Entscheidungen und getätigten Handlungen in jedem Spieldurchgang anders entwickeln kann, gibt es verschiedene Enden. Dadurch ist auch klar, dass das Spiel keinen Anspruch darauf erhebt, den Trojanischen Krieg historisch wahrheitsgemäß abzubilden oder die *Illias* von Homer nachzuerzählen. Beides sind vielmehr Rahmenhandlungen, die das Spiel zeitlich und örtlich einordnen. Hinzu kommt, dass die Spieler/innen in jedem neu gestarteten Spiel aufs Neue ihre Spielseite und ihren Helden auswählen können und so einen Perspektivenwechsel vornehmen können. Doch auch mit der Auswahl derselben Spielseite und desselben Helden ist es möglich, dass das Spiel unterschiedlich verläuft, bspw. indem die Spieler/innen andere Handelsbeziehungen aufbauen oder mit anderen Nationen in den Krieg ziehen. Diese Freiheiten im Spiel erlauben die Reflexion unterschiedlicher Perspektiven und der Frage nach historischer Authentizität.

Biografiebezug

Im Gegensatz zu den zuvor analysierten Spielen stellt ‚A Total War Saga: Troy‘ nicht eine einzelne Biografie eines/r Protagonist/in in den Vordergrund. Zwar können die Spieler/innen verschiedene Helden auswählen, die zu den anderen Charakteren des Spiels in unterschiedlicher Beziehung stehen, jedoch wird die Biografie des jeweiligen

Helden nicht weiter thematisiert. Eine Auseinandersetzung mit verschiedenen Biografieentwürfen und eine entsprechende Reflexion ist daher in ‚A Total War Saga: Troy‘ nicht gegeben. Da jedoch die Handlungen der Spieler/innen maßgeblich den Verlauf des Spiels bestimmen und verschiedene Konsequenzen nach sich ziehen können (siehe auch Handlungsbezug), werden die Spieler/innen zur Reflexion ihres eigenen Handelns angeregt. Diese Reflexion kann sich dabei nicht nur auf das spielerische Handeln, sondern auch das Handeln in der Realität und damit das eigene Selbst beziehen.

11.7 *Vergleichende Betrachtung*

Abschließend werden nun Gemeinsamkeiten und Unterschiede der musikalischen Gestaltung der vier zuvor analysierten Spiele kurz zusammengefasst. Zusätzlich soll dadurch auch die Frage, welchen Mehrwert die Betrachtung der Musik innerhalb von Videospielanalysen hat, beantwortet werden. Richtet man den Blick zunächst auf das allgemeine Sounddesign der betrachteten Spiele, so werden bereits kleinere Unterschiede deutlich. Zwar gibt es in allen vier Spielen Musik, Geräusche und Mono- bzw. Dialoge als auditive Elemente, jedoch treten je nach Spiel unterschiedliche Elemente mehr oder weniger in den Vordergrund. Gemeinsam haben alle Spiele, dass Dialoge grundsätzlich immer im Vordergrund erklingen. In ‚Shadow of the Tomb Raider‘ und ‚Battlefield V‘ sind vor allem die Geräusche vordergründig eingesetzt. Die Musik ist meist hintergründig eingesetzt oder teilweise auf der gleichen klanglichen Ebene wie Geräusche. Bei ‚The Witcher III: Wild Hunt‘ hingegen befinden sich Geräusche und Musik immer auf einer Ebene. In ‚A Total War Saga: Troy‘ ist die Gestaltung des Audios abhängig davon, ob die Spieler/innen auf der Kampagnen- oder Gefechtskarte agieren. In der Kampagnenansicht ist Musik nur hintergründig eingesetzt und es wird vor allem über Geräusche eine Atmosphäre geschaffen, während im Gefechtsmodus die Musik in den Vordergrund rückt und als Kampfmusik zum Handeln und Befehlen der eigenen Einheiten anspornt.

Natürlich hat jedes Spiel einen eigenen Musikstil, der die Gestaltung der Musik prägt. Dennoch lassen sich auch Gemeinsamkeiten in Bezug auf die allgemeine musikalische Gestaltung, die verwendeten Instrumente und vor allem die Funktion der Musik in den Spielen aufzeigen. So dient die Musik in allen Spielen dazu eine bestimmte Atmosphäre zu erschaffen. Ausgenommen ‚A Total War Saga: Troy‘ dient Musik darüber hinaus dazu, wichtige Informationen zu vermitteln und den Spieler/innen somit Feedback über ihre Aktionen im Spiel sowie bevorstehende Spielhandlungen zu geben. Auch die Immersion der Spieler/innen wird durch Musik erhöht. In dem Adventurespiel ‚Shadow of the Tomb Raider‘ sowie dem Rollenspiel ‚The Witcher III: Wild Hunt‘ werden unterschiedliche Spielregionen zusätzlich durch charakteristische Musik gekennzeichnet, was die Immersion erhöht. Außerdem wird dadurch eine leichtere Orientierung ermöglicht. ‚Battlefield V‘ hingegen verzichtet passagenweise komplett auf Musik, solange die Spieler/innen nicht in einen Kampf verwickelt werden. Dadurch kommt hier der Stille eine wichtige Bedeutung zu, denn solange keine Musik spielt, sind die Spieler/innen in Sicherheit und wurden nicht von Gegnern erspäht. Auch ‚A Total War Saga:

Troy‘ unterscheidet sich vom Adventure- und Rollenspiel, indem die Musik weniger die narrative als vielmehr die ludische Spielstruktur unterstützt. Bei der Instrumentation der Musik greifen alle Spiele auf klassische Streich- und Holzblasinstrumente zurück. ‚Shadow of the Tomb Raider‘ sowie ‚The Witcher III: Wild Hunt‘ verwenden zusätzlich auch Zupfinstrumente (insbesondere Gitarren), verschiedene Perkussionsinstrumente sowie teilweise Gesang. Auch ‚A Total War Saga: Troy‘ greift auf diese Instrumente zurück, jedoch lediglich für kurze Melodiephrasen innerhalb der Kampfmusik.

Die nachfolgende Tabelle 7 soll dazu dienen, einen besseren Überblick über Gemeinsamkeiten und Unterschiede der Musik in den verschiedenen Spielen zu erhalten.

Musik in...	„Shadow of the Tomb Raider“ (Adventure)	„The Witcher III: Wild Hunt“ (RPG)	„Battlefield V“ – „Nordlys“ (Shooter)	„A Total War Saga:Troy“ (Strategie)
Gestaltung	<ul style="list-style-type: none">- Musik auf einer klanglichen Ebene mit Geräuschen, nicht hintergründig (Ausnahme: Dialoge sind immer vordergründig)- Settingmusik: je nach Setting unterschiedlich gestaltet, meist vor allem ruhige, atmosphärisch wirkende Musik		<ul style="list-style-type: none">- Musik meist hintergründig eingesetzt, teilweise auch Spielpassagen ohne Musik- Unterscheidung von Erkundung und Kampf durch hintergründigen Klangteppich und Kampfmusik	<ul style="list-style-type: none">- Kampagnenkarte: Musik entspricht einem hintergründigen Klangteppich- Gefechtskarte: Kampfmusik (vordergründig, solange kein Erzähler-Monolog)
	<ul style="list-style-type: none">- Kampfmusik: geprägt durch Perkussionsinstrumente	<ul style="list-style-type: none">- Kampfmusik: geprägt durch schnelle Rhythmen von Streichinstrumenten, teilweise Perkussionsinstrumente; Ende wird durch eine Art spezielles Outro markiert		
Instrumentation	<ul style="list-style-type: none">- Streichinstrumente- Holzblasinstrumente			
	<ul style="list-style-type: none">- Zupfinstrumente (insb. Gitarren)- Perkussionsinstrumente- Teilweise Gesang	<ul style="list-style-type: none">- Blechblasinstrumente	<ul style="list-style-type: none">- Perkussionsinstrumente- Teilweise Blechblasinstrumente- Teilweise Zupfinstrumente- Teilweise Gesang- Teilweise elektrische und synthetische Instrumente	

Einordnung	<ul style="list-style-type: none"> – Innere Musik: non-diegetisch, adaptiv und reaktiv – Äußerliche Musik: non-diegetisch, nicht adaptiv und linear 			<ul style="list-style-type: none"> – Innere Musik: non-diegetisch, in geringem Maße adaptiv und reaktiv, primär linear – Äußerliche Musik: non-diegetisch, nicht adaptiv und linear
	<ul style="list-style-type: none"> – Ausnahme: Diegetische Musik durch In-Game-Musikgruppen 	<ul style="list-style-type: none"> – Ausnahme: Diegetische Musik durch In-Game-Musikgruppen 		
Funktionen	<ul style="list-style-type: none"> – Schaffen von Atmosphäre – Vermitteln von Informationen (Signal- /Anzeigefunktionen, Safety- /Danger-State) – Erhöhen der Immersion (durch Vermittlung emotionaler Bedeutung) 			<ul style="list-style-type: none"> – Unterstützung der ludischen Spielstruktur
	<ul style="list-style-type: none"> – Ausgestaltung der Spielwelt durch Musik – Erhöhen der Immersion (Orientierung durch an Orte gebundene Musik) 			
Besonderheit	<ul style="list-style-type: none"> – Verschiedene Spielregionen werden durch unterschiedliche Musik charakterisiert 	<ul style="list-style-type: none"> – Spielpassagen ohne Musik, nur mit Geräuschen gestaltet – Musik tritt vor allem als Kampfmusik auf 		<ul style="list-style-type: none"> – Musik geknüpft an Kampagnen- und Gefechtskarte des Spiels; einzelne Aktionen der Spieler/innen verändern Musik nicht
	<ul style="list-style-type: none"> – Verdeutlichen von Gefühlen auf musikalischer Ebene 	<ul style="list-style-type: none"> – Charakterisierung von Figuren über die Musik – Menüs haben keine eigene Musik, stattdessen spielt Musik aus der jeweiligen Spielszene linear weiter 		

Tabelle 7: Gemeinsamkeiten und Unterschiede der Musik in den analysierten Spielen

Anhand der Übersicht und der vorangegangenen Analysen der vier verschiedenen Spiele aus jeweils unterschiedlichen Genres wird deutlich, dass Musik zwar in allen Spielen eingesetzt wird, jedoch unterschiedliche Funktionen übernimmt und einen unterschiedlichen Stellenwert innerhalb des Spiels einnimmt. Im Adventure ‚Shadow of the Tomb Raider‘ und im Rollenspiel ‚The Witcher III: Wild Hunt‘ ist Musik durchgängig präsent, während Musik im Shooter ‚Battlefield V‘ und dem Strategiespiel ‚A Total War Saga: Troy‘ nur innerhalb von Kämpfen vordergründig auftritt und sonst hintergründig bleibt oder sogar auf Musik verzichtet wird.

Aufgrund dessen, dass die Musik in der Regel nicht nur dafür eingesetzt wird, die Atmosphäre im Spiel zu gestalten, sondern auch wichtige Spielinformationen und Feedback für die Spieler/innen über Musik vermittelt wird, sollte die Musik auch in künftigen Analysen berücksichtigt werden, unabhängig davon, ob es sich um rein medienwissenschaftliche oder um bildungswissenschaftliche Medienanalysen handelt. Die Berücksichtigung der Musik von Spielen innerhalb einer Analyse bietet dem/der Forscher/in einen Mehrwert, indem auch Informationen, die sonst nicht auf visueller Ebene dargestellt werden, berücksichtigt werden können. Zudem bietet Musik, wie sehr anschaulich im Beispiel von ‚Shadow of the Tomb Raider‘ deutlich wurde, ganz andere Möglichkeiten, Gefühle wie bspw. Angst o. Ä. zu vermitteln als visuelle Elemente und macht sie dadurch auch für die Spieler/innen in anderer Weise erfahrbar.

Zusätzlich sollte stets im Hinterkopf behalten werden, dass Musik eines von vielen Gestaltungselementen ist und daher für eine umfassende Betrachtung und Analyse entsprechend berücksichtigt werden sollte. Die Schwerpunktsetzung richtet sich dabei natürlich nach der jeweiligen Forschungsfrage, als auch dem analysierten Spiel. Denn wie in den vorigen Videospielanalysen deutlich wurde, kann die Musik in verschiedenen Spielen einen unterschiedlichen Stellenwert einnehmen und mal mehr, mal weniger in den Vordergrund treten. Die bildungswissenschaftliche Computerspielanalyse kann zusätzlich von der gezielten Betrachtung der Musik innerhalb von Videospielen profitieren, da Musik in der Lage ist, die Aufmerksamkeit der Spieler/innen auf bestimmte Aspekte des Spiels zu lenken und einzelnen Spielelementen oder –bestandteilen eine größere oder kleinere Gewichtung zu geben. Auch kann Musik zur Irritation eingesetzt werden oder der Einordnung und Charakterisierung von Spielhandlungen, –situationen oder –figuren dienen.

Das ermöglicht das Anregen von Reflexionen über die jeweiligen Spiele. So wird bspw. die Einordnung von ‚Battlefield V‘’s Kriegsgeschichte ‚Nordlys‘ in die Geschehnisse der Schwerwasser-Sabotage im Zweiten Weltkrieg musikalisch gerahmt und gewinnt dadurch an Bedeutung innerhalb des Spiels. Zusätzlich wird anhand der Musik deutlich, dass es sich um eines von vielen Schicksalen innerhalb des Zweiten Weltkriegs handelt, dass die Spieler/innen zum Nachdenken anregen soll. Die historische Einordnung bekommt also durch die Musik ein höheres Gewicht als eine reine Texteinblendung, die sonst von den Spieler/innen ggf. nicht gelesen oder sogar übersprungen werden würde. Aus den vorangegangenen Analysen wird nicht nur die Bedeutung der Musik für die einzelnen Spiele deutlich. Es lassen sich auch erste Schlüsse auf die Bedeutung der Musik in den verschiedenen Genres ziehen. So ist die Musik im Rollenspiel, wie an ‚The Witcher III: Wild Hunt‘ zu sehen war, vordergründiger und von größerer Bedeutung als im Shooter, wie am Beispiel von ‚Battlefield V‘ deutlich wurde. Musik dient dort zwar auch dem Schaffen einer stimmigen Spielatmosphäre und der Vermittlung wichtiger Informationen über den aktuellen Spielstatus (z. B. angreifende Gegner), übernimmt jedoch weniger narrative Funktionen und tritt (abgesehen von der Kampfmusik) nicht oder zumindest seltener in den Vordergrund. Stattdessen gibt es zeitweise Spielpassagen, die ohne Musik auskommen.

Der auditive Fokus liegt bei Shootern wie ‚Battlefield V‘ dementsprechend mehr auf Geräuschen als auf Musik. Im Adventure sowie im Rollenspiel kommt der Musik eine deutlich größere Bedeutung zu, indem sie narrative Funktionen übernimmt und die Spielwelt ausgestaltet, bspw. indem jeder Spielregion eine ganz eigene Hintergrundmusik zugeordnet wird. Außerdem ist die Abwesenheit von Musik eher eine Ausnahme und würde die Spieler/innen dadurch irritieren, was bei einem Shooter nicht der Fall sein dürfte. Wie auch im Shooter spielt Musik auch im Strategiespiel, wie an ‚A Total War Saga: Troy‘ zu sehen war, eine eher untergeordnete Rolle, indem es außerhalb der Kampfmusik keine große Variabilität in der musikalischen Gestaltung gibt. Hinsichtlich der Musik ist das Strategiespiel daher dem Shooter ähnlich, jedoch spielen auch die Geräusche keine übergeordnete Rolle, da sie (im Gegensatz zum Shooter) keinen Hinweis auf nahe Gegner oder ähnliche Aspekte des Spiels geben. Die Musik unterstützt im Strategiespiel ‚A Total War Saga: Troy‘ vor allem die ludische Spielstruktur, die im genannten Beispiel aus Kampagnenkarte und Gefechtsmodus besteht.

Um allgemeingültige Erkenntnisse zur Bedeutung von Musik in verschiedenen Genres der Videospiele zu erhalten, benötigt es zahlreiche weitere Analysen zu Spielen aus den betrachteten Genres. Auch könnten weitere Genres unter dem Aspekt der Videospielemusik analysiert werden, um neue Erkenntnisse zu erlangen. Man müsste dazu fragen, welche musikalischen Eigenschaften die einzelnen Genres ausmachen und überprüfen, welche Eigenschaften sich innerhalb eines Genres immer wieder aufs Neue nachweisen lassen. Auch kann danach gefragt werden, welche Aspekte sich zwischen verschiedenen Genres unterscheiden.

12 Fazit

Im Rahmen dieser Arbeit wurde die Rolle und Funktion von Musik in Videospielen analysiert. Die leitende Forschungsfrage war, wie Musik in den verschiedenen Genres digitaler Spiele die jeweilige Spielhandlung rahmt und welche Rolle sie im Spiel einnimmt. Zusätzlich wurde auch danach gefragt, welchen Mehrwert die Berücksichtigung der Videospielmusik für eine bildungstheoretische Videospielanalyse bietet. Nach einem kurzen Überblick zu verschiedenen Videospielanalysen und der Frage, inwieweit diese die Musik und andere auditive Elemente des Spiels berücksichtigen, wurde der Blick auf die bildungstheoretische Computerspielanalyse von Fromme und Könitz (2014) gerichtet. In dieser werden die verschiedenen auditiven Spielelemente berücksichtigt; der Fokus liegt jedoch stärker auf visuellen, narrativen und ludischen Elementen des Spiels sowie der bildungstheoretischen Kontextualisierung der Analyseergebnisse. Um ausgewählte Spiele und deren Musik mithilfe der bildungstheoretischen Videospielanalyse adäquat betrachten zu können, wurde daher zunächst erarbeitet, wie Musik in Videospielen eingeordnet und analysiert werden kann. Da sich die bildungstheoretische Videospielanalyse nach Fromme und Könitz (2014) an Panofskys Bildinterpretationsmodell (2002) sowie der neoformalistischen Filmanalyse von Bordwell et al. (2017) orientiert, wurde ausgehend von diesen Ansätzen der Blick zunächst ebenfalls auf die Analyse von Sound und Musik gerichtet. Da sich aber die Methoden und Erkenntnisse der Filmanalyse nicht ohne Weiteres auf Videospiele übertragen lassen, weil sich die beiden Medien Film und Videospiel in bestimmten Eigenschaften grundlegend unterscheiden, wurde der Blick anschließend auf Musik in Videospielen aus der Perspektive der Game Studies gerichtet. Dabei wurde deutlich, dass man Musik in Videospielen als funktionale Musik bezeichnen und in verschiedene Kategorien einordnen kann:

- Innere und äußerliche Videospielmusik
- Diegetische, non-diegetische und transdiegetische Videospielmusik
- Adaptive und interaktive Videospielmusik
- Lineare, proaktive und reaktive Videospielmusik

Außerdem wurde nach den Funktionen gefragt, welche Musik im Rahmen von Videospielen übernehmen kann. Hierbei stellten sich vor allem narrative, immersive, atmosphärebildende sowie spielflussfördernde bzw. spielunterstützende Funktionen heraus. Sowohl die Einordnung von Musik in Videospielen als auch die Funktionen sollten in den sich anschließenden, bildungstheoretischen Videospielanalysen berücksichtigt

werden und stellten daher, neben den Überlegungen von Fromme und Könitz, die wesentliche Basis für die Analysen da. Um auch einen ersten Überblick über den Einsatz von Musik in unterschiedlichen Videospielgenres zu erlangen, wurden typische Spiele aus unterschiedlichen Genres für die Videospielanalysen ausgewählt:

- Adventure: ‚Shadow of the Tomb Raider‘ (2019)
- Rollenspiel: ‚The Witcher III: Wild Hunt‘ (2015)
- Shooter: ‚Battlefield V’s Kriegsgeschichte ‚Nordlys‘ (2018)
- Strategie: ‚A Total War Saga: Troy‘ (2020)

Ergebnis der Videospielanalysen war, dass sich sowohl das Sounddesign als auch der konkrete Einsatz von Musik und die musikalische Gestaltung verschiedener Spielsituationen von Spiel zu Spiel unterscheiden. Dabei sind die musikalischen Unterschiede zwischen Spielen, deren Genre sich nur wenig unterscheidet deutlich geringer als zwischen Spielen, bei denen sich auch das Genre deutlich stärker unterscheidet. Die Musik im Adventure ‚Shadow of the Tomb Raider‘ und im Rollenspiel ‚The Witcher III: Wild Hunt‘ unterscheidet sich bspw. je nach Spielsetting beim Erkunden der Spielwelt und wird außerdem zum Großteil von ähnlichen Instrumenten umgesetzt. Eine spezifische Kampfmusik, die nicht nur den Kampf auf auditiver Ebene untermalt, sondern zusätzlich auch als Danger-State-Musik wichtige Informationen für die Spieler/innen transportieren kann, findet sich sogar in allen vier analysierten Spielen. Der Shooter ‚Battlefield V‘ sowie das Strategiespiel ‚A Total War Saga: Troy‘ unterscheiden sich hingegen nicht nur stark vom Adventure sowie vom Rollenspiel, sondern auch untereinander in ihrer musikalischen Gestaltung.

Im Shooter spielt Musik gegenüber Geräuschen eine untergeordnete Rolle, da Geräusche für die Spieler/innen ebenfalls wichtige Informationen wie bspw. die Richtung, aus welcher sich Gegner nähern, transportiert. Auch im Strategiespiel nimmt die Musik eine untergeordnete Rolle ein, insbesondere da sie vorrangig eingesetzt wird, um die Atmosphäre des Spiels zu gestalten. Informationen werden in ‚A Total War Saga: Troy‘ nicht über die Musik oder andere auditive Elemente, sondern vorrangig visuell vermittelt. Die Videospielanalysen der vier verschiedenen Spiele aus unterschiedlichen Videospielgenres liefert einen ersten Anhaltspunkt sowie erste Erkenntnisse über den Einsatz und die Funktionen von Musik in Videospielen, erhebt jedoch keinen Anspruch auf Vollständigkeit. Die erlangten Erkenntnisse können nicht direkt für die jeweiligen Genres verallgemeinert werden, da nur je ein Spiel pro Genre berücksichtigt wurde. Um

allgemeinere Aussagen treffen zu können, ist es notwendig, in weiteren Video-spielfanalysen nach genrespezifischen Eigenschaften der Videospielmusik zu fragen und diese herauszuarbeiten.

Unabhängig davon, welche genrespezifischen Eigenschaften der Videospielmusik sich in kommenden Videospielfanalysen herauskristallisieren werden, bietet die Berücksichtigung der Musik sowie der übrigen auditiven Elemente einen Mehrwert für die Videospielfanalyse. Und das unabhängig davon, ob es sich um eine bildungswissenschaftliche oder medienwissenschaftliche Analyse handelt. Die Musik in Videospielen kann die Aufmerksamkeit der Spieler/innen auf bestimmte Spielelemente oder auch auf bestimmte Aspekte des Spiels lenken. Zusätzlich transportiert Musik ebenso wichtige Spielinformationen wie die visuellen Spielelemente und sollte daher nicht vernachlässigt werden.

Da Musik in Videospielen ein mindestens ebenso wichtiges Gestaltungselement wie die Filmmusik ist und (im Gegensatz zur Filmmusik) adaptiv eingesetzt werden kann, bietet sie nicht nur großes Potenzial innerhalb des Game Designs, sondern auch für das Spielerlebnis der Spieler/innen. Sie kann die Atmosphäre des Spiels und die Immersion maßgeblich beeinflussen und bietet die Chance, Informationen, Stimmungen oder ähnliche Aspekte, die nicht oder nur schwierig visuell dargestellt werden können, auditiv umzusetzen. Auch können visuelle Darstellungen und Informationen auditiv verstärkt oder hervorgehoben werden. Musik trägt ebenso wie Geräusche und Dialoge zum Sounddesign des jeweiligen Spiels bei und hat damit einen wesentlichen Anteil an dem Gesamteindruck, den ein Spiel vermittelt. Sie kann außerdem den Wiedererkennungswert erhöhen, insbesondere, wenn die Musik einen eigenen Stil besitzt, der sich von anderen Spielen abhebt. Als Beispiel hierfür kann durchaus die Musik in ‚The Witcher III – Wild Hunt‘ genannt werden, da sie nicht nur mittelalterlich anmutet, sondern selbst einen eigenen Stil besitzt, der die Spielwelt auditiv ausgestaltet.

Eine umfassende Analyse der visuellen sowie auditiven Elemente von Videospielen ist also wichtig, um das jeweilige Spiel als Ganzes und als audio-visuelles Medium betrachten zu können. Da die analysierten Elemente des Videospiels bei Fromme und Könitz (2014) die Grundlage für die bildungstheoretische Kontextualisierung darstellen, sollte den auditiven Elementen und insbesondere der Videospielmusik die gleiche Aufmerksamkeit im Rahmen einer Analyse zukommen, wie den visuellen Elementen des Videospiels. Beispielsweise kann die Musik ebenso zur Gestaltung des Settings

beitragen oder innerhalb eines Settings (z. B. mittelalterliche Spielwelt) die Authentizität desselben erhöhen. Das wiederum wirkt sich in der bildungstheoretischen Kontextualisierung aus, indem man dann die vermittelte Authentizität diskutieren kann. Hieraus können sich wiederum Bildungspotenziale ergeben. Die (stärkere) Berücksichtigung von Musik im Rahmen der bildungstheoretischen Videospielanalyse bietet demnach zusätzliche Anknüpfungspunkte für die Diskussion von Bildungspotenzialen.

13 **Ausblick**

Mit den in der vorliegenden Arbeit herausgearbeiteten und erprobten Analysekategorien für Videospielmusik können bestehende Analysemodelle erweitert und Musik im Videospiel adäquat beschrieben werden. Die herausgearbeiteten Aspekte ermöglichen eine umfassende Beschreibung der auditiven Spielgestaltung. Nichtsdestotrotz sei hier anzumerken, dass diese auch jederzeit erweitert oder angepasst werden können. Wie sich in den Analysen von ‚Battlefield V‘ und ‚A Total War Saga: Troy‘ gezeigt hat, kann Musik gegenüber anderen Elementen des Sounddesigns (siehe ‚Battlefield V‘) oder den visuellen Spielelementen und –informationen (siehe ‚A Total War Saga: Troy‘) eine untergeordnete Rolle spielen. Dementsprechend muss bei jeder Analyse entschieden werden, inwieweit eine mehr oder weniger detailliertere Betrachtung der Videospielmusik sinnvoll ist. Der Fokus einer Videospielanalyse richtet sich ohnehin nach der jeweiligen Forschungsfrage. Für allgemeine Analysen ist eine umfassende Betrachtung des Sounddesigns und der Videospielmusik gegenüber der visuellen Spielelemente in jedem Fall sinnvoll, auch wenn der/die Forschende zu der Erkenntnis kommt, dass die Musik und die Spielgeräusche bspw. eher unwichtig im Vergleich zu den visuellen, narrativen oder ludischen Aspekten des Spiels sind. Denn auch daraus lassen sich Erkenntnisse über das jeweilige Spiel erschließen. Die herausgearbeiteten Analyseaspekte der Videospielmusik müssen zudem nicht zwangsweise in derselben Art und Weise in anderen Analysen berücksichtigt werden. Sie können auch jederzeit der spezifischen Videospielanalyse angepasst werden und bspw. in einzelnen Bereichen erweitert oder zusammengefasst werden. Dennoch stellt diese Arbeit einen Vorschlag dar, wie Musik in Videospielen künftig besser bzw. umfassender berücksichtigt und in die Analyse integriert werden kann.

Aus der vorliegenden Arbeit und den beispielhaften Videospielanalysen ergeben sich zudem weitere Forschungsfragen, die in Zukunft betrachtet werden können. Zum einen wäre die bereits zuvor genannte Frage zu spezifischen musikalischen Gestaltungsmitteln je Genre. Außerdem kann auch die Beschreibung und Bedeutung der anderen Elemente des Sounddesigns und deren analytische Betrachtung in späteren Forschungsarbeiten hinterfragt und herausgearbeitet werden. Darüber hinaus wirft auch Videospielmusik an sich neue Fragen auf, zum Beispiel wie sich unterschiedliche Musikgestaltung und –auswahl in derselben Spielszene auf das Spielerlebnis der Spieler/innen auswirkt. Das könnte mithilfe einer empirischen Studie erforscht werden. Auch der

Transfer der Videospielmusik in das Leben bzw. den Alltag der Spieler/innen könnte Teil einer Forschungsfrage sein, die sich mit Videospielmusikkonzerten oder der Fan-kultur befasst, da nicht nur besagte Konzerte viel besucht sind, sondern es auch viele Spieler/innen gibt, die Videospielmusik covern oder remixen oder in Playlists der be-kannten Musik-Streaming-Anbieter sammeln und teilen. Videospielmusik ist dement-sprechend ein weitaus größeres Thema, das nicht nur für die Gestaltung von Spielen relevant ist, sondern darüber hinaus bereits den Weg in das reale Leben der Spieler/in-nen gefunden hat.

14 Literaturverzeichnis

- Beil, Benjamin (2012): Genrekonzepte des Computerspiels. In: Theorien des Computerspiels zur Einführung (Zur Einführung, 391). Hamburg: Junius, S. 13–37.
- Beil, Benjamin (2013): Game Studies. Eine Einführung (Red guide). Berlin, Münster: Lit-Verl.
- Berndt, Axel (2013): Im Dialog mit Musik: Zur Rolle der Musik in Computerspielen. In: Kieler Beiträge zur Filmmusikforschung (9), S. 293–323.
<https://doi.org/10.59056/kbzf.2013.9.p293-323>
- Böhme, Gernot (1995): Atmosphäre. Essays zur neuen Ästhetik. Frankfurt/M.: Suhrkamp.
- Bordwell, David; Thompson, Kristin; Smith, Jeff (2017): Film art. An introduction. Eleventh edition. New York, NY: McGraw-Hill Education.
- Brodersen, Kai; Zimmermann, Bernhard (2000): Metzler Lexikon Antike. Stuttgart: J. B. Metzler.
- Bullerjahn, Claudia (2001): Grundlagen der Wirkung von Filmmusik. Zugl.: Hannover, Hochschule für Musik und Theater, Diss., 1997 (Reihe Wißner-Lehrbuch, 5). Augsburg: Wißner.
- CD Projekt RED: A whole world to explore. At home and on the go. Hg. v. CD Projekt RED. URL: <https://www.thewitcher.com/en/witcher3>, Stand: 01.06.2025.
- Collins, Karen (2008): Game sound. An introduction to the history, theory, and practice of video game music and sound design. Cambridge, Mass.: MIT Press.
- Dimbath, Oliver; Ernst-Heidenreich, Michael; Roche, Matthias (2018): Praxis und Theorie des Theoretical Sampling. Methodologische Überlegungen zum Verfahren einer verlaufsorientierten Fallauswahl. In: Forum: Qualitative Sozialforschung Social Research 19 (3).
<https://doi.org/10.17169/fqs-19.3.2810>
- Donat, Alina (2020): Multikulturalismus im Videospiel: Wie wird Multikulturalismus im Videospiel „The Witcher III: Wild Hunt“ inszeniert und welche Bildungspotenziale ergeben sich daraus? Bachelorarbeit. Otto-von-Guericke-Universität, Magdeburg. Humanwissenschaften.
- EA: Battlefield V-Kriegsgeschichten. Hg. v. EA. URL: <https://www.ea.com/de-de/games/battlefield/news/war-stories-overview>, Stand: 01.06.2025.
- Eggebrecht, Hans Heinrich (1973): Funktionale Musik. In: Archiv für Musikwissenschaft 30 (1), S. 1. <https://doi.org/10.2307/930267>
- Eichner, Susanne (2005): Videospielanalyse. In: Lothar Mikos und Claudia Wegener (Hg.): Qualitative Medienforschung. Ein Handbuch (UTB Medien- und Kommunikationswissenschaft, Pädagogik, Psychologie, Soziologie, 8314). Konstanz: UVK Verlagsgesellschaft mbH, S. 474–483.

- Epting, Peter (2017): Musik in Videospielen. In: Günther Rötter (Hg.): Handbuch Funktionale Musik. Psychologie – Technik – Anwendungsgebiete. Living reference work, continuously updated edition (Springer Reference Psychologie). Berlin, Wiesbaden: Springer Fachmedien, S. 1–27. URL: https://link.springer.com/referenceworkentry/10.1007/978-3-658-14362-6_17-1, Stand: 01.06.2025.
- Ernst, Daniel (2018): Musik als dynamischer und interaktiver Bestandteil im Spielverlauf. The Legend of Zelda: Ocarina of Time und Twilight Princess. In: Christoph Hust (Hg.): Digitale Spiele. Interdisziplinäre Perspektiven zu Diskursfeldern, Inszenierung und Musik. Unter Mitarbeit von Ineke Borchert (Edition Kulturwissenschaft, Band 145). Bielefeld: transcript, S. 311–324.
- Faschon, Alexander (2018): Musik im Grafikadventure Loom. In: Christoph Hust (Hg.): Digitale Spiele. Interdisziplinäre Perspektiven zu Diskursfeldern, Inszenierung und Musik. Unter Mitarbeit von Ineke Borchert (Edition Kulturwissenschaft, Band 145). Bielefeld: transcript, S. 325–335.
- Focus Online (2015): Troja – Legende oder Wirklichkeit? Mystische Stätten. In: Focus Online. URL: https://www.focus.de/wissen/mensch/archaeologie/legenden/troja-legende-oder-wirklichkeit_id_1785668.html, Stand: 01.06.2025.
- Fritsch, Melanie (2018): Musik. In: Benjamin Beil, Thomas Hensel und Andreas Rauscher (Hg.): Game Studies. Wiesbaden: Springer Fachmedien Wiesbaden, S. 87–107.
- Fromme, Johannes; Könitz, Christopher (2014): Bildungspotenziale von Computerspielen – Überlegungen zur Analyse und bildungstheoretischen Einschätzung eines hybriden Medienphänomens. In: Winfried Marotzki und Norbert Meder (Hg.): Perspektiven der Medienbildung (Medienbildung und Gesellschaft, Bd. 27). Wiesbaden: Springer VS, S. 235–286.
- Grimnes, Ole Kristian (1995): The Allied heavy water operations at Rjukan. In: Olav Njølstad, Ole Kristian Grimnes, Joachim Rønneberg und Bertrand Goldschmidt (Hg.): The Race for Norwegian Heavy Water, 1940–1945. IFS Info 4/1995, S. 7–12.
- Herzfeld, Gregor (2013): Atmospheres at play. Aesthetical considerations of game music. In: Peter Moormann (Hg.): Music and Game. Perspectives on a Popular Alliance (Musik und Medien). Wiesbaden: Springer VS, S. 147–158.
- Hölkeskamp, Karl-Joachim; Stein-Hölkeskamp, Elke; Wiesehöfer, Josef (2019): Die Dark Ages und das archaische Griechenland. In: Hans-Joachim Gehrke und Helmuth Schneider (Hg.): Geschichte der Antike. Ein Studienbuch. 5., erweiterte Auflage. Berlin: J.B. Metzler Verlag, S. 47–144.
- Hunecke, Rosario (2013): Día de muertos – Der Tag der Toten in Mexiko. In: Leidfaden 2 (1), S. 82–84. <https://doi.org/10.13109/leid.2013.2.1.82>

- Jørgensen, Kristine (2006): On the functional Aspects of Computer Game Audio. Conference Object. In: Interactive Institute (Hg.): Proceedings of the Audio Mostly Conference. A Conference on Sound in Games. Piteå, Schweden, S. 48–52.
- Jörissen, Benjamin; Marotzki, Winfried (2009): Medienbildung – eine Einführung. Theorie – Methoden – Analysen (UTB Erziehungswissenschaft, Medienbildung, 3189). Bad Heilbrunn: Klinkhardt.
- Jünger, Ellen (2009): When music comes into Play. Überlegungen zur Bedeutung von Musik in Computerspielen. In: Michael Mosel (Hg.): Gefangen im Flow? Ästhetik und dispositive Strukturen von Computerspielen (Game studies). Boizenburg: Hülsbusch, S. 13–28.
- Kehr, Daniel (2019): Wirtschaftswunder mit Image-Problem. Relevanz von Videospielen. Hg. v. M. D. R. MEDIEN360G. URL: <https://www.mdr.de/medien360g/index.html>, Stand: 01.06.2025.
- Krause, Benjamin (2008): Adaptive Musik in Computerspielen. Grundlagen und Konzepte zur dynamischen Gestaltung. Diplomarbeit. Hochschule der Medien Stuttgart, Stuttgart. Studiengang Audiovisuelle Medien. URL: <https://curdt.home.hdm-stuttgart.de/PDF/Krause.pdf>, Stand: 01.06.2025.
- Kringiel, Danny (2009): Computerspielanalyse konkret. Methoden und Instrumente – erprobt an Max Payne 2. Zugl.: Frankfurt (Main), Univ., Diss. München: kopaed.
- Kulturfalter (Hg.): Spielmusikkonzerte – Der Trend der Videospielsoundtracks in Concert.
- La Motte-Haber, Helga de (2017): Funktionale Musik. In: Günther Rötter (Hg.): Handbuch Funktionale Musik. Psychologie – Technik – Anwendungsgebiete. Living reference work, continuously updated edition (Springer Reference Psychologie). Berlin, Wiesbaden: Springer Fachmedien, S. 1–26. URL: https://link.springer.com/referenceworkentry/10.1007/978-3-658-14362-6_1-1, Stand: 01.06.2025.
- Leenders, Matts Johan (2012): Sound für Videospiele (Marburger Schriften zur Medienforschung, 38). Marburg: Schüren Verlag.
- Liebe, Michael (2013): Interactivity and Music in Computer Games. In: Peter Moormann (Hg.): Music and Game. Perspectives on a Popular Alliance (Musik und Medien). Wiesbaden: Springer VS, S. 41–62.
- Lorber, Martin (2017): Die Funktionen von Videospielmusik. Hg. v. EA Blog für digitale Spielkultur.
- Mikos, Lothar; Wegener, Claudia (Hg.) (2005): Qualitative Medienforschung. Ein Handbuch (UTB Medien- und Kommunikationswissenschaft, Pädagogik, Psychologie, Soziologie, 8314). Konstanz: UVK Verlagsgesellschaft mbH.

- Moormann, Peter (2019): Musik in Computerspielen. In: Holger Schramm (Hg.): Handbuch Musik und Medien. Interdisziplinärer Überblick über die Mediengeschichte der Musik. 2., überarbeitete und erweiterte Auflage. Wiesbaden, Heidelberg: Springer VS, 213–224. URL: https://link.springer.com/content/pdf/10.1007%2F978-3-658-21899-7_8.pdf, Stand: 01.06.2025.
- Neitzel, Britta (2007): Point of View und Point of Action. Eine Perspektive auf die Perspektive in Computerspielen. In: Klaus Bartels und Jan Noël (Hg.): Computer/Spiel/Räume. Materialien zur Einführung in die Computer Game Studies. Hamburg, S. 8–28.
- Newman, James (2004): Videogames. 1. publ (Routledge introductions to media and communications). London: Routledge. URL: <https://archive.org/details/video-games0000newm/page/n9/mode/2up>, Stand: 01.06.2025.
- Panofsky, Erwin (2002): Sinn und Deutung in der bildenden Kunst. Köln: DuMont.
- Petersen, Stephan (2015): The Witcher 3: Wild Hunt – Easter eggs, Anspielungen und Seitenhiebe. Hg. v. GameStar. URL: <https://www.gamestar.de/artikel/the-witcher-3-wild-hunt-easter-eggs-anspielungen-und-seitenhiebe,3234139.html>, Stand: 01.06.2025.
- Rauscher, Andreas (2013): Scoring Play – Soundtracks and Video Game Genres. In: Peter Moormann (Hg.): Music and Game. Perspectives on a Popular Alliance (Musik und Medien). Wiesbaden: Springer VS, S. 93–105.
- Rigal, Matthias (2021): backbeat Science: Snare Drum. In: backbeat, das Magazin der beatboxx. URL: <https://www.backbeat.at/backbeat/beatboxx-science-snare-drum/>, Stand: 01.06.2025.
- Rotheimer, Ralf (2022): The Witcher Monster Guide – die Mythologie hinter ikonischen Monstern aus Büchern, Spielen und Serie. Hg. v. Teilzeithelden – Magazin für gespielte und erlebte Phantastik. URL: <https://www.teilzeithelden.de/2022/02/16/the-witcher-monster-guide-die-mythologie-hinter-ikonischen-monstern-aus-buechern-spielen-und-serie/>, Stand: 01.06.2025.
- Ruckdeschel, Patrick Georg (2015): Strukturanalyse des Videospiels. Handlungsorganisation und Semantisierung ; wie Menschen mit Maschinen spielen. Zugl.: Diss. München: kopaed.
- Schneider, Christina (2004): Wie ein Mädchen zum Menschenopfer wurde. Hg. v. Spiegel Wissenschaft. Spiegel. URL: <https://www.spiegel.de/wissenschaft/mensch/inka-wie-ein-maedchen-zum-menschenopfer-wurde-a-331560.html>, Stand: 01.06.2025.

- Schumacher, Christopher (2005): Forschung, Rüstung und Krieg. Formen, Ausmaß und Grenzen des Wissenschaftlereinsatzes für den Zweiten Weltkrieg im Deutschen Reich. Zugl.: Greifswald, Univ., Diss., 2004. Norderstedt: Books on Demand GmbH. URL: https://epub.ub.uni-greifswald.de/frontdoor/deliver/index/docId/29/file/Forschung_Ruestung_Krieg_uni.pdf, Stand: 01.06.2025.
- Schwartz, Wilhelm (1862): Der heutige Volksglaube und das alte Heidentum mit Bezug auf Norddeutschland, besonders die Mark Brandenburg und Mecklenburg. Eine Skizze von Dr. F. L. W. Schwartz, Professor am Friedrichs-Werderschen Gymnasium zu Berlin. 2. Auflage. Berlin: Verlag von Wilhelm Hertz. URL: <https://www.digitale-sammlungen.de/de/view/bsb10445849?page=1>, Stand: 01.06.2025.
- spieletipps (Hg.) (2015): Witcher 3: Easter Eggs. Unter Mitarbeit von Spartan-118. URL: <https://www.gamestar.de/artikel/the-witcher-3-wild-hunt-easter-eggs-anspielungen-und-seitenhiebe,3234139.html>, Stand: 01.06.2025.
- Square Enix Blog (2019): Shadow of the Tomb Raider: Definitive Edition ist jetzt für PS4, Xbox One und Steam erhältlich. Enthält das Hauptspiel sowie alle sieben DLC-Pakete. Unter Mitarbeit von tuetae. Hg. v. Square Enix Limited. URL: https://www.square-enix-games.com/de_DE/news/shadow-of-the-tomb-raider-definitive-edition, Stand: 01.06.2025.
- Square Enix Limited: Infos zum Spiel. Hg. v. Square Enix Limited. URL: <https://tom-raider.square-enix-games.com/de/game-info>, Stand: 01.06.2025.
- Sterbenz, Benjamin (2011): Genres in Computerspielen – eine Annäherung. Zugl.: Wien, Univ., Diplomarbeit, 2011 (Game studies). Boizenburg: vvh Hülsbusch.
- Stingel-Voigt, Yvonne (2014): Soundtracks virtueller Welten. Musik in Videospielen. Zugl.: Berlin, Freie Universität, Diss., 2013. Als Ms. gedr (Game studies). Glückstadt: Hülsbusch.
- Tamme, Asita (2018): Dem Spieler folgend – Monkey Island 2: LeChuck's Revenge und der Beginn der adaptiven Videospielmusik. In: Christoph Hust (Hg.): Digitale Spiele. Interdisziplinäre Perspektiven zu Diskursfeldern, Inszenierung und Musik. Unter Mitarbeit von Ineke Borchert (Edition Kulturwissenschaft, Band 145). Bielefeld: transcript, S. 295–310.
- Terra X (2020a): Söhne der Sonne. Die Maya (Terra X, Söhne der Sonne – Die Maya). ZDF, 30.08.2020. URL: <https://www.zdf.de/dokumentation/terra-x/soehne-der-sonne-die-maya-100.html>, Stand: 01.06.2025.
- Terra X (2020b): Söhne der Sonne. Die Inka (Terra X, Söhne der Sonne – Die Inka). ZDF, 06.09.2020. URL: <https://www.zdf.de/dokumentation/terra-x/soehne-der-sonne-die-inka-100.html>, Stand: 01.06.2025.

- Thompson, Kristin (1995): Neoformalistische Filmanalyse. Ein Ansatz, viele Methoden. In: montage/AV 4 (1), S. 23–62.
- Total War: Myths, Monsters, and Meaning. The Truth behind the Myth. Hg. v. totalwar.com. URL: <https://www.totalwar.com/node/1687>, Stand: 01.06.2025.
- Ward, Logan (2017): 10 Dinge, die man über den Día de Muertos wissen sollte. Die wichtigsten Fakten zum Tag der Toten: Von den Ursprüngen des Festes bis zu den Bedeutungen der verschiedenen Bräuche. Hg. v. National Geographic (Geschichte und Kultur). URL: <https://www.nationalgeographic.de/geschichte-und-kultur/2017/10/10-dinge-die-man-ueber-den-dia-de-muertos-wissen-sollte>, Stand: 01.06.2025.
- Wikipedia (2018): Ix Chel. Hg. v. Wikipedia – Die freie Enzyklopädie. URL: https://de.wikipedia.org/w/index.php?title=Ix_Chel&oldid=172782490, Stand: 01.06.2025.
- Wikipedia (2020): Paititi. Hg. v. Wikipedia – Die freie Enzyklopädie. URL: <https://de.wikipedia.org/w/index.php?title=Paititi&oldid=201362535>, Stand: 01.06.2025.
- Wikipedia (2021): Total War Saga: Troy. Hg. v. Wikipedia – Die freie Enzyklopädie. URL: https://de.wikipedia.org/w/index.php?title=Total_War_Saga:_Troy&oldid=218194946, Stand: 01.06.2025.
- Wikipedia (2022a): Battlefield V. Hg. v. Wikipedia – Die freie Enzyklopädie. URL: https://de.wikipedia.org/w/index.php?title=Battlefield_V&oldid=222844334, Stand: 01.06.2025.
- Wikipedia (2022b): Shadow of the Tomb Raider. Hg. v. Wikipedia – Die freie Enzyklopädie. URL: https://de.wikipedia.org/w/index.php?title=Shadow_of_the_Tomb_Raider&oldid=222111489, Stand: 01.06.2025.
- Wikipedia (2022c): The Witcher 3: Wild Hunt. Hg. v. Wikipedia – Die freie Enzyklopädie. URL: https://de.wikipedia.org/w/index.php?title=The_Witcher_3:_Wild_Hunt&oldid=224401482, Stand: 01.06.2025.
- Wikipedia (2022d): Wilde Jagd. Hg. v. Wikipedia – Die freie Enzyklopädie. URL: https://de.wikipedia.org/w/index.php?title=Wilde_Jagd&oldid=223884226, Stand: 01.06.2025.
- Woyke, Wichard (2016): Weltpolitik im Wandel. Wiesbaden: Springer Fachmedien Wiesbaden.
- ZDF History (2022): Angst vor Tod und Teufel. Die Geschichte des Aberglaubens. Unter Mitarbeit von Kathrin Beck, Thomas Frischhut, Anke Schönebeck, Christian Michelmann, Mario Hill und Isaak Dentler (ZDF History, Angst vor Tod und Teufel. Die Geschichte des Aberglaubens). ZDF, 29.08.2022. URL: <https://www.zdf.de/dokumentation/zdf-history/angst-vor-tod-und-teufel-die-geschichte-des-berglaubens-100.html>, Stand: 01.06.2025.

Zierold, Kirsten (2011): Computerspielanalyse. Perspektivenstrukturen, Handlungsspielräume, moralische Implikationen. Zugl.: Gießen, Univ., Diss., 2010 (WVT-Handbücher und Studien zur Medienkulturwissenschaft, Bd. 5). Trier: WVT Wiss. Verl. Trier.

Zindel, Maximilian (2015): Let the music play. Über den Einsatz und die Rezeption von Musik in digitalen Spielen am Beispiel von Final Fantasy (Populäre Kultur und Medien, Band 9). Berlin, Münster: LIT.

15 **Gameografie**

A Total War Saga: Troy (2020). Creative Assembly Sofia/Sega. Battlefield V (2018). EA Digital Illusions CE/Electronic Arts.

Guitar Hero (2005). Harmonix/Red Octane.

Max Payne 2. (2003). Remedy Entertainment/Rockstar Games.

Shadow of the Tomb Raider – Definitive Edition (2019). Eidos Montreal/Square Enix.
Super Mario Bros. (1983). Nintendo/Nintendo.

The Legend of Zelda: Ocarina of Time (1998). Nintendo/Nintendo.

The Witcher III: Wild Hunt (2015 [2019]). CD Projekt RED/Bandai Namco Entertainment [Nintendo].

16 Anhang 1

Als Anhang dieser Arbeit dienen insgesamt Videos zu den analysierten Spielen, in welchen die Musik in verschiedenen Spielsituationen zu hören ist. Dazu wurden ausgewählte und analysierte Ausschnitte des jeweiligen Spiels zu einem Video zusammengeschnitten und einzelne Spielabschnitte durch textliche Einblendungen kenntlich gemacht. Die Videos sind in der zur Masterarbeit angelegten YouTube-Playlist meines Kanals abrufbar. Nachfolgend sind die einzelnen Abschnitte der vier Videos notiert, um ein leichtes Finden einzelner Videostellen zu ermöglichen. Außerdem sind die einzelnen Videos innerhalb des Spieltitels verlinkt.

Link zur YouTube-Playlist (ausgeschrieben):

[https://www.youtube.com/
watch?v=tWj3U493jDc&list=PLxa41l3B_62gRNhVMs0YmPxgX9JHu48i-](https://www.youtube.com/watch?v=tWj3U493jDc&list=PLxa41l3B_62gRNhVMs0YmPxgX9JHu48i-)

(Tipp: Um den Spielsound und die Spielmusik optimal wahrnehmen zu können, verwenden Sie bitte Kopfhörer.)

16.1 Video 1: Shadow of the Tomb Raider

Zeit in min	Bestandteil	Inhalt
0:00–1:24	Spiel	Erkundung am Tag der Toten in Cozumel, Mexiko
1:24–2:30	Spiel	Erkundung in Kuwaq Yaku, Peru
2:31–3:24	Spiel	Erkundung im peruanischen Dschungel
3:25–4:55	Spiel	Erkundung und Musikgruppen in der verborgenen Stadt Paititi
4:56–6:35	Spiel	Erkundung in der Croft-Villa, England
6:36–7:28	Spiel	Gefühle (z. B. Angst) auf musikalischer Ebene
7:28–9:30	Spiel	Kampf gegen Trinitys Männer
9:31–10:51	Spiel	Kampf gegen Amarus Anhänger
10:52–12:00	Spiel	Kampf gegen Gegner mit Spieler/innen-Tod
12:01–13:24	Menü	Übergang in das Lagerfeuer-Menü (Schnellreise, Inventar, Skilltree)
13:25–13:39	Menü	Übergang in das Pausenmenü
13:40–15:06	Cutscene	Intro – Einführung in das Spiel
15:07–15:27	Cutscene	Cutscene im Rahmen eines Kampfes – Anrücken weiterer Gegner
15:28–17:45	Cutscene	Cutscene über Schlüsselentdeckung von Lara – Die Legende von Ix Chel
17:46–22:02	Cutscene	Cutscene über Schlüsselentdeckung von Lara – Die Ankunft in Paititi
22:03–22:42	Ladebildschirm	Ladebildschirm, z. B. beim Spielstart und Schnellreisen

16.2 Video 2: The Witcher III: Wild Hunt

Zeit in min	Bestandteil	Inhalt
0:00–1:29	Spiel	Erkundung in Weißgarten
1:30–3:17	Spiel	Erkundung in Velen
3:18–4:26	Spiel	Erkundung in Oxenfurt
4:27–5:10	Spiel	Übergang zwischen Velen und Novigrad
5:11–6:14	Spiel	Erkundung in Novigrad
6:15–7:44	Spiel	Erkundung in der Königlichen Burg Wyzima
7:45–9:02	Spiel	Erkundung auf den Inseln von Ard Skellig
9:03–10:10	Spiel	Erkundung im Gebiet der Hexerfestung Kaer Morhen
10:11–11:01	Spiel	Musikergruppe in Oxenfurt
11:02–12:09	Spiel	Musikergruppe in Novigrad
12:10–14:57	Spiel	Kampf gegen verschiedene Gegner
14:58–15:16	Spiel	Vorbereiten an angreifenden Gegnern
15:17–16:17	Spiel	Kampf gegen Gegner mit Spieler/innen-Tod
16:18–17:07	Menü	Übergang in das Pausenmenü
17:08–18:16	Menü	Übergang in das In-Game-Menü (Inventar, Weltkarte, Meditation etc.)
18:17–18:29	Menü	Schnellzugriffsmenü
18:30–19:56	Cutscene	Intro – Einführung ins Spiel
19:57–21:51	Cutscene	Cutscene in Verbindung mit einer Quest – Das Greifenproblem
21:52–24:46	Cutscene	Cutscene in Verbindung mit einer Quest – Treffen mit Yennefer von Vengerberg
24:47–25:27	Ladebildschirm	Standard-Ladebildschirm, z. B. beim Reisen innerhalb einer Region
25:28–26:18	Ladebildschirm	Ladebildschirm mit Kurzzusammenfassung, z. B. beim Reisen zwischen vers. Regionen

16.3 Video 3: Battlefield V – Kriegsgeschichte Nordlys

Zeit in min	Bestandteil	Inhalt
0:00–3:03	Spiel	Erkundung und Fortbewegung in Rjukan, Norwegen
3:04–4:33	Spiel	Kampf gegen Gegner – Erspähen, Erspähtwerden und Angriff
4:34–7:07	Spiel	Kampf gegen Gegner
7:08–10:10	Spiel	Kampf gegen Gegner mit Spieler/innen-Tod
10:11–12:01	Menü	Übergang in das Pausenmenü
12:02–17:20	Cutscene	Intro – Rahmung des Spiels
17:21–20:33	Cutscene	Outro – Rahmung des Spiels
20:34–22:43	Cutscene	Cutscene im Spielverlauf – Der Stoß von der Brücke
22:44–22:56	Ladebildschirm	Ladebildschirm, z. B. nach Spieler/innen-Tod

16.4 Video 4: A Total War Saga: Troy

Zeit in min	Bestandteil	Inhalt
0:00–3:02	Spiel	Rekrutieren neuer Einheiten, Kampagnenkarte
3:03–4:37	Spiel	Ausbau der eigenen Provinz, Kampagnenkarte
4:38–5:37	Spiel	Königlicher Erlass in der eigenen Provinz, Kampagnenkarte
5:38–6:25	Spiel	Diplomatische Verhandlungen, Kampagnenkarte
6:26–8:41	Spiel	Übergang von der Kampagnenkarte zur Gefechtskarte
8:42–21:14	Spiel	Gefecht als Hektor (Troja) gegen feindliches Heer, Gefechtskarte
21:15–23:29	Spiel	Gefecht als Hektor (Troja) gegen feindliches Heer, Gefechtskarte, automatischer Modus
23:30–23:47	Menü	Übergang in das Tutorialmenü
23:48–24:14	Menü	Spielmenü bzw. Pausenmenü
24:15–28:20	Menü	Kampagnen- und Charakterauswahl zu Spielbeginn
28:21–29:37	Cutscene	Intro – Einführung in das Spiel
29:38–31:17	Cutscene	Cutscene zur Übersicht über die Spielwelt/Karte
31:18–33:10	Ladebildschirm	Ladebildschirm mit wissenswerten Infos, z. B. beim Laden eines Spielstandes

17 Anhang 2

17.1 *Auszüge aus dem Erstgutachten: Prof. Dr. Stefan Iske*

In ihrer empirisch ausgerichteten Masterarbeit setzt sich Frau Donat mit einer aktuellen und für den Bereich der Medienbildung relevanten Fragestellung auseinander: Der Bedeutung von Musik im Kontext der bildungstheoretischen Computerspielanalyse. Im Zentrum steht dabei die Forschungsfrage

„[...] wie Musik in den verschiedenen Genres digitaler Spiele die Spielhandlung rahmt und welche Bedeutung ihr dadurch innerhalb des Spiels und in bildungstheoretischer Kontextualisierung zukommt“.

Bei einem Gesamtumfang von 127 Seiten umfasst die hier vorgelegte Arbeit 108 Textseiten sowie ein Literaturverzeichnis, ein Tabellenverzeichnis, eine Gameografie sowie vier Videos als Zusammenstellungen der analysierten Spielsequenzen. Zur Bearbeitung der Forschungsfrage ist die Arbeit in 12 Kapitel gegliedert. Die vorliegende Masterarbeit entspricht sowohl inhaltlich wie auch formal vollständig den Ansprüchen an eine wissenschaftliche Abschlussarbeit. Der Aufbau und die Argumentation der Arbeit ist in vorzüglicher Weise geeignet, die formulierte Fragestellung zu bearbeiten und zu beantworten: Aufbauend auf einer Literaturrecherche und Rekonstruktion des deutsch- und englischsprachigen Forschungsstandes werden Kategorien entwickelt und im Rahmen der empirischen Analyse auf vier Computerspiele beispielhaft angewandt: „Shadow of the Tomb Raider“ (Adventure), „The Witcher III: Wild Hunt“ (Rollen spiel), „Battlefield V“ (Shooter), „A Total War Saga: Troy“ (Strategie). Die Fragestellung wird auf der methodischen Grundlage der strukturalen Computerspielanalyse nach Fromme und Könitz und durch den Aspekt der Musik in der neoformalistischen Filmanalyse nach Bordwell und Thompson theoretisch gerahmt.

In der Arbeit wird eine sehr intensive und konstruktive Auseinandersetzung mit einem komplexen wissenschaftlichen Gegenstandsbereich deutlich. Diese zeigt sich nicht zuletzt in der Entwicklung von Analyse kategorien und deren empirischer Anwendung sowie in der theoretischen Rückbindung. Hervorzuheben ist dabei der Umfang der beispielhaften Anwendung anhand von vier unterschiedlichen Computerspielen. Damit macht die Arbeit einen profunden Vorschlag zur Weiterentwicklung des Ansatzes von Fromme und Könitz, indem der Aspekt der Musik weiter differenziert und entfaltet wird, der zuvor lediglich in groben Zügen enthalten war. Hier liegt ein großer Teil der Bedeutung der Arbeit. Positiv zu beurteilen ist darüber hinaus der reflexive

Charakter der Arbeit mit advanced- und post-organizern, wodurch der rote Faden konsistent nachvollziehbar bleibt. Insgesamt legt Frau Donat in methodischer und theoretischer Hinsicht eine sehr elaborierte Arbeit vor, die sich auf einem sehr hohen Niveau bewegt.

17.2 *Auszüge aus dem Zweitgutachten: Dr. Florian Kiefer*

Frau Donat verfolgt mit ihrem Forschungsprojekt das Ziel, vor dem Hintergrund der Theorie der Strukturalen Medienbildung nach Jörissen und Marotzki die Bildungspotenziale von Computerspielen verschiedener Genres unter besonderer Berücksichtigung der Musik einzuschätzen. Gemäß dieser Medienbildungstheorie wird unterstellt, dass sich das im gesellschaftlichen Alltag eingebettete Subjekt in einer Weise auf Fremdheit einzulassen und sich damit auseinanderzusetzen habe, so dass es denk- und handlungsfähig bleibe. Damit kommen auch digitale Bildschirmspiele für die Einschätzung des Bildungswertes infrage. Um diesen Bildungswert herauszuarbeiten, greift Frau Donat auf das neoformalistische Modell der Computerspieleanalyse nach Fromme und Könitz zurück und konzentriert sich bei der Analyse der Spiele auf Aspekte des Sounddesigns. Die zugrunde gelegte Annahme dieser Arbeit lautet ferner, dass auch das neoformalistische Modell zur Computerspielanalyse einen blinden Fleck hinsichtlich der Analyse der Computerspielmusik habe. Diese Leerstelle möchte die Arbeit füllen.

Alina Donat hat dabei in ihrem Masterprojekt ein Thema aus dem Bereich der Digital Games Studies bearbeitet, welcher zweifelsfrei der bildungswissenschaftlichen Computerspielforschung zugeordnet werden kann. Die Arbeit zeichnet sich vor allem durch den Versuch aus, das neoformalistische Computerspielbeschreibungsmodell von Fromme und Könitz hinsichtlich akustischer Strukturmerkmale auszudifferenzieren. Dies erweist sich als notwendig, weil Musik, Klänge, Geräusche etc. potenziell relevant für die Transformation von Selbst- und Weltverhältnissen sein können. Nicht zuletzt deswegen widmet sich Alina Donat jenen Aspekten, die diese zutage fördern sollen.

Der Mehrwert der Arbeit besteht darin, nicht nur die blinden Flecken der genannten methodischen Verfahren aufzuzeigen. Dies vor dem Hintergrund der Ausdifferenzierung der Game Studies, die allmählich auch die Musik als (Teil-)Gegenstand des Computerspiels ernst nimmt. Die Arbeit greift also die gegenwärtigen Entwicklungen der deutsch- als auch englischsprachigen Game Studies auf und stellt Überlegungen für

eine bildungstheoretische Analyse an, die exemplarisch erprobt werden. Vor diesem Hintergrund werden vier (agonale) Computerspiele unterschiedlicher Genres bildungstheoretisch untersucht: Es werden alle Analysepunkte in der empirischen Untersuchung vollständig, detailliert und angesichts der Kürze weitgehend überzeugend herausgearbeitet. Dieser Versuch ist damit auch als innovativ zu bezeichnen und kann als wertvoller Beitrag für die Weiterentwicklung des neoformalistischen Analysemodells betrachtet werden. Die Relevanz der Arbeit wird über die unzureichende Reflexion des Akustischen in den genannten methodischen Verfahren hergeleitet. Das ist angesichts des Umstands, dass hier ein Modell für die Analyse von Bildschirmspielen innoviert werden soll, plausibel.

Insgesamt betrachtet zeigt Frau Donat, dass sie durch die Auswahl von Gegenstand und Methode im Stande ist, das Konzept der Strukturalen Medienbildung auf einen ausgewählten Gegenstand entlang ausgesuchter Kriterien zu übertragen und diesen Gegenstand unter Hinzunahme der neoformalistischen Computerspielanalyse bildungstheoretisch zu analysieren.