

Inhalt

Danksagungen | 9

1 Einleitung | 11

2 Computerspiele als mediale Form | 21

- 2.1 Die Notwendigkeit der historischen Analyse | 25
- 2.2 Spiel | Computerspiel – Der Werkbegriff und die Frage nach quartärer Medialität | 29
- 2.3 Definitionsversuche | 38

3 Gamemusik und die Problematik einer Definition | 51

- 3.1 Gamemusik in der Nachfolge einer kulturellen Konstante | 52
- 3.2 Gamemusik und Game Sounds | 76
 - BeiSpiele: THE FIDELIO INCIDENT und SHADOW WARRIOR 2 | 87
 - BeiSpiel: INSIDE | 96
- 3.3 Funktionale vs. autonome Musik | 104
- 3.4 Programmmusik und Tonmalerei | 121
- 3.5 Gamemusik als akkumulative Form | 134
 - BeiSpiele: DREAMFALL CHAPTERS und DREAMFALL:
THE LONGEST JOURNEY | 141

4 Gamemusik, Game Design und Game History | 151

- 4.1 Erste Phase | Ein stummes Medium wird geboren | 152
- 4.2 Zweite Phase | Beeps, Chiptunes und Klangsyntheseverfahren prägen eine kommerzielle Revolution | 157
- 4.3 Dritte Phase | Digitalsampletechnik, CD-ROM und 3D-Grafikkarte begleiten den Aufstieg einer Medienindustrie | 180

5 Indie Games | 209

- 5.1 Über das komplexe Verhältnis von Mainstream und Gegenkultur | 213
 - BeiSpiele: DREAMFALL CHAPTERS und HELLBLADE:
SENUA'S SACRIFICE | 223
- 5.2 Gamemusik und Indie Games | Emotion und Atmosphäre | 235
 - BeiSpiel: MOSAIC | 248

6 Computerspiele, Gamemusik und Wissenschaft	255
6.1 Der dreistufige Prozess der Verschriftlichung	255
6.2 Die Notwendigkeit einer interdisziplinären Spieleforschung	263
6.3 Chancen und Herausforderungen interdisziplinären Arbeitens Gamemusikforschung im Spannungsfeld eines produktiven Chaos'	280
7 Prädetermination vs. Emergenz Narratologie vs. Ludologie	295
7.1 Kernproblem und Reiz eines Widerspruchs	296
7.2 Gamemusik, Ludologie und Narratologie Zwischen Remediation und Eigenlogik	321
8 Conclusio Gamemusik und Ludomusicology als Fluchtpunkte der Game Studies	339
Quellen	345
Bibliographie	345
Musikwerke	362
Film-, Funk- und Fernsehwerke	362
Ludographie	363