

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