

Inhaltsverzeichnis

1	Einleitung	3
2	Motivation für die Behandlung des Themas	4
3	Historie der elektronischen Spiele mit grafischem Display	5
3.1	1959 bis 1973 – Der Beginn des Videospielezeitalters	5
3.2	1973 bis 1980 – Der Beginn des Computerzeitalters	7
3.3	1980 bis 1985 – Aufstieg und Fall der Videospielebranche	8
3.4	1985 bis 1991 – Der Siegeszug von Nintendo und PC	10
3.5	1991 bis 1995 – Die CD-ROM setzt neue Maßstäbe	12
3.6	1995 bis 2013 – Spielekonsolen, Mobiltelefone und die Zukunft	13
3.6.1	Handhelds	13
3.6.2	Mobiltelefone	14
3.6.3	Das Internet, der PC und Heimspielekonsolen	15
3.6.4	Ein Ausblick in die Zukunft	17
4	Eine Ton-Historie	17
4.1	Bit und Sample	17
4.2	Ausschnitt zur Spielmusik-Historie	18
4.2.1	Der Soundchip	18
4.2.2	Soundkarten und die Audio-Entwicklung bis heute	20
5	Dynamischer, interaktiver und adaptiver Ton	22
6	Von synthetischer Musik bis Orchestereinspielung	23
6.1	Der Ton in Spielen von den Anfängen bis Mitte der 1980er-Jahre	23
6.2	MIDI	24
6.3	Tracker	25
6.4	Samples und das Ende der Computerspielmusik	26
7	Entstehung eines Computerspiels	27
7.1	Aufgabengebiete der Departements und ihr Bezug zum Sound-Designer	27
7.2	Phasen der Produktion	29
8	Komposition einer Spielmusik	30
8.1	Anforderungen an den Sound-Designer nach Rod Munday	30
8.2	Weitere Anforderungen an den Sound-Designer	31
8.3	Audio-Design	32
8.3.1	Was ein Sound-Designer beachten sollte	32
8.3.2	Sprache	33
8.3.3	Soundeffekte	33

8.3.4	Ambiente-Sound	34
8.3.5	Musik	34
8.4	Besonderheiten bei Onlinespielen und online spielbaren Spielen	36
9	Filmton und Computerspieleton	37
10	Vermarktung von Spielen und durch Spiele	39
11	Didaktische Sichtweise	42
11.1	Einordnung in die Rahmenrichtlinien und Lehrbuchvergleich	42
11.2	Didaktische und methodische Aspekte für den Unterricht	42
11.2.1	Orientierung an musikdidaktischen Konzeptionen	43
11.2.2	Überlegungen zur Methodik anhand einzelner Unterrichtsvorschläge	44
11.3	Weitere Unterrichtsvorschläge	45
11.4	Fragen, Aufgaben und eine mögliche Zielorientierung	46
11.5	Beispiele für Unterrichtsinhalte	51
11.5.1	Vergleich von Spieleton mit anderem Ton	51
11.5.2	Entwicklung von Spielemusik und Werbung für Computerspiele am Beispiel Super Mario	51
11.5.3	Was ist (Computer-)Spielen? Was ist Computerspielemusik?	54
11.5.4	Wirkung von Spieleton am Beispiel Age of Empires	55
11.5.5	Einfluss von Musik auf Spielsucht und Gewalt in Computerspielen	56
11.5.6	Technische Aspekte der Computerspielemusik	57
11.5.7	Inhalte zu Musiktheorie und Musikanalyse	58
12	Fazit	60
13	Quellen- und Internetquellenverzeichnis	61
14	Abbildungsverzeichnis	65
15	Anhang	66
15.1	Übersicht der durchgesehenen Schulbücher	66
15.2	Übersicht nach Meinung des Autors besonders hilfreicher Quellen	67
15.3	Übersicht der Fotos und Videos	68