

1. Grundlagen

Worum handelt es sich bei „Immersion“ in Videospiele?

- Der Spieler taucht komplett in die Spielwelt ein und sieht die Spielwelt aus der Sicht des Avatars, d.h. die virtuelle Umgebung wird als real empfunden
- Der Spieler hat das Gefühl, dass alles, was im Spiel passiert, einem selbst widerfährt
- Interaktionen und Geschehnisse in der Spielwelt verursachen reale Emotionen beim Spieler
- Der Spieler verliert (im Extremfall) das Gefühl von Raum und Zeit in der realen Welt

Wodurch entsteht Immersion?

Immersion in Videospiele wird durch verschiedene Faktoren hervorgerufen. Zwei sehr wichtige Faktoren sind dabei:

- **Herausforderungsbasierte Immersion** (Erleben der eigenen Kompetenz)
- **Imaginative Immersion** (die durch das Videospiel hervorgerufene Imagination beim Spieler)

In Videospiele werden diese beiden Faktoren maßgeblich durch Musik unterstützt. In der Unterrichtseinheit geht es somit um folgende zentrale Frage:

Leitfrage der Unterrichtseinheit:

Herausforderungsbasierte Immersion

Der Schwierigkeitsgrad eines Videospiele orientiert sich in der Regel an den Fähigkeiten des Spielers. Zu schwere Herausforderungen führen zu Frustration, ein zu leichter Schwierigkeitsgrad dagegen zu Langeweile. Spieleentwickler versuchen daher den Schwierigkeitsgrad so anzupassen, dass der Spieler sie als „mittelschwer“ wahrnimmt. Wird eine Herausforderung im Spiel erfolgreich bewältigt, erlebt sich der Spieler sozusagen als „kompetent“. Dadurch erhöht sich auch die Motivation, das Videospiel weiterzuspielen; im Idealfall stellt sich das sogenannte „Flow-Erleben“ ein (Rheinberg & Krug 2005, S. 27ff).

Aufgabe 1: Setzt im folgenden Schaubild (Rückseite) die folgenden Begriffe richtig ein:

Fähigkeiten, Flow-Erleben, hoch (2x), Langeweile, Frustration, niedrig (2x), Schwierigkeitsgrad

Falls ihr schneller fertig seid: Sammelt Ideen, wie die Musik den Schwierigkeitsgrad eines Videospiele beeinflussen könnte.

Aufbau und Struktur von Videospielemusik

Spannbreite von Videospielemusik

Die Musik in Videospielen ist extrem vielseitig und wird auf unterschiedlichste Art und Weise eingesetzt.

Aufgabe 1: Sammelt mithilfe des Videos „music genre video game 2“ von Seth Everman Ideen, wo überall in Videospielen Musik vorkommt und haltet eure Überlegungen in einer Mind-Map fest.



Nicht-Linearität, Spieler-Interaktivität und Modularität von Videospiele

Der Aufbau und die Struktur von Videospiele ähneln sehr stark den von Nintendo veröffentlichten *Choose Your Own Adventure* – Kinderbüchern, die vor allem in den 1980er Jahren populär waren.

Aufgabe 2: Lest den Anfang des Adventure Books „Double Trouble“ und bearbeitet die unten aufgeführten Aufgaben:

„I’m coming, Princess!“ shouts Mario. He runs down the hallway and starts to unlock the supply room door. At that moment, the alarm goes off again, louder than ever.

Should Mario look for supplies? Maybe he should find Luigi first. Or maybe he should just head to the Mushroom Kingdom immediately. He’d better decide – quickly!

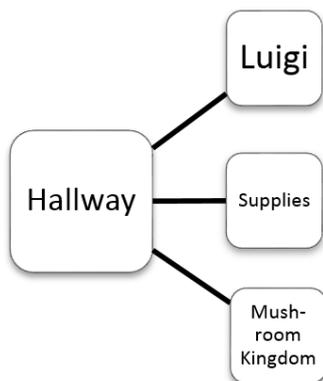
If you think Mario should search for Luigi, turn to page 100.

If you think Mario should get supplies, turn to page 34.

If you think Mario should head straight to the Mushroom Kingdom, turn to 68. (aus: Bosco 1991, S. 5)

a) Benennt Unterschiede im Aufbau und in der Struktur zu herkömmlichen Büchern und Filmen.

b) Die folgende Abbildung zeigt die modulare (=bausteinartige) Struktur des Auszugs aus dem Buch. Erweitert die Abbildung um 2 weitere Verzweigungspunkte mit je 3 Wahlmöglichkeiten. Wie viele Module würden sich bei insgesamt 10 Verzweigungspunkten mit je 3 Wahlmöglichkeiten ergeben? Schätzt die Anzahl der Module.



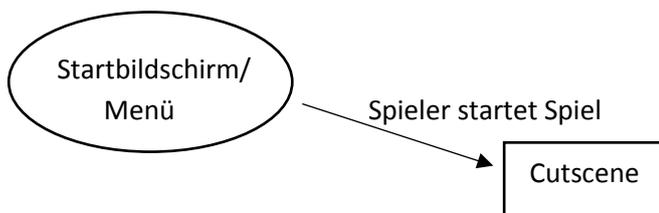
c) Wie wird das in Aufgabe b) aufgeworfene strukturelle Problem im Buch (und in Videospiele) oft gelöst? Sammelt Ideen.

Aufgabe 3: Die modulare Struktur von Videospiele wirkt sich entscheidend auf die Arbeit eines Videospielemusik-Komponisten aus. Welche Herausforderungen ergeben sich daraus für Komponisten? Sammelt Ideen und überlegt euch mögliche Lösungsansätze (*Tipp: Nutzt eure Erkenntnisse aus Aufgabe 2*).

Herausforderungen	Mögliche Lösungsansätze

Aufgabe 4: Verwendet die in der Mind-Map (Aufgabe 1) gesammelten Klang-Module, um eine eigene Struktur für ein Videospiele zu erfinden. Ovale Klang-Module  repräsentieren Loops (= sich ständig wiederholende Klang-Module), während eckige Klang-Module  zeitlich begrenzte Klänge darstellen (sich also nicht wiederholen).

Falls ihr schneller fertig seid: Benennt die Spieler-Interaktionen zwischen den Klang-Modulen.



Hören und Beschreiben von Musik

Adjektivpool

Im Folgenden findet ihr einige Adjektive, die ihr zur Beschreibung der emotionalen Wirkung von Musik verwenden könnt. Adjektive, die eine ähnliche Grundstimmung beschreiben, werden jeweils zusammengefasst aufgeführt (Hofstätter, *Musik und Unterricht 141*, Lugert Verlag). Fügt im Laufe der Unterrichtseinheit weitere Begriffe hinzu, um euren Adjektivpool zu erweitern.

fröhlich	glücklich	strahlend
verspielt	leicht	beweglich
friedlich	sanft	beruhigend
verträumt	idyllisch	gefühlvoll
traurig	düster	betrübt
feierlich	erhaben	majestätisch
bedrohlich	ängstlich	ungewiss
ungestüm	packend	leidenschaftlich

Musikalische Merkmale und Wahrnehmung

Bestimmte musikalische Merkmale verursachen beim Hören oft die jeweils gleiche emotionale Wirkung. Im Folgenden werden einige dieser musikalischen Merkmale aufgelistet und die jeweilige Wirkung auf unsere Wahrnehmung genannt. Da Musik jedoch unterschiedlich interpretiert werden kann, sind diese Beschreibungen nicht zwingend allgemeingültig.

Tempo

- ❖ Ist das Metrum langsamer als 30 bpm (beats per minute), werden die Töne nicht mehr als einem bestimmten Tempo zugehörig empfunden
- ❖ Liegt das Metrum bei 70 bpm (entspricht unserem Herzschlag), wird das Tempo als angenehm neutral wahrgenommen, ein langsames Tempo dagegen als ruhig oder traurig
- ❖ Ist das Metrum schneller als 120 bpm, wird das Tempo als anregend wahrgenommen

Tonhöhe und Melodieverlauf

- ❖ Aufsteigende Melodielinien werden als fröhlich wahrgenommen
- ❖ Absteigende Melodielinien werden als traurig wahrgenommen
- ❖ Chromatische Melodielinien werden mit Schmerz in Verbindung gebracht
- ❖ Tiefe, vibrierende Klänge verursachen Angst und Spannung
- ❖ Klänge in mittlerer Tonlage können warm, sanft oder kraftvoll wirken
- ❖ Hohe Töne können strahlend und glänzend wirken

Tonart

- ❖ Dur-Klänge werden als fröhlich wahrgenommen
- ❖ Moll-Klänge werden als traurig wahrgenommen

Instrumente

- ❖ Akkordeon → Paris, Hafen, „Schifferklavier“
- ❖ Bongos → Urwald
- ❖ Trompete → heldenhaft, kraftvoll
- ❖ Kastagnetten und Gitarre → Spanien
- ❖ Harfe → beruhigend, heilend
- ❖ Posaune → schwerfällig, stark

(https://lehrerfortbildung-bw.de/u_mks/musik/sueb/nm/projekt/video/5zusatz.htm
<http://www.raffaseder.com/sounddesign/Filmmusik.pdf>
<https://d-nb.info/1043137734/34>, 01.11.2020)

2. *The Legend of Zelda: The Wind Waker* (herausforderungsbasierte Immersion)

Gleichzeitiges Auftreten von zwei oder mehreren Klang-Modulen

Treten zwei oder mehrere Klang-Module in einer Spielszene gleichzeitig auf, dient dies oft einem bestimmten Spielzweck. Dabei können die Module klanglich zueinander passen, oder dissonant wirken (d.h. klanglich nicht zueinander passen). Um zu analysieren, ob zwei Module klanglich zueinander passen oder nicht, sind folgende drei Parameter entscheidend: Tempo, Tonart und Instrumentierung (Medina-Gray, Music in Video Games, 2014).

Handlung des Spiels und Analyse der Musik

Im Spiel *The Legend of Zelda: The Wind Waker* kontrolliert der Spieler den jungen Helden Link, der Inseln auf einem weiten Ozean erforschen muss, um die Welt und schließlich Prinzessin Zelda zu retten. Dies führt ihn unter anderem auf die Insel Drakonia (engl. Dragon Roost Island), die Heimat des Volkes der Orni.

Aufgabe 1: Hört euch das Thema der Insel Drakonia an und beschreibt, wie die Musik auf euch wirkt. Analysiert dann die aufgeführten musikalischen Parameter des Themas:

Grundstimmung der Musik	
Tempo	
Tonart	
Instrumentierung	

Zu einem späteren Zeitpunkt im Spiel erfährt der Spieler, dass er die Weise des Terra-Tempels finden muss, um im Spiel voranzuschreiten. Jedoch wird nirgendwo im Spiel erklärt, wo diese Weise zu finden ist. Der einzige Hinweis, den das Spiel liefert, bezieht sich auf das Instrument: Die Weise spielt eine Harfe. Kehrt der Spieler nun nach Drakonia zurück, erklingen simultan zum Thema der Insel noch weitere Klang-Module.

Aufgabe 2: Musiziert in einer Gruppenarbeit die fünf Harfen-Module simultan zum Drakonia-Thema. Die jeweiligen Arbeitsaufträge findet ihr auf AB 5.

(a) Gruppenarbeit – Medolies fünf Harfen-Module

Auf Drakonia lernt Link das Orni-Mädchen Medolie (engl. Medli) kennen, die, wie sich zu einem späteren Zeitpunkt im Spiel herausstellt, die Weise des Terra-Tempels ist. Kurz bevor ihre Bestimmung im Spiel enthüllt wird, spielt Medolie simultan zum Drakonia-Thema fünf verschiedene Harfen-Module. Diese bestehen aus fünf verschiedenen Dur-Akkorden: A, H, Des, Es und E. Die Module erklingen dabei in keiner festgelegten Reihenfolge, sondern werden durch einen Algorithmus jeweils hintereinander zufällig ausgelöst. Medolie spielt diese Harfen-Module im Spiel ununterbrochen bei Tag und Nacht, bis sie schließlich vom Spieler gefunden wird.

Arbeitsaufträge:

- a) Arbeitet zu fünft zusammen. Jedes Gruppenmitglied übernimmt ein Harfen-Modul.

Deine Gruppennummer	1
Dein Harfen-Modul	A-Dur

- b) Teile den anderen Gruppenmitgliedern deine Gruppennummer und dein Harfen-Modul mit. Hol dir auf Anweisung des Lehrers vorne am Pult ein Schüler-iPad.
- c) Übe dein Harfen-Modul zunächst alleine in *Garage-Band*. Streiche von unten nach oben über die Saiten, um den Akkord zu spielen. Das Tempo liegt bei bpm = 80. Achte dazu auf das visuelle Metronom vorne im Musikraum.
- d) Mach nun nach jeder dritten Wiederholung des Moduls eine kurze Pause und setze im richtigen Tempo wieder ein.
- e) Musiziert als Gruppe den folgenden Ablauf. Orientiert euch am visuellen Metronom, um das richtige Tempo zu halten. Jeder Akkord muss drei Mal erklingen, bevor zum nächsten übergegangen wird.

H	Des	A	Es	E	Des	H	E	Es	A
----------	------------	----------	-----------	----------	------------	----------	----------	-----------	----------

- f) Würfelt nun einen eigenen Ablauf, tragt die jeweiligen Akkorde ein und übt ihn anschließend. Da nur die Zahlen 1-5 (gemäß euren Gruppennummern) den Akkorden zugeordnet werden können, müsst ihr bei einer 6 nochmal würfeln.

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

- g) Musiziert eure Abfolgen simultan zum Drakonia-Thema. Übt so lange, bis ihr das Tempo mithilfe des visuellen Metronoms trotz Hintergrundmusik halten könnt. Präsentiert anschließend eure Abfolge.

(b) Gruppenarbeit – Medolies fünf Harfen-Module

Auf Drakonia lernt Link das Orni-Mädchen Medolie (engl. Medli) kennen, die, wie sich zu einem späteren Zeitpunkt im Spiel herausstellt, die Weise des Terra-Tempels ist. Kurz bevor ihre Bestimmung im Spiel enthüllt wird, spielt Medolie simultan zum Drakonia-Thema fünf verschiedene Harfen-Module. Diese bestehen aus fünf verschiedenen Dur-Akkorden: A, H, Des, Es und E. Die Module erklingen dabei in keiner festgelegten Reihenfolge, sondern werden durch einen Algorithmus jeweils hintereinander zufällig ausgelöst. Medolie spielt diese Harfen-Module im Spiel ununterbrochen bei Tag und Nacht, bis sie schließlich vom Spieler gefunden wird.

Arbeitsaufträge:

- a) Arbeitet zu fünft zusammen. Jedes Gruppenmitglied übernimmt ein Harfen-Modul.

Deine Gruppennummer	2
Dein Harfen-Modul	H-Dur

- b) Teile den anderen Gruppenmitgliedern deine Gruppennummer und dein Harfen-Modul mit. Hol dir auf Anweisung des Lehrers vorne am Pult ein Schüler-iPad.
- c) Übe dein Harfen-Modul zunächst alleine in *Garage-Band*. Streiche von unten nach oben über die Saiten, um den Akkord zu spielen. Das Tempo liegt bei bpm = 80. Achte dazu auf das visuelle Metronom vorne im Musikraum.
- d) Mach nun nach jeder dritten Wiederholung des Moduls eine kurze Pause und setze im richtigen Tempo wieder ein.
- e) Musiziert als Gruppe den folgenden Ablauf. Orientiert euch am visuellen Metronom, um das richtige Tempo zu halten. Jeder Akkord muss drei Mal erklingen, bevor zum nächsten übergegangen wird.

H	Des	A	Es	E	Des	H	E	Es	A
----------	------------	----------	-----------	----------	------------	----------	----------	-----------	----------

- f) Würfelt nun einen eigenen Ablauf, tragt die jeweiligen Akkorde ein und übt ihn anschließend. Da nur die Zahlen 1-5 (gemäß euren Gruppennummern) den Akkorden zugeordnet werden können, müsst ihr bei einer 6 nochmal würfeln.

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

- g) Musiziert eure Abfolgen simultan zum Drakonia-Thema. Übt so lange, bis ihr das Tempo mithilfe des visuellen Metronoms trotz Hintergrundmusik halten könnt. Präsentiert anschließend eure Abfolge.

(c) Gruppenarbeit – Medolies fünf Harfen-Module

Auf Drakonia lernt Link das Orni-Mädchen Medolie (engl. Medli) kennen, die, wie sich zu einem späteren Zeitpunkt im Spiel herausstellt, die Weise des Terra-Tempels ist. Kurz bevor ihre Bestimmung im Spiel enthüllt wird, spielt Medolie simultan zum Drakonia-Thema fünf verschiedene Harfen-Module. Diese bestehen aus fünf verschiedenen Dur-Akkorden: A, H, Des, Es und E. Die Module erklingen dabei in keiner festgelegten Reihenfolge, sondern werden durch einen Algorithmus jeweils hintereinander zufällig ausgelöst. Medolie spielt diese Harfen-Module im Spiel ununterbrochen bei Tag und Nacht, bis sie schließlich vom Spieler gefunden wird.

Arbeitsaufträge:

- a) Arbeitet zu fünft zusammen. Jedes Gruppenmitglied übernimmt ein Harfen-Modul.

Deine Gruppennummer	3
Dein Harfen- Modul	Des-Dur

- b) Teile den anderen Gruppenmitgliedern deine Gruppennummer und dein Harfen-Modul mit. Hol dir auf Anweisung des Lehrers vorne am Pult ein Schüler-iPad.
- c) Übe dein Harfen-Modul zunächst alleine in *Garage-Band*. Streiche von unten nach oben über die Saiten, um den Akkord zu spielen. Das Tempo liegt bei bpm = 80. Achte dazu auf das visuelle Metronom vorne im Musikraum.
- d) Mach nun nach jeder dritten Wiederholung des Moduls eine kurze Pause und setze im richtigen Tempo wieder ein.
- e) Musiziert als Gruppe den folgenden Ablauf. Orientiert euch am visuellen Metronom, um das richtige Tempo zu halten. Jeder Akkord muss drei Mal erklingen, bevor zum nächsten übergegangen wird.

H	Des	A	Es	E	Des	H	E	Es	A
----------	------------	----------	-----------	----------	------------	----------	----------	-----------	----------

- f) Würfelt nun einen eigenen Ablauf, tragt die jeweiligen Akkorde ein und übt ihn anschließend. Da nur die Zahlen 1-5 (gemäß euren Gruppennummern) den Akkorden zugeordnet werden können, müsst ihr bei einer 6 nochmal würfeln.

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

- g) Musiziert eure Abfolgen simultan zum Drakonia-Thema. Übt so lange, bis ihr das Tempo mithilfe des visuellen Metronoms trotz Hintergrundmusik halten könnt. Präsentiert anschließend eure Abfolge.

(d) Gruppenarbeit – Medolies fünf Harfen-Module

Auf Drakonia lernt Link das Orni-Mädchen Medolie (engl. Medli) kennen, die, wie sich zu einem späteren Zeitpunkt im Spiel herausstellt, die Weise des Terra-Tempels ist. Kurz bevor ihre Bestimmung im Spiel enthüllt wird, spielt Medolie simultan zum Drakonia-Thema fünf verschiedene Harfen-Module. Diese bestehen aus fünf verschiedenen Dur-Akkorden: A, H, Des, Es und E. Die Module erklingen dabei in keiner festgelegten Reihenfolge, sondern werden durch einen Algorithmus jeweils hintereinander zufällig ausgelöst. Medolie spielt diese Harfen-Module im Spiel ununterbrochen bei Tag und Nacht, bis sie schließlich vom Spieler gefunden wird.

Arbeitsaufträge:

- a) Arbeitet zu fünft zusammen. Jedes Gruppenmitglied übernimmt ein Harfen-Modul.

Deine Gruppennummer	4
Dein Harfen-Modul	Es-Dur

- b) Teile den anderen Gruppenmitgliedern deine Gruppennummer und dein Harfen-Modul mit. Hol dir auf Anweisung des Lehrers vorne am Pult ein Schüler-iPad.
- c) Übe dein Harfen-Modul zunächst alleine in *Garage-Band*. Streiche von unten nach oben über die Saiten, um den Akkord zu spielen. Das Tempo liegt bei bpm = 80. Achte dazu auf das visuelle Metronom vorne im Musikraum.
- d) Mach nun nach jeder dritten Wiederholung des Moduls eine kurze Pause und setze im richtigen Tempo wieder ein.
- e) Musiziert als Gruppe den folgenden Ablauf. Orientiert euch am visuellen Metronom, um das richtige Tempo zu halten. Jeder Akkord muss drei Mal erklingen, bevor zum nächsten übergegangen wird.

H	Des	A	Es	E	Des	H	E	Es	A
----------	------------	----------	-----------	----------	------------	----------	----------	-----------	----------

- f) Würfelt nun einen eigenen Ablauf, tragt die jeweiligen Akkorde ein und übt ihn anschließend. Da nur die Zahlen 1-5 (gemäß euren Gruppennummern) den Akkorden zugeordnet werden können, müsst ihr bei einer 6 nochmal würfeln.

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

- g) Musiziert eure Abfolgen simultan zum Drakonia-Thema. Übt so lange, bis ihr das Tempo mithilfe des visuellen Metronoms trotz Hintergrundmusik halten könnt. Präsentiert anschließend eure Abfolge.

(e) Gruppenarbeit – Medolies fünf Harfen-Module

Auf Drakonia lernt Link das Orni-Mädchen Medolie (engl. Medli) kennen, die, wie sich zu einem späteren Zeitpunkt im Spiel herausstellt, die Weise des Terra-Tempels ist. Kurz bevor ihre Bestimmung im Spiel enthüllt wird, spielt Medolie simultan zum Drakonia-Thema fünf verschiedene Harfen-Module. Diese bestehen aus fünf verschiedenen Dur-Akkorden: A, H, Des, Es und E. Die Module erklingen dabei in keiner festgelegten Reihenfolge, sondern werden durch einen Algorithmus jeweils hintereinander zufällig ausgelöst. Medolie spielt diese Harfen-Module im Spiel ununterbrochen bei Tag und Nacht, bis sie schließlich vom Spieler gefunden wird.

Arbeitsaufträge:

- a) Arbeitet zu fünft zusammen. Jedes Gruppenmitglied übernimmt ein Harfen-Modul.

Deine Gruppennummer	5
Dein Harfen-Modul	E-Dur

- b) Teile den anderen Gruppenmitgliedern deine Gruppennummer und dein Harfen-Modul mit. Hol dir auf Anweisung des Lehrers vorne am Pult ein Schüler-iPad.
- c) Übe dein Harfen-Modul zunächst alleine in *Garage-Band*. Streiche von unten nach oben über die Saiten, um den Akkord zu spielen. Das Tempo liegt bei bpm = 80. Achte dazu auf das visuelle Metronom vorne im Musikraum.
- d) Mach nun nach jeder dritten Wiederholung des Moduls eine kurze Pause und setze im richtigen Tempo wieder ein.
- e) Musiziert als Gruppe den folgenden Ablauf. Orientiert euch am visuellen Metronom, um das richtige Tempo zu halten. Jeder Akkord muss drei Mal erklingen, bevor zum nächsten übergegangen wird.

H	Des	A	Es	E	Des	H	E	Es	A
----------	------------	----------	-----------	----------	------------	----------	----------	-----------	----------

- f) Würfelt nun einen eigenen Ablauf, tragt die jeweiligen Akkorde ein und übt ihn anschließend. Da nur die Zahlen 1-5 (gemäß euren Gruppennummern) den Akkorden zugeordnet werden können, müsst ihr bei einer 6 nochmal würfeln.

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

- g) Musiziert eure Abfolgen simultan zum Drakonia-Thema. Übt so lange, bis ihr das Tempo mithilfe des visuellen Metronoms trotz Hintergrundmusik halten könnt. Präsentiert anschließend eure Abfolge.

3. Immersion durch „Overworld Themes“

Die „Overworld“ ist der zentrale Ort im Spiel, der die verschiedenen Level und wichtige Elemente der Handlung miteinander verbindet (vgl. AB 2, Aufgabe 2c). „Overworld Themes“ (also die Musik, die auf der Overworld spielt) haben somit in Videospiele einen besonders hohen Stellenwert, da der Spieler in diesen Abschnitten des Spiels die meiste Zeit verbringt.

Aufgabe 1: Hört euch eines der folgenden „Overworld Themes“ an (Einteilung durch den Lehrer). Scannt dazu mithilfe der Schüler-iPads den jeweiligen QR-Code und benutzt eure Kopfhörer/AirPods. Beschreibt jeweils die Grundstimmung der Musik und analysiert die in der Tabelle aufgeführten Parameter. Präsentiert am Ende euer Ergebnis und überträgt jeweils die Ergebnisse der anderen Gruppen in die übrigen Tabellen.

The Legend of Zelda – Ocarina of Time

Beschreibung der Musik:	
Tempo/Rhythmus	Schneller als 120 bpm, auffälliger/markanter Rhythmus
Dynamik (Lautstärke)	
Melodieverlauf	
Instrumentierung	

The Legend of Zelda – The Wind Waker

Beschreibung der Musik:	
Tempo/Rhythmus	
Dynamik (Lautstärke)	
Melodieverlauf	
Instrumentierung	Streicher, Bläser; auffällig: Trompete, Trommel (MIDI-Klänge)

The Legend of Zelda – Skyward Sword

Beschreibung der Musik:		
Tempo/Rhythmus		
Dynamik (Lautstärke)		
Melodieverlauf	Auf- und absteigende Melodien, Fanfaren, Dur	
Instrumentierung		

Aufgabe 2: Benennt Gemeinsamkeiten und Unterschiede der „Overworld Themes“. Was fällt euch auf?

Gemeinsamkeiten	Unterschiede



Aufgabe 3: Das zentrale Spielziel von Adventure Games besteht oft darin, eine für den Protagonisten wichtige Person zu retten (hier: Prinzessin Zelda). Wie unterstützen Overworld-Themes diesbezüglich die vom Spieler empfundene imaginative Immersion?

4. Immersion am Beispiel von *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* (2017)

Handlung des Spiels

Im Spiel *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* beginnt die Handlung mit dem Erwachen des Helden Link nach einem 100-jährigen Schlaf. Wie sich erst später im Spiel herausstellt, hat Link 100 Jahre zuvor die entscheidende Schlacht gegen die Verheerung Ganon (den Antagonisten des Spiels) verloren. Die dramatischen Folgen dieser Niederlage werden im Laufe der Handlung nach und nach enthüllt: Das Königreich Hyrule wurde zerstört, Links engste Freunde kamen ums Leben, vom Land sind weitgehend nur noch Ruinen übrig und überall lauern Monster. Die dadurch entstandene Wildnis, die der Spieler nach Links Erwachen erkunden kann, wirkt zwar schön, aber dennoch oft leer, verlassen und gefährlich. Da Link durch den 100-jährigen Schlaf weitgehend sein Gedächtnis verloren hat, ist er sich seiner Niederlage zu Beginn des Spiels ebenso wenig bewusst wie der Spieler selbst.

Aufgabe 1: Analysiert die folgenden musikalischen Parameter des Overworld Themes:

Tempo	
Dynamik	
Tonart	
Instrumentierung	

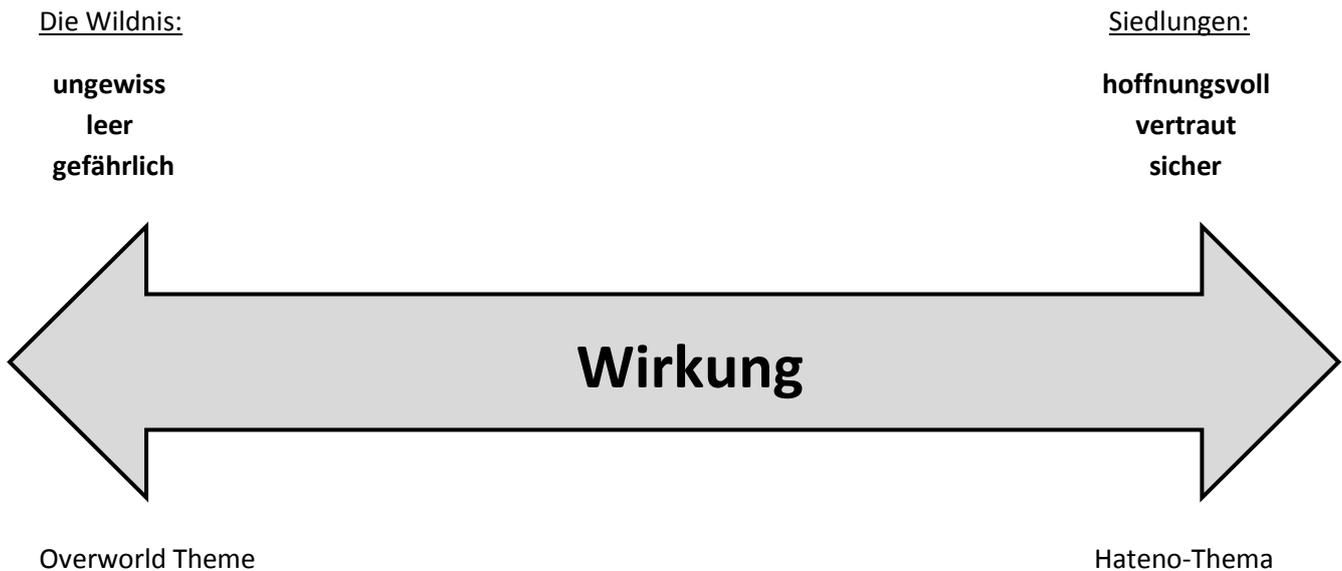
Aufgabe 2: Wie spiegelt die musikalische Umsetzung des Overworld Themes die Handlung des Spiels wider?

Musik zwischen Ungewissheit und Hoffnung

Die Musik in *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* bewegt sich größtenteils auf einem Spektrum zwischen völliger Ungewissheit und hoffnungsvoller Vertrautheit.

Während das Overworld Theme Ungewissheit vermittelt und leer wirkt, erscheinen die wenigen, noch verbliebenen Dörfer und Siedlungen des Spiels (wie beispielsweise Hateno) durch die Musik friedlich, vertraut und hoffnungsvoll.

Aufgabe 3: Ordnet die folgenden Hörbeispiele jeweils einer Stelle auf dem Spektrum zu.



Hausaufgabe: Schaut euch das Gameplay-Video „Zelda Breath of the Wild – Just showing the scenery“ auf YouTube an. Wann setzt im Video das Overworld Theme ein? Wo würdet ihr auf dem Spektrum die Musik zuordnen, die spielt, wenn Link auf dem Pferd reitet?



Siedlungen und Bewohner in *The Legend of Zelda – Breath of the Wild*

Aufgabe 1: Die folgenden Bilder zeigen das Design von verschiedenen Siedlungen sowie deren Bewohner im Spiel. Ordne die Bilder den Hörbeispielen zu (Tabelle auf der Rückseite) und benenne die jeweilige Instrumentierung. Begründe deine Zuordnung anhand des Charakters der Musik.

Gerudo



Gerudo-Stadt



Orni



Gorone



Dorf der Orni



Goronia



Zora



Zoras Reich



Marimba, Synthesizer-Klänge,
Posaune, Trommel, Bongos

Klavier, Synthesizer-Klänge,
Tamburin, Holzbläser, Gitarre

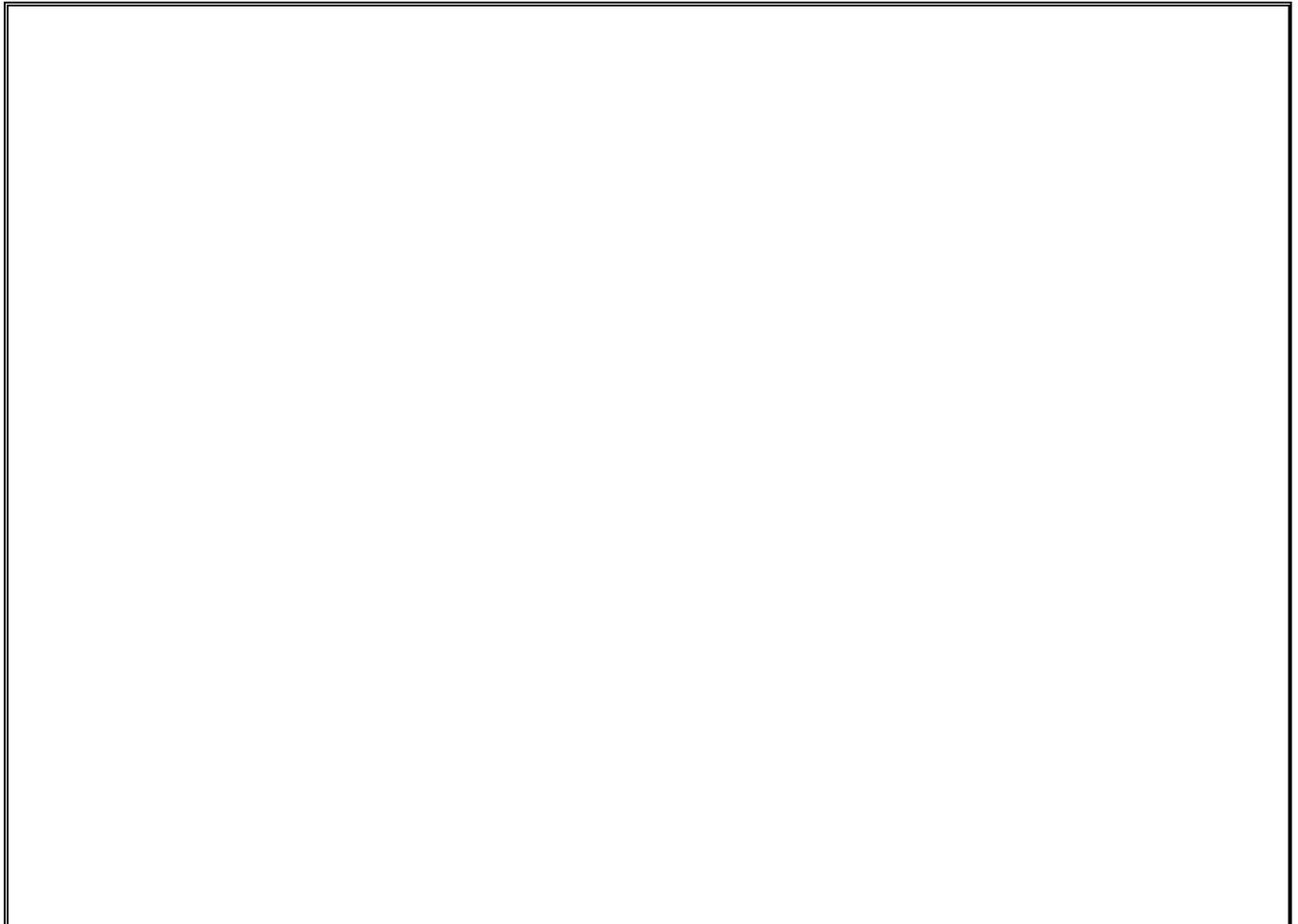
Klavier, Klarinette,
Streicher, Mandoline,
Gitarre

Sitar, Tabla, Holzbläser, Synthesizer-Klänge

Bilder aus: *The Legend of Zelda: Breath of the Wild*.
Master Works, 2019

Hörbeispiel	1	2	3	4
Bewohner				
Siedlung				
Instrumentierung				
Begründung				

Aufgabe 2: Du hörst nun die Hintergrundmusik einer weiteren Siedlung. Male ein Bild zur Musik und versuch dabei, die verschiedenen Klangfarben des Hörbeispiels farblich oder durch unterschiedliche Formen darzustellen.



Die längste Nebenaufgabe im Spiel – Das Dorf Taburasa

Errichtung des Dorfes und musikalische Umsetzung

Im Laufe des Spiels erhält der Spieler die Möglichkeit, im Rahmen einer Nebenaufgabe (also einer optionalen Mission, die vom Hauptziel des Spiels abweicht) dabei mitzuhelfen, ein neues Dorf namens Taburasa (engl. Tarrey Town) zu errichten. Dazu muss der Spieler nicht nur bestimmte Ressourcen als Baumaterial beschaffen, sondern auch auf der Spielwelt nach Charakteren suchen, die bereit sind, in dieses Dorf zu ziehen und dort ein neues Leben zu beginnen. Wie sich bei der Suche herausstellt, handelt es sich dabei um Charaktere aus den vier Völkern der Spielwelt: Zoras, Goronen, Gerudo und Orni. Zu Beginn der Nebenaufgabe wirkt die Hintergrundmusik im Dorf noch eher leer (genau wie das Dorf selbst). Allerdings verändert sich die Musik passend zum Spielfortschritt: Mit jedem neuen Bewohner, der ins Dorf zieht, wird auch der Hintergrundmusik ein neues Klang-Modul hinzugefügt. Die Klang-Module spiegeln dabei die Eigenschaften des jeweiligen Volkes musikalisch wider.

Aufgabe 1: Hört euch das vollständige Taburasa-Thema nochmals an und benennt die neu hinzugefügten Instrumente/Instrumentengruppen passend zum jeweiligen Volk.

Klang-Modul	Instrumentierung
Goronen	
Gerudo	
Orni	
Zoras	

Aufgabe 2: Ordnet nun das vollständige Taburasa-Thema einer Stelle auf dem Spektrum zu. Wie verändert sich die Wirkung des Themas mit steigendem Spielfortschritt?

Die Wildnis:

Siedlungen:

ungewiss
leer
gefährlich

leer
hoffnungsvoll

hoffnungsvoll
vertraut
sicher



5. (a) Chancen und Risiken von Videospiele

Arbeitsauftrag (Gruppenpuzzle): Erarbeitet in Vierergruppen Vor- und Nachteile des Konsums von Videospiele. Diskutiert abschließend darüber, wie ihr verantwortungsbewusst mit Videospiele umgehen könnt.

Vorgehensweise:

- Erarbeite anhand der Aufgaben im Kasten das dir zugewiesene Thema. Du wirst später als Experte für dieses Thema den anderen Gruppenmitgliedern von deinen Ergebnissen berichten (15 min).
- Finde dich mit drei anderen Experten des gleichen Themas zusammen und gleicht eure Ergebnisse ab. Ergänze dabei Punkte, die dir noch fehlen (5 min).
- Kehre anschließend in deine ursprüngliche Vierergruppe zurück. Berichte den anderen nun von deinen Ergebnissen. Notiere die Ergebnisse der anderen Gruppenmitglieder auf der Rückseite dieses Arbeitsblattes (15 min).
- Diskutiert abschließend, wie ihr verantwortungsbewusst mit Videospiele umgehen könnt. Bezieht dabei auch mit ein, was ihr in der Unterrichtseinheit über Immersion und Videospielemusik gelernt habt (5 min).

Scanne den QR-Code und schaue das Video bis 8:35 min. (deutsche Untertitel aktivieren). Mache dir dann Notizen zu den folgenden Fragen:

- Welche Vorurteile zu Videospiele werden genannt?
- Welche positiven Auswirkungen können Videospiele auf unser Gehirn haben?



Falls du schneller fertig bist: Scanne die QR-Codes auf der Rückseite und schaue die Videos.

The Super Mario Effect



Videospielsucht



Computerspielsucht – Brutale Realität



5. (b) Chancen und Risiken von Videospiele

Arbeitsauftrag (Gruppenpuzzle): Erarbeitet in Vierergruppen Vor- und Nachteile des Konsums von Videospiele. Diskutiert abschließend darüber, wie ihr verantwortungsbewusst mit Videospiele umgehen könnt.

Vorgehensweise:

- Erarbeite anhand der Aufgaben im Kasten das dir zugewiesene Thema. Du wirst später als Experte für dieses Thema den anderen Gruppenmitgliedern von deinen Ergebnissen berichten (15 min).
- Finde dich mit drei anderen Experten des gleichen Themas zusammen und gleicht eure Ergebnisse ab. Ergänze dabei Punkte, die dir noch fehlen (5 min).
- Kehre anschließend in deine ursprüngliche Vierergruppe zurück. Berichte den anderen nun von deinen Ergebnissen. Notiere die Ergebnisse der anderen Gruppenmitglieder auf der Rückseite dieses Arbeitsblattes (15 min).
- Diskutiert abschließend, wie ihr verantwortungsbewusst mit Videospiele umgehen könnt. Bezieht dabei auch mit ein, was ihr in der Unterrichtseinheit über Immersion und Videospielemusik gelernt habt (5 min).

Scanne den QR-Code und schaue das Video bis 5:03 min. (englische Untertitel aktivieren). Mache dir dann Notizen zu den folgenden Aufgaben:



- Erläutere das Ergebnis des eingangs erwähnten Experiments.
- Um was handelt es sich beim „Super Mario Effect“?
- Wie könntest du den „Super Mario Effect“ zu deinem Vorteil nutzen?

Hilfreiche Vokabeln: object – Ziel; crucial – entscheidend; significant – bedeutsam; profound – tiefgründig; plumber – Klempner; obsessed – besessen; pit - Grube

Falls du schneller fertig bist: Scanne die QR-Codes auf der Rückseite und schaue die Videos.

Das Gehirn über Computerspiele



Videospielsucht



Computerspielsucht – Brutale Realität



5. (c) Chancen und Risiken von Videospiele

Arbeitsauftrag (Gruppenpuzzle): Erarbeitet in Vierergruppen Vor- und Nachteile des Konsums von Videospiele. Diskutiert abschließend darüber, wie ihr verantwortungsbewusst mit Videospiele umgehen könnt.

Vorgehensweise:

- a) Erarbeite anhand der Aufgaben im Kasten das dir zugewiesene Thema. Du wirst später als Experte für dieses Thema den anderen Gruppenmitgliedern von deinen Ergebnissen berichten (15 min).
- b) Finde dich mit drei anderen Experten des gleichen Themas zusammen und gleicht eure Ergebnisse ab. Ergänze dabei Punkte, die dir noch fehlen (5 min).
- c) Kehre anschließend in deine ursprüngliche Vierergruppe zurück. Berichte den anderen nun von deinen Ergebnissen. Notiere die Ergebnisse der anderen Gruppenmitglieder auf der Rückseite dieses Arbeitsblattes (15 min).
- d) Diskutiert abschließend, wie ihr verantwortungsbewusst mit Videospiele umgehen könnt. Bezieht dabei auch mit ein, was ihr in der Unterrichtseinheit über Immersion und Videospielemusik gelernt habt (5 min).

Scanne den QR-Code und schaue das Video. Mache dir dann Notizen zu den folgenden Fragen:

1. Was macht Videospiele so attraktiv?
2. Ab wann ist jemand deiner Meinung nach videospielesüchtig?
3. Welche weiteren Symptome gehen mit einer Videospielesucht einher?



Falls du schneller fertig bist: Scanne die QR-Codes auf der Rückseite und schaue die Videos.

The Super Mario Effect



Das Gehirn über Computerspiele



Computerspielsucht – Brutale Realität



5. (d) Chancen und Risiken von Videospiele

Arbeitsauftrag (Gruppenpuzzle): Erarbeitet in Vierergruppen Vor- und Nachteile des Konsums von Videospiele. Diskutiert abschließend darüber, wie ihr verantwortungsbewusst mit Videospiele umgehen könnt.

Vorgehensweise:

- Erarbeite anhand der Aufgaben im Kasten das dir zugewiesene Thema. Du wirst später als Experte für dieses Thema den anderen Gruppenmitgliedern von deinen Ergebnissen berichten (15 min).
- Finde dich mit drei anderen Experten des gleichen Themas zusammen und gleicht eure Ergebnisse ab. Ergänze dabei Punkte, die dir noch fehlen (5 min).
- Kehre anschließend in deine ursprüngliche Vierergruppe zurück. Berichte den anderen nun von deinen Ergebnissen. Notiere die Ergebnisse der anderen Gruppenmitglieder auf der Rückseite dieses Arbeitsblattes (15 min).
- Diskutiert abschließend, wie ihr verantwortungsbewusst mit Videospiele umgehen könnt. Bezieht dabei auch mit ein, was ihr in der Unterrichtseinheit über Immersion und Videospielemusik gelernt habt (5 min).

Scanne den QR-Code und schaue das Video. Mache dir dann Notizen zu den folgenden Fragen:

- Welche negativen Auswirkungen einer Videospiele such werden genannt?
- Wie ging Laslos Mutter mit der Sucht ihres Sohnes um?
- Wie denkt Laslo heute über Videospiele?



Falls du schneller fertig bist: Scanne die QR-Codes auf der Rückseite und schaue die Videos.

The Super Mario Effect



Das Gehirn über Computerspiele



Videospielsucht

