

Sachanalyse

a) Immersion in Videospielen

Der Begriff Immersion beschreibt grundsätzlich das völlige Eintauchen in eine virtuelle Realität. Dies hat zur Folge, dass der Spieler die Spielwelt aus der Sicht des Avatars sieht und die virtuelle Umgebung als real empfindet.¹ Interaktionen in der Spielwelt und getroffene Entscheidungen im Spiel verursachen dabei reale Emotionen beim Spieler. Im Extremfall verliert der Spieler sogar das Gefühl von Raum und Zeit in der realen Welt. Der metaphorische Vergleich des Eintauchens, der mit dem Begriff der Immersion einhergeht, erscheint dabei sehr treffend: Genauso wie ein physischer Körper komplett von Wasser umgeben sein kann, so umgeben sich auch Spieler durch ein Videospiel mit einer subjektiv empfundenen alternativen Realität und werden dabei durch den Prozess des Spielens immer tiefer in die Spielwelt gezogen.² Collins³ unterscheidet in diesem Sinne verschiedene Stufen der Immersion: Demgemäß beginnt der schwächste Grad der Immersion mit einfacher Neugier oder Interesse an einem Spiel. Als nächstes folgt die Stufe der Sympathie, in der der Spieler die Spielwelt durch die Augen des Avatars sieht und sich mit ihm identifizieren kann. Überschreitet der Spieler diese Stufe, entsteht bei ihm ein Gefühl der Empathie bzw. der emotionalen Bindung zu dem Avatar. Schließlich erreicht der Spieler die intensivste Stufe der Immersion, bei der er vorübergehend (d.h. während des Spielens) zwischen Realität und Virtualität nicht mehr unterscheidet und damit die wahrgenommene Grenze zwischen ihm und dem Avatar verschwindet.

Diesbezüglich stellt sich nun die Frage, durch welche Faktoren die von Spielern empfundene Immersion verursacht und wie diese untersucht bzw. analysiert werden können. Laura Ermi und Frans Mäyrä⁴ haben dazu eine qualitative Interviewstudie durchgeführt und auf Grundlage ihrer Erkenntnisse das sogenannte SCI-Modell entwickelt, das die Analyse der Immersion in Videospielen ermöglicht. Dieses Modell umfasst

¹ Van Elferen, Isabella; Analysing Game Musical Immersion – The ALI Model; in: *Ludomusicology – Approaches to Video Game Music*, Sheffield, 2016, S. 32.

² <https://www.youtube.com/watch?v=XpZNJ-S5U30>, (Zugriff am 24.12.2020).

³ Collins, Karen; *Game Sound: An Introduction to the History, Theory, and Practice of Video Game Music and Sound Design*, Cambridge, 2008, S. 133f.

⁴ Ermi, Laura; Mäyrä, Frans; Fundamental Components of the Gameplay Experience: Analysing Immersion, 2005, veröffentlicht durch die Digital Games Research Association: <http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/06276.41516.pdf>, (Zugriff am 24.12.2020).

drei Dimensionen empfundener Immersion: Die Dimension der sensorischen Immersion (*sensory immersion*) beschreibt den audiovisuellen Einfluss von Videospiele auf die Wahrnehmung des Spielers. Demnach sind die audiovisuellen Reize eines Spiels, die durch große Bildschirme sowie laute Klänge und Soundeffekte ausgelöst werden, so dominant, dass die audiovisuellen Reize der Realität ausgeblendet werden.⁵

Die Dimension der herausforderungsbasierten Immersion (*challenge-based immersion*) beschreibt das Streben nach einem möglichst ausgeglichenen Verhältnis zwischen dem Schwierigkeitsgrad einer Herausforderung und den Fähigkeiten eines Spielers, diese zu überwinden. Falko Rheinberg und Siegbert Krug⁶ führen anhand des Modells des leistungsmotivierten Verhaltens diesen Sachverhalt noch näher aus: Wird eine herausfordernde Tätigkeit erfolgreich gemeistert, stellt sich in der Regel ein Gefühl des Stolzes und der Zufriedenheit ein. Der dadurch entstandene Anreiz des Erfolgs und das Erleben der eigenen Kompetenz wirken sich positiv auf die subjektive Leistungsmotivation aus. Ist eine Aufgabe allerdings zu leicht oder gar anspruchslos, hat dies einen negativen Einfluss auf die Motivation, da der sich einstellende Erfolg nicht der eigenen Anstrengung zugeschrieben werden kann. Darüber hinaus können anspruchslose Herausforderungen als langweilig empfunden werden. Ist dagegen der Schwierigkeitsgrad einer Herausforderung zu hoch, führt dies höchstwahrscheinlich zu Überforderung und Frustration und damit wiederum zu einer Verringerung der subjektiven Motivation. Daraus lässt sich schließen, dass der Anreiz des Erfolgs bzw. die Leistungsmotivation bei mittelschweren Aufgaben am höchsten ist.⁷ Genau diesen Schwierigkeitsgrad streben auch Spieleentwickler bei der Entwicklung eines Videospiele an. Um Herausforderungen in einem Videospiele zu bewältigen, sind im Allgemeinen motorische, kognitive oder strategische Fähigkeiten bzw. deren Kombination nötig.⁸ Damit Videospiele trotz dieser komplexen Voraussetzungen mittelschwere Herausforderungen beim Spielen gewährleisten können, ist der Schwierigkeitsgrad eines Videospiele oft individuell einstellbar.

Die schließlich dritte Dimension der imaginativen Immersion (*imaginative immersion*) beschreibt die Fähigkeit eines Spielers, die eigene Vorstellungskraft bzw. Fantasie beim Spielen zu nutzen. Wichtige Elemente, die die Vorstellungskraft anregen, sind demnach beispielsweise die spielbaren Charaktere und

⁵ Ebd., S. 7.

⁶ Rheinberg, Falko; Krug, Siegbert; *Motivationsförderung im Schulalltag*, 3. korrigierte Auflage, Göttingen 2005, S. 25ff.

⁷ Ebd., S. 28.

⁸ Ermi & Mäyrä, 2005, S. 8.

deren Aussehen, die Spielwelt und dessen Erkundung, sowie die zugrunde liegende Handlung.⁹ Collins¹⁰ schlägt bei der Analyse der imaginativen Immersion vor, zu untersuchen, wie diese Elemente durch deren Verknüpfung mit der Musik eines Videospieles zusätzlich bedingt werden. Damit ergeben sich drei hauptsächliche, sich wechselseitig bedingende Faktoren, die im Hinblick auf die imaginative Immersion analysiert werden können: Das Bild, die Handlung und die Musik eines Videospieles. Je stärker die Verknüpfung und logische Übereinstimmung dieser Faktoren bzw. Elemente, desto höher der Grad an subjektiv empfundener Immersion.

b) Struktur von Videospiele

Zwar bestehen einige Ähnlichkeiten zwischen Filmmusik und der Musik in Videospiele, doch es gibt einige signifikante Unterschiede im Aufbau und in der Struktur von Videospiele, die dieses digitale Medium besonders komplex erscheinen lassen. In den 1980er Jahren waren sogenannte *Choose your own Adventure* Bücher vor allem unter Kindern sehr populär, was Nintendo dazu veranlasste, eine Reihe solcher Bücher zu veröffentlichen.¹¹ Der narrative Aufbau dieser Bücher ist der Struktur heutiger Videospiele sehr ähnlich, wie der folgende Auszug zeigt:

“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.”¹²

Der Leser wird also vor die Wahl gestellt, wie die Geschichte weitergeht und kann damit selbst den Fortgang der Handlung bestimmen. In anderen Worten: Die Geschichte ist interaktiv (da der Leser

⁹ Ebd., S. 6f.

¹⁰ Collins, 2008, S. 134ff.

¹¹ Ebd., S. 143.

¹² Bosco, Clyde; *Nintendo Adventure Books. Featuring the Super Mario Bros. Double Trouble*, New York, 1991, S. 5.

Entscheidungen treffen muss und wesentlich die Handlung beeinflusst) und nicht-linear (da bei jedem Lesen mehrere Handlungsstränge möglich sind). Videospiele spiegeln strukturell gesehen dieselben Merkmale wider. In der Regel sind Handlungen in Videospiele nicht kleinschrittig in einer festgelegten Reihenfolge aufgebaut, sondern flexibel erkundbar. Damit haben sie, ähnlich wie die oben erwähnten *Choose your own Adventure* Bücher, eine modulare Struktur, d.h. die Handlung setzt sich aus Modulen bzw. Bausteinen zusammen, die interaktiv durch den Spieler festgelegt und in eine individuelle Reihenfolge gebracht werden. Die drei zentralen strukturellen Merkmale, die Videospiele von Filmen unterscheiden sind also: Nicht-Linearität (*non-linearity*), Spieler-Interaktivität (*player-interactivity*) und Modularität (*modularity*).¹³

Die modulare Struktur von Videospiele hat entscheidende Auswirkungen auf die Musik, die passend zu den einzelnen Modulen komponiert werden muss. Angenommen, bei dem oben erwähnten Auszug handelt es sich um eine Spielszene in einem Videospiele. Ein Komponist würde sich zunächst einen Überblick darüber verschaffen, welche Module in der Szene miteinander verbunden sind. In diesem Fall sind es vier Module (Abb. S. 5). Im nächsten Schritt würde der Komponist die Musik zu den einzelnen Modulen komponieren, d.h. jeweils passende Klang-Module erstellen. Dies bringt jedoch mehrere Schwierigkeiten mit sich: Der Komponist kann nicht wissen, wie lange sich der Spieler im Korridor (*hallway*) aufhalten wird, um über die weitere Vorgehensweise zu entscheiden. Theoretisch könnte sich ein Spieler in diesem Bereich endlos lange aufhalten. Das Klang-Modul müsste also eine unbestimmte Länge aufweisen, weswegen Komponisten oft auf Loops zurückgreifen. Dies führt jedoch zu einem weiteren Problem: Hört der Spieler ständig die gleiche, immer wiederkehrende Melodie, würde er möglicherweise irgendwann aufhören, die Musik zu registrieren und sie im schlimmsten Fall als störend empfinden.¹⁴ Videospielemusik-Komponisten sind sehr erfinderisch gewesen, um solche Herausforderungen zu überwinden. Eine interessante Möglichkeit, die Variabilität eines Klang-Moduls über einen längeren Zeitraum hinweg zu gewährleisten, wäre beispielsweise die Verwendung eines zufallsbasierten Algorithmus, der die musikalischen Parameter des Klang-Moduls gelegentlich leicht modifiziert.¹⁵

¹³ Medina-Gray, Elizabeth; Modularity in Video Game Music; in: *Ludomusicology – Approaches to Video Game Music*, Sheffield, 2016, S. 53f.

¹⁴ Collins, 2008, S. 140.

¹⁵ Eine detaillierte Ausführung der von Videospielemusik-Komponisten verwendeten Kompositionsmethoden würde den Rahmen der Arbeit sprengen. Da der Fokus der Unterrichtseinheit auf einzelnen Spielszenen und deren kompositorischer Umsetzung liegt, sei an dieser Stelle lediglich auf die umfassende Abhandlung dieses Themas von Collins, 2008, S. 147ff. verwiesen.

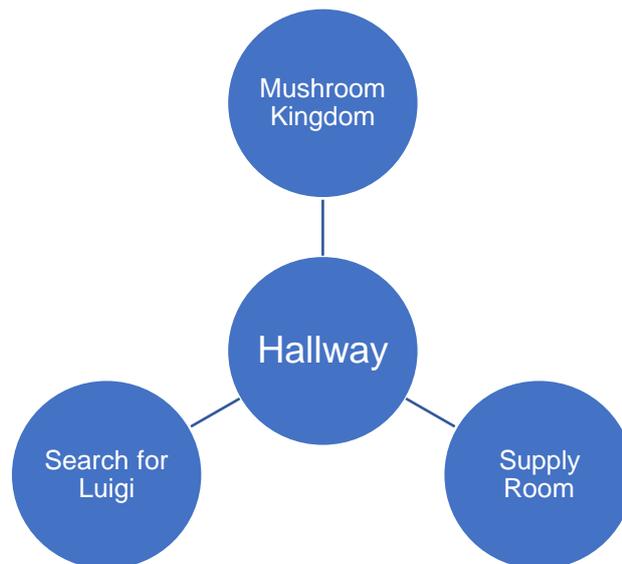


Abb.: Modulare Struktur der Eingangsszene des Nintendo-Buchs *Double Trouble*.

Entscheidet sich der Spieler nun für eine der drei Auswahlmöglichkeiten, würde die Musik des Klang-Moduls „Hallway“ in ein anderes übergehen. Der musikalische Übergang dürfte nicht zu abrupt oder dissonant auf den Spieler wirken, da dies sonst negative Auswirkungen auf die Immersion hätte.¹⁶ Komponisten müssen also zusätzlich darauf achten, die einzelnen Klang-Module nicht zu unterschiedlich zu gestalten, damit möglichst nahtlose Übergänge zwischen den Modulen realisiert werden können. Gleichzeitig müssen die einzelnen Klang-Module ausreichend abwechslungsreich gestaltet werden, damit der Soundtrack nicht einfallslos oder langweilig wirkt.

Dazu kommt, dass sich mehrere Klang-Module in einem Videospiel überlagern und über einen längeren Zeitraum hinweg gleichzeitig erklingen können. Nähert sich der Spieler beispielsweise Gegnern, erklingt zusätzlich oft eine andere Musik, die den Spieler warnen bzw. auf den bevorstehenden Kampf einstimmen soll. Auch potenzielle Soundeffekte wie das Warnsignal einer geringen Lebensanzeige oder ein immer lauter werdender Klang, der dem Spieler beim Entdecken eines Schatzes hilft, müssen mitberücksichtigt werden. Außerdem werden mittlerweile in viele Videospiele Foley-Aufnahmen integriert.

¹⁶ Medina-Gray, 2016, S. 63.

Des Weiteren unterliegt die Verknüpfung all dieser Klang-Module bestimmten Voraussetzungen: „[...] musical modularity requires [...] a collection of *modules* and a set of *rules* that dictate how the modules may combine. In video games, the modules are often distinct containers of musical data – digital files – and the rules are programmed into the game in the form of triggers and other if-then conditions.“¹⁷ Wann all diese einprogrammierten Regeln in Form von Klang-Modulen ausgelöst werden, hängt von der Spielweise und den Entscheidungen des Spielers ab. Somit kann ein Videospieldemusik-Komponist praktisch nie genau vorhersagen, wie der Soundtrack im Videospiel letztendlich klingen wird. Dies macht Videospieldemusik extrem dynamisch: So gut wie jeder durch den Spieler realisierte Soundtrack eines Videospieles klingt jeweils unterschiedlich und einzigartig.

c) Verwendung und Wirkung von Overworld-Themes

Herausfordernd kann für einen Videospieldemusik-Komponisten auch die große Menge der Module sein, die verklunglicht werden müssen. Würden die in der Abbildung dargestellten äußeren Module um 10 weitere Verzweigungspunkte mit je drei Wahlmöglichkeiten fortgeführt werden, ergäbe das eine Gesamtzahl von ungefähr 59.000 Modulen.¹⁸ Da eine solche Zahl für Komponisten wohl kaum zu bewältigen ist, wird die modulare Struktur in vielen Videospielen auf ein zentrales Kernmodul ausgerichtet. Dieses Modul, das praktisch die Kernidee der Handlung darstellt und als Dreh und Angelpunkt der modularen Struktur fungiert, wird von Spieleentwicklern oft als *Overworld*-Modul bezeichnet. Das Klang-Modul, das der Komponist für die *Overworld* kreiert, nimmt daher eine besondere Stellung im Soundtrack ein und zeichnet sich in der Regel durch ähnliche musikalische Merkmale aus. Dies macht ein Vergleich der drei *Overworld*-Themes der Spiele *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*¹⁹, *The Wind Waker*²⁰ und *Skyward Sword*²¹ deutlich. Vor allem durch die fanfarenartigen Trompetenklänge, den durch die Trommeln hervorgerufenen marschähnlichen Rhythmus und das hohe Tempo (schneller als 120 bpm) der drei Klang-Module soll der Spieler den Eindruck bekommen, an einem heroischen Abenteuer teilzunehmen und gleichzeitig motiviert werden, das Ziel dieses Abenteurers zu erreichen.²² Wie in vielen anderen Videospielen auch, besteht dieses Ziel darin, eine für den Protagonisten des Spiels wichtige Person (in diesem Fall eine Prinzessin)

¹⁷ Ebd., S. 55.

¹⁸ Collins, 2008, S. 143.

¹⁹ <https://www.youtube.com/embed/uj97kISm1nc?end=97>, (Zugriff am 26.12.2020).

²⁰ https://www.youtube.com/embed/5J_bL2bjQ-k?end=85, (Zugriff am 26.12.2020).

²¹ <https://www.youtube.com/embed/nRbROTdOgj0?end=97>, (Zugriff am 26.12.2020).

²² http://www.act.uni-bayreuth.de/en/archiv/2011-02/02_Brame_Thematic_Unity/index.html, (Zugriff am 26.12.2020).

zu retten und die Welt von dem Bösen zu befreien. Wann immer der Spieler bei der Beendigung eines Levels oder einer Mission auf die Overworld zurückkehrt, wird er durch die Musik an dieses Ziel erinnert und dazu motiviert, weiterzuspielen. Da Overworld-Themes somit eng mit der zugrunde liegenden Handlung des Spiels verknüpft sind, erhöhen sie den Grad der imaginativen Immersion.

d) Immersion in *The Legend of Zelda: The Wind Waker*

Wie bereits erwähnt, können Klang-Module in Videospielen auch gleichzeitig erklingen. Überlagern sich Klang-Module, können diese entweder zusammenpassen oder klanglich dissonant wirken. Zunächst mag es den Anschein haben, als sei die klangliche Übereinstimmung von mindestens zwei Modulen das immer anzustrebende Ideal für Komponisten. Doch auch Module, die zusammen dissonant wirken, können einem für die Spielhandlung wichtigen Zweck dienen. Da die Untersuchung modularer Strukturen in der Musikanalyse recht ungewöhnlich ist, schlägt Medina-Gray einen neuen musikanalytischen Ansatz vor, um festzustellen, inwieweit gleichzeitig erklingende Module musikalisch übereinstimmen oder dissonant wirken.²³ Demnach sind folgende Parameter bei der Analyse der Klang-Module entscheidend: Tempo, Tonart und Instrumentierung. Das Tempo trägt dann zu klanglicher Übereinstimmung bei, wenn das zugrunde liegende Metrum und die Taktschwerpunkte der Module jeweils gleich sind. Verlaufen die Metriken der Module jedoch konträr, wirkt dies der harmonischen Wahrnehmung des Gesamtklangs gewöhnlich entgegen. Im Hinblick auf die Tonart ist entscheidend, inwieweit die gleichzeitige Verwendung der Tonarten der Module konsonant oder dissonant klingt. Bei der Analyse der Instrumentierung muss untersucht werden, ob die Klangfarben der Instrumente zueinander passen oder nicht. Beispielsweise würde der gleichzeitige Klang eines Streichinstruments und einer Trompete gemäß diesem Ansatz als dissonant eingestuft werden, gleiche Instrumente dagegen als konsonant. Instrumente mit ähnlichen Klangfarben, wie zum Beispiel eine Gitarre und eine Harfe, würden als teilweise konsonant eingestuft werden.²⁴

Dieser Ansatz ist bei der musikalischen Analyse einer Spielszene aus dem Videospiel *The Legend of Zelda: The Wind Waker* sehr aufschlussreich. In diesem Spiel steuert der Spieler den Helden Link, der weite Ozeane bereisen und abgelegene Inseln besuchen muss, um das Spielziel zu erfüllen. Seine Reise

²³ Medina-Gray, Elizabeth; Meaningful Modular Combinations: Simultaneous Harp and Environmental Music in Two *Legend of Zelda* Games; in: *Music in Video Games*, New York, 2014, S. 105f.

²⁴ Ebd., S. 106.

führt ihn unter anderem auf die Insel Drakonia (*Dragon Roost Island*), die Heimat des vogelähnlichen Volkes der Orni, wo sich Link mit dem Orni-Mädchen Medolie anfreundet. Die mitreißende und leidenschaftliche Hintergrundmusik, die der Spieler auf Drakonia hört, ist recht schnell (bpm = 170) und steht in g-Moll. Die Instrumentation ist recht einfach gehalten: Panflöte, Gitarre und Clap-Sounds.²⁵ In der zweiten Hälfte des Spiels erfährt der Spieler, dass er die Weise des Terra-Tempels finden muss, um im Spiel voranzuschreiten. Der Spieler bekommt jedoch nur einen Hinweis, wo diese Weise zu finden ist: Sie spielt Harfe. Kehrt der Spieler nun nach Drakonia zurück, erklingen simultan zur Hintergrundmusik fünf kontinuierlich aufeinanderfolgende Harfen-Module.²⁶ Bei diesen fünf Klang-Modulen handelt es sich jeweils um die Dur-Akkorde A, H, Des, Es und E. Jeder Akkord wird jeweils drei Mal ungefähr im Tempo bpm = 80 wiederholt. Die Reihenfolge, in der diese Harfen-Module gespielt werden, wird durch einen zufälligen Algorithmus festgelegt. Außerdem werden die Harfen-Klänge lauter, je näher der Spieler Medolie kommt, die sich schließlich als Weise des Terra-Tempels zu erkennen gibt, sobald der Spieler sie findet.

Wendet man nun den oben erwähnten musikanalytischen Ansatz an und vergleicht die Hintergrundmusik Drakonias mit den Harfen-Modulen, wird schnell klar, wodurch die dissonante Wirkung des Gesamtklangs hervorgerufen wird: Die Tempi, Tonarten und Instrumentierung (allerdings erzeugt zumindest die Kombination Gitarre und Harfe eine teilweise klangliche Übereinstimmung) der Module sind jeweils sehr unterschiedlich. Offensichtlich hat sich der Komponist bewusst für eine solche musikalische Umsetzung entschieden, um dem Spieler hilfreiche, dem Spielzweck dienende Informationen zu geben. Die dissonante Wirkung macht es dem Spieler leichter, die Harfen-Klänge schnell zu identifizieren und zu erkennen, dass er im richtigen Gebiet nach der Weise des Terra-Tempels sucht. Außerdem führen die lauter werdenden Harfen-Klänge direkt zu Medolie. Höchstwahrscheinlich wird der Spieler die Harfen-Klänge auch als Störung wahrnehmen und sich dadurch zusätzlich motiviert fühlen, Medolie zu finden, um diese Störung zu beseitigen.²⁷

Insgesamt trägt die Musik dieser Spielszene maßgeblich zur herausforderungsbasierten Immersion bei. Da Drakonia im Spiel recht groß ist, könnte die Erkundung dieser Insel ohne die Harfen-Module recht

²⁵ <https://www.youtube.com/watch?v=FkwhtdCW5rI>, (Zugriff am 27.12.2020).

²⁶ <https://www.youtube.com/embed/aQlqjTPNyE8?start=1612&end=1697>, (Zugriff am 27.12.2020).

²⁷ Medina-Gray, 2014, S. 108.

frustrierend und ermüdend sein. Die Musik gibt dem Spieler jedoch Orientierung, ohne dabei die Suche nach Medolie anspruchslos wirken zu lassen.

e) Immersion in *The Legend of Zelda: Breath of the Wild*

Die Handlung im Spiel *The Legend of Zelda: Breath of the Wild*²⁸ unterscheidet sich fundamental von anderen Spielen der Reihe. Der entscheidende Kampf zwischen dem Protagonisten Link und dem Antagonisten Ganon hat vor Spielbeginn bereits stattgefunden. Anders als in den meisten Videospiele ging der Antagonist aus dieser Konfrontation siegreich hervor. Link entkommt zwar knapp dem Tod, muss aber in einen 100-jährigen Schlaf versetzt werden, um sich vollständig von seinen Verletzungen erholen zu können. In der Zwischenzeit wird das Königreich Hyrule, das einen Großteil der Spielwelt ausmacht, weitgehend zerstört. Links engste Freunde verlieren ihr Leben und die von Ruinen übersäte Spielwelt wird von Monstern übernommen. Das Spiel beginnt mit dem Erwachen Links in einer abgelegenen Höhle. Da Link durch den 100-jährigen Schlaf jedoch sein Gedächtnis verloren hat, ist er sich zu diesem Zeitpunkt seiner Niederlage und der Zerstörung Hyrules genau so wenig bewusst wie der Spieler selbst. Ziel des Spiels ist es, Hyrule zurückzuerobern und dabei allmählich Links Erinnerungen wiederzufinden. Auf diese Weise wird dem Spieler nach und nach enthüllt, wie es zur Niederlage Links kam. Die Spielwelt, die der Spieler dabei erkunden soll, besteht größtenteils aus einer weitläufigen Wildnis, die zwar schön erscheint, aber dennoch oft verlassen, trostlos und gefährlich wirkt.²⁹

Die ambivalente Natur der Wildnis spiegelt sich auch in der musikalischen Gestaltung des dazugehörigen Overworld-Themes wider.³⁰ Die durch das Klavier gespielte Melodie erscheint fragmentarisch und folgt keinem festgelegten Metrum. Auch Links Erinnerungen bestehen praktisch nur noch aus losen Fragmenten, und von Hyrule sind nur noch Ruinen übrig. Außerdem lässt sich kein eindeutiges Tongeschlecht feststellen, was auf die Ungewissheit der Zukunft Hyrules schließen lässt. Anfangs ist sich weder Link noch der Spieler dessen bewusst, warum die Spielwelt zerstört wurde und welche

²⁸ Hier findet sich ein Trailer zum Spiel: https://www.youtube.com/watch?v=zw47_q9wbBE, (Zugriff am 28.12.2020). Außerdem wurde *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* im Jahre 2017 von den Game Awards als Spiel des Jahres ausgezeichnet: <https://www.youtube.com/watch?v=2sOvbeM2-Qw>, (Zugriff am 28.12.2020).

²⁹ <https://www.youtube.com/watch?v=fjOr1HT7-HU>, (Zugriff am 28.12.2020).

³⁰ https://www.youtube.com/watch?v=xGi23M_5IXg, (Zugriff am 28.12.2020).

Auswirkungen dies auf die Handlung hat. Die eher zurückhaltende Dynamik wirkt unaufdringlich und hilft dadurch dem Spieler, sich auf den Erkundungsprozess zu konzentrieren.³¹

Im Gegensatz dazu stehen die wenigen, noch verbliebenen Siedlungen des Spiels, die klanglich völlig anders dargestellt werden. Betritt der Spieler diese Siedlungen, taucht er musikalisch in eine sicher, hoffnungsvoll und vertraut wirkende Atmosphäre ein.³² Dies trifft auch auf die Dörfer der vier im Spiel vorkommenden Völker zu: Bei diesen vier Völkern handelt es sich um die Zoras (ein Wasservolk), die Goronen (ein Volk, das auf einem aktiven Vulkan lebt), die Orni (ein vogelähnliches Volk) und die Gerudo (ein Wüstenstamm, der nur aus Frauen besteht).³³ Die Klang-Module, die jeweils diesen Siedlungen zugeordnet sind, spiegeln musikalisch die individuellen Eigenschaften und das Design dieser Völker wider.

Besonders interessant ist in diesem Zusammenhang die längste und umfangreichste Nebenmission im Spiel: die Errichtung des Dorfes Taburasa (*Tarrey Town*). Bei dieser Mission muss der Spieler bestimmte Ressourcen beschaffen, die als Baumaterial dienen, sowie verschiedene Charaktere auf der Spielwelt suchen, die beim Bau des Dorfes mithelfen. Wie sich bei der Suche herausstellt, handelt es sich dabei jeweils um Charaktere der vier Völker. Anfangs wirkt die Hintergrundmusik des Dorfes Taburasa noch eher leer, ähnlich wie das Dorf selbst.³⁴ Dies ändert sich jedoch, je mehr Charaktere ins Dorf ziehen. Mit jedem neuen Bewohner wird der Hintergrundmusik ein weiteres Klang-Modul hinzugefügt, das die individuellen Eigenschaften des Volkes, aus dem er stammt, musikalisch darstellt.³⁵ Im Spiel steht das Dorf Taburasa als Symbol der Hoffnung: Der Spieler bekommt das Gefühl, dass die zerstörte post-apokalyptische Spielwelt wieder aufgebaut werden kann, wenn alle Völker friedlich und vereint zusammenarbeiten. Die Musik trägt insbesondere zu dieser Wirkung bei: Jedes hinzugefügte Klang-Modul ist musikalisch einzigartig gestaltet, dennoch führen die Module zu einem harmonischen Gesamtklang, sodass die Hintergrundmusik des Dorfes am Ende der Mission voll und facettenreich klingt.³⁶

Insgesamt bewegt sich die Wirkung der Musik in *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* auf einem Spektrum zwischen Ungewissheit und Hoffnung, je nachdem wo sich der Spieler auf der Spielwelt gerade

³¹ <https://www.youtube.com/watch?v=tl-6K3zrcr0>, (Zugriff am 28.12.2020).

³² <https://www.youtube.com/watch?v=Uj07-YU5cTk>, (Zugriff am 28.12.2020).

³³ Yamamori, Takashi; *The Legend of Zelda: Breath of the Wild. Master Works*; ins Deutsche übersetzt von Christiansen, Lasse Christian, Hamburg, 2019, S. 111ff.

³⁴ <https://www.youtube.com/watch?v=2pGapEXcn30>, (Zugriff am 28.12.2020).

³⁵ <https://www.youtube.com/watch?v=Z93-mZPjhH4>, (Zugriff am 28.12.2020).

³⁶ <https://www.youtube.com/watch?v=K3wYxjbhgx0>, (Zugriff am 28.12.2020).

aufhält. Die enge Verknüpfung von Musik, Handlung und Bild bei der Umsetzung der Overworld, der Völker und des Dorfes Taburasa tragen dabei maßgeblich zur imaginativen Immersion bei.