

Reinke Schwinning

Mit klingendem Spiel. Musikalische Inszenierung von Krise und Eskalation in Videospiele

2023

<https://doi.org/10.25969/mediarep/19721>

Veröffentlichungsversion / published version

Zeitschriftenartikel / journal article

Empfohlene Zitierung / Suggested Citation:

Schwinning, Reinke: Mit klingendem Spiel. Musikalische Inszenierung von Krise und Eskalation in Videospiele. In: *Spiel//Formen*. Krisen, Jg. 2 (2023), Nr. 1, S. 31–60. DOI: <https://doi.org/10.25969/mediarep/19721>.

Erstmalig hier erschienen / Initial publication here:

<https://www.gamescoop.uni-siegen.de/spielformen/index.php/journal/article/view/29/27>

Nutzungsbedingungen:

Dieser Text wird unter einer Creative Commons - Namensnennung 4.0/ Lizenz zur Verfügung gestellt. Nähere Auskünfte zu dieser Lizenz finden Sie hier:

<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>

Terms of use:

This document is made available under a creative commons - Attribution 4.0/ License. For more information see:

<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>

MIT KLINGENDEM SPIEL

Musikalische Inszenierung von Krise
und Eskalation in Videospiele

Reinke Schwinning

ABSTRACT

Als Träger gesellschaftlicher Diskurse sind Kunst und Medien eine entscheidende Konstituente unserer Krisenwahrnehmung. Dies gilt auch für die medial-künstlerische Gattung des Videospiele, die inzwischen ein fester Bestandteil des weltweiten Kulturlebens ist. Doch wie werden Krisen in Games thematisiert und inszeniert? Dieser Beitrag soll sich vor allem dem Klang der in Spielen inszenierten Krisen widmen. Musik nimmt als ebenso subtiler wie wirkmächtiger Bestandteil von Spielen maßgeblichen Einfluss auf die Immersion und auf die Wahrnehmung der erschaffenen Spielwelten. Dieser Beitrag bietet einen Vorschlag zur Systematisierung von Krisendarstellungen in Spielen und fokussiert mit der exemplarischen Untersuchung verschiedener Fallbeispiele auf ihre musikalische Ausgestaltung hin besonders die auditive Inszenierung.

Keywords: Videospielemusik, Krise, Krisendarstellung

1. WIE KLINGT KRISE?

Aus einem ersten lokalen Ausbruch wird eine Endemie, die sich wiederum zu einer Pandemie entwickelt. Dank großer Kraftanstrengungen – etwa großangelegte Impfkampagnen oder umfassende Lockdowns – auf nationaler wie internationaler Ebene wird die rasante Ausbreitung der neuartigen Viruserkrankung jedoch allmählich eingedämmt. Aber was geschieht, wenn das Virus mutiert, ansteckender, resistenter, tödlicher wird? Was nach dem Aufhänger für eine der unzähligen Talkshows zur seit 2020 grassierenden Coronavirus-Pandemie klingt, ist tatsächlich das Szenario des bereits 2016 erschienenen Videospieles PLAGUE INC. Die Entwickler*innen des Independent-Studios Ndemic Creations stellten sich ebendiese Fragen und wählten einen bemerkenswerten Blickwinkel: Die Spielenden schlüpfen in die Rolle eines Krankheitserregers mit dem Ziel, die gesamte Menschheit auszulöschen. Durch geschickte Mutationen müssen sie sich regionalen Bedingungen wie Klima und Bevölkerungsdichte anpassen, um auch an die abgelegensten Orte der Welt vorzudringen, bevor ein Heilmittel entwickelt werden kann. Beklemmend wird das Spielgeschehen vor allem durch die Musik: Jeder der verschiedenartigen Krankheitserreger hat einen individuellen Soundtrack, der in einer geschickten Balance zwischen Monotonie und Spannung dem eigenen Siegeszug eine bedrohliche Atmosphäre verleiht.

Auch andere Krisen finden sich in Videospiele wieder: Die blutige Eskalation des Ukraine-Krieges etwa haben die Entwickler*innen der digitalen Konfliktsimulation COMBAT MISSION: BLACK SEA in Szene gesetzt – und zwar bereits im Jahr 2014, wenige Monate nach der Annexion der Krim durch russische Streitkräfte.¹ Die Klanggestaltung der virtuellen Krise folgt dem nüchternen Ton einer auf Realismus ausgelegten Simulation: Musik erklingt lediglich im Hauptmenü, die taktischen Gefechte beschränken sich auditiv auf Geräusche und gesprochenes Befehls-Feedback der durch die Spielenden gelenkten Truppen. Die wohl größte Krise des 21. Jahrhunderts

1 Zugunsten der Spielbalance lassen die Entwickler*innen in ihrem Szenario die NATO unmittelbar eingreifen – eine Zuspitzung des Konflikts, mit dem die wirkliche Entwicklung offensichtlich nicht schrittgehalten hat.

hingegen wurde in den letzten Jahrzehnten, zumindest im Verhältnis zu ihrer globalen Tragweite, in nur wenigen Videospielen thematisiert: Die Klimakrise wurde vor allem von Independent-Entwickler*innen aufgegriffen² und trat in großen Titeln eher selten unmittelbar in Erscheinung³. Dennoch findet sie zunehmend Eingang in den aktuellen Kanon. So wird in BATTLEFIELD 2042 (2021), dem jüngsten Teil der äußerst erfolgreichen BATTLEFIELD-Serie, ein düsteres Szenario gezeichnet, in dem in Folge der Klimakrise Milliarden Menschen heimatlos werden. Im City Builder ANNO 2070 (2011) sind die Umweltbelastung und ihre Auswirkungen sogar ein Teil der Spielmechanik: Stadtplanerische Entscheidungen führen zu einer positiven oder negativen „Ecobalance“, die in ersterem Falle zu ertragreicheren Ernten, in zweiterem Falle zu gehäuften Umweltkatastrophen führt. Das visuell in Szene gesetzte Schwanken zwischen Smog-vernebelter Dystopie einerseits und sonnendurchfluteter, grüner Utopie andererseits unterstreicht der Soundtrack des Spiels atmosphärisch feinfühlig, indem die Musik die jeweilige Situation widerspiegelt und den Spielenden die Konsequenzen ihres Handelns ‚vor Ohren‘ hält.

Medien, Kunst und Gesellschaft stehen in einem Verhältnis ständiger Wechselwirkung: Kunst und Medien spiegeln nicht nur gesellschaftliche Verhältnisse wider, vielmehr sind sie selbst Träger der gesellschaftlichen Diskurse und prägen diese maßgeblich.⁴ Damit sind sie eine entscheidende Konstituente des sozialen Konstrukts „Krise“⁵. Dies gilt auch für die

2 Ein Beispiel hierfür ist etwa THE WANDERING VILLAGE (2022).

3 Eine kuriose Ausnahme ist etwa die RAILROAD TYCOON II-Expansion THE SECOND CENTURY (1999), in deren Kampagne sich die Spielenden bereits 1999 mit den Auswirkungen des steigenden Meeresspiegels auseinandersetzen mussten – so gilt es etwa, die Infrastruktur in Europa, Afrika und Nordamerika nach dem Untergang der Küstenmetropolen neu zu ordnen oder die Besiedlung der nunmehr eisfreien Antarktis logistisch zu befördern.

4 Siehe hierzu auch die Einleitung Claudius Clüvers und Max Kanderskes in diesem Band.

5 Krisen werden hier im Sinne der Krisenforscher*innen Frank Bösch, Nicole Deitelhoff und Stefan Kroll verstanden als „die breite öffentliche Wahrnehmung bedrohlicher gesellschaftlicher Herausforderungen, die unmittelbare grundlegende Entscheidungen und Veränderungen zu ihrer Lösung verlangen.“ (Bösch et al. 2020, 5) Dieses Verständnis von Krise als soziales Konstrukt „verbindet [...] reale Probleme, deren Perzeption und eine Handlungsebene“, wodurch die „Instrumentalisierbarkeit des Krisenbegriffs“ deutlich hervortritt (Bösch et al. 2020, 6).

medial-künstlerische Gattung des Videospiele, die inzwischen ein fester Bestandteil des weltweiten Kulturlebens ist. Doch wie werden Krisen in Games thematisiert und inszeniert? Klimakrise, Coronakrise, Krieg in der Ukraine – auch dem dritten Jahrzehnt des 21. Jahrhunderts fehlt es sicherlich nicht an sich zuspitzenden Krisen, die sich als Hintergrundfolie für Storylines oder als mediale Reibungsfläche anbieten. Dieser Beitrag soll sich vor allem dem *Klang* der inszenierten Krisen widmen. Musik ist ein ebenso subtiler wie wirkmächtiger Bestandteil von Spielen, der maßgeblichen Einfluss auf die Immersion und auf die Wahrnehmung der erschaffenen Spielwelten durch die Rezipierenden hat. Gerade ihre en passant wirkende emotionale Ansprache und ihr Vermögen, der virtuellen Welt impliziten Kontext hinzuzufügen, ermöglichen es der Musik eines Spiels, die Spielenden eine Krisensituation in all ihrer Dringlichkeit und Bedrohlichkeit hautnah spüren zu lassen. Zudem kann Musik durch blitzschnelles „Umschalten“ auf verschiedenen Ebenen die Darstellung beschleunigen, ohne Kohärenz und Immersion zu gefährden.

Ebenso vielfältig wie die Gattung Videospiele ist ihr Umgang mit Krisen. Die eingangs angeführten Beispiele geben eine Vorstellung davon, wie unterschiedlich aktuelle Krisensituationen narrativ, luditiv, visuell und auditiv in Games inszeniert werden können. Im Folgenden soll daher zunächst eine Systematisierung von Krisendarstellungen in Spielen erfolgen. Anschließend wird der Fokus auf die auditive Inszenierung gelegt und es wird anhand der Untersuchung verschiedener Fallbeispiele auf den konkreten musikalischen Umgang mit Krisen in Videospiele geblickt.

2. INTERAKTIVE ESKALATION? EINE SYSTEMATIK DER KRISENDARSTELLUNG IN VIDEOSPIELEN

Welche Rolle spielen also – reale wie auch fiktive – Krisen in Videospiele? Wie werden sie im jeweiligen Spiel inszeniert? Diese beiden Fragen bringen zwei zentrale Dimensionen von Krisendarstellungen in Videospiele auf das Tableau: Den Grad der Spielbarkeit der Krise (den *Typus der Implementierung*) im jeweiligen Spiel, sowie die konkrete luditive, narrative und audiovisuelle Darstellung der Krise (den *Modus ihrer Implementierung*).

Der *Typus der Implementierung* ist dadurch bestimmt, wie stark die Krise tatsächlich in die Spielmechanik integriert und somit *spielbar* ist. Damit geht einher, wieviel Einfluss die Spielenden durch ihre Entscheidungen auf den Verlauf der dargestellten Krise nehmen können. Der Grad möglicher Einflussnahme variiert von Spiel zu Spiel, wobei es zwei häufig anzutreffende Grundmuster gibt. So kann eine Krise zunächst Teil der Story und des Plots sein und auf diese Weise als Rahmen für die Handlung⁶ des Spiels dienen, wobei der Verlauf der Krise zumeist festgelegt ist und höchstens geringfügig durch die Handlung der Spielenden beeinflusst werden kann. Beispiele für diesen *narrativen* Typus sind nicht zuletzt die zahlreichen Spiele, welche den kalten Krieg als Folie nutzen, um vor dem Hintergrund einer Eskalation der Spannungen zwischen West und Ost eine plausible Konfliktlinie zu zeichnen. Spiele wie BATTLEFIELD VIETNAM (2004) greifen dabei reale Zuspitzungen der Krise auf, während andere Games alternative Zeitlinien entwerfen, die ab einem bestimmten Zeitpunkt vom historischen Weltgeschehen abweichen. Hier reicht das Spektrum von verhältnismäßig realitätsnahen „was-wäre-wenn“-Szenarien wie in COMBAT MISSION: BLACK SEA oder der U-Boot-Simulation 688 (I) HUNTER/KILLER (1997) bis hin zu weit von der Wirklichkeit entfernten Settings wie der skurrilen Science-Fiction-Spielwelt der COMMAND&CONQUER: RED ALERT Serie (seit 1996).

Spiele, die dem zweiten Grundmuster zuzuordnen sind, nutzen Krisen nicht nur als narrativen Hintergrund, sondern inkorporieren sie als luditive Elemente in ihre Spielmechanik. In diesen Games des *luditiven* Typus ist der Verlauf der Krisen dynamisch gestaltet und reagiert auf die Eingaben der Spielenden, wodurch diese Einfluss auf den Ausgang der Krise nehmen können (und sollen). Die Bandbreite der Erscheinungsformen ist groß. So beinhalten etwa die City-Builder der SIMCITY- (seit 1989) oder der ANNO-

6 Vorausgesetzt, das Spiel verfügt über etwas wie eine Handlung. Vor dem Hintergrund der Narratology-Ludology-Debatte (siehe Koenitz 2018) sowie der verschiedenen Konzepte ludischen Storytellings (siehe etwa Fernández-Vara 2011) sind „Story“, „Plot“ und „Handlung“ lediglich Anlehnungen an narrative Konzepte in Literatur oder Filmen. In der Filmanalyse wird zwischen Story als umfassendem Hintergrund einer Geschichte und Plot als tatsächlich inszenierter Oberfläche der Erzählung unterschieden (vgl. Kreuzer et al. 2014, 194–195) – ein Vorgehen, das sich auch hier als nützlich erweist.

Reihe (seit 1998) Krisensituationen, die durch Zufall (z.B. Naturkatastrophen) oder Handlungen der Spielenden (z.B. Streiks, Aufstände oder kriegerische Auseinandersetzungen) ausgelöst werden und mit denen die Spielenden umgehen müssen. Diesen Spielen mit „luditiven Krisen“ auf der Mikro-Ebene des Gameplays stehen Titel gegenüber, deren gesamtes Spielprinzip auf der Bewältigung einer Krise beruht. Zu solchen Spielen mit luditiven Krisen auf der Makro-Ebene zählen einerseits Serious Games zum Krisentraining (vgl. Di Loreto et al. 2012), andererseits eine vielgestaltige Menge an Spielen aus dem Unterhaltungsbereich. In TOTAL WAR: ATTILA (2015) etwa müssen Spielende dem Niedergang des Weströmischen Reiches entgegenwirken, in CRISIS IN THE KREMLIN (1991) oder COLLAPSE: A POLITICAL SIMULATOR (2021) die Auflösung der Sowjetunion verwalten und in der 2022 Edition von POWER & REVOLUTION (2022) haben sie sogar die Wahl, ob sie sich als Staatenlenker*in der Corona-, der Ukraine- oder der Klimakrise stellen möchten. Auch PLAGUE INC. reiht sich hier ein, wenn auch gewissermaßen mit umgekehrten Vorzeichen.⁷

Die zweite wichtige Dimension der Krisendarstellung in Videospielen ist die Darstellung selbst, der *Modus der Implementierung*. Unabhängig davon, welche Rolle eine Krise im jeweiligen Spiel einnimmt, muss sie den Spielenden als solche vorgestellt werden, die Handlung ist innerhalb des Krisenverlaufs zu verorten und schließlich die weitere Entwicklung der Krise zu inszenieren. Auch hier gibt es häufig zu beobachtende Grundmuster: *punktueller*, *linearer* und *adaptiver* Inszenierung. Wie auch der Typus der Implementierung sind diese Grundmuster nicht exklusiv und nicht an Genres gebunden. Da sie jedoch maßgeblich von der Narration der Krise sowie vom Verhältnis zwischen Story und Plot bestimmt sind, finden sie sich gehäuft in Genres wieder, deren typische Erzählformen besonders gut mit dem jeweiligen Muster harmonieren.

7 In den meisten derartigen Spielen wird durch spielmechanische Elemente ein Spielzustand herbeigeführt, der sich in einem Ungleichgewicht zu Ungunsten der Spielenden befindet – wenn sie nicht handeln, gerät die Krise außer Kontrolle und sie verlieren das Spiel. Handeln sie bei PLAGUE INC. hingegen nicht, verlieren sie zwar ebenfalls, jedoch weil der krisenförmige Zustand *eben nicht* aufrechterhalten werden konnte.

In Spielen, in denen sich die Krise als Teil der Story weitgehend außerhalb des Plots oder asynchron zu ihm entwickelt, wird die Krise zumeist *punktuell* inszeniert: Die Spielenden werden mithilfe einzelner Elemente über den Verlauf der das Geschehen überspannenden Krise informiert. Weit verbreitet ist hierfür der Einsatz von Introvideos und Cutscenes, vor allem in Spielen, deren Plot sich aus einzelnen aufeinanderfolgenden Missionen zusammensetzt. In einer Inszenierung mittels „environmental“ (Carson 2000) oder „indexical storytelling“ (Fernández-Vara 2011) hingegen werden häufig in-Game-Objekte wie Zeitungen, Briefe, Text- oder Audiologs dazu genutzt, der Spieler*in sukzessive Informationen über eine bereits vergangene Krise zukommen zu lassen. Beispiele für ersteres sind die bereits genannten Spiele COMBAT MISSION: BLACK SEA und 688 (I) HUNTER/KILLER. Zweiteres ermöglicht Spieler*innen etwa in Shootern wie F.E.A.R. (2005) oder DEAD SPACE (2008), aber auch in Open-World-Games wie den Spielen der FALLOUT-Serie (seit 1997), vorhergegangene Krisenereignisse Stück für Stück nachvollziehen.

Sind Plot und Story eines Spiels eng miteinander verwoben, etwa in linearen Shootern oder anderen story-driven Games, kann der Verlauf einer Krise auch *linear* erzählt werden. In Spielen wie HALF-LIFE (1998) erfolgt eine kontinuierlich fortschreitende Inszenierung der verschiedenen Phasen einer Krise mithilfe von Ereignissen innerhalb des Spielgeschehens sowie atmosphärischen Veränderungen der Spielwelt.

Spiele, in denen Krisen ein Teil der Spielmechanik sind, erfordern eine besonders anpassungsfähige Form der Krisendarstellung. Zwar können auch hier punktuelle und lineare Inszenierungsformen verwendet werden, doch um den Spielenden ein eindrucksvolles Feedback zum Verlauf der Krise und ihrer eigenen Performance zu geben, wird häufig auf eine *adaptive* Inszenierung gesetzt. Dazu wird die dynamische Entwicklung des Krisenverlaufs oft mithilfe einer graduellen Veränderung der Spielwelt und des Spielzustandes durch die Spielmechanik dargestellt. Beispielhaft hierfür ist der sichtbare Smog, der nicht nur in ANNO 2070 Inseln mit negativer Ecobalance umgibt, sondern auch in THE SIMS 4: ECO LIFESTYLE (2020) die Ortschaft vernebelt, wenn die virtuellen Einwohner einen umweltschädlichen Lebensstil pflegen.

Spiel	Inszenierte Krise(n)	Typus	Modus
COMBAT MISSION: BLACK SEA	Eskalation der Krim-Krise	narrativ	punktuell
688 (I) HUNTER/KILLER	Eskalation des kalten Krieges	narrativ	punktuell
HALF-LIFE	Außerirdische Bedrohung	narrativ	linear
FREESPACE 2	Bürgerkrieg, Außerirdische Bedrohung	narrativ	linear
FALLOUT 4 (PROLOG)	Nuklearkrieg	narrativ	linear
FALLOUT 4 (OPEN WORLD)	Nuklearkrieg	luditiv	punktuell
ANNO 2070	Klimawandel, Umweltverschmutzung, Kriege u.a.	luditiv	adaptiv
THE SIMS 4: ECO LIFESTYLE	Klimawandel, Umweltverschmutzung	luditiv	adaptiv
ANNO 1800	Wirtschaftskrisen, Arbeiteraufstände, Kriege u.a.	luditiv	adaptiv

Tabelle 1: Exemplarische Kategorisierung von Videospiele und Passagen nach *Typus der Implementierung* und *Modus der Implementierung* der jeweils inszenierten Krise(n). Das weiter unten analysierte Beispiel FALLOUT 4 verdeutlicht, dass ein einzelnes Spiel durchaus unterschiedliche Inszenierungsformen aufweisen kann.

3. VON INTERKONTINENTAL ZU INTERSTELLAR: MUSIKALISCHE INSZENIERUNG VON KRISEN IN VIDEOSPIELEN

Der Einsatz von Musik kann in den drei Darstellungsmodi einerseits auf unterschiedliche Weise produktiv gemacht werden, andererseits sind ihm jeweils bestimmte Grenzen gesetzt. So ermöglicht das enge Bild-Ton-Verhältnis in Cutscenes den Komponist*innen eine präzise, vorausschauende Vertonung und das Spannen weiter dramaturgischer Bögen – ganz wie in der Filmmusik. Zugleich kann bei punktueller Krisendarstellung die Musik selbst nur bedingt adaptiv auf die Handlungen der Spielenden reagieren. Umgekehrt verhält es sich bei linearen oder adaptiven Darstellungsformen: Hier sind die Möglichkeiten filmmusikartiger Vertonung eingeschränkt, während adaptive Musik eine attraktive Methode ist, graduelle Veränderungen der Spielwelt zu inszenieren.

In allen drei Modi kann Musik entscheidend zu einer gelungenen Krisendarstellung beitragen: Entsprechend der Wirkungsfelder von Sound in Games – Interface, Effect, Zone und Affect (vgl. das IEZA-Framework van Tol und Huijberts 23.1.2008) – ist sie in vielen Titeln eine zentrale Konsti-

tumente eines immersiven Spielerlebnisses, indem sie Kommunikationsfunktionen übernimmt (vgl. Jørgensen 2007, 64–71; Summers 2016, 116–136), Emotionen hervorruft, der Spielwelt in ihrer Vielfalt eine auditive Textur gibt (vgl. Summers 2016, 57–63) und besondere Ereignisse unterstreicht. Wie vielgestaltig sie diese Rollen in den unterschiedlichen Darstellungsmodi ausfüllt, soll im Folgenden anhand von Beispielen demonstriert werden.

3.1 DIE ULTIMATIVE BEDROHUNG: PUNKTUELLE KRISENINSZENIERUNG IN FREESPACE 2

Eine zentrale Rolle nimmt Musik in der vorwiegend punktuell ausgestalteten Krisendarstellung der Weltraum-Flugsimulation *FREESPACE 2* (1999) ein. Das Spiel versetzt die Spielenden in das 24. Jahrhundert und konfrontiert sie mit gleich zwei Krisen. Zunächst kämpfen sie als Raumjäger-Pilot*innen an der Front eines interplanetaren Bürgerkriegs, bis unvermittelt die aus dem Vorgänger *DESCENT: FREESPACE* (1998) bekannten mysteriösen außerirdischen Shivaner zurückkehren und die Menschheit sowie die mit ihr alliierten Vasudaner mit der völligen Auslöschung bedroht. Diese zweite Shivanische Invasion wird rasch zur bestimmenden Krise der Story. Das Spiel weist eine serielle Level-Struktur auf: Einzelne, gesciptete Missionen mit klaren Zielen sind in einer festgelegten Reihenfolge zu absolvieren, wobei der Ausgang der Missionen sich zwar gelegentlich auf die Gegebenheiten in Folgemissionen auswirkt, den Plot jedoch unberührt lässt – das Spiel zählt demnach zum *narrativen Typus* der Implementierung der Krise(n) und weist einen *punktuellen Modus* der Krisendarstellung auf. Zwischen den Missionen werden die Spielenden mithilfe von Briefing-Screens auf die jeweils nächste Mission vorbereitet und Stück für Stück über das Gesamtgeschehen informiert. Bemerkenswert an den *FREESPACE*-Spielen ist, dass durch diese Gestaltung die (begrenzte) Perspektive des Spielcharakters nur selten verlassen wird. Selbst das Hauptmenü folgt dieser immersiven Doktrin und ist als Deck des Träger-Raumschiffs ausgestaltet – die Untermenüs verbergen sich hinter Schiebetüren oder Arbeitsstationen.

Nur wenige Cutscenes durchbrechen dieses Konzept, ein Intro- und ein Outro-Video aus dritter Perspektive rahmen die Geschehnisse ein.

Mit diesem Design erreichen die Entwickler*innen einen besonderen Effekt: Die Spieler*in, als einfache Pilot*in versetzt in einen wenige Meter großen Raumjäger, fühlt sich nicht nur machtlos in den groß angelegten Weltraum-Gefechten zwischen kilometerlangen, waffenstarrten Zerstörern und Schlachtschiffen, sondern bekommt auch das Gefühl vermittelt, nur ein kleines Rädchen in einer riesigen Kriegsmaschinerie zu sein. Innerhalb der Missionen selbst erleben die Spielenden immer nur Schlaglichter des Kriegsgeschehens. Gerade zu Beginn des Spiels, bevor sie verantwortungsvollere Aufgaben zugewiesen bekommen, sind sie oft an Nebenschauplätzen aktiv und erfahren von den einschneidenden Ereignissen – von aufgeriebenen Flottenverbänden bis zur Evakuierung ganzer Sonnensysteme – vor allem aus den in militärisch-sachlicher Sprache gehaltenen Briefings.

Dementsprechend wichtig ist die sekundäre Aufgabe der Briefing-Screens: Sie dienen nicht nur dazu, für die nächste Mission relevante Informationen zu vermitteln, sondern müssen die Größe und Tragweite der existentiellen Krise *spürbar* machen. Dass ihnen das trotz ihrer schlichten und textlastigen 2D-Gestaltung gelingt, ist nicht zuletzt der Musik des Komponisten Dan Wentz zu verdanken. Die Musik-Engine des Spiels arbeitet auf einfache Weise adaptiv. Den Leveldesignern standen insgesamt 52 elektronisch produzierte Tracks⁸ zur Verfügung, die sie den verschiedenen Spielabschnitten unterlegen konnten. Während der Missionen reagiert die Musik auf das gesciptete Geschehen. So klingen in Phasen ohne Kämpfe atmosphärische, spannungsvolle Ambiente-Tracks, in Kämpfen wiederum temporeiche, percussionlastige Tracks. Bestimmte Ereignisse wie das Eintreffen feindlicher Schiffe oder das Erfüllen von Missionszielen

8 Die Tracks sind als Wave-Dateien in einer der Container-Dateien (warble_fs2.vp) des Spiels enthalten und mithilfe spezieller Extraktions-Software (VPVIEW32) zugänglich. Die Veröffentlichung der Entwicklungs-Tools und die Öffnung des Quellcodes durch Volition leistete der Entwicklung einer bis heute aktiven Modding-Community Vorschub, die neben überarbeiteten und modernisierten Versionen von DESCENT: FREESPACE und FREESPACE 2 zahlreiche Standalone- sowie Expansion-Mods hervorgebracht hat und sich auf einer eigenen Webpräsenz organisiert (<https://www.hard-light.net/>).

aktivieren weitere, speziell dafür vorgesehene Tracks. Nach jeder Mission folgt ein Debriefing, in dem je nach Grad des Erfolgs – alle Ziele wurden erfüllt / nur die kritischen Ziele wurden erfüllt / die Mission ist gescheitert – einer der drei dafür vorgesehenen Tracks erklingt.

The image shows a musical score for a game track. It consists of four systems of music. Each system has four staves: Horn (Synth), Paucken (Synth), Kl. Trommel (Synth), and Streicher (Synth). The tempo is marked as $\text{♩} = 110$. The key signature has two sharps (F# and C#). The score is divided into four systems, with measures 11, 19, and 26 marked. The music features long notes, repetitive rhythms, and a mix of textures. A 'Fade out' instruction is present at the end of the fourth system.

Abbildung 1: FREESPACE 2 (1999), FS2_Brief_01.wav. Vereinfachte Transkription des Autors. Gleichbleibende Dynamik, getragenes Aktionstempo, symmetrische und modale Melodik mit langen Liegetönen, repetitive Begleitrhythmen sowie der schlichte, mixturartige Satz in Quintparallelen erzeugen eine Atmosphäre gespannter Ruhe.

Die Briefings vor jeder Mission bestehen jeweils aus einer taktischen Besprechung, in der die Gefechtslage anhand einer Lagekarte erläutert sowie die Missionsziele und die Vorgehensweise erklärt werden. In einigen Missionen geht dieser taktischen eine strategische Besprechung voraus, in der die Spielenden über das Kriegsgeschehen, aktuelle Ereignisse und größere operative Zusammenhänge aufgeklärt werden. Es sind in erster Linie diese

strategischen Briefings, in denen die Story und damit die zentralen Krisen des Spiels vermittelt werden. Visuell wird die Textausgabe in diesen ‚Story-Briefings‘ durch einen virtuellen Bildschirm unterstützt, der ergänzende Videosequenzen sowie 3D-Modelle von Schiffen oder Waffensystemen anzeigt. Auditiv ist jedes Briefing neben der Sprechstimme mit einem der fünf eigens für Briefings vorgesehenen Musiktracks (FS2_Brief_01.wav – FS2_Brief_05.wav) unterlegt.⁹

Die Auswahl der Briefing-Tracks trägt maßgeblich zur Dramaturgie der Erzählung bei. Das erste Briefing versetzt die Spieler*in im strategischen Abschnitt in ihre Rolle als neu zugeteilte Pilot*in einer Raumjäger-Staffel, die gerade auf den Raum-Zerstörer „Aquitaine“ verlegt wird. Der anschließende taktische Abschnitt weist die Spieler*in in die erste von mehreren Tutorial-Missionen in Form eines Trainingssimulators ein. Im Hintergrund erklingt der Track FS2_Brief_01 (siehe Abb. 1), der eine Atmosphäre gespannter Ruhe erzeugt. Diese Wirkung erzielt Wentz durch gleichbleibende Dynamik, ein getragenes Aktionstempo, eine symmetrische Melodieführung mit langen Liegetönen, repetitive Begleitrhythmen sowie einen schlichten Satz. Der Track lässt sich in zwei Abschnitte gliedern. Im ersten Abschnitt (T. 1–16) wird das achttaktige Thema zunächst in einem Horn-ähnlichen Synth-Sound exponiert, um dann mit im Quintabstand leicht variiert parallel geführten Synth-Streichern wiederholt zu werden. Die Melodieführung kommt mit nur wenigen Intervallen aus: Mit Sekund- und Terzschriften (sowie einem einzigen Quartsprung in T. 6/7) bewegt sich die im h-Phrygischen Modus stehende, geradtaktige Melodie innerhalb von vier Takten vom sechs Viertel andauernden Ausgangston *h* über *c'* und *e'* zum wiederum sechs Viertel andauernden Zielton *fis'*, um dann mit einer halben Note *g'* den Höhepunkt zu erreichen und anschließend über vier Takte nahezu spiegelsymmetrisch wieder zu *h* zurückzukehren. Begleitet wird die erst ein-, dann zweistimmige Melodie lediglich von einem repetitiven Paukenmotiv auf *h*, das ab der Wiederholung des Themas um eine kleine Trommel mit gleichbleibendem Marschrhythmus ergänzt wird. (T. 9–16) Auch harmonisch ruht der Abschnitt in sich, da die Tonika (h-Moll)

9 Der Soundtrack von FREESPACE 2 ist auf YouTube verfügbar.

nie verlassen wird und außer durch den plagal anmutenden Quartfall (T. 6 f.) in der ersten Iteration des Themas keinerlei dominantische Spannung aufgebaut wird. Über dem orgelpunktartigen Ostinato der Pauke bewegt sich die Melodie über Nebentöne vom Grundton zur Quinte und zurück. Die Terz der Tonika – und damit überhaupt ein vollständiger Akkord – erklingt sogar erst mit Hinzutreten der Streicher (T. 10). Im zweiten, zwölf Takte umfassenden und in der Medianten *gis* stehenden Abschnitt (T. 17–28) wird die ‚Eintönigkeit‘ leicht aufgebrochen: Nach einer einstimmigen Variation des Vordersatzes des Themas über vier Takte wird es abschließend (erneut zweistimmig) über acht Takte ausgeführt – jedoch mit einer Variation des Nachsatzes, die mit einer Dur-artigen Wendung zurück zum Grundton führt. Mit der langsam fortschreitenden, modalen und symmetrischen Melodik, dem Mixtur-artigen Satz in Quintparallelen, der gleichbleibenden Harmonik sowie dem ‚stumpfen‘, repetitiven Schlagwerk schafft Wentz eine statische Atmosphäre, in die er durch die Marschrhythmen der kleinen Trommel zugleich martialische Anklänge einfließen lässt. Diese musikalische Statik steht ganz im Gegensatz zu der Vertonung etwa der Intro-Filmsequenz in FREESPACE 2, in der die Musik exakt auf das Bild abgestimmt ist und mit abwechslungsreicher Rhythmik, beweglicher Medianten-Harmonik oder auf- beziehungsweise abwärtsgeführten Sequenzen die gezeigten Ereignisse nachvollzieht.

Auf die erste Trainingsmission folgen zwei weitere, die jeweils mit einem taktischen Briefing eingeleitet werden. Hier kommen die Tracks FS2_Brief_02 und FS2_Brief_03 zum Einsatz. Vom ersten, über den zweiten hin zum dritten Track findet eine spürbare Steigerung der Intensität statt. Diese zunehmende Spannung erzeugt Wentz durch melodische, harmonische, rhythmische und satztechnische Mittel. Melodisch greifen beide Tracks auf das Introvideo zurück: Dort etabliert Wentz das im Spielverlauf immer wiederkehrende Motiv einer Umspielung des Quinttons der Grundtonart mit auf- und abwärts führenden kleinen Sekunden. Aus diesem Motiv formt Wentz ein achttaktiges, langsam fortschreitendes Thema, das beiden Tracks zugrunde liegt. Die wiederkehrende tiefalterierte Quint (Tritonus zum Grundton) sorgt für eine Destabilisierung der Grundtonart c-

Reinke Schwinning Mit klingendem Spiel

Moll, was gemeinsam mit dem Sekundmotiv einen insgesamt spannungsgeladenen Sound schafft. Wie FS2_Brief_01 schwebt auch in FS2_Brief_02 (siehe Abb. 2) der Satz harmonisch verhältnismäßig unbewegt über der orgelpunktartig grundtonorientierten Bassbegleitung und dem Rimclick-Ostinato der kleinen Trommel.

The image displays a simplified musical score for the track 'Mit klingendem Spiel' by Reinke Schwinning. The score is organized into three systems of staves, each representing a different instrument group. The tempo is marked as $\text{♩} = 160$. The key signature is one flat (B-flat major/C minor), and the time signature is 8/8.

- System 1 (Measures 1-7):** Features Blechbläser (Synth), Bass (Synth), Kleine Trommel (Synth), Chor (Synth), and Streicher (Synth). The Bass and Kleine Trommel parts are marked with *ppp* and *p* dynamics. The title 'Mit klingendem Spiel' is written above the Blechbläser staff.
- System 2 (Measures 8-14):** Features Bl. (Blechbläser), B. (Bass), Kl. Tr. (Kleine Trommel), Chor, and Ste. (Streicher). The Bass and Kleine Trommel parts continue with *p* dynamics. A 'Horn' part is introduced in measure 15.
- System 3 (Measures 15-21):** Features Bl., B., Kl. Tr., Chor, and Ste. The Bass and Kleine Trommel parts are marked with *mf* and *ppp* dynamics. A 'Slap' effect is indicated for the Bass part. The score includes 'ppp' and 'Fade out' markings.
- System 4 (Measures 22-28):** Features Bl., B., Kl. Tr., Chor, and Ste. The Bass and Kleine Trommel parts are marked with *ppp* dynamics.

Abbildung 2: FREESPACE 2 (1999), FS2_Brief_02.wav. Vereinfachte Transkription des Autors. Das über dem dem Rimclick-Ostinato langsam fortschreide Sekundmotiv-Thema mit der wiederkehrenden tiefalterierten Quinte Ges destabilisiert die durch den Bass-Orgelpunkt etablierte Grundtonart c-Moll und erzeugt einen spannungsvoll-sphärischen Klang. Die Wiederholung des Themas in variiert Form und die Einführung eines zweiten Themas sorgen für Abwechslung in den Melodiestimmen und steigern die Intensität des Soundtracks.

Abwechslung gibt es jedoch in den Melodiestimmen: Nach der ersten Ausführung des Themas durch Synth-Blechbläser (T. 1–9) wird es von einem Synth-Chor in variiert Form wiederholt (T. 9–16) und schließlich tritt zu einer letzten Iteration des ursprünglichen Themas im Chor ein zweites, ebenfalls das Sekundmotiv aufgreifendes Thema im Synth-Horn hinzu (T. 17–24).

Abbildung 3: Freespace 2 (1999), FS2_Brief_O3.wav. Vereinfachte Transkription des Autors. Die raschen Repetitionen in der E-Gitarre verleihen dem aus FS2_Brief_O2 bekannte Sekundmotiv-Thema eine leicht gesteigerte Dramatik. Die Verunklarung der Tonika c-Moll durch Sextakkorde und Tiefalterationen sowie die Rückung in die Mediant e-Moll und das Hinzutreten eines Chores in der Wiederholung des Themas unterstreichen diese Wirkung.

Einen ähnlich spannungsvoll-sphärischen Klang weist FS2_Brief_03 (siehe Abb. 3) auf, doch statt melodischer Variation wie in FS2_Brief_02 setzt Wentz zur weiteren Erhöhung der Intensität auf die Begleitung. Zum Thema in den Synth-Blechbläsern und dem dumpfen Grundton-Orgelpunkt-Ostinato in Bass und Schlagwerk tritt eine Synth-E-Gitarre, die in raschen Sechzehntel-Repetitionen einen Alberti-Bass aus arpeggierten Akkorden formt. Dabei wird die Tonika c-Moll durch Sextakkorde und Tiefalterationen der Quinte verunklart, was gemeinsam mit den raschen Repetitionen zu einer leicht gesteigerten Dramatik beiträgt – eine Entwicklung, die durch die unvermittelte Rückung des Themas in die Medianten es-Moll unter Hinzutreten eines mehrstimmigen Synth-Chores in der Wiederholung des Themas unterstrichen wird (T 9–16).

Die drei ersten Briefing-Tracks begleiten die Spieler*in durch die ersten Missionen, während derer sich die Handlung des interplanetaren Bürgerkriegs entspinnt. Bei Briefings mit strategischem Anteil erklingt dabei ausschließlich FS2_Brief_01, die taktischen Briefings zwischen den Missionen sind mit den drei Tracks im Wechsel unterlegt. Eine dramatische Wendung nimmt die Story von FREESPACE 2 mit der Mission „A Lion at the Door“. In einem strategischen Briefing wird die Spieler*in darüber informiert, dass ein shivanisches Raumschiff auf unbekanntem Wege in das terranische Hoheitsgebiet eingedrungen ist und das Feuer auf alliierte Schiffe eröffnet hat – der Beginn der eigentlichen Krise der Story von FREESPACE 2: dem Kampf der Menschheit um ihr Überleben gegen eine technologisch wie zahlenmäßig weit überlegene, gnadenlos feindselige Spezies. Erstmals im Spiel erklingt der vierte Briefing-Musiktrack FS2_Brief_04 (siehe Abb. 4/5) und unterstreicht die Zuspitzung der Ereignisse. Unmittelbar auffällig ist das prominente Drumset, das dem Track über seine gesamte Länge ein durch zahlreiche Doppelschläge druckvoll gestaltetes Pattern unterlegt. Zwar ruht auch in diesem Track die Harmonik auf einem Bassostinato, welches in einer sehr tiefen Lage mit dem Tonvorrat aus der e-Phrygischen Skala um den Orgelpunkt *E* kreist, doch bringen die Melodiestimmen Bewegung in diese Statik. Der Track lässt sich in drei Abschnitte gliedern, in denen jeweils ein neues Thema eingeführt wird. Das erste Thema (T. 3–12) unterscheidet sich maßgeblich von allen bisherigen Themen: Es beruht auf

Akkordbrechungen, die in hoher Lage über eine Oktave von *h*“ zu *h*‘ ab- und von dort zu *e*““ aufwärtsgeführt werden. Die Akkorde changieren über dem Bass-Ostinato zwischen e-Moll und der (leiterfremden) Mediant e-Moll und werden von einem eindeutig synthetischen Instrument intoniert, das mit Hall-Effekten umspielt wird.

Abbildung 4: FREESPACE 2 (1999), FS2_Brief_O4.wav. Vereinfachte Transkription des Autors. Zur besseren Lesbarkeit ist vor allem die Schlagzeugstimme stark reduziert. Neben dem prominenten und druckvollen Schlagzeugmuster mit zahlreichen Doppelschlägen erzeugen vor allem die deutlich bewegtere Melodik der drei Themen sowie die in T. 21 hinzutretenden abwärtslaufenden Achtel-Repetitionen in den Streichern eine gesteigerte Intensität des Soundtracks.

Reinke Schwinning
Mit klingendem Spiel

The image displays a musical score for the piece 'Mit klingendem Spiel' by Reinke Schwinning. The score is organized into four systems of staves, each containing five parts: Synth., B. (Bass), Schlagz. (Drums), Eff. (Effects), and Str. (Strings). The first system covers measures 16 to 20, the second system covers measures 24 to 27, and the third system covers measures 27 to 30. The notation includes various rhythmic patterns, such as eighth and sixteenth notes, and rests. The key signature is one sharp (F#), and the time signature is 4/4. The score concludes with a 'Fade out' instruction in the final measure.

Abbildung 5: FREESPACE 2 (1999), FS2_Brief_O4.wav. Fortsetzung der Transkription.

Die beiden weiteren Themen sind hingegen deutlich chromatischer gestaltet und greifen auf das bekannte Sekund-Motiv zurück. Das zweite Thema (T. 13–20) ist eine variierte Augmentation des Bass-Ostinatos in Tenorlage und steht wie dieses in e-Phrygisch. Das dritte Thema (T. 21–28) nutzt die e-Dorische Skala mit gelegentlich hochalterierter vierter Stufe und setzt sich aus sequenzierten, aufwärtsgeführten Sekundbewegungen zusammen. Zu einer deutlichen Intensitätssteigerung in diesem Abschnitt führt

die hinzutretende Synth-Streicherbegleitung, die den Aufwärtsbewegungen in der Melodie als *Passus duriusculus* abwärtslaufende Achtel-Repetitionen entgegengestellt.

In FS2_Brief_04 balanciert Wentz geschickt zwischen Statik und Dynamik. Die grundsätzliche tonale Statik des Bass-Ostinatos wird durch Alterationen und modale Wendungen aufgebrochen. Zugleich wird die musikalische Dramaturgie, welche die kontrastierenden Themen und die Intensitätssteigerung durch die Streicherrepetitionen erzeugen, durch das Bass-Ostinato sowie das immer gleichbleibende Schlagzeug-Pattern relativiert. Insgesamt hebt sich der Track jedoch deutlich von den vorherigen Tracks ab: Neben der inneren Dramaturgie erzeugen vor allem das raschere Aktionstempo in Melodik und Harmonik, die elektronischen Klänge sowie das druckvolle Schlagzeug für eine dichte, spannungsgeladene Atmosphäre, welche die dramatische Wendung in der Story angemessen in Szene setzt.

Die Gestaltung der Briefing-Musik in FREESPACE 2 ist beispielhaft für die Vertonung eines punktuellen Modus der Krisendarstellung in einem Spiel mit narrativem Typus der Implementierung. Die Tracks sind an die Briefing-Screens gebunden und sind so, im Gegensatz zu der adaptiven Musik während der Missionen, hauptsächlich dem affektiven Wirkungsfeld zuzuordnen und erfüllen in nur geringfügigem Maße Interface-Funktionen. Ihre affektive Wirkung zur Unterstützung der Krisendarstellung erzielen die Tracks vor allem durch ihre Verschiedenartigkeit. In sich sind sie weitgehend statisch angelegt, erst im Kontrast zueinander entwickeln sie eine übergreifende Dramatik. Mit den dargestellten kompositorischen Mitteln hat Wentz eine graduelle Steigerung der Intensität von FS2_Brief_01 zu FS2_Brief_04 erreicht, wodurch den Entwickler*innen unterschiedliche Spannungslevel bei der Krisenerzählung zur Verfügung standen – vom ‚seichten‘ Auf und Ab der ersten drei Briefing-Tracks zur Untermalung des eskalierenden Bürgerkriegs bis hin zur unvermittelten Dramatik von FS2_Brief_04 zur Inszenierung des Auftakts der drohenden Auslöschung der interstellaren Menschheit.

3.2 ATOMBOMBE IN PIANISSIMO: LINEARE KRISENINSZENIERUNG IN FALLOUT 4

Ebenfalls in eine alternative Zeitlinie versetzt werden die Spielenden in den Rollenspielen der FALLOUT-Serie (seit 1997). Im FALLOUT-Universum kommt es nach dem Zweiten Weltkrieg zunächst zu einem weltweiten wirtschaftlichen und technologischen Aufschwung infolge der friedlichen Nutzung von Nuklear- und Fusionsenergie. Im 21. Jahrhundert jedoch werden die Ressourcen zunehmend knapp und es kommt zu der Krise, welche die Spielwelt der Serie maßgeblich prägt: Der Kampf um die letzten Rohstoffvorkommen zwischen den Atommächten China und USA eskaliert und am 23. Oktober 2077 kommt es zum „Great War“, einem zweistündigen Nuklearkrieg, der nahezu die gesamte Weltbevölkerung vernichtet. Diese ultimative globale Krise liegt in den Plots der meisten Ableger der Serie bereits etwa 200 Jahre zurück und wird üblicherweise bereits in den Introvideos eingeführt (initiale Exposition). Im weiteren Spielverlauf gehen aus verschiedenen Quellen innerhalb der postapokalyptischen Einöde weitere Details hervor (sukzessiv integrierte Exposition), sodass sich Spielende der verschiedenen Titel der Serie ein immer klareres Bild vom Ablauf des Krieges und der vorangehenden Ereignisse machen können. Ganz im Gegensatz dazu haben Spielende von FALLOUT 4 (2015) die Gelegenheit, den „Großen Krieg“ hautnah mitzuerleben: Die Handlung setzt kurz vor dem Ausbruch des Großen Krieges ein und lässt den Spieler*innen-Charakter – unvermittelt aus einer „heilen Welt“ gerissen – gerade noch rechtzeitig in einen Atomschutzbunker fliehen, in dem er in Kryostase die Zeit bis in das Jahr 2287 überdauert. Dieser ‚Prolog‘ zu Spielbeginn übernimmt die Funktionen eines Tutorials und ist eine gesciptete Sequenz mit aufeinanderfolgenden Abschnitten. Die Gestaltung ist interaktiv: Die begrenzten Ausschnitte der Spielwelt können frei erkundet werden und das Eintreten der Ereignisse ist nicht zeitlich getaktet, sondern wird durch Handlungen des Charakters ausgelöst – die Reihenfolge des Geschehens ist allerdings unveränderlich. Damit ist die Sequenz beispielhaft für einen *narrativen Typus* der Krisendarstellung in *linearem Modus*.

Bereits im Prolog werden auch die zwei zentralen musikalischen Ebenen des Spiels exponiert. Unmittelbar zu Spielbeginn erklingt im Hintergrund ein Radio mit Musik im Stil der 1950er Jahre – beispielhaft für die im Spiel immer wieder präsente diegetische Radiomusik, die das retrofuturistische, nostalgische Setting der FALLOUT-Welt atmosphärisch unterstreicht (vgl. Kizzire 2022). Die non-diegetische Musikschiicht tritt hingegen erst hinzu, wenn sich die Handlung verdichtet.

Das Spiel beginnt mit der Inszenierung eines klischeehaften US-amerikanischen Vorort-Familienidylls: Der Charakter (nach Wahl weiblich oder männlich), sein*e/ihr*e Partner*in, ein Säugling und der schwebende Haushaltsroboter der Familie werden in ihrer Morgenroutine in ihrem schlichten Einfamilienhaus inmitten einer Vorort-Siedlung gezeigt. Das Haus kann frei erkundet werden – im Schlafzimmer ist ein Radio angeschaltet, in der Wohnküche zeigt ein Schwarzweißfernseher eine Nachrichtensendung. Die Spieler*in kann mit verschiedenen Gegenständen interagieren, etwa den Kühlschrank öffnen oder Kaffee trinken, während die Charaktere Smalltalk führen. Eine dieser Interaktionen setzt die Ereignisse der Handlung in Gang. Zunächst beginnt der Säugling in seinem Zimmer zu weinen, woraufhin der Haushaltsroboter sich ihm widmet. Währenddessen klingelt ein Vertreter der Atomschutzbunker-Betreiberfirma „Vault-Tec“ und der Charakter wird, wenn er die Tür öffnet, durch ein Gespräch mit ihm geführt, das ungeachtet der verschiedenen Antwortmöglichkeiten darauf hinausläuft, dass die Familie Zugang zum örtlichen „Vault“ erhält. Nach dem Gespräch wird der Charakter von dem Haushaltsroboter aufgefordert, den wieder weinenden Säugling zu beruhigen. Im Kinderzimmer kann mit dem Säugling interagiert werden und eine Spieluhr betätigt werden – der diegetische Auftakt der mehrschichtigen musikalischen Kriseninszenierung. Mit den melodischen, charakteristischen Klängen erreicht das dargestellte Idyll seinen Höhepunkt. Nach einem kurzen Dialog mit der Partner*in wird die Familie in dringlichem Tonfall vom Haushaltsroboter in das Wohnzimmer gerufen. Mit dem Betreten des Flurs ist zunächst der Nachrichtensprecher zu hören. Kurz darauf setzt die non-diegetische Musik ein: Über einem anschwellenden Tamtam erklingen das markante Glissando einer Posaune über eine kleine Sekunde abwärts in tiefer Lage. Von

atmosphärischen Effekt-Klängen in Streichern und Holzbläsern begleitet folgt eine kurze, ebenfalls durch ein Posaunenglissando eingeleitete, in Nebentonfortschreitungen abwärtsgeführte Sequenz im tiefen Blech, die harmonisch auf die zwischen Dur und Moll changierenden Medianten des Menü-Themes und des Introvideos anspielt, welche für die Musik der FALL-OUT-Spiele seit FALLOUT 3 (2008) charakteristisch ist. Der Nachrichtensprecher berichtet über Nuklearexplosionen in New York und Pennsylvania, woraufhin die nächste Episode des Prologs beginnt. Die Tür des Hauses öffnet sich, es sind Alarmsirenen, Hubschrauber und panische Rufe zu hören. Die Familie muss durch den Vorort zum nahegelegenen Atomschutzbunker der Firma „Vault-Tec“ gelangen – non-diegetisch begleitet von einem treibenden, dumpfen, an- und abschwellenden ostinaten Percussion-Pattern. Das Pattern setzt nur für eine kurze Sequenz am Zugang zum Bunkergelände aus, an dem Personen, die keine Zugangsberechtigung besitzen, von Militärangehörigen unter Androhung von Waffengewalt abgewiesen werden. Nach dem Betreten des Geländes setzt das Percussion-Pattern wieder ein und erklingt, bis der Charakter und seine Familie eine herabsenkende Plattform auf einer Anhöhe erreichen. Mit einem dumpfen Schlag endet das Pattern und die Spieler*in verliert die Möglichkeit, den Charakter zu bewegen. Kurz bevor die Plattform in den Boden herabgesenkt wird, leuchtet ein Lichtblitz auf und am Horizont ist eine Nuklearexplosion zu sehen. Während der Atompilz in den Himmel steigt und die Druckwelle sich der Beobachterposition nähert, fährt die Plattform herab und über ihr schließen sich die Bunkertüren. Die Detonation wird von hohen, dissonanten Streicherglissandi begleitet, die bei Annäherung der Druckwelle abschwellen. Ein Blechbläsercluster erklingt in Sforzando, als die Druckwelle über die Plattform hinwegfegt, um dann – gemeinsam mit den hinzutretenden Streicherglissandi – analog zur Abwärtsfahrt der Plattform zu decrescendieren. Im Bunker angelangt, verklängen diese an experimentelle Kompositionen der 1950er Jahre erinnernden Klangflächen und es setzt der dem Bunker zugeordnete, weitgehend statische Ambiente-Hintergrundsoundtrack ein.

Die Vertonung der Prolog-Sequenz von FALLOUT 4 zeigt, wie Musik zum Gelingen einer linearen Krisendarstellung innerhalb des narrativen Typus der Implementierung beitragen kann. Dabei werden auskomponierte Versatzstücke (Spieluhr, Nachrichtensendung, Nuklearexplosion) adaptiv mit Loops (Flucht) kombiniert, um sich dem interaktiven Spielgeschehen anpassen zu können. Die Wirkung der Parts ist fein aufeinander abgestimmt, um die Eskalation der Situation affektiv zu unterstützen. Die düstere musikalische Inszenierung der Nachrichtensendung etwa erzeugt gerade im Kontrast zum Wohlklang der Spieluhr eine bedrohliche Atmosphäre, das pulsierende Percussion-Pattern verleiht der Flucht Dramatik, um nach Ankunft auf der Plattform einem kurzen Moment der Ruhe zu weichen, welche der mit dissonanten Klängen untermalten Detonation der Atombombe vorausgeht. Gerade das Flucht-Pattern übernimmt zugleich Interface-Funktion: Es markiert eindeutig einen neuen Spielabschnitt und treibt die Spielenden dazu an, zum Bunker zu fliehen, wodurch die Handlung – und damit die Krise – voranschreitet.

3.3 SAND IM GETRIEBE: ADAPTIVE KRISENINSZENIERUNG IN ANNO 1800

Vor allem Strategiespiele entsprechen häufig dem *luditiven Typus* der Krisenimplementierung mit *adaptivem Modus* der Krisendarstellung: Sie sind darauf ausgelegt, instabile Spielzustände herbeizuführen, die bei unzureichenden Reaktionen der Spielenden in Krisensituationen münden. Auf welche Weise Musik in die Inszenierung dieser sich dynamisch zuspitzenden – und sich gegebenenfalls auch wieder entspannenden – Krisensituationen unterstützend eingebunden werden kann, lässt sich an den Spielen der ANNO-Reihe demonstrieren. Krisen sind fester Teil des Spielkonzepts der Reihe. Die Bevölkerung der virtuellen zu besiedelnden (bzw. zu kolonisierenden) Inselwelten muss mit Nahrung, Konsumgütern, Dienstleistungen und Infrastruktur versorgt werden, was den Aufbau komplexer Lieferketten und Seehandelslinien erfordert. Funktionieren diese nicht, werden sie unterbrochen oder ist die Infrastruktur unzureichend ausgebaut, wandern die Inselbewohner*innen ab, müssen hungern oder werden von einer

Seuche heimgesucht. Hinzu kommen neben weiteren Katastrophen mögliche kriegerische Auseinandersetzungen mit Konkurrent*innen, bei denen ganze Städte in Schutt und Asche gelegt werden oder durch Blockaden von ihrer Güter- und Nahrungsversorgung abgeschnitten werden können.

In den jüngeren ANNO-Spielen wie ANNO 1800 reagiert die aus einzelnen Tracks bestehende Hintergrundmusik auf einfache Weise adaptiv auf solche Geschehnisse. Das Spielgeschehen in ANNO 1800 wird mit zufällig angeordneten, unauffällig ineinander übergehenden Ambiente-Tracks untermalt. Beim Auftreten bestimmter Ereignisse werden jedoch ihnen fest zugeordnete Tracks aktiviert, etwa wenn ein Feuer ausbricht oder ein Schiff von einem Gegner attackiert wird. Diese Tracks erklingen als Loop und werden erst dann wieder von der regulären Hintergrundmusik abgelöst, wenn die Situation bereinigt ist. Diese Tracks unterscheiden sich in ihrem Charakter deutlich von dem atmosphärischen und unterschwelligem, aus einer Mischung aus spätromantischen Klängen und Elementen englischer Folkmusik zusammengesetzten Ambiente-Sound der ‚regulären‘ Spielsituation: Mit markanten Schlagwerk-Rhythmen sowie raschen Streichern, Staccato-Chorpassagen oder Bläserfanfaren und -chorälen verleihen sie der zugehörigen Situation Dramatik. Darüber hinaus verweisen die Tracks auch stilistisch auf das jeweilige Ereignis. Der Battle-Track etwa basiert auf Marschrhythmen, mit perkussiven Streichern, schneidenden Piccoloflöten und dem dezidierten Einsatz der kleinen Trommel. Kommt es auf einer Insel zum Arbeiteraufstand, zieht ein Track die Aufmerksamkeit der Spieler*in auf sich, der textlich an englische Arbeiterlieder des 19. Jahrhunderts erinnert, musikalisch jedoch an die Kampflieder der 1920er Jahre und sowjetische Massenlieder angelehnt ist – mit Marschrhythmus im Orchester, Streicherrepetitionen, Männerchor sowie Bläserklängen und Fanfaren in der apotheotischen Coda (Schwinning 2021).

Das Beispiel ANNO 1800 zeigt, dass die Rolle von Musik bei der Krisendarstellung nicht nur auf den Affekt-Bereich begrenzt ist. Die Ereignis-Tracks sind charakteristisch und wiedererkennbar gestaltet, so dass die Spieler*in sie schnell den entsprechenden Situationen zuordnen kann – womit die Musik eine wichtige Interfacefunktion (im Sinne des IEZA-

Frameworks) übernimmt. Spiele des luditiven Typus der Krisenimplementierung und mit adaptiver Krisendarstellung können sehr komplex und vielschichtig gestaltet sein. Zudem ist der oft graduelle Verlauf der Krise(n) kaum vorhersehbar. Dementsprechend schwierig ist es für Entwickler*innen, eine Krise nicht nur auf affektiver Ebene spürbar zu machen, sondern bereits, sie als solche überhaupt deutlich zu kennzeichnen: Möglicherweise würde eine Spieler*in in Anno 1800 im komplexen Spielgeschehen eine Krisensituation wie den Ausbruch eines Feuers oder einen Arbeiteraufstand überhaupt nicht mitbekommen, wenn nicht die markanten zugehörigen Tracks die Aufmerksamkeit darauf lenken würden.

4. KLANG, FIKTION, REALITÄT: FAZIT

Krisen können auf vielfältige Weise und auf unterschiedlichen Ebenen in Videospielen implementiert sein. Sie können als narrative Krise den Hintergrund der Handlung eines Spiels bilden oder als luditive Krise spielbar, d.h. Spielmechanik sein. Die Darstellung des Krisenverlaufs kann auf vielfältige Weise inszeniert werden, etwa durch punktuelle Hinweise, als lineare Abfolge von Ereignissen oder als adaptive und graduelle Veränderung der Spielwelt.

Wie sich gezeigt hat, kann Musik bei den jeweiligen Inszenierungsformen unterschiedliche Funktionen erfüllen. In FREESPACE 2 ist es die sorgfältig abgestimmte und zunehmende atmosphärische Dichte der einzelnen Briefing-Tracks, welche die Dramaturgie der punktuell dargestellten, sich zuspitzenden Krise(n) maßgeblich affektiv unterstützt. Die adaptive Musik aus Loop-Pattern und auskomponierten Versatzstücken in der Prolog-Sequenz von FALLOUT 4 steht beispielhaft für das Vermögen von Musik, einerseits einer linear gestalteten Krisensituation die angemessene Dramatik und Dringlichkeit zu verleihen, andererseits die Führung der Spieler*in durch die Situation zu unterstützen. Der Blick auf Anno 1800 schließlich verdeutlicht, welchen entscheidenden Beitrag Musik als Interface-Bestandteil bei einer adaptiven Krisendarstellung leisten kann: Charakteristische Tracks sind einzelnen Krisenereignissen fest zugeordnet, erfüllen dadurch eine Signalfunktion und vermitteln über ihre affektive

Wirkung hinaus durch ihre stilistische Anpassung an das jeweilige Ereignis wichtige Informationen an die Spieler*in.

Die Untersuchungen zeigen, dass ein analytischer Blick auf die narrative, luditive, visuelle und auditive Inszenierung von Krisen in Videospielen durchaus lohnend ist. Die Bedeutung solcher Analysen geht jedoch über rein akademische Interessen hinaus: Nicht nur in Videospielen werden Krisen inszeniert – auch in der Realität sind Krisen (medial) inszenierte Konstrukte, die komplexe Situationen auf simple Handlungsalternativen reduzieren sollen (vgl. Graf 2020, 20). Wie unterschiedlich die oft ideologisch gefärbten Inszenierungen einer einzigen Situation als Krise – samt den sich daraus ergebenden Handlungsmöglichkeiten – ausfallen können, demonstriert nicht zuletzt der mediale Kampf um die Deutungshoheit über die aktuelle(n) Krise(n) infolge des russischen Angriffs auf die Ukraine. Videospiele wiederum beeinflussen einerseits die Wahrnehmung einer vergangenen oder aktuellen Krise, man denke etwa an die dezidiert westliche Perspektive der meisten Spiele, die den Kalten Krieg aufgreifen. Darüber hinaus können Spiele aber auch zu größer angelegten medialen Inszenierungskampagnen beitragen: Das Spiel SYRIAN WARFARE (2017) etwa thematisiert den Syrienkrieg aus russischer Perspektive und fügt sich damit in die von der russischen Regierung medial propagierte Weltsicht ein. Aufgrund ihrer interaktiven Prozesshaftigkeit wohnt Videospielen grundsätzlich eine starke rhetorische Überzeugungskraft inne, weshalb sich die Gattung gut für politisches oder ideologisches Framing verschiedenster Akteure eignet (vgl. Bogost 2007, 148). Der Musik eines Spiels kann dabei eine besondere Rolle zukommen: Sie kann subtil und unmittelbar affektive Wirkung erzielen sowie Inhalte implizit und sprachunabhängig historisch, kulturell oder ideologisch kontextualisieren – Prozesse, die sich häufig unterhalb der Bewusstseinsschwelle der Spielenden vollziehen (vgl. Schwinning 2021).

Eine tiefere Aufarbeitung der narrativen, luditiven, visuellen und vor allem auditiven Implementierung und Darstellung von Krisen in Videospielen ist somit ein wichtiger Beitrag zu einer kritischen Medienrezeption. Sie hilft dabei, die Rolle von Videospielen bei der Inszenierung, Wahrnehmung und Bewertung realer Krisen herauszustellen. Nicht zuletzt

hilft uns die reflektierte Betrachtung virtueller Krisendarstellungen dabei, reale Kriseninszenierungen zu durchschauen – da Spiele immer auch ihre gesellschaftliche und mediale Umgebung widerspiegeln. Die vorgelegte Systematik von Krisendarstellungen in Videospielen und die exemplarische Analyse der auditiven Inszenierung sollen hierzu Vorschub leisten.

5. QUELLEN

LITERATUR

- Bogost, Ian (2007): *Persuasive games. The expressive power of videogames*. Cambridge/MA: MIT Press.
- Bösch, Frank/Deitelhoff, Nicole/Kroll, Stefan (Hrsg.) (2020): *Handbuch Krisenforschung*. Wiesbaden: Springer VS.
- Carson, Don (2000): Environmental Storytelling. Creating Immersive 3D Worlds Using Lessons Learned from the Theme Park Industry. In: *Gamasutra* 01.03.2000. Online: <https://www.gamedeveloper.com/design/environmental-storytelling-creating-immersive-3d-worlds-using-lessons-learned-from-the-theme-park-industry> [Zugriff: 31.01.2023].
- Fernández-Vara, Clara (2011): Game Spaces Speak Volumes: Indexical Storytelling. In: *Proceedings of DiGRA 2011 Conference: Think Design Play*. Online: <http://hdl.handle.net/1721.1/100274> [Zugriff: 23.01.2023].
- Graf, Rüdiger (2020): Zwischen Handlungsmotivation und Ohnmachtserfahrung. Der Wandel des Krisenbegriffs im 20. Jahrhundert. In: Frank Bösch/Nicole Deitelhoff/Stefan Kroll (Hrsg.): *Handbuch Krisenforschung*. Wiesbaden: Springer VS, S. 17–38.
- Di Loreto, Ina/Mora, Simone/Divitini, Monica (2012): Collaborative Serious Games for Crisis Management. An Overview. In: *2012 IEEE 21st International Workshop on Enabling Technologies: Infrastructure for Collaborative Enterprises*, S. 352–357. DOI: 10.1109/WETICE.2012.25.

- Jørgensen, Kristine (2007): 'What are Those Grunts and Growls Over There?' *Computer Game Audio and Player Action*. Phil. Diss. Copenhagen: Copenhagen University. Online: <http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.712.8909&rep=rep1&type=pdf> [Zugriff: 20.01.2023].
- Kizzire, Jessica (2022): Remembering Tomorrow. Music and Nostalgia in Fallout's Retro-Future. In: Can Aksoy/Sarah Pozderac-Chenevey/Vincent E. Rone (Hrsg.): *Nostalgia and Videogame Music: A Primer of Case Studies, Theories, and Analyses for the Player-Academic*. Intellect Books, 206–224.
- Koenitz, Hartmut (2018): Narrative in Video Games. In: Newton Lee (Hrsg.): *Encyclopedia of Computer Graphics and Games*. Cham: Springer International Publishing.
- Kreutzer, Oliver/Lauritz, Sebastian/Mehlinger, Claudia/Moormann, Peter (2014): *Filmanalyse*. Wiesbaden: Springer VS.
- Pfister, Manfred (2001): *Das Drama. Theorie und Analyse*. 11. Aufl. München: Fink.
- Schwinning, Reinke (2021): „Auf zum letzten Gefecht!“. Musikalische Repräsentation von Marxismus, Kommunismus und Revolution in Videospielen. In: *PAIDIA. Zeitschrift für Computerspielforschung*. Online: <https://www.paidia.de/auf-zum-letzten-gefecht-musikalische-repraesentation-von-marxismus-kommunismus-und-revolution-in-videospielen> [Zugriff: 20.01.2023].
- Summers, Tim (2016): *Understanding Video Game Music*. Cambridge: Cambridge University Press.
- van Tol, Richard/Huiberts, Sander (2008): IEZA. A Framework for Game Audio. In: *Gamasutra* 23.01.2008. Online: <https://www.gamedeveloper.com/audio/ieza-a-framework-for-game-audio> [Zugriff: 31.01.2023].

SPIELE

- Battlefront (2021): COMBAT MISSION: BLACK SEA. UK: Slitherine.
- Bethesda Game Studios (2008): FALLOUT 3. US: Bethesda Softworks.
- Bethesda Game Studios (2015): FALLOUT 4. US: Bethesda Softworks.
- Blue Byte (2019): ANNO 1800. DE/CA: Ubisoft.
- Cats Who Play (2017): SYRIAN WARFARE. RU: Cats Who Play.
- Creative Assembly (2015): TOTAL WAR: ATTILA. UK/JP: Sega.
- DICE Kanada (2004): BATTLEFIELD VIETNAM. CA/US: Electronic Arts.
- EA DICE (2021): BATTLEFIELD 2042. SE/US: Electronic Arts.
- EA Redwood Shores (2008): DEAD SPACE. US: Electronic Arts.
- Eversim (2022): POWER & REVOLUTION 2022 EDITION. FR: Eversim.
- Kremlingames (2017): CRISIS IN THE KREMLIN. [N/A:] Kremlingames.
- Kremlingames (2021): COLLAPSE: A POLITICAL SIMULATOR. [N/A:] Kremlingames.
- Maxis (2020): THE SIMS4: ECO LIFESTYLE. US: Electronic Arts.
- Monolith Productions (2005): F.E.A.R. US: Vivendi Universal/Sierra Entertainment/Warner Bros. Interactive Entertainment.
- Ndemic Creations (2012): PLAGUE INC. UK: Ndemic Creations.
- PopTop Software (1999): RAILROAD TYCOON II: THE SECOND CENTURY. US: Take 2.
- Related Designs/Blue Byte (2011): ANNO 2070. DE/FR: Ubisoft.
- Sonalysts (1997): 688(I) HUNTER/KILLER. US, Electronic Arts.US: Spectrum HoloByte/MicroProse.
- Stray Fawn Studio (2022): THE WANDERING VILLAGE. CH: Stray Fawn Studio.
- Valve (1998): HALF-LIFE. US: Sierra Entertainment/Electronic Arts.
- Volition (1998): DESCENT: FREESPACE – THE GREAT WAR. US: Interplay Entertainment.
- Volition (1999): FREESPACE 2. US: Interplay Entertainment.

Reinke Schwinning
Mit klingendem Spiel

ÜBER DIE AUTOR*INNEN

Reinke Schwinning studierte Schulmusik und Philosophie. Seit 2014 ist er wissenschaftlicher Mitarbeiter am Lehrstuhl für Historische Musikwissenschaft der Universität Siegen. Darüber hinaus lehrt er im Fach Musikwissenschaft an der Hochschule für Musik und Tanz Köln und der Folkwang Universität der Künste Essen. Seine 2017 fertiggestellte Dissertation ist ein philologischer Kommentar zu den Schlüsselkapiteln der „Philosophie der Musik“ von Ernst Blochs frühem Hauptwerk *Geist der Utopie* (1918/1923). Aktuell forscht Schwinning zu Musikästhetik, Werken, kulturellen Netzwerken und musikalischen Phänomenen des 20. und 21. Jahrhunderts in ihrem jeweiligen Kontext sowie im Bereich der Ludomusikologie. Seine jüngsten Veröffentlichungen widmen sich der Repräsentation und Vermittlung von Ideologie in Videospelmusik sowie deren epistemische Grundlagen.