

Green hat vs. Red fez

Een vergelijking van muziek en geluid in de gamegenres action-adventure en puzzle-platform

Jorn Janssen

3819760

Blok 1 - 31 oktober 2014

BA Eindwerkstuk Muziekwetenschap

Faculteit Geesteswetenschap

Universiteit Utrecht

Begeleider: M. Kamp

Inhoud

Introductie.....	3
Action-adventure genre: The Legend of Zelda: Skyward Sword.....	4
Puzzle-platform genre: Fez.....	8
Conclusie: vergelijking tussen de genres.....	11
Muziek en gameplay.....	11
De plaatsing van muziek en geluid in de genres.....	12
Muzikale conventies.....	12
Muziek als onderdeel van een game.....	13
Referenties.....	15
Literatuur.....	15
Video games.....	16
Muziekvoorbeeld.....	17

Introductie

Games raken ieder jaar steeds populairder in de entertainmentindustrie. De game-industrie schrikt er niet van terug om groots reclame te maken voor de nieuwe mega hits. Trailers op tv, reclameborden op Time Square in New York City, het kan tegenwoordig allemaal. Ook gaan de productiekosten omhoog, waarbij het bedrag dat wordt neergelegd hoger kan oplopen dan de kosten bij een filmproductie.¹ Door de stijgende populariteit van games neemt het kijken ernaar via een wetenschappelijk oogpunt ook toe. Wetenschappers beginnen potentie te zien in videogames als onderzoeksonderwerp. Een onderzoek naar videogames kan ongelooflijk veel richtingen op, omdat deze veel verschillende onderdelen bevatten. Genre, verhaal en animatiestijl zijn een van de vele voorbeelden waar een wetenschapper zich op kan richten. Waar ik mij op wil focussen is de muziek in games. Onderzoek naar dit onderdeel wordt relatief weinig gedaan in het musicologisch veld. Deze onderzoeken gaan grotendeels over muziek in games in het algemeen. Karen Collins' *Game sound: an introduction to the history, theory and the practice of video game sound* (2008) wordt hierbij regelmatig aangehaald. Het is jammer dat hier weinig onderzoek naar gedaan wordt, omdat het niet alleen de sfeer kan zetten, maar ook belangrijk kan zijn voor de gameplay. De industrie besteedt meer en meer aandacht aan muziek. De soundtracks verschijnen op cd die in winkels te koop liggen, en bands en orkesten worden gevormd of ingehuurd om muziek live in te spelen. Zowel de muziek- als de mediawetenschappen moeten dit voorbeeld volgen en muziek in videogames als een belangrijk punt beschouwen in hun veld.

In deze scriptie heb ik me gericht op muziek in gamegenres. Er komen twee spellen aan bod uit verschillende genres en met een verschillende soundtrack. Door deze twee tegenover elkaar te zetten, probeer ik een helder beeld te scheppen over hoe muziek als onderdeel van een game ingezet kan worden. Twee casestudies zetten dit verder uiteen. De eerste is *The Legend of Zelda: Skyward Sword* (Nintendo, 2011), een spel uit het genre action-adventure, uitgebracht in november 2011 door Nintendo. De tweede case study gaat over de puzzle-platformer *Fez* (Polytron, 2012), een indie game uit april 2012. Deze twee genres, en dus ook de twee games, hebben een verschillende vorm van gameplay. Daarom heb ik onderzocht of muziek belangrijk is voor de gameplay van beide genres. Hiervoor was het belangrijk dat ik de games zelf heb gespeeld, en daarbij gelezen wetenschappelijke literatuur in mijn achterhoofd hield. Ook heb ik onderzocht of muziek vaak op de voorgrond aanwezig is, of op de achtergrond onbewust op de gamer inspeelt. Dit heeft betrekking op het beïnvloeden van de speler met bewuste geluiden en achtergrondmuziek. Hierover is het artikel

¹ Er wordt beweerd dat het spel *Destiny* 500 miljoen dollar heeft gekost om te maken: <http://www.ign.com/articles/2014/05/06/destiny-is-a-500-million-gamble-for-activision-says-kotick>

“Effects of Built-in Audio versus Unrelated Background Music on Performance in an Adventure Role-Playing Game” (2010) geschreven door Siu-Lan Tan, John Baxa en Matthew P. Spackman. Het kan een wereld van verschil zijn als muziek bewust door de gamer wordt ervaren, of als muziek op de achtergrond alleen de voor een bepaalde sfeer zorgt. Voor deze twee genres heb ik uiteindelijk ook gekeken of componisten zich aan bepaalde conventies moeten houden om muziek als ‘juist’ te beschouwen voor een genre. Dit heb ik gedaan door middel van genrespecifieke kenmerken van gamemuziek beschreven in Timothy Summers *game music: history, form and art* en interviews en uitleg van de componisten over de muziek uit de case studies.

Action-adventure genre: The Legend of Zelda: Skyward Sword

The Legend of Zelda serie staat bekend om enkele elementen die terugkeren in elk spel (de spin-offs niet meegerekend). Avontuur, de gameplay met *real-time* gevechten, een grote open wereld en het verkennen van deze, en puzzels oplossen. Neem daarbij een aantal *dungeons*, dit zijn stelsels van gangen en ruimtes waar buit te scoren valt, die uiteindelijk leiden tot een gevecht met Ganon, de heerser van het kwaad en tegelijk de grote eindbaas. Dan heb je de meeste ingrediënten voor een *The Legend of Zelda* spel (Brame, 2011). Maar een ding dat door vele fans van de serie even belangrijk is als de rest, is de muziek. Koji Kondo is de man die verantwoordelijk is voor veel muziek uit de spellen, zo ook voor *The Legend of Zelda: Skyward Sword*, waar hij samen met negen anderen voor het geluid en de muziek heeft gezorgd.² Dit is een groot aantal, maar het resultaat is een lange lijst met muziek die ingespeeld is door een symfonieorkest.

Net als in de meeste *Zelda* games, zit ook in *Skyward Sword* een connectie tussen gameplay en muziek. De held Link wordt overal in de wereld van Hyrule begeleid door non-diëgetische muziek. Naast een indruk geven van de wereld waarin het spel zich afspeelt, heeft de muziek ook nog een andere functie. De speler wordt hiermee door het spel geholpen. Een voorbeeld dat ik hiervan wil bespreken, is de “gevaar-cue”. Wanneer je op een onwillekeurige plek rondloopt en de muziek van die locatie speelt op de achtergrond, dan weet je dat het veilig is in je omgeving. Dit komt doordat de muziek verandert zodra een vijand in de buurt je heeft opgemerkt en op je afkomt. De muziek wordt dan afgestemd op een gevecht. Dit is goed te horen in Faron Woods, een groot bebost gebied. Wanneer er niets aan de hand is, is de muziek vrolijk en onbezorgd. Dit komt onder andere door de

² Interview met een aantal componisten en geluidsregisseurs van *Skyward Sword*: <http://iwataasks.nintendo.com/interviews/#/wii/zelda-skyward-sword/4/0>

majeur afterbeat pizzicato van de violen, de fladderende melodie (zie muziekvoorbeeld) en instrumenten die telkens heel kort een motiefje spelen en lijken op dierengeluiden in een bos. Zodra je echter in het gebied komt van een vijand en deze jou opmerkt, verandert de muziek. De melodie verdwijnt en ritme wordt het belangrijkste. Onrustige percussie neemt het over. Dit is een muzikale aanwijzing die ervoor zorgt dat de speler bewust wordt van de omgeving. Hij of zij moet nu denken: 'Ik ben in gevaar'.

Naast een helpende functie is muziek ook belangrijk voor de vordering binnen het spel. Link ontvangt de Goddess's Harp, een kleine harp of lier, die bespeeld moet worden om te verder te komen in het verhaal. Hier wordt de muziek echt interactief. Op bepaalde plekken in het verhaal moet de speler de Goddess's Harp tevoorschijn halen en deze bespelen door de Wii Remote naar links en rechts te bewegen. Hierbij wordt gebruik gemaakt van de ingebouwde bewegingssensor in de controller. Een groepje rondvliegende vlinders is de aanwijzing om daar op je harp te spelen. Als het spelen op de harp vereist is voor de progressie van het verhaal, dan verschijnt er een dichte cirkel op de grond met daaromheen een andere open cirkel die in bepaald tempo groter en kleiner wordt. Als de cirkel groter wordt, zwaai je de Wii Remote naar rechts in hetzelfde tempo waarmee de cirkel beweegt. Krimpt de cirkel, dan zwaai je de controller naar links. Als je hierin slaagt, verschijnen er een soort bloemblaadjes om de kleine cirkel (zie afbeelding 1). Als alle blaadjes zich om de cirkel hebben gevormd, dan heb je de muzikale uitdaging doorstaan, wordt er een liedje voor je opgevoerd en kun je verdergaan met het verhaal.



Afbeelding 1. Link bespeelt de *Goddess's Harp*. Als je in het goede ritme de Wii controller beweegt, verschijnen een soort blauwe bloemblaadjes rond de kleine cirkel.

De muziek speelt dus bewust op de gamer in. Spelen zonder geluid levert een ander resultaat op dan spelen met geluid. “Effects of Built-in Audio versus Unrelated Background Music on Performance in an Adventure Role-Playing Game” (Tan, Baxa en Spackman, 2010) is een artikel over een onderzoek naar de invloed van game audio op de prestatie van de speler. Twintig deelnemers speelden vijf dagen achter elkaar elke dag een 45 minuten sessie van het Wii spel *The Legend of Zelda: Twilight Princess* (Nintendo, 2006), het deel voor *Skyward Sword* met vrijwel dezelfde soort gameplay. Na een oriëntatiesessie werden de deelnemers onderworpen aan vier sessies met verschillende geluidstoestanden. Dit waren stilte, geluid uit de controller (zoals zwaardbewegingen en kreten van Link, dus geen muziek), volledig geluid uit zowel de controller als het scherm, en niet-gerelateerde muziek uit speakers. Een van de gevonden resultaten is vrij opmerkelijk:

“The only significant finding for sound condition was for the number of ‘continues’ used during play [...] As a continue allows a gamer to keep playing when one would otherwise have run out of power and would have had to quit the game, this is an important finding. [...] As predicted, most continues were requested in the No Sound condition [...], followed by Partial-Sound [...], and then Full Sound condition [...] Surprisingly, however, participants used the least number of continues in the Noncontingent Music condition”. (Tan, Baxa en Spackman, 2010, pp. 11)

Aan de resultaten, die vanwege de gelijkheid van de game ook op *Skyward Sword* toegepast kunnen worden, is te zien dat muziek wel degelijk bewust op sommige momenten in het spel op de gamer inspeelt. Dit is vooral te merken bij een voorbeeld dat ik al heb genoemd, namelijk de “gevaar-cue”. Als de muziek wegvalt, moet de speler meer bewust zijn van de omgeving om inzicht te krijgen op vijandelijke aanvallen. Zonder muziek is dit moeilijker te beoordelen. Waarschijnlijk hebben de deelnemers van het onderzoek hierdoor vaker een continue moeten gebruiken. Dat ongerelateerde muziek een beter effect op de speler lijkt te hebben dan de gecomponeerde muziek van de game, kan het gevolg zijn van het idee dat deze muziek, gespeeld in een niet vijandelijke omgeving, bedoeld is als achtergrondmuziek. De muziek zet de sfeer, maar het is waarschijnlijk niet bedoeld om bewust door de gamer te ervaren. Misschien kan een gamer achtergrondmuziek die niet past bij de wereld waarin hij zich begeeft, negeren en zich hierdoor meer focussen op de gameplay.

Omdat *Skyward Sword* wordt gezien als action-adventure, zou ook de muziek een combinatie moeten zijn tussen action en adventure. Ik begin met het bespreken van conventies binnen het genre adventure. Deze games maken gebruik van verkennen, problemen en puzzels oplossen, het verzamelen van items, het aannemen van een personage, en een motiverend plot. Maar er wordt geen nadruk gelegd op actie, zoals schieten, vechten of springen. Omdat spelers vaak een lange tijd op dezelfde plek blijven, moet de muziek vaak herhaald worden. De muziek is vooral gericht op de

interactie en de perceptie in het spel. Muziek geeft informatie over de spelwereld, en tegelijkertijd moet dynamische muziek antwoorden op acties van de speler (Summers, 2012). Dit is duidelijk te zien in *Skyward Sword*. Hierin zitten grote gebieden waar de muziek constant herhaald moet worden. Ook heb ik al geprobeerd duidelijk te maken dat het bij *Skyward Sword* draait om interactie tussen muziek en het spel. De muziek reageert op wat Link in de spelwereld doet, en tegelijkertijd ook op de spelwereld zelf. De muziek past zich vervolgens aan op de omgeving, waarna de speler hierop kan reageren. Wat ook gebruikelijk is bij adventure games, en ook te zien in dit spel, zijn de verschillende muzikale motieven voor de hoofdpersonages. Elke persoon heeft zijn eigen leidmotief, dat het karakter van diegene moet versterken. Zo heeft Zelda heeft haar verankerde *lullaby* met een lyrische melodie en Ghirahim, de duistere heer van de demonen, heeft een duister thema met lage basnoten en, bijna cliché geworden voor antagonisten, een orgelmelodie.

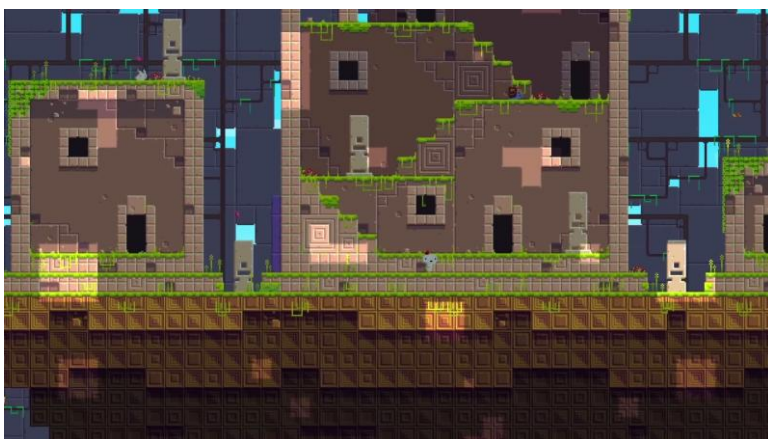
Action games hebben een aantal verschillen in de muziek ten opzichte van adventure games. Summers (2012) zegt hierover dat de diëgetische muziek vaak inspeelt op nostalgie, realisme en populaire muziek. Ik denk dat *Skyward Sword* wel gebruikt maakt van nostalgie door middel van het terugkerende *lullaby* thema van prinses Zelda en het *overworld* thema. Deze twee thema's worden in bijna elk spel gebruikt, en zorgen voor een link met de eerdere spellen. Als speler geeft dit (voor mij althans) een soort verbondenheid met de gehele serie. Realisme zou in dit geval in verband kunnen worden gebracht met echte muziek. Hierbij doel ik op muziek die is ingespeeld door muzikanten. Dit is gedaan bij *Skyward Sword*. Een symfonieorkest heeft de muziek ingespeeld.³ Maar het uiterlijk van het spel en de thematiek hebben niets realistisch. Als een spel realistisch moet ogen, wordt er vaak gezorgd dat de muziek ook realistisch wordt. Dit gebeurt in de vorm van populaire muziek. Racegames proberen meestal zo realistisch mogelijk te lijken. Voor de muziek die daarbij wordt gekozen, is het gebruikelijk om populaire bands en artiesten te benaderen. Een goed voorbeeld hiervan is de racing game *Need for Speed: Most Wanted* (Criterion Games, 2012). Deze game is onderdeel van de *Need for Speed* serie waar veelal gelicenseerde muziek voor gebruikt wordt.⁴

³ Interview met de componisten en geluidsregisseurs over de vraag waarom er gekozen is voor het gebruik van een orkest: <http://iwataasks.nintendo.com/interviews/#/wii/zelda-skyward-sword/5/4>

⁴ Soundtrack van *Need for Speed: Most Wanted* (2012) <http://nfsoundtrack.com/mw2/>

Puzzle-platform genre: Fez

Het spel dat ik nu ga toelichten, is anders in zowel gameplay, stijl als muziek. Ik heb het hier over *Fez*, een 2D puzzle-platformer ontwikkeld in 2012 door Polytron Corporation met muziek van Disasterpeace, oftewel Rick Vreeland. Je speelt het spel als Gomez, een wit wezen in een wereld waarvan iedereen gelooft dat deze tweedimensionaal is. Maar wanneer hij een speciale fez ontvangt (vandaar de naam *Fez*), ontdekt Gomez dat de wereld een driedimensionale vorm heeft. Dit is gelijk het basisprincipe van de puzzels. De hele spelwereld is 3D, maar omdat deze wereld bestaat uit kubusvormige delen, zie je maar één zijde tegelijk (zie afbeelding 2). De fez geeft je het vermogen om de wereld telkens negentig graden te draaien. Zo krijg je de mogelijkheid om plaatsten te bereiken die anders onbereikbaar zijn, omdat elke zijde anders is dan de andere. Op deze manier moet Gomez een aantal kleine kubussen verzamelen.



Afbeelding 2 en 3. De wereld van Fez. Beide afbeeldingen zijn weergaven van dezelfde locatie in de spelwereld. De wereld op de onderste afbeelding is negentig graden naar rechts gedraaid ten opzichte van die in de bovenste afbeelding.

De nadruk in de gameplay ligt voornamelijk bij de puzzels die opgelost moeten worden. De muziek zet de sfeer van de game. In verschillende delen van de wereld wordt andere muziek afgespeeld, die qua sfeer passen bij de locatie. Maar muziek heeft geen directe relatie met de gameplay. De wereld is vredig, waarmee ik bedoel dat er geen directe vijanden aanwezig zijn. Gomez is onsterfelijk. Als hij van een platform afvalt, komt hij meteen weer op veilige grond terecht. Muziek wordt ook niet gebruikt in puzzels. Deze zijn gericht op het krijgen van inzicht in een 3D wereld met een 2D speelveld. Omdat de muziek niet gebruikt wordt in puzzels en geen leidraad kan vormen voor mogelijk gevaar, kan de muziek bijna niet anders dan als primaire functie hebben het creëren van de sfeer. Wat wel belangrijk is voor de gameplay in *Fez*, zijn de *interfacegeluiden* (Van Elferen, 2011). Deze geluiden worden veroorzaakt door interactie met het spel, en zijn daarom ook een leidraad voor de gameplay. Het lijkt alsof *Fez* deze geluiden overdreven neerzet, omdat alles wat je doet onrealistisch klinkt. In het echte leven hoor je geen oplopend riedeltje wanneer iemand een sprong maakt. Deze overdrijving kan het gevolg zijn van het ontbreken van muzikale begeleiding. Om deze 'leegte' op te vullen, zijn de interface geluiden zo duidelijk hoorbaar dat ze alsnog voor enige sturing zorgen. Door alleen naar de geluiden te horen, kun je uitmaken wat er in het spel gebeurt. Dit is, naast het veranderen van locatie in de wereld, niet te merken aan de muziek. Er zijn een paar puzzels waarbij gebruikt wordt gemaakt van geluid, mits je de pc-versie speelt. Op een aantal plekken staan beelden in de vorm van een stemvork. Als je met een koptelefoon op speelt, kun je lage, brommende geluiden horen aan de linker- of rechterkant. Komt het geluid van links, dan draai je de wereld naar links. Komt het geluid naar rechts, dan draai je de wereld naar rechts. Dit reken ik echter niet mee als een muzikale puzzel, omdat de versies voor andere gameplatformen, of als je voor de pc-versie een xbox 360 controller gebruikt, de trilfunctie in de controllers gebruiken als vervanging van dit geluid. In plaats van linkse en rechtse brommen trilt de linker- of rechterhelft van de controller.

Omdat de muziek niet belangrijk is voor de gameplay, verschuift deze vanzelf naar de achtergrond. De interfacegeluiden zijn prominenter op de voorgrond. Dit heb ik zelf getest door de game, net als in het onderzoek van Tan, Baxa en Spackman, met verschillende geluidsstanden te spelen. Zoals verwacht was het beste resultaat te behalen met zowel de interfacegeluiden als de muziek aan, en het slechtste resultaat met beide standen uit. Maar het verschil met *Twilight Princess* en *Skyward Sword* is dat het spel gemakkelijker te spelen is met de interfacegeluiden aan en de muziek uit in plaats van andersom. Met alleen deze geluiden is het veel makkelijker om het spel te spelen dan met alleen de muziek. Door de geluiden gaat het inschatten van sprongen en het oriënteren van Gomez beter. Met alleen de muziek kun je als speler nergens anders dan op het beeld focussen, en omdat het de samenwerking met de geluiden bij de acties mist, speelt het minder fijn. Het is logisch dat de muziek zich meer op de achtergrond bevindt, omdat het door de vredige

omgeving en het ontbreken van muzikale puzzels niet nodig is om muziek, naast de bepaling van de sfeer, belangrijk te maken.

Ook *Fez* is een samenvoeging van twee genres. Puzzelgames komen vaak voor in hybride vorm, en nemen daarom ook een deel van de kenmerken van het andere genre over, zowel in gameplay als in de muziek. Daarom komt eerst het genre platform aan bod. Wat opvalt aan de Thesis van Summers, is dat hij geen apart hoofdstuk over platformers heeft geschreven. Dit genre wordt tussen andere genres gezet, namelijk puzzle en action. Het gaat hierbij vooral om de precisie en timing van sprongen. Omdat het genre vaak onderdeel is van andere genres, kan de muziek ook heel verschillend zijn. *Fez* probeert niet realistisch te zijn. Het neigt naar de 'cartoony' kant. De muziek bij deze stijl heeft een aantal kenmerken die ook van toepassing zijn op *Fez*. De muziek wordt continu geloopt. Hetzelfde nummer wordt dus, zolang je in hetzelfde gedeelte van de spelwereld blijft, constant herhaald. Ook zijn de interfacegeluiden erg belangrijk. Deze overdreven geluiden, wat je ook wel 'mickey-mousing' kan noemen omdat de geluiden een weerspiegeling zijn van het beeld (bijvoorbeeld het opwaartse riedeltje als je springt en het personage dus ook omhoog gaat), versterken het 'cartoony' karakter.

Fez heeft ook een aantal elementen in de muziek uit het puzzle genre. Een belangrijk punt waar muziek zich aan moet houden in puzzle games wordt door Summers (212, pp. 230) als volgt verwoord: "Music may risk signifying to an inappropriately specific degree in the logic puzzle game and invoking a level of specificity unsupported by, or divorced from, the rest of the game text. In logic games composers must avoid creating incongruous or apparently arbitrary music that deploys confusingly irrelevant signifiers." Muziek mag dus niet de overhand gaan nemen op plaatsen waar het voor de speler verwarrend kan zijn, omdat dan aan de muziek een niet-bestaande betekenis gegeven kan worden. Muziek kan ook het karakter van de spelwereld versterken, en daarmee ook de manier van denken van de speler. De compositie kan spelers uitdagen om creatief en 'out-of-the-box' te denken (Summers, 2012, pp. 234-235). Dit geldt ook voor *Fez*. De muziek past bij de stijl, omdat het beide simplistisch is. Maar het kinderlijke uiterlijk van het spel wordt door de muziek veranderd. De componist heeft geëxperimenteerd met de muziek. Rick Vreeland, de componist, zegt over het stuk 'Spirit': "This song is composed almost entirely of black keys, which when playing by themselves, created a major pentatonic scale. The entire song is an improvisation, making sure to only play one note at a time. The other notes you hear are also black keys, but were added as a MIDI effect."⁵ Net

⁵De website met informatie van de componist over het nummer 'spirit' van de soundtrack van *Fez*. De andere nummers van de soundtrack staan ook vermeld op de site, met uitleg over zijn werkwijze.
<http://music.disasterpeace.com/track/spirit>

zoals de componist moet de speler experimenteren met de puzzels. Muziek moet hierbij een steuntje in de rug zijn zonder de overhand te nemen en de speler te verwarren.

Conclusie: vergelijking tussen de genres

Action-adventure en puzzle-platform zijn twee zeer verschillende samenvoegingen van gamegenres. Zelfs binnen een genre komen vertakkingen voor. Daarom is de muziek die hiervoor gebruikt wordt ook verschillend. Ik behandel nu de twee genres op vergelijkende wijze aan de hand van de deelvragen, waarna er een conclusie getrokken wordt over de vraag hoe games muziek als onderdeel gebruiken.

Muziek en gameplay

De link tussen muziek en gameplay in action-adventure ligt totaal anders dan in het puzzle-platform genre. De muziek zorgt voor interactie tussen de speler en het spel. Dit is noodzakelijk in het genre action-adventure, omdat de speler muzikale cues over de omgeving moet ontvangen zodat deze tijdig kan reageren op de situatie. Als de muziek onveranderd doorgaat, is er waarschijnlijk niks aan de hand. Maar wanneer er gevaar dreigt, dan krijgt de speler een muzikaal seintje te horen. Deze kan zich hierdoor op tijd voorbereiden op wat er komen gaat. In dit geval is muziek een directe link tussen de speler en het spel. In het puzzle-platform genre is hier in mindere mate sprake van. Er zijn verschillende soorten gamesoorten binnen deze genrecombinatie waarbij muziek wel de sfeer bepaald, maar geen direct onderdeel van de gameplay uitmaakt. De realistische games, zoals *Tomb Raider II* (Core, 1997), gebruiken korte muziekfragmenten die niet geloopt worden. Summers (2012) zegt: "Most of the gameplay is accompanied only by sound from the gameworld (wind, distant waterfalls, a roaring tiger, Lara's firearms and footsteps, etc.)". Deze geluiden versterken het realistische beeld en zijn belangrijker voor de sfeer dan gecomponeerde muziek is. Bij de 'cartoony' puzzle-platformers worden deze geluiden zo nadrukkelijk neergezet dat het overdreven wordt. Dit maakt het voor de speler makkelijker om sprongen en andere acrobatische bewegingen goed in te schatten. Deze overdrijving van geluiden kan het gevolg zijn van het ontbreken van muzikale begeleiding. Waar muziek de speler sturing geeft in het action-adventure genre, helpen de interfacegeluiden de speler van het coördineren van zijn of haar personage, vooral in de onrealistische, 'cartoony' games.

De plaatsing van muziek en geluid in de genres

Of muziek en geluid op de voorgrond of achtergrond geplaatst worden, hangt af van de relatie met de gameplay. Ik heb gemerkt dat wanneer muziek zich op de voorgrond begeeft, deze ook invloed heeft op de gameplay. Dit is vooral van toepassing bij het action-adventure genre. Wanneer dit genre met het geluid en de muziek uit wordt speelt, gaat de speler vaker dood. Met alleen de interfacegeluiden aan lukt het spelen al beter. Maar een nog beter resultaat wordt geboekt met de muziek aan. Dit laat zien dat muziek bedoeld is om bewust op de gamer in te spelen, en dus op de voorgrond aanwezig moet zijn. Bij puzzle-platform games ligt de hiërarchie anders. Interfacegeluiden, zijn meer op de voorgrond aanwezig dan muziek. Dit heeft weer te maken met de relatie tussen geluid en gameplay. De gameplay wordt niet verstoord door de afwezigheid van muziek. De interfacegeluiden zijn daarentegen niet te missen. Zonder deze geluiden valt de speler sneller naar zijn dood dan dat normaal het geval is. De geluidjes bij het springen en rennen zijn niet alleen sfeermakend op de achtergrond, maar zorgen er op de voorgrond ook voor dat de game makkelijker te spelen is. De muziek mag zich, in tegenstelling tot de muziek bij action-adventure games, niet te veel op de voorgrond bevinden, omdat anders de speler verward kan raken. De kans is groot dat de speler muzikale aanwijzingen kan denken te horen op plaatsen waar dit helemaal niet van toepassing is. Daarom is het belangrijk dat muziek zich meer op de achtergrond dan op de voorgrond moet houden. Daarentegen moet muziek wel zodoende merkbaar zijn dat de speler wordt gestimuleerd om 'out-of-the-box' te denken.

Muzikale conventies

Action-adventure en puzzle-platform hebben contrasterende conventies. Omdat beide gamegenres samenstellingen zijn van twee aparte genres, worden uit beide bepaalde conventies gebruikt. Action games moeten realistisch ogen. Hierbij moet de juiste muziek klinken. Dit kan populaire muziek zijn, maar ook muziek die de speler moet opwinden. Bij actie kan je denken aan opslepende percussie, wat het geval was bij *Skyward Sword*. Een overkoepeld kenmerk met het adventure genre is dat muziek cues bevatten. Dit wordt gedaan om de speler een handje te helpen. Zonder de cues kan het voor de speler lastig worden om te overleven. Dit gebeurt in de meeste gevallen bij 3D games. De omgeving waar je personage in loopt kan nooit volledig op je scherm getoond worden. Om de speler toch bewust te maken van de volledige omgeving, helpt de muziek je hierbij. Bij 2D spellen gebeurt dit wat minder, omdat de gehele omgeving rond het personage te zien is. Hierdoor kan je beter reageren door alleen naar het scherm te kijken, en is een muzikaal hulpmiddel minder noodzakelijk. Bij puzzle-platformers is het een ongeschreven regel om dit niet te doen. Met name in puzzle games

heeft de gamer geen cues nodig, tenzij het een muzikaal thema heeft. Door muziek belangrijker te maken dan dat het moet zijn, kan de speler op een vals spoor gebracht worden en muzikale aanwijzingen zien die er niet zijn. Daarom wordt muziek in puzzle-platformers vooral voor sfeer gebruikt.

Een ander verschil tussen action-adventure en puzzle-platform is de experimentele muziek die gebruikt wordt in het laatstgenoemde genre. Experimentele muziek kan als onconventioneel beschouwd worden in videogames. Dit heeft te maken met sfeer die gecreëerd moet worden. Experimentele games zijn nog steeds in de minderheid. De grote spellen in verschillende genres houden zich vast aan bepaalde basisregels die voor de betreffende genres gelden, zoals realisme in de racing game *Need for Speed: Most Wanted* (2012). Bij puzzle-platform games ligt het percentage experimentele games echter hoger. Hierdoor wordt het gebruik van experimentele muziek langzamerhand een conventie die componisten aanhouden. Dat dit gedaan wordt, heeft een reden. Spellens waarbij je doordacht moet zijn, hebben puzzels en raadsels waarvan het spel van de speler verlangt om op een andere manier te denken. De muziek moet hierbij passen door de speler te stimuleren om 'out-of-the-box' te denken. De reden dat dit niet gebeurt bij andere gamegenres, is omdat de nadruk hier niet wordt gelegd op het oplossen van puzzels. Dit wilt niet zeggen dat er geen enkele puzzel in andere genres gestopt zit, maar de puzzels zitten dan op een meer logische manier in elkaar. Het oplossen hiervan vereist geen extra stimulering, waardoor de muziek zich niet hoeft te focussen op de denkwijze van de speler. Een andere conventie die geldt voor puzzle-platform games is de interfacegeluiden belangrijker maken dan de muziek. Action-adventure games doen dit niet omdat deze realistischer willen lijken, dat wil zeggen, met geluiden die je ook buiten games kan horen. In het echte leven hoor je bijvoorbeeld geen opwaarts riedeltje als iemand springt. Puzzle-platform games hoeven niet die realiteit na te bootsen, en kunnen daarom geluiden overdreven maken.

Muziek als onderdeel van een game

Muziek in videogames is een lastige zaak, omdat muziek een spel aantrekkelijker kan maken, maar het kan een spel ook laten mislukken. Nu videogames een aantal decennia lang gemaakt en gespeeld worden, krijgen onderzoekers meer en meer duidelijkheid over de aard van muziek in games. Elk genre gebruikt zijn eigen soort muziek en geluiden, die ervoor zorgen dat een spel speelbaar is en daardoor leuk blijft. De audio moet zich aanpassen aan een aantal gameonderdelen, waaronder de gameplay. Doordat de audio zich gaat aanpassen aan het gamegenre, ontstaan conventies waar de muziek en de geluiden aan moeten voldoen. Deze conventies zijn voor elk genre verschillend. Maar

binnen een genre zijn nog vertakkingen te vinden, zoals de realistische puzzle-platform *Tomb Raider II*, en de 'cartoony' puzzle-platformer *Fez*. Deze vertakkingen binnen en samenvoegingen van genres maakt het moeilijk om duidelijke grenzen te stellen. Wanneer deel je game-eigenschappen in een nieuw genre, en wanneer is dit een zijtak van een al bestaand genre? Karin Collins (2008) zegt hierover: "As with the amorphous nature of popular music or film genres, there does not seem to be any real consensus on game genres; their boundaries shift with each new release. Stephen Poole (2000, p. 44) distinguishes between nine genres, while Mark J. P. Wolf (2002) describes some forty-two different genres". Doordat gamegenres steeds meer uitbreiden en de definities worden aangepast, moet de muziek hierin meegaan. De connectie tussen games en muziek zorgt ervoor dat de evolutie van games ook een evolutie van muziek veroorzaakt. Daarom zal de muziek zich aanpassen aan games zolang games en gamegenres zelf aangepast blijven worden. Dit zal ook gebeuren omdat mensen verlangen naar vernieuwing. Onderzoek naar gamemuziek zal dus altijd vernieuwend zijn zolang games worden gemaakt.

Referenties

Literatuur

Apperley, T. (2006) "Genre and game studies: Toward a critical to video game genres", in *Simulation & gaming*, jrg. 37 nr. 1, pp. 6-23.

Arsenault, D. (2009) "Video game genre, evolution and innovation", in *Eludamos*, jrg. 3 nr. 2, pp. 149-176.

Brame, J. (2011) "Thematic Unity Across a Video Game Series", *ACT – Zeitschrift für Musik & Performance* jrg. 2 nr. 2 [online] Beschikbaar via: http://www.act.uni-bayreuth.de/de/archiv/2011-02/03_Brame_Thematic_Unity/ [Url bezocht op 8 oktober 2014].

Collins, K. (2008) "Gameplay, genre and the functions of game audio", in *Game sound: an introduction to the history, theory and the practice of video game sound*. MIT Press, pp. 123-137.

Egenfeldt, N. et al. (2008) *Understanding Video Games: The Essential Introduction*. Routledge.

Elferen, I. van. (2011) "¡Un Forastero! Issues of Virtuality and Diegesis in Videogame Music", in *Music and the Moving Image*, jrg. 4 nr. 2, pp. 30-39.

Kamp, M. (2010) *Ludic music in video games*. Master Thesis, Universiteit Utrecht.

Moormann, P. (2013) *Music and game: perspectives on popular alliance*. Springer VS.

Summers, T. (2012) *Video game music: history, form and art*. PhD Thesis, University of Bristol.

Tan, S., Baxa, J. en Spackman, M. (2010) "Effects of Built-in Audio versus Unrelated Background Music on Performance in an Adventure Role-Playing Game", in *International Journal of Gaming and Computer-Mediated Simulations* jrg. 2 nr. 3, pp. 1-23.

Whalen, Z. (2004) "Play along – An approach to videogame music", in *gamestudies*. [online] Beschikbaar via: <http://www.gamestudies.org/0401/whalen/> [Url bezocht op 13 september 2014].

Video games

Core Design. *Tomb Raider II*. Eidos Interactive, 1997 (Windows)

Criterion Games. *Need for Speed: Most Wanted*. Electronic Arts, 2012 (Windows)

Nintendo. *The Legend of Zelda: Skyward Sword*. Nintendo, 2011. (Wii)

Nintendo. *The Legend of Zelda: Twilight Princess*. Nintendo, 2006 (Wii)

Polytron. *Fez*. Trapdoor, 2012. (Windows)

Muziekvoorbeeld

'Faron Woods' uit *The Legend of Zelda: Skyward Sword*. De melodie met afterbeat begeleiding, zonder de imitatiegeluiden van andere instrumenten.

Flute

Violin I

Violin II

Violoncello

pizz.

pizz.

The first system of the musical score is in 6/4 time. The Flute part is silent. Violin I and Violin II play a rhythmic pattern of eighth notes, with the instruction *pizz.* (pizzicato) written below the notes. The Violoncello part plays a similar rhythmic pattern, also marked *pizz.* The score consists of two measures.

Fl.

Vln. I

Vln. II

Vc.

3

The second system of the musical score continues the rhythmic accompaniment. The Flute part remains silent. Violin I, Violin II, and Violoncello continue their respective parts. A measure rest of 3 measures is indicated above the Flute staff. The score consists of two measures.

Fl.

Vln. I

Vln. II

Vc.

5 *8va*

The third system of the musical score introduces the melody. The Flute part begins with a melodic line, marked with a measure rest of 5 measures and the instruction *8va* (octave up). Violin I, Violin II, and Violoncello continue their rhythmic accompaniment. The score consists of two measures.

2

7 (8)

Fl.

Vln. I

Vln. II

Vc.

9 (8)

Fl.

Vln. I

Vln. II

Vc.

11

Fl.

Vln. I
pizz.

Vln. II
pizz.

Vc.