

Transmediale gamemuziek

De uitbreiding van de fictieve gamewereld door middel van muziek

Universiteit Utrecht
MA Thesis Muziekwetenschap
Augustus 2015
Hanneke de Jonge – 3715868
Begeleider: M. Kamp
Tweede lezer: E. Wennekes

Inhoud

Inleiding	3
Hoofdstuk 1. Transmedialiteit en Transmedia Storytelling.....	6
1.1 Transmedial worlds	8
1.2 Mentale representatie van de fictieve wereld.....	9
1.3 Snowball effect.....	10
Hoofdstuk 2. Gamemuziek.....	12
2.1 Opkomst van populaire gamemuziek.....	12
2.1 Wanneer is muziek gamemuziek?.....	13
Hoofdstuk 3. Casestudies	15
3.1 Case study: <i>League of Legends</i>	15
3.2 Case study: <i>World of Warcraft</i>	19
3.3 Case study: <i>Quake III Arena</i>	21
3.4 Case study: <i>Guild Wars II</i> , <i>Counter Strike</i> en <i>DotA 2</i>	22
<i>Guild Wars II</i>	22
<i>Counter Strike</i>	22
<i>DotA 2(Defence of the Ancients 2)</i>	23
3.5 Case study: <i>StarCraft II: Wings of Liberty</i>	26
3.6 Case study: <i>Plants vs. Zombies</i>	27
Conclusie	28
Literatuurlijst	31
Videogames	34

Inleiding

Gamemuziek is in de afgelopen jaren een populairder onderwerp geworden binnen de muziekwetenschap. Steeds meer muziekwetenschappers houden zich bezig met de functies van muziek in games en de invloed die muziek op games heeft (onder andere Karen Collins en Isabella van Elferen).¹ Onder gamers wordt er ook steeds meer aandacht besteed aan de muziek in games. Goede voorbeelden hiervan zijn de concertreeksen Games in Concert en Video Games Live. In 2006 bracht het Metropole Orkest, onder leiding van Christopher Lennertz in Utrecht Vredenburg, het eerste Games in Concert ten gehore in Nederland. Het is ook niets nieuws dat uitgeverij een CD uitbrengen met de soundtrack van de game.² In 1986 is Apollon de eerste die voor het spel Dragon Quest een soundtrackalbum uitbrengt.³ Naast de soundtrack van een game wordt er ook muziek uitgebracht die niet tot de originele soundtrack behoort. Deze nieuw gecomponeerde muziek is nog niet het onderwerp van onderzoek geweest binnen de muziekwetenschap. Een voorbeeld van een game die naast de originele soundtrack nieuw gecomponeerde muziek uitbrengt is *League of Legends*. *League of Legends*, een MOBA game (multiplayer online battle arena) uitgebracht door Riot Games in 2009, heeft op 28 januari 2015 een documentaire uitgebracht over de muziek van *League of Legends*. *Frequencies*, de documentaire, is een *behind-the-scenes*-documentaire waarbij er wordt gekeken naar de harmonie binnen Riot Games. Er wordt gekeken naar het moment waarop creativiteit, samenwerking en passie samenkomen om het verhaal van de game door middel van muziek te versterken. De CD (*Music of League vol. 1*) die tegelijkertijd met de documentaire uitkwam bevat muziek die in het spel klinkt, maar ook muziek die niet in het spel voorkomt. In 2014 bracht de fictieve band van *League of Legends* Pentakill, bestaande uit vijf champions, speelbare personages uit de game, hun eerste metal album *Smite and Ignite* uit.

Dit onderzoek behandelt verschillende games waarbij soortgelijke muziek, of op soortgelijke wijze muziek is uitgebracht. Om dit te onderzoeken, worden er acht games behandeld in zes verschillende casestudies. Deze zijn als volgt:

League of Legends (Riot Games, 2009)

Naast de documentaire *Frequencies*, het album *Music of League vol. 1* en de fictieve band Pentakill zijn er ook verschillende 'cinematics' uitgebracht voor de champions van *League of Legends*. In deze korte videoclips wordt een champion gepresenteerd door middel van geanimeerde beelden en een songtekst die iets vertelt over zijn of haar leven. Binnen deze casestudie wordt gekeken naar de cinematics van de champions Jinx (*Get Jinxed*) en Amumu (*The Curse of the Sad Mummy*).

World of Warcraft (Blizzard Entertainment, 2004)

De metal band Elite Tauren Chieftain is een Amerikaanse band die bestaat uit werknemers van Blizzard Entertainment. De band heeft ook een virtueel alter ego: The Tauren Chieftains. Deze band bestaat uit leden van de Horde, personages uit *World of Warcraft*, en zij treden in-game tijdens

¹ "¡Un Forastero!" (2012) van Van Elferen en "Gameplay, Genre, and the Function of Game Audio" van Karen Collins.

² De soundtrack zoals hij in de game klinkt wordt op een album uit gebracht, niet een andere opname of uitvoering zoals bij de Games in Concert en Video Games Live.

³ RPG Fan, "Dragon Quest Suite," Geraadpleegd 30 juni, 2015. <http://www.rpgfan.com/soundtracks/dq1-ss/index.html>.

festivals op. Elite Tauren Chieftain heeft drie albums uitgebracht: *Warcraft III: The Frozen Throne* (2003), *Udder Chaos* (2007) en *Terran Up the Night!* (2504)⁴.

Quake III Arena (id Software, 1999)

id Software heeft een soundtrackalbum van de game uitgebracht. Dit album bevat ook nummers die niet in de game voorkomen. Dit is dus te vergelijken met het album *Music of League vol.1*.

Guild Wars II (NCSoft, 2012), *Counter Strike* (Valve Corporation, 1999) en *DotA 2* (IceFrog, 2013)

Deze drie games zijn samengevoegd in één casestudie omdat de games hetzelfde principe hebben. De spelers van deze games kunnen zelf de soundtrack *customizen* door *musicpacks* te kopen of te downloaden. Hierdoor kunnen zij zelf bepalen naar welke muziek zij luisteren tijdens het spelen van de game. De ontwikkelaars van de games zijn degene die de musicpacks hebben gemaakt. Het unieke hieraan is niet de keuze in verschillende soundtracks, maar dat de spelers door de loop van de jaren heen meer keuzes krijgen naar welke muziek zij willen luisteren tijdens het spelen.

StarCraft II Wings of Liberty (Blizzard Entertainment, 2010)

In 2010 wordt door Blizzard Entertainment het album *Revolution Overdrive: Songs of Liberty* uitgebracht. Het album bevat originele en gecoverde nummers die in de game in *JoeyRay's Bar* worden afgespeeld. De spelers kunnen met hun character naar deze bar en kunnen hier onder andere luisteren naar de muziek die continue afgespeeld wordt, echter zullen de spelers niet altijd alle muziek horen, omdat zij niet zo lang in de bar zullen zijn.

Plants vs Zombies (PopCap Games, 2009)

In 2009 brengt Laura Shighihara, componist en sounddesigner van *Plants vs. Zombies*, de single *Zombies on Your Lawn* uit. Deze single werd samen met een videoclip uitgebracht en is te horen en zien wanneer de game is uitgespeeld.

Vragen die bij deze casestudies naar boven komen zijn onder andere: Waarom kiest Riot Games ervoor om een documentaire te maken? Waarom worden er fictieve bands samengesteld bij zowel *League of Legends* als *World of Warcraft*? Waarom staat er muziek op de CD die niet in de game voorkomt? Wat voegt deze muziek toe aan de games? Wat voor een soort muziek is dit? Om de laatste vraag te beantwoorden kan er gekeken worden naar het concept transmedialiteit en het daaruit vloeiende concept van *transmedia storytelling*. Bij transmedia storytelling wordt er één verhaal via verschillende media verteld. Zou deze muziek gezien kunnen worden als een vorm van transmedia storytelling? Hieruit volgt logischerwijs de hoofdvraag van deze studie: Waar kan deze muziek geplaatst worden binnen gamemuziek en hoe verhoudt dit zich tot transmedialiteit?

Om deze vraag te kunnen beantwoorden zal in het eerste hoofdstuk de deelvraag hoe deze transmediale muziek zich verhoudt tot transmedia storytelling, besproken worden. Het concept transmedia storytelling en andere vormen van transmedialiteit die gelinkt kunnen worden aan de deelvraag, zullen worden behandeld. In het tweede hoofdstuk zal er gekeken worden naar de verschillende soorten gamemuziek en zijn functies. Dit is belangrijk omdat hiermee, deels, antwoord gegeven kan worden op de vraag wat de muziek toevoegt aan de game. In het laatste hoofdstukken

⁴ Dit is een fictieve releasedatum. De werkelijke releasedatum is niet bekend.

zullen de casestudies worden uitgewerkt. Tijdens de casestudies zal er antwoord gegeven worden op de vragen waarom een gameproducent er voor kiest om naast de game muziek uit te brengen en wat deze muziek toevoegt aan de game. De eerste twee deelvragen kunnen gezien worden als overkoepelende vragen. De antwoorden op de laatste twee deelvragen zullen per game verschillen en zullen dus per casestudie opnieuw gesteld moeten worden.

Hoofdstuk 1. Transmedialiteit en Transmedia Storytelling

Transmedialiteit is een overgang of een overzetting van het ene medium naar het andere. Deze overgang of overzetting kan betrekking hebben op zowel de inhoud als op de vorm.⁵ Een voorbeeld hiervan is het nieuws. Dit kan gelezen worden in de krant, gezien worden op tv en gehoord worden op de radio. Transmedialiteit ligt nauw samen met *remediation*. Remediation stelt dat nieuwe media niet los van elkaar zijn ontstaan, maar voortkomen uit bestaande analoge media.⁶ Een voorbeeld hiervan is de ontwikkeling van de elpee naar het cassettebandje, en de ontwikkeling van het cassettebandje naar de CD. In dit geval wordt muziek geremedieerd over drie verschillende media. Het verschil tussen remediation en transmedialiteit is dat bij remediation een nieuw medium een bestaand medium representeert en deze wil overtreffen. Een voorbeeld hiervan is digitale media die analoge media representeert. Bij transmedialiteit kunnen de media naast elkaar staan zonder elkaar te willen overtreffen.

Transmedia storytelling, een concept van Henry Jenkins, is een vorm van transmedialiteit. Het gaat bij transmedia storytelling niet om de overgang van het ene medium naar het andere, maar om het vertellen van één verhaal via verschillende media. Transmedia storytelling moet volgens Jenkins zowel geschikt zijn voor een *casual viewer* die slechts één medium wil bekijken, als betrokken fans die alle media willen zien en ondergedompeld willen worden in de fictieve wereld van een verhaal.⁷ Om dit te kunnen verwezenlijken moet elk medium zelfstandig zijn. Jenkins zegt hierover het volgende:

A transmedial story unfolds across multiple media platforms with each new text making a distinctive and valuable contribution to the whole. In the ideal form of transmedial storytelling, each medium does what it does best – so that a story might be introduced in a film, expanded through television, novels, and comics; its world might be explored through game play or experienced as an amusement park attraction. Each franchise needs to be self-contained, so you don't need to have seen the film to enjoy the game, and vice versa.⁸

De fictieve werelden van *The Matrix* (Wachowski en Wachowski, 1999) en *Star Wars* (Lucas, 1977) zijn de voornaamste voorbeelden van transmedia storytelling. Deze werelden zijn afkomstig uit commercieel succesvolle films en zijn uitgegroeid tot een serie stripboeken, videogames en anime-films. Fans reageren hierop door *fan fiction* (zelf bedachte verhalen) te schrijven en dit op het internet te plaatsen of met *cosplay* (het verkleeden van zichzelf om een bepaald personage uit te beelden). Transmedia storytelling kan zowel *bottom-up* als *top-down* gestimuleerd worden. Fanfiction en cosplay zijn voorbeelden van bottom-up en het uitbrengen van een stripverhaal en videogames bij een film is een voorbeeld van top-down transmedialiteit. Binnen dit onderzoek zal er gekeken worden naar top-down transmedialiteit omdat het muziek betreft die de makers van de game uitbrengen. De muziek die bottom-up werkt, zoals bijvoorbeeld muziek die fans maken door

⁵ Kattenbelt, Chiel, "Intermediality in Theatre and Performance: Definitions, Perceptions and Medial Relationships," *Culture, Language and Representation* 6 (2008): 23.

⁶ Jay David Bolter en Richard Grusin, *Remediation: Understanding New Media* (Cambridge, MA: The MIT Press, 1999), 15.

⁷ Henry Jenkins, *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide* (New York: New York University Press, 2006), 103.

⁸ Ibid, 98.

middel van *modding* zal achterwege gelaten worden, deels omdat dit te ver voert voor dit onderzoek, en deels omdat het al uitgebreid is besproken in bestaande literatuur.⁹

Henry Jenkins heeft op zijn persoonlijke internet pagina een hand-out geplaatst over transmedia storytelling. In tien simpele stappen legt Jenkins uit wat transmedia storytelling precies inhoudt en waar het voor wordt gebruikt. In punt vier heeft Jenkins het over verschillende soorten uitbreidingen van een transmediaal verhaal:

Extensions may serve a variety of different functions;[...] maintain audience [...], provide insight in the characters and their motivations, [...] flesh out aspects of the fictional world,[...] bridge between events depicted in a series of sequels [...] The extension may add a greater sense of realism to the fiction as a whole.¹⁰

De muziek in de games van de casestudies zouden gezien kunnen worden als uitbreidingen van het transmediale verhaal. Het is echter nog onduidelijk welke functies de muziek heeft bij de verschillende casestudies.

⁹ Zie Karen Collins *Playing With Sound* en William Chengs *Sound Play*.

¹⁰ Henry Jenkins, "Transmedia Storytelling 101," geraadpleegd 28 juni, 2015, http://henryjenkins.org/2007/03/transmedia_storytelling_101.html.

1.1 Transmedial worlds

Naast transmedia storytelling zijn er nog meer vormen van transmedialiteit die eventueel verbonden kunnen worden aan de casestudies. Lisbeth Klastrup en Susana Tosca schrijven in hun artikel “Transmedial Worlds – Rethinking Cyberworld Design” (2004) over *transmedial worlds*. Klastrup en Tosca geven de volgende definitie:

Transmedial worlds are abstract content systems from which a repertoire of fictional stories and characters can be actualized or derived across a variety of media forms. What characterises a transmedial world is that audience and designers share a mental image of the “worldness” (a number of distinguishing features of its universe). The idea of a specific world’s worldness mostly originates from the first version of the world presented, but can be elaborated and changed over time. Quite often the world has a cult (fan) following across media as well.

Het idee van een transmedial world hangt dus nauw samen met het begrip transmedia storytelling, maar er zijn ook verschillen. Klastrup en Tosca maken zelf een vergelijking tussen transmedial worlds en een genre. Zij vinden dat een transmedial world op dezelfde wijze werkt als een genre, met als enig verschil dat het allemaal gebaseerd is op één fundamenteel verhaal en dat er slechts één versie geaccepteerd wordt van de *ethos* (ethisch waarde systeem), *topos* (de plaats) en *mythos* (het verhaal). Dit wil zeggen dat een verhaal van Harry Potter niet geaccepteerd zou worden als het verhaal zich zou afspelen in Amerika, Harry Potter geen bril zou dragen en hij goed overweg zou kunnen met zijn oom en tante.¹¹ Een vereiste voor genres, leggen zij verder uit, is dat er een basisstructuur is die herkenbaar is voor het publiek. Genres beginnen vaak in één medium en breiden uit naar meerdere media. Een voorbeeld is het genre sciencefiction. Dit genre is begonnen in schrift en is uitgebreid naar films en computer games. Een transmedial world kan op deze zelfde manier geïnterpreteerd worden, met het verschil dat alle uitbreidingen één fundamenteel verhaal hebben en er slechts één versie van een aanvaardbare *ethos*, *topos* en *mythos* is. Genres en transmedial worlds zijn dus soortgelijk aan elkaar, maar omdat een transmedial world een gemeenschappelijk verhaal als basis heeft is het in omvang kleiner dan een genre. Dit betekent ook dat transmedial worlds meer samenhangend en homogener zijn dan een genre. Wanneer een lezer of kijker een genre identificeert, zijn alle herkenbare conventies van toepassing en dit gebeurt ook bij het ontvangen (film en boek) en uitvoeren (het spelen van de computer game, het schrijven van fan fiction en cosplay) van een genre. Klastrup en Tosca stellen dat hetzelfde gebeurt in een transmedial world.

Klastrup en Tosca halen Jenkins en Iser aan. Jenkins stelt dat binnen een franchise elk medium zijn sterke kanten moet benutten; dus een verhaal kan verfilmd worden, uitgebreid worden met een roman en de wereld van het verhaal kan verkend worden door middel van een game. Het idee van een franchise ligt nauw samen met het idee van transmedia storytelling omdat een franchise het geheel van intellectuele eigendom van een origineel (fictief) verhaal, de bijbehorende personages en de wereld is. Het originele werk ontstaat in één medium, bijvoorbeeld een boek, en breidt zich uit in hetzelfde medium of verschillende andere media. De term franchise slaat op alles wat voortvloeit uit het originele werk. Klastrup en Tosca vinden zijn benadering interessant omdat het verwijst naar de

¹¹ Het verhaal van Harry Potter speelt zich af in Groot-Brittannië, in de boeken wordt Harry Potter duidelijk omschreven met bril en is de relatie tussen hem en zijn oom en tante erg slecht.

nauwe relatie tussen de verschillende media van een franchise, en omdat elk medium een nieuw verhaal heeft, wordt het publiek gedwongen om de verschillende media te kopen om een compleet verhaal te ervaren. Iser zegt dat sommige *gaps* in een product niet gevuld kunnen worden door de lezer of kijker, omdat de informatie die daarvoor nodig is, in een ander medium ligt. De consument wordt dus 'verplicht' om meerdere media te kopen. Klastrup en Tosca pleiten ervoor dat een franchise wordt uitgebreid naar een transmedial world om commercieel succesvol te zijn. Volgens Klastrup en Tosca is transmedia storytelling ideaal wanneer elk medium zijn eigen unieke bijdrage geeft aan de uitbreiding van het verhaal. Dus een film presenteert een verhaal, dit verhaal kan uitgebreid worden via een televisieserie of een roman, de wereld van dit verhaal kan worden verkent door middel van een game of worden ervaren als een attractie in een pretpark. Het verhaal van een transmedial world daarentegen, behoort in elk medium hetzelfde te blijven. Dus een verhaal uit een roman wordt verfilmd en van deze film wordt een theatervoorstelling gemaakt. Het verhaal in de roman, film en theatervoorstelling blijft hetzelfde. Dit is het voornaamste verschil tussen transmedial worlds en transmedia storytelling.

1.2 Mentale representatie van de fictieve wereld

Jan Noël Thon stelt in zijn artikel "Computer Games, Fictional Worlds, and Transmedia Storytelling: A Narratological Perspective" (2009), dat transmedia storytelling franchises die gebaseerd zijn op succesvolle computer games, steeds gebruikelijker worden.¹² Thon haalt een artikel van Jesper Juul aan waarin hij zegt dat tijdens het spelen van een computer game het voor de speler optioneel is om een mentale representatie van de hele wereld te krijgen. Hiermee doelt hij onder andere op de zogenaamde *cutscenes*. Een cutscene is een soort tussenfilmje in een spel waar de speler geen controle over heeft. Zo'n tussenfilmje kan opkomen wanneer er bijvoorbeeld een 'quest' is ingeleverd, er een nieuw level is bereikt of wanneer er een nieuw deel van de wereld is ontdekt.¹³ Deze cutscenes worden meestal gebruikt om het plot van de game verder te vertellen, een personage uit te diepen of om de sfeer en toon van het spel neer te zetten. Het doel is om gamers bij het verhaal te betrekken of om hun mentale representatie van de wereld van het spel te vergroten of om belangrijke gebeurtenissen extra te benadrukken (bijvoorbeeld de dood van een eindbaas).¹⁴ Cutscenes kunnen gezien worden als een beloning voor het harde werken of om de nieuwsgierigheid op te wekken door bijvoorbeeld een introductieclip van een nieuwe uitbreiding van een game te tonen.¹⁵ Cutscenes slepen de spelers mee in het verhaal. Een cutscene kan bij sommige games gestopt en overgeslagen worden door een toets in te drukken, terwijl bij andere spellen de speler gedwongen wordt om het af te kijken. Andere voorbeelden van het representeren van de hele wereld zijn de dialogen die *non player characters* (NPCs) beginnen wanneer er een quest is ingeleverd of wanneer de character in een nieuwe stad aankomt. In veel games staan er NPCs op straat en hiermee kunnen gesprekken worden gevoerd. De keuze is aan de speler om dit wel of niet te doen. Ondanks dat actieve participatie een optie moet blijven, wordt de verhaalwereld wel zo

¹² Jan Noël Thon, "Computer Games, Fictional Worlds, and Transmedia Storytelling: A Narratological Perspective," *The Philosophy of Computer Games Conference* (2009): 1.

¹³ Een quest is een "zoektocht" in een game waarvoor de speler wordt beloond als deze voldaan is.

¹⁴ Een eindbaas is in computergames een *non player character* die aan het einde van een level of aan het einde van het spel verslagen moet worden. Een eindbaas is in verhouding tot andere tegenstanders uit het spel sterker en dus moeilijker te verslaan.

¹⁵ PU, "Cutscenes de spil van elk gameverhaal," geraadpleegd 28 juni, 2015.
<http://www.pu.nl/artikelen/feature/cutscenes-de-spil-van-elk-gameverhaal/>.

opgezet dat het publiek gestimuleerd wordt de verhaalwereld zo uitgebreid mogelijk te beleven.¹⁶ Thon zegt dat voor een groot deel van het spelen van een game het narratieve ontwerp of thema van de game niet de focus is van de spelers aandacht. Het is dus gebruikelijk voor spelers om cutscenes en dialogen over te slaan. Hiermee wordt bevestigd wat Juul zegt, namelijk dat het in een game vaak optioneel is om een opbouw van een mentale representatie van een fictieve wereld te ontvangen terwijl men de game speelt.

Lisbeth Klastrup benadrukt in haar artikel "Poetics of Virtual Worlds" dat spelers niet per se deelnemen aan een wereld om samen te zijn of om een praatje te maken, maar om gewoon het spel te spelen. Het gaat de spelers niet altijd om ondergedompeld te worden in de intersubjectieve fictieve wereld, maar de game ervaring wordt verrijkt als de speler beschikt over specifieke kennis van de wereld. De meeste spelers zijn vooral geïnteresseerd in de interactie met de game, de ruimte waar ze zich op dat moment in bevinden en de quests die ze op dat moment spelen, ook al zijn deze ruimtes en quests een kleine representatie van de grote intersubjectieve fictieve wereld van de game. Thon concludeert:

[...] it should be stressed that players of WORLD OF WARCRAFT do not necessarily join the game primarily to experience 'ontological fusion' [...] with the 'intersubjective' fictional world of WARCRAFT: the gaming experience may certainly be enriched by their specific world knowledge, but most of them are still mainly interested in interacting with the game spaces and will seldomly confuse the local presentation of these spaces with the global presentation of the 'intersubjective' fictional world of WARCRAFT.¹⁷

Niet elke speler heeft dus behoefte aan de volledige mentale representatie van de fictieve wereld van de game die ze spelen. Sommige spelers klikken na het inleveren van de quest de dialogen door, annuleren de cutscenes en negeren NPCs om hun heen. De speler is meer geïnteresseerd in de actie en het behalen van de doelen in het spel. Thon stelt dat spelers dus geen behoefte hebben aan fictie. Is dit ook zo bij de games van de casestudies? Hebben de spelers van deze games wel behoefte aan de volledige representatie van de fictieve wereld? Als de spelers enkel geïnteresseerd zijn in het uitspelen van de game, is de muziek dan nog wel van belang? Zitten zij wel te wachten op bijvoorbeeld een videoclip van *Plants Vs. Zombies* nadat zij de game hebben uitgespeeld?

1.3 Snowball effect

Marie-Laure Ryan heeft het in haar artikel "Transmedial Storytelling and Transfictionality" (2013) over twee verschillende soorten van transmedia storytelling.¹⁸ De eerste is het *snowball* effect, waarbij een bepaald verhaal zo populair wordt waardoor er in een zelfde soort medium of verschillende andere media, onder andere *prequels*, *sequel* en fan fiction komen. Bij het snowball effect is er een centrale tekst die fungeert als een gemeenschappelijke basis die verwijst naar alle andere media. Harry Potter en Lord of the Rings zijn voorbeelden van dit snowball effect. Beide begonnen als een roman, geschreven door één auteur en zijn op velerlei verzoek uitgegroeid tot films, videogames en comics. De tweede soort transmedial storytelling is een recenter fenomeen,

¹⁶ Jenkins, *Convergence Culture*, 112.

¹⁷ Thon, "Computer Games, Fictional Worlds, and Transmedia Storytelling," 4.

¹⁸ Marie-Laure Ryan, "Transmedial Storytelling and Transfictionality" *Poetics Today* 34 (2013): 363.

namelijk een systeem waarin vanaf het begin al is bepaald dat het verhaal zich moet gaan ontwikkelen over vele verschillende mediaplatforms. Eén verhaal wordt dus een grote commerciële franchise en het doel is om het publiek het verhaal via zo veel mogelijk media te laten consumeren. Een voorbeeld hiervan is *The Matrix*. De gebroeders Wachowski hebben opzettelijk een groot verhaal bedacht dat niet alleen vertaald is in drie films, maar ook in video games en comics. De *Matrix*-films fungeerden voor de meeste mensen als het beginpunt van het verhaal en kunnen goed als enige medium geconsumeerd worden, maar de films zitten vol met aanwijzingen die enkel ontcijferd kunnen worden als men het spel *Enter the Matrix* (Shiny, 2003) speelt. De spelers van het spel hebben daarentegen wel de film nodig om het achtergrondverhaal van bijvoorbeeld de personages te kennen. Er is dus niet één bron of oertekst waar men zich op kan richten om alle informatie van de *Matrix*-wereld te ontvangen. De wereld van *The Matrix* is zo groot en het verhaal zo rijk dat bijna niemand een volledig overzicht heeft van de complete verhaalwereld.

Kan er ook op deze manier gekeken worden naar de games van de casestudies? Welke games zijn zogenoemde snowballs en welke games zijn doelgericht een commerciële franchise? Zal er een duidelijk verschil zijn tussen de games die snowballs zijn en games die doelgericht een commerciële franchise zijn? Dit zijn interessante vragen omdat hieruit onder andere een antwoord kan komen op de vraag “waarom brengt een spel een nieuwe soundtrack uit”?

Hoofdstuk 2. Gamemuziek

In 1978 was *Space Invaders* (Taito en Midway) het eerste spel wat een continue soundtrack had. Het zijn vier eenvoudige chromatisch dalende bastonen die continue worden *geloopt*.¹⁹ Naast dat het spel de eerste was met een soundtrack, waren Taito en Midway er zich ook van bewust dat de muziek de gameplay beïnvloedde. Het tempo van de muziek werd opgevoerd naarmate het spel vorderde en dit werkt op de zenuwen van de speler. *Pac-Man* (Midway, 1980) was het eerste spel dat gebruik maakte van muzikale cutscenes, maar de muziek tijdens het spelen van de game was nog minimaal omdat de processors waar het spel op werd gespeeld dit niet aan konden. Door de deuntjes van *Pac-Man* werd er gerealiseerd hoe aanstekelijk game geluiden kunnen zijn. De in-game geluiden en de openingsmuziek werden de bron van verschillende succesnummers. Dit leidde tot het album *Pac-Man Fever* (1982) van Buckner en Garcia welke gebaseerd was op verschillende soundtracks van computergames.²⁰ Al snel veranderden de simpele deuntjes in uitgebreid gecomponeerde muziek; van één kanaal naar 24 kanalen en van 8-bit naar 64-bit in 1996. The Sony Playstation (1994) was de eerste console die ook CD's kon afspelen. Hierdoor kon de speler bij sommige games de CD verwisselen met een CD met eigen muziek. Zo kon de soundtrack van de game aangepast worden.²¹ Dit kan gezien worden als een vroege vorm van modding, al gaat modding een stap verder dan een CD verwisselen. In haar proefschrift over de moddingcultuur van *The Sims* (2009) definieert Tanja Sihvonen modding als:

The activity of creating and adding of custom-created content, mods, short for modifications, by players to existing (commercial) computer games. These additions can be supplementary — in which case the mod is called a partial conversion — or mods can result in an entirely new game, which is then called a total conversion.²²

Modding wordt dus gedaan door de spelers van het spel, niet door de makers van het spel. Modding kan bestaan uit eenvoudige dingen als de graphics, het geluid of het wapen van de character aan te passen, maar modding kan ook veel uitgebreider, namelijk een heel nieuw spel baseren op het originele.²³ Modding zou gezien kunnen worden als een vorm van transmedialiteit omdat het een bestaand verhaal pakt en hier kleine veranderingen in maakt om er een 'nieuw' verhaal van te maken. Het gaat in dit geval dan om bottom-up transmedialiteit. Omdat modding enkel gedaan wordt door de spelers van het spel is het voor dit onderzoek minder interessant. Bij de casestudies word namelijk enkel gekeken naar toevoegingen van de ontwerpers van het spel.

2.1 Opkomst van populaire gamemuziek

In 1986 is *Dragon Quest* (Chunsoft, 1986) het eerste spel waar voor een commercieel soundtrackalbum uitgegeven wordt in Japan.²⁴ Al snel volgt het populaire spel *Final Fantasy* (Square Enix, 1987) met een soundtrack album en hierna is een trend geboren. Steeds meer gamers hebben buiten de game om behoefte aan het luisteren naar muziek van hun favoriete game. De muziekindustrie in Japan speelt in op deze behoeftes en organiseert tussen 1991 en 1996 vijf

¹⁹ Karen Collins, "Introduction" in *From Pac-Man to Pop Music*, ed. Karen Collins. (Hampshire: Ashgate, 2008), 2.

²⁰ Ibid, 2.

²¹ Ibid, 2-6.

²² Karen Collins, *Playing with sound* (Cambridge: The MIT Press, 2013), 126.

²³ Ibid, 126.

²⁴ RPG Fan, "Dragen Quest Suite."

Orchestral Game Music Concerts, waarbij een orkest populaire gamemuziek ten gehore brengt. In 2002 organiseert Square Enix een Final Fantasy-concert in Japan waarbij een groot orkest de meest populaire nummers van het spel speelt.²⁵ In 2003 slaat de trend pas over naar Europa; Duitsland is het eerste land wat een *Symphonic Game Music Concert* organiseert buiten Japan.²⁶ In 2006 vond het eerste Games in Concert in Nederland plaats.²⁷

Er kan gesteld worden dat gamemuziek niet alleen interessant is voor academici, maar ook voor de gamers zelf. In het vorige hoofdstuk werd de vraag gesteld of spelers wel behoefte hebben aan de fictie van een game en of de muziek er wel toe doet. Gezien de populariteit van de concerten lijkt dit een tegenargument te zijn voor wat Thon stelt over dat spelers geen behoefte hebben aan de representatie van de fictieve wereld van de game. De hypothese van deze studie is dan ook dat top-down transmediale muziek een gevolg is van de toenemende populariteit van gamemuziek.

2.1 Wanneer is muziek gamemuziek?

Om de vraag te kunnen beantwoorden wat de muziek die naast een game wordt uitgegeven toevoegt aan de game, zal er gekeken worden naar de verschillende functies en soorten van gamemuziek. Net als in film- en televisiemuziek zijn er verschillende soorten muziek in een game. Zo is er diëgetische en non-diëgetische muziek en zijn er interfacegeluiden. Ook heeft gamemuziek verschillende functies zoals Mickey Mousing, navigatie en ondersteuning van de gameplay.²⁸ Zach Whalen zegt in zijn artikel "Case Study: Film Music vs Videogame Music" (2007) dat de functies van film- en gamemuziek elkaar overlappen. Hij heeft het onder andere over leidmotieven die personages of situaties in een film en game benadrukken.²⁹ Karen Collins heeft het in haar artikel "Gameplay, Genre, and the Function of Game Audio" (2008) over het feit dat de muziek in een game helpt om de realiteit van de *virtual reality* (VR) van de game op te bouwen.³⁰ Deze realiteit van de VR, waar de muziek voor zorgt, kan gezien worden als een vorm van top-down transmedialiteit. Het helpt de speler bij het ontvangen van de totale representatie van de fictieve wereld van de game. Wanneer een game een sprookjesachtige wereld bevat, helpt de muziek hierbij als die ook sprookjesachtig van aard is. Collins benoemt verschillende soorten gamegeluiden. Deze geluiden kunnen gelijkgesteld worden aan muziek omdat muziek in games ook deze functies op zich kan nemen. Relevant voor dit onderzoek zijn: *nondynamic nondiegetic music*: deze muziek is geheel buiten de invloed van de speler (bijvoorbeeld in cutscenes); *adaptive nondiegetic music*: dit is muziek die beïnvloed wordt door het verloop van het spel, maar buiten de invloed van de speler om (bijvoorbeeld de muziek die bij een

²⁵ Distant worlds "Music from Final Fantasy," geraadpleegd 26 juni, 2015.

http://web.archive.org/web/20100923032959/http://ffdistantworlds.com/index.php?option=com_content&view=article&id=46&Itemid=54.

²⁶ Gamasutra, "The Making of the First Symphonic Game Music Concert in Europe," geraadpleegd 26 juni, 2015. http://www.gamasutra.com/view/feature/2780/the_making_of_the_first_symphonic_.php?print=1.

²⁷ 3FM, "Metropole Orkest Speelt Gamemuziek in Carré," geraadpleegd 26 juni, 2015.

<http://www.3fm.nl/nieuws/detail/358201/Metropole-Orkest-speelt-gamemuziek-in-Carr%C3%A9>.

²⁸ Mickey Mousing is een film en game techniek waarbij de muziek met de acties op het scherm wordt gesynchroniseerd.

²⁹ Zach Whalen, "Case Study: Film Music vs. Videogame Music: The Case of Silent Hill" in *Music, Sound and Multimedia: From the Live to the Virtual*, ed. Jamie Sexton. (Edinburgh: Edinburgh University Press, 2007)

³⁰ Karen Collins, "Gameplay, Genre, and the Functions of Game Audio," In *Game Sound: An Introduction to the History, Theory, and Practice of Video Game Music and Sound Design*. (Cambridge, MA: MIT Press, 2008) 123–38.

eindbaas of nieuw level klinkt); *interactive diegetic music*: muziek die direct in reactie tot de gameplay is (bijvoorbeeld wanneer de speler een instrument bespeelt); *nondynamic diegetic music*: muziek buiten de invloed van de speler, maar die de character wel hoort (bijvoorbeeld een radio op de achtergrond); *dynamic diegetic music*: muziek die beïnvloed kan worden door de speler (bijvoorbeeld het aan- of uitzetten van de radio); *acousmatic music*: deze muziek geeft de speler clues over wat er te verwachten valt of waar de speler naar toe moet. Deze muziek beïnvloedt de keuzes die de speler maakt of kunnen het begin of het einde van een deel van het spel onthullen (bijvoorbeeld de muziek die klinkt wanneer een eindbaas is verslagen). Deze muziek heeft geen zichtbare bron. Het psychologische effect van immersie in een driedimensionale gamewereld wordt zeer versterkt door de aanwezigheid van realistische muziek en geluiden.³¹ Het helpt de speler om een volledige ervaring en representatie te krijgen van de fictieve wereld. Isabella van Elferen maakt in haar artikel "iUn Forastero!" (2011) onderscheid tussen *ludic* en *cinematic* gamemuziek. Ludische muziek maakt deel uit van de regels van de game en cinematische muziek maakt deel uit van het narratief (de fictie) van de game. Zo zegt Van Elferen:

Cinematic game music gives the game hyperreality a personalized coloring and underlines its narrative; ludic game sound further increases the immersion into this hyperreality through the intensification of the gameplay.³²

Hyperrealiteit, een concept van Jean Baudrillard, is een mediaal schijnbeeld zonder verwijzing naar een van te voren gegeven realiteit. Baudrillard definieert het als "the simulation of something which never really existed".³³ Van Elferen legt uit dat er vaak wordt beweerd dat gemediatiseerd entertainment, zoals videogames, een hyperrealiteit opwekken. Cinematische muziek geeft de hyperrealiteit meer betekenis en accentueert het narratief. De verschillende termen van Collins die hiervoor zijn besproken zijn dus voorbeelden van ludische muziek omdat deze bijdragen aan de verdere immersie in de hyperrealiteit. Waar moet muziek aan voldoen om gamemuziek te zijn en wanneer is muziek gamemuziek? Muziek moet vooral iets toevoegen aan de immersie, gameplay of het narratief van de game om gamemuziek te zijn. Als muziek op deze vlakken niets toevoegt, is het enkel muziek. De vraag is nu of de muziek van de casestudies als transmediale muziek gezien kunnen worden en hoe deze iets toevoegen aan de game door middel van immersie, gameplay of het narratief. In de casestudies zal er gekeken worden of er sprake is van zogenoemde transmediale muziek en wat deze muziek toevoegt aan de games.

³¹ Wanneer er in een sprookjesachtig bos rockmuziek klinkt, zou dit ongeloofwaardige muziek zijn. Immersie vermindert de kritische distantie ten opzichte van wat er te zien is en versterkt de emotionele betrokkenheid bij hetgeen er gebeurt. Dit zorgt voor absorptie: het verliezen van de grens tussen de speler en de character die hij bestuurt.

³² Isabella van Elferen, "iUn Forastero! Issues of Virtuality and Diegesis in Videogame Music," *Music and the Moving Image* 4 (2011): 34.

³³ Ibid: 31.

Hoofdstuk 3. Casestudies

3.1 Case study: *League of Legends*

League of Legends (LoL) is een *multiplayer online battle arena* (MOBA) game die ontwikkeld en uitgebracht is door Riot Games in 2009. Het spel is gebaseerd op *Defense of the Ancients*, welke weer een 'mod' is van het spel *Warcraft III: The Frozen Throne* (Blizzard Entertainment, 2002).³⁴ In *LoL* nemen de spelers de rol van een champion, een speelbaar personage, op zich. Er kan gekozen worden uit 125 champions die allemaal een uniek achtergrondverhaal en unieke *skills* hebben. Twee teams gaan de strijd met elkaar aan in een arena en het is de bedoeling om de 'nexus', een gebouw van de tegenpartij, te vernietigen. *LoL* is een populair spel: het heeft meer dan 67 miljoen maandelijkse spelers.³⁵ Sinds 2009 is er bij *LoL* veel gebeurd op muzikaal gebied. In 2014 werd de fictieve band Pentakill opgericht door Riot Games. Pentakill bestaat uit vijf champions uit het spel die samen een heavy-metalband vormen. De keuze voor een heavy metal band in plaats van bijvoorbeeld een boyband is erg voor de hand liggend. De champions in *LoL* hebben allemaal een erg specifiek uiterlijk: zij zien er allemaal wat beangstigend, agressief en dreigend uit. Dit is niet raar, zij moeten immers met elkaar de strijd aan in een arena en zo zien zij er ook uit. De muziekstijl die hier het meest bij lijkt te passen is een wat agressievere, of zoals een fan op een forum zegt: "Fantastic Powerful and loud."³⁶ Jeffrey Arnett stelt in zijn artikel "Three Profiles of Heavy Metal Fans: A Taste for Sensation and a Subculture of Alienation" (1993) dat: "Heavy metal music could appeal only to someone who has a relatively high level of sensation seeking, because the music itself has such high-sensation qualities of abrasiveness, intensity, and (typically) high volume."³⁷ Bij heavy metal komen tal van connotaties kijken, naast het hoge sensatiegehalte wordt het ook geassocieerd met een bepaalde vorm van stoerheid en mannelijkheid. Deena Weinstein zegt hierover in haar artikel "The Empowering of Masculinity of British Heavy Metal" (2009) het volgende: "The sonic dimension of heavy metal, [that is] the dynamic synthesizing, highly amplified electric guitar and bass, booming drums and assertive vocalization, conveys a sense of overmastering power and uncompromising vitality in which the listener shares an untamed, yet not undisciplined masculinity."³⁸ Dat Pentakill een heavy metal band is lijkt dus een logische keuze: het spel heeft een hoog sensatiegehalte en bevat een bepaalde vorm van stoerheid en mannelijkheid. Heavy metal spreekt de spelers van *LoL* aan omdat deze muziekstijl zo goed past bij het spel.

Pentakills eerste album *Smite and Ignite* kwam in 2014 uit en is gratis te downloaden. Het album bevat acht tracks, waarvan drie instrumentaal. De gezongen tracks zijn nauw verbonden aan het doel van het spel: ze gaan over strijdlustigheid en oorlogvoeren. "The prophecy" is de enige track die niet verwijst naar een in-game item, alle andere tracks doen dit wel. Ook wordt er gebruik gemaakt van in-game *sound effects* in de tracks "The Hex Core" en "Deathfire Grasp". Om de vraag of en welke vorm van transmedialiteit deze muziek is te kunnen beantwoorden zal er gekeken moeten worden

³⁴ Mod is een afkorting voor *modification*. Dit is hetzelfde als modding. Gamers hebben van het spel *Warcraft III* door middel van modding dus een eigen versie gemaakt.

³⁵ "Riot Games," geraadpleegd 26 juni, 2015. <http://www.riotgames.com/our-games>.

³⁶ "League of Legends Wikia," geraadpleegd 26 juni, 2015.

http://leagueoflegends.wikia.com/wiki/Pentakill_%28Band%29.

³⁷ Jeffrey Arnett "Three Profiles of Heavy Metal Fans: A Taste for Sensation and a Subculture of Alienation," in *Qualitative Sociology*, Vol. 16, No. 4, 1993, 439.

³⁸ Deena Weinstein, "The Empowering Masculinity of British Heavy Metal," in *Heavy Metal Music in Britain*, ed. Gerd Bayer (Farnham: Ashgate, 2009), 25-25.

naar wat deze muziek precies toevoegt aan het verhaal van *LoL*. *LoL* kan zeker een franchise genoemd worden: naast de game is er een documentaire, een CD, meerdere cinematics en worden er toernooien georganiseerd waar de meest gevorderde spelers het tegen elkaar opnemen voor een live publiek. Daarnaast doen fans aan cosplay en schrijven zij fanfiction. Pentakill en *Smite and Ignite* dragen bij aan de franchisewereld van *LoL* en zijn zeker een vorm van top-down transmedialiteit omdat het verhaal van *LoL* verteld wordt via een ander medium dan enkel de game. *Smite and Ignite* vertelt door middel van de songteksten een verhaal. De songteksten vertellen over het doel van het spel en de in-game gebeurtenissen. Pentakill en *Smite and Ignite* kunnen dus gezien worden als een uitbreiding van de volledige representatie van de fictieve wereld van *LoL*.

Om de vraag te beantwoorden of spelers van *LoL* wel zitten te wachten op deze volledige representatie van de fictieve wereld kan er onder andere gekeken worden naar het aantal views op YouTube of hoe vaak het album op Soundcloud is afgespeeld. "Lightbringer", de eerste track op het album heeft bijna zeven miljoen views op het officiële YouTube-kanaal van *LoL*.³⁹ Op Soundcloud is "Lightbringer" 206.316 keer afgespeeld.⁴⁰ Op verschillende gamefora uiten fans hun mening over *Smite and Ignite*. Deze zijn op een enkele na, positief. Zo zijn er fans die Riot Games bedanken voor de aandacht die zij aan de heavy metal fans geven en fans die vragen of en wanneer ze de band live kunnen horen spelen.⁴¹ Spelers van *LoL* lijken hier dus wel behoefte aan te hebben. Het album wordt veel gedownload en vaak geluisterd, en er zijn goede recensies op verschillende fora. Als er gekeken wordt naar de punten van Jenkins over de functies van uitbreidingen zijn er overeenkomsten. Bij Pentakill en *Smite and Ignite* is er duidelijk sprake van *maintain audience*: spelers krijgen zomaar een extraatje buiten de game en zijn hier over te spreken. Ook is er sprake van *flesh out aspects of the fictional world*: Pentakill laat een extra deel zien van de fictieve wereld, de champions spelen in hun vrije tijd in een band, dit wisten de spelers hiervoor niet. Er is ook sprake van *add a greater sense of realism to the fiction as a whole*: de champions worden door de spelers nu gezien als mensen die in een 'echte' band spelen. Pentakill en hun muziek zijn duidelijk een uitbreiding van het transmediale verhaal dat top-down wordt gestimuleerd. Het kan dus gezien worden als transmediale muziek. Als er gekeken wordt naar de functies van gamemuziek die Collins behandelt, kan er geconcludeerd worden dat het album *Smite and Ignite* geen gamemuziek is. De muziek voegt wel iets toe aan de immersie van de fictieve wereld rondom *League of Legends*, maar niet aan de immersie of gameplay van het spel zelf. De muziek klinkt immers niet in de game, dus kan het ook niets toevoegen. *Smite and Ignite* kan wel gezien worden als *cinematic music*: het geeft de hyperrealiteit van het spel betekenis en accentueert het verhaal.

Naast de fictieve band heeft Riot Games op 28 januari 2015 een documentaire uitgebracht over de muziek van *League of Legends*. *Frequencies*, de documentaire, is een *behind-the-scenes*-documentaire waarbij er wordt gekeken naar de harmonie binnen Riot Games. Er wordt gekeken naar het moment waarop creativiteit, samenwerking en passie samenkomen om het verhaal van de game door middel van muziek te versterken. De CD (*Music of League vol. 1*) die tegelijkertijd met de

³⁹ "YouTube," geraadpleegd 26 juni, 2015. <https://www.youtube.com/watch?v=oUiOyIPbfV0>.

⁴⁰ "Soundcloud," geraadpleegd 26 juni, 2015. <https://soundcloud.com/leagueoflegends/sets/pentakill-smite-and-ignite>.

⁴¹ "League of Legends," geraadpleegd 26 juni, 2015.

http://boards.na.leagueoflegends.com/en/c/pentakill?sort_type=hot. en "League of Legends," geraadpleegd 26 juni, 2015. <http://euw.leagueoflegends.com/en/news/game-updates/special-event/pentakills-smite-and-ignite-album-out-now>.

documentaire uitkwam bevat muziek die in het spel klinkt, maar ook muziek die niet in het spel voorkomt. Het uitbrengen van een documentaire en een soundtrack CD is een vorm van top-down transmedialiteit. Het uitbrengen van een soundtrack CD kan ook gezien worden als een *cross-promotion*. Dit is te herleiden naar het idee achter soundtrackalbums van Hollywoodfilms. Jeff Smith schrijft hierover in zijn boek *The Sounds of Commerce*:

Historically, music subsidiaries have traditionally served as prime sources of cross-promotion and diversification. A relatively recent instance of this is the idea of *synergy* [...]. The term [...] became a marketing buzzword during the 1980s. [...] the strategy of synergy held that the common cross-promotion of films en records could benefit both industries in almost equal measure.⁴²

Voor de filmindustrie betekende de verkoop van soundtrackalbums niet enkel extra verdiensten, maar ook een praktische en goedkope manier van reclame voor de film als de soundtrack op de radio werd gedraaid. Soundtrackalbums van games kunnen dus ook gezien worden als een vorm van cross-promotion en *synergy*. Het uitbrengen van een soundtrackalbum kan dus een commerciële zet zijn. Als er gekeken wordt naar de functies van uitbreidingen volgens Jenkins, kan deze muziek gezien worden als een vorm van het onderhouden van het publiek. De spelers krijgen op deze manier inzicht in hoe Riot Games te werk gaat en spelers kunnen letterlijk een kijkje achter de schermen nemen. Deze muziek voegt in principe niets toe aan de immersie of gameplay van de game. Het voegt ook niets toe aan de representatie van de fictieve wereld omdat het fictieve verhaal niet wordt verteld. De documentaire is slechts een toevoeging aan het spel voor fans die geïnteresseerd zijn in het werk van Riot Games.

Riot Games heeft verschillende 'cinematics' uitgebracht voor de champions van League of Legends. In deze korte videoclips wordt een champion gepresenteerd door middel van geanimeerde beelden en een songtekst die iets vertelt over zijn of haar leven. De cinematics van de champions Jinx (*Get Jinxed*) en Amumu (*The Curse of the Sad Mummy*) zijn de enige cinematics waarbij er niet enkel een verhaal verteld wordt op muziek, maar de tekst ook gezongen wordt. In de cinematic van Jinx komt haar droom tot leven: ze droomt over een wereld waar zij alles kan vernietigen. Er is te zien hoe zij met een grote glimlach op haar gezicht van alles neerschiet. De muziek in de cinematic is een agressief rocknummer waarbij Jinx zelf zingt: "*Wanna join me? Come and play [...] Bombs and bullets will do the trick, what do we need here, is a little bit of panic [...] lets blow this city into ashes [...] it's such pathetic neatness, but not for long cause you'll get Jinxed!*" De muziek is een duidelijke vorm van cinematografische muziek: het geeft de hyperrealiteit betekenis en accentueert het narratief van Jinx. In de cinematic van Amumu wordt zijn levensverhaal verteld. Het nummer begint als een pianoballade die later versterkt wordt door strijkers en percussie. In de cinematic is te zien hoe Amumu de wereld overgaat om vrienden te zoeken. Al snel komt hij erachter dat hij vervloekt is en dat er nooit iemand vrienden met hem zal willen zijn: "*For many years, young Amumu traveled through the lands, determined to make friends [...] But even when Amumu stood upon the ledge of home, his hope would disappoint him, and he would remain alone. But then the curse began to whisper in his ear, and would confirm what was Amumu's biggest fear, It pledged that never shall someone become his friend, it pledged that he shall be alone until his end.*" Hierna krijgt Amumu een woedeaanval (tantrum), wat in de game één van zijn *skills* is. De cinematic van Amumu is

⁴² Jeff Smith, *The Sounds of Commerce* (New York: Columbia University Press, 1998), 25.

hartverscheurend en de kijker krijgt acuut medelijden. De kijker begrijpt nu het verhaal van Amumu en de verschillende vaardigheden die hij in de game heeft (tantrum, dispair, cursed touch, etc.). De cinematic is dus een duidelijk voorbeeld van cinematische muziek. Deze cinematics zijn zeker een vorm van top-down transmedialiteit omdat ze een deel van het verhaal via een andere weg dan de game vertellen. De muziek voegt niet direct iets toe aan de gameplay zelf, omdat de muziek niet in de game klinkt. De muziek zou wel indirect iets kunnen toevoegen aan de gameplay omdat de speler nu meer inzicht heeft in het speelbare personage en zijn vaardigheden. De muziek beïnvloedt de immersie of de gameplay van de game niet direct, dus ze kan niet gezien worden als gamemuziek. Wel zou het gezien kunnen worden als een uitbreiding van het transmediale verhaal volgens Jenkins: het onderhoudt namelijk het publiek, het geeft inzicht in de personages en hun motivaties, licht aspecten van de fictieve wereld uit en het geeft een groter gevoel van realisme van de fictieve wereld. De cinematics kunnen dus gezien worden als uitbreidingen van het transmediale verhaal omdat er via een ander medium dan de game het verhaal wordt verteld. De cinematics dragen bij aan een groter beeld van de fictieve wereld van *LoL* door andere aspecten van het verhaal, die niet in de game voorkomen, te vertellen.

LoL kan eerder gezien worden als een vorm van transmedia storytelling dan een transmedial world omdat het verhaal niet in elk medium hetzelfde is. Zo wordt er in de game zelf geen aandacht besteed aan Pentakill, wordt er in de documentaire geen aandacht besteed aan het fictieve verhaal en worden in de cinematics enkel persoonlijke verhalen van champions uitgelicht die niet in de game worden behandeld. *LoL* is een online competitieve game en niet een narratief spel, de uitbreidingen voegen juist een verhaal toe aan een wereld die er niet echt een had. De documentaire, Pentakill en de cinematics kunnen dus gezien worden als transmediale uitbreidingen. Om de vraag te beantwoorden of *LoL* een vorm van een snowball of een commerciële strategie is, kan er gekeken worden naar hoe Riot Games zichzelf presenteert op hun website. Daar zeggen zij het volgende:

We aspire to be the most player-focused game company in the world. We were established in 2006 by a couple of entrepreneurial gamers who believe player-focused game development can result in awesome games. [...]

We know players form the foundation of our community and it's for them that we continue to evolve and improve the *League of Legends* experience.⁴³

Riot Games kiest er bewust voor om de focus te leggen op de tevredenheid van hun spelers. Voor hun spelers willen zij de ervaring van *LoL* verder ontwikkelen en verbeteren. Er zou dus gesteld kunnen worden dat Riot Games een zo groot mogelijke representatie van de fictieve wereld van *LoL* voor hun spelers wil creëren. Er is geen sprake van een snowball effect. *LoL* is een doelgerichte commerciële franchise die door middel van top-down transmedia storytelling, onder andere in de vorm van muziek, hun fictieve wereld uitbreidt.

⁴³“Riot Games,” geraadpleegd 26 juni, 2015. <http://www.riotgames.com/riot-manifesto>.

3.2 Case study: *World of Warcraft*

World of Warcraft (WoW) is een *Massively Multiplayer Online Role-Playing Game*, oftewel een MMORPG, uitgebracht door Blizzard Entertainment in 2004. Voor WoW waren er twee MMORPG's: *Ultima Online* (Electronic Arts, 1997) en *EverQuest* (Sony, 1999). Op deze spellen is de gameplay van WoW gebaseerd. WoW speelt zich af in het Warcraft universum, in een wereld genaamd Azeroth. Het Warcraftuniversum is een franchise van Blizzard Entertainment. Er zijn naast WoW nog drie spellen die zich in dit universum afspelen: *Warcraft: Orcs & Humans* (1994); *Warcraft II: Tides of Darkness* (1995) en *Warcraft III: Reign of Chaos* (2002). In WoW nemen de spelers de rol van een avatar op zich en hiermee verkennen zij de wereld. Het spel bestaat voornamelijk uit het voltooien van quests waardoor de speler een steeds hoger level kan bereiken. Sinds 2010 heeft WoW meer dan twaalf miljoen maandelijkse abonnees en bezit het momenteel het Guinness World Record voor 's werelds grootste en meest populaire MMORPG.⁴⁴ Naast de online spellen heeft Blizzard Entertainment een hele franchisewereld om Warcraft heen gebouwd. Zo zijn er Warcraftromans, -strips, -kaartspellen en -bordspellen.

De heavy metalband Elite Tauren Chieftain is een Amerikaanse band die bestaat uit werknemers van Blizzard Entertainment. De band treedt voornamelijk op tijdens BlizzCon, een jaarlijks evenement wat georganiseerd wordt door Blizzard Entertainment om hun games te promoten. De band heeft ook een virtueel alter ego: The Tauren Chieftains. Deze band bestaat uit leden van de Horde, personages uit World of Warcraft, en zij treden in-game tijdens festivals op. Elite Tauren Chieftain heeft drie albums uitgebracht: *Warcraft III: The Frozen Throne* (2003), *Udder Chaos* (2007) en *Terran Up the Night!* (2504). The Tauren Chieftains zou vergeleken kunnen worden met Pentakill omdat het in beide gevallen gaat om een virtuele heavy metal band. Het is geen toeval dat Pentakill en The Tauren Chieftains allebei heavy metal bands zijn. Dezelfde connotaties en associaties zijn hier namelijk van toepassing: het spel heeft een hoog niveau van sensatie en bevat een bepaalde vorm van stoerheid en mannelijkheid. Het is dan ook erg voor de hand liggend dat heavy metal, en dus The Tauren Chieftains en Elite Tauren Chieftains, bij WoW passen. Naast de duidelijke overeenkomsten zijn er toch verschillen tussen Pentakill en The Tauren Chieftains. De twee grootste verschillen zijn dat The Tauren Chieftains een virtueel alter ego van de band Elite Tauren Chieftain is en dat The Tauren Chieftains optreden in-game. Voordat er vragen over de muziek beantwoord kunnen worden zal er een onderscheid gemaakt moeten worden tussen Elite Tauren Chieftain en The Tauren Chieftains omdat dit toch twee verschillende soorten van muziek buiten de game zijn. De muziek van Elite Tauren Chieftain heeft geen overeenkomsten met de verschillende soorten gamemuziek die Collins beschrijft omdat het niet in de game voorkomt. Om de vraag te kunnen beantwoorden of deze muziek gezien kan worden als een transmediale uitbreiding zal er gekeken worden naar de functies van uitbreidingen volgens Jenkins. *Maintain audience* en *flesh out aspects of the fictional world* zijn beide van toepassing op Elite Tauren Chieftain. Het publiek wordt behouden door middel van de muziek op de CD's maar ook door de optredens tijdens BlizzCon. De songteksten zijn gebaseerd op het verhaal rondom het Warcraftuniversum, en lichten dus aspecten uit de fictieve wereld toe. De muziek van Elite Tauren Chieftain heeft geen invloed op de immersie of gameplay van het spel, maar kan gezien worden als een vorm van transmedia storytelling omdat het verhaal van WoW via een ander medium wordt verteld dan via de game. Het virtuele alter ego van de band, The

⁴⁴ "Polygon," geraadpleegd 26 juni, 2015. <http://www.polygon.com/2014/11/19/7250737/world-of-warcraft-warlords-draenor-10-million-subscribers>. en "Digital Spy," geraadpleegd 26 juni, 2015. <http://www.digitalspy.co.uk/gaming/news/a158552/guinness-announces-gaming-world-records.html>.

Tauren Chieftains hebben wel invloed op de immersie van de game omdat hun muziek wel in de game klinkt. Als er gekeken wordt naar de verschillende soorten gamemuziek die Collins beschrijft, komen er twee overeen: *nondynamic diegetic music* en *adaptive nondiegetic music*. *Nondynamic diegetic music* is muziek die buiten de invloed van de speler is, maar wel gehoord wordt door de character. Wanneer The Tauren Chieftains in-game optreden en een speler is hierbij aanwezig hoort de speler, maar ook zijn character, de muziek. *Adaptive nondiegetic music* is muziek die beïnvloedt wordt door het verloop van het spel, maar buiten de invloed van de speler om is. Deze term is misschien iets minder voor de hand liggend, maar zou wel van toepassing kunnen zijn. The Tauren Chieftains treden niet continu in-game op. Dit gebeurt enkel tijdens speciale gelegenheden zoals kerst en Halloween. In een herberg in Shattrath City treden The Tauren Chieftains om de drie uur, in totaal acht keer per dag, op. Dit gebeurt automatisch. Zij brengen dan enkel het nummer "Power to the Horde" ten gehore. Elke avond om acht uur geven zij een concert van vijf minuten in een bar in Blackrock Depths. De muziek van The Tauren Chieftains wordt dus beïnvloed door het verloop van de tijd in het spel. Wanneer een feestelijke activiteit is afgelopen, stopt de band met spelen. De speler kan dit niet beïnvloeden omdat de tijd van *WoW* gelijk is aan de tijdszone waarin de speler zich bevindt en kan dus niet worden aangepast. Wanneer het bij de speler thuis nacht is, is het in het spel ook nacht, wanneer het bij de speler kerst is, is het in het spel ook kerst, enzovoort. De muziek van The Tauren Chieftains kan gezien worden als *nondynamic diegetic music* en *adaptive nondiegetic music*, en kan dus gezien worden als gamemuziek omdat het iets toevoegt aan de immersie en gameplay van het spel. Er is hier geen sprake van transmediale muziek omdat het niet een verhaal vertelt via een ander medium. De muziek hoort bij de game en speelt zich alleen in de game af, het is dus enkel gamemuziek.

De vraag waarom de gameproducent ervoor kiest om naast de game muziek uit te brengen, is makkelijker te beantwoorden. *WoW* is onderdeel van de Blizzard Entertainment franchise en deze is commercieel gericht. Blizzard Entertainment gebruikt de muziek van The Tauren Chieftains en Elite Tauren Chieftain om hun games te promoten. Het is een duidelijke vorm van cross-promotion en synergy. Toen Blizzard Entertainment nieuwe ontwikkelingen voor de game *Diablo III* aankondigde, heeft Elite Tauren Chieftain hier een promotienummer voor geschreven en ten gehore gebracht tijdens de Worldwide Invitational (een internationaal game toernooi) in Parijs.⁴⁵ De muziek kan dus gezien worden als een commerciële zet. *WoW* is dus geen vorm van het snowball effect. *WoW* wordt als franchise uitgebreid door middel van muziek en kan dus gezien worden als een vorm van transmedia storytelling. *WoW* is een vorm van transmedia storytelling en niet een transmedial world omdat er niet in elk medium hetzelfde verhaal wordt verteld maar telkens een stukje van de grotere fictieve wereld. Thon stelt dat de spelers van een game geen behoefte hebben aan fictie en enkel geïnteresseerd zijn in het uitspelen van de game. Dit kan weerlegd worden door te kijken naar het aantal bezoekers van bijvoorbeeld BlizzCon. Afgelopen 16 en 18 april gingen de kaarten voor BlizzCon 2015 in de verkoop voor \$199.⁴⁶ In minder dan vijf minuten waren de 250.000 kaarten uitverkocht.⁴⁷ De populariteit van BlizzCon is een bewijs dat spelers wel behoefte hebben aan uitbreidingen en een volledige representatie van de fictieve wereld. De muziek van Elite Tauren Chieftain draagt hieraan bij en is dus zeker van belang.

⁴⁵ "WoWWiki," geraadpleegd 26 juni, 2015. http://wowwiki.wikia.com/Elite_Tauren_Chieftain.

⁴⁶ "Elitist Jerks," geraadpleegd 26 juni, 2015. <http://forums.elitistjerks.com/topic/133416-news-blizzcon-tickets-sell-out/>.

⁴⁷ "Massively Over Powered," geraadpleegd 26 juni, 2015. <http://massivelyop.com/2015/04/16/first-round-of-blizzcon-tix-sells-out/>.

3.3 Case study: *Quake III Arena*

Quake III Arena (Q3) is een *online multiplayer first-person shooter* die in 1999 is uitgebracht door id Software. *Q3* is het derde spel in de vierdelige populaire *Quake* reeks. Het verhaal achter het spel is kort en simpel: “the greatest warriors of all time fight for the amusement of a race called the Vadrigar in the Arena Eternal.”⁴⁸ *Q3* heeft een sciencefictionthema en bestaat uit verschillende levels en verschillende maps. Deze maps zijn de arena’s waarin gevochten wordt. Elke map heeft zijn eigen specifieke eigenschappen en ook zijn eigen muziek die dit complementeert. De soundtrack van *Q3* is in het genre industrial metal en is gecomponeerd door Sonic Mayhem en Front Line Assembly.⁴⁹ De soundtrack van *Q3* vult de game goed aan: de industrial metal bevestigt de omgeving en de wereld waarin de game zich afspeelt. Het ondersteunt de gameplay niet zozeer, maar zorgt wel voor immersie. De muziek geeft de hyperrealiteit van de game betekenis en accentueert het narratief doordat de industrial metal de ambiance van de game ondersteunt. Als *Q3* zich in een western cowboysetting had afgespeeld, zou de industrial metal de hyperrealiteit van de game niet de juiste betekenis geven en het narratief niet op een juiste manier accentueren. De industrial metal complimenteert het sciencefictionthema en hiermee dus de immersie, hyperrealiteit en het narratief.

Van de soundtrack is een album uitgebracht en deze bevat ook nummers die niet in de game voorkomen. Deze nummers liggen in dezelfde lijn als de nummers die wel in de game voorkomen, het zijn instrumentale nummers in hetzelfde genre. Als wat voor een soort muziek kunnen de nummers die niet in de game voorkomen gezien worden? *Q3* kan gezien worden als een franchise maar deze is wel anders dan die van *League of Legends* en *World of Warcraft* omdat er buiten de spellenreeks van *Quake* niet meer is uitgebracht dan een soundtrack album. Kijkend naar de theorie van Klastrup en Tosca zou *Q3* dus gezien kunnen worden als een transmedial world omdat in elk medium het verhaal hetzelfde blijft. id Software sponsort jaarlijks het de grootste *Bring-Your-Own-Computer-LAN-party*: QuakeCon.⁵⁰ QuakeCon wordt georganiseerd door en voor gamers, en is dus een vorm van bottom-up transmedialiteit. De nummers van het soundtrackalbum die niet in de game voorkomen, kunnen volgens de verschillende soorten gamemuziek van Collins niet gezien worden als gamemuziek. Ze voegen immers niets toe aan de immersie of gameplay van de game. Deze muziek zou wel gezien kunnen worden als cinematografische muziek: het geeft de hyperrealiteit van de game betekenis en accentueert het narratief. Deze muziek zou ook gezien kunnen worden als een uitbreiding van het transmediale verhaal volgens Jenkins’ theorie: het onderhoudt namelijk het publiek. De spelers van *Q3* lijken wel behoefte te hebben aan fictie en uitbreiding rondom het fictieve verhaal. Dit blijkt onder andere uit de populariteit van QuakeCon. id software speelt hier echter niet op in en heeft sinds de release van het soundtrack album in 1999 geen andere uitbreidingen meer gedaan naast de games.

⁴⁸ “Macintosh Garden,” geraadpleegd 26 juni, 2015. <http://macintoshgarden.org/games/quake-iii-arena>.

⁴⁹ “Quake Wikia,” geraadpleegd 26 juni, 2015. http://quake.wikia.com/wiki/Quake_III_Arena.

⁵⁰ LAN staat voor *Local Area Network* en is een georganiseerde bijeenkomst waar gamers hun (zelf mee gebrachte) computers aansluiten op een gezamenlijk netwerk om met en tegen elkaar te kunnen gamen. “QuakeCon,” geraadpleegd 26 juni, 2015. <http://www.quakecon.org/about/>.

3.4 Case study: *Guild Wars II*, *Counter Strike* en *DotA 2*

Het bijzondere aan deze drie games is dat de spelers zelf de soundtrack kunnen *customizen* door *musicpacks* te kopen of te downloaden. Hierdoor kunnen zij zelf bepalen naar welke muziek zij luisteren tijdens het spelen van de game. Het unieke hieraan is niet de keuzemogelijkheden voor verschillende soundtracks tijdens het spelen, want dit kon al in 1989 met *Tetris* op de Gameboy, maar dat de spelers door de loop van de jaren heen meer keuzes krijgen naar welke muziek zij willen luisteren tijdens het spelen. De games kwamen uit met een bepaalde soundtrack en door de jaren heen zijn er nieuwe soundtracks ontworpen die gekocht of gedownload kunnen worden. De speler kan zelf kiezen of hij de originele soundtrack blijft gebruiken of een nieuwe aanschaft. De ontwikkelaars van de games zijn degene die de musicpacks hebben gemaakt, hierom is het een vorm van top-down gestimuleerde transmedialiteit.

Guild Wars II

Guild Wars II is een MMORPG ontwikkeld door ArenaNet en is in 2012 uitgebracht door NCSoft. Het spel speelt zich af in de fictieve wereld Tyria waar draken verslagen moeten worden. *Guild Wars II* heeft een uniek concept: de keuzes die de speler maakt in de game bepalen hoe het verhaal van het personage zich ontwikkelt. Er zijn duizenden verschillende variaties, waardoor elke speler het spel net anders ervaart.⁵¹ In 2013 is *Guild Wars II* 3,5 miljoen keer verkocht.⁵² De soundtrack van *Guild Wars II* is cinematografische gamemuziek omdat het de hyperrealiteit van de game betekenis geeft. Ook ondersteunt het de immersie van de gameplay. De soundtrack is rustig, en functioneert vooral als achtergrond muziek tijdens het spelen. De soundtrack zou vergeleken kunnen worden met de soundtrack van *Lord of the Rings*: het heeft iets magisch over zich door de vrouwelijke koren die een niet-bestaande taal zingen. Dit representeert de magie van het spel: de wereld en de personages in de wereld zijn mysterieus.

Counter Strike

Counter Strike (CS) is een first-person shooter die in 1999 als modificatie van het spel *Half-Life* werd uitgebracht door Minh Le en Jess Cliffe. Binnen twee weken was het spel 10.000 keer gespeeld. De populariteit van CS groeide hierna snel. Le en Cliffe hadden deze populariteit nooit verwacht. Zo zegt Minh Le in een interview met GameSpot: "Even five years ago I thought [CS] was going to die out [...] It's just amazing how much longevity it's shown."⁵³ CS is een voorbeeld van het snowball effect zoals Marie-Laure Ryan deze beschrijft. Een jaar na de eerste modificatie benadert Valve Corporation, de makers van *Half-Life*, Le en Cliffe om samen te werken en het spel officieel uit te brengen.

In het spel strijden twee groepen tegen elkaar: de Terrorists en de Counter-Terrorists. Er zijn verschillende manieren om te winnen: wanneer iedereen van de tegen partij dood is, wanneer alle opdrachten zijn voldaan en wanneer de tijd op is. CS is erg populair, het heeft bijna acht miljoen spelers in juni 2015.⁵⁴ De originele soundtrack van CS is cinematografische gamemuziek omdat het de hyperrealiteit van de game betekenis geeft. De muziek klinkt elektronisch omdat er gebruik gemaakt wordt van geluiden die niet gemaakt zijn door traditionele instrumenten. Zo klinkt het in sommige

⁵¹ "Guild Wars 2," geraadpleegd 26 juni, 2015. <https://www.guildwars2.com/en/the-game/personal-story/>.

⁵² "VG 24/7," geraadpleegd 26 juni, 2015. <http://www.vg247.com/2013/08/28/guild-wars-2-turns-one-has-shifted-3-5-million-copies/>.

⁵³ "GameSpot Dust to Dust: The History of Counter Strike," geraadpleegd 26 augustus, 2015. <http://www.gamespot.com/articles/dust-to-dust-the-history-of-counter-strike/1100-6419676/>.

⁵⁴ "Counter Strike," geraadpleegd 26 juni, 2015. <http://blog.counter-strike.net/index.php/about/>.

nummers alsof het ritme gemaakt wordt door een wapen dat wordt herladen. Er wordt enkel gebruik gemaakt van digitale instrumenten en geluiden. De muziek wekt spanning op omdat er veel met dynamiek wordt gespeeld.

DotA 2 (Defence of the Ancients 2)

DotA 2 is een multiplayer online battle arena (MOBA) uitgebracht door Valve Corporation in 2013. In *DotA 2* nemen de spelers de rol van een hero (held) op zich. Er zijn 110 verschillende heroes en deze hebben hun eigen vaardigheden. Er strijden twee teams van vijf heroes tegen elkaar. Het is de bedoeling om in de basis van de tegenpartij de 'ancient', een fontein die de spelers geneest, te vernietigen. Qua gameplay lijkt *DotA 2* erg veel op *LoL*. *DotA 2* had ruim elf miljoen spelers in juni 2015.⁵⁵ De originele soundtrack van *DotA 2* bestaat uit verschillende *soundscape tracks* die de rol van cinematografische muziek op zich nemen: de soundtrack geeft de hyperrealiteit van de game betekenis en accentueert het narratief.⁵⁶ Dit gebeurt doordat de muziek de fictieve wereld en de actie van het spel representeert. De muziek geeft een heroïsch gevoel door het gebruik van hoorns. Kathryn Kalinak heeft het in haar artikel "The Language of Music: Vertigo" over muzikale conventies die door gebruik van bepaalde instrumenten zijn ontstaan. Deze muzikale conventies wekken specifieke voorspelbare reacties op. Zo zegt Kalinak:

The classical Hollywood film score relied largely on the sources of the standard symphony orchestra with unusual instruments added for particular effects. Thus at this disposal was a veritable arsenal which could be tapped to activate specific associations. [...] Horns, with their martial heritage, are another obvious example. Because of their link to pageantry, the military and the hunt, horns are often used to suggest heroism.⁵⁷

De soundtrack van *DotA 2* past goed bij het spel omdat het geassocieerd wordt met heroïsme, het leger en de jacht. Dit weerspiegelt het idee van het spel: tien heroes die tegen elkaar strijden. De soundtrack heeft geen ludische functie omdat hij de gameplay niet ondersteunt.

Deze drie games hebben naast hun originele soundtrack vernieuwde soundtracks uitgebracht, zogenoemde musicpacks, die gedownload of gekocht kunnen worden. Hiermee kan de speler een deel van de game customizen. Dit customizen kan echter niet gezien worden als bottom-up transmedialiteit omdat de musicpacks niet gemaakt zijn door de spelers zelf. De musicpacks kunnen wel gezien worden als top-down gestimuleerde transmedialiteit omdat het de game uitbreidt en gemaakt is door de uitgevers van de game. *Guild Wars II*, *CS* en *DotA 2* kunnen niet gezien worden als een transmedial world omdat de nieuwe musicpacks een ander verhaal vertellen dan de originele soundtrack. Het 'verhaal' van de muziek blijft niet hetzelfde, omdat de muziek verandert. Het verschilt per musicpack of het de gameplay of de immersie verandert. *Guild Wars II* heeft vier musicpacks die allemaal in dezelfde stijl zijn gecomponeerd als de originele soundtrack. In dit geval zal de muziek de gameplay of immersie niet veranderen. Echter, bij *DotA 2* en *CS* zijn er musicpacks in totaal andere muziekstijlen verkrijgbaar. *DotA 2* heeft vier musicpacks: *Dire Shred Cover Pack*, *Harmonies of New Bloom Music Pack*, *Heroes Within Music Pack* en *The International 2014 Music*

⁵⁵ "DotA 2," geraadpleegd 26 juni, 2015. <http://www.dota2.com/news/updates/>.

⁵⁶ Een soundscape is een geluid, of een combinatie van geluiden, die wordt gevormd uit een immersieve omgeving. Een soundscape streeft er naar om te klinken zoals de omgeving "zou klinken" als het geluid kon maken.

⁵⁷ Kathryn Kalinak, "The Language of Music: Vertigo," in *Movie Music the Film Reader*, ed. Kay Dickinson. (Londen: Routledge, 2003), 20-21.

Pack, waarvan de laatste drie in dezelfde stijl gecomponeerd zijn als de originele soundtrack. Over *The International 2014 Music Pack* zeggen de makers van *DotA 2* op hun website:

Hearing the right song at the right moment can often turn the tide of battle. [...] Once you equip The International 2014 Music Pack [...] you'll be ready to ride off into glorious battle!⁵⁸

De drie musicpacks die in dezelfde stijl gecomponeerd zijn als de originele soundtrack, zullen de immersie en gameplay niet anders laten ervaren dan de originele soundtrack. Wat de nieuwe muziek toevoegt aan de game is precies hetzelfde als de originele soundtrack: het is een vorm van cinematografische gamemuziek. Het verandert de gameplay of de immersie niet, maar blijft wel het narratief accentueren en de hyperrealiteit van de game betekenis geven. *Dire Shred Cover Pack* is een heavy metal cover van de originele soundtrack. Het is vast geen toeval dat er voor een heavy metal cover gekozen is als er gekeken wordt naar de populariteit van heavy metal bij MOBA's. Al eerder is de vergelijking gemaakt tussen *DotA 2* en *LoL* op het gebied van gameplay, en deze kan nu ook gemaakt worden op het gebied van muziek. Wanneer *DotA 2* gespeeld wordt met de heavy metal soundtrack zal dit de gameplay op een andere manier beïnvloeden dan wanneer het met de originele soundtrack wordt gespeeld. De muziek blijft een vorm van cinematografische gamemuziek, maar het verandert de gameplay en immersie. De heavy metal musicpack zal ook nog het narratief van de game accentueren en de hyperrealiteit van de game betekenis geven, maar wel op een heel andere manier dan met de originele soundtrack. Dit komt doordat de relatie tussen het beeld en de muziek anders wordt. Het verandert iets aan de game, maar het verandert niet de game. De game wordt niet ineens heavy metal. Heavy metal heeft bepaalde connotaties en deze worden als het ware op de game 'geplakt'. De heavy metal musicpack beïnvloedt de gameplay door de connotaties die heavy metal met zich mee brengt, zoals het opwekken van agressie. De gameplay wordt ook door de affectieve kwaliteiten van heavy metal, zoals snelheid en intensiteit, beïnvloed. Heavy metal brengt betekenissen met zich mee die de originele soundtrack niet heeft. Hierom krijgt de hyperrealiteit van de game op een andere manier betekenis. Het narratief van de game blijft hetzelfde, maar kan wel anders worden ervaren door de speler omdat heavy metal andere connotaties met zich mee brengt dan de originele soundtrack.

CS heeft negen verschillende musicpacks in allemaal verschillende muziekstijlen. Op de website van CS geven de makers een korte omschrijving bij elke musicpack. *Desert Fire*: "Why bother hunting your enemies when you can lure them in with a deadly, admittedly insane, tango?" *Crimson Assault*: "Edgy Action mixed with crazy fat beats in this pulsating, exhilarating Music Pack." *Death's Head Demolition*: "[T]his cinematic super-hero inspired music pack puts the "ill" into kill." *High Noon*: "[This] brings a western corral showdown into a modern electronic space." *Sharpened*: "Brings a tough, cinematic feel with a unique blend of tradition and progression." *Insurgency*: "[M]usic to crush your enemies see them driven before you." *Last Night On Earth*: "Immerse yourself in this cinematic soundtrack full of soaring strings, pulsating melodies and driving drums." *A*D*8*: "A sonic loadout that will bring you enemies to Hell's Gate." *Metal*: A lesson in aggression."⁵⁹ CS zelf biedt de musicpacks op hun website op de volgende manier aan:

⁵⁸ "DotA 2," geraadpleegd 26 juni, 2015. <http://www.dota2.com/news/updates/>.

⁵⁹ "Counter Strike," geraadpleegd 26 juni, 2015. <http://blog.counter-strike.net/index.php/2014/10/10432/>.

CS [...] is filled with music, from the moment you reach the main menu until your inevitable death [...]. And starting today, that music can help you establish your identity in the game: introducing music kits, available as a special offer for CS [...] players.⁶⁰

Wat deze nieuwe musicpacks toevoegen aan de game is deels hetzelfde als de originele soundtrack: het is nog steeds cinematografische gamemuziek. CS wordt wel anders beleefd met andere muziek, en zoals CS zelf ook zegt: de spelers kunnen een nieuwe identiteit in de game vinden door de nieuwe muziek te luisteren tijdens het spelen. Nicholas Cook heeft het in zijn boek *Analysing Musical Multimedia* over de relatie tussen twee media in één medium. In dit geval tussen muziek en beeld. Cook zegt dat het beeld niet dezelfde betekenis krijgt als de muziek: "Music and image relate like two terms in a metaphor". Cook geeft het voorbeeld *love is war*, hierbij krijgt liefde een aantal attributen van oorlog met zich mee. Cook legt uit dat er een *enabling similarity* tussen de twee woorden in een metafoor moet zijn. Één concept krijgt verschillende betekenissen van een ander woord, maar de twee woorden hebben wel een overeenkomst.⁶¹ Dit werkt ook zo bij de musicpacks van CS en DotA 2. Door een nieuwe soundtrack verandert de game (of gameplay) niet, maar het kan wel verschillende betekenissen krijgen door de verschillende musicpacks. Een heavy metal musicpack maakt de game niet heavy metal. De musicpacks hebben bepaalde overeenkomstige attributen met het beeld en die worden als het ware versterkt in de gameplay door de aanwezigheid van de muziek. De connotaties die heavy metal heeft, worden dus versterkt in de game wanneer deze muziek klinkt. Hierdoor krijgt de gameplay deels de affectieve kwaliteiten van heavy metal zoals snelheid en intensiteit, maar ook de heersende connotaties die heavy metal met zich mee brengt zoals agressie.

Waarom kiezen de gameproducenten ervoor om naast de originele soundtrack een nieuwe uit te brengen? Thon stelt dat spelers geen behoefte hebben aan fictie en dat de spelers geen behoefte hebben aan de volledige representatie van de fictieve wereld. Als een speler enkel geïnteresseerd is in het uitspelen van de game, is de muziek dan wel van belang? Het uitbrengen van de musicpacks kan gezien worden als een tegenargument van Thon, Klastrup en Juul die allemaal stellen dat een speler geen behoefte heeft aan de volledige representatie van de fictieve wereld. Gezien het aantal musicpacks dat te koop is (CS: negen verschillende, DotA 2: vier verschillende en *Guild Wars II*: vier verschillende) kan geconcludeerd worden dat de packs populair zijn onder de spelers. De spelers hebben dus wel behoefte aan de uitbreiding van de transmediale wereld. De musicpacks kunnen als uitbreidingen van de transmediale wereld gezien worden als er gekeken wordt naar de theorie van Jenkins: de musicpacks onderhouden het publiek door de muziek uit te breiden. De musicpacks zijn dus duidelijke voorbeelden van transmediale muziek die top-down wordt gestimuleerd en hiermee wordt de fictieve wereld van de games uitgebreid.

⁶⁰ Ibid.

⁶¹ Nicholas Cook, *Analysing Musical Multimedia* (Oxford: Clarendon Press, 1998), 69-74.

3.5 Case study: *StarCraft II: Wings of Liberty*

StarCraft II: Wings of Liberty is een real-time strategy game die uitgebracht is door Blizzard Entertainment in 2010. Het spel hoort bij de populaire spellenreeks *StarCraft*. Het verhaal van de game speelt zich af in de toekomst waar de mensheid is geëvolueerd in Terrans en de strijd aan gaat met twee fictieve rassen: de Zerg en de Protoss. De drie rassen strijden om heerschappij in het universum. In 2010 wordt door Blizzard Entertainment het album *Revolution Overdrive: Songs of Liberty* uitgebracht. Het album bevat originele en gecoverde nummers die in de game in *JoeyRay's Bar* worden afgespeeld. De spelers kunnen met hun character naar deze bar en kunnen hier onder andere luisteren naar de muziek die hier continue afgespeeld wordt. Sinds de eerste *StarCraft* game in 1998 zijn er acht romans, een bordspel, verschillende soorten speelgoed en een album uitgebracht. De *StarCraft* franchise kan gezien worden als een vorm van transmedia storytelling omdat in de verschillende games en romans verschillende delen van het *StarCraft* universum worden verteld. Niet in elk medium is het verhaal hetzelfde. De muziek van *Revolution Overdrive: Songs of Liberty* kan volgens Collins gezien worden als *dynamic diegetic music*: muziek die beïnvloed kan worden door de speler (bijvoorbeeld het aan- of uitzetten van een radio). In de game staat er in *JoeyRay's bar* een jukebox die de muziek afspeelt, de speler kan hier op klikken en een ander nummer afspelen. De jukebox kan niet uitgezet worden, hierdoor zit het tussen *dynamic diegetic music* en *nondynamic diegetic music* in. *Nondynamic diegetic music* is muziek buiten de invloed van de speler, maar die de character wel hoort (bijvoorbeeld een radio op de achtergrond). De speler kan wel wisselen in nummers, maar niet de jukebox volledig uitzetten. De speler wordt, zolang hij in *JoeyRay's bar* is, gedwongen om naar de muziek te luisteren. Omdat de speler de muziek van de jukebox niet kan uitzetten, kan dit ook gezien worden als cinematografische muziek zoals Van Elferen deze beschrijft. De muziek geeft de fictieve wereld van de game betekenis, het is namelijk heel gebruikelijk dat er een jukebox (of een ander apparaat wat muziek kan afspelen) in een bar aanwezig is. Het album *Revolution Overdrive: Songs of Liberty* kan gezien worden als een uitbreiding van het transmediale verhaal volgens Jenkins: het onderhoudt namelijk het publiek door de spelers de mogelijkheid te geven om buiten het spel om de muziek uit *JoeyRay's bar* te luisteren. Nu rest de vraag nog waarom Blizzard Entertainment ervoor kiest om een album naast de game uit te brengen. *StarCraft* is een van Blizzard's franchises die doelgericht commercieel is en het lijkt een logische zet om gebruik te maken van cross-promotion en synergy. Spelers van *StarCraft* zijn niet uren in de *JoeyRay's bar*, dus zullen niet alle nummers horen die afgespeeld kunnen worden. Blijkbaar hebben de spelers wel behoefte aan het horen van al deze nummers, dus dit kan gezien worden als een tegenargument voor Thon die stelt dat de spelers geen behoefte hebben aan de volledige representatie van de fictieve wereld. Het album *Revolution Overdrive: Songs of Liberty* kan dus gezien worden als een transmediale uitbreiding van fictieve wereld van *StarCraft*.

3.6 Case study: *Plants vs. Zombies*

Plants vs. Zombies is een zogenaamde *tower defense video game* die uitgebracht is door PopCap Games in 2009. Het doel van het spel is om de voortuin van een huis zombie vrij te houden. Als de zombies de voordeur bereiken, is de speler af. Wanneer alle zombies gedood zijn, gaat de speler naar het volgende level. De levels worden naarmate het spel vordert, steeds moeilijker. Wanneer de game is uitgespeeld en er dus geen zombies meer zijn om te verslaan, verschijnt een cutscene. De cutscene bestaat uit een muziekvideoclip. Hier is een zingende geanimeerde zonnebloem, die een grote rol in de game speelt, te zien. De zonnebloem zingt de single “Zombies on Your Lawn” die in 2009 geschreven en gezongen is door Laura Shigihara, componist en sounddesigner van *Plants vs. Zombies*. De cutscene aan het einde van de game is een duidelijke vorm van beloning voor al het harde werken van de speler. De cutscene heeft nog meer functies als er gekeken wordt naar de uitbreidingen van Jenkins. De cutscene onderhoudt het publiek: de speler wordt beloond met een muziekvideoclip. De cutscene geeft inzicht in de personages en hun motivaties: in het nummer zingen de zonnebloem en zombies over zichzelf, zo leert de speler de personages uit het spel beter kennen. Zo zingen verschillende zombies: “*I used to play football. Road cones protect my head [...] I like your tricycle [...] I’m gonna eat your brains*”. Een zonnebloem zingt: “*I’m just a sunflower but see, me power an entire infantry [...] we don’t like zombies*”. De cutscene licht aspecten uit de fictieve wereld toe: er worden steeds stukjes uit verschillende levels van de game getoond en er wordt bijvoorbeeld uitgelegd dat de zombies wegkegels op hun hoofd dragen ter bescherming. Als er gekeken wordt naar de functies van gamemuziek zoals Collins deze omschrijft maakt de muziekvideoclip duidelijk gebruik van *nondynamic nondiegetic music* omdat de muziek geheel buiten de invloed van de speler is. Ook kan de muziekvideoclip gezien worden als cinematische muziek: de muziek geeft de hyperrealiteit van de game betekenis en accentueert het narratief door delen uit het verhaal toe te lichten. *Plants vs. Zombies* kan gezien worden als een transmedial world omdat in elk medium het verhaal hetzelfde blijft. Om de vraag te beantwoorden of de spelers wel geïnteresseerd zijn in een cutscene aan het einde van de game, kan er gekeken worden naar de YouTube reacties. Op het officiële kanaal van *Plants vs. Zombies* is het nummer “Zombies on Your Lawn” ruim negentien miljoen keer bekeken. De reacties zijn, op een enkeling na, zeer positief. Zo zegt ene Larry Rudedude: “Just ‘beat’ the game for DS and was pleasantly surprised to find this song”, Dangeresquelover zegt: “I just beat the adventure recently, and when this came up, I felt that victory vibe”, Chikens AreGood zegt: “This makes me want to beat the game again, for the 3rd time!! :D” en BookerDeweed zegt: “One of my biggest achievement ever...”⁶² De cutscene wordt dus daadwerkelijk gezien als een beloning voor het harde werken van de spelers. De spelers hebben duidelijk interesse en zijn aangenaam verrast als zij deze cutscene cadeau krijgen wanneer zij de game hebben uitgespeeld. De spelers hebben dus wel behoefte aan de volledige representatie van de fictieve wereld als het op de muziek aankomt. De muziekvideoclip “Zombies on Your Lawn” is dus een vorm van transmediale top-down gestimuleerde muziek die bijdraagt aan de fictieve wereld van *Plants vs. Zombies*.

⁶² “YouTube,” geraadpleegd 6 juli, 2015. <https://www.youtube.com/watch?v=Yy86WS7pzoM>. en “YouTube,” geraadpleegd 6 juli, 2015. https://www.youtube.com/watch?v=0N1_0SUGIDQ.

Conclusie

Gamemuziek is in de afgelopen jaren een steeds populairder onderwerp geworden onder muziekwetenschappers en gamers. Een minder populair onderwerp binnen de muziekwetenschap is nieuw gecomponeerde muziek die naast een game wordt uitgebracht en niet tot de originele soundtrack behoort. Tijdens dit onderzoek is er gekeken naar een manier om deze muziek binnen gamemuziek te plaatsen en is er gekeken naar hoe deze muziek zich verhoudt tot transmedialiteit. De hoofdvraag van deze studies was dan ook waar deze muziek geplaatst kan worden binnen gamemuziek en hoe dit zich verhoudt tot transmedialiteit. Om deze vraag te beantwoorden is er gekeken naar verschillende theorieën die nauw samenhangen met transmedialiteit. Transmedia storytelling, een concept van Henry Jenkins, is het vertellen van één verhaal via verschillende media. Transmedia storytelling moet volgens Jenkins zowel geschikt zijn voor een casual viewer die slechts één medium wil bekijken, als voor betrokken fans die alle media willen zien en ondergedompeld willen worden in de fictieve wereld van een verhaal. Zo stelt Jenkins:

A transmedial story unfolds across multiple media platforms with each new text making a distinctive and valuable contribution to the whole.⁶³

In deze studie is er gekeken naar acht online videogames waarbij nieuw gecomponeerde muziek naast de soundtrack is uitgebracht. De acht games zijn aan de hand van de soort nieuw gecomponeerde muziek onderverdeeld in zes casestudies. De nieuw gecomponeerde muziek kan gezien worden als een uitbreiding van het transmediale verhaal omdat zij een onderscheidende en waardevolle bijdrage levert aan het transmediale verhaal als geheel. Daarnaast is de muziek geschikt voor zowel een casual viewer (in dit geval: listener) als voor betrokken fans, omdat de muziek ook los van de game geluisterd kan worden. Jenkins heeft het over verschillende soorten uitbreidingen van een transmediaal verhaal, namelijk:

Extensions may serve a variety of different functions;[...] maintain audience [...], provide insight in the characters and their motivations, [...] flesh out aspects of the fictional world, [...] bridge between events depicted in a series of sequels [...] The extension may add a greater sense of realism to the fiction as a whole.⁶⁴

Zoals te zien was in de casestudies, is de muziek die naast de game is uitgebracht een uitbreiding van het transmediale verhaal. Elke game heeft een of meerdere overeenkomst(en) met de uitbreidingen die Jenkins noemt. De meest voorkomende was *maintain audience*: in alle games was hier sprake van. Er kan gesteld worden dat de muziek die naast de acht games uitgebracht is, volgens de theorie van Jenkins, uitbreidingen zijn van het transmediale verhaal. Als er gekeken wordt naar het artikel "Transmedial Worlds – Rethinking Cyberworld Design" van Lisbeth Klastrup en Susana Tosca, is te zien dat maar één game een transmedial world is, namelijk *Quake III Arena*. Dit komt omdat in elk medium van *Quake III Arena* (de game en het soundtrackalbum) het verhaal hetzelfde blijft. Bij de andere games wordt er via de verschillende media een deel van het grote overkoepelende verhaal verteld. Bij games als *World of Warcraft*, *League of Legends* en *StarCraft II: Wings of Liberty* is dit overkoepelende verhaal veel groter dan bij games als *Plants vs. Zombies*, *Counter Strike*, *DotA 2* en *Guild Wars II*.

⁶³ Jenkins, *Convergence Culture*, 98.

⁶⁴ Henry Jenkins, "Transmedia Storytelling 101," geraadpleegd 28 juni, 2015, http://henryjenkins.org/2007/03/transmedia_storytelling_101.html.

Jan Noël Thon stelt in zijn artikel “Computer Games, Fictional Worlds, and Transmedia Storytelling: A Narratological Perspective” dat spelers geen behoefte hebben aan uitbreiding en fictie tijdens het spelen van een spel. Uit de zes casestudies is het tegenovergestelde gebleken: de spelers hebben wel behoefte aan (muzikale) fictie en (muzikale) uitbreiding van de wereld waar de game zich in afspeelt. Dit is onder andere gebleken uit downloadcijfers van het album *Smite and Ignite*, reacties op YouTube bij *Plants vs. Zombies* en de hoeveelheid musicpacks die voor *Guild Wars II*, *Counter Strike* en *DotA 2* zijn uitgebracht. Thon’s argument hangt nauw samen met het antwoord op de deelvraag waarom gameproducenten ervoor kiezen om naast de originele soundtrack een nieuwe uit te brengen. Het uitbrengen van muziek naast de originele soundtrack kan namelijk ook gezien worden als een tegenargument voor Thon zijn stelling. Het uitbrengen van nieuwe soundtrackalbums kan gezien worden als een vorm van cross-promotion en *synergy*. Het uitbrengen van nieuw gecomponeerde muziek kan dus een commerciële zet zijn.

De hypothese van deze studie, dat top-down transmediale muziek een gevolg is van de toenemende populariteit van gamemuziek, kan ook worden bevestigd door te kijken naar het moment waarop gamemuziek populair werd en het moment waarop de games van de casestudies uit zijn gekomen. In 1986 is *Dragon Quest* het eerste spel waarvoor een soundtrackalbum wordt uitgebracht. Vijf jaar later, in 1991, vindt het eerste *Orchestral Game Music Concerts* plaats. In 2003 slaat de populariteit over naar Europa; Duitsland is het eerste land dat een *Symphonic Game Music Concert* organiseert buiten Japan. De games van de casestudies zijn uitgekomen tussen 1999 en 2013. Dit is dus nadat gamemuziek populariteit begon te winnen. Er kan dus gesteld worden dat top-down transmediale muziek een gevolg is van de toenemende populariteit van gamemuziek. Opvallend is dat enkel *Counter Strike* een snowball is zoals Marie-Laure Ryan in haar artikel “Transmedial Storytelling and Transfictionality” omschreef. Alle andere games zijn bewuste commerciële franchises waarbij het doel is om het publiek het verhaal via zo veel mogelijk media te laten consumeren. Geconcludeerd kan worden dat transmediale gamemuziek bij zowel snowballs als bewuste commerciële franchises voorkomt.

Muziek die naast games wordt uitgebracht en niet behoort tot de originele soundtrack is dus een vorm van transmedia storytelling en kan binnen gamemuziek geplaatst worden omdat het ‘iets’ toevoegt aan de game (immersie, de gameplay of het narratief). Uit de casestudies is gebleken dat de muziek ook een deel van het fictieve verhaal kan vertellen en dus gezien kan worden als een uitbreiding van het transmediale verhaal volgens de theorie van Jenkins. De muziek neemt dus een transmediale functie op zich. Hieruit kan geconcludeerd worden dat er zoiets is als transmediale gamemuziek. Transmediale gamemuziek is muziek die naast een game wordt uitgebracht, niet behoort tot de originele soundtrack, top-down gestimuleerd is en een onderscheidende en waardevolle bijdrage levert aan het transmediale verhaal van de game. Transmediale gamemuziek is een term die niet bestaat, maar wel geïntroduceerd moet worden in de muziek- en mediawetenschap.

Een beperking van deze studie is dat er enkel is gekeken naar Westerse online videogames. Er zouden bijvoorbeeld ook games kunnen zijn die enkel in Japan zijn uitgebracht die deze studie kunnen ontkrachten. Ook is dit onderzoek vooral gericht op de theorie over transmedia storytelling van Henry Jenkins, wellicht zijn er andere theorieën die deze studie kunnen onderbouwen of ontkrachten. In een vervolgonderzoek zou er dus gekeken kunnen worden naar niet-westerse videogames en andere theorieën die niet gebaseerd zijn op het concept van transmedialiteit.

Opvallend in dit onderzoek is het gebruik van heavy metal. Bij vier van de acht games komt dit muziekgenre voor, namelijk bij: *League of Legends*, *World of Warcraft*, *DotA 2* en *Counter Strike*. Een logische vraag die volgt is: Waarom heavy metal? Waarom niet een genre als hiphop of reggae? Heeft dit genre iets met het publiek van de games te maken? Het gebruik van een symfonieorkest is ook een terugkerend fenomeen. Niet alleen de muziek van de games, maar ook de populaire concertreeksen worden geleid door symfonische orkesten. Mogelijk is het interessant om te kijken naar de relatie tussen symfonische orkesten en heavy metal; zijn deze muziekstijlen aan elkaar gerelateerd of juist het tegengestelde van elkaar? Overlappen deze stijlen het publiek van de games? Wellicht zou vervolgonderzoek uit kunnen wijzen of er een relatie bestaat tussen gamers en heavy metal. Een andere vraag die uit deze studie volgt, is de vraag of het toeval is dat zeven van de acht games competitieve online games zijn. In een eventueel vervolgonderzoek kan er gekeken worden naar de relatie tussen heavy metal, symfonie orkesten, en gamers. Tevens kan er gekeken worden naar de verhouding tussen online competitieve games en transmediale muziek.

Literatuurlijst

3FM, "Metropole Orkest Speelt Gamemuziek in Carré," geraadpleegd 26 juni, 2015.

<http://www.3fm.nl/nieuws/detail/358201/Metropole-Orkest-speelt-gamemuziek-in-Carr%C3%A9>.

Arnett, Jeffrey. "Three Profiles of Heavy Metal Fans: A Taste for Sensation and a Subculture of Alienation." in *Qualitative Sociology*, Vol. 16, No. 4, 1993

Bolter, Jay David, en Richard Grusin. *Remediation: Understanding New Media*. Cambridge, MA: The MIT Press, 1999.

Collins, Karen. "Gameplay, Genre, and the Functions of Game Audio." In *Game Sound: An Introduction to the History, Theory, and Practice of Video Game Music and Sound Design*. Cambridge: The MIT Press, 2008.

Collins, Karen. "Introduction" in *From Pac-Man to Pop Music*, ed. Karen Collins. P. 2 -6.

Collins, Karen. *Playing with sound*. Cambridge: The MIT Press, 2013.

Cook, Nicholas. *Analysing Musical Multimedia*. Oxford: Clarendon Press ,1998.

"Counter Strike," geraadpleegd 26 juni, 2015.<http://blog.counter-strike.net/index.php/about/>.

"Digital Spy," geraadpleegd 26 juni, 2015.

<http://www.digitalspy.co.uk/gaming/news/a158552/guinness-announces-gaming-world-records.html>.

Distant worlds "Music from Final Fantasy," geraadpleegd 26 juni, 2015.

http://web.archive.org/web/20100923032959/http://ffdistantworlds.com/index.php?option=com_content&view=article&id=46&Itemid=54.

"DotA 2," geraadpleegd 26 juni, 2015. <http://www.dota2.com/news/updates/>.

Elferen, Isabella van. "iUn Forastero! Issues of Virtuality and Diegesis in Videogame Music," *Music and the Moving Image* 4 (2011): 30-39.

"Elitist Jerks," geraadpleegd 26 juni, 2015. <http://forums.elitistjerks.com/topic/133416-news-blizzcon-tickets-sell-out/>.

Gamasutra, "The Making of the First Symphonic Game Music Concert in Europ," geraadpleegd 26 juni, 2015.

http://www.gamasutra.com/view/feature/2780/the_making_of_the_first_symphonic_.php?print=1.

"GameSpot Dust to Dust: The History of Counter Strike," geraadpleegd 26 augustus, 2015.

<http://www.gamespot.com/articles/dust-to-dust-the-history-of-counter-strike/1100-6419676/>.

"Guild Wars 2," geraadpleegd 26 juni, 2015. <https://www.guildwars2.com/en/the-game/personal-story/>.

Jenkins, Henry. *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York: New York University Press, 2006.

Jenkins, Henry. "Transmedia Storytelling 101." geraadpleegd 28 juni, 2015, http://henryjenkins.org/2007/03/transmedia_storytelling_101.html.

Kalinak, Kathryn. "The Language of Music: Vertigo." in *Movie Music the Film Reader*, edited by Kay Dickinson, 15-24. Londen: Routledge, 2003.

Kattenbelt, Chiel. "Intermediality in Theatre and Performance: Definitions, Perceptions and Medial Relationships." *Culture, Language and Representation* 6 (2008): 19-29.

"League of Legends," geraadpleegd 26 juni, 2015. http://boards.na.leagueoflegends.com/en/c/pentakill?sort_type=hot.

"League of Legends," geraadpleegd 26 juni, 2015. <http://euw.leagueoflegends.com/en/news/game-updates/special-event/pentakills-smite-and-ignite-album-out-now>.

"League of Legends Wikia," geraadpleegd 26 juni, 2015. http://leagueoflegends.wikia.com/wiki/Pentakill_%28Band%29.

"Macintosh Garden," geraadpleegd 26 juni, 2015. <http://macintoshgarden.org/games/quake-iii-arena>.

"Massively Over Powered," geraadpleegd 26 juni, 2015. <http://massivelyop.com/2015/04/16/first-round-of-blizzcon-tix-sells-out/>.

"Polygon," geraadpleegd 26 juni, 2015. <http://www.polygon.com/2014/11/19/7250737/world-of-warcraft-warlords-draenor-10-million-subscribers>.

"Power Unlimited." Geraadpleegd 26 juni, 2015. <http://www.pu.nl/artikelen/feature/cutscenes-de-spil-van-elk-gameverhaal/>.

"Quake Wikia," geraadpleegd 26 juni, 2015. http://quake.wikia.com/wiki/Quake_III_Arena.

"QuakeCon," geraadpleegd 26 juni, 2015. <http://www.quakecon.org/about/>.

"Riot Games," geraadpleegd 26 juni, 2015. <http://www.riotgames.com/our-games>.

"Riot Games," geraadpleegd 26 juni, 2015. <http://www.riotgames.com/riot-manifesto>.

RPG Fan. "Dragon Quest Suite." <http://www.rpgfan.com/soundtracks/dq1-ss/index.html>.

Ryan, Marie-Laure. "Transmedial Storytelling and Transfictionality." *Poetics Today* 34 (2013) 361-388.

Smith, Jeff. *The Sounds of Commerce* New York: Columbia University Press, 1998.

"Soundcloud," geraadpleegd 26 juni, 2015. <https://soundcloud.com/leagueoflegends/sets/pentakill-smite-and-ignite>.

Thon, Jan Noël. "Computer Games, Fictional Worlds, and Transmedia Storytelling: A Narratological Perspective." *The Philosophy of Computer Games Conference* (2009): 1-6.

"VG 24/7," geraadpleegd 26 juni, 2015. <http://www.vg247.com/2013/08/28/guild-wars-2-turns-one-has-shifted-3-5-million-copies/>.

Weinstein, Deena. "The Empowering Masculinity of British Heavy Metal." in *Heavy Metal Music in Britain*, edited by Gerd Bayer Farnham: Ashgate, 2009.

Whalen, Zach. "Case Study: Film Music vs. Videogame Music: The Case of Silent Hill." in *Music, Sound and Multimedia: From the Live to the Virtual*, edited by Jamie Sexton, 68-82. Edinburgh: Edinburgh University Press, 2007.

"WoWWiki," geraadpleegd 26 juni, 2015. http://wowwiki.wikia.com/Elite_Tauren_Chieftain.

"YouTube," geraadpleegd 26 juni, 2015. <https://www.youtube.com/watch?v=oUiOylPbfV0>.

"YouTube," geraadpleegd 6 juli, 2015. <https://www.youtube.com/watch?v=Yy86WS7pzoM>.

"YouTube," geraadpleegd 6 juli, 2015. https://www.youtube.com/watch?v=0N1_0SUGIDQ.

Videogames

ArenaNet. *Guild Wars II*. NCSoft, 2012. (Windows)

Blizzard Entertainment. *StarCraft II Wings of Liberty*. Blizzard Entertainment, 2010. (Windows)

Blizzard Entertainment. *World of Warcraft*. Blizzard Entertainment, 2004. (Windows)

id Software. *Quake III Arena*. Electronic Arts, 1999. (Windows, PlayStation 2)

PopCap Games. *Plants vs. Zombies*. Electronic Arts, 2009. (Android, iOS, PlayStation 3, Xbox 360)

Riot Games. *League of Legends*. Riot Games, 2009. (Windows)

Valve Software. *Counter Strike*. Vivendi en Microsoft Game Studios, 1999. (Windows, Xbox)

Valve Corporation. *DotA 2*. Valve Corporation, 2013. (Windows)