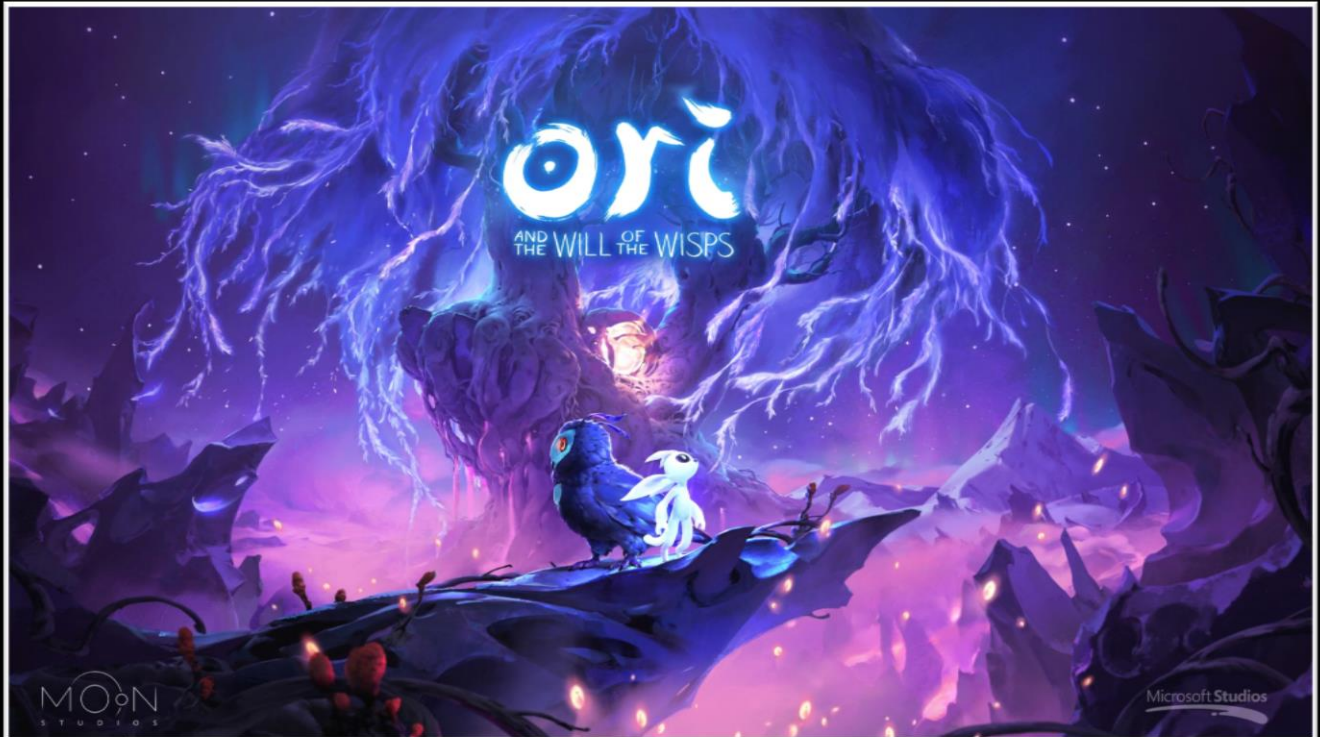


Muziek in videogametrailers

Muzikale retoriek in *Ori and the Will of the Wisps*-trailer



Geschreven door: Xue-lin van Rijn (6600077)

Cursus: Muzikale Intermedialiteit

Datum: 24-01-2020

Introductie

Trailers worden ingezet om mensen enthousiast te maken voor een bepaald product in de hoop de verkoop van het product te stimuleren.¹ Er worden verschillende strategieën gebruikt om ervoor te zorgen dat trailers consumenten trekken. Lisa Kernan schrijft hierover in het hoofdstuk ‘Trailer Rhetoric’ in haar boek *Coming Attractions: Reading American Movie Trailers*. Zij schrijft over het belang van retoriek, de kunst om te overtuigen, in filmtrailers. In haar tekst legt ze voornamelijk de focus op visuele aspecten. Uitgebreide muzikale of zelfs audiovisuele analyses ontbreken echter in haar boek.² Het leek mij daarom erg interessant om te bekijken op wat voor manier muziek een rol kan spelen in de retoriek van trailers.

Echter wilde ik dit essay niet wijden aan muziek in filmtrailers, maar met mijn interesse voor videogames heb ik gekozen voor een onderzoek naar muziek in videogametrailers. Tegenwoordig is de videogame-industrie uitgegroeid tot één van de grootste entertainment industrieën ter wereld.³ Elk jaar worden er verschillende videogame evenementen gehouden waarbij nieuwe games worden aangekondigd door middel van videogametrailers. Ik wil daarom gaan onderzoeken in hoeverre muziek een rol speelt in de retoriek van videogametrailers. Er is tot nu toe nog niet veel geschreven over muziek in videogametrailers in de academische wereld.⁴ Ik zal dus voornamelijk mijn ideeën baseren op theorieën over muziek in filmtrailers. Mijn casestudy zal gaan over de gameplaytrailer van *Ori and the Will of the Wisps*, een indie, metroidvania videogame ontworpen door Moon

¹ Xavier Derrick Werlé, “The Music of World of Warcraft: Lore of Epic Music” (PhD diss., University of California, 2014), 24. <https://escholarship.org/uc/item/2xk8k2mx>.

² Lisa Kernan, “Chapter 2: Trailer Rhetoric,” in *Coming Attractions: Reading American Movie Trailers* (Austin: University of Texas Press, 2004), 36-77.

³ Newton Lee en Duncan Williams, “Chapter 1: Welcome and Introduction from the Editors,” in *Emotion in Video Game Soundtracking*, red. Newton Lee en Duncan Williams (Burbank: Springer International Publishing, 2018), 1.

⁴ Er is een proefschrift van Xavier Werlé en een boek van Eric Sheinkop waarin kort muziek in videogametrailers wordt benoemd. Werlé schrijft over de muziek in *cinematic* videogametrailers van *World of Warcraft*. Dit soort trailers zijn anders van aard, omdat er geen gameplay in voorkomt. Sheinkop schrijft over muziek in marketing en heeft het kort over muziek in videogametrailers van AAA videogames, de videogame variant van *blockbuster* films. In zijn boek analyseert hij voornamelijk het gebruik van popmuziek in dat soort games waarbij de focus op *crosspromotion* ligt. De *Ori and the Will of the Wisps*-trailer die ik analyseer heeft weinig overeenkomsten met de videogametrailers waar Werlé en Sheinkop over schrijven. Zie Xavier Derrick Werlé, “The Music of World of Warcraft: Lore of Epic Music” (PhD diss., University of California, 2014); Eric Sheinkop, *The Return of the Hustle: The Art of Marketing with Music* (London: Palgrave Macmillan UK, 2016); Scott Steinberg, *The Definitive Guide: Videogame Marketing and PR* (Bloomington: IUUniverse, 2007).

Studios en een direct vervolg op de videogame *Ori and the Blind Forest*.⁵ De videogame wordt pas uitgebracht op 11 februari 2020, dus op het moment van schrijven is de videogame nog niet beschikbaar. Dit lijkt mij daarom een goed moment om de muzikale retoriek van de trailer te analyseren.

⁵ Xbox, "Ori and the Will of the Wisps - E3 2019 - Gameplay Trailer," 9 juni, 2019, video, 00:01:54, <https://www.youtube.com/watch?v=2reK8k8nwBc>; Metroidvania is een genre in videogames, de naam is een portmanteau van de videogamefranchises Metroid en Castlevania. Het genre wordt gekenmerkt door het verkennen van een tweedimensionale kaart (*map*), platformen en *combat*. Zie Sebastian M. Cossu, "Chapter 1 Overview," in *Game Development with GameMaker Studio 2: Make Your Own Games with GameMaker Language* (London: Apress, 2019), 8; Indie is een term die in het begin van de éénnentwintigste eeuw opkwam en werd gebruikt om videogames aan te duiden die een alternatief boden naast AAA videogames die werden geproduceerd door grote zakelijke bedrijven. Zie Michael D'errico, "Worlds of Sound: Indie Games, Proceduralism, and the Aesthetics of Emergence," *Music, Sound and the Moving Image* 9, no. 2 (herfst 2015): 191.

Videogames zijn voornamelijk afhankelijk van interactiviteit en dat is voor de muziek ook het geval.⁶ Bij de muziek in videogametrailers ontbreekt echter die interactiviteit en heeft daardoor meer overeenkomsten met muziek in filmtrailers. Dit is ook de reden dat ik geen theorieën over videogamemuziek gebruik, omdat daar interactiviteit centraal staat.

Trailermuziek bevat dus verschillende cues die precies zijn uitgedacht door de artistieke regisseur en componist zoals bij filmtrailers.⁷ Dat kan ook niet anders, aangezien er enorm veel verantwoordelijkheid ligt bij de trailer om mensen aan te trekken. Elk aspect van de muziek draagt daardoor een belangrijke betekenis.⁸

Om de muziek betekenis te kunnen laten dragen is het gebruik van muzikale *topoi* erg belangrijk. Muzikale *topoi* zijn muzikale conventies die op zichzelf betekenis dragen door associaties van buitenmuzikale aspecten die bekend zijn bij een groot deel van het publiek.⁹ Een goed voorbeeld hiervan is het gebruik van muzikale horrorconventies. Er zijn verschillende soundtracks geschreven voor horrorfilms waarin verschillende muzikale aspecten overeenkomen waaronder het gebruik van atonaliteit, glissando's, ostinato's, snelheid, dissonantie, chromatiek en het gebruik van hoge strijkers of juist lage basinstrumenten.¹⁰ Deze muzikale aspecten zijn te horen in combinatie met de beelden van horrorfilms. De buitenmuzikale betekenis van de horrorbeelden wordt dus overgedragen in de muziek. Zo zijn er meerdere voorbeelden van muzikale *topoi* te vinden in videogametrailers.

⁶ Tim Summers, "Methods of Analysis" in *Analyzing Video Game Music* (Cambridge: Cambridge University Press, 2016), 34.

⁷ Xavier Derrick Werlé, "The Music of World of Warcraft: Lore of Epic Music" (PhD diss., University of California, 2014), 24.

⁸ Frank Lehman, "Trailers, Tonality, and the Force of Nostalgia," *Musicology Now* (november 2015): 1. <http://www.musicologynow.org/2015/11/trailers-tonality-and-force-of-nostalgia.html>.

⁹ Erkki Huovinen en Anna-Kaisa Kaila, "The Semantics of musical topoi," *Music Perception* 33, no. 2 (december 2015): 220.

¹⁰ Philip Hayward, "Introduction," in *Terror Tracks: Music, Sound and Horror Cinema (Genre, Music and Sound)* (Sydney: University of Technology Sydney, 2009), 1-11.

Casestudy: muzikale cues in *Ori and the Will of the Wisps*- trailer



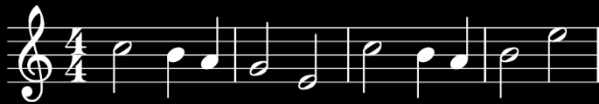
De trailer van *Ori and the will of the Wisps* is onder te verdelen in drie verschillende audiovisuele en muzikale delen, als we de Xbox *graphic motions* aan het begin en het einde van de trailer buiten beschouwing laten.

Het eerste deel van de trailer begint en langzaam verschijnt het visuele beeld van de videogame. Je hoort al snel strijkers sneaken op de achtergrond.



00:00:03

Er zet een hoge langzame pianomelodie in. Deze melodie zal bekend in de oren klinken van mensen die de vorige game, *Ori and the Blind Forest*, hebben gespeeld. Het muzikale motief wat je hoort is namelijk het thema van het startmenu van de vorige game (zie figuur 1).



Figuur 1. *Ori and the Blind Forest* main theme in e-mineur

In de trailer staat de melodie in een andere toonsoort en het ritme wijkt een klein beetje af van het origineel (zie figuur 2). Ook ligt het tempo veel lager en wordt er gebruik gemaakt van sequensen. Ondanks dat blijft het thema herkenbaar door de overeenkomsten in intervallen en instrumentatie. Beide thema's worden namelijk gespeeld door een piano.



00:00:07



Figuur 2. *Ori and the Will of the Wisps*-trailer piano melodie in g-mineur

Door de muziek kan je omgevingsgeluiden van de videogamewereld horen. De geluiden krijgen in combinatie met het beeld een duidelijke betekenis. We bevinden ons namelijk in een donkere plek waar veel spinnen leven. Zij zijn de veroorzakers van de sissende, krakende en zuigende geluiden die verward zijn door de muziek. De muziek creëert ruimte voor de verschillende geluiden door het rustige tempo waardoor muziek en audio één geheel worden.

Het camerastandpunt beweegt over een verticale as naar beneden. Net voordat de camerabeweging stopt, hoor je dat er een fermate in de pianomelodie zit (zie figuur 2).

De melodie van het motief gaat pas verder zodra het hoofdpersonage Ori in beeld komt.



00:00:09



00:00:20



00:00:21

Vrij snel daarna hoor je hoge tonen van tokkelende violen gevolgd door een onthulling van een personage in de game. Zodra het hoofd van het personage in beeld is hoor je in een keer een glissando van lage strijkers. Wanneer het personage zijn lichaam onthult, hoor je een koor dat dissonant zingt. Uit deze muzikale gegevens zoals chromatiek, dissonantie en het gebruik van strijkers kan je opmaken dat het om een antagonist gaat. Dit zijn namelijk muzikale conventies van horrorfilms zoals ik al eerder benoemde.



00:00:45

De antagonist sist naar Ori en vervolgens hoor je een heel hoog chromatisch opwaarts loopje van een viool. Het beeld cut weg naar een andere scène en dat concludeert het einde van het eerste audiovisuele en muzikale deel. In deze scène van de trailer zie je dus duidelijk muzikale cues waarbij het beeld, geluid en de muziek tot in de puntjes zijn uitgedacht. Tot zover komt deze videogametrailer nog overeen met structuren van een filmtrailer.



00:00:49

Toch zijn er een aantal verschillen tussen de muziek in filmtrailers en videogametrailers. Filmtrailers zorgen er namelijk voor dat een verhaal wordt verteld en tegelijkertijd wordt verkocht aan het publiek.¹¹ Bij een videogame komt daar nog een extra dimensie bij, namelijk de verkoop van de gameplay. Vooral bij indie videogames ligt de focus vaak meer op *gameplay* dan op een narratief.¹² Meestal bevatten videogametrailers dus ook *gameplay* beeldmateriaal. Op die manier word je enthousiast gemaakt voor de interactiviteit van de game, zonder dat er daadwerkelijk interactiviteit zit in de trailer.

Een ander verschil is het gebrek aan een tekstuele climax in videogametrailers in tegenstelling tot filmtrailers. De structuur van veel filmtrailers bestaat namelijk uit onderbrekingen in de muziek. Tijdens deze onderbrekingen wordt er ruimte gegeven aan belangrijke dialoog.¹³ Dit ontbreekt in veel videogametrailers van onder andere games die minder narratief gedreven zijn. Ook in de *Ori and the Will of the Wisps*-trailer is er geen dialoog aanwezig. De muziek in de trailer wordt daardoor vrijwel nooit onderbroken op onverwachte momenten. Het zorgt daardoor voor een betere muzikale eenheid dan bij filmtrailers. De focus bij videogametrailers ligt daardoor veel meer op een muzikaal-visueel spektakel.

Casestudy: *gameplay* in *Ori and the Will of the Wisps*-trailer

Hier begint het *gameplay* beeldmateriaal van de videogame en daarmee ook het tweede muzikale gedeelte in de trailer. De *gameplay* bestaat voornamelijk visueel uit het personage Ori die vlucht van grotere antagonisten door middel van platformen. *Ori and the Will of the Wisps* is namelijk een platform videogame, hier zal ik later op terug komen.



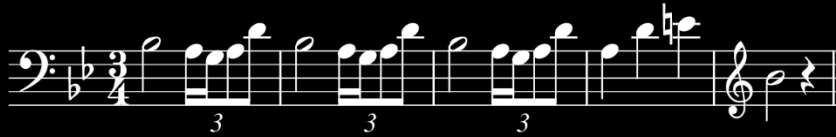
00:00:50

¹¹ Lisa Kernan, "Chapter 2: Trailer Rhetoric," in *Coming Attractions: Reading American Movie Trailers* (Austin: University of Texas Press, 2004), 37.

¹² Michael D'errico, "Worlds of Sound: Indie Games, Proceduralism, and the Aesthetics of Emergence," *Music, Sound and the Moving Image* 9, no. 2 (herfst 2015): 192.

¹³ Tim Summers, "From 'Sabotage' to 'Sledgehammer': Trailers, Songs, and the Musical Marketing of Star Trek Beyond," *Music and the Moving Image* 11, No. 1 (lente 2018), 45.

De muziek tijdens de gameplay bestaat uit een orkestraal geluid door middel van strijkers, blazers en hele lage zware percussie. De percussie dient als een soort puls waarop de gameplay is gemonteerd. De eerste vier shots van de gameplay worden namelijk ge-cut op het moment dat je de percussie hoort.



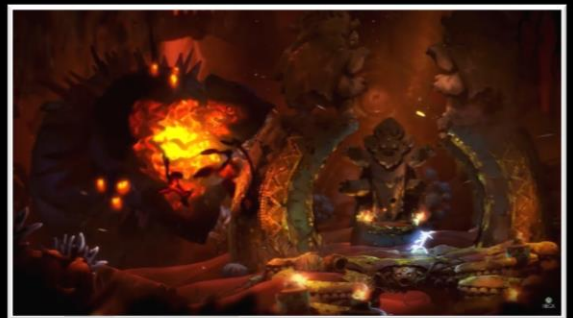
Figuur 3. *Ori and the Will of the Wisps*-trailer orkestmelodie

In figuur 3 zie je de melodie die wordt gespeeld door de strijkers. Een variatie van het thema van de vorige game is ook weer in dit muzikale gedeelte te horen, dit keer in een andere maatsoort. Het is vrijwel alleen een herhaling van de eerste drie noten van het muzikale thema. Toch zijn het weer de herkenbare tonen en intervallen die je in het begin van de trailer ook kon horen. Er is dus een muzikaal verband tussen het eerste en het tweede gedeelte.

Bij het vijfde shot hoor je een verspringing of cut in de muziek, alsof er een ander deel van de soundtrack wordt afgespeeld. Je kan dit duidelijk horen aan een maatsoortwisseling. Ook wordt de melodie van figuur 3 niet afgemaakt. Dit valt erg op omdat de muziek constant te horen is en er geen subtiele overgang of onderbreking is. In filmtrailers valt dit minder snel op omdat er juist veel onderbrekingen van de dialoog zijn. Als er na zo'n soort onderbreking een ander deel van de soundtrack wordt afgespeeld valt het minder op, omdat je op die manier een soort overgang creëert.



00:00:55



00:01:02



00:01:02

Je hoort in het fragment plotseling strijkers die een opwaartse melodie spelen in crescendo die eindigt in een hoge vrouwenstem die wederom weer een variatie op het muzikale thema zingt.



Figuur 4. *Ori and the Will of the Wisps*-trailer vrouwenstem



00:01:08

Het beeld cut uiteindelijk naar een bekende omgeving, het is namelijk het shot dat in het begin van de trailer te zien is. Dit keer ligt de focus op een object wat ik het ‘spinnen-ei’ zal noemen. Dit spinnen-ei lijkt te exploderen door een wit licht wat in het ei ontstaat en vervolgens het hele beeld wit maakt. De muziek lijkt ook beïnvloed te zijn door het spinnen-ei, want heel plotseling klinkt de muziek heel zacht. Dit concludeert het einde van de *gameplay* en het tweede muzikale deel.



00:01:16

Genreretoriek in indie videogames

Kernan schrijft in haar boek over meerdere vormen van retoriek, zij maakt daarbij onderscheid tussen genre, verhaal en sterren.¹⁴ Bij de trailer van *Ori and the Will of the Wisps* is eigenlijk alleen genreretoriek aanwezig. Verhaalretoriek is lastig te ontdekken door het gebrek aan tekst of dialoog. Bovendien lijken de beelden niet een duidelijke samenhang te hebben als verhaal. Sterrenretoriek zou je nog kunnen koppelen aan de Xbox logo's aan het begin en het einde van de videogametrailer. Maar zoals ik eerder al aangaf laat ik die buiten beschouwing. Ik vind namelijk dat het niet onderdeel is van het muzikale geheel van de videogametrailer. Genreretoriek is dus de meest overheersende vorm van retoriek in deze trailer.

Om de genreretoriek in videogametrailers te kunnen onderzoeken is het belangrijk om te weten hoe videogamegenres zich onderscheiden van filmgenres. Zoals ik eerder al aangaf ligt de focus bij games op interactiviteit. Het publiek neemt een actieve houding aan in het narratief en de wereld van de videogame. Dit in tegenstelling tot het passieve publiek van een film waarbij het verhaal zich vanzelf afspeelt en jij alleen toeschouwer bent. Mark J.P. Wolf schrijft dat het niet de visuele aspecten zijn die een genre bepalen in videogames, maar juist de interactiviteit. In Hollywoodfilms zijn de visuele aspecten vaak bepalender voor het indelen van een genre. Hoewel dit bij narratief gedreven games wel het geval kan zijn noemt Wolf voorbeelden als Tetris (1988) waarbij het de interactiviteit is waar de speler zich tot voelt aangetrokken.¹⁵

Bij de *Ori and the Will of the Wisps*-trailer is er een combinatie van een narratief gedreven videogame en interessante gameplay. Ik baseer dit statement voornamelijk op mijn ervaringen met de vorige videogame aangezien deze videogame nog niet uit is. Dit is te relateren aan wat Kernan schrijft over genreretoriek in *sequels*. Herhaling is daarbij een veelgebruikte conventie. Het zorgt voor een bepaald ritme en heeft invloed op de structuur van de trailer. In het geval van *Ori and the Will of the Wisps*-trailer is de herhaling van bekende aspecten van de vorige game erg belangrijk. Het is daarbij waardevol om te weten dat de vorige game, *Ori and the Blind Forest*, ook een daadwerkelijk succes was. Dat blijkt uit verschillende prijzen die de game heeft ontvangen en de *Metacritic* score van 89 (van de

¹⁴ Lisa Kernan, "Chapter 2: Trailer Rhetoric," in *Coming Attractions: Reading American Movie Trailers* (Austin: University of Texas Press, 2004), 36-77.

¹⁵ Mark J.P. Wolf, "Chapter 6: Genre and the Video Game," in *The Medium of the Video Game* (Austin: University of Texas Press, 2001), 113-36.

100).¹⁶ Herhaling speelt in muzikale zin ook een grote rol in de trailer. Het thema van Ori komt elke keer terug in verschillende instrumentaties, tempo's en ritme's. Dit zorgt voor een samenhang tussen de verschillende muzikale delen in de trailer. De overtuigingskracht ligt daardoor vooral in de herhaling en vertrouwdheid van het genre en van de vorige videogame.

Ori and the Will of the Wisps is daarbij ook een platformer (een onderdeel van het metroidvania-genre) waarbij het vooral draait om constante momentum, flow, ritme en beweging van het personage.¹⁷ Dit heeft ook invloed op het geluid in de videogame. Op een videogameontwikkelaars-conferentie met de sound designer en componist van de vorige videogame werd besproken hoe de muziek uitgebalanceerd werd met het geluid van de omgeving en de personages. De componist koos er bewust voor om onopvallende percussie te gebruiken. Hij maakt in plaats daarvan gebruik van pulsen in de muziek. Muziek legt namelijk de focus op de videogame wereld in tegenstelling tot het geluid (*sound design*) wat meer zou verwijzen naar het perspectief van het personage. Dit heeft ervoor gezorgd dat de sound designer vrijer kon omgaan met het geluid van Ori.¹⁸ Al deze muzikale aspecten komen ook naar voren in de gameplay van de *Ori and the Will of the Wisps-trailer*. Het genre van een videogame kan dus daadwerkelijk de muziek beïnvloeden.

¹⁶ Metacritic is een platform waarop professionele critici scores geven aan games, films, tv en muziek.

¹⁷ Platformer is ook een genre in videogames waarbij je van platform naar platform moet springen.

¹⁸ GDC, "Ori and the Blind Forest: Sonic Polish Through Distributed Development," 3 juli, 2017, video, 01:04:23, https://www.youtube.com/watch?v=_aQ05AP8MV8&t=2101s.

Casestudy: muzikale retoriek in *Ori and the Will of the Wisps*-trailer

Het derde muzikale deel van de trailer begint op het moment dat er een zwart beeld te zien is. Je hoort in de achtergrond nog heel zacht de muziek van het tweede muzikale gedeelte. Hier wordt dus wel een mooie overgang gecreëerd voor de muziek in tegenstelling tot het fragment in de gameplay.



00:01:18

De titel van de videogame verschijnt langzaam en er begint een kort pianomotief dat wordt herhaald. Zodra de titel helemaal zichtbaar is, hoor je dat er hoge strijkers worden ingezet.



00:01:26

Daarna cut het beeld naar Ori die op een vogel door de lucht vliegt. Je hoort vervolgens weer het bekende motief van het thema van de videogame. Dit keer wordt het gespeeld door een hobo.



Figuur 5. *Ori and the Will of the Wisps*-trailer hobomelodie



00:01:31

Vervolgens eindigt de melodie in een cadens en de releasedatum van de videogame komt in beeld. De videogametrailer eindigt met een fade out van de muziek die synchroon loopt met de fade out van het beeld.



00:01:40

Binnen de trailer zelf is er ook veel sprake van herhaling in de muziek. Er wordt gebruik gemaakt van sequensen, ostinato's en verschillende variaties op het muzikale thema van de vorige game. Deze variaties ontstaan uit een simpele pianomelodie die in het begin van de trailer te horen is. Het muzikale motief ontwikkelt zich door de trailer heen in verschillende instrumentaties, registers, ritme's en tempo's. Je kan dit daarom goed koppelen aan een leidmotief. Dit creëert meer diepgang en een muzikale eenheid in de trailer van *Ori and the Will of the Wisps*.

Conclusie

Muziek in videogametrailers heeft veel overeenkomsten met filmtrailers, maar er zijn een aantal significante verschillen. Ondanks dat interactiviteit ontbreekt in videogametrailers speelt het toch een rol in de retoriek. De vorm van interactiviteit die moet worden verkocht is namelijk de gameplay. Dit is een bepalende factor voor het indelen van genres in videogames. Het is daarom dat genreretoriek de overheersende vorm van retoriek in videogametrailers is. In het geval van *Ori and the Will of the Wisps* heeft het genre, een metroidvania, daadwerkelijk invloed gehad op de muziek in de videogametrailer. Het is daarom lastig om te spreken voor videogametrailers in het algemeen, omdat elk genre videogame een eigen unieke stijl in muziek vereist.

Het is overigens erg opvallend dat er helemaal geen logo was te zien van Moon Studios, de videogameontwikkelaar van *Ori and the Will of the Wisps*. Het logo van Xbox werd daarentegen wel getoond. Je zou dus de Xbox logo's wel kunnen zien als onderdeel van het muzikale geheel van de trailer. Maar dan moet er veel meer worden uitgeweken naar de rol van muzikale logo's en de retoriek van videogameplatforms (zoals Steam, Xbox, Playstation, Nintendo etc.). Dit valt naar mijn mening eigenlijk buiten het kader van de muziek in videogametrailers zelf. Hieruit kan ik alleen maar concluderen dat de videogametrailer als medium nog veel aandacht moet verdienen in de toekomst van de academische wereld.

Literatuurlijst:

- Cossu, Sebastian M. "Chapter 1 Overview." In *Game Development with GameMaker Studio 2: Make Your Own Games with GameMaker Language*, 1-21. London: Apress, 2019.
- D'errico, Michael. "Worlds of Sound: Indie Games, Proceduralism, and the Aesthetics of Emergence." *Music, Sound and the Moving Image* 9, no. 2 (herfst 2015): 191-206.
- GDC. "Ori and the Blind Forest: Sonic Polish Through Distributed Development." 3 juli, 2017. YouTube video.01:04:23.
https://www.youtube.com/watch?v=_aQ05AP8MV8&t=2101s.
- Hayward, Philip. "Introduction." In *Terror Tracks: Music, Sound and Horror Cinema (Genre, Music and Sound)*, 1-13. Sydney: University of Technology Sydney, 2009.
- Huovinen, Erkki en Anna-Kaisa Kaila. "The Semantics of musical topoi." *Music Perception* 33, no. 2 (december 2015): 217-243.
- Kernan, Lisa. "Chapter 2: Trailer Rhetoric." In *Coming Attractions: Reading American Movie Trailers*, 36-77. Austin: University of Texas Press, 2004.
- Lee, Newton en Duncan Williams. "Chapter 1: Welcome and Introduction from the Editors." In *Emotion in Video Game Soundtracking*, geredigeerd door Newton Lee en Duncan Williams, 1-6. Burbank: Springer International Publishing, 2018.
- Lehman, Frank. "Trailers, Tonality, and the Force of Nostalgia." *Musicology Now*. Gepubliceerd op 4 november, 2015. <http://www.musicologynow.org/2015/11/trailers-tonality-and-force-of-nostalgia.html>.
- Sheinkop, Eric. *The Return of the Hustle: The Art of Marketing with Music*. London: Palgrave Macmillan UK, 2016.
- Steinberg, Scott. *The Definitive Guide: Videogame Marketing and PR*. Bloomington: IUniverse, 2007.

- Summers, Tim. "From 'Sabotage' to 'Sledgehammer': Trailers, Songs, and the Musical Marketing of Star Trek Beyond." *Music and the Moving Image* 11, No. 1 (lente 2018): 40-65.

- Summers, Tim. "Methods of Analysis." In *Analyzing Video Game Music*, 33-53. Cambridge: Cambridge University Press, 2016.

- Werlé, Xavier Derrick. "The Music of World of Warcraft: Lore of Epic Music." PhD diss., University of California, 2014.

- Wolf, Mark J.P. "Chapter 6: Genre and the Video Game." In *The Medium of the Video Game*, 113-136. Austin: University of Texas Press, 2001.

- Xbox. "Ori and the Will of the Wisps - E3 2019 - Gameplay Trailer." 9 juni, 2019. YouTube video. 00:01:54. <https://www.youtube.com/watch?v=2reK8k8nwBc>.