

WARUM MUSIK IN SPIELEN SO WICHTIG IST

Ob ikonische Titelmelodien, emotionale Momente oder tanzbarer Chiptune: Musik in Spielen ist wichtig und hat ihr eigenes Umfeld geschaffen. In unserem Artikel bringen wir euch die Besonderheiten von Spiele-Soundtracks näher und haben dafür mit mehreren Komponisten gesprochen. Von Michael Cherdchupan

Anfang der 70er-Jahre kam Pong in die Spielhallen. Ein einfaches Tennisspiel mit zwei Farben, das nur eine Handvoll Töne erzeugen konnte. Das waren im Grunde genommen bloß ein paar »Bips« und »Beeps«. Zu dieser Zeit genoss man Tonaufnahmen über Schallplatten oder bestaute fremde Welten zu orchestralem Soundtrack auf der großen Kinoleinwand. Dass sich eines Tages Videospiele ebenso zu einem Medium entwickeln würden, das große Emotionen erzeugen kann – damals undenkbar. Heute entstehen für Videospiele komplexe Soundtracks, deren Variantenreichtum bloß durch die Fantasie ihrer Komponisten beschränkt ist. Die Ironie: Spiele haben während ihrer Evolution ihre eigene Form der Musik geschaffen, weil aus technischen Gründen keine echten Instrumente aufgezeichnet und abgespielt werden konnten.

Von Piep-Geräuschen zu Chiptunes

»Allem voran war Musik für Spiele lange Zeit etwas Einzigartiges, weil sie über einen Prozessor generiert wurde«, erklärt uns Olivier



Derivière im Gespräch. Der französische Komponist ist bekannt für seine Gänsehaut erzeugenden Soundtracks zu Spielen wie Remember Me (2013) oder Innocence: A Plague Tale (2019). »Die Möglichkeiten für Musik waren früher eher eingeschränkt, weshalb die Melodie schon sehr gut sein musste, um zu überzeugen.« Das erklärt, weshalb viele Retro-Klassiker so ikonische Titelsongs vorzuweisen haben. Die Themen von Super Mario oder Zelda brannten sich auch mit den künstlich klingenden Tönen

fest in das Gedächtnis ein. Der Klang der Audioprozessoren hat einen eigenen Charme, denn jeder Computer und jeder Chip klingt ein wenig anders. Musik auf dem Super Nintendo zum Beispiel hat einen anderen Charakter als die des Mega Drive. Bei Letzterem entscheidet sogar die Hardware-Revision darüber, wie hell zum Beispiel ein Schlagzeug klingt.

Rund um Heimcomputer der 80er- und 90er-Jahre entstand rasch eine eigene Musikform, die vor allem durch die Demoszene beflügelt wurde. In der Blütezeit der 8-Bit-Systeme entwarfen Demoszener mit Demos digitale Kunst. Sie führten nicht nur

technische Tricks vor, sondern entwickelten eine eigene Ästhetik, die von in Echtzeit generierter Musik begleitet war. Mit wenigen Kanälen und wenig Speicher komplexe Tracks erstellen, galt als besonderes Handwerk. Erste Soundchips konnten zum Beispiel nicht mehr als drei Kanäle gleichzeitig bespielen. Ein Akkord, der auf einem Klavier drei Finger benötigt, hat damit schon die ganze Kapazität ausgeschöpft. Also mussten Musiker damals jede Lücke zwischen ih-

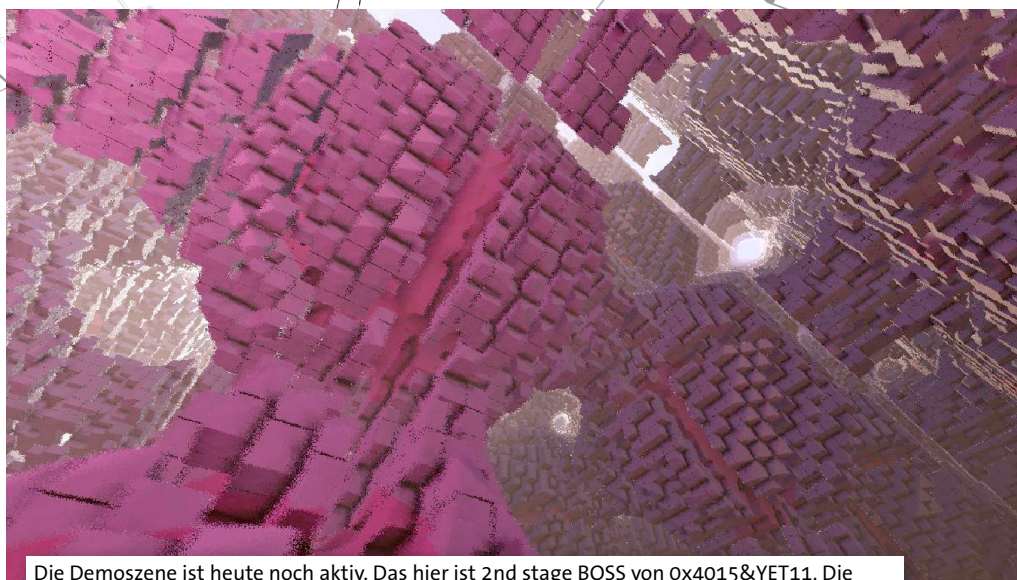
ren Tönen nutzen und psychoakustische Tricks anwenden, um den Eindruck von mehreren Instrumenten zu erzeugen. Aus diesem besonderen Anspruch sind Musikprogramme namens Tracker entstanden, die besonders auf dem Amiga ihren Höhepunkt fanden. In der Hochzeit der Demoszene ist das Genre der Chiptunes entstanden, dessen Einfluss bis in die Mainstream-Popmusik reicht. Schließlich sind auch viele bekannte Musiker in ihrer Kindheit mit Spielkonsolen aufgewachsen, womit bewusst künstlich klingende Töne Teil ihrer musikalischen Sprache geworden sind.

Mit Schönheit kam die Statik

Veränderung brachte das CD-ROM-Laufwerk für Computer, das auch Einzug in die Welt der Spielkonsolen hielt. »Als die PlayStation im Jahre 1995 erschien, konnten wir auf einmal symphonische Musik haben«, erklärt uns Derivière. »Aber es ist auch ein wenig bei dem Prozess verloren gegangen. Wenn Musik in Echtzeit generiert wird, hatte man so viel Kontrolle darüber, dass man sie in jedem Moment dynamisch ändern konnte. Mit der CD-ROM wurde Musik zwar schöner, aber auch sehr passiv.« Für viele Genres war das erst einmal unwesentlich. Ein Beispiel: Bei einem Rennspiel wie Destruction Derby (1995) oder Wipeout (beide zunächst für Sonys Playstation) laufen die Techno-Tracks unentwegt im Hintergrund. Das Geschehen ist immer in Bewegung, da passen also treibende Beats, die sich nicht großartig verändern müssen. Bei Spielen mit Geschichte spürte man diese Einschränkung stärker, denn bei Szenenwechseln kam es etwa bei Point&Click-Adventures zu abrupten Übergängen. Dann hat das Spiel stumpf zu einem anderen Track auf der Disk gewechselt, ohne sanften Übergang. Wenn das Musikstück zu Ende ist, muss der Laser auch wieder zurück an den Anfang springen. Mittlerweile werden Musikstücke in speziellen Dateiformaten abgespeichert, die die klassische Audio-CD obsolet gemacht haben.

Dynamische Musik

Heute arbeitet Olivier Derivière mit dynamisch an Spielszenen angepasster Musik. Bei dem spielbaren Psycho-Thriller Get Even (2017) ist die Musik zum Beispiel genau an den Spielfortschritt angepasst. In einer Szene läuft der Hauptcharakter durch den Gang einer Psychiatrie. Die Insassen sind in Aufregung und brüllen Drohungen, während die Räume zunehmend verrotteter und dunkler werden. Man spürt: Es geht auf einen Höhepunkt zu. Vielleicht ein besonderer Raum? Oder eine harte Konfrontation? Mit jedem Schritt wird auch die Musik intensiver, gewinnt an Instrumenten und Komplexität hinzu. Alles aber angepasst an das Tempo des Spielers. Tastet er sich nur langsam voran, verändert sich auch der Soundtrack langsamer. Auf die gleiche Art inszeniert Derivière auch traurige Musik. In einer anderen, emotionalen Szene erklingen Streicher im Hin-



Die Demoszene ist heute noch aktiv. Das hier ist 2nd stage BOSS von 0x4015&YET11. Die Demo zeigt eine Verfolgungsjagd mit einem Raumschiff und ist nur 4 Kilobyte groß!



Bei den ersten Spielen der ersten CD-ROM-Konsolen lief die Musik direkt von CD. Ein Beispiel ist Destruction Derby 2.



A Plague Tale: Innocence hat viele Spieler überrascht. Die Musik von Olivier Derivière macht die schlimmen Erfahrungen der Geschwister spürbar.

Fragen an Kevin Schulz

Kevin Schulz ist der Gründer und Eigentümer von Black Screen Records. Mit seinem Unternehmen hat sich der Kölner auf die Veröffentlichung von Schallplatten zu Spiele-Soundtracks spezialisiert.

GameStar: Als Verleger hast du Kontakt zu verschiedenen Künstlern aus aller Welt. Haben sie charakterlich etwas gemeinsam?

Schulz: Alle Künstler, mit denen ich bisher zusammengearbeitet habe, sind echt sehr tolle, engagierte, hilfsbereite, passionierte und individuelle Menschen gewesen. Die meisten brennen richtig für die Musik, bringen sich mit Ideen in das Vinyl-Projekt ein. [...] Es gibt auch Komponisten, mit denen ich auch einfach so in Kontakt bin oder mit denen man sich trifft, wenn man gerade auf einer Messe ist. Und dann geht man einen Kaffee trinken. Wie mit ganz normalen Menschen halt, haha.

Haben Spiele, die Musik in ihr Gameplay einbinden, das Potenzial, Spieler für die Bedeutung von Musik zu sensibilisieren? Titel wie REZ, Child of Eden oder Gitaroo Man?

Ich glaube, dass all die genannten Spiele auf jeden Fall sehr intensive und teils witzige Spielerfahrungen sind. Der REZ-Soundtrack ist zudem auch noch unglaublich gut. Ob ein Guitar Hero aber jemanden für Videospielmusik sensibilisiert, bezweifle ich. Da ha-

ben mich Nintendo-Spiele wie Pokémon, Super Mario, The Legend of Zelda als Kind/Jugendlicher emotional definitiv mehr abgeholt und so für Videospielmusik begeistert.

Wenn du einen Wunsch für die Zukunft von Spielemusik hättest, wie würde der aussehen?

Ich würde mir wünschen, dass noch mehr (große) Studios anfangen, ihre Soundtracks verfügbarer zu machen. Die Leute wollen Videospielmusik hören. Sie gehen auf Konzerte, bei denen ihre Lieblingsoundtracks von einem Orchester nachgespielt werden, und kaufen sich die Musik sogar auf Vinyl. Und dann finden sie häufig ihren Lieblingsoundtrack nur als schlecht gerippte und ohne Erlaubnis hochgeladene Version auf YouTube in mieser Qualität. Es muss ja nicht immer gleich Vinyl sein, doch Videospielmusik sollte mindestens auf Spotify, iTunes, Bandcamp und allen gängigen Plattformen erhältlich sein.



Foto: Michael Winkler

tergrund. Sie heulen erst auf, wenn der Spieler besondere Gegenstände entdeckt, die zu Schlüsselmomenten der Handlung gehören. »Tatsächlich war das aus technischer Sicht nicht besonders kompliziert umzusetzen, weil die Tools für dynamisches Sounddesign heutzutage jedem zur Verfügung stehen«, erklärt uns Derivière. »Wirklich schwierig ist es aber, die Ideen mit dem jeweiligen Spiel zu vereinen.« Das ist in der Praxis ein aufwändiger Prozess, da lange Musikstücke in viele kleine Segmente aufgeteilt werden. Haben Komponisten früher eher in Levels oder Orten gedacht – etwa einem Dungeon in Zelda –, ist heute die jeweilige Situation ausschlaggebender.

Komponieren in Loops

Die Komposition in Loops (Wiederholungen) ist auch heute noch gefragt, denn Arcade-Spiele sind nach wie vor beliebt. Wayforward ist zum Beispiel ein Studio, das sich auf Plattformen und Beat 'em ups speziali-

siert hat. Ihr jüngster Spross ist River City Girls (2019), ein geistiger Nachfolger des NES-Prüglers River City Ransom, in dem es schlagkräftige Mädels gegen ganze Banden aufnehmen. Für den pulsierenden elektronischen Soundtrack zeichnet die Komponistin Megan McDuffee aus San Francisco verantwortlich. Um den Arcade-Wurzeln des Spiels Tribut zu zollen, hat sie viele Elemente aus der Popmusik der 80er-Jahre einfließen lassen, inklusive ihrem eigenen Gesang. Da verwundert es nicht, dass einer ihrer Lieblingsoundtracks der von Far Cry 3: Blood Dragon ist, der zu einem großen Teil aus Synthwave-Stücken besteht.

Ihrer Meinung nach unterscheidet sich das Komponieren von Spielen enorm von anderen Medien. »Für mich ist der größte Unterschied, dass man erst einmal lernen muss, in Loops zu denken«, erklärt McDuffee uns im Gespräch. »Sehr oft muss die Musik im Spiel sich nahtlos wiederholen können, ohne dabei aber nervig zu werden

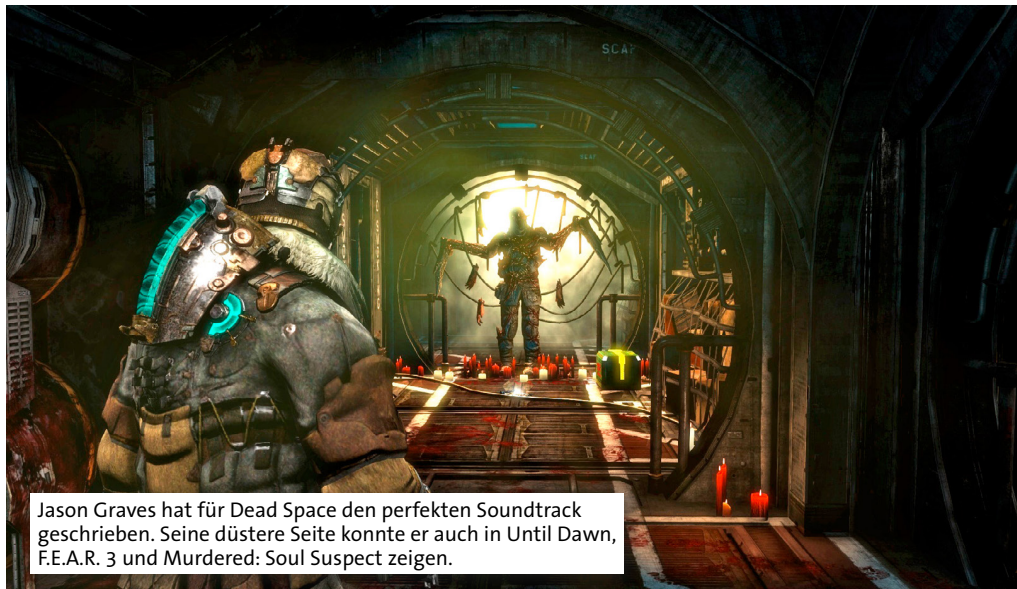
oder zu stagnieren. Herauszufinden, wie man auf diese Art komponiert, dabei aber die Musik sowohl interessant als auch unaufdringlich gestaltet, ist eine große Herausforderung.« McDuffee hat insgesamt acht Monate gebraucht, um den 37 Tracks umfassenden Soundtrack für Wayforward zu schreiben. Das ist eine durchschnittliche Bearbeitungszeit vieler Projekte in der Industrie. Es kann aber auch mehr als zwei Jahre dauern. Es hängt ganz vom jeweiligen Entwickler, seinem Budget und seinem Arbeitstempo ab. Wird ein Komponist aber möglichst früh in ein Projekt involviert, sind die Ergebnisse meistens deutlich besser.

Musik als dramaturgisches Werkzeug

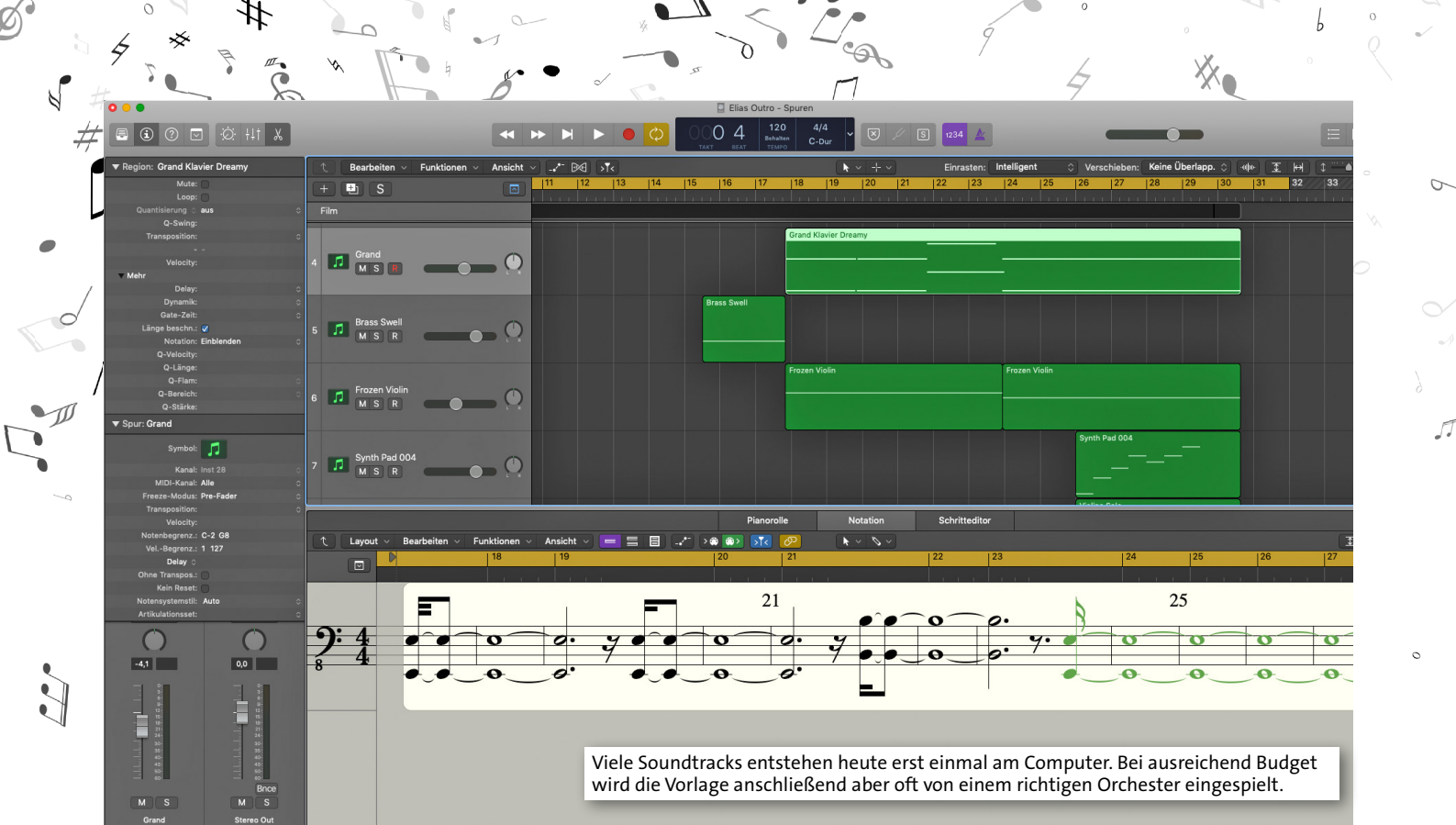
Für den Geschichtenerzähler ist Musik vor allem eines: ein integrales Werkzeug. Töne erzeugen bei uns Menschen Emotionen, und sie können die Stimmung einer Geschichte maßgeblich beeinflussen. Bei Filmen bestimmt die Wahl der musikalischen Beglei-



Olivier Derivière ist einer der auffälligsten Komponisten in der Industrie. Seine Soundtracks zeichnen sich durch hohe Experimentierfreude aus.



Jason Graves hat für Dead Space den perfekten Soundtrack geschrieben. Seine düstere Seite konnte er auch in Until Dawn, F.E.A.R. 3 und Murdered: Soul Suspect zeigen.



tung nicht nur eine einzelne Szene, sondern auch die Wirkung des Gesamtwerks. Ein Drama über Helden im Mittelalter können Filmemacher zum Beispiel mit zeitgemäßer Musik unterstreichen. Eine Drehleiter oder eine Schlüsselfidel sind authentisch und machen die Stimmung glaubwürdiger. Einen Marsch mit vielen Trommeln findet man hingegen eher bei Spielen, die auch von Soldaten handeln. Für welche Art von Musik sich der Komponist entscheidet, ist manchmal von der etablierten Assoziation abhängig. Anime-Spiele haben deshalb oft quirlige Popmusik, wohingegen Romanzen vorwiegend Violine und Klavier benutzen.

Emotion erzeugt Musik durch ihre psychologischen Effekte, die wiederum durch gewisse Klänge zustandekommen. Eine Tuba erzeugt zum Beispiel tiefe und bassige Töne, die durch den Bauch gehen. Ein Harfe hinge-

gen klingt sanft und beruhigend – jedenfalls, wenn man sie so spielt. Die kraftvolle Wirkung von Instrumenten lässt sich am einfachsten an Horrorspielen erklären: In *Dead Space* (2008) zum Beispiel muss sich der Spieler auf einem gespenstischen Raumschiff gegen eine Vielzahl von abstoßenden Monstern wehren. Die Umgebungen sehen lebensfeindlich aus, die Beleuchtung ist mies – hier möchte sich niemand aufhalten. Das Gefühl, auf den menschenleeren Fluren jederzeit von Kreaturen angegriffen werden zu können, erzeugt die Hintergrundmusik durch Streichinstrumente. Sie spielen lange, gedehnte, leise Tonfolgen. Sie vibrieren dabei etwas, wirken unruhig. Man fühlt sich deshalb beobachtet und angespannt. Wenn dann eines der Monster durch einen Lüftungsschacht gebrochen kommt, legt das Orchester los! Lautes Getöse! Cello, Kontra-

bass, Violinen und Violas drehen durch! Die Musik wirkt dabei schrill und arbeitet mit Stakkato. Das sind kurz angespielte Noten, die in diesem Kontext wie Messerstiche wirken. Man denke nur an Alfred Hitchcocks Filmklassiker »Psycho« (1960), der diese Technik beim Duschmord ebenfalls verwendet. Das passt, denn die meisten der Monster im Spiel haben spitze Tentakelarme, die sie als Hieb Waffen benutzen. Ist der Kampf vorbei, wird die Musik mit einem Paukenschlag beendet und kriecht wie ein Raubtier wieder in den Hintergrund. Komponist Jason Graves hat hier ganze Arbeit geleistet und lässt sein Orchester die Streichinstrumente regelrecht quälen. Streicher werden oft eingesetzt, weil sie eine große emotionale Bandbreite haben, die von beruhigend bis schrecklich reicht.

Zwischen Experiment und Kulturexponat

Wo viele Soundtracks auf ein klassisches Orchester oder historisch korrekte Instrumente einer Epoche setzen, sind natürlich auch Experimente möglich. Trotzdem gibt es da Grenzen, wie Taylor Ambrosio Wood findet. Die Komponistin aus Seattle ist passionierte Spielerin der afrikanischen Marimba. Wood hat an Indie-Spielen wie *The Window Box* (2019) oder *Balthazar's Dream* (2017) gearbeitet. »Wir können durch verschiedene Arten von Musik eine Menge über eine Kultur lernen«, erklärt sie uns. »Ich bin mit den simbabwischen Marimbas aufgewachsen, und viele dieser Musiktechniken haben meinen Kompositionsstil geprägt. Ich würde Musikern, die sich an sogenannter World Music versuchen möchten, eine gute Recherche empfehlen. Sie sollten in Erfahrung bringen, wie traditionelle Instrumente ursprünglich genutzt wurden, und vor allem auch, wie man sie richtig spielt.« Ein Kom-



Fragen an Taylor Ambrosio Wood

Taylor Ambrosio Wood ist eine Komponistin und Marimba-Spielerin aus Seattle. Sie schreibt Musik für Indie-Games und hat auch zu Materia Collective beigetragen. Die Künstlergruppe erstellt hochwertige Remixes von bekannten Soundtracks.



GameStar: Spiele können sehr experimentell sein. Gilt das auch für ihre Musik?

Wood: Ja, besonders in der Indie-Game-Szene, in der die Leute bereit sind, musikalisch mehr Risiken einzugehen. Sie können seltsame Instrumente oder interessante Strukturen verwenden, die sie normalerweise in einem Film-, Fernseh- oder AAA-Soundtrack nicht hören. Ich habe jedoch gelernt, dass sie auch den Investoren gefallen müssen. Obwohl Musik sehr avantgardistisch und innovativ sein kann, spielen oft andere Faktoren eine Rolle, und Komponisten werden manchmal überredet, sich an etablierte Normen zu halten und auf Nummer sicher zu gehen.

Der Schaffensprozess von Musik in Spielen wird in der Öffentlichkeit eher oberflächlich behandelt. Ist das ein Problem für die

Künstler, und was kann man dagegen tun?

Ja, ich denke, viele Making-ofs lassen die Komposition zu einfach aussehen. Für die breite Öffentlichkeit scheint Spielemusik etwas zu sein, das schnell erledigt werden kann. Dies führt Entwickler in die Irre, weil sie denken, dass das Komponieren eines vollständigen Soundtracks nicht viel Arbeit kostet. Die Branche benötigt ausführliche Tutorials oder Komponisten-Interviews, die mehr Licht in den Prozess bringen. Gegenwärtig wird ein Großteil der Spielemusik vom Komponisten allein in seinem Studio gemacht – auf seiner Computertastatur. Deshalb wird dieser spezielle Aspekt der Spieleentwicklung oft übersehen. Die breite Öffentlichkeit, Entwickler, aufstrebende Komponisten und Spieler sollten über den gesamten Prozess der Erstellung von Spielemusik informiert werden.

ponist sollte also ein traditionelles Instrument nicht nutzen, bloß weil es anders und exotisch klingt. Wood hat dafür ein konkretes Beispiel: »Wenn man etwa ein heiliges, traditionelles Instrument aus einer Kultur übernehmen möchte, in der es nur von bestimmten Priestern verwendet werden darf, sollte man dieses Instrument nicht unbedingt für eine oberflächliche Verfolgungsjagdsszene verwenden.«

Auf der ganzen Welt gibt es viele erstaunliche Instrumente und Musikstile, die nicht genügend Beachtung finden. Videospiele können wunderbar dabei helfen, sie bei einem großen Publikum auf der ganzen Welt bekannter zu machen. Das Action-Adventure *Mulaka* (2018) ist zum Beispiel tief in der mexikanischen Kultur verwurzelt. Daher verwendet der Soundtrack ausschließlich Instrumente, die von alten Stämmen entwickelt und gespielt wurden. Videospiele können auf diese Weise etwas über fremde Kulturen beibringen, ohne dass man selbst der Spra-

che mächtig sein muss. In den 2000ern waren in Deutschland zum Beispiel Bollywood-Filme und ihre Musik ziemlich beliebt. Sie legen einen großen Fokus auf aufwendig inszenierte Tanzszenen, die Tradition und Moderne mischen. »Wow, ich wusste gar nicht, dass Bollywood in Deutschland so populär war. Das ist cool!«, sagt Muhammad Hanif Bin Ghazali überrascht, als wir ihm von diesem Phänomen erzählen. Er ist einer der drei Entwickler des süßen Musik-Metroidvanias *Songbird Symphony* (2019). »Ich persönlich höre viel japanische Musik, obwohl ich kein Japanisch spreche. Sprache und Kultur sind keine Barrieren, um Musik genießen zu können. Rhythmus und durch Musik transportierte Gefühle überbrücken alle Sprachen und Kulturen.«

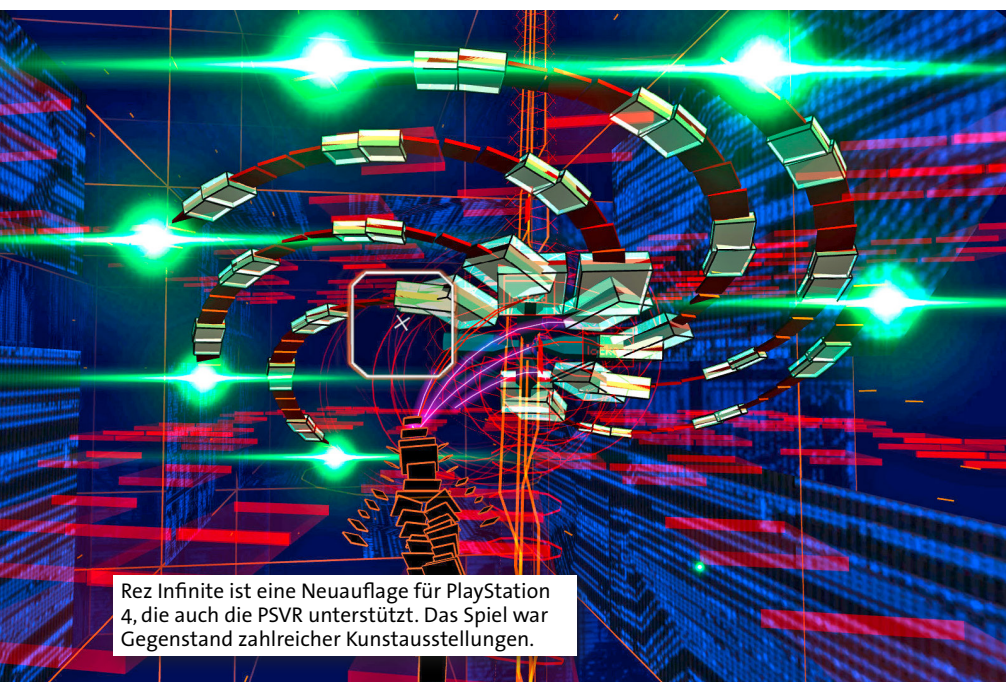
Musik mit und für Charakter

Das spiegelt sich in *Songbird Symphony* wider, denn Muhammad hat einen Plattformen und einen Soundtrack geschaffen, die uni-

versell verstanden werden können. Im Spiel geht es um den fröhlichen Vogel Birb, der sich aufmacht in die weite Welt, um seine Herkunft zu erfahren. Die Erforschung der eigenen Vergangenheit ist ein Thema, das viele Menschen nachvollziehen können. Konflikte löst Birb im Spiel durch Musik, indem er sich mit Gegnern zum Beispiel Sing- oder Tanzwettbewerbe liefert. Dann kommen Rhythmus-Sequenzen ins Spiel, bei denen man im richtigen Takt Knöpfe drückt. Das Wechselspiel zwischen Charakter und Musik ist sehr wichtig, denn beides soll sich gegenseitig reflektieren. »Man muss im Hinterkopf haben, dass es immer ein bestimmtes Musikgenre im Spiel geben wird, zu dem sich der Charakter passend bewegen muss«, erklärt uns Muhammad. »Bei *Ulala* aus *Space Channel 5* zum Beispiel kann man anhand ihrer coolen und funky Bewegungen die Art ihrer Musik erkennen. Bei Birb ist es so: Er wippt stetig, und wenn der Spieler ihn länger nicht bewegt, beginnt er zu tanzen. Dieses Verhalten zeigt, dass er sehr fröhlich ist und Musik einfach liebt.«

Abstrakte Musikspiele: Wir sind ganz Ohr

Die Liebe zur Musik kommt schlussendlich bei Spielen voll zum Tragen, die sie zum zentralen Spielelement machen. *Guitar Hero* oder *Just Dance* nutzen dazu lizenzierte Musik, etwa aus den aktuellen Charts, um auch weniger videospilaffine Menschen vor den Bildschirm zu locken. Während Titel wie *Space Channel 5* (1999) oder *Gitaroo Man* (2001) den Charme eines Musicals rüberbringen, gehen Designer wie Tetsuya Mizuguchi einen anderen Weg: Sie inszenieren ein audiovisuelles Erlebnis, das einem Fiebertraum gleicht. Das bekannteste Spiel von Mizuguchi ist *Rez* (2001), das besonders in der VR-Neuaufgabe für PlayStation 4 einnehmend wirkt. Es folgt dem Konzept der Synästhesie, die vom Künstler Wassily Kandinsky inspiriert ist. Die Idee dahinter: Jeder Klang korrespondiert mit einer Farbe. Einige Menschen können ihre Augen schließen und se-



Rez Infinite ist eine Neuaufgabe für PlayStation 4, die auch die PSVR unterstützt. Das Spiel war Gegenstand zahlreicher Kunstaustellungen.

hen trotzdem Farben, die die Musik in ihrem Kopf entstehen lässt. Manche schmecken das sogar, was sich der Pixar-Film »Ratatouille« (2007) zunutze macht. Der Held des Films, eine kleine Ratte mit Feinschmeckerzunge, beschreibt leckeres Essen ebenso in Farbenspielen. Mizuguchi hat zuletzt Tetris Effect (2018) entwickelt, das das klassische Puzzlespiel in einen Rausch verwandelt.

Zu dieser Sorte Musikspiel passt Vectronom (2019). In dem abstrakten Geschicklichkeitsspiel bewegt man einen kleinen Würfel über einen Parcours. Der Clou: Im Takt der elektronischen Musik verschwinden und erscheinen Hindernisse. Der Komponist Juan Orjuela hat die gesamte Akustik des Spiels entworfen. »Ich persönlich liebe ja abstrakte Spiele. Für mich fühlen sie sich stärker nach interaktiver Kunst an als herkömmliche Unterhaltungsformen«, meint er. »Ich glaube, da ist ein großes Potenzial, wenn man Spiele abstrahiert. Das schafft Möglichkeiten im Gameplay, die über die etablierten Formen von klassischen Spielen hinausgehen.« Tatsächlich fühlt sich Vectronom sehr andersartig an, obwohl das Spielprinzip so simpel ist. Den Weg durch die Levels zu finden, hat fast den Charakter eines Puzzlespiels. Und man muss dabei sehr, sehr aufmerksam sein.

Zuhören und lernen

Können Musikspiele generell das Taktgefühl und das Gehör schärfen, also zur musikalischen Bildung dienen? Für Orjuela ist das keine Frage: »Absolut! Rhythmusspiele jeder Art basieren auf der Tatsache, dass jeder Spieler sehr genau hinhören und die Musik verstehen muss. Sie beginnen langsam, Musik besser zu analysieren, und trainieren ihr Ohr, was zentrale Fähigkeiten sind, wenn es darum geht ein Instrument zu lernen.« Orjuela sieht da durchaus Parallelen zu einem Schlaginstrument, bei dem man im richtigen



So seltsam japanische Musikspiele auch manchmal sind: Die meisten von ihnen haben ein großes Herz! So wie Gitaroo Man.



Auf die Rückkehr der Weltraum-Reporterin Ulala warten Fans bereits seit 2003. Mit »Kinda Funky News« kehrt sie in einem VR-Spiel zurück.

Moment die richtige Trommel treffen muss. Es gibt sogar Musikspiele wie Taiko No Tatsujin (2018) oder Gal Metal (2018) für die Nintendo Switch, bei denen man auf dem Touchscreen trommelt. »Wenn man Gitarre spielen möchte, kann Guitar Hero einen in

die richtige Richtung schicken«, meint Orjuela. »Auch wenn es definitiv nicht die gleiche Erfahrung ist.« Musik in Spielen lässt uns also nicht nur fühlen, sondern kann uns auch etwas beibringen. Wir sollten in Zukunft genauer hinhören. ★

Fragen an Megan McDuffee

Megan McDuffee ist eine preisgekrönte Komponistin und Sängerin aus Los Angeles. Sie konzentriert sich auf Synthwave und hat als Letztes den Soundtrack zu River City Girls geschrieben.

GameStar: Sollte ein Soundtrack in der Lage sein für sich selbst zu stehen, sodass man ihn auch außerhalb des Spiels und ohne die zugehörigen Bilder genießen kann?

McDuffee: Ich denke, es ist keine Frage des »sollens«, sondern mehr nach der Intention des Komponisten. Vielleicht war es bei einem bestimmten Projekt die Absicht, bloß etwas Hintergrundmusik zu bieten und die Musik später nicht separat als Album zu veröffentlichen. Das ist absolut okay. Aber für mich persönlich ist es schöner, wenn ein Soundtrack für sich stehen kann und in sich geschlossen ist. Als ein eigenständiges Hörerlebnis.

Die Komposition von Themen für Charaktere oder Situationen ist ein Schlüsselement von Soundtracks. Wie gehst du bei deiner täglichen Arbeit an so etwas heran?

Es ist wichtig, dass ich mit den Entwicklern die Hintergrundgeschichte und die Charaktereigenschaften einer bestimmten Figur diskutiere, bevor ich mich mit musikalischen Themen befasse. Ich

möchte ihre Vision verstehen oder zumindest ein Gefühl für die Tiefe des Charakters der jeweiligen Figur bekommen. Wenn ich schon früh im Prozess Konzeptzeichnungen sehe, kann das bereits meine musikalische Richtung bestimmen.

Gibt es einen Rat, den du Nachwuchsmusikern geben kannst?

Am Anfang ist es schwierig. Jobs oder Auftritte zu finden, ist eine raue Angelegenheit. Behaltet euren regulären Job zum Mietzahlen und Essenkaufen so lange bei, bis ihr wirklich 100 Prozent eurer Zeit für Spiele-Soundtracks aufwenden könnt. Und selbst dann muss man hungrig und immer in Bewegung bleiben, um das nächste Projekt zu finden. Das ist eine langfristige Angelegenheit ... es dauert Jahrzehnte, bis diese Karriere für die meisten Menschen richtig in Schwung kommt. Also: hartnäckig sein! Wenn ihr nicht aufgibt, bleibt ihr dem Rudel und den Leuten, die unweigerlich aussteigen, immer einen Schritt voraus.

