

# Spiele hören

Seit vier Jahren führt die **Orchester-Show »Video Games Live«** weltweit Stücke aus Computerspielen auf. Vor kurzem ist die erste CD erschienen.

Auf der Bühne steht ein junger Mann und spielt **Space Invaders**, aber zwei Dinge fehlen. Erstens benutzt er kein Gamepad, nur seinen Körper: Wenn er nach links läuft, bewegt sich die Kanone auf der Leinwand nach links. Zweitens ist die hypnotische Musik des Automatenklassiker, eine immer schneller werdende Basston-Schleife, abgestellt. Stattdessen thront hinter dem sprintenden Spieler ein 50köpfiges Orchester, das die simple Melodie erst sacht in die Arena Leipzig tupft und nach und nach zum krachenden Crescendo aufwallt, bis der abgehetzte Tropf schließlich atemlos von der Bühne tritt. Die originelle Inszenierung ist Teil einer Tournee-Show, die seit knapp vier Jahren um die Erde zieht und im August zum ersten Mal in Deutschland Station machte: das Spielmusik-Konzert Video Games Live.

## Audio-Accelerando

Spätestens, seit Soundkarten in PCs für glasklaren Klang und die CD-Rom als Speichermedium für reichlich Datenraum sorgen, spätestens seit Mitte der 1990er-Jahre also streben Computerspiele hin zum musikalischen Niveau von Film-Soundtracks. Seit der (oft kunstvollen) Vierkanal-Dudelei früher Heimcomputer und Konsolen hat die Audio-Untermalung in Spielen einen weiten Weg hinter sich; für Großprojekte von **Stalker** bis **Gothic 3** gehört es mittlerweile zum guten Ton, den Klangteppich von voll besetzten Orchestern einspielen zu lassen. Spielmusik steht dem Kino in Aufwand und Qualität in nichts mehr nach, und Video Games Live ist das zwar nicht der einzige, wohl aber der erfolgreichste Versuch, den Beweis in alle Welt zu tragen.

## Presto fürs Publikum

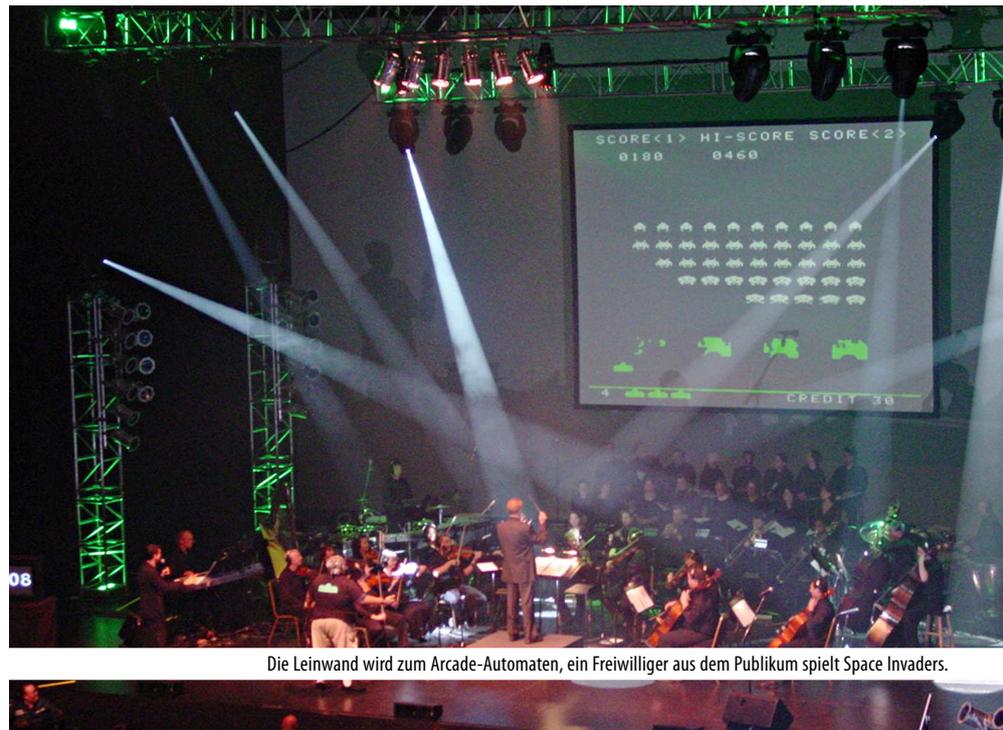
Bei den rund 50 jährlichen Auftritten versammeln sich jeweils lokale Orchester samt Chor (in Deutschland war es die Neue Philharmonie Frankfurt), um eine Auswahl populärer Daddel-Melodien in wuchtige Konzertklänge zu transponieren. Mehr als 50 Stücke umfasst das Repertoire derzeit, rund 20 davon werden pro Vorführung dargeboten, von Ohrwurm-Klassikern wie dem **Zelda**-Thema oder **Sonic**-Medleys bis hin zu Ausschnitten aus modernen Soundtracks wie **Halo**, **Call of Duty** oder **Starcraft**. Damit bei der Generation Games gar nicht erst der Verdacht aufkommt, womöglich in einem schnarchigen Streichkonzert gelandet zu sein, ist die Musik eingebettet in reichlich Showgetöse. Die Mitmach-Einlagen à la **Space Invaders** gehören da noch zum un-



Mehr Show als Konzert: Video Games Live kombiniert Orchestermusik mit Lichtspielen und Videoszenen.



Der Video-Games-Live-Schöpfer Tommy Tallarico greift selbst zur Gitarre.



Die Leinwand wird zum Arcade-Automaten, ein Freiwilliger aus dem Publikum spielt Space Invaders.



terhaltsameren Teil, vor allem aber blitzen und blenden allerhand Scheinwerfer ins Publikum, über die Videoleinwand rasen Renderfilmchen, und unter Kunstnebelschwaden hüpfert Tommy Tallarico über die Bühne und schleudert Showmaster-Parolen ins Publikum.

### Tommy, die Tonika

Tallarico hat das Spektakel ins Leben gerufen, gemeinsam mit Jack Wall, dem Dirigenten. Tallarico ist eine Art Tausendsassa der amerikanischen Spielermusik-Szene, ihr umtriebiger Bannerträger, Gründer eines Musiker-Netzwerks, Kolumnenautor und Fernsehmoderator. Seit mehr als 15 Jahren schreibt er Spielermusik, darunter für **Disney's Aladdin** oder **Earthworm Jim**. Neuerdings steht er im Guinness-Buch der Rekorde, weil er an mehr

als 300 Spielen mitgewirkt haben soll, meist als Techniker oder Sound Designer. Einen Soundtrack von Rang hat Tallarico bislang nicht zustande gebracht, sein Name ist Spielern außerhalb der USA weitgehend unbekannt. Video Games Live dient dem geschäftstüchtigen Tonsetzer deshalb nicht nur als ein Leuchtturm-Projekt der Spielermusik, sondern auch als Vermarktungstreich in eigener Sache, denn auf den Konzerten wird selbstverständlich auch seine Musik gespielt. So dürfte sich nebenbei erklären, warum eins von elf Stücken auf der kürzlich veröffentlichten Konzert-CD aus dem schnell vergessenen Action-Flop **Advent Rising** stammt – die Musik floss zum Teil aus der Feder von Tallarico. Und weil der vielbeschäftigte Dirigenten-Kollege Wall unter anderem für **Myst 3** und **Myst 4** komponierte, fehlt auch ein Medley aus der Adventure-Serie nicht auf der Scheibe.

### Solo für Piano

Dabei sind die Stücke durchaus nicht schlecht gewählt. Der **Myst**-Soundtrack verschmilzt das genretypisch pseudo-lateinische Chormurmelt mit ungewöhnlichen Geräuschen und Schlaginstrumenten, **Advent Rising** entfaltet durch ätherische Frauenstimmen Sternweite. Das hebt die Stücke angenehm ab vom Pauken-und-Fanfaren-Brimborium der musikalischen Ausrisse aus den **Warcraft**-Spielen, und zur Auflockerung schüttelt zwischen- durch der auf Videospieldmusik spezialisierte Jungpianist Martin Leung eine rasante Klaviervariante der **Tetris**-Melodie aus den Fingern – die elf Stücke auf der Anfang August erschienenen Konzert-CD sind abwechslungsreich zusammengestellt. Sieben Songs hat das Nationalorchester der Slowakei im Studio eingespielt, drei sind Live-Mitschnitte eines

Video-Games-Live-Auftritts in Brasilien, auch wenn nur der letzte davon echte Konzert-Atmosphäre aufkommen lässt – ein energiegeladenes Medley aus **Castlevania**, bei dem Tommy Tallarico selbst zur E-Gitarre greift.

### Suite statt Songs

Dass die CD trotzdem stellenweise dünn bleibt, liegt nicht nur an der kurzen Spielzeit von 53 Minuten; vor allem fehlen viele der ikonischen Spielermelodien von **Zelda** bis **Final Fantasy**, von **Mario** bis **Monkey Island**, die Video Games Live zwar im Programm hat, aber den CD-Käufern vorenthält. Auf dem Album dominieren orchestertaugliche Soundtracks. Das ist in erster Linie Wirkungsmusik, ausgelegt darauf, Spielsituationen stimmungsvoll zu untermalen. Wer sich Melodien zur Mitpfeifen erhofft, ist hier an der falschen Adresse. So deckt Video Games Live trotz seines Anspruchs zwar bei weitem nicht das ganze Spektrum der Spieleklänge ab, zu dem längst alle Spielarten elektronischer Musik bis hin zum hitparadentauglichen Pop-Ohrwurm à la **Still Alive** (aus **Portal**) gehören. Das trübt die Freude am auf der CD dargebotenen Ausschnitt aber wenig. Wer sich auch bei abgeschaltetem PC noch in virtuelle Welten hinein hören will, der findet in Video Games Live einen angenehmen Wegbegleiter. **CS**

## 10 CDs zu gewinnen

Das erste Album zu **Video Games Live** ist am 1. August erschienen; im Handel kostet es rund 18 Euro. Gemeinsam mit dem Herausgeber EMI und dem Konzert-Sponsor Razer vergeben wir zehn Video-Games-Live-CDs unter den GameStar-Lesern. Zur Teilnahme genügt eine E-Mail mit Ihrem Namen und Ihrer vollständigen Postadresse an [brief@gamestar.de](mailto:brief@gamestar.de), Stichwort: Video Games Live.

## Video Games Live Tracklist

- |       |                           |      |
|-------|---------------------------|------|
| ▶ 1.  | Kingdom Hearts            | 3:39 |
| ▶ 2.  | Warcraft Suite            | 5:05 |
| ▶ 3.  | Myst Medley               | 6:04 |
| ▶ 4.  | Medal of Honor (Live)     | 5:42 |
| ▶ 5.  | Civilization 4 Medley     | 4:55 |
| ▶ 6.  | Tetris Piano Opus No. 1   | 1:08 |
| ▶ 7.  | God of War Montage (Live) | 3:35 |
| ▶ 8.  | Advent Rising Suite       | 6:27 |
| ▶ 9.  | Tron Montage              | 5:19 |
| ▶ 10. | Halo Suite                | 6:37 |
| ▶ 11. | Castlevania Rock (Live)   | 4:44 |



Grüner Look und Retro-Flair: Die Musik-CD zur Orchestershow **Video Games Live**.

Der »Video Game Pianist« **Martin Leung** interpretiert auf dem Klavier vor allem Nintendo-Melodien.