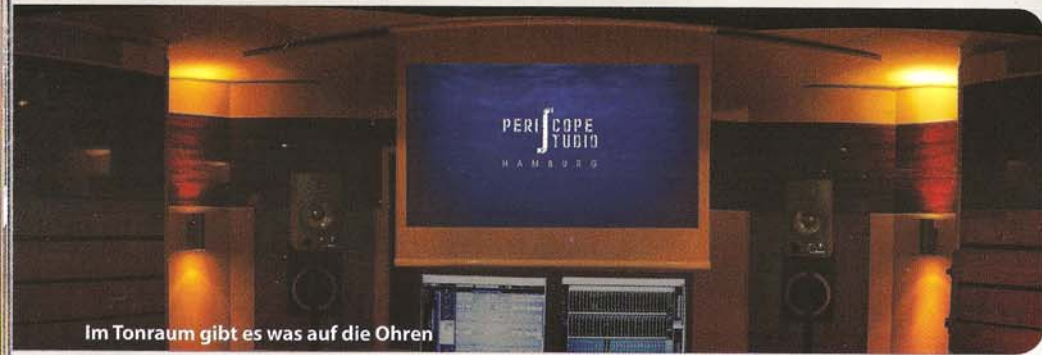


# Soundtracks im Spiel: Kino für die Gamer-Ohren



Im Tonraum gibt es was auf die Ohren

Ein Punkt, der erheblich zu einem gelungenen Computer- oder Videospiel beiträgt, ist die Vertonung. Neben der Auswahl der Synchronsprecher müssen auch Geräusche eingefügt werden.

Außerdem erzeugen die Entwickler einen Großteil der Atmosphäre mit der Handlung und den Bildern. Aber auch Musik spielt eine nicht zu unterschätzende Rolle. Wenn dann tatsächlich alle Einzelteile perfekt ineinander greifen, entsteht ein Werk, das die Spieler in den Bann zieht und erst wieder loslässt, wenn der Abspann auf dem Screen zu sehen ist. Natürlich komponieren die Programmierer nicht selbst, sondern legen diese Arbeit in die Hände von Experten.

Zu den Fachleuten zählen sicherlich auch die Jungs vom Periscope Studios in Hamburg. Sie haben bereits Erfahrungen gesammelt, als sie die Musik zu „Edna bricht aus“ geschrieben haben und stricken derzeit an dem akustischen Klangteppich von „The Whispered World“.

Eine Vorschau zu dem Spiel gibt es ebenfalls in dieser Ausgabe. Wie finden Musiktalente eigentlich den Einstieg ins Geschäft? Welche Voraussetzungen müssen Nachwuchs-Komponisten eigentlich mitbringen? Und wie entsteht ein Soundtrack für ein Spiel?

### Alle Mann an Deck!

Das Periscope-Studio wurde vor nicht ganz zwei Jahren gegründet, als sich drei Studenten in ihrem Medientechnik-Studium zusammenfanden. Anfangs war es nur ein Plan, der sich schnell zur Diplomarbeit ausweitete. Nach dem erfolgreichen Abschluss gingen Finn Seliger, Jan Werkmeister und Adrian Koch daran, aus der Skizze Realität werden zu lassen. Alle Räume wurden nach ihren Vorstellungen gefertigt und weisen die akustischen Voraussetzungen auf, die vorab komponierten Notenblätter in Klang zu verwandeln.

Sogar Platz für kleine Innendekorationen fand das Trio: Um dem Firmennamen einen Sinn zu geben, erinnern die Türen zu den Aufnahmeräumen an das Innere eine U-Bootes. Der Name „Periscope Studio“ wurde deshalb gewählt, weil das Gebäude einst zur Fertigung von Unterseebooten benutzt wurde.

### Fürs Leben lernen

Leicht ist der Einstieg in die Branche natürlich nicht: Neben dem absoluten Willen zählt auch das Durchhaltevermögen, über Jahre kleine Brötchen als Selbstständiger zu backen. Aber der Zeitpunkt muss trotzdem kommen, an dem der Komponist mit seinen Werken an Firmen herantreten muss, sich Partner sucht und Kontakte knüpft. Auch die Bereitschaft muss vorhanden sein, sich ständig weiterzuentwickeln und neue Technologien einzusetzen. Die Macher des Studios haben sogar ein eigenes Audio-System entwickelt: „psai“ heißt es und soll eine interaktive Möglichkeit darstellen, mit der die Spieler einen Soundtrack beim Zocken wahrnehmen.



Vor dem Klang kommt die Skizze

Derzeit arbeiten sie mit dem Hardware-Hersteller ROCCAT an eine Umsetzung des Konzepts, das auch auf der Games Convention 2008 präsentiert werden konnte.

Neben einem Studium müssen künstlerisches und Kommunikationstalent mitgebracht werden: Die Gabe, dem Kunden zuzuhören, ist unerlässlich. Schließlich will der Entwickler etwas mit seinem Spiel erreichen, Stimmungen erzeugen. Hier greift der Soundtrack gewaltig unter die Arme. Dabei darf der Blick auf das Gesamtwerk niemals verloren gehen. Wer sich in Details verzettelt, kommt nicht zum Ziel. Als

Empfehlung geben die Experten jungen Talenten den Blick in die Literatur mit: Bücher über die Psychologie von Tonuntermalung führt jede gute Bibliothek. Beispiele sind aus der Welt der Kinofilme reichlich vorhanden. Hier können Parallelen gezogen werden – mit dem Unterschied, dass ein Film zwei knappe Stunden an Musikuntermalung braucht, während ein Spiel deutlich länger dauert. (mw)

