



Beat-Constructor: Game-Soundtracks Akustische Fabelwelten

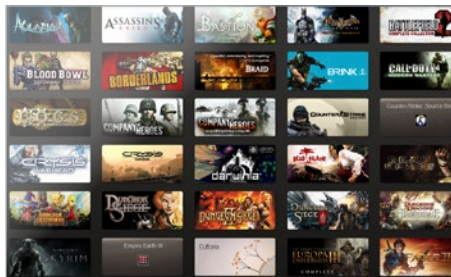
Was bei aktuellen Spielen an Hintergrundmusik geboten wird, ist epischen Film-Soundtracks oft nicht fern, darf in der Endlosschleife aber nicht nerven oder ermüden. Die Grundregeln aber sind identisch: Eindrücke und Stimmungen einfangen, musikalisch untermalen und den Spieler lange fesseln. Welche Regeln gelten hier und wie setzt man sie um? Schauen wir mal ... von Marco Scherer

Projektinfos:

Material: Zampler//RX, Geist Lite, Dune LE, XpandI2, TB_Reverb_BE, Beatstation, DAW
Zeitaufwand: etwa 2 Stunden
Inhalt: Hintergrund-Soundtrack für ein Spiel erstellen.
Schwierigkeit: Fortgeschrittene



Einleitung



1 Basics

Soviel ist klar: Spiele-Musik folgt anderen Regeln als Dance-Sound. Wo im Club ein Thema aufgebaut wird, um die Tänzer nach dem Breakdown endgültig zum Ausrasten zu bringen, arbeiten Soundtracks hintergründiger und dienen als Support für die Bildgewalt, die Zuschauer und Spieler bannt. Und anders als beim Film, wo die Musik an Szenen gebunden ist, muss Spiele-Musik nahezu unendlich laufen können. ▶▶

2 Atmosphäre

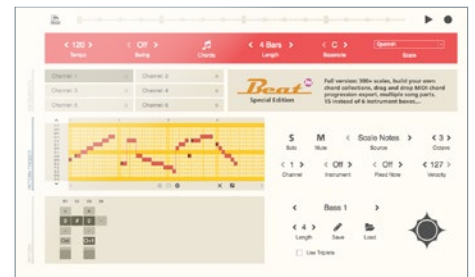
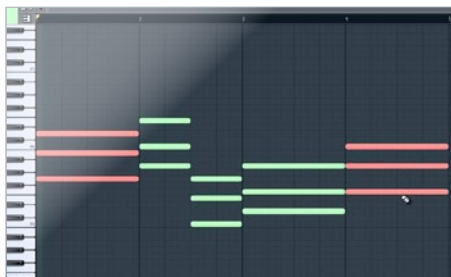
Denn nie ist bekannt, wie lange ein Spieler in einem Level oder einer Szene verweilt. Mehr noch: Kommt der Endgegner mit ins Spiel, verändert sich die Musik im besten Falle mit und kündigt dem Spieler drohendes Unheil an. Doch fangen wir von vorne an: Ein Soundtrack verpackt eine Umgebung und deren Atmosphäre in Musik, die den Spieler mitreißt. Eine solche Szene ist leicht zu finden. ▶▶

3 Vorlage

Erste Anlaufstelle könnte entweder ein Spiel sein, das Sie schon haben. Aktivieren Sie an einer gewünschten Stelle den **Pausen-Modus** und muten Sie den Sound. Alternativ hilft auch Google mit einem Screenshots zu einem Thema bzw. Spiel, das Sie gern vertonen möchten. In unserem Falle ist das ein Screenshot zu einer Eiswelt eines Rollenspiels, bei dem die Helden auf turbulente Jagd gehen. ■



Skalen verwenden



1 Skalen?

Eine große Hilfe beim Erzeugen passender Musik zu verschiedenen Atmosphären eines Spiels ist die Verwendung von **Skalen**. Grundsätzlich sind Skalen nichts weiter als ein Set von Noten. Die bekannteste Skala dürfte Major mit C–D–E–F–G–A–B sein, also nur weißen Tasten auf dem Keyboard. Beschränkt man sich bei einer Melodie auf die Noten einer Skala, ist jeweils eine musikalische Grundstimmung (Tonart) die Folge. ▶▶

2 Major vs. Minor

So klingt die **Major**-Skala immer freundlich und positiv, eine **spanische** wiederum erinnert an Lagerfeuer und Flamenco-Tänzer. Manche DAWs bieten von Haus aus schon die Möglichkeit, Akkorde und Skalen direkt ins Arrangement zu zeichnen, beispielsweise FL Studio. Doch auch Nutzer anderer DAWs kommen dank feelyoursound.com in den Genuss von über 300 MIDI-Dateien mit Skalen und Akkorden [1]. ▶▶

3 Sundog

Das kleine (und trotzdem umfangreiche) Paket ist kostenlos und auf DVD enthalten. Einfach eine MIDI-Datei auf eine Instrumentenspur ziehen und Reinhören. Beim gleichen Hersteller finden Sie auch das Sundog Scale Studio, das Ihnen beim Einspielen von Melodien, Sequenzen und Transitionen viel Arbeit abnimmt. Für den Einstieg empfehlen wir einen Blick auf die LE-Version von Beat-Ausgabe #126. ■



Ideen-Findung

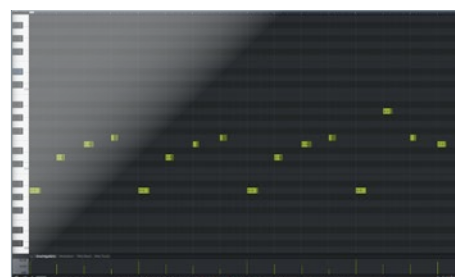
1 Instrumente

Hier beginnt die kreative Phase: Welche Sounds und Melodien fangen die Szene am besten ein? Spontan fällt uns ein: brillante, glasig perlende Sounds, die für Kälte, Schnee und Eis stehen. Hohes Tempo für die Hektik der Jagd. Damit lässt sich schon arbeiten. Die Wahl der Sounds ist schnell getroffen: Wie beim Film werden in modernen Spielen oft Orchester-Sounds genutzt. Ein Fall für den Zampler. ▶▶



2 Start

Laden Sie die aktuelle Soundbank von DVD in den Zampler und dort die HARP von Preset 22. Damit erzeugen wir ein Arpeggio, das eine Grundstimmung erzeugt und als harmonische Basis für weitere Sounds dient. Um eine motivierende Stimmung einzufangen, halten wir uns an die **Major**-Scale mit ausschließlich weißen Tasten auf dem Keyboard. Stellen Sie das **Tempo** auf 160 bpm und starten die Aufnahme. ▶▶



3 Harfen-Basis

Wir nehmen eine simple Sequenz aus Vierteln mit A3, D4, E4 und F4 auf, krabbeln also beinahe lückenlos die Tonleiter nach oben. Als Grundlage völlig ausreichend. Diese Sequenz muss am Ende auch nicht unbedingt mit ins Arrangement gelangen, liefert aber die passende Grundstimmung und einen Rhythmus zum darauf Aufbauen. Zu diesem geraden, sich stetig wiederholenden Muster gesellen wir ein Piano. ■



Lead-Melodien

1 Klavier

Laden Sie Preset 45 der Zampler-Soundbank. Auch hier bleiben wir bei der **C Major** Scale, also den weißen Tasten. Nehmen Sie 16 Takte mit Achteln auf. Die Noten-Kombinationen sollten hier weniger geradlinig ausfallen. Wechseln Sie immer wieder zwischen aufsteigenden und fallenden Mustern und nutzen Sie verschiedene Oktaven, sodass eine abwechslungsreiche Melodie entsteht. Quantisieren Sie die Aufnahme. ▶▶



2 Eisig

Schneiden Sie die acht besten Takte heraus und verbinden Sie sie miteinander. Das Piano stellt damit die Lead-Melodie dar, die eine Weile für Unterhaltung sorgen kann. Obendrein wollen wir einen Sound, der eine langatmige Melodie trägt und die Atmosphäre weiter ausbaut. Passend zum Thema macht ein greller Sinus-Sound mit viel Hall Sinn, ganz nach dem Motto fallender Tropfen in einer eisigen Höhle. ▶▶



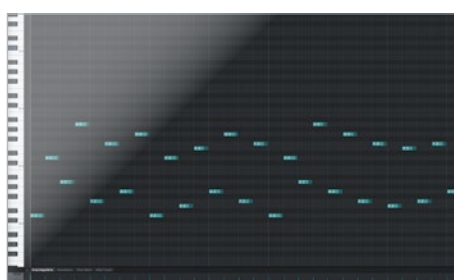
3 Reverb

Den Sound holen wir aus dem Dune LE: Laden Sie ein **Init**-Preset und stellen die Wellenform von **Oszillator 1** auf Sinus, außerdem bei der **AMP**-Hüllkurve **DECAY** auf 1 Uhr, **SUSTAIN** auf Minimum und **RELEASE** auf 3 Uhr. Den Synth statuen wir mit dem **TB_Reverb_BE** aus: REVERB TAIL auf etwa 10 Sekunden und 45% **wet out**. Mit diesem Wassertropfen-artigen Klang nehmen wir eine langatmige Melodie über acht Takte auf. ▶▶



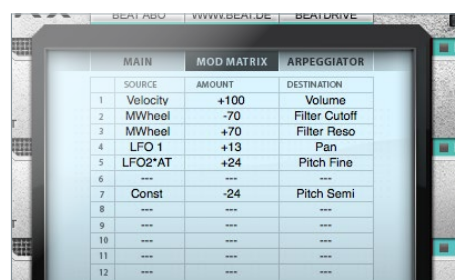
4 Pizzicato

Die Melodie besteht aus fallenden Noten, natürlich wieder innerhalb der Major-Skala. Durch seinen Klang steuert der Sound die perfekte Atmosphäre bei. Mit Harfe, Piano und dem Dune haben wir genügend Höhen-lastige Kandidaten. Zeit also, auch die Mitten und Tiefen zu bedienen. Für Erstere laden wir die Pizzicato-Streicher von Preset 46 der Zampler-Soundbank und nehmen eine Half-Beat-Sequenz auf. ▶▶



5 Reiter

Über acht Takte setzen wir eine Note auf jedes ungerade Viertel. Kopieren Sie die Noten anschließend und setzen Sie die Duplikate auf die geraden Viertel eine Oktave höher. Das addiert eine weitere, aber hintergründigere Melodik. Aus der gleichen Sequenz zaubern wir auch gleich einen Bassverlauf, um untenrum mehr Gas zu geben. Aufgrund ihrer einfachen Struktur ist die Melodie perfekt für einen Bass. ▶▶



6 Bass

Laden Sie eine weitere Zampler-Instanz mit der Orchester-Soundbank und dort Preset 4. Das Cello klingt rein gar nicht nach Bass. Wechseln Sie daher zur **MOD MATRIX** und transponieren den Patch per **Const** -24 zwei Oktaven herunter. Das Transponieren lässt den Sound gänzlich anders klingen, als wenn er stattdessen zwei Oktaven tiefer angespielt würde. Fahren Sie die Lautstärke ein gutes Stück herunter. ■



Streicher

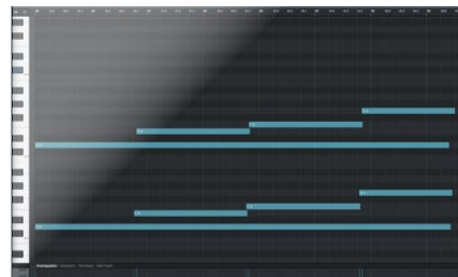
1 Mehr Melodie

Bis dato haben wir zahlreiche unterhaltsame Melodien gesammelt, die lange laufen können, ohne zu nerven. Doch sollte im Soundtrack hin und wieder ein Element auftauchen, das definierter daher kommt. Laden Sie dazu das Streicher-Preset 005 aus der Zampler-Soundbank oder einen vergleichbaren Sound in Ihren Sampler. Da wir keine Virtuosen sind, bedienen wir uns beim Skalen-Paket von feelyoursound [1]. ▶▶



2 Akkorde

Hinter den Skalen in den MIDI-Dateien finden Sie alle erdenklichen Akkorde, welche die jeweilige Skala zu bieten hat. Hier können Sie sich also austoben und die Akkorde je nach gewünschter Stimmung und Melodik platzieren. Mit einer Kombination zweier Akkorde setzen wir die Streicher später als Höhepunkt im Arrangement ein. Darüber hinaus laden wir die Violinen aus der Zampler-Soundbank (033). ▶▶



3 Transition

Deren **ATTACK** und **RELEASE** der **AMP**-Hüllkurve stellen wir auf 2 Uhr, damit der Sound langsam ein- und ausfadet. Auch die Violinen spielen einen Akkord als Basis (D4 und D5), jedoch kommen nach zwei Takten E4 und E5 dazu, die weitere zwei Takte später von F4 und F5 abgelöst werden, und diese wiederum von G4 und G5. Dank dieser Steigerung lassen sich die Violinen später prima im Break einsetzen. ■



Percussion & FX

1 Impacts

Kein Soundtrack ohne Percussion! Im Gegensatz zu Songs zählt hier allerdings weniger der Groove, wir setzen diverse Klopfer stattdessen zum Betonen verschiedener Passagen ein. Die Sounds holen wir aus dem Standard-Preset der Beatstation, Sie finden vergleichbares Material aber auch in der Xpand!2-Workstation von DVD. Wir machen vor allem Gebrauch vom Becken (C#2) und den Toms (F1, G1, A1, B1). ▶▶



2 Toms

Das Becken markiert wie gewohnt den Taktanfang alle acht Takte. Die Toms wiederum spielen im jeweils vorigen Takt ein fallendes Achtelmuster. Sprich: B1, B1, A1, A1, G1, G1 und F1, F1. In den Takten dazwischen platzieren wir hin und wieder ein solches Tom-Doppel, um Akzente zu setzen. Als weiteres Element für das Arrangement laden wir Xpand!2 mit dem Big Drum 1+ Preset aus dem Percussion-Ordner. ▶▶



3 Drums

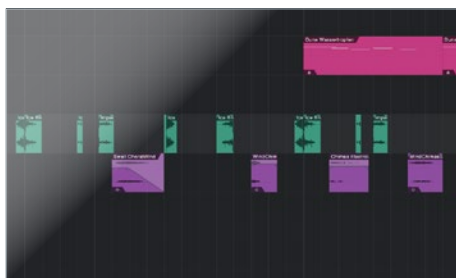
Der Name ist hier Programm. Auch für diese schweren Drums nehmen wir eine Achtelsequenz auf, diesmal aber über acht Takte und mit komplett verstreuten Noten. Klingt die Aufnahme anschließend statisch, muss mehr Dynamik her: Bearbeiten Sie die Anschlagstärke der Noten großzügig, es dürfen auch immer wieder Lücken entstehen, in denen die Drums nicht laut mitspielen. ■



Effekte

1 Eisiges

Für den Soundtrack haben wir uns bis jetzt an einer Szene orientiert und deren Flair eingefangen. Gehen wir doch noch ein Stück weiter und erweitern die Musik um einige Effekte, passenderweise kühler Natur. Das Sounddesign-Team „Double Trouble Audio“ bietet mit „Ice Projectile“ ein freies Pack zum Download an, das passender nicht sein könnte [2]. Laden Sie die Samples allesamt auf eine Audiospur. ▶▶



2 Verteilen

Platzieren Sie die perkussiveren auf gerade Zählzeiten und die anderen als Lückenfüller, um Atmosphäre zu erzeugen. Alle vier bis acht Takte können Sie eines der perkussiven Samples rückwärts abgespielt als Ankündigung für den Taktwechsel einsetzen. Lassen Sie aber noch Platz für andere Sounds, beispielsweise Windspiele. Denn die passen einerseits wegen ihres Klanges perfekt zum Soundtrack. ▶▶



3 Windspiele

Andererseits erinnern sie an Sounds, die in Spielen gern eingesetzt werden, wenn ein Bonus oder Punkte gesammelt wurden. Verteilen Sie einige der Wind-Chimes-Samples von DVD in Ihrem Projekt. Spielen Sie auch hier hin und wieder eines rückwärts ab. Abschließend darf natürlich ein langes Reverb nicht fehlen. Wir nutzen wieder das TB_Reverb_BE mit 7 Sekunden REVERB und 40% wet out. ■