

BACKSTAGE

HINTER DEN KULISSEN

**N-ZONE
EXKLUSIV**

Teil 1: Concept Artist
Teil 2: Leveldesigner/3D-Artist
Teil 3: Programmierer
Teil 4: Audio-Spezialist
Teil 5: Tester
Teil 6: Producer
Teil 7: Marketing-Manager/
PR-Manager



VERTONEN Eine Studentin der Mediadesign-Hochschule bei der Arbeit im Tonstudio.

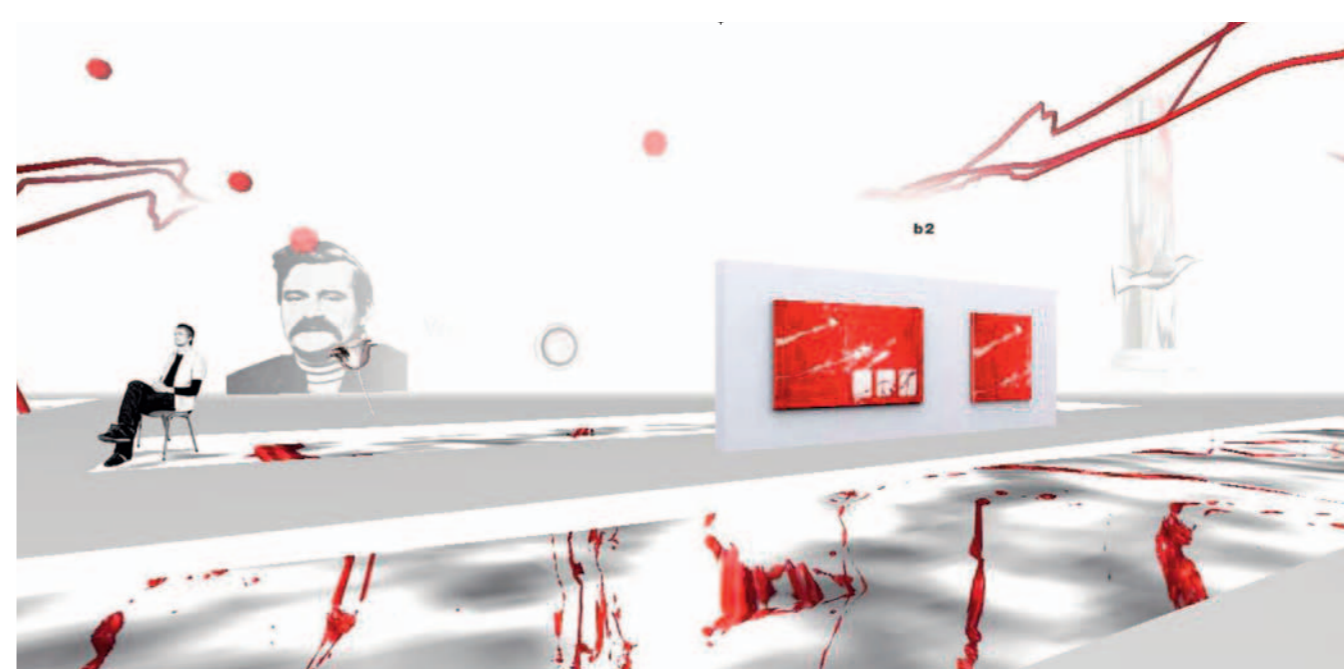
Teil 4: Jobs in der Videospielebranche Audio-Spezialist



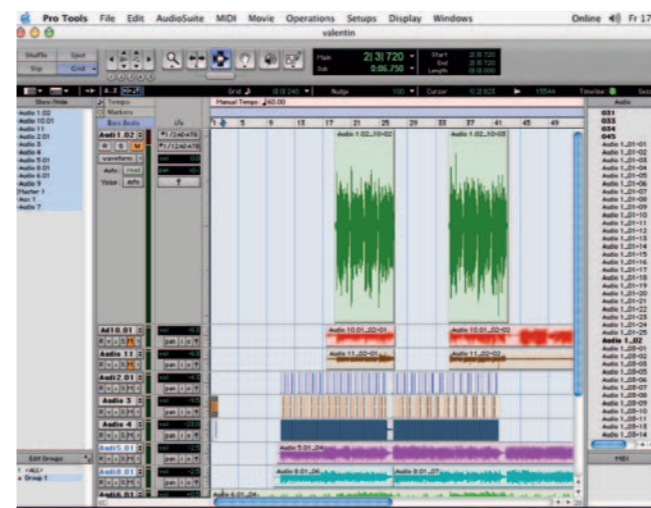
Die leistungsfähigste Grafik-Engine nützt einem Spiel nichts, wenn durch unrealistische Geräusche und eine dramaturgisch unpassende Musikkulisse keine Atmosphäre aufkommt. Deshalb gibt es in der Spieleentwicklung eine wichtige Instanz, die sich ausschließlich mit der akustischen Gestaltung befasst. Sie kümmert sich um Fragen wie: Wie ahmt man das Wellenrauschen auf einem fernen Planeten authentisch nach? Und mit welchen Instrumenten erzeugt man überhaupt einen Spannungsbogen?

NÄHE ZUR FILMBRANCHE

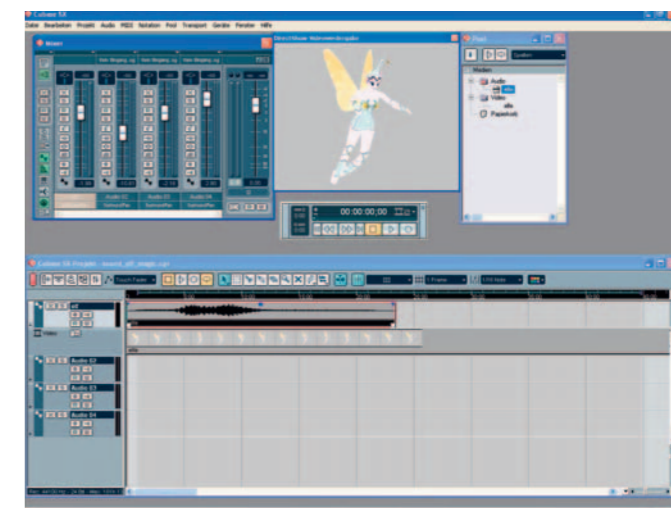
Der Sound zu einem Videospiel entsteht ähnlich wie die Musik zu einem Film. Michael Diekmann, Diplontonmeister und Dozent an der Mediadesign-Hochschule, erklärt den Ablauf folgendermaßen: „Zunächst erarbeiten die Sounddesigner mit dem Regisseur oder dem Dramaturgen, welche Richtung das Spiel einschlagen soll.“ Denn selbstverständlich benötigt ein Ego-Shooter eine andere Musikkrichtung als beispielsweise ein Puzzlespiel. Nach diesem Brainstorming, bei dem das sogenannte Leitmotiv des Spiels festgelegt wird, entscheiden die Audio-Spezialisten, mit welchem Instrument man das Motiv am Geschicktesten umsetzen kann. Außerdem wird Wert darauf gelegt, dass man die Musik – zum Beispiel mit verschiedenen Instrumenten – umarrangieren kann, um die Dramaturgie der jeweiligen Spielsituation anzupassen. „Die Designer müssen eine genaue Vorstellung davon haben, an welchem dramaturgischen Punkt sie gerade arbeiten.“, erklärt Michael Diekmann. So wechselt etwa das Tempo eines Stealth-Shooters von ruhigen Schleichpassagen hin zu



SYMBIOSE Das Abschlussprojekt von Dan Frings und Simone Tillo behandelte die Verschmelzung von Bild und Ton.



SOFTWARE Das Bild zeigt die Sequencer-Oberfläche von Pro-Tools LE.



SEMESTERARBEIT Studenten erarbeiteten das Projekt „The Fairy Trace“.

actionreichen Ballereinslagen – die Musik wird im zweiten Teil entsprechend leiser. Wichtige Voraussetzung für einen Sounddesigner ist ein sehr gutes Wissen über die Audio-Technik sowie ein ausgeprägtes Gehör. „Man muss schon sehr genau wissen, wie ein Sound später klingen soll“, meint Michael Diekmann. Zu den schwierigsten Aufgaben eines Sounddesigners gehöre das Nachahmen abstrakter Geräusche. „Da hilft oft nur eine Menge Fantasie“. Ein guter Designer imitiert zum Beispiel das Aufbrechen der Erdkruste mit einem Blatt Papier, das er langsam in der Hand zerknittert und eine Oktave tiefer transponiert.

EINSTIEG ...

Um als Audio-Spezialist in der Videospielebranche Fuß zu fassen – sei es nun als Sounddesigner, Komponist oder Geräuschemacher –, sind nicht nur gute Beziehungen zu Programmierern oder Mitarbeitern von Entwicklerstu-

dios vorteilhaft, auch formell gibt es einige Zugangsvoraussetzungen, wie der Dozent weiß: „Der Film- oder Spielemusiker hat im Idealfall ein Instrument gelernt oder sogar studiert, kann Partituren lesen und komponieren. Er muss in der Lage sein, fremde Kompositionen umzuarrangieren.“ Dafür muss der Musiker nicht die technischen Fertigkeiten aufweisen wie etwa ein Tonmischmeister, der ganz am Ende der Produktionskette steht. Der Berufseinstieg geschieht in der Regel durch ein Studium, eine neunmonatige Ausbildung zum Soundtechniker oder eine dreijährige Ausbildung zum Rundfunk- und Fernsehtechniker mit Schwerpunkt Audio. Wer Diplontonmeister werden möchte, muss mindestens drei Jahre lang an der Hochschule studieren und bei der Aufnahmeprüfung an der Musikhochschule je ein Melodie- und Harmonieinstrument perfekt beherrschen – parallel dazu muss das Studium „Elektrotechnik und Physik“

an der Technischen Universität abgelegt werden. „Die Absolventen an der Mediadesign-Hochschule werden darauf vorbereitet, die Arbeiten, die ihnen Tonmeister oder Sounddesigner bringen, zu verarbeiten und zu delegieren“, erklärt Michael Diekmann.

... UND UMSTIEG

Da die Spiele- und Filmbranche eng miteinander verknüpft sind, kann ein Game-sound-Designer in der Regel problemlos in die Filmindustrie wechseln. Besonders Ge-

räuschemacher, die für das Erzeugen von Klängen aller Art verantwortlich sind, könnten branchenübergreifend arbeiten. Mittlerweile werden alle drei Aufgaben jedoch in vielen Fällen von nur einer Person übernommen. Die Berufsaussichten für Sounddesigner und Komponisten in der Videospielebranche bewertet Michael Diekmann positiv. Wer sich für die Ausbildung entscheidet, brauche jedoch Durchhaltewillen und eine Affinität zu dem, was er tut.

CHRISTOPH KRAUS

INFO AUSBILDUNGEN

Kontaktadressen

Wer sich für einen Beruf in der Videospielebranche interessiert, sollte auf folgende Internetseiten schauen:

Games Academy:
www.gamesacademy.de

Mediadesign-Hochschule:
www.mediadesign.de/gd.php

