



Für Links auf dieser Seite erhält spiele.tips.de ggf. eine Provision vom Händler, z.B. für mit  oder blauer Unterstreichung gekennzeichnete. [Mehr Infos.](#)

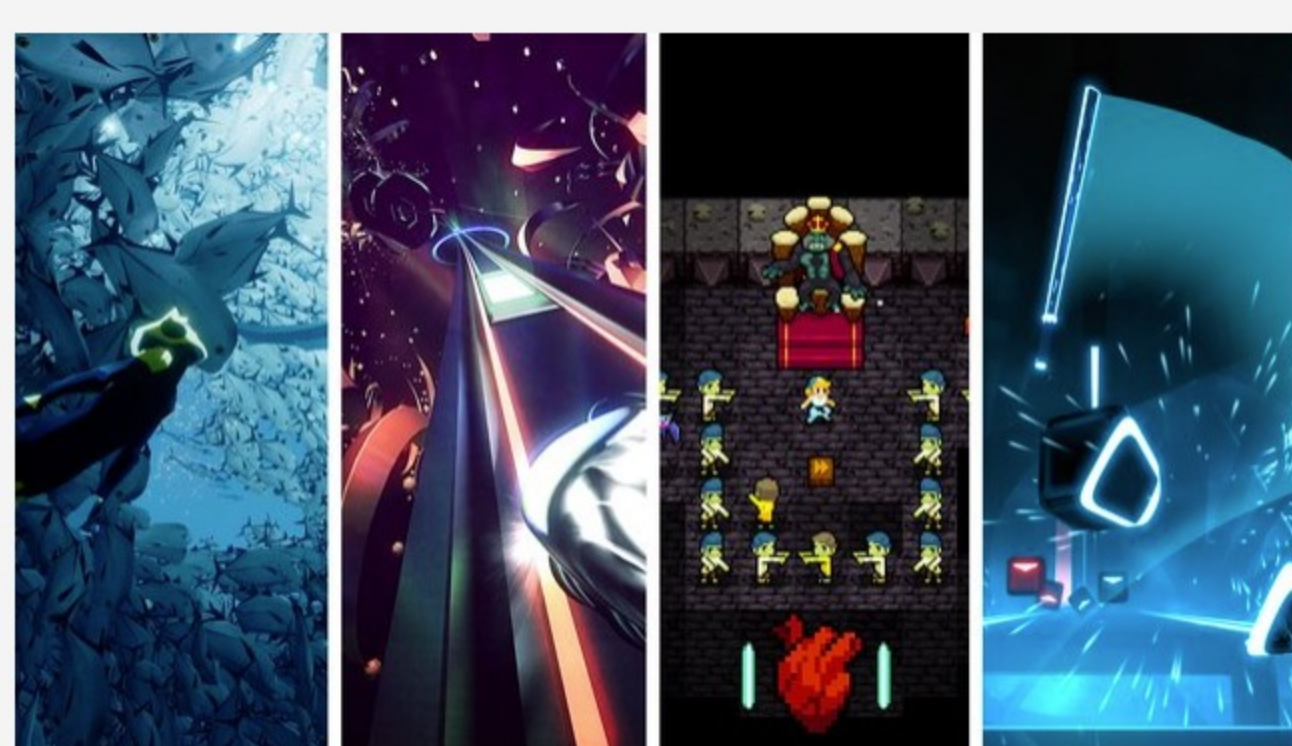
Videospielkultur

Zugehört: Wenn Musik in Spielen zum Hauptdarsteller wird (Special)

von [Manuel Schmitt](#) (Sonntag, 31.03.2019 - 09:00 Uhr)

Unzweifelhaft ist Musik wichtig für ein Videospiel. Sie kann Emotionen hervorrufen, Schlüsselmomente hervorheben oder sogar das Gameplay ironisch konterkarieren. Doch hin und wieder werden Spiele entwickelt, in denen die Musik aus ihrer Dopper-Rolle schlüpft, zu einem Hauptdarsteller wird und Gameplay, die Geschichte oder sogar das Szenario beeinflusst. Ein Blick auf ein pulsierendes Genre.

Inhaltsverzeichnis



Der gebürtige Münchner Manuel Schmitt ist vieles: Regisseur, Drehbuchautor, Programmierer, Spieleentwickler, Komponist und Blogger. Am ehesten kennt ihr ihn vermutlich als "SgtRumpel", denn unter diesem Namen tritt er unter anderem auf YouTube auf. Heute tritt er für spiele.tips als Gastautor in Erscheinung.

- [Mehr von SgtRumpel findet ihr auf seinem gleichnamigen Blog](#)

Das Meisterwerk REZ

Als ich im Jahre 2001 das erste Mal [REZ](#) auf einer PlayStation 2 gespielt habe, hat mich das nachhaltig beeindruckt. Noch nie hatte ich eine derartige Verschmelzung von Spielmechanik und Musik erlebt. Die fast schon synästhetische Dreisamkeit von Musik, rhythmischem Gameplay und passend animierter Grafik hat meine Sicht auf Videospiele nachhaltig verändert.



REZ wurde als REZ Infinite auf dem PC neu veröffentlicht.

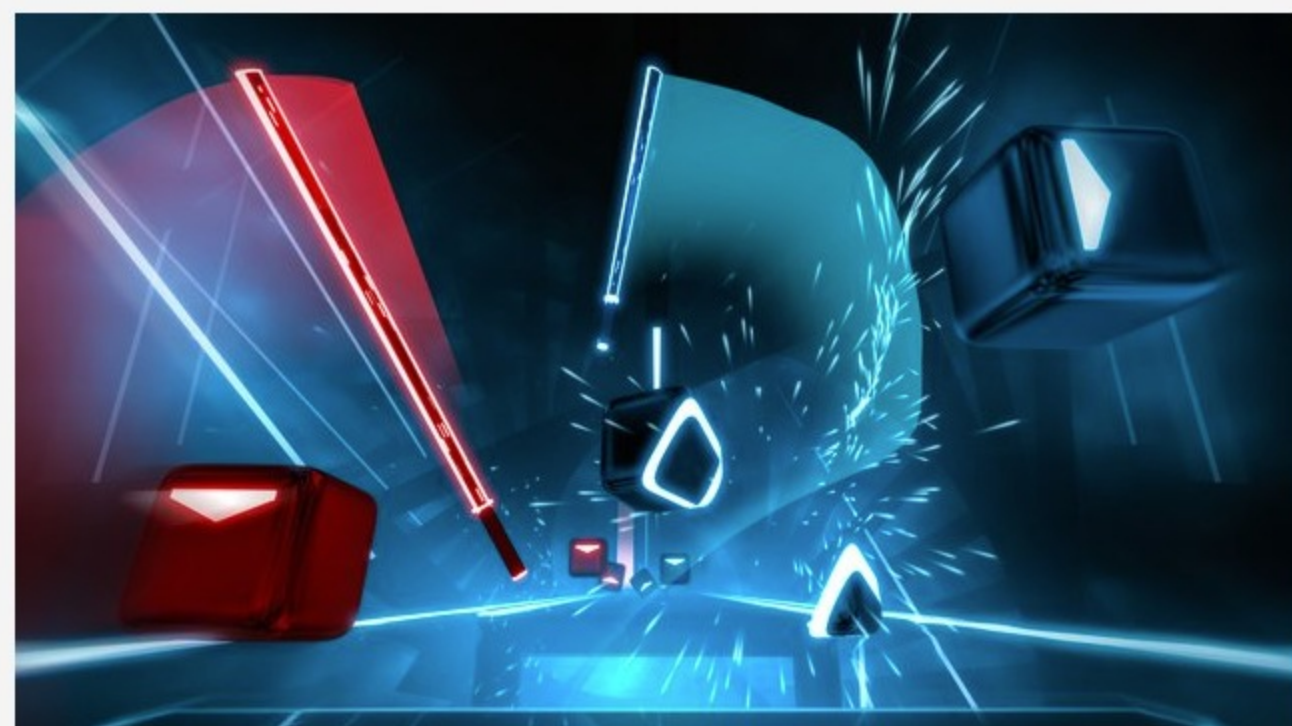
REZ wurde vor Kurzem erst für den PC veröffentlicht und wird zurecht nach wie vor als Meisterwerk gehandelt. Geistige Nachfolger von REZ sind zum Beispiel das Indiespiel [Aaero](#) oder auch der furiose und psychedelische Actionkracher [Dyad](#).

Tatsächlich beugen wir uns unbewusst beim Spielen ständig verschiedenen Rhythmen. Durch Timer, die Fähigkeiten wieder zur Verfügung stellen. Oder Aktionen, die nach kurzen Intervallen wiederholt werden müssen: Angriff, Nachladen, Special, Angriff, Nachladen. Das Gameplay eines MOBAs oder eines Kampfspieles erinnert an einen Tanz, in dem sich die Spieler gegenseitig umgarnen.

Am Anfang war der Rhythmus

Das haben irgendwann auch findige Entwickler bemerkt. Um genau zu sein im Jahre 1996, in dem das Spiel [PaRappa the Rapper](#) herauskam – ein eher uninteressantes Spiel, das auf einer Kinderserie basiert. Im Gedächtnis geblieben ist es dennoch, denn es wird als das erste ernstzunehmende "Rhythm Game" beschrieben.

Bis heute erfreut sich dieses Genre großer Beliebtheit. [Crypt of the Necrodancer](#) oder [The Metronomicon](#) sind Beispiele aus jüngster Vergangenheit, die Musik als wesentlichen Bestandteil ihres Gameplays verwenden – ganz zu schweigen von den unzähligen mobilen Versionen für Android oder iOS. Und zu den Rhythmus-Spielen gibt es zahlreiche Weiterentwicklungen!



Im Spiel Beat Saber dürft ihr mit Laserschwertern rhythmisch Würfel zerteilen.

Am bekanntesten dürften dabei wohl [Guitar Hero](#) oder [Just Dance](#) sein. Auch Firmen wie Sega bemühen sich um Innovationen in dem Bereich. So zum Beispiel mit den Arcade-Spielen [MaiMai](#) und [Chunithm](#), die mit komplexerer Interaktionsmöglichkeit das Genre weiter vorantreiben. Positiv sei auch das VR-Spiel [Beat Saber](#) erwähnt, meiner Meinung nach eines der befriedigendsten Bewegungsspiele, die es gibt.

Im Rausch der Geschwindigkeit

Während bei den Wii- und Arcade-Spielen die reale Bewegung des Spielers im Vordergrund steht, so hat man im Bereich der musikalischen Rennspiele auf den Rausch der Geschwindigkeit gesetzt. Bei Spielen wie [Music Racer](#) wird zur Laufzeit aus der Musik die Rennstrecke generiert, auf der ihr Upgrades aufsammeln und Hindernissen ausweichen müsst.



Alptraumhafte Welten bieten sich euch im musikalischen Racer Thumper.

Das Spiel [Thumper](#) hat dieses Prinzip bis zur Perfektion verfeinert. Zu elektronischer Musik rast ihr durch ein alptraumhaftes Szenario, das zu den treibenden Schlägen der Bässe mit allerlei überraschenden Animationen aufwartet. Nichts für schwache Nerven!

Musik als Szenario

Schließlich gibt es auch noch Spiele, die den Rhythmus nicht als primären Taktgeber für das Gameplay verwenden und trotzdem die Musik als Protagonisten präsentieren. [ABZÜ](#) schafft es mit seiner dichten Atmosphäre eine Unterwasserwelt zum Leben zu erwecken.

Die Musik ist hier mehr als nur Begleiter, denn die Erforschung der Level ist nicht nur visuell, sondern auch auditiv zu vollziehen. Sie ist dermaßen präsent, dass Fische, Pflanzen, vergessene Tempel und Meeresströmungen nicht alleine von der Grafik veranschaulicht werden, sondern auch von den fantastischen Kompositionen von Austin Wintory.

Im Adventure-Puzzler [Fract OSC](#) bewegt ihr euch durch einen riesigen Synthesizer, der durch eure Interaktion nach und nach zum Leben erwacht. Noch einen Schritt weiter geht [Cadence](#), bei dem man sich fast schon nicht sicher ist, ob man ein Spiel spielt oder einen merkwürdigen Sequenzer benutzt.

Was für Spiele habt ihr gespielt, in denen Musik mehr war als nur ein Katalysator für Emotionen? Sicher habt ihr selbst schon mal die Erfahrung gemacht, wie sich die Musik eines Spiels zum Hauptdarsteller des Geschehens entwickelt hat oder zumindest ein wichtiger Bestandteil des Gameplays ist. Lasst es uns gerne wissen!

[Startseite](#) / [Artikel](#) / [Special](#) / Zugehört: Wenn Musik in Spielen zum Hauptdarsteller wird (Special)

Videospielkultur (Übersicht)

- News (940 News)
- Artikel (155 Artikel)** 
- Cheats (Tipps und Tricks, 3 Beiträge)
- Fragen und Antworten (4 Fragen)
- Bilder (bisher keine Screenshots und Artworks)