

Matts Johan Leenders

Klangteppich für Phantasiewelten



25 Millionen Deutsche spielen regelmäßig Computer- und Videospiele. Auch *Matts Johan Leenders* (Foto) gehört dazu. Der Absolvent des *Instituts fuer Musik Und Medien* ist ein begeisterter Gamer. Am liebsten mag der 28-Jährige Rollen- und Strategiespiele wie zum Beispiel *StarCraft II*. In dem Science-Fiction-Szenario geht es um drei Rassen, die sich gegenseitig bekämpfen. Wenn *Leenders* vor seinem Computer sitzt, um als *Zerg*, *Terraner* oder *Protoss* in die virtuelle Phantasiewelt einzutauchen, achtet er besonders auf den Sound. Denn *Leenders* ist nicht nur Gamer, sondern auch Toningenieur, Komponist und Autor. Sein erstes Buch heißt *Sound für Videospiele*. Es basiert auf seiner Diplomarbeit, mit der *Leenders* eine Marktlücke schließen will. Nur wenige Musiker interessieren sich für Videospiele. Und nur ganz wenige wissen, wie man für diese Medien komponiert.

Der Markt für Computerspiele ist groß. Die Deutschen gaben im letzten Jahr 1,99 Milliarden Euro für Computer- und Videospiele-Software aus. Rund 10.000 Menschen in Deutschland arbeiten für diese Branche. Auch für Musiker sind die Computerspiele ein lukrativer Markt. Denn Spiele brauchen einen Sound: Jeder Druck auf eine Taste löst einen Klang aus, jede Szene verlangt eine authentische Geräuschkulisse. „Der Sound muss Spaß machen. Sonst verlieren die Leute die Lust am Spielen“, weiß *Leenders* aus eigener Erfahrung.

Musik prägt die Atmosphäre. Das ist im Videospiel genauso wie im Film. Allerdings funktioniert ein Videospiel nach anderen Regeln. Ein Film hat einen Anfang und ein Ende. Beim Spiel bestimmt der Gamer das Geschehen. Und deshalb ist es so schwer, Musik für Videospiele zu schreiben. Wenn die Spielfigur zum Beispiel über einen Marktplatz läuft, möchte der Gamer geschäftiges Treiben und vielleicht sogar Straßenmusikanten hören. Für einen Sound-Designer ist das eine Herausforderung. „Bei einem Film weiß ich vorher genau, wie die Szene verläuft. Im Videospiel ist das anders. Hält sich die Figur 30 Sekunden oder 10 Minuten dort auf?“ Um einen Klangteppich für die Marktszene zu schaffen, kann *Leenders* nicht auf Loops, also Dauerschleifen, zurückgreifen. Der Gamer würde das sofort merken. Deshalb komponiert *Leenders* kleine Atmo-Schnipsel, die der Computer im Verlauf der Szene scheinbar zufällig aneinanderreihet. So klingt jeder Moment anders.

An Computerspielen scheiden sich die Geister: Zum einen prägen sie kulturelle Genres wie Literatur, Theater und Bildende Kunst. Zum anderen stehen sie unter dem Generalverdacht des Schunds. „Viele Menschen verbinden mit Videospiele martialische Ballerei“, sagt *Leenders*. Die sogenannten Egoshooter machen tatsächlich einen großen Teil des Marktes aus. Aber es gibt auch viele kreative Games.

Ob anspruchsvoll oder trivial – Computerspiele sind ein Zeitfresser. Wenn *Leenders* in die Welt von *StarCraft II* eintaucht, vergehen die Stunden wie im Fluge. Wer nicht aufpasst, läuft Gefahr, soziale Kontakte zu vernachlässigen. Deshalb ist Selbstdisziplin gefragt. Die hat *Leenders* als professioneller Musiker. „Ich spiele gerne. Aber das Zentrum meines Lebens ist nach wie vor die Musik.“ Gerade hat der Pianist und Sänger mit seiner Band *Leenders* eine CD mit Pop Musik herausgegeben.

Matts Johan Leenders, Sound für Videospiele, Schüren Verlag, 14,90 €