

Florian Käune

GAMES.CON(NECTION)

*KONZEPTUELLE VORARBEIT EINER
KOMPOSITION*

für zwei Instrumentalisten und
Computerspiel (Leinwand,
Stereosoundsystem)



Inhaltsverzeichnis

1	Einführung	3
2	Aufbau und Vorbereitungen	3
3	Die Spiele und ihre Funktionsweisen	4
3.1	Spiel 1: „Pacman“	4
3.2	Spiel 2: „Angry Birds“	5
3.3	Spiel 3: „Moorhuhn“	5
3.4	Ende der Spieleserie	6

1 Einführung

Musik ist in Computerspielen schon seit jeher zu verorten. Zunächst als Hintergrundmusik oder Geräuschkulisse, mittlerweile aber viel mehr zur Untermalung der Handlung und zur Etablierung einer gewissen (meist emotionalen) Stimmung. Andersherum haben Computerspiele in der Kunstmusik noch nicht ihren Platz gefunden. Zwar gibt es mittlerweile viele Musikstücke, die mit Interaktionen zwischen Instrumentalisten und Computerklängen arbeiten, eine visuelle Ebene ist hierbei jedoch meist nicht vertreten.

Die Klanginteraktion „Games.con(nexion)“ für zwei Instrumentalisten und Computerspiel basiert auf folgenden grundlegenden Ideen:

1. Es soll eine Interaktion zwischen Instrumentalist und Computerspiel hergestellt werden, bei dem das Spiel nicht auf Eingaben von Tastatur und Maus, sondern auf die Musik reagiert.

Konsequenz: Die Instrumentalisten steuern das Spiel durch Tondaten (= Tonhöhe, Tonlänge, Lautstärke).

2. Die Interaktion zwischen Instrumentalist und Computerspiel wird durch visuelle Elemente im Computerspiel für das Publikum sichtbar gemacht.

Konsequenz: Das Publikum sieht die Vorgänge im Computerspiel und verstehen die Steuerung derselben durch die Tondaten.

3. Die Interaktion zwischen beiden Parteien soll auch klanglich, nicht nur visuell funktionieren.

Konsequenz: Das Computerspiel gibt bei fest definierten Spielaktionen ebenfalls Klänge aus.

4. Die Computerspiele sollen durch die inhaltliche Umdeutung von bekannten Computerspielen einen Bezug zu aktuellen musikalischen Diskussionen und Zusammenhängen herstellen.

Konsequenz: Das Design der Computerspiele und deren Textanzeigen müssen dem Publikum den Gehalt der Kunst offenlegen, ohne zusätzliche Medien zu benötigen.

2 Aufbau und Vorbereitungen

Der Aufbau des Musikstücks besteht aus einer für das Publikum sichtbaren Leinwand, auf die die Computerspiele projiziert werden, sowie einem Stereo-Soundsystem. Die Boxen dafür stehen, wie die Musiker auch, auf beiden Seiten der Leinwand. Die Musiker müssen sich so weit von der Leinwand entfernen, dass sie selbst einen guten Überblick über das Spielgeschehen haben können¹.

Je nach Musikinstrument können für die Tonaufnahme der Instrumente fest installierte Mikrophone oder Clip-Mikrophone verwendet werden. Die einwandfreie Steuerung des Computerspiels kann dabei nur gewährleistet werden, wenn die Mikrophone nur die tatsächlichen Geräusche der Instrumente und keine Umgebungsgeräusche aufzeichnen.

¹Eine weitere, aber weitaus aufwändigere Möglichkeit wäre der Einsatz von zwei weiteren, kleinen Monitoren für die Musiker, die dann in Richtung des Publikums spielen könnten.

Vor Beginn des Stücks benötigt das PC-Programm noch einige Daten der Instrumente (vor allem Ambitus und dynamische Möglichkeiten). Diese sollten möglichst noch ohne Beisein des Publikums eingegeben/eingespielt werden. Außerdem wird für das Spiel Pacman (siehe 3.1) ein gemeinsamer Ton beider Instrumentalisten benötigt, am besten in derselben Oktave. Ist das nicht möglich, sollte höchstens eine Oktave Abstand zwischen den Tönen sein, geht auch das nicht, ist die Oktave, in der die Töne gespielt werden, egal. Dieser Ton muss ebenfalls in das Computerprogramm eingespielt werden.

Die Steuerung der Computerspiele ist nicht einfach. Deshalb sollten sich die Musiker schon intensiv mit den Spielen und ihrer Steuerung vertraut gemacht haben, damit ein reibungsloser Ablauf der Spiele gewährleistet ist.

3 Die Spiele und ihre Funktionsweisen

3.1 Spiel 1: „Pacman“

Spielidee und grundlegende Elemente: Es wird das übliche Pacman-Spielfeld (möglichst originalgetreu, jedoch in zwei Bereiche für jeden Spieler aufgeteilt) angezeigt. Die Spieler steuern ihre jeweils eigene Pacman-Figur durch das Spiel, das „Datenleitungen“ des Internets symbolisiert, in dem illegale Musik- oder Videodateien (analog zu den „grünen Punkten“ aus dem Original-Pacman) angeboten werden. Die „Gespenster“-Spielfiguren sind die Raubkopierer, die diese Dateien online gestellt haben. Diese sitzen zu Beginn in der Mitte des Spielfelds, wobei ihr Startbereich mit einem Gitter abgedeckt ist. Nacheinander kommen sie heraus und verfolgen die Pacman-Figuren, die ihre Raubkopien aus dem Internet entfernen sollen. Frisst eine Pacman-Figur so eine illegale Datei, werden die Gespenster grau und können ebenfalls eingefangen und dadurch in ihr Startfeld zurückgebracht werden (wie im Original). Zwischenzeitlich erscheinen auch legale Internetdateien, die ebenfalls gefressen werden können und Bonuspunkte bringen.

Steuerung: Die Pacman-Figur eines Spielers bewegt sich, solange er den vereinbarten Ton (siehe 2) spielt. Die Lautstärke des Tons gibt die Bewegungsrichtung an. Ein Balken an der Spielfeldseite jedes Instrumentalisten soll dabei die momentane Lautstärke des Instrumentalisten als auch die Lautstärkebereiche anzeigen, in welchen sich die Figur nach links, rechts, oben oder unten bewegt.

Sounds im Spiel: Alle Sounds, die vom Computerspiel selbst generiert werden, sollen dieselbe Tonhöhe besitzen wie die festgelegte Tonhöhe der Instrumentalisten. Deshalb ist es am einfachsten, wenn sie auf MIDI-Basis funktionieren. Es ertönen Klänge für

1. das Einsammeln eines Gegenstands
2. den Gewinn von Punkten
3. das Einfangen der „Geister“

Entwicklung im Spiel: Die illegalen Dateien vervielfachen sich im Laufe des Spiels und verbreiten sich über das ganze Feld, sodass die Spielfiguren nicht mehr gegen die Flut aus Dateien ankommen können. Diese Vervielfältigung sollte sichtbar sein dadurch, dass

sich eine schon bestehende Datei über das Feld verschiebt und an einer anderen Stelle zum liegen kommt, die Ausgangsdatei dabei allerdings bestehen bleibt. Dies häuft sich im Laufe des Spiels weiter. Ist schließlich das ganze Spielfeld voller illegaler Dateien ist das Spiel beendet.

3.2 Spiel 2: „Angry Birds“

Spielidee und grundlegende Elemente: Aus den bekannten Holz-, Stein- und Glaselementen aus „Angry Birds“ sind in diesem Spiel (auf sehr simple Weise) bekannte deutsche Opern- und Konzerthäuser aufgebaut. Ein Namensschild an den Konzerthäusern macht dabei dem Publikum verständlich, um welches Haus es sich handelt. Die Häuser sind vertikal achsensymmetrisch, die zwei Steinschleudern, die von den Instrumentalisten gesteuert werden, stehen links und rechts davon, sodass jeder auf einen gleich aufgebauten Teil des Hauses schießen kann. Im Haus verteilt sitzen einige der grünen Schweinchen (evtl. mit Musikinstrumenten oder Notenblättern etc. in der Hand). Jedes dieser Schweinchen ist mit einem Namen versehen, die modernen Komponisten auffallend ähneln (z. B. John Käfig, Wolfgang Riem, Helmut Lachmal u. a.). Die Instrumentalisten müssen nun mit der Steinschleuder und den Vögeln diese Häuser zum Einsturz bringen. Dabei schießen sie nicht abwechselnd, sondern jeder, wenn er will. Sind die Gebäude vollständig zerstört, werden die nicht vollständig zerstörten Bauelemente weggetragen. Ein kurzer Text informiert das Publikum darüber, dass dieses Material für den Bau eines Großbauprojektes in Deutschland (z. B. Stuttgart 21, Berliner Flughafen, Kölner U-Bahn) wiederverwendet wird und dem Spieler für seine Mithilfe dankt.

Steuerung: Zur Benutzung der Steinschleuder spielen die Instrumentalisten einen langen Ton. Die Tonlautstärke gibt die vertikale Höhengausrichtung (also die Schussrichtung) der Schleuder an, die Tonhöhe die Zugkraft an der Schleuder (sehr hoch = sehr stark gespannt). Wird der Ton abgebrochen, schießt die Steinschleuder den Vogel.

Sounds im Spiel:

1. Spanngeräusch der Schleuder
2. Nachgeahmtes Krächzen der Vögel beim Abschuss
3. Reale Einsturzgeräusche, wenn die gezeigten Gebäude getroffen werden und (teilweise) einstürzen.

Entwicklung im Spiel: Wenn umsetzbar, verschiedene Arten von Vögeln einführen (wie im Original), die leicht abgeändert gesteuert werden.

3.3 Spiel 3: „Moorhuhn“

Spielidee und grundlegende Elemente: Es wird ein Bild eines Orchesters (im typischen „Moorhuhn“-Zeichenstil) gezeigt, über das sich zwei Fadenkreuze bewegen, für jeden Spieler eines. Die Musiker lösen Schüsse aus und töten damit Musiker. Für jeden Musiker werden Einsparungen im deutschen Kulturhaushalt gutgeschrieben. Je nach Instrument

können die Einsparungen pro Musiker unterschiedlich hoch sein. Nach einer gewissen Anzahl Schüsse muss der Spieler nachladen. Wer nach einer festgelegten Zeit die meisten Einsparungen erzielt hat, gewinnt das Spiel.

Steuerung: Die Fadenkreuze beider Spieler sollen sich automatisch auf der horizontalen Ebene über das Orchester bewegen. Kurze Töne aus den Instrumenten lösen Schüsse aus, wobei der Tonhöhe die Höhe des Fadenkreuzes auf vertikaler Ebene beeinflusst. Nach mehreren Schüssen sollte mit einem langen Ton nachgeladen werden können.

Sounds im Spiel:

1. Schussgeräusch bei jedem Schuss
2. Typisches Geräusch beim Nachladen
3. Geldklimpern bei neuen Einsparungen

Entwicklung im Spiel: Folgende Elemente können das Spiel im Laufe der Spielzeit erschweren:

1. Das Nachladen ist nach immer weniger Schüssen erforderlich.
2. Die Fadenkreuze bewegen sich immer schneller.

3.4 Ende der Spieleserie

Sind alle drei Spiele beendet, wird der Musiker mit der höchsten Punktzahl, die er in allen drei Spielen gesammelt hat, zum Sieger erklärt. Dabei erscheint ein Text, der dem Musiker für seine Mitwirkung an einer einheitlichen, organisierten und traditionell orientierten Musiklandschaft dankt.

Zuletzt erscheint ein kurzer Abspann, in dem alle Mitwirkenden aufgezählt werden.