

Tonseminar SoSe 23

Sound-Design in Horrorspielen

von

Henri Bornmann

Inhaltsverzeichnis

1. Einleitung - Das Horrorgenre

2. Sounddesign in Spielen
 - a. Workflow
 - b. Spielmechaniken
 - c. Immersion

3. Sound-Ebenen in Horrorspielen
 - a. Ambiente
 - b. Sound-Effekte
 - c. Vokalisation
 - d. Musik & Motive

4. Tools für Horror Sound-Design

5. Wie der Ton ins Spiel kommt

6. Fazit

1. Einleitung - Das Horrorgenre

Videospiele sind immer noch auf dem Vormarsch. Es ist noch nicht das meistgenutzte Medium, aber die Nutzung von Spielen steigt vor allem bei Kindern und Jugendlichen. Aber auch Erwachsene nutzen Spiele immer mehr, um sich abends vom Alltag zu entspannen. "Entspannen" ist für diese Hausarbeit eigentlich das falsche Stichwort, weil es um das Horrorgenre geht, welches die meisten jetzt nicht als entspannend betiteln würden. Aber auch dieses Genre findet immer mehr an Popularität. Gruseln, Erschrecken und Ekel empfinden Personen unterschiedlich gern. Viele Leute scheuen sich vor jeder Art dieser Emotionen und das Horrorgenre kommt für sie überhaupt nicht in Frage. Vielen reicht es, wenn es in Genre abweichenden Medien einzelne Stellen gibt, die gruselig sind. Dann gibt es die, die sich nicht konkret als Horrorfan bezeichnen, aber doch den ein oder anderen Horrorfilm zusammen mit Freunden angeschaut haben, bis hin zu denen, die sich als Horrorfans bezeichnen. Horrorfans können das Unwohlsein eher genießen oder mögen besonders das Gefühl, wenn man ein Spiel durchgespielt oder einen Film überstanden hat. Für sie ist es immer spannend zu erleben, was sich die Macher alles neu überlegen, um ihre Konsumenten zum Gruseln zu bringen. Um diese Filme und hauptsächlich Spiele soll es in dieser Arbeit gehen, um zu betrachten, mit welchen Mitteln das Sounddesign und die musikalische Gestaltung arbeiten und warum gerade diese klangliche Gestaltung so wichtig und effektiv für das Horrorgenre ist. Das Horrorgenre selbst kann man in die Kategorien Body Horror, Survival Horror, Psychologischer Horror und Action Horror unterteilen, wobei sich diese oftmals stark überschneiden.

Aber warum ist gerade Sounddesign so wichtig in diesem Genre im Vergleich zu anderen? Das liegt daran, dass das Hören der Sinn ist, der schon immer unser erster Indikator für bevorstehende Gefahren war und vermutlich unseren Vorfahren schon öfter das Leben gerettet hat. Damit spielt das Genre und gibt den Sounddesignern ganz neue Möglichkeiten, kreativ mit Ängsten zu spielen. Denn was wir hören, was in unserem Gehirn Ängste auslöst, aber nicht sehen, ist das, was Horrorspiele und Horrorfilme so effektiv macht. Zusätzlich wird unser Gehör noch empfindlicher, wenn wir unter Stress und Adrenalin stehen, die durch die Angst entstehen, was so das Sounddesign in seiner Effektivität noch bestärkt.

2. Sounddesign in Spielen

2a. Workflow

Der Film:

Beim Sounddesign eines Films steht zunächst die Sprache im Fokus. Anschließend wird geguckt, an welchen Stellen Geräusche zu hören sind, die im gezeigten Bild hörbar sein sollten. Zum Beispiel Schritte, Klamottengeräusche und Gegenstände mit denen interagiert wird. Anschließend wird auch geschaut, wie man den Film durch Sounddesign erweitern kann. Was hört man außerhalb des Bildes? Welche abstrakten Sounds geben dem Film eine weitere Gefühlsebene? Das ganze wird mit Atmosphäre und Musik noch vervollständigt. Die Tonebenen von Spielen und Filmen sind also gleich jedoch gibt es einen großen Unterschied:

Beim Film haben alle Geräusche, jeder Effekt, die Atmosphäre und wann die Musik einsetzt einen vom Sounddesigner festgelegten Zeitpunkt, der Film ist also ein lineares Medium. Bei jedem Anschauen ändert sich dieser Ablauf nicht. Bedeutet auch, dass wenn man einen Horrorfilm mehrfach aufmerksam guckt, das Gruseln immer mehr nachlässt. Man weiß irgendwann an welcher Stelle ein Jumpscare aus welchem Lautsprecher die Zuschauenden erschrecken sollen. Dies bietet vor allem dem Tondepartment eine Sicherheit und einen festen Plan, wie die Tongestaltung aussehen soll, was der Mischung auch zugutekommt.

Das Spiel:

Bei Spielen sieht das anders aus, weil man mit der Spielwelt interagiert. Man klickt, man kommt Objekten näher, man betritt Bereiche, man nimmt etwas, lässt etwas fallen, man kollidiert mit etwas und so weiter. Jeder Spielende wird das Spiel anders erleben, weil jeder andere Entscheidung im Spiel trifft. Spiele sind also nicht linear, sondern interaktiv. Das beeinflusst die Arbeitsweise an Spielen natürlich immens. Viele Objekte, die im Fokus des Spiels stehen oder eine Rolle spielen, haben ihre eigenen Geräusche, die bei Interaktion ausgelöst werden oder sobald der Spieler in die Nähe dieser tritt. Man hat also neben Cutscenes, Szene im Spiel, die wie kurze Filme abgespielt werden, auch alle möglichen anderen Geräusche, die von Objekten oder auch den Monstern im Spiel ausgehen. So kann es aber natürlich sein, dass man besonders erschreckt, auch wenn man das Spiel zum zweiten Mal spielt oder ein Level nochmals versuchen muss. Je nachdem wo sich das Monster befindet kommen Effekte stets von woanders her, was so für eine Unvorhersehbarkeit sorgt, die dem Genre zugutekommt. Die Unvorhersehbarkeit, was die spielende Person macht oder probiert, erschwert auch, wie das Spiel abgerundet in der Mischung klingt.

2b. Spielmechaniken

Dadurch bietet sich aber auch die Möglichkeit, den Spielenden durch das Spiel zu leiten, ihn zu unterstützen oder eben auch zu warnen. Im Spiel Blair Witch von 2019 und PT von 2014 gibt es einige Beispiele dafür. PT war ein kurzes Horror-Rätselspiel, bei dem man die tragische Geschichte einer Familie hauptsächlich über ein Radio erzählt bekommt. Man befindet sich dabei immer im gleichen Flur einer Wohnung, der sich ständig wiederholt, aus dem man entkommen muss. Hier lockt das Sounddesign regelrecht den Spieler in die nächsten Horrorszenarien und baut so immer mehr Spannung auf. Aber so bekommt der Spieler auch Hinweise darauf, wo er als nächstes hinlaufen muss. Eine quietschende Tür hinter einem, die sich langsam öffnet, ein plötzliches Klopfen und ein verzerrtes Weinen oder Fußschritte über einem sind dabei alles Indikatoren für den Spielenden, dass sich dort etwas verbirgt. Ob es den Spielenden weiter bringt oder nur Angst einjagen wird, weiß die spielende Person dabei natürlich nicht! Außerdem muss man bei den Rätseln genau hinhören und eine Abfolge von Klängen erkennen, um das Spiel zu lösen.

Bei Blair Witch wird die Tonebene ähnlich genutzt. Dabei hat man einen Hund, der bellt, wenn er etwas findet oder wimmert, wenn Gefahren bevorstehen. Ist das Monster in unmittelbarer Nähe kommen überall Stimmen und lautes Geraschel, man verliert die Orientierung. Unser treuer Begleiter weiß aber woher die Gefahr kommt und bellt diese an. Durch das Bellen können wir in den hektischen Situationen zunächst den Hund orten, durch seine Blickrichtung weiss man dann, wo man mit seiner Taschenlampe hin strahlen muss, um das Monster zu verjagen. Wenn dann der Schrei vom Monster ertönt, wissen wir als Spielende, dass es jetzt von einer anderen Seite angreifen wird und es von uns geschwächt wurde.

2c. Immersion

Es gibt wenige Leute, die Filme mit Kopfhörern schauen. Auch Zuhause haben wenig Leute eine Surroundanlage. Im Kino bekommt man also die beste filmische Immersion. Kopfhörer könnten sowas zwar auch bieten, aber es ist einfach nicht so weit verbreitet Filme zusammen mit Kopfhörern zu schauen. In der Spielebranche geht man schon eher davon aus, dass die Spiele mit Kopfhörern gespielt werden. Schon beim Start des Spiels wird oft ein Text eingeblendet, der Kopfhörer empfohlen sind. In Spielen gibt es nämlich nicht wie in den meisten Filmen verschiedene Perspektiven und Einstellungen, sondern wir erleben alles aus der Sicht der Spielfigur. Über Kopfhörer wird so auch die Hörwahrnehmung simuliert und Klangereignisse können besser geortet werden. Dies gibt bei Horrorspielen eine ganz andere Art der Immersion und macht diese auch so effektiv. Es benötigt plötzlich viel mehr Überwindung ein Horrorspiel zu starten und dies alleine stundenlang zu spielen, als sich Abends einen Horrorfilm einzuschalten. Man ist einfach viel aktiver und somit auch tiefer im Geschehen als es beim Film schauen

der Fall ist. Durch Virtual Reality wird dies zusätzlich bestärkt und vielleicht wird es in Zukunft auch dort öfters Filme geben, die einen ähnlichen Grad der Immersion erzeugen können. Aber gerade dieses dabei sein und Entscheidungen treffen wird die Spiel- und Filmbranche im Bereich der Immersion unterscheiden.

3. Sound-Ebenen in Horrorspielen

3a. Ambiente

Das Ambiente sorgt für die Grundstimmung und dient dazu, die Spielumgebung, in der sich der Spieler befindet, zu verkaufen. Wenn das Spiel in einem dunklen Wald spielt, kann dies der Wind sein, der Blätter rascheln lässt, Krähen die zu hören sind oder das Knarzen der Bäume, um dem Spieler ein ungutes Gefühl zu geben. In den Dead Space spielen, die in einem verlassenen, von Monstern überlaufenen Raumschiff spielen, hört man ständig metallenes Quietschen und Krachen, Schritte oder auch geisterhafte Stimmen und manchmal auch Kinderlachen. Als ich Dead Space gespielt habe, war ich wie viele andere gerade von der Atmosphäre begeistert. Man fühlt sich ständig eingeeengt und die abstrakten geisterhaften Geräusche sind an den Stellen vielleicht weit weg vom Realismus, aber erschaffen so eine Umgebung, in der man vielleicht gar nicht mehr hinterfragen möchte, was alles auf dem Schiff passiert sein muss.

In Blair Witch wird dies genutzt, um dem Spieler das Gefühl zu geben, sich immer tiefer in den Wald zu begeben und sich langsam zu verirren. Zu Beginn des Spiels ist der Wald sehr lebendig und voller Tiere. Diese werden leiser und man hört irgendwann nur noch Krähen. Dazu wird der Wind stärker und die Bäume wirken durch das laute Knarzen noch schwerer und massiver. Ab einem bestimmten Punkt wird die Spielfigur ohnmächtig. Als man wieder erwacht, stellt man dann fest, dass man an einem unauffindbaren Ort sein muss, da man am Treffpunkt zwar die Stimme eines Sheriffs über das Walkie Talkie hört, aber dieser nicht da ist. Die Atmo ist ab dem Moment des Aufwachens ganz dezent. Man hört nur noch ein leichten Wind, kaum noch ein Lebewesen und eigentlich übernimmt eine mysteriöse Musik und ein Dröhnen die Hintergrunduntermalung, was das Gefühl von einem mysteriösen verlorenen Ort unterstützt.

Grundsätzlich kann das Ambiente dazu genutzt werden, dem Spielenden ein erstes ungutes Gefühl zu geben, dass gleich etwas passieren könnte. Jegliche auffällige Veränderung im Ambiente kann den Spieler in seiner Gefühlslage beeinflussen. Durch gezieltes Nutzen der Atmosphäre kann man die Spielenden also nicht nur in die Grundstimmung des Spiels bringen, sondern sie auch in Sicherheit wiegen lassen oder unter Stress setzen.

3b. Effekte

Die Effekte kennen die meisten als Verstärkung für sogenannte "Jump Scares". Diese setzen darauf, die Spielenden zu erschrecken, indem sie diese überraschen. Jump Scares gehören zu jedem Horrorspiel dazu, müssen aber auch gezielt eingesetzt werden, um nicht an Wirkung zu verlieren. Wenn zum Überraschungseffekt noch ein sehr lautes Geräusch hinzu kommt, dann kann es die Effektivität des Erschreckens verstärken. Meistens reicht sogar schon ein lautes plötzliches Geräusch ohne visuellen Indikator, um dies zu erreichen. Erstmal sind Effekte aber dazu da, um dem Spieler Rückmeldung zu geben, wenn er etwas sieht, mit etwas interagiert oder sich etwas in seiner Nähe befindet. Ein Beispiel sind Türgeräusche. Geht der Spieler zum Beispiel zu einer Tür und will diese öffnen, helfen schon zwei Arten von Sounds, um dem Spieler direkte Rückmeldung zu geben. Entweder die Tür ist verschlossen und man hört ein Rütteln und den Ton einer blockierten Tür, oder die Tür ist offen, das Schloss entriegelt und die Tür geht quietschend auf. Gerade der Ton einer verschlossenen Tür kann den Spielenden helfen, erst zu verstehen, dass diese eigentlich geschlossen ist. Wäre keine Animation und kein Ton, wüsste der Spieler vielleicht gar nicht, ob er die richtige Taste drückt und würde vielleicht länger an einer Tür rumklicken, als er es eigentlich müsste. Es ist also allgemein wichtig, dass der Spieler für Objekte, mit denen er interagieren kann, eine Rückmeldung bekommt.

Auch die Geräusche, die von der Spielfigur ausgehen, sind wichtig für die Immersion, aber auch ein gutes Mittel, um dem Spieler eine Veränderung klarzumachen. Werden die Schritte plötzlich hektischer, das Atmen schneller und schwerer oder hört man plötzlich das Pochen eines Herzens, kann dem Spieler auch so wieder ein unangenehmes Gefühl vermittelt werden. Es finden wieder eine Veränderungen der zuvor eingeführten gewohnten Audios statt, die den Spielenden ein Signal geben.

Aber auch Geräusche, die auftreten, wenn man nur in der Nähe von Objekten ist, kann sehr effektiv sein, um die Spielenden im Spiel zu leiten, Gefahren anzudeuten oder um die Immersion zu verstärken. Denn wie die Spielfigur, geben auch die Monster Geräusche von sich. Laufen sie ziellos durch die Gänge hören wie vielleicht nur schlurfende Schritte. Sucht das Monster uns energisch, werden die Schritte lauter und die Geräusche in Form von Vokalisation noch durchgehen, werden intensiver. Wird man vom Monster entdeckt, gibt es meist ein lautes Signal, dass wir entdeckt wurden und das Monster kommt schnurstracks auf uns hinzu mit lautem Gebrüll und stampfenden Schritten.

3c. Vocalisation

Das Horror-Genre lebt vom Übernatürlichen. Zombies, Vampire, Geister, Dämonen und jegliche andere Art von Monster. Es ist wichtig, dass sie ihren eigenen, schwer zu definierenden Klang bekommen, vor dem wir uns fürchten. Dabei schauen wir uns einige Tricks an, die durch die Sounddesigner verwendet werden und wie die Arbeitsweise dabei aussehen kann.

Da es diese Wesen nicht gibt, müssen neue Soundeffekte für diese gestaltet werden. Was oftmals bei unterschiedlichen Monstern genutzt wird, ist die Kombination von verschiedenen Tiergeräuschen. Diese werden zunächst so verändert und dann übereinander gelegt, dass ein grässlicher und furchteinflößender Klang entsteht. Man kann aber noch abstrakter werden. Im Youtube-Video "How To Design Sounds For Horror Games" von Sounddesigner Marshall McGee, zeigt er ganz gut, wie unterschiedliche Konzepte Monster auf ganz neue Weise erscheinen lassen können und was eine gut gemachte Vokalisation ausmachen kann. So kann dasselbe Monster mal wie ein Bär oder plötzlich wie ein außerirdisches Wesen klingen. Auch hier hat man die Möglichkeit zu viel Kreativität, weil es die Monster nicht gibt und man nur die Sounds aus den Medien gewohnt ist. Darum ist es oft hilfreich, sich diese neu zu überlegen, um den Zuschauer aufs Neue zu überraschen.

3d. Musik & Motive

Musik:

Musik ist oftmals der beste Weg, um Gefühle auszulösen. Man kennt die traurige Musik, die im Film in besonders herzergreifenden Szenen einsetzt, den spannungsvollen Score im Actionfilm oder epische Musik um der Szene dieses gewisse Etwas zu geben und der Zuschauer da Gefühl bekommt er erlebt gerade etwas einmaliges. Im Horrorgenre funktioniert das besonders gut. Szenen, die vielleicht ohne Musik gar nicht so gruselig wirken, bekommen plötzlich etwas Bedrohliches. Dieselbe Szene mit lustiger Musik wirkt plötzlich lächerlich. Doch was lässt Musik gruselig klingen? Es gibt viele Arten von Horrormusik, aber ein guter Weg ist es, tiefe langsame Töne zu nutzen, um der Musik einen düsteren und bedrohlichen Sound zu geben. Plötzlich hohe und kreischende Töne können der Musik etwas erschreckendes und durcheinflößendes geben. Der Einsatz von Tremolo, chromatische Melodien und ein pulsierenden Rhythmus, gepaart mit dissonanten Akkorden geben der Musik ein unangenehmes Gefühl, das direkt auf die Zuschauenden oder Spielenden wirkt. Gerade in Momenten, wenn Spielende um ihr Überleben im Spiel kämpfen, kann laute Musik das Chaos verstärken, um den Spielenden die Situation zusätzlich zu erschweren. Ein Beispiel dafür ist das Puppenhaus-Level in Resident Evil 8. Um einen herum sind überall Puppen und man muss im Chaos eine spezielle Puppe finden. Die Musik setzt ein und plötzlich singt

ein Chor von Puppen um einen herum, lachen und kichern. Spielende haben in diesem Moment Zeitdruck und müssen auf ihre Umgebung achten. Da man dieser nervigen und schaurigen Musik ausgesetzt ist, kann man sich viel schwerer konzentrieren und ruhig bleiben.

Aber auch Gefühle wie Hoffnungslosigkeit, das Gefühl, alleine und hilflos zu sein, werden in Spielen wie Silent Hill auch super atmosphärisch eingesetzt. Aber auch beruhigende Musik, die einem das Gefühl von kurzweiliger Sicherheit gibt, ist ein Ansatz, um den Spielenden in Safezones Verschnaufpausen zu gewährleisten. Sobald man diese verlässt, und die wohlige Musik endet, bekommt man das Gefühl vermittelt, man betritt wieder eine kalte Welt voller Gefahren und würde am liebsten für immer an den sicheren Orten bleiben.

Motive:

Gerade chromatische Melodien kennt man von sogenannten Themes aus Filmen, die auch in Horrorspielen genutzt werden. Im Theme von Jaws, welches John Williams komponiert hat, wird die Musik so genutzt, dass die Zuschauenden vor den Opfern in den Filmen wissen, dass eine Gefahr bevorsteht. Die Melodie wird immer schneller, um zu suggerieren, dass die Gefahr immer näher kommt. Sie untermalt zusätzlich die Kameraperspektive im Wasser, die auf die Opfer schaut. Man bekommt das Gefühl, da lauert etwas in den tiefen Gewässern. Ein weiteres Beispiel dafür ist das Theme von Michael Myers aus den Halloween-Filmen. Auch hier müssen nur die ersten Töne der bekannten Melodie spielen und die Zuschauenden wissen, dass die Horrorikone irgendwo im dunklen auf seine Opfer wartet.

In Horrorspielen werden solche Themes auch genutzt, um dem Monster seine eigene Melodie zu geben. Diese kann sich auch verändern, um den Spielenden zu zeigen, in welchem Status sich das Monster gerade befindet. Sucht es einen, wird man gejagt oder hat es die Verfolgung sogar abgebrochen. Dazu gibt es vor allem in Dead Space verschiedene Musikeinspieler. Etwas bahnt sich an, die Musik setzt langsam ein, plötzlich taucht ein Monster auf und eine laute Jagdmusik beginnt. Während man rennt oder das Monster bekämpft, intensiviert sich die Musik immer mehr. Sobald man entkommen ist oder das Monster besiegt wurde, kommt ein kleiner Musikeinspieler, der suggeriert, dass die Gefahr vorerst vorüber ist. In Spielen allgemein werden oft kleine Musikeinspieler genutzt, um dem Spielenden Fortschritt hörbar zu machen. Die Spielenden finden etwas und es kommt eine kurze Melodie, die einen Hinweis darauf gibt, dass man einen Meilenstein erreicht hat.

Das Zusammenspiel:

Um das nochmal etwas zusammenzufassen, nehmen wir uns einfach ein anschauliches Beispiel. Wir gehen davon aus, unser Spiel spielt in einem großen verlassenem Haus. Wir müssen einen Schlüssel finden, um in den mysteriösen Keller des Hauses zu gelangen. Aber wir sind nicht alleine, während wir das Haus durchforsten.

Einer von vielen Wegen wäre der klassische Aufbau bis hin zum erschrecken, die Konfrontation mit dem Monster. Vielleicht erkunden wir das Haus und eine melancholische, mysteriöse Musik, die uns zum Erkunden motiviert, ist zu hören. Sie hört sich an wie aus einem alten Grammophon, was zur Umgebung passt. Unsere Schritte sind hallig, der Boden knarzt, wir fühlen uns alleine. Draußen regnet es und donnert. Nach etwas Erkundungszeit, setzt die Musik langsam aus, als würde das Grammophon langsam ausgehen. Unsere Schritte sind nicht mehr so hallig und wir hören unseren Atmen und unser Herz immer näher und lauter. Ein paar Meter hinter uns hören wir Schläge an einer Tür und ein undefinierbares Kratzen und Heulen. Als wir an der Tür schauen, was es mit dem Geräusch auf sich hat, springt plötzlich ein brüllendes Monster durch die Tür und verfolgt uns. Eine hektische Musik setzt ein. Wir entkommen zwar, aber nachdem die Musik aufgehört hat, setzt das Grammophon wieder ein, aber plötzlich klingt alles anders. Wir wissen, wir sind nicht alleine, aber unsere Schritte hallen wieder durch das ganze Haus und jeder Schritt könnte dem Monster verraten, wo wir uns befinden.

Hat man so einen Moment mal etabliert, kann man wie oben verschiedene Kombinationen nutzen, um mit der Angst des Spielenden zu spielen. Man kann wieder die Effekte und die Musik ändern, um den Spielenden ein unwohles Gefühl zu geben, aber bei der nächsten Tür, an der man ein Klopfen hört, ist dann gar nichts. Trotzdem fürchtet sich der Spieler davor. So kann man Horrorspiele unglaublich effektiv machen und das mit einfachen Geräuschen, die im richtigen Moment ausgelöst werden.

Mit der **Atmo** setzen wir also unsere Grundstimmung, aber sie hat im Bestfall Geräusche, die uns wie Donner oder schwarze Angst einjagen könnten. Die **Musik** kann auch vielseitig eingesetzt werden. Soll sie den Spieler in eine Stimmung versetzen oder sogar in Panik versetzen. Geht die Musik plötzlich aus, können andere Geräusche hervorgehoben werden und den Spielenden ebenfalls verunsichern. **Effekte** geben dabei zunächst das nötige Feedback im Spiel wie Laufen und Interagieren. Können ihn aber auch lotsen und erschrecken. Monstergeräusche mit passenden **Motiv**-Musikstücke geben dem Spielenden ein Druckmittel. Und eine hervorragende **Vokalisation** gibt dem Monster seine persönliche Note. Es ist ein ständiges Zusammenspiel der Ebenen und wie diese zusammen gespielt und verändert werden, um den Spieler nicht zu langweilen und ständig in die Irre zu führen. Durch den nicht linearen Stil der Spiele führt das zu guter Abwechslung, aber ist auch unglaublich schwer zu mischen, da je nach Spielkomplexität, nicht alle Spielszenarien vorhergesagt werden können.

4. Tools für Horror-Sound-Design

Mit einfachen Mitteln lässt sich schon schnell furchterregendes Sounddesign erstellen. Für die Atmo eignen sich ein paar Haushaltsgeräte, um ein bedrohliches, einengendes Dröhnen zu erzeugen. Man kann dazu eine Bohrmaschine, einen

Rasierer oder auch eine Zahnbürste verwenden. Die Aufnahme kann man in der DAW ganz einfach pitchen und/oder timestretchen. Das Ergebnis ist ein Grundton, den man je nach Umgebung durch Geräusch erweitern kann. Zum Beispiel Tropfen mit viel Hall, Donner, Wind und so weiter.

Effekte & Vokalisationen: Für Effekte ist es immer gut, unschöne Geräusche aufzunehmen. Diese kann man beispielsweise mit Distortion und Pitch abstrakter klingen lassen. Es gibt Leute die regelrechte Horror-Sounddesign-Instrumente bauen. Quietschende Türen, metallisches Kratzen und knarrende Dielen sind somit gute Grundlagen, mit denen man alltägliche Dinge alt und schauerhaft klingen lassen kann.



Monsterhafte Vokalisationen kann man prima mit der menschlichen Stimme erzeugen. Für eine Geisterstimme kann man seine Stimme aufnehmen und dann rückwärts abspielen. Rechnet man diesen Effekt auf die Soundfile und dreht diese erneut ab, klingt es mit zusätzlichen Hall, als würde eine geisterhafte Stimme aus dem Jenseits mit einem kommunizieren. Nimmt man verschiedene Schreie und Brüller auf, kann man ebenso durch Layering, Pitchen, Timestrechten und Hall furchteinflößende Monster erzeugen. Auch hier sind Dinge wie sehr langsam gespielte Bohrmaschinen oder auch ein Rülpsen viele Wege um Monstern ihre Stimme zu verleihen.

5. Wie kommt der Ton ins Spiel?

Man kann sich das Sounddesign von Spielen wie eine Verteilung von Lautsprechern vorstellen, die in der Spielwelt verteilt sind. Man spricht von 3D Emitters. Diese werden ausgelöst, wenn der Spieler eine Aktion auslöst. Zusätzlich zu den Ermittern benötigt man Audiolistener, die man sich wie virtuelle Ohren im Spiel vorstellen kann, die den ausgehenden Sound empfangen und zwar binaural. Also wie steht die Figur da, wie weit ist sie von den Ermittern entfernt und befindet sich etwas zwischen den Ermittern und dem Listener, was den Klang verändert. Musik und Ambiente sind meistens jedoch ausgeschlossen und spielen Stereo / Surround. Wann wie welche Sounds durch Aktion der Spielenden ausgelöst wird, steuert der Programmierer im

Code. Hier ist also beim Implementieren eine gute Kommunikation zwischen Programmierer und Sounddesigner wichtig, da hier zwei unterschiedliche Welten aufeinander treffen, die unterschiedliche Denkweisen nutzen. Vorher sollte man also kommunizieren, was das Ziel vom Soundevent sein soll und welchen Effekt es haben soll, damit jeder seine Arbeit machen kann ohne dem anderen zu sagen wie sie ihren Job zu machen haben.



Beim Implementieren kann man die Soundfiles dann direkt in die GameEngine einfügen oder sogenannte Audio Middleware nutzen, die als Brücke zwischen Spiel und Sounddesign fungieren. Zwei davon sind beispielsweise fmod oder Wwise. Diese bieten den großen Vorteil, dass man viel mehr Möglichkeiten hat, das Sounddesign vielseitiger in das Spiel zu integrieren, zu gestalten und zu mischen. Dabei spielt auch Ressourcennutzung eine wichtige Rolle. Es muss darüber nachgedacht werden, wann welche Sounds geladen werden und an welchen Stellen einzelne Emitter sinnvoll genutzt werden können. Ein Beispiel ist, wenn im Spiel ein langer Fluss ist, den die Spielenden plätschern hören, sobald sie in der Nähe sind. Hier kann beispielsweise ein Emitter auf einem Spline geführt werden, der mit dem Spieler mitbewegt wird, anstatt alle paar Meter einen neuen Emitter zu platzieren. Lange Soundtracks werden beispielsweise auch gestreamt, um Speicher zu sparen und es gibt auch die Möglichkeit, Sounds zu priorisieren, um weitere Ressourcen zu sparen.

6. Fazit

In dieser Hausarbeit wollte ich vor allem aufzeigen wie das Horrorgenre von guten Sounddesign lebt. Gerade in Horrorspielen bieten sich ganz neue Möglichkeiten Sounddesign interaktiv und kreativ zu nutzen. Jede einzelne Soundebene kann individuell genutzt werden, um den Spielenden ein mulmiges Gefühl zu übermitteln. Ich habe sehr viel aus meiner Spielerfahrung entnommen und habe durch einige sehr interessante Videos einen guten Einblick bekommen können, welche Sounddesigntricks verwendet wurden, um mir die Erfahrungen aus den Spielen zu geben. Mit Integrierung im Sounddesign habe ich persönlich noch keine Erfahrung, aber ich wollte zeigen, wie man mit einfachen Mitteln Horror-Sounddesign machen kann und wie die Theorie der Sound-Implementierung aussieht.

Vielen Dank fürs Lesen! - Henri Bornmann

Quellen: (Zugriff Ende März 2023)

- ▶ How To Design Sounds For Horror Games
- ▶ Video Game Sound Design Tutorial - Making Horror Ambiences
- ▶ What Makes Amnesia: Rebirth's Sound Design So Good?
- ▶ Video Game Sound Design Tutorial - How to Make Monster Sounds: Part 1
- ▶ How to Make Monster Sounds with your Voice
- ▶ How to create a SCARY ghost vocal effect! - Ghost Voice Effect - Creative Voc...
- ▶ How Sounds Get Into Games - Fundamentals Of Game Audio Implementation
- ▶ What Makes Music Creepy? | Inside the Science of Horror Music

https://www.youtube.com/watch?v=6aFfN4HtjEc&ab_channel=JacobGeller

Spiele: Dead Space 1
 Resident Evil 8
 Blair Witch
 Amnesia
 P.T.