

Projektdokumentation „Twinfire Sally“ (AUDIO):

Konzept:

Gefragt war ein Musikstück, das sich im Laufe der Zeit steigert. (neue Inseln: neue Elemente) Ich habe alles in einzelnen Layern komponiert, die dann bei bestimmten Stufen hinzugefügt werden können. Das Team hat geschätzt, dass man für ein Level eineinhalb Minuten brauchen könnte, weshalb wir uns auf ein Loop in dieser Länge geeinigt haben. Das Loop lebt quasi von den neuen Elementen, die hinzugefügt werden wenn der Spieler neue Stufen erreicht. Die gewünschten Instrumente waren beispielsweise Glocken & Kalimba. Vom Stil her hat sich das Team ein Stück gewünscht, was an Wintergatan erinnert.

Herangehensweise/Doku:

Begonnen habe ich mit der Suche nach passenden Sounds (Glocken, etc.) Daraufhin habe ich lange nach einer Melodie gesucht, die an Wintergatan erinnert aber gleichzeitig nicht zu monoton ist (aufgrund des Loops). Dann habe ich weitere Elemente hinzugefügt (Bass, Pads, Kalimba, Schlagzeug). Es gab dann einige Unklarheiten bezüglich der Percussion. Schlussendlich habe ich sehr viele Versionen gemacht, mit unterschiedlichen Percussion-Elementen, was ziemlich viel Kraft gekostet hat. Für die Zukunft weiß ich, dass man erst ganz genau wissen sollte was sich das Team denn überhaupt wünscht. Es gab dann eine Version mit Trommeln (Djembe etc.) und eine Version mit dem eher klassischen Schlagzeug und zusätzlich dazu 100 Zwischenversionen. Einen Überblick zu behalten ist mir dann im Laufe der Zeit auch sehr schwer gefallen. Allerdings ist das ganze eine gute Erfahrung gewesen aus der man für die Zukunft etwas mitnehmen kann.