

STAR WARS[®] ROGUE SQUADRON™

Maike Böckenhoff, Tim Griesbach

CHRIS HÜLSBECKS SOUNDTRACK INTEGRIERT SICH IN DAS SOUNDDESIGN DES STAR WARS-UNIVERSUMS

Peer Schneider, 9.12.1998 in IGN: "As any fan of the trilogy will know, the Star Wars phenomenon reaches further than just visuals. Watch the movies with the sound muted, and you'll know what we're talking about. What would Star Wars be without the roaring engine sounds of the TIEs and the booming John Williams score?"



Reviews:

Peer Schneider, 9.12.1998 in IGN: "The Star Wars theme blares in full force out of your stereo speakers [...] you will be treated to full 3D sound. [...] Rogue Squadron's soundtrack will blow you away. [...] Thanks to the expertise of the old-school sound experts Stember and Huelsbeck, it's probably the best and most extensive orchestra/symphony soundtrack outside of real CD music. Impressive new compositions fit in perfectly with many John Williams pieces from the movies."

Ryan Mac Donald, 11.12.1998 in Gamespot: „All of the voices sound fairly decent and really draw you into the game. [...] incredible sound effects, like the scream of TIE fighters zooming past you with their guns blazing, really sound terrific. The game also makes good use of stereo effects. The only thing in the audio department that Rogue Squadron lacks is quality music. Sure, it's Star Wars stuff, but the actual quality of it doesn't sound very good.“

Chris Hüsbeck, erfahrener Videospielkomponist (u.a. Turrican), schreibt insgesamt **40 Minuten** größtenteils **loop-basierte Musik**, die neben Originalsequenzen aus John Williams' Filmscores tritt.

Grundlegender Aufbau, dynamische Wechsel von:

- > **Basic music**: beim Durchfliegen von Terrain ohne Gegner in Sichtweite

- > **AT-Attacking music**: bei Wechsel in (durch das Radar visualisierte) Kampfgebiet
- > **Easter Eggs** (Cues z.B. beim Überfliegen von Lukes Haus)

Hüsbeck orientiert sich an Williams' Score und separiert u.a. einzelne **Motivfragmente** und bindet diese in seine Musik ein:



Oben: Hüsbeck, Rogue Squadron, Mission 15 – Moff Seerdons Rache „Save the bacta“; unten: Williams, A New Hope, „The Force Theme“ bzw. „Luke's Theme“

Dies trägt dazu bei, dass der Hörer in der neu komponierten Musik **auditive Ankerpunkte** findet, wegen derer sie nicht völlig fremd wirkt. Sobald jedoch längere Ausschnitte aus dem unverkennbaren Original-Soundtrack zitiert werden, stechen sie aufgrund ihres Bekanntheitsgrades merklich heraus.

In keiner Mission erklingt vollständig der Originalscore, lediglich an den markantesten, möglicherweise **notwendigsten Eckpunkten** erklingt John Williams' Musik – natürlich das „Main Theme“ zum Opening Crawl, ein Jingle bei erfolgreich absolviertem Mission und der Imperial March beim Bekämpfen des Endgegners.

In den Spielverlauf sind Dialoge eingestreut, die ähnlich auch in den Filmen zu finden sein könnten. **Atmosphäre schaffende Unterhaltungen** mit den Sternjägerpiloten des Rogue Squadron und Anweisungen während der Einsatzbesprechungen lassen die Situation wie im Film erscheinen. U.a.: „I'm clear, but my fighter's down!“ "These shields are a little weak!" „I'm picking up multiple signals, TIEs, and coming in fast!“

Bekannte Stimmen aus Star Wars-Filmen und -Spielen wie zum Beispiel **Bob Bergen** (Stimme von Luke Skywalker, offizielles „audio double“ von Mark Hamill) transportieren den Spieler in das Star Wars-Universum. Diese sind den Originalstimmen verblüffend ähnlich.

HÜLSBECKS KOMPOSITION MACHT GEMEINSAM MIT DEN SAMPLES AUS WILLIAMS' SOUNDTRACK, DEN ORIGINALEN TONEFFEKTEN UND DEN VERTRAUT WIRKENDEN DIALOGEN ROGUE SQUADRON ZU EINEM AUDITIV ÜBERZEUGENDEN STAR WARS-SPIEL.

Literatur:

- Smith, Rob (2008): Rogue Leaders: The Story of LucasArts, Chronicle Books
<http://www.ign.com/articles> <http://starwars.wikia.com>
<http://www.escapeistmagazine.com> <http://www.metacritic.com>
<http://www.gamespot.com/reviews> <http://pixelatron.com/blog/>