

Inspirationen: Dungeonsynth

Musikalische Untermalung im Rollenspiel ist ein beliebtes Diskussionsthema. Manchen stört es, andere schwören drauf. Und selbst unter den Befürwortern gibt es Debatten über das Was, Wie und Wann. Greift man zu Film/Serien Soundtracks oder spezieller Rollenspielmusik? Ist reines Ambiente besser als Musik? Stört Gesang? Und wie verwaltet man die Playlisten am besten, ohne dabei zum DJ zu werden?

Wer in der PreInternet Zeit mit Musik spielen wollte, hatte es da leichter. Schließlich waren Auswahl, Verfügbarkeit und technische Möglichkeiten sehr viel beschränkter als heutzutage. In meiner Jugendgruppe gab es drei Dauerbrenner: der [Conan Soundtrack](#), der [Braveheart Soundtrack](#) und der Soundtrack des PC Spiels „[Das schwarze Auge - Schatten über Riva](#)“

Kleiner Exkurs für die Millenials: zu Beginn der CD-ROM als Datenträger war es üblich die Spieldaten als ersten oder letzten Track auf die CD zu pressen und Musik daneben als eigene Tracks. Diese konnte man auch in einen handelsüblichen CD-Player abspielen. Aber Vorsicht: der Datentrack konnte Trommelfell und Boxen sehr belasten.

Und so komme ich nun zu **Dungeonsynth**. Hierbei handelt es um eine musikalische Spielart, die im Zuge der [Synth- und Retrowave Welle](#) aufkam und ihre Wurzeln (neben Black Metal Intros) in den Soundtracks der alten Dungeoncrawl Computerspiele wie *Lands of Lore*, *Eye of the Beholder* oder *DSA - Schatten über Riva* hat. Man könnte also fast von so etwas wie einer musikalischen OSR Bewegung sprechen.

Viele werden das Genre wohl als billiges Synthiegeduddel abspeisen, ich kann in dieser minimalistischen, repetitive und künstlich anmutenden Musik aber durchaus mehr entdecken. Für mich vermitteln viele Interpreten unheimlich viel Atmosphäre, ohne sich dabei zusehr in den Vordergrund zu drängen. Und das war wahrscheinlich auch die Intention der alten PC Soundtracks. Viele Interpreten eignen sich meiner Meinung nach wunderbar als Spielhintergrund oder als unaufdringliche Schreib-/Lesebegleitung. Und davon abgesehen finde ich diesen

Brückenschlag zwischen „Old School“ PC Games, Musik und Pen and Paper RPG ziemlich spannend.

Bevor ich jetzt aber groß weiter über Musik fachsimpeln, hier ein paar konkrete Empfehlungen und Links zu weiteren Vertiefung des Themas.

Falls jemand Ergänzungen dann, steht die Kommentarfunktion natürlich zur Verfügung.

- [Ur Pale](#)
- [Erang](#)
- [Old Tower](#)
- [About Dungeon Synth](#) (Youtube)
- [Bandcamp Artikel zu Dungeonsynth](#)
- [Bandcamp Artikel 2 zu Dungeonsynth](#)
- [Dungeon Synth Blog](#)