



Одна из самых ярких составляющих экшен-адвенчуры **Kena: Bridge of Spirits** – это ее саундтрек, созданный вместе с ансамблем традиционной индонезийской музыки **Gamelan Çudamani**

Все началось с того, что в поисках источников вдохновения для саундтрека композитор игры Ясон Галлати обратился к творчеству Çudamani. Послушав их работы, он решил написать им, не будут ли они против поработать вместе. Заместитель управляющего ансамблем Эмико Сарасвати изначально колебалась, не хотев, чтобы музыка **Gamelan** использовалась в какой-то игре, но переговорив с Галлати, все-таки согласилась на сотрудничество, поскольку ей понравилось, как поднимаемые в "Кене" темы перекликаются с их культурой, ценностями и философией.

Стали известны подробности саундтрека Kena: Bridge of Spirits для PS5

Автор: BM

28.09.2020 09:53

После успешной сессии звукозаписи в Калифорнии, Галлати и креативный директор студии **Ember Lab** Майк Гриер отправились для более углубленной работы над саундтреком на Бали, где находилась основная часть состава **Gamelan Çudamani**

. Бамбуковые инструменты слишком велики, чтобы их можно было легко перевозить по всему миру, поэтому без поездки туда было действительно не обойтись.

Ансамбль под руководством основателя Дэвы Путу Бераты сочинял оригинальную музыку, основываясь на игровых кадрах и текстовых описаниях сцен, а затем Ясон использовал ее при создании окончательных вариантов композиций. Тесное сотрудничество всех музыкантов позволило команде **Ember Lab** избежать подводных камней, на которые в свое время наткнулись другие разработчики, например, создатели **The Legend of Zelda: Ocarina of Time**

, случайно включившие религиозные исламские молитвы в одну из своих песен.

По словам Галлати, сотрудничество с Бератой и остальными музыкантами было невероятно продуктивным и полезным. Несмотря на то, что поначалу они не были в восторге от этой затеи, в конечном итоге все остались довольны получившимися результатами.

Напомним, что узнать о халявных играх и распродажах вы можете на сайте HalvaGames.ru