

Die Musik von Gothic 3

ANDANTE IM AUDIMAX

In Bochum fanden Anfang Juli die Orchesteraufnahmen zum Soundtrack für Gothic 3 statt. Das gewaltige Projekt zeigt: Schon die Musik der Rollenspiel-Hoffnung übertrifft alle Erwartungen.

Die Gäste haben klare Anweisungen erhalten: Fotografieren ist verboten, denn Fotoapparate klicken. Handys bleiben ausgeschaltet, das Tuscheln ist einzustellen, Husten zu unterdrücken. Wie Spinnenbeine staken ein Dutzend Mikrofone in das Auditorium; ihnen entgeht kein Geräusch der rund 50 Gäste, die sich in den orangefarbenen Sitzstafeln des holzgetäfelten Saals verlieren. Die Horcharme lauschen nach der Mitte der Arena, unten auf dem Parkett greifen 62 Musiker der Bochumer Symphoniker zu ihren Instrumenten. Es ist die Großbesetzung des Orchesters: Zu den Violinen, Bratschen und Celli, zu den Klarinetten und Oboen, den Hörnern und Posaunen kommen Harfe und Xylofon, Flügel und Orgel, Glocken und Pauken und ein riesiger Gong. Hans Jaskulsky hebt die Arme. Der Saal hält den Atem an. Was ab jetzt im Audimax der Ruhr-Universität Bochum zu hören ist, kommt auf Band, und was auf

Band ist, kommt ins Spiel. Mit einem Schwung des Taktstocks beginnen die Orchesteraufnahmen für **Gothic 3**.

Epik für Innos

Aus der Stille des Auditoriums erheben sich die Hörer. In das schwellende Dröhnen der Bässe dämmern Geigen, schrillen Flötenriller, wirbelt die Pauke, bis der Saal unter der Wucht des Crescendos schwingt. Ein Beckenschlag; das Orchester schwenkt ein in das Thema des Stücks. Auf dem dunklen Grundschritt der Blechbläser schwimmen die Streicher, das Audimax dehnt sich in epische Weite, die Decke wölbt sich in die Unendlichkeit des Sternenhimmels. Sanft tragen die Violinen die Melodie zurück auf die Erde; sie erzählen eine Geschichte bedrückender Melancholie. Wie verärgert fällt jetzt das Orchester ein, noch einmal schwingt sich die Musik auf zum gewaltigen Schlussakkord. Knapp zwei Minuten, »Innos Divine Powers«: Im Spiel wird dieses Stück ertönen, wenn der Held in seinem Abenteuer zum ersten Mal mit Innos zusammentrifft, dem guten Gott des **Gothic**-Universums.

Der Tonmeister

Der Gong ist noch nicht verhallt, da knattert die Lautsprecherstimme von Tonmeister Stephan Cahen in den Saal. Cahen sitzt im Regieraum. Was die Mikrofone einfangen, mischt sich in seinem Kopfhörer. Er hört, wie die Musik auf dem Band klingt, er hat das Sagen. »Das Tempo stimmt nicht«, bellt der Lautsprecher. Hans Jaskulsky nickt, der Part wird wiederholt. Das Tempo stimmt immer noch nicht. »Das ist mir stellenweise zu behäbig«, schallt Cahens Stimme, »dürfen wir das Tempo anheben?« Die Frage gilt Kai Rosenkranz, dem Komponisten unten im Saal. Der nickt. »Dann bitte noch mal.« Das Orchester schwingt sich deutlich flotter durch die Passage, mit der Dynamik steigt die Dramatik des Stücks. Beim dritten Versuch sind Cahen die Streicher zu auffällig. Beim vierten Mal dämpft er die zweiten Geigen. Beim Fünften missfallen die Klarinetten. Das Orchester spielt längst nicht mehr das



komplette Götterthema, nur die beanstandeten Teilstücke. Die werden später ins Gesamtwerk eingeschnitten. Beim zwölften Mal ist Cahen mit dem Auftakt unzufrieden, der Orchestrator Valery Voronov wird hinzugebeten, er hat die Partitur verfasst. Es gibt eine Diskussion mit dem Dirigenten, man einigt sich. »Sie wissen, alles was unmöglich ist, will ich von Ihnen haben«, plärft der Lautsprecher. Beim 13. Versuch zirpen die Violintriller einen Hauch zu tief. Voronov blättert in der Partitur, Rosenkranz läuft durch den Saal und lauscht seiner Musik. Take 15: »Jetzt klappern die Geigen ein bisschen.« Take 18: »Wir haben's fast!« Der 20. Versuch ist der letzte, nach knapp 20 Minuten ist das erste Stück perfekt. 31 sollen es werden, vier Tage hat das Orchester Zeit.



Das Trommeln der Orks: Die Percussion-Aufnahmen mit der japanischen Taikoband Gocoo fanden bereits letztes Jahr statt.



Tuscheln am Dirigentenpult: Eine Partitурpassage wird diskutiert.

Partitur aus dem Keyboard

Kai Rosenkranz hat die Musik für das erste und das zweite **Gothic** geschrieben, in drei Wochen wird er 25 Jahre alt. Es ist sein Tag. Er ist aufgedreht, er kümmert sich um jeden, er strahlt: »Heute habe ich mich zum ersten Mal gefreut, als mein Wecker um 6 Uhr geklingelt hat!« Bisher kamen die **Gothic**-Orchesterstücke aus seinem Keyboard, jetzt kommen sie von den Bochumer Symphonikern. »Da liegen Welten dazwischen«, staunt Rosenkranz, »das ist meine Musik, ich kenne sie. Aber das prickelt, das lebt!« Es ist seine erste Arbeit mit einem Orchester. Die Stücke hat er auf dem Keyboard komponiert, eine Software warf die Notenblätter aus, Kai versah sie anschließend mit Anmerkungen. Orchestrator Valery Voronov verwandelte sie in eine Partitur. »Ich habe mir das kompliziert vorgestellt. Aber es ist doppelt so kompliziert wie vorher.« Kai lacht. Es ist seine Musik. Er hat seine Vision mit dem Tonmeister und dem Dirigenten besprochen. Jetzt steht er dabei, ganz nah am Orchester und hört zu, wie sie umgesetzt wird.

Chor und Solisten

Was die Symphoniker im Bochumer Audimax einspielen, ist die Grundlage für die Musik in **Gothic 3**. Sie ist nicht vollständig. Vier weitere Aufnahmen kommen dazu. Der Chor: Epische Stücke wie das Innos-Thema bekommen Sängerstimmen, engagiert ist der SAM Gospel Choir unter Leitung des **Starlight Express**-Dirigenten. Die Solistin: In vielen Passagen soll eine ätherische Frauenstimme schwingen, klagen oder flüstern; es wird Lisbeth Scott sein, die viele große Soundtracks von **Sixth Sense** bis **Königreich der Himmel** getragen hat. Die Exoten: Weil in Wüstenregionen australische Didgeridoos brummen oder in Städten Mandolinen klingen sollen, spielen zwei Instrumentalisten ungewöhnliche Klänge nachträglich ein. Die Trommler: Die japanische Taikoband Gocco hämmerte für die Kampfscenen des zweiten und dritten **Matrix**-Films wilde Percussion-Rhythmen ein,



Kai Rosenkranz (25) ist der Komponist für Gothic.

in **Gothic 3** peppt die Truppe alle Ork-Melodien martialisch auf. Die Aufnahmen liefen schon im September letzten Jahres, ebenfalls im Bochumer Audimax. Das bebte unter den Trommelschlägen der Japaner so stark, dass es auf den Bändern zu hören war – das Team musste umbauen.

Patchwork-Musik

Die einzelnen Aufnahmen werden im Studio verschmolzen, nur um sie dann wieder auseinander zu nehmen. Denn die Musik soll sich in **Gothic 3** dynamisch an die Spielsituation anpassen. »Wir haben ein System entwickelt, das die Orchesterstücke an den Taktgrenzen teilt«, erklärt Kai Rosenkranz. Zwischen 600 und 800 Puzzlestücke sollen es werden, jedes versehen mit Metainformationen wie der Tonart und der Intensität. Daraus baut das Spiel wieder Musikstücke zusammen, die sich mit der Situation verändern; Übergangsstücke sollen den Wechsel kaschieren.

»Das ist also Gothic 3?«

Es ist ein Mammutprojekt. Noch keine deutsche Spieleproduktion hat so viel Aufwand in den Soundtrack eines Spiels gesteckt, auf dem Projekt ruhen viele Hoffnungen. Was alleine die Musik kostet, mag der Entwickler Piranha Bytes nicht sagen.

Die Aufnahmen haben auch fachfremde Journalisten angelockt, 3SAT ist da und die Westfälische Allgemeine. Eine Präsentation soll ihnen das Spiel näher bringen, sie verliert sich in abstrakten Technikdetails,

DER GOTHIC-KOMPONIST ÜBER SEINE MUSIK

GameStar Kai, hast du Erfahrung mit Orchestermusik?
Kai Rosenkranz Nein. Das ist meine erste Zusammenarbeit mit einem Orchester. Ich habe mir das kompliziert vorgestellt. Aber es ist doppelt so kompliziert wie vorher.

GameStar Wie entsteht deine Musik?

Kai Rosenkranz Ich komponiere sehr intuitiv. Ich habe mein Keyboard vor mir und spiele Melodien. Die Software wandelt das Gespielte in Noten um. Auf Papier notiere ich dann Details wie Crescendi oder Legato-Bögen.

GameStar Wie wird daraus die Orchesterpartitur?

Kai Rosenkranz Auf meiner Partitur steht im Wesentlichen drauf, worauf ich hinaus will. Wenn ich das dem Orchester vorlegen würde, dann bekämen die die Krise. Meine Partitur wird vom Orchestrator Valery Voronov in Notenmaterial umgewandelt.

GameStar Woher weißt du, wie die Musik klingen wird?

Kai Rosenkranz Ich lasse das, was ich eingespielt habe, von einem virtuellen Orchester wie dem aus Gothic 2 spielen. So kriege ich einen musikalischen Eindruck. Es gibt von jedem Stück eine Demoversion.

GameStar Wie ist das, nun das Orchester zu hören?

Kai Rosenkranz Da liegen Welten dazwischen. Das ist meine Musik, ich kenne sie, aber das prickelt, das lebt! Das hat eine Eigendynamik, weil die Musiker die Noten interpretieren. Die Musik ist weniger mechanisch.

GameStar Deine Musik besteht aus vielen Einzelteilen. Wie behältst du den Überblick?

Kai Rosenkranz Die Computerdemos helfen dabei sehr. Ich weiß vorher, was ich haben will, und rekonstruiere dann dieses Ziel. Und ich arbeite jetzt seit eineinhalb Jahren an dieser Musik – inzwischen habe ich die Stücke komplett im Kopf und weiß, wenn etwas fehlt.

bewegte Spielausschnitte werden nicht gezeigt. Einige der Musiker haben sich unter die Zuschauer gemischt, sie sehen hier zum ersten Mal, wofür die Melodien sind, die sie einspielen. »Das ist also dieses Gothic 3?«, fragt eine Musikerin. Die Monster findet sie niedlich, Kämpfe eher sinnlos. »Es spielt keine Rolle, wofür die Musik gedacht ist«, sagt sie, »wir spielen die Noten, die auf dem Blatt stehen.« Ihr machen die Aufnahmen Spaß: »Die Musik ist ja angenehm.« **CS**



Den Orchester-soundtrack zu Gothic 3 interpretieren die Bochumer Symphoniker.