



Männer für den guten Ton

DIE MUSIK-MACHER

Kaum einer nimmt sie wahr. Kaum einer sagt: »Könnte ich dauernd hören!« Aber sie ist stets gegenwärtig. Und nicht selten macht erst sie aus einer guten Spielatmosphäre eine brillante: die Musik.

GC-KONZERT 2005

Auch in diesem Jahr wird es wieder ein Eröffnungskonzert zur Spiele-Messe in Leipzig geben: Andy Brick dirigiert über eine Stunde lang das FILMharmonic Orchester und verzaubert zirka 2.000 spielevernarnte Fans unter anderem mit Klängen aus *Battlefield 2*, *Arcanum*, *Morrowind*, *Spellforce 2*, *International Karate* und *Silent Hill 2*. Insgesamt sollen zwischen 14 und 16 bekannte Melodien zu hören sein. Im Anschluss geben die Komponisten wieder Autogramme. Auf gc-germany.de berichtet die Messe über Neuigkeiten, auf vgmconcerts.com bleiben Sie zudem durch einen Newsletter immer auf dem Laufenden. Wir teilen Ihnen auf GameStar.de mit, wann der Ticketverkauf offiziell startet.



Das FILMharmonic Orchester aus Prag bestreitet auch 2005 das Eröffnungskonzert der Games Convention.

Denken Sie mal über all die Spiele nach, die Sie besonders lieben.

Denken Sie an das, was Sie daran genau lieben. Ist es die Grafik? Die Handlung? Die Action? Die tollen Rätsel? Die abwechslungsreichen Einheiten? Oder ist es vielleicht sogar die Musik?

Spielemusik führte lange Zeit eine Art Schattendasein. Das lag in den Anfangszeiten primär an der eingeschränkten Technik. Dröger PC-Speaker- und später mauer Adlib-Sound erzeugten alles, nur keine Klangspektakel. Trotzdem oder gerade deshalb sind Melodien aus dieser Zeit vielen noch fest im Ohr verwachsen. Das *Tetris*-Thema etwa kennt jeder, der schon dabei war, als die Klötzchen das Fallen lernten. Oder die Klänge aus *Giana Sisters*. Doch nur liebenswerte Nostalgiker haben irgendwo auf der Festplatte einen Ordner, in dem die dünnen Klänge lagern. Bei Vollblut-Fans stehen vielleicht sogar ein paar CDs im Regal. Etwa der Soundtrack zum Actionspiel *Turrican* von 1990. Und daneben eine *Sacred*-CD. Und daneben die Maxi des *Half-Life*-Themas oder der Soundtrack

von *Age of Mythology*. Denn Zeiten, Technik und Anspruch ändern sich. Immer mehr Spiele-Musik findet ihren Weg auf separate Datenträger. Bis die Melodien einen ähnlichen Stellenwert haben wie Filmmusik, wird noch einige Zeit vergehen. Doch die Publisher stecken mittlerweile mehr Geld in die Umsetzung, die Produktionen werden aufwändiger – und immer mehr Leute schenken ihnen Gehör. Trendsetter Electronic Arts hat sogar ein eigenes Label gegründet, um die Musik großflächig vermarkten zu können.

Wie entsteht eigentlich die Musik zu einem Spiel? Wer sind die Leute dahinter? Und wieso benötigen diese Menschen nicht nur massenhaft teure Gerätschaften, sondern auch Liebe zum Spiel und eine gehörige Portion Idealismus?

Von Turrican nach Kalifornien

»Als ich 1987 begann, hauptberuflich Musik für Spiele zu machen, war alles einfacher«, verrät uns Chris Hülsbeck, Veteran unter den Komponisten und Schöpfer der *Turrican*-Melodien. »In Europa gab es nur

eine Handvoll Menschen, die das konnten. Damals ging es auch eher um den technischen Aspekt als um die Qualität der Melodien selber. Da traten die Firmen noch an einen heran, man musste nicht in Ausschreibungen um den Auftrag kämpfen.« Heute ist das anders, wissen Markus Holler und Fabian Del Priore. Beide sind als Auftragsmusiker tätig. »Vor den meisten Jobs steht ein Auswahlverfahren. Ich schicke den Spielefirmen entweder ein Beispiel, das meine Musik charakterisiert, oder man gibt den Komponisten in der engeren Wahl ein paar Angaben an die Hand, in welche Richtung die Klänge gehen sollen. Manchmal bekommen wir Screenshots, manchmal auch nur Konzepttexte. Und dann lässt man uns basteln«, schildert Markus den üblichen Vorgang. Aktuell arbeitet er an der Musik für das Intro und die Credits der Shooter-Hoffnung **Stalker**. Fabian, der bei seinem ersten großen Auftrag 1997 zusammen mit Chris Hülsbeck die Musik für Blue Bytes **Extreme Assault** komponierte, hat andere Erfahrungen: »Es passiert auch, dass man durch Beziehungen an Aufträge kommt, weil einen jemand kennt und die Musik mag. Dann muss man sich nicht mal bewerben. Das war alles schon mehrfach da.«

»Trotzdem braucht man ein Mindestmaß an Selbstaufgabe und Idealismus«, erklärt Markus. »Reich wird man mit dem Job zumindest jetzt noch nicht. Vor allem nicht als Freiberufler.« Gut haben es da die Menschen, die als Hausmusiker fest bei einer Firma eingestellt sind. Chris Hülsbeck etwa arbeitet als Music Director und Komponist bei Factor 5 in Kalifornien (bekannt unter anderen durch **Star Wars: Rebel Strike** für den Gamecube).

Mach's wie Hans

Fest angestellt ist auch Gustaf Grefberg, der zuletzt mit seinem Soundtrack zu **The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay** nicht nur bei uns lobend erwähnt wurde (Ausgabe 03/05, Seite 174). Die amerikanische Spiele-Webseite GameSpot nominierte den Score in der Kategorie »Best Ori-

ginal Music 2004« – auch wenn letztendlich **Katamari Damacy** gewann, ein Spiel für die Playstation 2. »Im Prinzip ist alles eine Frage des Flows«, beschreibt Gustaf seine Art, ein Musikstück zu komponieren. »Ich versuche, den Kopf frei zu bekommen, um das Herz und den Körper sprechen zu lassen. Deswegen mache ich an Tagen, an denen ich komponiere, mindestens eine Stunde Yoga. Wenn ich mich ans Keyboard setze, gibt es meist keine Regeln. Nur ein Metronom tickt vielleicht im Hintergrund.« Bei Markus Holler ist es ähnlich. »Ich probiere einfach los. Konkret wird es erst, wenn ich über 16 Takte hinaus bin.«

Nicht immer haben die Komponisten freie Hand. Häufig äußern die Firmen spezielle Wünsche. Fabian Del Priore lacht, als er sich an **Extreme Assault** erinnert: »Die Aufgabenstellung war denkbar einfach: Hör dir »The Rock« von Hans Zimmer an und leg los! Keine Bilder, keine Previews vom Spiel, kein Konzept, keine weiteren Infos. Gar nichts.« Filmkomponist Hans Zimmer, das weiß auch Markus Holler zu berichten, wird gerne als Beispiel herangezogen. Mit **Stalker** hatte er jedoch ein anderes Erlebnis: »Ich bekam von den Entwicklern Beispielmusik. Das war eine ziemlich wilde Mischung aus Hardcore-Metal und elektronischen Klängen. Und das ist so gar nicht mein Stil. Doch die Musik, die ich letztendlich einschickte, hat GSC Game World dann überzeugt.«

Auf unsere Frage, inwieweit die **Riddick**-Lizenz Einfluss auf seine Arbeit hatte, antwortet Gustaf: »Das schlimmste war die Bürokratie, die mit so einer großen Lizenz einhergeht. Wenn ich eine Frage hatte, dauerte es immer ewig bis zur Antwort. Und eigentlich war der Plan, dass ich mich mit Graeme Revell, dem Komponisten der Filme, kurzschließe. Aber so weit ist es nie gekommen. Deswegen hatte ich ziemlich freie Hand.«

Man muss aufhören können

Was aber, wenn man sich quält, über Wochen, vielleicht Monate, in den eigenen Ohren ganz großartige Musik komponiert und von den Entwicklern ein »Naja, ganz okay. Aber kannst du bitte hier noch was ändern? Und da das wegnehmen?« ernetet? Fabian zuckt mit den Achseln und meint lakonisch: »Meine eigene Musik finde ich eher zufrieden stellend, selten großartig. Sofort nachdem ich mich ins Zeug gelegt habe und die Musik verschickt wurde, fallen mir auf einen Schlag 100 Sachen ein, die ich hätte besser

Gustaf Grefberg, 30, hätte mit seinem Soundtrack für **Chronicles of Riddick** fast den begehrten GameSpot-Award eingestrichen.



Markus Holler, 28, in seinem Heimstudio. Zuletzt schuf er hier die ersten Kompositionen zum Intro und den Credits von **Stalker**.



Chris Hülsbeck, 38, Komponisten-Veteran, arbeitet fest bei Factor 5 in Kalifornien. Die Turricon-Melodien stammen von ihm.

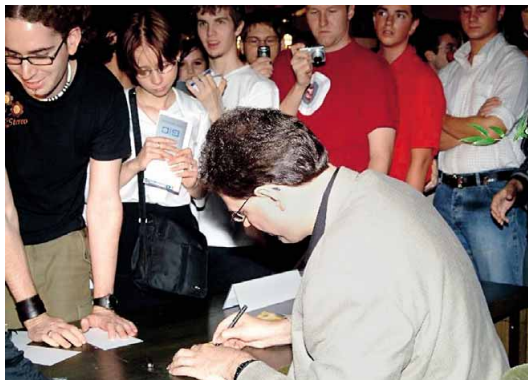


Fabian Del Priore in seinem Studio. Im Hintergrund diverse Keyboards, an denen er an seinen Stücken bastelt.

machen können. Meine Erfahrung zeigt aber, dass der Zeitpunkt sehr wichtig ist, an dem man aufhört, an der jeweiligen Musik herumzuschrauben. Denn irgendwann kann man die Musik nur kaputt korrigieren. Wenn es dem Auftraggeber mal nicht gefällt, sollte man Professionalität wahren und nicht in Selbstmitleid versinken, sondern die genannten Vorschläge umsetzen. Denn schließlich arbeitet man für andere. Wenn man keine Kritik einstecken kann, dann sollte man nur Musik für sich selbst schreiben.«

Gustaf, der in den Büros von Starbreeze arbeitet, hat den Vorteil, dass er die Entwicklung des Projekts genau verfolgen und sofort auf Änderungen und Kritik rea-





Nach dem Spielmusik-Konzert in Leipzig 2004 stürmten Fans den Tisch von Chris Hülsbeck, um ein Autogramm zu ergattern.

gieren kann. »Das ist ein großer Vorteil gegenüber Auftragskomponisten.« Chris geht es ähnlich, auch wenn er auf die Kritik gerne mal verzichten würde. »Aber es tut der Arbeit im Endeffekt nur gut«, sagt er. »Manchmal schraube ich ewig an etwas, das ich dann komplett verwerfe. Und mache es in vier Tagen neu und besser.«

Teuer, teurer, Musiker

Natürlich kann man mit der richtigen Software auch auf einem gewöhnlichen Heim-PC schon erste Musik-Tüfteleien anstellen. Doch um damit Geld zu verdienen, braucht man eine teure Ausstattung (und haufenweise Talent, wie Chris eindringlich warnt). Markus vergleicht den Wert, der in seinem Studio steht, mit dem mehrerer guter Kleinwagen: »Darunter fallen natürlich jede Menge Synthesizer mit verschiedenen Klangsynthesen. Sehr gerne nehme ich heute noch den Yamaha VL1-m mit seiner Physical Modelling Synthese und den Kawai K5000 mit additiver Synthese, Kompressoren, Klangverbieger, Patchbays, ein Mischpult, Preamps für die Mikrofone, natürlich auch ein paar Mikrofon und akustische Instrumente und noch allerlei Kleinkram.« Bei den anderen Komponisten sieht es ähnlich aus, nur dass sich die Komponenten in Marke und Preis unterscheiden.

Ode an WarCraft 3

»Dass die Spielmusik neue Wege beschreitet, sieht man vor allem daran, dass

immer häufiger echte Orchester zum Einspielen beauftragt werden«, sagt Chris. Das macht die Melodien lebhafter und echter. Das FILMharmonic-Orchester aus Prag hat sich beispielsweise auf Soundtracks spezialisiert und unter anderem die Kompositionen von **Everquest 2** eingespielt. Chris Hülsbeck träumt allerdings davon, mal wieder andere Wege zu gehen und klar erkennbare elektronische Klangwelten zu erzeugen. **Half-Life 2** hätte ihn zum Beispiel sehr gereizt. Markus' Wunsch ist es hingegen, irgendwann einmal ein episches Rollenspiel im Bioware-Stil zu vertonen. Denn letztendlich geht bei all unseren Befragten die Liebe zum Spiel mit der Liebe zur Musik Hand in Hand.

Ähnlich ist es auch bei Jan Hegenberg. Nur dass der Prozess bei ihm komplett anders herum verläuft. Denn Jan macht Musik zu bereits fertigen Spielen, die er liebt. Er gehört zur Multiplayer-Szene und schreibt Lieder über Titel wie **Counterstrike** und **WarCraft 3**. In der Community ist er bekannt wie ein bunter Hund, hat mit Levicom sogar einen Sponsor im Rücken und tritt auf Events wie der Games Convention auf. Seine Songs sind stets ein wenig selbstironisch und haben unter Spielern schon Kultstatus. Textzeilen wie »Ich bin halt noch ein WarCraft-Noob, aber irgendwann bin ich auch mal gut« laden nicht nur Fans zum Mitsingen ein.

Von der Musik zum Spiel

Auf gänzlich neuen Pfaden schreitet das Projekt **Merregonn**. Unter diesem Titel hat Thomas Böcker, Initiator des Spielmusik-Konzerts der Games Convention, mittlerweile schon zum zweiten Mal viele namhafte Musiker versammelt (unter anderem die Protagonisten dieses Artikels). Die insgesamt neun Spielmusik-Komponisten schrieben jeweils zwei Stücke für **Merregonn 2**. So entstand eine Melodien-sammlung, in der die Stücke zwar unabhängig voneinander funktionieren, aber gemeinsam erst eine Geschichte erzählen (unterstützt durch Bilder und Texte). **Merregonn 2** ist soeben in Japan unter dem Label von Sony veröffentlicht worden – etwas weniger als ein Jahr nach dem Release

hier. Japan ist das Spielmusik-Mekka schlechthin. Wo wir hierzulande unsere Lieblingsmelodien nur mit Glück finden, warten im Land des Lächels ganze Regale voll auf Fans. Sollte **Merregonn 2** dort ein Erfolg werden, ist ein dritter



In Japan füllen Spiele-Soundtracks ganze Regale. Alles um Final Fantasy ist besonders erfolgreich.



Thomas Böcker, 27, Initiator des GC-Konzerts.

DREI FRAGEN AN...



...Jesper Kyd, 32, verantwortlich für die Soundtracks der letzten beiden Hitman-Titel. Er wohnt und arbeitet in New York.

GameStar Bestehen eigentlich Unterschiede zwischen dem Vertonen von Spielen und Filmen?

Jesper Kyd Ja, ganz klar. Bei Filmen passiert alles so, wie es der Regisseur geplant hat. Man kann die Musik auf den Punkt komponieren. Bei Spielen muss die Dynamik beachtet werden. Ich glaube, dass selbst erfahrene Filmmusiker keinen guten Spiele-Soundtrack schreiben können.

GameStar Der schwierigste Teil deines Jobs ist?

Jesper Kyd Am kniffligsten ist es, alle Mitglieder des jeweiligen Entwicklungsstudios zufrieden zu stellen. Das ist komplett anders als beim Film, wo im Regelfall nur der Regisseur in meine Arbeit eingreift.

GameStar Welchen deiner eigenen Soundtracks findest du bisher am besten gelungen?

Jesper Kyd Das ist lustigerweise der, an dem ich gerade arbeite. Für Hitman: Blood Money. Aber darüber kann ich verständlicherweise noch nicht sprechen.

Das komplette Interview finden Sie auf unserer Website unter dem [QUICKLINK: B98](#).

WAS AUF DIE OHREN

Was nützt ein Artikel über Musik, wenn es nichts zu hören gibt? Doch Gemach, liebe Leser, es gibt etwas. Auf [WWW.GAMESTAR.DE QUICKLINK: B103](#) finden Sie wundervolle Klänge von Gustaf Grefberg, Chris Hülsbeck, Fabian Del Priore, Markus Holler und Spaßiges von Jan Hegenberg. Die Files liegen als MP3s in auch für ISDN-Besitzer akzeptablen Größen vor. Wir wünschen viel Spaß beim Lauschen.



Zudem verlosen wir mit dem Label Tentanz und dem Online-Versand mbdrecords.com zehn Musik-Pakete bestehend aus Merregonn 2 und entweder dem Soundtrack zu Extreme Assault, Half-Life, Final Fantasy 8 oder Headhunter: Redemption. Alle, die eine Mitmachkarte (S. 27) an uns senden, nehmen an der Verlosung teil.

Teil so gut wie gesetzt. Und zusätzlich soll dann laut über das Spiel dazu nachgedacht werden. »Damit könnten wir der Spielmusik eine ganz neue Bedeutung geben. Eine, die sie schon seit Jahren verdient«, sagt Thomas Böcker nicht ohne Stolz. Wir drücken ihm und den Komponisten die Daumen – und schmeißen sofort unsere Musik-Liebhaber an. Tun Sie es uns doch einfach gleich! Und erleben Sie bewusst einen Teilaspekt von Spielen, der heutzutage genau so wichtig ist wie Grafik, Handlung, Action, Rätsel und Einheiten.

PET