

Jobs in der Spielebranche

Composer

Spiele bieten mittlerweile ein intensives Rundum-Erlebnis. Die nötige musikalische Untermalung kommt vom Composer.

Musik! Denken Sie jetzt bitte an **Indiana Jones**. Gut. Kurze Pause, jetzt an **Star Wars**. Nun dürften Sie mit ziemlicher Sicherheit einen Ohrwurm von einer der beiden Titelmelodien haben. Filme sind das Vorbild, wenn es darum geht, Atmosphäre und Emotionen mit Bildern zu verknüpfen. PC- und Videospiele haben da noch Nachholbedarf, doch die meisten Entwickler haben eingesehen, wie wichtig der Soundtrack für ein optimales Spielerlebnis ist: Für das Rollenspiel **Gothic 3** stand ein ganzes Symphonie-Orchester im Tonstudio, und für das Action-Rollenspiel **Rise of the Argonauts** hat das Entwicklerstudio eigens den bekannten Hollywood-Komponisten Tyler Bates angeheuert, auf dessen Konto zum Beispiel die Musik zum Film **300** geht.

Planung

Komponisten sitzen den ganzen Tag mit wirren Haaren vor ihrem Klavier, spielen wilde Tonfolgen und kritzeln Noten auf verschmierte Blätter – so das Klischee. In Wirklichkeit hat der Composer Finn Seliger gar keine wirren Haare, und seine Noten speichert er digital – nur Klavier spielt er tatsächlich. »Mein Arbeitstag hängt von der Phase ab, in der sich das Projekt gerade befindet. Zu Beginn eines Projektes wird sehr viel geredet. Man setzt sich mit dem Entwickler zusammen und bespricht die Handlung, die Charaktere und das allgemeine Spieldesign. Das mache ich am liebsten an einem Ort, an dem ich möglichst wenig mit dem Alltag konfrontiert werde, um auf neue Gedanken zu kommen«, beschreibt Seliger. In den meisten Fällen gibt es noch keine spielbare Version des zu vertonenden Titels, sodass der Composer sich selbst ausmalen muss, wie das fertige Spiel wirken wird. Nach den Vorbesprechungen fertigt der Komponist das grobe »Layout« an (eine skizzierte Version des Soundtracks, in der Instrumentierung und Komposition noch nicht endgültig sind), das er dann mit den Entwicklern bespricht. »Die Layout-Phase ist die kritische Phase. Alle Informationen aus den vorherigen Gesprächen müssen destilliert und mit einer guten musikalischen Idee zum Klingen gebracht werden. Im Idealfall sind alle begeistert, sodass es rasch weitergehen kann«, erklärt Seliger.

Ausführung

Während der folgenden Besprechungen klären die beiden Parteien, wie sich die Musik ins Spiel einfügen soll, etwa ob der Soundtrack sich an Spielsituationen anpassen muss oder nicht. Laut Seliger sind »die Entwickler sich oft gar nicht bewusst, was für Möglichkeiten es gibt, die Musik dynamisch an die Aktionen anzupassen.« Eigens für diesen Zweck haben die Periscope Studios eine Musik-Engine namens »PSAI« entwickelt, mit deren Hilfe die Hintergrundmusik dynamisch an das

Spielgeschehen angeglichen werden soll. Vor allem für Spiele mit einer offenen Welt (**Gothic**-, **GTA**-Reihe) kann das einen entscheidenden Atmosphäre-Schub bringen.

Nach ausführlicher Planung beginnt die eigentliche Komposition, wobei sich laut Finn Seliger »der Composer mittlerweile so in das Spiel vertieft haben müsste, dass die Fertigstellung des Soundtracks ein Kinderspiel sein sollte.« Jedoch kostet es Zeit, Musik zu schreiben, die den Spieler nachhaltig berührt. »Da trinkt man eine Menge Kaffee und arbeitet zwischen sechs und 14 Stunden am Tag – je nachdem, wie gnädig die Musen sind«, witzelt Seliger. Er beschreibt den eigentlichen Arbeitsablauf: »Ich sammle so lange musikalische Themen, bis eines dabei ist, das mich wirklich bewegt. Dann lasse ich es ein bisschen liegen und teste, ob es danach immer noch gut ist.« Finn Seliger arbeitet größtenteils am PC und nimmt mit dem Programm Cubase 4 Samples verschiedener Instrumente auf, die er anschließend kombiniert.

Werdegang

Finn Seliger hat Medientechnik studiert und schon während des Studiums Musik-Layouts für das Adventure **Edna Bricht Aus** geschrieben. »Anschließend habe ich mich intensiv mit dem Thema Komposition für Games in meiner Diplomarbeit auseinandergesetzt. In meiner Begeisterung über das große Potenzial, das Musik in Kombination mit dem interaktiven Spielerlebnis hat, war ich umso schockierter über die mangelnde Interaktivität aktueller Spiel-Soundtracks und wollte es selbst besser machen.« Ein klassisches Studium der Komposition ist allgemein gehalten und setzt, wie die meisten kreativen Studiengänge, bereits vor Beginn des Studiums Fähigkeiten voraus. Deshalb schadet es nicht, ein Instrument zu beherrschen, wobei es laut Seliger »nicht notwendig ist, die Violine schon mit vier Jahren in der Hand gehabt zu haben.« Aber: »Eine gute musikalische Ausbildung ist natürlich großartig, jedoch kommt es bei dem Job auf etwas anderes an, als nur sein Instrument zu beherrschen. Die Musik muss an die Spielhandlung angepasst sein. Musik ist ein mächtiges Werkzeug, um Emotionen zu erzeugen, die Handlung zu unterstützen oder die Spielaction ganzheitlich erlebbarer zu machen. Die Aufgabe des Spielekomponisten ist es, zu erforschen, zu erspüren, welche Musik dem Spiel am besten dient.« **PD**

Unser Experte

Finn Seliger (28) ist künstlerischer Leiter des auf Spielversionen spezialisierten Periscope Studios. Er ist seit zehn Jahren Komponist und Songwriter. Zuletzt arbeitete er an **Edna Bricht Aus**.



Im Regieraum wird die Musik für ein Spiel abgemischt.



Finn Seliger komponiert meist am Klavier.



Für **Edna Bricht Aus** hat Seliger im Studio Musik geschrieben.