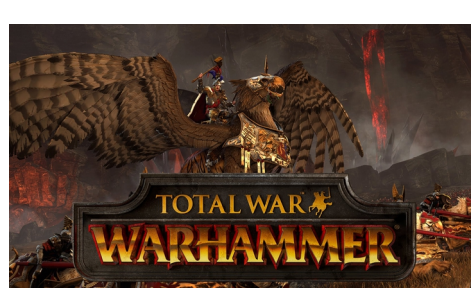
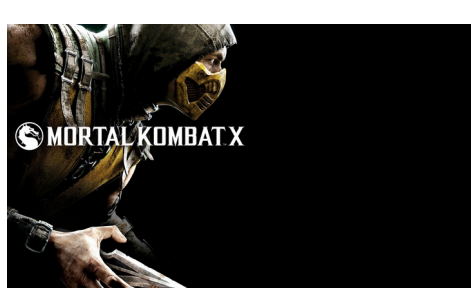


Game-Music

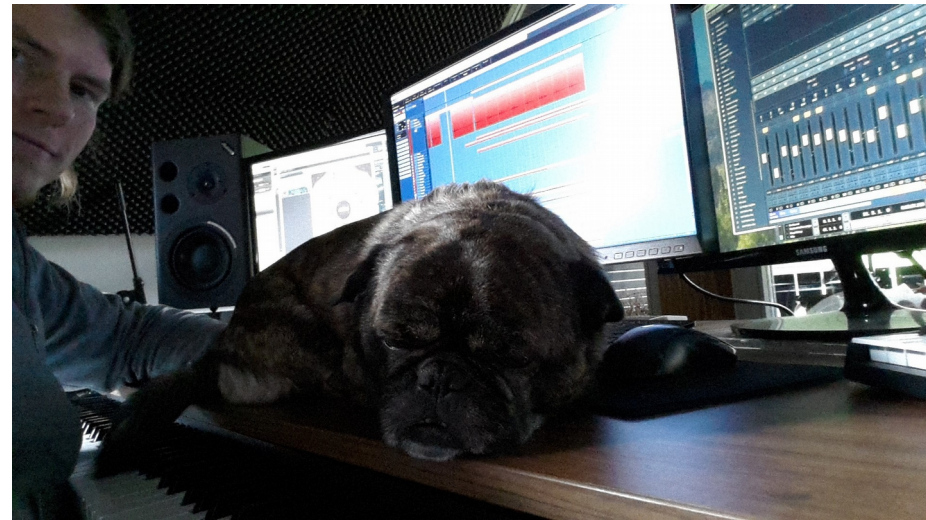
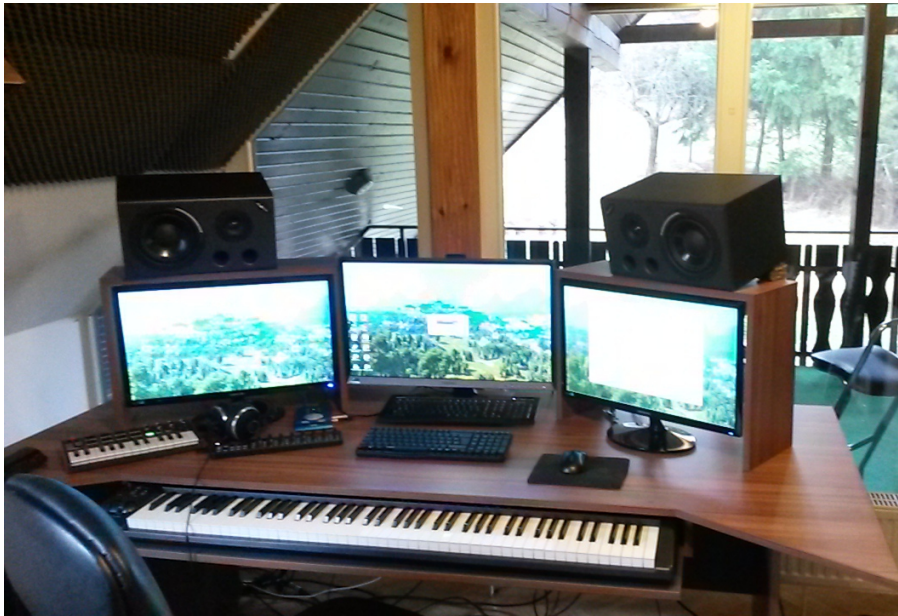


1. Wie wird man Game Composer?
2. Alltag
3. Produktion
4. Arten von Game Music
5. Spotting
6. Composer engagieren

1. Wie wird man Game Composer?

- Hobby zum Beruf machen
- Learning by Doing
- Tutorials / Workshops
- Studium Komponist für Medien

2. Alltag



3. Produktion von Musik

- In über 90% Orchestermusik (siehe Filme)
- Gelegentlich Rock oder Elektronik

Equipment eines Medienkomponisten

- Leistungsstarke Computersysteme („out of the box“)
- Midi Keyboard
- Audio-Interface (externe Soundkarte)
- Orchester-Libraries (**Beispiel Geige**)
- Diverse Instrumente



Von 8 Bit zum Orchestersound

- 80 er Jahre: Computergenerierte Sounds
- 90er Jahre: Midi Sounds (Synthesizer)
- Ab 2000: Aufkommen von Sample-Libraries
- Die meisten Game OSTs sind „Out of the Box“

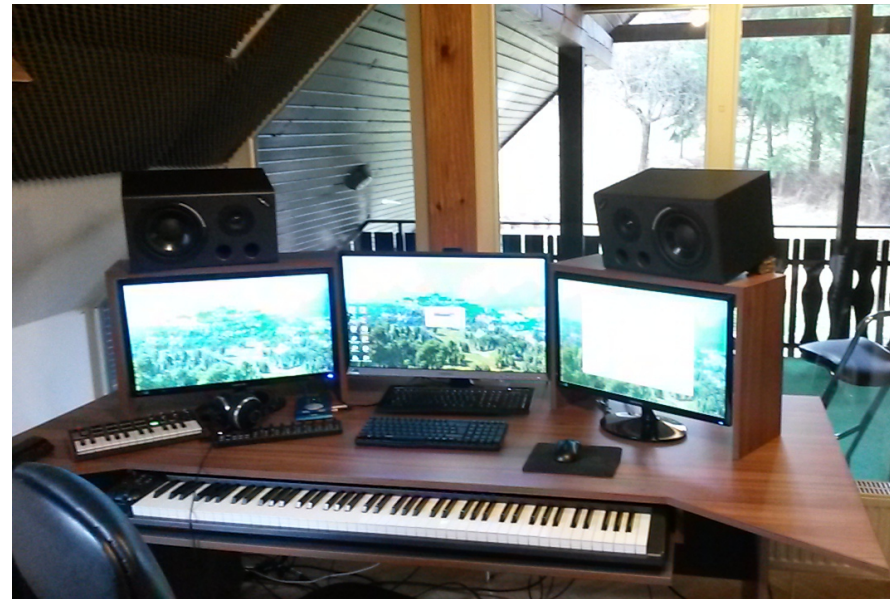
Beispiel Zelda, Orcarina of Time

Exkurs Komposition

Früher



Heute



Inspector **Sichtbarkeit**

24 Horns 6 leg

All MIDI inputs
play VST x64

Klein Spur-Preset
Kleine Drum-Map

TrackVersions

Akkorde

Expression-Map

Note Expression

MIDI-Parameter

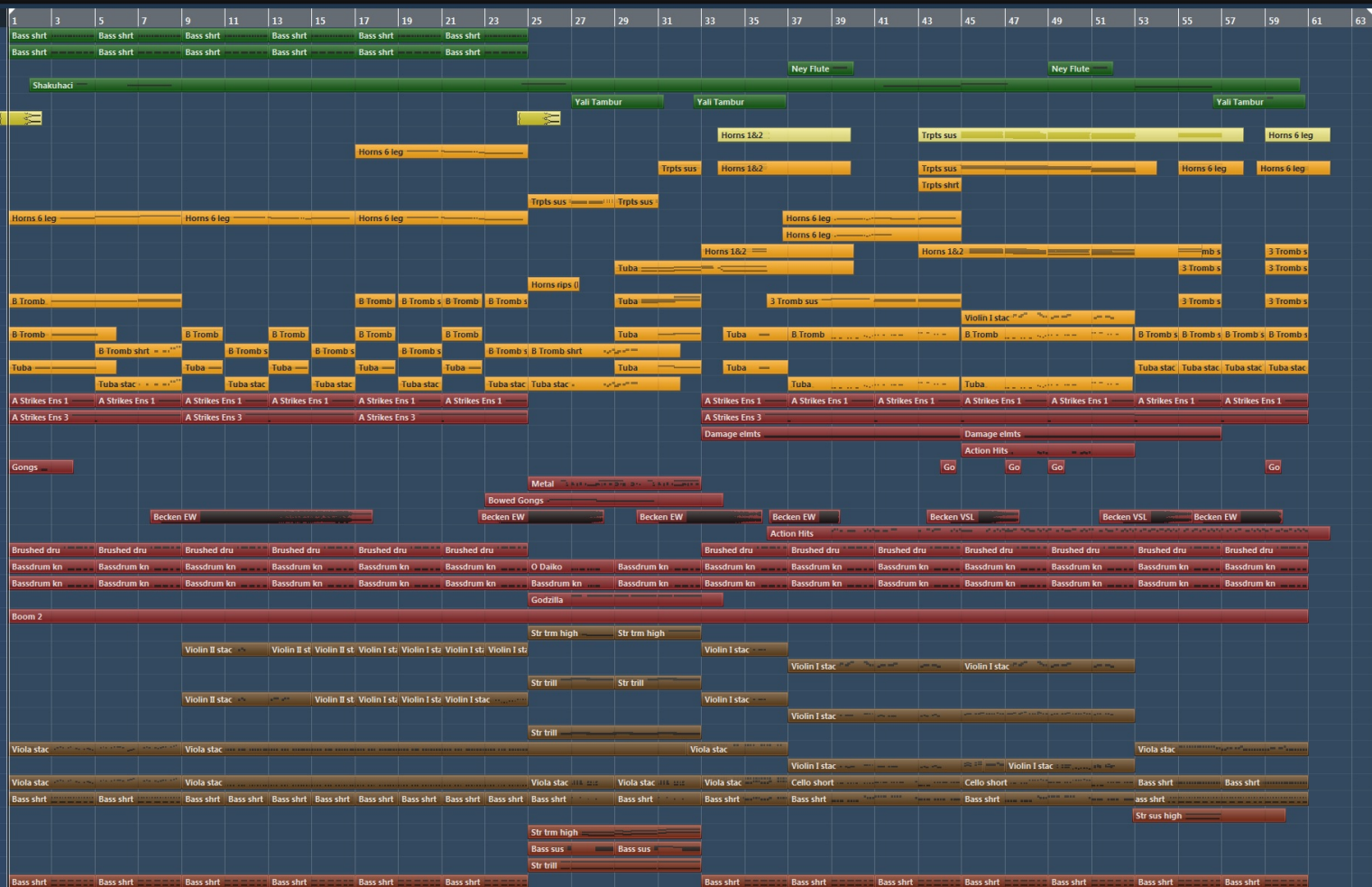
MIDI-Inert-Effekte

Horns 6 leg

Notizen

Quick Controls

- ms 2 Bassoons
- ms Contrabassoon
- ms Ney Flute
- ms Shakuhachi
- ms Yali Tambur
- 34 FX low
- 36 Brass cresc
- ms Trpts leg
- ms Trpts sus
- ms Trpts str
- ms Trpts mute
- ms Horns 6 leg
- ms Horns 6 shr
- ms Horns 1&2
- ms Horns 3&4
- ms Horns rips (D)
- ms 3 Tromb sus
- ms Tromb shr
- ms B Tromb
- ms B Tromb shr
- ms Tuba
- ms Tuba stac
- ms A Strikes Ens 1
- ms A Strikes Ens 3
- ms Damage elmts
- ms Snare
- ms Gongs
- ms Metal
- ms Bowed Gongs
- ms Cymbals 1
- ms Action Hits
- ms Brushed dru
- ms O Daiko
- ms Bassdrum kn
- ms Godzilla
- ms Boom 2
- ms Violin I leg
- ms Violin I stac
- ms Violin I shr
- ms Violin II leg
- ms Violin II stac
- ms Violin II shr
- ms Viola leg
- ms Viola stac
- ms Viola shr
- ms Cello short (Kp2)
- ms Bass shr
- ms Str sus high
- ms Str trm high
- ms Str trm low
- ms Str trill
- ms Str Legno



Dynamiksymbole

5. ☐ Sonstige

[illegible]

Vom Midi Orchester zum Live-Orchester

Beispiel Anno 2205



Arten von Game Music

*Music is the most powerful way to express
different emotions and feelings.*

...

*And that's exactly where the work of
Mind-EQ begins.*

Arten von Game Music

INGAME

UI

CUTSCENE

TRAILER

Interaktiv (Loop, Playlist)

Eher unschwellig

Battle

Tension

Ambient

→ Unterteilung in Intensitäten

Filmmusik – am Bild

Beispiel Scalebound

Werbung

Beispiel Total War

Spotting und weiterer Prozess

- Musik kann zu unterschiedlichen Zeitpunkten gemacht werden, aber meist am Schluss
- Audio Director in größeren Entwicklerfirmen
- Zunächst „[Spotting Session](#)“ (Stil, Temptracks, Youtube, Documents, Bilder, Videos)
- Feedback und Reworks (in der Regel 3-4, sehr subjektiv)
- Eventuelle Live-Recordings
- Eventuell Stems und Integration ins Spiel

Game Composer engagieren

- Überangebot am Markt (Google)
- AAA Games oft von bekannten Film Composern
- Am Anfang oft ein Pitch unter mehreren Composern
- Preis zwischen 400-1000 € pro Minute
- Für Orchesteraufnahmen ca. 1000 € / Minute
- Workload ca. 1-2 Minuten pro Tag



www.mind-eq.com
info@mind-eq.com

Noch Fragen ;)?