

'Musik & Sounds in Games'

03.03.2008, 13:32 | IT, New Media & Software

Pressemitteilung von: *GAMEplaces*

Presseagentur: *büro für gelungene kommunikation*

Am 14. März ist GAMEplaces bei der Internationalen Musikmesse Frankfurt zu Gast

Frankfurt am Main, 3. März 2008 – Die Ansprüche auf dem internationalen Spielesoftwaremarkt, denen jeder genügen muss, der sich hier erfolgreich behaupten will, sind enorm: Dass Grafikdesign und Gameplay 'state of the art' sein müssen, versteht sich von selbst. Doch auch das Sounddesign gilt mittlerweile als integrales Spielelement, dem ein wesentlicher Stellenwert bei der Entwicklung von Spielen zukommt. Qualitativ stehen viele der Spiele-Soundtracks denen von Filmen in nichts mehr nach: Die Branche greift zunehmend auf namhafte Filmkomponisten zurück und scheut auch bei der Produktion weder Kosten noch Mühen, um eine cineastische Soundkulisse zu schaffen. Allerdings erfordern Spiel und Film grundsätzlich verschiedene Herangehensweisen. Im Rahmen der internationalen Musikmesse in Frankfurt setzt sich GAMEplaces am 14. März deshalb mit dem Thema 'Musik & Sound in Games' auseinander.

"Die größte Herausforderung bei der Vertonung von Spielen ist, dass deren Verlauf maßgeblich durch den Spieler mitbestimmt wird", beschreibt Pierre Langer, Managing Director von Dynamedion. "Genauso, wie wir den Spielverlauf nicht kennen, dem wir uns nur durch Testdurchläufe annähern können, hören wir auch den Verlauf des finalen Soundtracks nie", so Langer weiter. Soundtracks für Games müssen also grundsätzlich der Tatsache Rechnung tragen, dass es, anders als beispielsweise bei Filmen, keinen Director's Cut und damit keine klar definierte Endversion gibt. Deshalb sind die Komponisten dieser Art Soundtracks besonders gefordert: Ihre Werke müssen von der Struktur her modular und flexibel, unterhaltsam und hochwertig sein und sich dabei dynamisch-unauffällig und stets harmonisch in den individuellen Spielverlauf einfügen.

Derzeit gilt Dynamedion als kontinental-europäischer Marktführer in der Komposition und Produktion von Soundtracks und Sounddesign für Computerspiele. Das Unternehmen wurde seit seiner Gründung im Jahr 2001 bereits mehrfach ausgezeichnet, zuletzt beim 'Deutschen Entwicklerpreis' für die Musik und das Sounddesign von "Die Siedler – Aufstieg eines Königreichs" (Bluebyte/Ubisoft). Das Unternehmen mit Sitz in Mainz zeichnete unter anderem auch für die Soundtracks von "Anno 1701", "Ankh" oder "Spellforce" verantwortlich. Gemeinsam mit Komponist Axel Rohrbach führt Dynamedion-Geschäftsführer Pierre Langer durch den GAMEplaces-Abend am 14. März.

'Musik & Sound in Games' bei GAMEplaces am Freitag, 14.3.2008

Ort: musikbiz-stage in Halle 4.2. auf dem Messegelände Frankfurt am Main

Beginn: 17:00 Uhr

Teilnahme: Nach Anmeldung unter www.gameplaces.de kostenlos.

Bei Akkreditierung bis spätestens 5.3. entfällt außerdem der Eintritt für die Musikmesse!

Portrait

GAMEplaces ist eine Initiative der Wirtschaftsförderung Frankfurt GmbH, des Bundesverbands Interaktive Unterhaltungssoftware (BIU) sowie der Weber Networking GmbH. Partner der Initiative sind Hessen-IT und Red Carpet Event. Mit ihrer im April 2006 ins Leben gerufenen Veranstaltungsreihe wollen die Initiatoren für die Thematik 'Games & Gaming' sensibilisieren. Brancheninterne und -übergreifende Netzwerke sollen gefördert und gestärkt werden. GAMEplaces richtet sich in erster Linie an Entscheider aus der Games- und Medienbranche, Politiker, Journalisten sowie allgemein Interessierte und findet vier Mal jährlich statt. Für jeden Termin wird ein spezieller Aspekt der Gesamthematik aufbereitet. Deren Potenzial soll auf diese Weise kritisch und unter verschiedenen Gesichtspunkten beleuchtet werden. Mehr Informationen über GAMEplaces finden Sie unter www.gameplaces.de; hier haben Sie außerdem die Möglichkeit, sich für den kommenden Termin anzumelden.

News-ID: 193101 • Views: 1447 (Stand: 09.08.2026)

Link zur Pressemitteilung:

<https://www.openpr.de/news/193101/Musik-Sounds-in-Games.html>