

## **Hallo Thomas! Stell Dich den Lesern doch bitte kurz vor!**

Mein Name ist Thomas Herrmann, ich bin 30 Jahre alt. Ich arbeite seit 7 Jahren als Musiker in der Games Industrie. Außerdem bin ich noch Gitarrist, Songwriter und Produzent der Band Darkseed und arbeite für die Helion Studios in München.

## **An welchen Games hast Du bisher mitgearbeitet?**

Das sind inzwischen mehr als ein Dutzend. Es sind Klassiker dabei wie Cultures 2 oder Wildlife Park aber auch neuere Produktionen wie Two Worlds und jetzt natürlich Simon the Sorcerer – Chaos ist das halbe Leben. Ich hatte auch schon das Vergnügen mit Harold Faltermeyer und Ennio Morricone zusammen zu arbeiten.

## **Welche musikalischen Arbeiten an Simon the Sorcerer – Chaos ist das halbe Leben hast Du übernommen?**

Ich habe die gesamte musikalische und soundtechnische Entwicklung koordiniert und selbst einen Großteil der Musiken und Ambients beigesteuert. Da wir mit vielen keltischen Stilelementen gearbeitet haben, die etwas außergewöhnlich für den Gamesbereich sind, musste ich stark darauf achten, dass wirklich alles „aus einem Guss“ klingt. Unterstützt haben mich dabei die Helion Studios. Hier wurde der größte Teil der Soundeffekte und Ambientsounds erstellt. An dieser Stelle möchte ich mich dafür bei Seref Alexander Badir, Alex Coretto, Christoph Klatt, René Berthiaume und Stefan Hertrich bedanken.

## **Keltische Stilelemente? Wie bist Du auf diesen außergewöhnlichen Musikstil gekommen?**

Der Stil passt perfekt zum Setting und zum Protagonisten. Simon ist inzwischen erwachsener, die Musik durfte also nicht kindlich wirken. Und natürlich musste die Musik so lässig klingen, wie Simon selbst als Charakter auftritt. Was ich auf jeden Fall vermeiden wollte war der x-te Abklatsch eines Orchestersoundtracks. So haben wir im Endeffekt einen „Pulp Fiction meets Keltentum“-Stil kreiert, der wirklich außergewöhnlich und sehr stimmig ist. Musikalisch gesehen musste ich den Spagat schaffen zwischen zeitgemäßen, modernen Elementen und eben der fantastischen Welt, in der sich Simon bewegt. Synthesizer und moderne Drumloops hätten nicht gepasst, also haben wir uns für eine handgespielte Instrumentierung entschieden (Schlagzeug, Bass, Accoustic Gitarren, E-Gitarren). Als Kontrast und um die Fantasy Note zu betonen, haben wir auf keltische Elemente gesetzt. So hat der Soundtrack eine ganz eigene Note entwickelt.

## **Du hast die Erstellung von Ambients und Soundeffekte angesprochen. Gab es hier besondere Herausforderungen?**

Ja, denn jede Location musste eine wirklich unique Atmosphäre erhalten und die grafischen Vorgaben genau berücksichtigen. Es gibt zum Beispiel im Spiel unterschiedliche Wald-Locations, die aber alle unterschiedlich klingen. Je nachdem wie dicht bzw. licht der Wald ist, musste eine eigene Atmosphäre geschaffen werden. Ähnlich verhält es sich bei den unterschiedlichen Orten, die man in der Stadt aufsuchen kann.

**Gibt es etwas in Bezug auf die Musik und den Sound, dass Du aus jetziger Sicht lieber anders umgesetzt hättest?**

Mehr Zeit ist immer gut, die ist aber in der Gamesbranche prinzipiell nie vorhanden. Egal an welchem Projekt man als Musiker arbeitet. Für Simon ist uns aber wirklich etwas Besonderes gelungen, weil der Stil neu ist und die Locations einfach eine perfekte emotionale Untermalung erhalten haben. Die Fans von Simon können sich auf ein wirklich sehr originelles Adventure freuen, das den Spirit der ersten beiden Teile voll aufgreift. Ich weiß das, denn als Games Musiker hat man gelegentlich das Vergnügen, die Spiele vor Release selbst zocken zu dürfen.

**Vielen Dank für das Interview!**