

Jedes Spiel ein eigener Soundtrack  
Die Rap-Elite ist auch in Computerspielen allgegenwärtig: Sean Paul, Xzibit und Snoop Dogg in „Def Jam“

# MUSIC IS MY GAME

Früher waren Musiker außer sich vor Freude, wenn ihr Lied im Radio lief. Heute haben es diejenigen geschafft, deren Song in einem Videospiel auftaucht



**Spiele-Musikmanager:** Steve Schnur (r.) von Electronic Arts bestimmt, was im Hintergrund läuft, wenn die Kids spielen.  
**Tanzen im Spiel:** Die Plack Eyed Peas rocken im Sims-Ableger „The Urbz“



**Er arbeitet für keine Rundfunkstation, für keinen Fernsehsender und für kein Plattenlabel. Trotzdem ist Steve Schnur einer der wichtigsten Menschen der Musikbranche.** Etliche Stars verdanken ihm ihren Durchbruch. Der 40-Jährige entscheidet, was demnächst gespielt wird. Und zwar am Computer und an der Konsole. Schnur ist Leiter der Musikabteilung des Videospiele-

**„Die Bands rufen an und wollen in unseren Soundtrack. Die finden das cool, weil sie selbst in ihrer Freizeit Videospiele spielen.“**

herstellers Electronic Arts und bestimmt, welche Songs uns beim Zocken von Games wie „Fifa“, „Need for Speed“ und „Die Sims“ begleiten. Viele Bands finden es mittlerweile wichtiger, ihre Lieder in Videospielen zu hören, als im Radio. Denn ein Radio besitzt deren Zielgruppe oft gar nicht, dafür aber eine Konsole. Deshalb steckt die Spieleindustrie immer mehr Zeit und Geld in ihre Soundtracks. Einige schwören auf eigens komponierte Stücke, die dann von einem Orchester aufgenommen werden. Steve Schnur mag am liebsten Newcomer und Stars wie Snoop Dogg.

**Wie bedeutend ist Musik für Videospiele?**  
Gute Musik ist ganz entscheidend für ein Spiel. Musik bestimmt alle Bereiche unseres Lebens. Stellen Sie sich einen Film wie „Mission: Impossible“ oder „Der weiße

Hai“ ohne Musik vor: undenkbar, da Spannung aufzubauen. Die Musik macht mehr als die Hälfte der Emotionen in einem Film aus. Genau wie bei Spielen. In interaktiven Medien kann Musik uns dazu bringen, mehr zu schwitzen, den Ball fester zu treten und schneller zu fahren. Sie ist verantwortlich für die Gefühle, die man investiert. Musik reißt einen einfach mit.

**Nach welchen Kriterien stellen Sie einen Soundtrack zusammen? Lassen Sie sich vom Radioprogramm inspirieren?**  
Es ist genau umgekehrt: Die Leute vom Radio rufen uns an, um zu fragen, welche Songs wir für unseren nächsten Soundtrack in Erwägung ziehen. Wenn ein Song im Radio läuft, ist es bereits zu spät, ihn im Spiel unterzubringen. Mein Team darf bei der Arbeit kein Radio hören, damit sich niemand vom Mainstream beeinflussen lässt. Wir verbringen unfassbar viel Zeit damit, Trends und unbekannte Künstler aufzuspüren. Zum Beispiel Wir sind Helden: Niemand kannte sie, bevor sie im Soundtrack des Fußballspiels „Fifa 2004“ auftauchten. Heute sind ihre Konzerte ausverkauft. Ebenso Avenged Sevenfold oder Natasha Bedingfield. Wenn jemand ein Spiel namens „Fifa 07“ kauft, will er keine Songs aus dem Jahr 2005. Er will einen Blick in die Zukunft. Wir wollen ein Ort sein, an dem neue Musiker entdeckt werden.

**Verraten Sie den Radiosendern, mit welchen Künstlern Sie arbeiten?**  
Ja, wir verraten es. Meine Mitarbeiter und ich kommen alle aus der Musikindustrie und arbeiten mit Radiosendern und MTV zusammen. Wir hatten eine typische Situation bei den MTV Music Awards im August dieses Jahres: Alle Bands, die dort Awards erhalten haben, waren schon zwei Jahre zuvor in unseren Games. Wir sind führend in dieser Branche.

**Wie entdecken Sie neue Stars?**  
Natasha Bedingfield war zum Beispiel bei einem Plattenlabel in England. Aber in den USA kannte sie niemand. Wir haben sie als Bondgirl im Spiel „007: Liebesgrüße aus Moskau“ auftreten lassen. Danach wurde sie bekannt. Meine Kollegen und ich wissen aus unserer Zeit bei den Plattenfirmen, wie man Talente entdeckt, und wir betreiben klassisches Trend-Scouting. Und verbringen viel Zeit damit, um die Welt zu reisen, kleine Konzerte in Kneipen zu besuchen und mit den Leuten auf der Straße zu reden: Dort entstehen die Trends. Und wir stehen in Kontakt mit den Plattenfirmen.

**Bringen Sie auch populäre Lieder in den Spielen unter?**  
Bei dem Spiel „Die Sims“ haben wir etablierte Hits benutzt. Dort hatten wir aber auch eine andere Philosophie. Bei den anderen Games machen wir das grundsätzlich nicht. Wenn ein Spiel im September veröffentlicht wird, wird über den Soundtrack schon im Januar entschieden.

**Bekommen Sie Bewerbungen und Anfragen von Musikern?**  
Ja. Die Bands wollen in unseren Soundtracks auftauchen. Sie finden das cool, weil sie selbst in ihrer Freizeit Videospiele spielen. Früher waren die Musiker außer sich vor Freude, wenn ihr Lied im Radio lief. Das hat sich geändert. Jetzt gilt: Wer mit seinem Song im neuen „Fifa“-Teil auftaucht, hat es geschafft.

**Warum sind Spiele so wichtig für die Musikindustrie?**  
Weil Musikfans ihre Zeit auch mit Games verbringen. Als ich jung war, haben die Leute Radio gehört. Während die Kids mit ihren Eltern in Urlaub gefahren sind, haben sie sich darüber gestritten, welches Radioprogramm im Auto gespielt wird. Nun streiten sie darüber, wer den Gameboy bekommt oder zu Hause über DVD-Player und Spielkonsole bestimmen darf. Spiele sind für

die Kids ein wichtiges Diskussionsthema. Zu glauben, Musik durch Radiosender populär zu machen, ist in unserer Zeit ein bisschen naiv.

**Die Musikbranche jammert über Umsatzrückgänge.**  
Der Musikindustrie geht es besser als je zuvor. Nur der Plattenindustrie geht es schlecht. Musik ist eines der Hauptgesprächsthemen der Kids. Sie hilft der Generation, ihre Identität zu finden. Wenn jemand merkt, dass die Eltern den aktuellen Lieblingssong auch mögen, sucht er sich einen neuen. Daran hat sich nichts geändert. Es gibt so viele Musikrichtungen, so viele Lieder. Man muss beim Kauf also wissen, wonach man sucht. Ich kannte meine Songs aus dem Radio, jetzt kennen die Jugendlichen sie aus Videospielen. Man muss die Musik einfach zu den Kids bringen.

**Sind Spielehersteller die Plattenfirmen der Zukunft?**  
Mehr als das. Sie werden in Zukunft sehr viel einflussreicher werden. Mit der neuen Konsolengeneration und den Online-Spielen haben wir eine ganz besondere Beziehung zu den Spielern. Sie können zu jeder Zeit spielen und dabei Musik hören. So können wir sogar gleichzeitig zu Händlern werden: Die Leute spielen online, hören dabei einen Song, drücken eine Taste ihres Controllers und können das Lied direkt kaufen. Wenn sie erneut klicken, bekommen sie eine Liste mit weiteren Liedern des gleichen Künstlers. So wird die Zukunft aussehen.

**In einigen Titeln treten auch bekannte Musiker auf, in der „Def Jam“-Reihe etwa Stars wie Snoop Dogg und Busta Rhymes. Wie gut kennen Sie die Musiker?**  
Wir stehen in regelmäßigem Kontakt zu den Wichtigsten und kennen sie auch privat, wie Xzibit und Snoop Dogg. Wenn wir mit musikalischen Ideen und Konzepten auf die Leute zugehen, sind sie interessiert. Ich liebe es aber besonders, neue Bands einzuführen.

**Wie geht es weiter in Ihrem Job? Und was kommt nach dem direkten Musikkau im Online-Spiel?**  
Es wäre möglich, eine virtuelle Band zu kreieren und sie in einem Spiel auftreten zu lassen. Allerdings nicht in einem Sportspiel. Eher in einer fiktiven Umgebung. Bis dahin werden wir natürlich noch jede Menge Künstler entdecken. MAX