

Was macht eigentlich...

# Olof Gustafsson

Vor wenigen Monaten erlebte die Amiga-Demoszene ein sensationelles Comeback. Nach jahrelanger Abstinenz meldete sich der Musiker Blaizer zurück und spendierte der Breakpoint '04 Siegerdemo „Silkcut“ von The Black Lotus einen grandiosen, impulsiven Soundtrack. Wir baten den Schweden, dessen richtiger Name Olof Gustafsson lautet und den die Meisten wohl wegen der Musik aus den „Pinball“-Spielen von Digital Illusions kennen, zum Music-Talk.



Olof Gustafsson erinnert sich gern an alte Zeiten. In seinem Studio findet man noch Poster aus alten Amiga-Zeiten an der Wand wie etwa zu „Benefactor“. Der Schwede arbeitet zurzeit an einigen hochkarätigen Projekten, darunter der Musik zum Multiplayer-Shooter „Battlefield 2“.

**AMIGApus:** Hallo Olof! Danke, dass du dir die Zeit für uns genommen hast. Kannst du uns zuerst ein paar Informationen über dich geben?

**Olof Gustafsson:** Hallo! Nun, ich heiße Olof Gustafsson und lebe momentan in Göteborg, Schweden – wie eigentlich schon die letzten neun Jahre. Mittlerweile verbringe ich seit 34 Jahren meine Zeit auf diesem Planeten und hoffe, dies noch für ein paar weitere Jahre machen zu dürfen. Ich arbeite für eine schwedische Firma namens DICE (Digital Illusions) [1] in der Position eines sogenannten Sound Engineer, also jemanden, der sich um die Musik und Sound FX kümmert.

**A+:** Ich muss zugeben, dass ich doch ziemlich überrascht war, den Namen

„Blaizer“, welchen du in der Demoszene gebrauchst, in den Credits zum spektakulären Amiga-Demo „Silkcut“ zu lesen. Immerhin hatten wir seit mehreren Jahren keine Demomusik mehr von dir gehört. Was hat dich denn dazu inspiriert, plötzlich wieder den Soundtrack für eine echte Szeneproduktion beizusteuern?

**Gustafsson:** Der eigentliche Grund war, dass die Demo hauptsächlich in unserer Firma erstellt wurde. Kenny Magnusson (aka Louie/TBL) und ich arbeiten nun schon seit mehr als sieben Jahren zusammen. Er hat „Silkcut“ zum größten Teil designt und natürlich auch die Grafiken dafür gezeichnet. Ich dachte mir, dass es bestimmt Spaß machen würde mal wieder die Musik für eine Demo zu schreiben.

**A+:** Kann man dies als eine Art Comeback in der Szene verstehen? Werden wir demnächst vielleicht öfters deinen Namen in Szeneproduktionen lesen können?

**Gustafsson:** Ich könnte mir vorstellen, wieder etwas aktiver in der Szene zu werden. Vieles hängt jedoch davon ab, wie viel Freizeit ich haben werde und ob ich genug Zeit für solche Dinge aufbringen kann.

**A+:** Meiner Meinung nach kann man den Soundtrack zu „Silkcut“ als Demomusik in seiner perfektesten Form bezeichnen. Die Musik harmoniert bestens mit den beeindruckenden Effekten. Die Stilrichtung, bzw. Ausrichtung des Songs wechselt immer genau zum richtigen Zeitpunkt, sobald eine neue Szene eingespielt wird. Gibt es hierfür ein Geheimnis, dass alles so perfekt aufeinander abgestimmt ist?

**Gustafsson:** Danke für die Blumen! Aber ich habe wirklich nicht viel Zeit damit verbracht, die Takte und Sequenzen aufeinander abzustimmen. Louie hat mir ein paar Szenen gezeichnet, die mir aufzeigten, wann sich wo etwas ändern sollte. Nach diesen Richtlinien habe ich eine erste Demoverision des Stücks komponiert – und allen im Team gefiel es. Alles in allem macht es einfach Spaß, die Musik für eine Demo zu machen. Genau dies war der Grund, warum ich es noch einmal probieren wollte.

**A+:** Es ist lange her, seitdem du zum letzten Mal etwas auf dem Amiga komponiert hast. Welches Programm hast du zur Erstellung des „Silkcut“-Soundtracks verwendet? Und existiert die Musikdatei noch als einfaches MOD-File?

**Gustafsson:** Nein, nein. Dieses Mal wurde das Stück mit Cubase erstellt, was danach zu einer Prozessor-freundlichen Version mithilfe von ADPCM komprimiert wurde, sodass wir das gesamte Stück direkt in den Speicher quetschen konnten.

**A+:** Hat sich bei der Erstellung eines Soundtracks für eine moderne Demo gegenüber früheren Zeiten etwas geändert? Welchen Eindruck hast du, was damals wichtig war und wie sich diese Dinge heutzutage verändert haben?

**Gustafsson:** Ich würde sagen, dass sich so einiges in der Zwischenzeit verändert hat. In den Achtzigern gab es praktisch keine Beschränkungen was die Spieldauer bestimmter Melodien oder Tempo- und Stilwechsel betrifft. Du hast einfach ein Lied geschrieben und entweder die Anderen mochten es, oder du hast eben noch einmal von vorne begonnen. Heutzutage muss du dem Hauptdesigner viel genauer zuhören und die Musik in perfekter Harmonie mit der visuellen Gestaltung halten.

**A+:** Was hat dich früher dazu inspiriert, Musik für Szenedemos zu machen?

**Gustafsson:** Eigentlich habe ich auf dem Computer nur deshalb mit dem Komponieren angefangen, weil ich das Gefühl der totalen Kontrolle über das hatte, was ich selbst kreiert habe. Ich musste mich nicht mit irgendwelchen Bandmitgliedern herumstreiten und Diskussionen führen, wie etwas klingen soll. Außerdem hat mich die Musik in Spielhallenautomaten der Siebziger und Achtziger dazu inspiriert. Wirklich tolle Musik – selbst heute noch!

**A+:** Du hast deine Musikkarriere damals bei der Demogruppe The Silents begonnen und später mit einigen Mitgliedern die Softwareschmiede Digital Illusions ins Leben gerufen, welche insbesondere durch die genialen Flipperspiele „Pinball Dreams“ und „Pinball Fantasies“ bekannt wurde. Aus welchen Gründen habt ihr euch damals zum Schritt in die kommerzielle Richtung entschieden?

**Gustafsson:** Es war einfach ein natürlicher Schritt, der kommen musste. Wir alle waren überzeugte Demofreaks, die

all das technische Grundwissen über die Maschinen hatten, auf denen die Leute damals ihre Spiele laufen ließen. Außerdem hatte wirklich jeder von uns ausgiebig Erfahrung mit Computerspielen gesammelt. Wir wollten unseren Traum verwirklichen.

**A+:** Aber war es denn nicht zu riskant, zur damaligen Zeit eine Flippersimulation zu veröffentlichen? Damals gab es nicht viele solcher Spiele. Und die, die erhältlich waren, hatten meist grauenhafte Ballphysik und schlechtes Tischdesign.

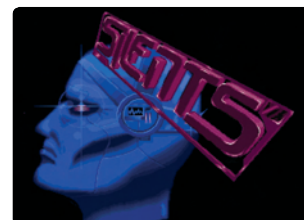
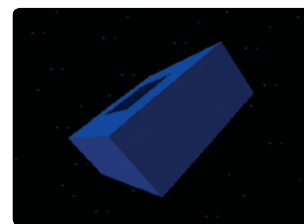
**Gustafsson:** Ich persönlich war schon immer ein Flipperfanatiker, hatte sogar selbst ein paar Geräte besessen und war von den liebevollen Details begeistert, mit welchen die Tische aufwarteten. Die Anderen im Team standen mir in Nichts nach. Wir mussten also zuerst einen Flipper programmieren, da wir nie genug Geld hatten, um ständig die Automaten zu füttern. Eines Tages sah ich dann einen Flippertisch, den Mikael Balle von der dänischen Abteilung der Silents in DPaint gezeichnet hatte. Schon war die Idee geboren, unseren eigenen Flipper zu programmieren. Wir dachten überhaupt nicht an irgendwelche Verkaufszahlen. Das Spiel wurde zu unserem eigenen Vergnügen entwickelt. Glücklicherweise mochten es die Leute.

**A+:** Du bist ja vor allem durch die tolle Musik zu diesen Flipperspielen zu Ruhm und Ehre in der Amiga-Szene gelangt. Wenn du jetzt auf deine Arbeit für dieses System zurückblickst, auf welche Songs bist du ganz besonders stolz?

**Gustafsson:** Ich mag die Stücke der Pinball-Reihe wirklich gerne. Natürlich gibt es noch ein paar andere Lieder, die mir sehr am Herzen liegen. Aber eigentlich steht die Pinball-Musik an allererster Stelle. Sie ist sozusagen das Beste, was ich je auf dem Amiga geschaffen habe.

**A+:** Dein Musik-Equipment hat sich doch sicherlich im Laufe der Jahre verändert. Welche Programme oder Instrumente nutzt du mittlerweile, um den guten Ton ins Spiel zu bringen?

**Gustafsson:** Puuuuh, da gibt es so viele Plugins und Programme, die ich benutze.



„Blue House“ (1990) und „Geometrical Dreams“ (1991) sind zwei Demos der legendären Gruppe The Silents, mit denen sich unser Gesprächspartner einen Namen in der Szene gemacht hat.



Wäre die musikalische Untermalung der Pinball-Spiele nicht perfekt auf die einzelnen Tische angepasst gewesen, hätte Digital Illusions wohl nur halb soviel Erfolg gehabt.

## Olof Gustafsson: Von den Silents bis heute...

Bereits Ende der 80er Jahre machte sich Olof Gustafsson unter dem Synonym „Blaizer“ einen Namen in der Demoszene. Er war ein Mitglied der legendären Demogruppe The Silents und komponierte die Musik zu mehr als 30 Produktionen auf dem Amiga. Darunter befindet sich etwa der „Snurkel Scroller“, die „Blue House“-Demo oder das Dentre „Geometrical Dreams“, dessen Musik und Stil bereits deutlich in Richtung „Pinball Dreams“ geht. Denn mit der legendären Flippersimulation schaffte Gustafsson den Durchbruch in der Games-Branche.

Zusammen mit einigen anderen Weggefährten der Silents gründete er das Unternehmen Digital Illusions, das mittlerweile zu den erfolgreichsten eigenständigen Entwicklern in der Spielewelt zählt. Nach den ersten Erfolgen mit „Pinball Dreams“ und „Pinball Fantasies“, dessen Melodien schon längst Kultstatus erreicht haben, komponiert der Klangmeister aus Schweden inzwischen auch für Millionenproduktionen. So entstammt seiner musikalischen Feder nicht nur die Musik zu den Rennspielerfolgen der „RalliSport Challenge“-Reihe für X-Box, sondern auch für den auf PC und Mac so beliebten Multiplayer-Titel „Battlefield 1942“. Momentan tüftelt er am perfekten Sound für „Battlefield 2“, das bereits im Vorfeld für wahre Begeisterungstürme sorgt.

Schaffenspausen kennt Olof nicht. Er hat unter anderem auch an den Merregnon-Soundtracks [2] mitgewirkt, dessen zweites Album wir erst kürzlich in unserer Ausgabe 09/04 vorgestellt haben. Vor allem mit diesen Stücken beweist er seine Wandlungsfähigkeit, zählen die wunderschönen Orchesterstücke doch zu den besten Titeln der erfolgreichen Fantasy-CDs.

### Biografie

Pinball Dreams, Pinball Fantasies, Pinball Illusions, Benefactor, True Pinball, Hardcore, Motorhead, S40 Racing, STCC, STCC2, Shrek Extra Large, Rally Masters, RalliSport Challenge, RalliSport Challenge 2, Midtown Madness 3, EA Sports V8 Challenge, Battlefield 1942, Battlefield 2, MC und einige unveröffentlichte Projekte.



„Battlefield 2“ ist das neueste Spiel von Digital Illusions, das demnächst die Multiplayer-Gemeinde auf dem PC in Aufruhr versetzen wird.



Impressionen aus „Silkcut“. Das Demo von TBL gewann die Amiga-Demo-Compo der Breakpoint '04. Olof „Blaizer“ Gustafsson ist für den brillanten Soundtrack verantwortlich.



Aber ich möchte schon behaupten, dass es insbesondere harte Arbeit ist, welche den Unterschied ausmacht. Um auf die Programme zurückzukommen: Cubase, Reason und Soundforge bilden sicherlich eine gute Basis.

**A+:** Bei DICE sitzen doch noch einige andere Leute aus der Szene, vor allem Mitglieder der Gruppe The Black Lotus...

**Gustafsson:** Ja, es sind in der Tat viele Leute bei uns, die in irgendeiner Weise mit der Demoszene verbunden sind. Diejenigen, die mir sofort in den Sinn kommen sind Kalms, Equalizer, Offa, Louie, Animal, Rubberduck, Confident, Goofy, Chevron, Frantic... und viele mehr! Also die versammelte Prominenz der Amiga-Szene.

**A+:** An was arbeitest du momentan?

**Gustafsson:** Natürlich an Battlefield 2 – und einigen Remixes von Stücken aus Pinball Dreams und Pinball Fantasies!

**A+:** Für eine neue CD?

**Gustafsson:** Kein Kommentar!

**A+:** Du hast unter anderem auch am Merregnon Soundtrack Volume 1 und 2 mitgewirkt. Kannst du uns ein wenig über dieses Projekt erzählen und welche Rolle du dabei eingenommen hast?

**Gustafsson:** Thomas Böcker hatte seit langem die Idee, eine Fantasy-Geschichte mithilfe orchesterlicher Musik zu erzählen. Vor einiger Zeit bot sich ihm endlich die Gelegenheit um seinen Traum wahr werden zu lassen. Unterstützt wurde er dabei von einigen wirklich talentierten Leuten. Für mich begann das Abenteuer, als das Team an mich herantrat und mich fragte, ob ich nicht zwei Orchesterstücke für die erste CD beisteu-

ern möchte, die schließlich gegen Ende 2000 erschienen ist. Die einzige Auflage die ich befolgen musste war, dass ich die im CD-Booklet beschriebene Atmosphäre mit meiner Musik einfangen sollte.

Beim zweiten Teil gestaltete sich das Komponieren wesentlich schwieriger, da ich zum ersten Mal in meinem Leben Musik schreiben musste, die von einem richtigen Orchester eingespielt wurde. Für mich war dies eine völlig neue Erfahrung, die ich sehr genossen habe. Dadurch wurde mir die Möglichkeit gegeben, mich weiterzubilden.

**A+:** Wie sieht es mit deinen Zukunftsplänen aus? Was möchtest du noch erreichen?

**Gustafsson:** Da ist noch einiges in der Mache. Aber es gibt Nichts, was ich zu diesem Zeitpunkt publik machen möchte.

**A+:** Betreibst du eigentlich eine Internetseite, die deine Fans mit Informationen und Musik-Downloads versorgt?

**Gustafsson:** Leider hatte ich bislang weder die Zeit, noch die Muße um eine solche Seite zu erstellen, aber mir ist durchaus bewusst, dass dies schon längst überfällig wäre!

**A+:** Möchtest du zum Schluss noch irgendetwas loswerden?

**Gustafsson:** Mein Dank richtet sich an alle Leute, die mich beim Komponieren inspiriert und mich über all die Jahre unterstützt haben. Und natürlich an all diejenigen, die über die ganzen Jahre hinweg Spaß mit unseren Spielen hatten und hoffentlich noch haben werden.

**A+:** Vielen Dank für das Gespräch!

Jürgen Beck