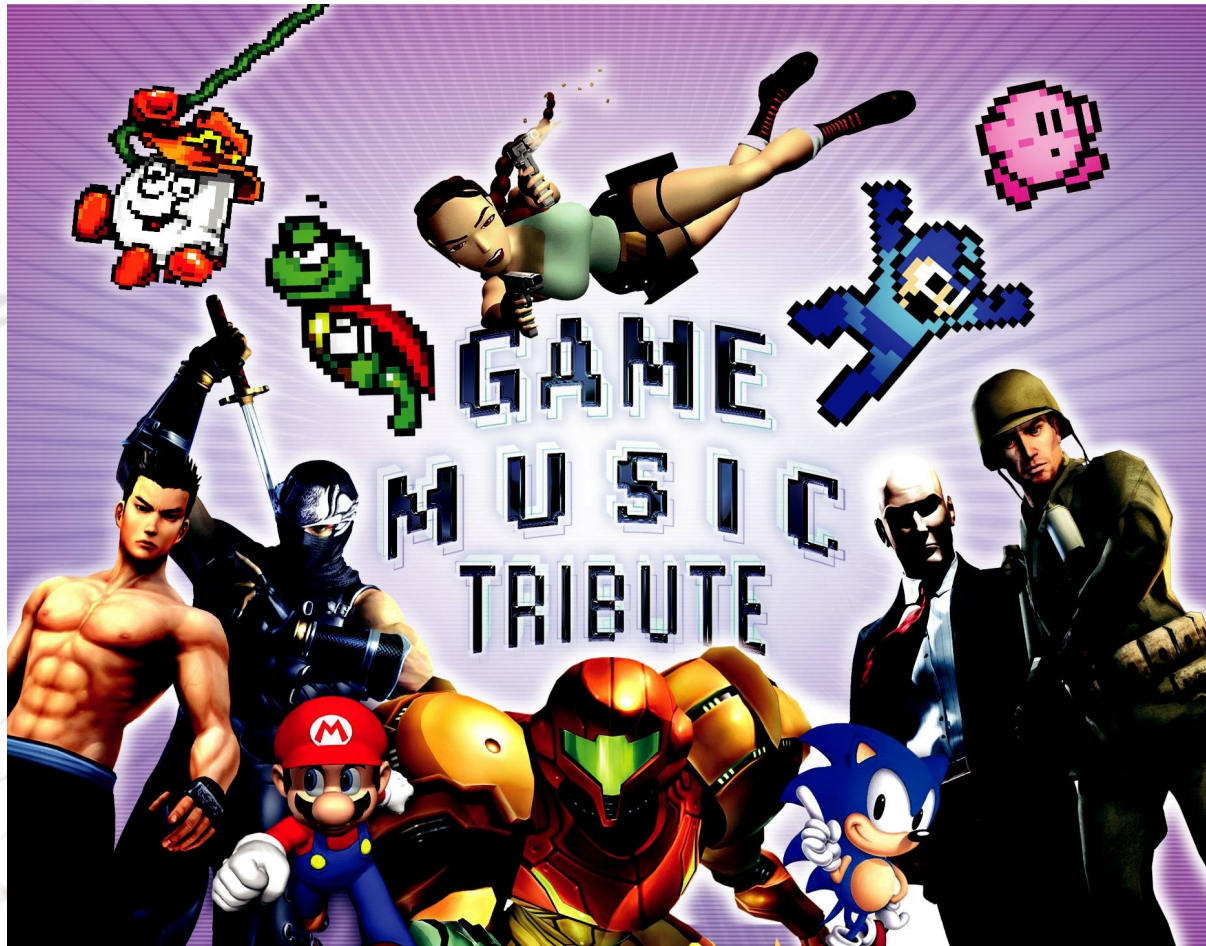


Úvod do herní hudby



2009 © Pepak

Obsah

- Problematika herní hudby
- Vývoj herní hudby
 - Automaty a konzole
 - Osmibity
 - Amiga a PC
 - Současný stav
- Herní soundtracky
- Herní hudba v zasetí filmové

Problematika herní hudby

- Pracovní definice
 - hudba tvořící podkres počítačových her
- Podobnosti s filmovou hudbou
 - Styly, obsah
 - Funkce
 - účelová hudba, má podbarvovat děj
 - Skladatelé
 - herní skladatelé pronikají do filmů (Giacchino)
 - filmoví skladatelé tvoří pro hry (Shore, Debney)
 - Rozpočty a nástroje

Problematika herní hudby

- Rozdíly proti filmové hudbě
 - malá tradice, opovržení „nezasvěcených“
 - film byl zpočátku také „pokleslé umění“
 - řadu let technická omezení
 - „podkreslit hru“ je mnohem složitější než „podkreslit film“
 - film má pevně daný průběh
 - vývoj hry závisí na hráči
 - problém: neznámá délka, pořadí, výsledek scén

Vývoj herní hudby

- První hry - otázka definice
 - Pong (1972)
 - Computer Space (1971)
 - Spacewar! (1961)
 - ...
 - Cathode Ray Amusement Device (1947)
- První herní hudba
 - také otázka definice
 - co už je hudba a co ještě ne?

Automaty a konzole

- Hudba začíná na automatech
 - Zařízení specializovaná na hry
 - Cena nemá podstatnou roli
 - Důsledek: není třeba dělat kompromisy
 - Důsledek: jsou prostředky i pro hudbu
- Konzole
 - „Jednodušší automaty na doma“

Osmibity

- První domácí počítače bez zvuku
- V 80. letech zvukové čipy
- Provedení podle výrobce a účelu:
 - Sinclair – jednobitový „pípák“
 - později 3+1 kanál „stereo“
 - Atari – čip Pokey
 - Commodore – čip SID-6581
 - nejslavnější zvukový čip všech dob

Osmibity

- Charakteristika hudby
 - Soustředění na technickou stránku věci
 - Hudebník je primárně programátor
 - hudba je vlastně samostatný program
 - Hudební motivy se přebírají odjinud
 - Klasická hudba
 - Filmová hudba
 - Populární hudba
 - Originální hudba je v menšině
 - Postupně vznikly tisíce skladeb

Osmibity

- Podbarvení děje
 - obvykle se neřeší
 - vůbec jedna titulní skladba
 - jedna nebo víc „herních“ skladeb
 - souvislost s dějem malá nebo žádná
 - nanejvýš přiřazení hudby lokaci (v každé herní úrovni jiná hudba)

Osmibity - skladatelé

- Rob Hubbard
 - „John Williams herní hudby“
 - Originální melodie, pokusy o hudbu odpovídající hře
 - 5 z 10 nejvýše hodnocených SID skladeb
 - např. Monty on the Run, Delta, Commando...
- Martin Galway
 - „Jerry Goldsmith herní hudby“
 - Experimenty, co všechno počítač zvládne
 - Wizball, Parallax...

Osmibity - skladatelé

- Chris Huelsbeck
 - méně děl, ale velké procento superhitů
 - The Great Giana Sisters, Turrican (Amiga)...
- David Whittaker
 - můj oblíbenec ze ZX Spectra
 - pracoval snad pro všechny platformy
 - Savage (Spectrum), Defcom, Electra Glide...

Amiga a PC

- Charakteristika hudby
 - Význam techniky klesá
 - hardware podporuje tvorbu hudby
 - standardní zvukové rutiny plněné daty
 - Roste význam originální hudby
 - Začíná se zohledňovat začlenění hudby do děje

Amiga a PC

- Tři hlavní směry:
 - 1) MIDI a jeho varianty
 - 2) Skládání samplů
 - 3) Kompletně samplovaná hudba
- MIDI a spol.
 - MIDI = Musical Instrument Digital Interface
 - rozhraní pro připojení el. hudebních nástrojů k počítači
 - typické pro PC hudbu

Amiga a PC

- MIDI a spol.
 - zjednodušeně: „nástroj X hraje notu Y“
 - přiřazení nástrojů závisí na zařízení
 - řada nekompatibilních standardů
 - nevýhody:
 - stejná hudba zní na každém počítači jinak
 - omezení na předdefinované nástroje
 - výhody:
 - hardwarově nenáročné
 - snadno se dá v reálném čase měnit

Amiga a PC

- Skládání samplů
 - Typické pro Amigu (formáty MOD apod.)
 - Princip podobný MIDI, ale skladba si nese nástroje s sebou
 - Staví na opakujících se smyčkách
 - Výhody:
 - lze použít libovolné nástroje, včetně efektů a hlasu
 - hudba zní všude stejně
 - Nevýhody:
 - hudba zní všude stejně
 - větší velikost skladeb

Amiga a PC

- **Samplovaná hudba**
 - objevuje se s příchodem multimédií (hudba v podobě audiostop na CD)
 - obrovský rozvoj po příchodu MP3
 - výhody:
 - lze zahrát úplně cokoliv
 - tvorba je velice jednoduchá
 - nevýhody:
 - nároky na kapacitu datových médií
 - nízká interaktivita

Amiga a PC

- Podbarvení děje
 - Přetrvává přístup z osmibitů
 - Počátky hudby reagující na děj
 - skladby pro jednotlivé místnosti
 - motivy pro význačné události
 - Klíčem je technické zpracování
 - MIDI umožňuje snadnou úpravu hudby
 - u AudioCD není reakce možná
 - u samplovaných přístupů je obtížná (jen přechody)

Amiga a PC - skladatelé

- Michael Land, Clint Bajakian, Peter McConnell
 - skladatelé pro Lucasarts
 - špičková varianta MIDI
 - např. Monkey Island, Day of the Tentacle, starší hry na motivy Star Wars, Indiana Jonese, Outlaws, The Dig...

Amiga a PC - skladatelé

- **Stephane Picq, Pierre Esteve**
 - skladatelé pro Cryo
 - velmi originální skladatelé
 - hudba s etnickými prvky, velmi chválená
 - např. Dune, Atlantis, Lost Eden...
- **Bjorn Lynne**
 - dvorní skladatel Team 17 (Amiga)
 - např. Worms, Project X, Alien Breed 3D

Současný stav

- Charakteristika hudby
 - Hudba stylově i provedením blízká filmové
 - Uplatňuje se převážně samplovaný přístup
 - Herní skladatelé pronikají do filmů
 - Michael Giacchino (Medal of Honor)
 - Filmoví skladatelé tvoří pro hry
 - Bruce Broughton (Heart of Darkness)
 - Howard Shore (Soul of the Ultimate Nation)
 - John Debney (Lair)
 - Zimmerův gang (Metal Gear Solid a další)

Současný stav

- Podbarvení děje
 - Přetrvává hudba podle lokace
 - Místy až extrémní pojetí (Heroes of Might & Magic)
 - Běžně se používá „interaktivní hudba“
 - Stovky a tisíce krátkých útržků
 - Průběžně jsou skládány za sebe podle situace
 - Často není samostatně poslouchatelná
 - Pozitivní příklady: The Dig, Guild Wars
 - Negativní příklady: Hitman, Starcraft

Současný stav

- Důležité momenty:
 - Heart of Darkness (1992-1998)
 - Bruce Broughton
 - úmysl: první hra s orchestrální hudbou, a od hollywoodského skladatele
 - (orchestrální verze existovaly i dříve, ale nebyly tvořeny přímo pro hru: 1986 – Dragon Quest hraný LSO)
 - dlouhý vývoj prvenství zabránil

Současný stav

- Důležité momenty:
 - Outcast (1999)
 - Lennie Moore
 - v mnoha ohledech revoluční hra
 - kompletní orchestr, velký sbor (Moskevský symfonický orchestr a sbor)
 - ukázal cestu ostatním (využití levnějších východních orchestrů)

Současný stav

- Důležité momenty:
 - Soul of the Nation (2007)
 - Howard Shore
 - Lair (2007)
 - John Debney
 - angažování špičkových soudobých skladatelů
 - hudba naprosto rovnocenná filmové

Herní soundtracky

- Na LP dostupné od začátku 80. let
 - Zpočátku pop-verze herních melodií
 - Později i klasické soundtracky
 - Disco Space Invaders – 1979
 - Missile Command – 1982
- Na CD od roku 1986
 - Zejména kompilace automatových titulů
 - Capcom Game Music, Konami Game Music
 - The Best of Video Game Music
 - Suite Dragon Quest, Original Sound of Salamander

Herní soundtracky

- Dostupnost: Japonské soundtracky
 - Vydáváno kde co
 - Vesměs limitováno časem (vyrábí se neomezené množství, ale jen 3 roky)
 - Populární tituly vydávány stále dokola v různých verzích (246 releasů Final Fantasy)
 - Ceny vysoké (drahý import) až příšerné (vzácné a/nebo staré kousky)
 - Spousty Tchaj-wanských bootlegů

Herní soundtracky

- Dostupnost: Evropské a americké soundtracky
 - Podle výrobce
 - Microsoft, Cryo, Blizzard... vydávají skoro vše
 - Lucasarts, Westwood... vydávají něco
 - většina nevydává nic
 - osmibitové věci vydávané fanoušky
 - Obecně špatně zdokumentované
 - špatně přiřazení autoři
 - existují CD, o kterých nikdo neví
 - mnoho soundtracků vydáno u konkrétních edic her

Herní soundtracky

- Zdroje

- eBay – pozor na bootlegy!
- Allegro.pl – v Polsku často unikátní vydání
- La-la Land Records – vydává Giacchina
- C64Audio.com – pro osmibitovou hudbu
- Synsoniq.de – drahý ale dobrý zdroj evropských a amerických soundtracků
- CDJapan, Play-Asia, Coco eBiz, Otaku.com – dobré zdroje japonských soundtracků

Herní koncerty

- Pro našince špatně dostupné (USA, Japonsko)
- V Evropě jen příležitostně a většinou v minulosti
 - Game Convention v Lipsku – už skončilo
 - Praha 2008 – koncert Play! Symphony
 - Play! Symphony občas hraje v dalších evropských státech
 - Back in Time – živá interpretace osmibitových hudeb

Herní hudba v zajetí filmové

- I posměváčci mají občas pravdu
- Několik ukázek evidentních vykradaček:
 - Lord of the Rings (1991)
 - Baldur's Gate (1998)
- Pro zájemce:
 - Shenmue (orchestrální verze, stopa 4)
 - Bermuda Syndrome (MIDI verze)

Závěr

- Herní hudbu doporučuji sledovat
 - Neustálé sbližování obou typů umění
 - Herní skladatelé pronikající do filmů
 - Filmoví skladatelé tvořící pro hry
 - Řada titulů snese srovnání s tím nejlepším z filmové hudby
- V neděli ve 14 hodin přednáška „Herní hudba – klasické období“ pro ty, kdo vyrůstali na osmibitových strojích