



http://www.bitfellas.org/e107_plugins/content/content.php?content.2379

Page 1/7

238 - Musik aus den Spielen von Psygnosis: Eine musikalische Verbeugung in zwei Podcast-Akten (Making of...) (.de)

Bobic, Sun 23 Sep 2012

Ich bin ein Kind des [Commodore Amiga](#). Mit dieser Maschine bin ich aufgewachsen, habe viele schöne Erlebnisse mit der "Freundin" gehabt, mir damals für stolze 500 Deutsche Mark eine (für damalige Verhältnisse unglaubliche große) 80 MB Festplatte (Megabyte!) gekauft und bin im Strudel der tollen Games und Szenedemos versunken. Besonders schöne Erinnerungen hege ich an die Spiele der Firma Psygnosis. Die Jungs aus Liverpool haben mein Herz nicht nur mit ihren aufwändigen, oftmals riesigen [Spieleboxen](#) samt exquisitem Artwork erobert, sondern natürlich auch mit der außergewöhnlichen Grafik- und Musikpracht, die die meisten ihrer Spiele auszeichnete. Deshalb traf mich die Nachricht vom "Tod" von Psygnosis Ende August schwer.

First there was a...

Natürlich war der klangvolle Name und das Logo mit der Eule schon seit mehr als einem Jahrzehnt aus der Spielebranche verschwunden, wofür das Imperium von Sony verantwortlich war. Unter dem Namen Sony Studio Liverpool werkten meine damaligen Helden dennoch immer wieder an neuen Spielen. Nun ist dieses Unternehmen allerdings Geschichte und wurde von Sony am 22. August 2012 geschlossen. Damit endet die Geschichte einer Firma, die fast 30 Jahre lang das Medium der Computerspiele geprägt hat. Sei es mit den kultigen Knubbelnasen der [Lemmings](#), brachialen Shoot'em Ups der Marke [Menace](#), Rennspielgaudi à la [Nitro](#), Grafikschmankerln, welche die Kinnlade herunterdonnern lassen ([Shadow of the Beast](#)) oder dem Future-Racer [WipeOut](#) - ein Spiel, welches Videospiele mit seiner coolen Inszenierung einer völlig neuen Generation schmackhaft machte.

Als Alien^BitFellas an mich herantrat und fragte, ob ich nicht Lust dazu hätte einen Podcast mit Musik aus den Spielen von Psygnosis zusammenzustellen, musste ich nicht lange überlegen. Es war eine Herzensangelegenheit. Immerhin war ein Spiel - oder besser gesagt - die Musik aus einem Spiel von Psygnosis dafür verantwortlich, dass ich anno 1989 den Wechsel vom Atari 1040ST hin zum Amiga 500 vollzog: [Blood Money](#). Nachdem ich so viele gute Spiele bei einem Freund gesehen und Unmengen fantastischer Musik gehört hatte, konnte ich dem Zauber der "Freundin", wie der Amiga liebevoll von seinen Fans genannt wurde, nicht länger widerstehen. Der Titelsong aus Blood Money bestand zwar überwiegend nur aus Samples, Musiker Ray Norrish hatte dem Stück aber so viel Seele und Melodie eingehaucht, dass ich mir das fetzige Teil sogar auf Musikkassette überspielt habe und im Auto meines Vaters rauf- und runterspielte - was bei diesem natürlich wenig Begeisterung hervorrief. Ja, die Musik aus Blood Money hat



http://www.bitfellas.org/e107_plugins/content/content.php?content.2379

Page 2/7

mich seinerzeit sprichwörtlich weggeblasen. Selbstverständlich wurde die Stereoanlage auch bei anderen Games von Psygnosis mit dem Amiga verbunden. Unvergesslich sind beispielsweise die Melodien aus dem ersten [Shadow of the Beast](#), bei dem David Whittaker mit seinen mystischen Panflötenklängen für dichte Atmosphäre sorgte. Oder eines der besten Pianostücke im Amiga-MOD-Format: [Agony](#), arrangiert von Mr. Wipeout persönlich: Tim Wright.

Let's go!

Ich machte mich also umgehend an die Arbeit und versuchte den Kontakt zu den Musikern der damaligen Zeit herzustellen, was nicht immer einfach war. Letztendlich konnten wir viele von ihnen mit ins Boot holen, die unser Unterfangen nicht nur mit den Originalstücken unterstützten, sondern auch das ein oder andere unveröffentlichte Stück beisteuerten. Den Anfang machte beispielsweise [Barry Leitch](#), der die Musik zum 1999 erschienenen Fantasy-Action-Adventure [Drakan](#) komponierte und sogar noch unveröffentlichte Musik aus dem nie erschienenen Nachfolger herausückte. Er stellte auch den Kontakt zu Ray Norrish her, der mir eröffnete, dass er den Titelsong aus Blood Money gar nicht so toll findet. Mit Stolz erfüllt ihn jedoch die Musik aus [Spell Bound](#) und vor allem auch [The Killing Game Show](#), ein wunderschönes, aber bockschweres Actiongame, an welchem ich mir seinerzeit die Zähne ausgebissen habe.

Nach und nach stießen [Matt Simmonds](#) (4mat), [Tim Wright](#) (CoLD SToRAGE) und Jan Zottmann hinzu. Letzterer hat zwar nie Musik für die Spiele der Eulen gemacht, dafür aber die großartigen Remix-Sampler der [Immortal-Reihe](#) produziert. Dort findet man auch viele neu arrangierte Stücke aus den Spielen von Psygnosis, die größtenteils von den Originalkomponisten inszeniert wurden. Zu guter Letzt meldeten sich sogar noch [Tim Bartlett](#) und [Chris Hülsbeck](#) (für den wir kürzlich erst den [BitJam Podcast #151: Turrican Special](#) realisiert haben). [Mike Clarke](#) kannte ich schon länger. Er hatte mir vor Jahren seine Musik für mein altes Amiga-Web-Projekt [Back to the Roots](#) zukommen lassen. Mit [Stuart Duffield](#) gesellte sich letztendlich noch ein Musiker hinzu, der erst auf PC und Konsolen für Psygnosis aktiv wurde.

Simply OWLsome!

Nachdem unser Grafikkünstler KF innerhalb kürzester Zeit eine fantastische Bannergrafik für den Podcast kreiert hatte, merkte ich schnell, dass wir uns bei dem Projekt übernommen hatten. Wir hatten so viele tolle Stücke gesammelt, dass der Rahmen für eine Podcast-Episode deutlich gesprengt worden wäre. Wir einigten uns darauf, Psygnosis mit gleich zwei Episoden zu huldigen. Der erste Teil sollte die Amiga-Ära der Briten behandeln, Teil 2 erzählt die musikalische Geschichte dann mit Musik aus PC- und Konsolenspielen weiter. Vor allem für letztere Episode wurde uns noch interessantes, bislang unveröffentlichtes Material in die Hände gespielt und wir waren alle gespannt auf die Reaktionen der Fans, von denen Psygnosis nicht gerade wenige hatte. Eines



http://www.bitfellas.org/e107_plugins/content/content.php?content.2379

Page 3/7

steht jedoch fest: Die Arbeit hat sich gelohnt. Es hat eine Menge Spaß gemacht mit den Helden von damals zu plaudern, alte Erinnerungen wieder aufleben zu lassen und sich im Klangstrudel der vielen großartigen Soundtracks zu verlieren. Harte Entscheidungen mussten getroffen werden, denn nicht alle Stücke konnten im Mix von Vincenzo / Rebels untergebracht werden. Wir alle aber hoffen, dass ihr mit den beiden Episoden gut unterhalten werdet. In unseren Herzen fliegt die Eule auf jeden Fall weiter!

Inzwischen die erste Episode veröffentlicht. Wir zitieren an dieser Stelle die Originalbeschreibung von BitFellas.org. Der zweite Podcast-Teil wird am kommenden Sonntag, den 30.09.2012 veröffentlicht und danach an dieser Stelle ebenfalls eingefügt.

Update, 30.09.2012: Tribute to Psygnosis, Part 2 eingefügt.

BitJam Episode #157

[\[download mp3\]](#)

[\[download cue sheet\]](#)

[\[watch on YouTube\]](#)

Episode #157 - Tribute to Psygnosis, Part 1: The Amiga years

On August, the 22nd of 2012, the [SHADOW OF THE BEAST](#) (Sony) fell over Sony Studio Liverpool, better known as [Psygnosis](#). After producing [AWESOME](#) games for 28 years the [MENACE](#) couldn't be stopped. Game over for a company who wrote a big chapter into the book of history of computer and video games. BitFellas says "thank you" for creating and publishing milestones like [Lemmings](#), [Barbarian](#), the [Beast](#) trilogy, [WipEout](#) and many more gems, including some of the best box art of all time.

R.I.P. Psygnosis, playing at the [THEATRE OF DEATH](#) now.

This is the first podcast episode with music from Psygnosis games. The focus here is on music from their Amiga games, sometimes in their original MOD version, sometimes as remix. Some unreleased tunes are included, too.

BitFellas - playing the tune tonight, which Bobic made to switch from Atari ST to Amiga in 1989 ([Blood Money!](#)).

Mixing by [Vincenzo](#), logo #157 by [KF](#), compiled by [Bobic](#)

01. (1988) - Menace - Ingame (David Whittaker, remix by Estrayk)

02. (1988) - Menace - Intro (David Whittaker, remix by Estrayk)



03. (1989) - Blood Money - Title theme (Ray Norrish)
04. (1989) - Shadow of the Beast - Intro (David Whittaker, remix by Ruben Monteiro) [taken from [Immortal](#) Audio CD]
05. (1989) - Shadow of the Beast - Eerie Forests (David Whittaker, remix by Ruben Monteiro) [taken from [Immortal](#) Audio CD]
06. (1989) - Shadow of the Beast - The Cavern (David Whittaker, remix by Ruben Monteiro) [taken from [Immortal](#) Audio CD]
07. (1990) - Anarchy (Tim Wright)
08. (1990) - Awesome - R1A (Tim Wright)
09. (1990) - Shadow of the Beast 2 (Tim Wright, remix by Mutagene)
10. (1990) - Shadow of the Beast 2 - Game Over (Tim Wright)
11. (1990) - The Killing Game Show - Loader Final (Ray Norrish)
12. (1990) - The Killing Game Show - Ingame (Ray Norrish)
13. (1991) - Leander - Title theme (Tim Wright)
14. (1991) - Leander - Ingame (Tim Wright)
15. (1991) - Lemmings - Level 05 (Tim Wright & Brian Johnston)
16. (1991) - Lemmings - Music 02 (Tim Wright & Brian Johnston)
17. (1991) - Lemmings - Music 10 (Tim Wright & Brian Johnston)
18. (1992) - Agony - Intro (Tim Wright)
19. (1992) - Agony - Village (Matthew Simmonds)
20. (1992) - Agony - End (Martin "Mantronix" Wall & Robert "Tip" Ling)
21. (1992) - Aquaventura (Tim Wright, Remix) [taken from [Immortal 3](#) Audio CD]
22. (1992) - Bill's Tomato Game - Bigbaddie (Mike Clarke)
23. (1992) - Bill's Tomato Game - Orient Main 1 (Mike Clarke)
24. (1992) - The Carl Lewis Challenge - Main Theme (produced by Chris H ülsbeck, remix by Dr.Future)
25. (1992) - Ork (Tim Bartlett, Remix) [taken from [Immortal 3](#) Audio CD]
26. (1992) - Shadow of the Beast 3 - Intro (Tim Wright)
27. (1992) - Shadow of the Beast 3 - Funeral (Tim Wright)
28. (1992) - Shadow of the Beast 3 (Tim Wright, remix by Paul Blackford)
29. (1993) - Globdule - Madman 1 (Mike Clarke)
30. (1993) - Lemmings 2 - Polar (Tim Wright)
31. (1993) - Lemmings 2 (Brian Johnston, remix by Sean Connolly)
32. (1993) - Theatre of Death - Title (Mike Clarke)
33. (1994) - Benefactor - Loading (Olof Gustafsson)
34. (1994) - Benefactor - Endgame (Olof Gustafsson)
35. (1994) - Benefactor - End (Olof Gustafsson)
36. (1994) - Brian the Lion - Highscore (Rik Ede, remix by Apple)
37. (1994) - Microcosm - Level 3 (Tim Wright)
38. (1994) - Puggsy - Title theme (Tim Wright)
39. (Unreleased) - G2 - Title 2 V1 (Mike Clarke)
40. (Unreleased) - SuperHero - Old Lev3 (Mike Clarke & Ray Norrish)



http://www.bitfellas.org/e107_plugins/content/content.php?content.2379

Page 5/7

41. (Unused) - Bill's Tomato Game - Title unused (Mike Clarke)

Total playtime: 1:55:42min.

We say thank you to the following musicians and people, who made this episode possible and bow down for writing some of the best game music ever made: [Tim Wright](#) (CoLD SToRAGE), [Matthew Simmonds](#) (4mat), [Chris H ülsbeck](#), Ray Norrish (NZO), [Tim Bartlett](#), Olof Gustafsson (Blaizer), [Mike Clarke](#) and [Jan Zottmann](#).

BitJam Episode #158

[\[download mp3\]](#)

[\[download cue sheet\]](#)

[\[watch on YouTube\]](#)

Episode #158 - Tribute to Psygnosis, Part 2: Racing on top of the PSone

Hello and welcome to part 2 of our journey through the beautiful sound universe of Psygnosis games. We're moving on and crossing the timeline when the boys and girls from Liverpool switched from Amiga to console gaming, especially the PlayStation. For example, they created WipEout, the first new media sensation which made video games interesting to a broader audience.

This episode includes tunes from games which brought Psygnosis fame after their Amiga era has ended and before they lost their name to become Sony Studio Liverpool.

Information about the unreleased music included here:

Assault Rigs 2: "I did write some music for the sequel but the game eventually was dropped." (Stuart Duffield)

Damij - Shoki: "The track 'Shoki' was from a 3D fighting game called 'Damij' (it was almost completed, but was dropped and ended up not being released). The track has some background noise - it was recorded using 8-track tape and hasn't been remastered at all." (Stuart Duffield)

Drakan: "Here are some unused tunes from Drakan and Drakan 2 which I got kicked off a few months into it..." (Barry Leitch)

BitFellas - there's some owlsome music in the air.



http://www.bitfellas.org/e107_plugins/content/content.php?content.2379

Page 6/7

Mixing by [Vincenzo](#), logo #158 by [KF](#), compiled by [Bobic](#)

Track List:

01. (1994) No Escape - Ventura (Tim Wright)
02. (1994) No Escape - Goodbye (Tim Wright)
03. (1994) Novastorm - Level 1 - Stage 1 (Rik Ede)
04. (1994) Novastorm - Level 1 - Stage 3 (Rik Ede)
05. (1994) Novastorm - Level 1 - Stage 4 (Rik Ede)
06. (1994) Novastorm - Level 3 - Stage 1 (Rik Ede)
07. (1994) Novastorm - Credits Only (Rik Ede)
08. (1995) Wipeout - Intro (Tim Wright)
09. (1995) Wipeout - Cairodrome (Tim Wright)
10. (1995) Wipeout - Cold Comfort (Tim Wright)
11. (1995) Wipeout - Messij (Tim Wright)
12. (1996) Formula 1 - Chain Reaction (Mike Clarke & Stuart Ellis)
13. (1996) Krazy Ivan - 24 Poles (Tim Wright)
14. (1996) Krazy Ivan - Quirke (Tim Wright)
15. (1996) Wipeout 2097 PC - CoLD SToRAGE - Gods Gift (Tim Wright)
16. (1996) Wipeout 2097 PC - CoLD SToRAGE - Hakapik Murder (Tim Wright)
17. (1996) Wipeout 2097 PS1 - CoLD SToRAGE - Canada (Tim Wright)
18. (1997) Alpha Storm - Player (Stuart Duffield)
19. (1997) Codename Tenka - Reapers Knell (Tim Wright)
20. (1997) Colony Wars - 07 (Tim Wright)
21. (1997) Colony Wars - 09 (Tim Wright)
22. (1997) G-Police - Combat Music 01 (Stuart Duffield)
23. (1997) G-Police - Combat Music 04 (Stuart Duffield)
24. (1997) G-Police - Patrol 03 (Stuart Duffield)
25. (1997) Shipwreckers - Caribbean 02 (Stuart Duffield)
26. (1997) Shipwreckers - Ice 01 (Stuart Duffield)
27. (1998) Formula 1 '98 - Main Menu Theme (Mike Clarke)
28. (1999) Drakan - Order of the Flame - Gui (Barry Leitch)
29. (1999) Formula 1 '99 - Menu race music 2 (Mike Clarke)
30. (1999) Tellurian Defence - Cosmos (Tim Wright)
31. (Unreleased) Assault Rigs 2 - 02 (Stuart Duffield)
32. (Unreleased) Damij - Shoki (Stuart Duffield)
33. (Unreleased) Drakan 2 - Arctic (Unfinished) (Barry Leitch)
34. (Unreleased) Drakan 2 - Desert (Final Mix) (Barry Leitch)
35. (Unreleased) Drakan 2 - Town (Unfinished) (Barry Leitch)



http://www.bitfellas.org/e107_plugins/content/content.php?content.2379

Page 7/7

36. (Unused) Drakan - Order of the Flame - Rise (Barry Leitch)

Total playing time: 1:59:43

We say thank you to the following musicians, who made this episode possible: [Tim Wright](#) (CoLD SToRAGE), [Barry Leitch](#), [Stuart Duffield](#), [Rik Ede](#) and [Mike Clarke](#).

Bildquellen: Hall of Light, Mobygames

(Bobic, 23.09.2012)