

1. Sie waren bereits von Anfang an bei Soft Enterprises – aber Hartwig Schieck ist erst nach Brain Artifice dazugekommen. Wie kam es dazu, dass Hartwig daran beteiligt wurde? Wie hat die Aufgabenverteilung zwischen Ihnen genau ausgesehen?

Ich war nicht von Anfang an dabei. Zusammen mit meinem damaligen Kumpel Joachim Preuß habe ich mich bei Soft Enterprises beworben. Ich glaube, durch eine Anzeige von Martin Hoffesommer. Das erste Treffen war dann auch sehr abenteuerlich. Wir, Joachim und ich, wurden nach Frankenhain eingeladen zu einer Party, um einander kennen zu lernen. Wir machten uns mit unseren Demo-Tapes mit Amiga-Musik auf den Weg. Die Bahn hat mir Tickets verkauft. Was wir nicht wussten. Nach der Grenzöffnung (Mauerfall) gab es mehr als 4 Städte mit diesem Namen. Wir wurden mit der Bahn nach Ost-Deutschland verfrachtet und kamen im Niemandsland an. Ein Telefonat klärte auf, wir waren Luftlinie eine Stunde von Frankenhain in Hessen entfernt. Abends kamen wir nach mehr als 12 Stunden Fahrt an. Die Party war kurz, aber produktiv. Wir haben für Soft Enterprises Musik machen dürfen. Zuerst habe ich, glaube ich, zur PC-Version von "Brain Artifice" ein paar chaotische Stücke beigetragen. Dafür hat Martin mir eine Software geschickt, mit der ich Pro-Tracker-like Musik auf dem PC komponieren konnte. Das war abenteuerlich, aber von Erfolg gekrönt.

Hartwig habe ich über unseren örtlichen DFÜ-Club kennengelernt. Ein gemeinsamer Freund, Patrick Feldhusen, brachte uns zusammen, da er wusste, dass ich gern Musik komponierte und Hartwig auch diverse Synthesizer und einen Commodore Amiga 3000 sein Eigen nennt. Ich war neugierig und so haben wir uns immer häufiger verabredet. Wir wurden gute Freunde. Irgendwann fragte ich ihn, ob er sich an der Komposition von Musik für Computerspiele beteiligen würde. Joachim hatte zu dem Zeitpunkt keine so große Lust mehr gehabt, wenn ich mich recht erinnere.

Komponiert haben wir meist nachts zusammen. Wir hatten einen anderen Tagesablauf als viele unserer Kumpels. Nachts hatten wir die Ruhe und Zeit, uns hinzusetzen und zu komponieren. Eine Arbeitsaufteilung als solche gab es nicht. Jeder von uns hat für sich Dinge ausprobiert am Keyboard und als wir uns trafen, haben wir Ideen getestet, verworfen und uns etwas neues ausgedacht. Das alles war oft ein sehr kreativer, manchmal aber auch ein sehr anstrengender Prozess. Anstrengend vor allem dann, wenn wir nicht weiter kamen mit einer Idee oder wir uns in eine Sackgasse manövriert haben. Alles in allem war es aber eine grandiose Zeit, die ich nicht missen möchte.

2. Weshalb haben Sie und Hartwig eine eigene Firma gegründet (Dynamic Soundworx), anstatt sich direkt als Teil von Soft Enterprises zu präsentieren?

Es war weniger eine Firma, als ein Projektname. Wir hatten die bescheuerte Idee, uns einen Namen mit einem künstlichen Namen zu machen. Rückblickend betrachtet war das albern, unnützlich und ziemlich verkorkst. Wir waren nicht Teil von Soft Enterprises, sondern haben sozusagen im Auftrage gearbeitet.

3. Können Sie uns bitte einmal den Entstehungsprozess eines Musikstückes für THB schildern?

Chaotisch und sehr unterschiedlich. Du hast da eine Idee im Kopf und die entwickelst du allein oder auch gemeinsam weiter. Das kann ein Refrain sein oder aber auch einfach nur ein paar Akkorde. Oder eine Melodie. Und daran feilst du dann weiter. Manchmal ist es auch Frust, der zu interessanten Ergebnissen führt. Das eine oder andere Stück ist entstanden, weil wir uns über uns selbst und die Musik lustig gemacht haben. Immerhin haben wir das als Hobby gesehen, das vielleicht, mit einem großen Fragezeichen versehen, einmal zu einer Art Beruf werden könnte. Wir hatten Spaß. Meistens ...

4. Ich finde einfach alle Musikstücke fantastisch – aber einer meiner Favoriten ist der Song, der während der Todes-Videosequenz gespielt wird (<https://www.youtube.com/watch?v=5fVjhbV5qsw>). Was war Ihre Inspiration für dieses Musikstück?

Ja, da hatte ich auf einmal einen Film im Kopf. Ich bin ein großer Film-Fan und liebe Soundtracks. James Horner, John Williams und viele andere mehr habe ich zu der Zeit rauf und runter gehört. Vor allem aber der Soundtrack zu ALIEN - DIE RÜCKKEHR hat mich sehr bewegt, weil die Musik sehr plastisch und die Atmosphäre sehr greifbar für mich war. Das wollte ich auch. Ich erinnere mich, meine Filmsequenz-Idee für den Abspann mit den Jungs um Martin besprochen zu haben und habe mir ihre Meinung eingeholt. Sie waren sehr angetan von der Idee und ich hatte eine Melodie im Kopf, die mich nicht mehr los ließ. Ich wollte etwas epochales. Was natürlich anmaßend war, schaut man sich an, welche Technik uns damals zur Verfügung stand. Die Musik wurde auf der Roland LA-Soundkarte komponiert. Einem Vorläufer von General Midi. Dort klang sie grandios. Das Soundkarten-Gepiepse ist kaum ein Vergleich, allerdings hat Joachim Preuß ganze Arbeit geleistet bei der Konvertierung der Stücke. Hierfür nochmals meinen ganz großen Respekt und mein Dankeschön!

5. THB enthält eine große Bandbreite an Soundeffekten. Vom Zermalmen einer Larve bis zum Öffnen einer Luftschleuse. Wie ist diese Palette so unterschiedlicher Geräusche generiert worden?

Sehr unterschiedlich. Wir haben überall Soundquellen gesucht und diese aufgenommen, verfremdet. Für das Laden der Pumpgun, so erinnere ich mich, musste ein Türschloss bei Hartwig herhalten. Wir haben auch viel mit Übersteuerung gearbeitet. Die ganze digitale Schiene steckte damals ja noch in den Startlöchern und nicht selten fühlten wir uns als Beta-Tester. Vor allem, als wir später die bescheuerte Idee hatten, auf den PC zu wechseln. Bis dato haben wir mit dem Amiga 3000 gearbeitet.

6. Als Sie die Todesschrei der Feinde entworfen haben, haben Sie sich anstelle der kurzen Todesschreie von Spielen wie etwa Doom oder Wolfenstein dafür entschieden, die Feinde lang anhaltende, gutturale Todeslaute ausstoßen zu lassen. Können Sie uns die Motivation für Ihre Entscheidung erläutern? Viele Spieletester haben diese

Todeslaute damals kritisiert und angemerkt, dass diese Laute übertrieben sein – obwohl ich persönlich sie als recht unterhaltsam empfinde. ;-)

Oh, daran erinnere ich mich kaum mehr. Wir hatten bei den Voice-Aufnahmen jedenfalls sehr sehr viel Spaß ...

7. Haben Sie an den Arbeitspartys teilgenommen und am Spieldesign mitgearbeitet – oder hatten Sie und Hartwig eher wenig Kontakt mit dem Rest des Teams?

Damals gab es Email und das Telefon. Alle halbe Jahre, wir waren Studenten und ich war arbeitslos und daher ohne eigenes Einkommen bzw. später dann Auszubildender, haben wir uns getroffen. Später waren wir auch gemeinsam in London auf der ECTS. Da gibt es eine schöne und schmerzliche Erinnerung für uns alle. Eine sehr lehrreiche. Doch dazu ein anderes Mal mehr. Tatsächlich haben wir unter dem schlechten Kontakt oft gelitten, da wir uns mehr einbringen und auch austauschen wollten. Das war ein Problem. Heute gäbe es Video-Konferenzen, doch damals gab es das nicht. Auch vom Spiel haben wir oft nur Videos auf VHS-Bändern gesehen, an denen wir uns orientieren mussten. Manchmal konnten wir so auch Ideen einbringen. Das war aber alles sehr langwierig. Im Grunde bekamen wir eine Vorstellung davon, wie es einem Film-Komponisten ergehen muss. Am Ende tickt immer ganz böse die Uhr ...

8. Was ich an dem Spiel ein wenig merkwürdig finde, ist die Tatsache, dass die Musik während der Introsequenz ganz plötzlich und unvermittelt abbricht (<https://www.youtube.com/watch?v=HO4WjBTAab4>). War das eine künstlerische Entscheidung – oder handelt es sich hierbei um einen technischen Fehler?

Die Musik war von uns komponiert worden, ohne die Sequenzen genau zu kennen. Hinzu kommt aber, dass die Musik im Video eben Soundblaster-Musik war. Die LA-Synthese-Musik war, wenn ich mich recht erinnere, besser getimed. Auch das ist ein Beispiel für die schlechten Arbeitsprozesse damals. Wir waren alle Nerds mit einem ambitionierten Hobby ...

9. Angesichts dessen, dass damals die wenigsten Leute einen MT-32 besaßen, waren Sie zufrieden damit, wie die Musik geklungen hat, wenn sie zu Soundblaster von Joachim Preuss konvertiert worden war?

Joachim hat, vor allem auch in der Kürze der Zeit, eine grandiose Arbeit geleistet. Vor allem hat er es wirklich geschafft, die Stimmung gut zu erhalten, was angesichts der Technik schwierig war. Soundblaster-Gequäke ist eben nicht General-Midi Musik. Ich habe damals für Joachim extra einen PC besorgt von meinem Freund Uwe, der ein Computergeschäft besaß zu der Zeit. Welche Software er verwendete, weiß ich nicht mehr. Privat besaß Joachim, wie wir alle, einen Commodore Amiga. Ich bin auch heute noch mit dem Ergebnis mehr als zufrieden.

10. Haben Sie irgendwelche ganz besonderen Erinnerungen an die Entwicklungsarbeit am Spiel, welche Sie gerne mit uns teilen würden?

Es war eine aufregende Zeit. Das Internet war noch nicht da bzw. ist 1993 das World Wide Web gerade gestartet. Ich habe die Anfänge miterleben dürfen in der Univesität Oldenburg. Mit Hartig und Joachim hatte ich großartige Freunde. Wir hatten viel Spaß, es gab auch Frustmomente und Momente des Zorns. Aber unterm Strich betrachtet, möchte diese Zeit niemals missen. Rückblickend betrachtet hätte ich sicher das eine oder andere anders gemacht bzw. mich hier oder da anders entschieden. Aber das geht uns allen so, nicht wahr?

12. Hatten Sie noch Kontakt mit einigen der Leute von Soft Enterprises, nachdem die Firma geschlossen worden war?

Leider nein. Der Kontakt brach damals ab, nachdem wir die Arbeiten an dem Rennspiel beendet haben und mit diesem Projekt sehr schlechte Erfahrungen mit der PC-Technik machen mussten. Wir haben damals das erste Mal Live-Musik aufgenommen und uns völlig übernommen. Damals habe ich aufgehört, Musik zu komponieren. Und leider ist auch der Kontakt zu Hartwig abgebrochen, den ich an dieser Stelle einmal ganz herzlich grüßen möchte! Auch Joachim möchte ich herzlich grüßen. Es war eine wundervolle Zeit. Martin und Björn, allen von Soft Enterprises möchte ich dank sagen für diese wunderbaren Erfahrungen. Ich wünsche allen alles Gute, viel Glück und weiterhin viel Erfolg bei dem, was sie tun.

13. Haben Sie vielleicht noch irgendwo hochqualitative Aufnahmen der Musik herumliegen, welche Sie mit uns teilen könnten (vor allem, da die meisten Leute *immer* noch keinen MT-32 ihr Eigen nennen)?

Leider nein. Die LA-Synthese-Stücke sind verloren gegangen. Ich habe hier aber noch einen Aufkleber, der da sagt: "I survived THE HIDDEN BELOW". Der steht zur Verfügung. Vielleicht zum Nachdruck? :)

14. Was haben Sie in letzter Zeit so gemacht?

Seit rund 20 Jahren bin ich selbständig bzw. nun in Österreich als Angestellter im Einzelhandel tätig. Heute arbeite ich für einen der größten Computerhersteller der Welt.

Vielen Dank für Ihre Zeit!

Sehr gerne :)