

1. The Hidden Below ist so ein anspruchsvolles Spiel, wenn man bedenkt, dass dies erst das zweite Projekt eines kleinen Studios war. Und das nur mit einem Programmierer. Warum habt ihr euch für ein 3D-Spiel entschieden? Und wie habt ihr es geschafft, es zu durchzuziehen?!

Bjoern: Erstmal muss man vorrausschicken das dies nicht nur das 2te "fertige" Spiel von uns war, sondern wir das alles zu diesem Zeitpunkt (und noch fuer die naechsten 2 Projekte) nebenberuflich gemacht haben. Ich war in der Ausbildung, Martin war Programmierer bei der Bundeswehr, alle anderen im Team waren ebenfalls entweder arbeitend oder gerade im Studium. Durchziehen konnten wir es auch nur weil wir alle zusammen an einem Strang gezogen haben und diverse "Arbeitsparties" die Stimmung hochgehalten haben ;-)

Martin: Der Grund fuer 3D war recht einfach - als wir das erste Mal "Wolfenheim" sahen dachten wir "Sieht genial aus - aber wo sind der Boden und die Decke? Das koennte man doch besser machen..." - und nach ein bisschen Herumexperimentieren entstand bald die erste Version unserer damaligen 3D-Engine.

2. @Martin: Wie waren VR1-VR5? Wie früh bei der Entwicklung wurden die ersten Durchbrüche der VR6 (Steigungen, Hinauf- und Herabschauen) eingebracht?

Martin: :-) Es gab "nur" VR6. "VR6" stand fuer "Virtual Reality engine, 6 degrees of freedom"... Die erste Version der Engine hatte schon alle wichtigen Features (hoch/runtergucken), spaeter kamen dann noch schraege Flaechen und die Lichteffekte hinzu.

3. Die Atmosphäre ist eines der besten Teile des Spiels, so dunkel und mysteriös. Es gibt gruselige Musik, düster beleuchtete Gänge, glimmende Gegner, flackernde Lichter etc. Wie seid ihr auf diese Theme gekommen?

Bjoern: Wir haben mit THB begonnen als es nur Wolfenstein und die dementsprechenden Clones gab. Doom war zu der Zeit gerade mal ein Geruecht. Es gab ja auch kein Internet, wo man schnell mal Infos bekommen konnte. Fuer uns war die Beleuchtung einer der groessten Kritikpunkte am damaligen Spielerlebnis von Wolfenstein und somit der naechste Logische Schritt fuer ein intensiveres Spielerlebnis. Das wir Fans von Horrorfilmen waren/sind hat auch dabei geholfen ;)

Martin: Beleuchtung hat viel Arbeit in Anspruch genommen. Ich musste laengere Zeit herumexperimentieren bis ueberzeugbare Routinen dabei herauskamen.

4. @Martin: Eine wirklich beeindruckende Sache in diesem Spiel war es, tonnenweise Spinnen, sich schlängelnde Larven und Ungeziefer zu sehen. Wie habt ihr diese Nummer hinbekommen, ohne eine übermäßige Verlangsamung?

Martin: Hauptgrund dass es zu keiner groesseren Verlangsamung kam lag darin dass wir 2D-Grafiken fuer alle unsere Gegner eingesetzt haben. Und nachdem die Leveldesigner alle

Level voll mit Gegnern gestellt hatten blieb mir gar keine andere Wahl als viel Zeit darin zu investieren die Gegnerlogik zu optimieren so dass diese so schnell wie moeglich wurde..

5. Das Level-Design von THB ist für 1994 sehr vielseitig und beeindruckend. Wie war es, solche Levels zu erschaffen? Hat das Team zusammen oder jeder Einzelne an einem eigenen Level gearbeitet?

Bjoern: Grundsätzlich haben wir gemeinsam besprochen was wir fuer ein Thema fuer das jeweilige Level haben wollen, welche Secrets, Waffen etc. drin sind und welche Gegner. Das Labyrinth an sich hat dann jeder von uns Leveldesignern selbst entworfen. Bei unseren regelmaessigen Arbeitsparties wurde dann verglichen und gespielt. So hat immer einer ein Level direkt designed und alle anderen haben ihn getestet und kommentiert. Das hat uns dann ermoeeglicht levels zu bauen die auf das Gesamtspiel gesehen Homogen waren, aber eine persoenliche Note enthielten und somit abwechslungsreich waren. Hier war es wohl ausnahmsweise ein Vorteil das wir unter der Woche raeumlich getrennt gearbeitet und nur am Wochenende verglichen haben.

6. @Martin: Ist es wahr, dass dein Vater seine Stimme dem Detektiv verlieh? Wie kam das zustande?

Martin: Yup, stimmt. Ralf hatte die tiefste Stimme von uns :-)

7. @Björn: Welchen Teil der Kunst hast du bei THB entworfen? War es 1994 leichter als heute, Inhalte zu erschaffen?

Bjoern: Ich war bei THB hauptsaechlich fuer das Leveldesign und Texturen zustaendig. Einige der Gegner stammen allerdings auch aus meiner Feder. z.b. die Wuermer, die Hunde aehnlichen Tiere und die Vieramigen Gegner. Sowie der Endgegner des Spieles. Ich habe vieles zuerst mit dem Bleistift entwickelt und dann eingescannt, irgendwer von uns hatte einen suendhaft teuren Scanner, dadurch was moeglich. Dann wurde das ganze mit "Deluxe Paint" oder "Paint Brush" nachgepixelt.

Der Schwierigkeitsgrad ist aehnlich. Heutzutage sind die Tools besser, man kann auf Vorlagen zurueckgreifen und oder von Erfahrungen von anderen profitieren. Abgesehen davon gibt es ja heute eine Menge moeglichkeiten sich ausbilden zu lassen. Das gab es alles frueher nicht! Dem gegenueber steht allerdings der gehobene Anspruch der Spieler, das gleicht es immer wieder aus ;-)

8. Habt ihr irgendwelche Lieblingserinnerungen bezüglich der Arbeit am Spiel, die ihr gerne teilen würdet?

Bjoern: Ich hab ne Menge tolle Erinnerungen vorallem an unsere Arbeitsparties. Diese waren immer in unterschiedliche Phasen unterteilt.

Erstmal das grosse Hallo und Rechner aufbauen, dann die Arbeit der Woche teilen und diskutieren, Beginnen mit dem Verzehr ungesunder Lebensmittel und Alkoholika. Ca. 3-4 Stunden unglaublich kreativ sein und herumbloedeln. Dann so ab 3Uhr Morgens das Spiel aufgrund erhoehtem Alkoholpegel mit Fehlern fuellen. zwischendurch Filmsequenzen machen (der tote langhaarige aus dem Intro war ich ;- ) Und an was erinnerst du dich Martin?

Martin: "Arbeitsparties" - Bier/Schokolade/Chips/Bier/Schokolade/... :- ) Und Kolly's Nudelsalat mit Mandarinen :- ) Und die gruene Couch.

Bjoern: Bilder haben wir auch noch aus den Zeiten, die sind aber unter Verschluss :D

9. Warum habt ihr Jungs die Intro-Filmsequenz im letzten Patch entfernt? Mir hat sie sehr gefallen.

Bjoern: Daran kann ich mich gar nicht erinnern, evtl. hatte es was mit der Technik oder Rechten zu tun, Martin kannst du dich dran erinnern?

Martin: Ehrlich gesagt - leider kann ich mich auch nicht mehr daran erinnern...

10. THB erhielt schlechte Kritiken von den Magazinen und es scheint, dass es nicht gerade gut verkauft wurde, wenn man bedenkt, wie schwer es heute zu finden ist. War das für das Team demoralisierend? Was würdet ihr sagen war der Hauptgrund der schlechten Aufnahme dieses fantastischen Spiels?

Bjoern: Natuerlich waren die Bewertungen des Spieles fuer alle Entaueschend. Uns war zwar bewusst das wir in sachen Praesentation Artwork und Design nicht ganz an Doom heranreichen wuerden, Doom sah einfach einen schritt professioneller durchgestylter aus. Allerdings waren wir ueberzeugt das wir einen Grossteil davon mit dem guten Leveldesign und der ueberlegenen Technik wettmachen wuerden.

Einen Hauptgrund gibt es meiner Meinung nach nicht, Aber es war damals noch schwieriger als heute als deutsches Produkte im selben Marktsegment wie ein US Produkt zu existieren, gerade wenn es so verehrt wurde wie Doom. Die Tester fanden Doom schlichtweg cooler und haben sich deshalb auch nicht die Muehe gemacht sich THB genauer anzuschauen.

Als gutes Beispiel nehmen wir mal die KI, die war ja bei Doom nicht vorhanden, bei uns haben einen die Gegner gehoert und sie konnten einen sogar durch den ganzen Level suchen wenn sie den Spieler auf der anderen seite der Mauer gehoert haben, oder ausweichen oder alternativ Routen einschlagen. Wir haben das wenn ueberhaupt nur in der Anleitung erwaeht, die Presse drauf hingewiesen und das war ein Fehler. Die Tester haben schlichtweg behauptet die KI ist dumm weil Gegner im Ruecken des Spielers gespawnt wurden. Das diese Gegner eine alternative Route eingeschlagen haben um den Spieler zu verfolgen, darauf ist er nicht gekommen, es hat Ihn auch nicht gekuemmert, lieber weiter Doom spielen.

Wenn es überhaupt eine Hauptgrund fuer den schlechten Ruf von THB gab, dann weil wir die Features des Spieles die man erst entdeckt wenn man es laenger Spielt nicht plakativer beworben haben und den Spieler nicht z.b. waehrend des Spieles hingewiesen haben. Und somit einfach falsch wahrgenommen wurden. Aber wie gesagt bei einem einheimischen Team macht man sich als Redakteur nicht soviel Gedanken, da habe ich in den folgenden 2 Jahrzehnten teils noch krassere Sachen erlebt. Leider!

11. Gab es jemals Pläne, eine englische Version zu veröffentlichen? Es gibt eine „internationale Version“, die im Internet im Umlauf ist, aber ich bin mir nicht sicher, ob sie jemals veröffentlicht wurde. Und sie ist immer noch auf Deutsch ...

Bjoern: Ja wir wollten definitiv im Ausland releasen! Kingsoft wollte sich aufgrund der schlechten deutschen Bewertungen, allerdings nicht im Ausland "Blamieren". Wobei ich ueberzeugt waere das wir dort nicht so schlecht abgeschnitten haetten. zu der Zeit kamen ja teils auch noch Wolfenstein Clones raus. Wir hatten allerdings keine Erfahrung und Kontakte und keine Ahnung wie wir das selbst haetten machen sollen. Wir hatten im deutschen eigenvertrieb ja auch schon schlechte Erfahrungen gesammelt, nicht wahr Martin ;-)

Martin: Ja, Brain Artifice (unser erster Titel ueberhaupt) haben wir insgesamt dreimal herstellen muessen bis wir eine Verpackung (!) hatten die der Handel ueberhaupt annahm...

12. Habt ihr den Kontakt zu Nicolai Beganer aufrechterhalten? Ich kann über ihn online nicht sehr viel herausfinden, aber er ist ein WIRKLICH begabter Schriftsteller, wenn man ihn nach der Geschichte des Manuals beurteilt.

Bjoern: Zu Nikki habe ich leider nur sporadisch Kontakt, ich weiss nicht einmal wo er wohnt. Aber ich lasse Ihm auf jedenfall ueber Bekannte den Link zu eurer Fan Site zukommen, ich denke mal er wird sich sehr freuen!

Zu seinen weiteren Talenten zaehlte auch das zeichnen von Comics. die Teacher Gazette war am Gymnasium eine beliebte Schuelerzeitung. Und die Comics von Nikki waren immer der Renner.

Martin: Leider nein - aber das haengt wohl auch damit zusammen dass ich seit mittlerweile ueber 10 Jahren in Los Angeles lebe.

13. Wie war es, im Vergleich zu THB, unter Anwendung der VR6-Engine an Christmas Carnage, dem Folgespiel, zu arbeiten?

Bjoern: THB hatte aufgrund der laenge der Entwicklung seine Hochs und Tiefs die ich aus heutiger Sichtweise mit der Erfahrung aus weit ueber 40 Entwickelten Spielen wesentlich besser

einordnen kann wie ich es frueher konnte. Also es war fuer uns teils schwierig unser erstes "grosses" Spiel fertig zu bekommen.

CC hingegen war ein riesen Spass wir haben nach knapp 3 Monaten schoepferischer Pause, innerhalb weniger Wochen ein Spiel geschaffen das ca. die Haelfte des Umfangs von THB hatte. Technik/Tools waren bekannt und liefen stabil, da konnte man sich aufs wesentlich beschraenken. Wir haben so viel gute und neue Ideen dort untergebracht dass das eigentlich schon revolutionaer war und auch grafisch war es diesmal homgener. THB hatte ja ein paar unterschiedlicher Grafikstile in sich, das konnten wir reduzieren. Wir hatten mit Dirk Petri ausserdem einen neuen Grafiker gewonnen der vom Trickfilm/Animationen kam und eine menge Lustiger Ideen mitbrachte. Ich denke da nur an den Engel mit der Gatling Gun und dem kurzem Oberlippenbart (kein weiterer Kommentar ;-). Das Spiel war sowohl politisch als auch Moralisch sehr Inkorrekt, ohne aber die Seite des schwarzen Humors endgueltig zu verlassen. Ein Persoenliches Highlight von mir waren die Weihnachtsmaenner. Das war ich in digitalisierter Form und da ich keinen Weihnachtmantel hatte haben wir meinen Saunamantel benutzt :D gestorben bin ich dann mit einem eindrucksvollen "UH AH Tut weh beim lachen" ;-)

Martin: Es war ein Unterschied wie Tag und Nacht mit einer fertigen Engine loslegen zu koennen. Bei THB haben wir Engine und Spiel gleichzeitig entwickelt; bei CC stand die Engine ja von Anfang an so dass sich die Designer sofort auskannten und wussten wie man das Beste herausholen konnte.

14. Ich bin auf der Suche nach ein paar Dateien von der alten Soft Enterprise Seite. Archive dieser Seite erwähnen etwas über ein spezielles "Christmas Carnage Demo Level" (CCDEMO.zip) und einem allein lauffähigen Erwachsenen-/Blut-Patch (thb\_adult.zip). Habt ihr diese Dateien noch irgendwo?

Bjoern: Das Demo und den Patch habe ich glaub ich nicht mehr. Martin, den Patch haben wir damals auch noch persoenlich zugesendet, ich glaube von euch Zuhause aus oder?. Verrueckt eigentlich.

Martin: Nein, leider auch nichts. Das war noch zu einer Zeit als wir ohne CVS oder SVN gearbeitet haben, und die Dateien haben die vielen Rechnerwechsel von damals nach heute nicht ueberlebt :-)

15. Wurde die VR6 noch für weitere Dinge, außer für CC und THB, verwendet? Habt ihr gehofft, dass die VR6 genauso bekannt werden würde wie Doom oder (einige Jahre später) die Build-Engine?

Martin: Der Code wurde bei uns noch weiter verwendet, fuer Battle Race und Project Paradise. Auserdem hatte Max Design eine Version der Engine fuer Oldtimer (Motor City) lizenziert.

16. Wer hält die Rechte an THB? Ist es möglich, es als Freeware zu veröffentlichen oder über eine Seite wie GOG.com zu verkaufen?

Bjoern: Ehrlich gesagt keine Ahnung, soweit ich das vermute haben wir damals Kingsoft (heute EA Deutschland) ein zeitlich begrenztes Verwertungsrecht eingeräumt, das haben wir damals immer so gemacht. Also gehoerten die rechte am eigentlichen Content des Spieles auf jeden fall der Soft Enterprises GmbH. Dadurch das die Soft Enterprises/i3D aAG in 2003 Insolvent ging und kurz darauf liquidiert wurde gehoert es eigentlich keinem mehr und ich glaube die Urheber haben auch nichts gegen eine kostenlose Veroeffentlichung oder Martin? Die Rechte an der Technik/Engine liegen auf jedenfalls bei Martin, also solltet ihr euch im falle eines Vertriebes auch an Ihn wenden, er kann ja dann entscheiden ob er mir was abgibt :D.

Martin: Ich wuerde das Ganze liebend gerne als Freeware online stellen - aber wie gesagt existieren die Quelltexte und Rohdaten nicht mehr....

17. Man konnte bis 2003 eine Xmas Carnage CD von der Soft Enterprises Webseite kaufen. Habt ihr immer noch ein paar Kopien übrig (das Spiel ist wirklich schwer auffindbar)?

Bjoern: haben wir die echt noch 2003 verkauft?, Da hat sich aber glaub ich niemals jemand drauf gemeldet.... Ich hab noch knapp 900 CDs im Keller :-D ob die funktionieren?! Keine Ahnung ;-)

Vielen lieben Dank für eure Zeit!

Bjoern: Gerne, es hat uns Spass gemacht die Fragen zu Beantwortungen :) da kamen doch eine Menge lustiger Erinnerung wieder zu Tage.

Martin: Jederzeit wieder :-)