

Faszination Aufbauspiele, Teil 1

MIT KASSETTE UND DIASHOW

Die Siedler war das erste Aufbauspiel? Oder doch schon SimCity? Alles falsch – der allererste Vertreter dieses Genres ist älter als die Mondlandung! Unser Auftakt zum großen Aufbauspiel-report nimmt euch mit zur Grundsteinlegung im Jahre 1965. Von Martin Deppe



Diese Aufnahme von 1968 zeigt eine Schülerin beim Sumerian Game. Im Hintergrund illustriert ein Dia das Geschehen. (Quelle: Wikipedia)



Von Mabel Addis gibt es traurigerweise kaum Fotos. Hier begutachtet sie 1984 historische Zirkustafeln für ihr Museum.

Volker Wertich ließ Die Siedler wuseln, Will Wright baute Sim City, und Mabel Addis erfand The Sumerian Game. Mabel wer? Sumerian was? Genau, die New Yorker Grundschullehrerin und ihr Computerspiel sind heute so gut wie unbekannt. Zu Unrecht! Denn die pfiffige Dame schaffte es im Alter von 52 Jahren, Computerspielgeschichte zu schreiben. Und zwar mehrfach.

Mabel Addis versetzt 1965 ihre Sechstklässler in die Rolle eines Herrschers über den mesopotamischen Stadtstaat Lagaš (alternativ Lagash) und die angrenzenden Lande. Addis' Schüler sollen Getreide so produzieren und verteilen, dass das Volk von Lagaš ausreichend zu füttern hat, aber auch genug für die Aussaat bleibt. Der Ernteertrag schwankt jedes Jahr, und ein Berater gibt den Spielern Tipps, um die benötigten Mengen festzulegen. Doch das ist nur der Anfang: In weiteren Runden lassen sich Ressourcen in Kunst und Handwerk investieren, schließlich kommt der Handel mit anderen Städten dazu sowie alsbald die Expansion des eigenen Reiches. Und immer wieder kriegen es die armen Schüler während des Spiels mit Heuschreckenplagen, Hochwasser und göttlichen Wutanfällen zu tun.

Diashow mit Kassettenrekorder

Mabel Addis und der IBM-Programmierer William McKay leisten mit The Sumerian Game mehrfache Aufbauarbeit. Denn Addis erschafft die erste Wirtschaftssimulation an einem Computer und wird gleichzeitig zur ersten Computerspielautorin und -designerin. Um die Schüler auf ihr Spiel einzustimmen, schreibt sie eine rund 20-minütige Einführung. Dazu verfasst sie jede Menge Hintergrundinformationen, die während einer Partie vorgelesen werden. Tja, wir wür-

den euch ja gerne ein paar Screenshots zeigen, aber ... es gibt gar keinen Screen.

The Sumerian Game läuft nämlich auf einem IBM 1052 Terminal, und die Texteingaben und -ausgaben werden auf den integrierten Drucker übertragen. Statt eines Bildschirms gibt's also meterweise Papierausdrucke. Doch das ist Addis zu trocken, darum kombiniert sie ihr Spiel mit einer automatisierten Diashow. Zu diesen Zwischensequenzen ertönen Text, Musik und Geräusche aus einem Kassettenrekorder. So ganz nebenbei wird The Sumerian Game also auch das erste Multimediaspiel der Geschichte – lange bevor es den Begriff Multimedia oder CD-ROMs überhaupt gibt.

Aufbauarbeit

Von 1965 bis 1967 verfeinern Mabel Addis und William McKay ihr Sumerian Game immer weiter, und es kommt an anderen Schulen zum Einsatz. Allerdings ohne Dias und Kasette, denn der Aufbau ist einfach zu aufwändig. 1968 hört der Software-Entwickler Doug Dymet bei einem Vortrag von dem Spiel und programmiert es extrem abgespeckt unter dem Namen King of Sumeria neu – als Demo für die neue Programmiersprache Focal. Denn Spiele sind damals schon sehr beliebt, um weniger technikaffine Entscheidungsträger zu überzeugen, sich einen Computer zuzulegen. Vor allem Lehrer lassen sich von der »Educational Software«

Kids Making a Game Try for Economics

By GERALD M. CONNORS

They're using a "hot book" to teach economics to kiddies up in Westchester. Richard L. Wing, at Mohansic School, considers the IBM computer and the typewriter terminals he utilizes in getting economics basics across to sixth graders only a hot book.

Wing and his assistants have worked out a series of computer games for the kids to play.

One, called the Sumerian game, puts a crown on the youngster's head, making him ruler of the Mesopotamian kingdom of 3500 B.C.

Immediately he's faced with making decisions.

The computer types out this problem:

Of 5,000 bushels of grain har-

vested to meet the needs of 500 people, how much should be eaten, how much stored and how much set aside for next year's planting?

The student types his answers and the computer immediately gives him a report. Sometimes, after a few plantings and harvestings, the king gets too generous and the machine will type out, "Sir, you don't have that

much available. How much do you want to feed your people and how much do you want to plant?"

The average playing time is 10 hours (a 30-year reign for a Sumerian king).

Staffers at Mohansic are now putting together data to be entered on thousands of punch cards for another game in which students will attempt to solve economic problems of capitalism, socialism and communism.

Selected Stocks, New York Exchange

Week of Nov. 14-18, 1966

	*Sales	High	Low	Last	Chge		*Sales	High	Low	Last	Chge
Admiral	1878	33 1/2	30 1/4	21 1/4	- 4 1/4	Tex G Sht	1500	92 1/2	85 1/4	88 1/4	+ 3 1/4
Air Red	1123	56 1/2	55	55 1/2	- 1 1/2	Texas Instr	2665	116 1/2	97 1/2	101 1/2	+ 7 1/2
Aircon Aiu	642	28 1/2	26 1/2	26 1/2	- 2 1/2	Trans Air	1467	69 1/2	64 1/2	68	+ 1 1/2
Alcoa	252	79 1/2	76 1/2	77	- 2 1/2	Tri Cont	206	22 1/2	21 1/4	21 1/4	- 1 1/4
Allied Ch	1128	34 1/2	33	34 1/2	- 1 1/2	UnCarbide	1250	48 1/2	46	48 1/2	+ 2 1/2
Am Airmn	1003	59 1/2	57	57 1/2	- 2 1/2	Un Pac	493	38 1/2	37 1/2	38 1/2	+ 1 1/2
Am Bndst	448	71 1/2	68 1/2	70 1/2	- 1 1/2	Un Air	1223	55 1/2	50 1/2	52	+ 2 1/2

The Sumerian Game landet im Wirtschafts- teil von Zeitungen, hier 1966. Die Aktie von Texas Instruments steht da bei 101 US-Dollar.

EINE SPIELRUNDE IN THE SUMERIAN GAME

Das Spielprinzip ist anfangs sehr simpel: Der Spieler gibt ein, wie viel Getreide als Nahrung ans Volk verteilt werden soll sowie die Menge für die Aussaat. Der Berater (Steward) gibt daraufhin den neuen Stand bekannt und fragt gegebenenfalls nach, ob noch Korn aus dem Speicher verteilt werden soll ... sofern es die Ratten nicht schon weggefressen haben.

```
Total population now           500
Total farm land under cultivation, acres  600
Total grain in inventory, bushels  900
one season old                  900
two seasons old                 0
three seasons old               0
Total grain just harvested, bushels 13000

Total resources, harvest + inventory 13900
```

You must now decide how to use your resources.

How many bushels of grain do you wish to FEED your people?

1000

How many bushels of grain do you want PLANTED for the next crop?

2000

This means that 10000 bushels must be placed in storage. Is this all right?
Do you wish to 1-let your decision stand or 2-revise them?

The steward will execute the royal commands and return in 6 months.

Sir, your people don't have enough food to eat and there are 1301 bushels in storage. Shall we not distribute it to them? How much?

500

Sir, I am sorry to report that 150 bushels of grain have rotted or been eaten by rats this past season.

beeindrucken, während an den Universitäten schon längst fleißig gespielt wird.

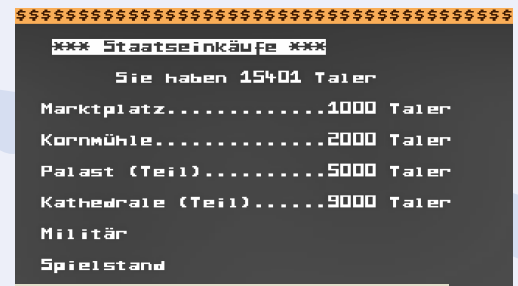
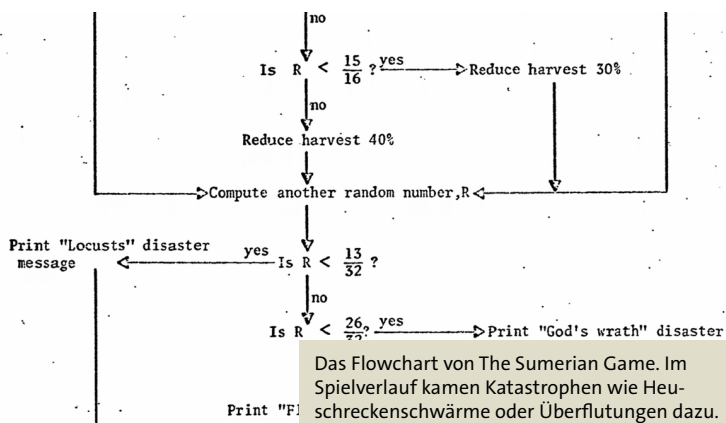
Allerdings überholt die neue Programmiersprache Basic ihren Konkurrenten Focal auf der rechten Spur, und Focal-Software ist plötzlich out. 1973 veröffentlicht der Programmierer und Autor David H. Ahl ein Buch namens »101 Basic Computer Games«. Darin findet sich das Spiel Hmrabi, das auf dem Focal-Programm King of Sumeria basiert, aber wieder mehr Sprachwitz reinbringt (»Euer Volk würde euch sehr gerne gemeuchelt sehen, aber wir haben ja alle unsere trivialen Probleme«). Und interessanterweise heißt im Spiel nicht der Herrscher Hamurabi, sondern der Berater. Doch unabhängig davon, ob man jetzt Hmrabi oder Hamurabi oder Hamurapi schreibt, den Herrscher oder den Berater meint: Das Spiel Hamurabi wird zum Selbstläufer und taucht über die Jahrzehnte und Hardware-Plattformen immer wieder auf, unter anderem auf programmierbaren Taschenrechnern von Texas Instru-

ments, auf dem Commodore 64, als Browser-Spiel und auf dem iPhone.

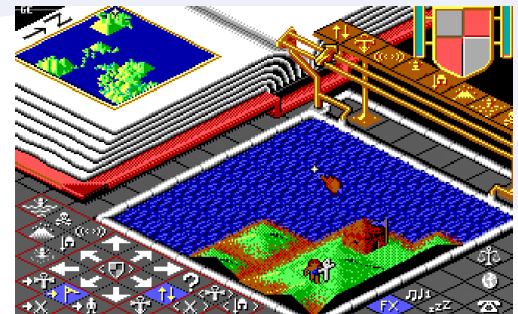
Vom Text zum ... Bild?

Mal abgesehen von Mabel Addis' Diashow sind diese ersten Gehversuche noch stocknüchtern. Das ändert sich langsam, als Spiele wie Kaiser (1984) oder Hanse (1986) mehr Grafik auffahren. Klar, deren Spielprinzip ist immer noch seemeilenweit von einem heutigen Anno 1800 entfernt. Aber trotzdem enthalten sie schon Elemente wie Gebäudebau, Produktion, Landexpansion und Handel, die stark voneinander abhängen. Neben diese wirtschaftsfokussierten Klassiker treten Aufbauspielvarianten wie Städtebausimulationen und Götterspiele, allen voran SimCity und Populous (beide 1989).

Auch Verkehrs- und Freizeitparksimulationen können wir zu den Aufbauspielen zählen, etwa Sid Meier's Railroad Tycoon von 1990 oder Peter Molyneux' Theme Park von 1994. Denn bis heute ist der Begriff Aufbau-



1984 errichten wir in Kaiser Gebäude, die uns Ressourcen und Geld einbringen. Dazu gibt es eine simple Landkarte mit Bäumchen.

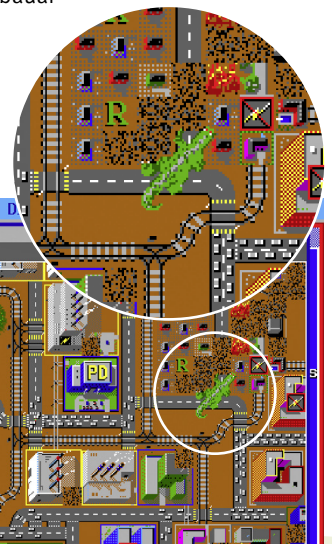


Aufbauspiel plus Göttersimulation – oder andersrum? 1989 erscheint auch Bullfrogs geniales Populous.

spiel als Strategie-Subgenre etwas unscharf, weil viele Strategietitel Management, Simulation und Kämpfe munter mischen.

Verschollen, aber nicht vergessen

Aber zurück zu den Wurzeln: Was ist eigentlich aus The Sumerian Game und seiner Erfinderin geworden? Leider hat hier der Zahn der Zeit seinen Tribut gefordert. Der Quellcode sowie Ausdrücke der Spielphasen zwei und drei sind verschollen. Es existieren nur noch einige Dias sowie Ausdrücke der ersten Phase, sie sind in einem Museum in Rochester, New York archiviert. Lehrerin Mabel Addis bleibt bis zu ihrem Ruhestand im Jahr 1976 ihrer New Yorker Grundschule treu. Als Pensionärin reist sie viel, wird Präsidentin der Somers Historical Society und heiratet mit 79 Jahren ein zweites Mal. 2004 verstirbt sie im stolzen Alter von 92 Jahren. Und vielleicht trägt dieser Rückblick dazu bei, dass ihre Aufbauarbeit für eins der coolsten Genres unvergessen bleibt. Danke, Mabel! ★



In SimCity kämpfen wir 1989 gegen Stromausfälle, Staus und Supereichen.