AUFBAUSPIELE

Faszination Aufbauspiele, Teil 2

DIE WIRTSCHAFTS-WUNDERLÄNDER

Wann ist der ultimative Wuselfaktor erreicht? Wie komplex darf ein Aufbauspiel sein? Wir haben uns mit Entwicklern und Experten auf die Suche nach der vollendeten Aufbauformel begeben.

Von Martin Deppe

Martin Deppe
Manchmal schlägt das Leben Kapriolen: Da schmeißt unser Freelancer Martin Deppe 1997 sein Bauingenieurstudium hin, um sein Hobby zum Beruf zu machen – und testet dann Aufbauspiele wie Siedler 3, damals eine seiner ersten GameStar-Titelstorys. Und von Anno ist er sowieso nicht wegzukriegen, seit er Anno 1602 das erste Mal begegnet ist.

Was haben Die Siedler mit dem knallharten Doom gemeinsam? Beide erscheinen 1993 – und sind eine Initialzündung für ihr Genre. Dabei sind es nicht mal die ersten Vertreter ihrer Art: Den ersten Ego-Shooter gab's mit Maze War bereits 20 Jahre vor Doom, und das erste Aufbauspiel sogar schon 1965 – The Sumerian Game haben wir euch ja schon im ersten Teil dieser Reihe (Ausgabe 09/22) vorgestellt. Aber Doom und Die Siedler perfektionieren ihr Genre zur damaligen Zeit und entfachen einen ungeheuren Sog.

Das Hammerspiel

Die Siedler begeistert mich damals vom Start weg, das Spiel ist einer der Gründe, warum mein Amiga 500 noch länger neben dem brandneuen 286er-PC stehen bleiben darf. Denn Die Siedler gibt's anfangs nur auf Commodores Brotkastennachfolger, der PC wird erst ein Jahr später zu Aufbaustelle, dazu kommen wir gleich noch. Aber schon auf dem Amiga ist das Intro knuffig – und die Figürchen erst! Die Bedienung ist ein-

Die Bedürfnisspirale dreht sich auch in Anno 2070 und dem hervorragenden Tiefsee-Addon. Das futuristische Setting ist allerdings nicht jedermanns Sache.

Anno 1602 ist nicht so wuselig wie Die Siedler, aber komplexer. Allein schon weil wir viele Rohstoffe von anderen Inseln importieren müssen.

gängig, ruckzuck steht meine Basisproduktion für Bretter, Steine, Essen – eine Reihenfolge, die sich in den nächsten sechs Serienteilen kaum ändern wird. Doch das weiß ich damals noch nicht, es ist mir auch egal, denn ich will siedeln, siedeln, siedeln.

Blue Byte und ein gewisser Volker Wertich haben es nämlich geschafft, eine komplexe Wirtschaftssimulation ansprechend bunt zu verpacken. Die Siedler wischt mit der drögen Zahlenflut von Wirtschaftssimulationen wie Der Planer, Der Winzer, Die Fugger den Boden auf. Klar, es gibt auch nach 1993 noch so typisch deutsche Spiele wie Das Amt. Aber für die putzigen Siedler braucht man keine Business-Statistiken, sondern sieht direkt in der Spielwelt, wo es knirscht: Waren liegen rum, Träger sind arbeitslos oder stauen sich, Mühlenflügel stehen still. Wer trotzdem an die feinen Stellschrauben will, priorisiert in Untermenüs zum Beispiel den Korn- oder Kohletransport.

Volker – Allein zu Haus

Siedler-Erfinder Volker Wertich schreibt die Amiga-Version damals direkt in Assembler, es ist die schnellste und platzsparendste Methode, ein Spiel zu programmieren. Das macht er überwiegend allein zu Hause, unterstützt von Grafiker Christoph Werner. Als Beta-Tester lockt Volker Freunde und Verwandte mit Chips und Cola. Doch die kommen bald ohne Bestechung zum Testen, Die Siedler fesselt sie. Das Grundgerüst steht schnell. »Aber die Feinheiten und vor allem die Fehlersuche waren sehr aufwendig und zogen sich in die Länge«, erinnert sich Siedler-Papa Wertich. Erst Ende 1993 wird er fertig, nach fast zwei Jahren Entwicklung, was damals eine lange Zeit ist. Dafür kitzelt er alles aus dem Amiga raus: Bis zu 4.000 Objekte bewegen sich simultan und ruckelfrei

Der ungewöhnliche Ausrutscher: Anno 2205 (erscheint 2015) ist ein echt gutes Spiel – aber kein richtiges Anno, weil zum Beispiel Handelsschiffe und physikalisch transportierte Waren fehlen. Zum Glück macht Anno 1800 vier Jahre später wieder alles richtig.

auf dem Bildschirm – Siedler, Rohstoffe, Zwischenprodukte, Fertigwaren, Flaggen, Bäume im Wind. Sogar der kleine Amiga 500, der schon seit zwei Jahren gar nicht mehr produziert wird, mutiert zum Wimmelbuch. Durch die Programmierung in Assembler sind auch komplette, weit verzweigte Siedlungen flüssig animiert. Begleitet von cooler Musik und passender Soundkulisse, allen voran die Geologen, die bei jedem Bodenschatzfund ihr ikonisches »Jippiie!« ausstoßen. Und weil das alles noch nicht reicht, bekommt Die Siedler noch einen coolen Splitscreen-Modus, den wir mit zwei Mäusen bestreiten! Entweder spielen wir gegeneinander oder kooperativ, indem wir zum Beispiel Militär und Hausbau unter uns aufteilen. Eine Kampagne gibt's nicht, aber einen Editor, der uns immer neue Karten mit zufällig verteilten Ressourcenvorkommen ausspuckt. Genauso entstehen auch die Originalkarten: Volker Wertich lässt den Editor so lange automatische Karten basteln, bis er genug gute beisammenhat.

Zwei Hellseher

Allrounder Volker schreibt nebenbei auch das dicke Handbuch, seine Einleitung offenbart hellseherische Fähigkeiten: »Sehr geehrter Blue Byte Kunde. Was Sie hier in Händen halten, ist nicht lediglich die Anleitung zu einem Spiel. Es ist die Anleitung zu etwas, das ein Epos werden wird; etwas, das möglicherweise in den nächsten Monaten Ihr Leben und Freizeitverhalten nachhaltig zu verändern vermag.« Okay, ganz recht hat er damit nicht – es wird noch schlimmer. Denn aus den »nächsten Monaten« werden Jahrzehnte, wenn man die sieben Serienteile plus Addons plus History Editions und so weiter zusammenrechnet.

Schon das Amiga-Siedler wird vom Fleck weg ein Erfolg. »Das könnte ein richtiges Kultspiel werden«, jubelt die ASM ebenfalls hellseherisch. Aber unser Lieblingszitat kommt von der schwedischen Zeitschrift

Nur in UK standen mehr Amigas daheim: rund 1,4 Millionen. In Nordamerika gerade mal 600.000.

Der letzte (?) Serienteil: Siedler 7 erscheint 2010 und gefällt mir richtig gut. Ich mag die fordernde Hatz auf Sektoren, die ich mit verschiedenen Taktiken einsacken kann.

High Score: »En solklar fyra på gränsen till full pott!«, was laut Google Translator »Eine klare Vier am Rande eines vollen Potts!« bedeutet. Also quasi fast ein Stockholmer Jackpot, irgendwie so jedenfalls.

Die Portierung auf den PC übernimmt nicht Blue Byte, sondern das brandneue Studio Massive Development. Dafür entwickelt das Team extra einen »Assembly Language Translator Amiga to PC«, für Laien also so verständlich wie ein Wörterbuch Elbisch-Klingonisch. Drei Jahre später baut Massive Development übrigens das geniale U-Boot-Spiel Schleichfahrt, ebenfalls für Blue Byte.

Das Erfolgsrezept

Die Siedler verkauft sich so gut wie das warme Brot, das die kleinen Wusler selbst backen. Schon kurz nach dem Amiga-Release sind die Hunderttausend geknackt, nach dem PC-Start 1994 schießen die Zahlen ebenso hoch. Stand 2014 haben alle Serienteile über zehn Millionen Einheiten verkauft, bilanziert Ubisoft damals.

Der Erfolg hat mehrere Gründe:

1. Der bunte **Wuselfaktor**. Es macht bereits Spaß, den emsigen Kerlen nur zuzugucken. Volker Wertich baut dafür sogar einen Demo-Modus ein, bei dem wir dem Computerspieler einfach beim Siedeln zuschauen. Der längst etablierte Fachbegriff Wuselfaktor stammt von der damaligen PC-Games-Redakteurin Petra Fröhlich, damals noch Petra Maueröder.
2. Die teils mehrstufigen, aber immer nachvollziehbaren **Warenkreisläufe**. Getreide, Mehl, Brot – das kapieren auch Stadtkinder. Außerdem sind alle Waren sichtbar unterwegs, wir haben alles im Blick.
3. Das puzzelige **Wegenetz**, das uns kombiniert mit den benötigten Bauplatzgrößen gerne mal in den Wahnsinn treibt, weil irgendein Abschnitt eigentlich immer zu steil ist und wir Serpentinen anlegen müssen. Aber es ist eben ein angenehmer, fordernder Wahnsinn!
4. **Expandieren und Ausbauen** motivieren ungemein – wir brauchen mehr Bodenschätze wie Kohle und Gold, mehr Bauplatz, mehr Mehr eben.
5. Das charmante **Kampfsystem**, bei dem sich unsere einzelnen Soldaten der Reihe nach mit ihren Kontrahenten prügeln, bis einer schließlich verpufft. Klar, Militärstrategen lächeln darüber, trotzdem passt das System prima zum Spiel.

KONKURRENZ VON DER INSEL

Die Siedler und Anno sind natürlich nicht hat die einzigen großen Aufbauspiele der Neunziger – da sind zum Beispiel noch die drei großen historischen Städtebausimulationen Caesar, Zeus und Pharaoh, alle vom britischen Entwickler Impression Games.

Caesar 3 (1998) ist der beste Teil der vierteiligen Reihe, wir müssen unter anderem fünf Götter bei Laune halten.

Land unter: In Pharaoh (1999) ist der Nil Freund und Feind zugleich – und der Pyramidenbau eine echte Mammutaufgabe.

Zeus (2000) spielt sich straffer als Pharaoh, trotzdem halten uns Helden, Monster, Götter und quengelige Sterbliche auf Trab.

»Ist das euer Ernst?« 2014 stößt die Präsentation von Siedler 8 auf wenig Gegenliebe – um es milde auszudrücken. Seitdem eiert das neue Spiel mit immer neuen Konzepten herum.

Der Konkurrent am Horizont

Und jetzt machen wir mal einen Zeitsprung, rund drei Jahre in die Zukunft. Denn 1996 steckt ein weiteres Aufbauspiel in den Kinderschuhen, das Die Siedler noch in den Schatten stellen wird. Damals fahren die drei Gründer des winzigen österreichischen Entwicklerstudios Max Design zum deutschen Publisher Sunflowers nach Langen bei Frankfurt. Wilfried Reiter und die Brüder Martin und Albert Lasser haben gleich zwei Spieleprototypen im Gepäck, von denen sie Sunflowers überzeugen wollen: Die Ferienortsimulation Tourist, programmiert von Albert Lasser, und ein gewisses 1602, das Wilfried Reiter programmiert hat.

Jürgen Reußwig ist damals Projektleiter bei Sunflowers und von 1602 sofort angetan: »Es gab eine große grüne Insel, man konnte schöne Häuser bauen, alles war gleich so lebendig, und man wollte einfach immer weitermachen.« Tourist hingegen ist trockener, hier setzt man lediglich Bauteile in die isometrische Landschaft. Sunflowers entscheidet sich sofort für 1602.

Kleeblatt im Glück

Max Design hat schon Erfahrung im Wirtschaftssimulationsbereich, das Team hat unter anderem Oldtimer und 1869 veröffentlicht, Letzteres dreht sich auch schon um Segelschiffe und Handel. Für Anno 1602 (das »Anno« wird noch an den Namen getackert) stößt die Architektin Ulli Koller als Grafikerin dazu. Dieses winzige Kleeblattteam wird eines der erfolgreichsten Spiele aus dem deutschsprachigen Raum entwickeln. Albert Lasser programmiert die KI, Wilfried Reiter die Handels- und Wegfindungsroutinen, das Interface und das Regelwerk. Martin Lasser und Ulli Koller sind für die Grafik zuständig. Wilfried Reiter erzählte uns mal im Interview: »Wir haben keine Projektpläne gemacht, sondern uns auf Zuruf abgesprochen. Wir saßen ja alle im selben Büro und konnten flexibel arbeiten. Im Jänner 1996 haben wir angefangen, im Mai hatten wir schon was zu spielen. Die Hälfte der Zeit habe ich gespielt, das war sehr cool. Wir sind morgens um 8 rein und um Mitternacht raus. Wir wollten das so!«

Von der Insel zum Imperium

Anfangs besteht 1602 aus einer einzigen Insel. Aber schrittweise kommen die Elemente dazu, die ein Anno bis heute ausmachen: mehr Inseln, verschiedene Vorkommen und Anbaumöglichkeiten, Handel, Piraten, Diplomatie. Max Design und Sunflowers arbeiten dabei eng zusammen, rund 20 Leute sitzen beim Publisher in Hessen und unterstützen das Team in Schladming.

Sie denken sich Szenarios aus, fahnden nach Bugs, beseitigen Probleme, designen Inseln. Denn die purzeln nicht aus dem Zufallsgenerator, sondern sind handgemacht, mit realistischen Küstenlinien und Buchten, mit Bergen und Flüssen.

Für den Programmierer Reiter ist die Systemgröße die größte Hürde. Anno 1602 soll ab einem Pentium 100 mit schlappen 16 MB RAM laufen, cleveres Speichermanagement ist also entscheidend. Einen Erfahrungsaustausch mit anderen Studios übers Internet gibt es damals kaum, die Entwickler greifen noch zu Fachbüchern und probieren viel selbst aus. Und das kostet natürlich Zeit. Projektleiter Reußwig: »Wir wussten gar nicht, wann wir fertig sind! Es gab keine Vorproduktionsphase, das Spiel hat sich sehr organisch entwickelt, wir haben mittendrin neue Ideen übernommen. Da steckte viel Herzblut von Max Design drin, das war genau ihr Baby. Und wir haben ihnen so viel Zeit gegeben, wie sie wollten.«

London 1997: der erste Kontakt

Auf der ersten Londoner ECTS-Fachmesse im September 1997, direkt nach unserer GameStar-Erstausgabe, stellt Sunflowers sein Anno 1602 erstmals den Fachbesuchern vor. Mein Kollege Mick Schnelle spielt die aktuelle Fassung und ist schwer angetan. Das ist ungewöhnlich für den notorischen Nörgler Mick, also schaue ich mir das Teil später auch an – und verpasse beim Spielen fast den Messeschluss, obwohl der lautstark per Trompetensignal verkündet wird.

In unserem Messebericht der GameStar-Zweitausgabe landet Newcomer Anno 1602 prompt auf Platz vier der zehn besten Strategiespiele der ECTS, bekommt also sozusagen nur die Blechmedaille. Das ist trotzdem ein sauguter Platz, schließlich rollt gerade die Echtzeitstrategiewelle, und Anno landet hinter Starcraft, Age of Empires und Populous 3. Und: Chefredakteur Jörg Langer sieht Anno 1602 noch vorsichtig als weiteren Siedler-Klon, Mick muss heftig für seine neue Liebe kämpfen. Ein Heft später schreibt er eine Preview, und darin stehen Wörter wie »unwiderstehlich«, »prächtig« und »fesselnd« – wenn Mick sowas schreibt, ist das wie ein Ritterschlag.

Mehlsäcke, Bretter und Steine auf Wanderschaft: Eine der großen Siedler-Stärken ist der sichtbare, nachvollziehbare Warenkreislauf.

Bauplätze und Wege spielen eine entscheidende Rolle, gerade letztere machen Die Siedler komplexer, als es anfangs aussieht.

Der Splitscreen-Modus: Hier könnt ihr mit zwei Mäusen kooperativ oder gegeneinander spielen. Ja, Übersicht sieht anders aus.

Big in Japan

Bis dahin sind Wirtschaftssimulationen als typisch deutsch verschrien und im Ausland eher schwer vermittelbar. Doch auch dort rennt Anno 1602 offene Türen ein. Sunflowers lässt das Spiel auf der ECTS und der E3 damals noch in Atlanta auf einem großen Monitor laufen, und die bunte Inselwelt zieht internationale Journalisten genauso an wie die Einkäufer der großen Distributoren.

Es gab zwei limitierte Versionen des Amiga 500 im Ball- und Leopardendesign.

Von Pionieren zu Aristokraten: In Anno 1602 hält uns die Bevölkerung mit immer mehr Forderungen auf Trab – und belohnt uns mit immer schickeren Städten. Der treibende Motor für alle Serienteile!

Ein Japaner zeigt nonstop lachend auf die Demo, spricht aber kein Wort Englisch oder Deutsch, und das Standpersonal wiederum kein Japanisch. Der Geschäftsmann zieht erfolglos von dannen – und kommt Stunden später mit einem Dolmetscher zu Jürgen Reußwig zurück. »Er wollte Anno unbedingt für den japanischen Markt haben und wurde dort später tatsächlich unser Publisher. Das war auf den Messen immer so, die Leute haben sich das Spiel angeschaut und wollten dann auch mal bauen.«

Selbst die Amerikaner, die sonst eher auf Kaputtmachen als auf Aufbauen stehen, sind auf der E3 nach drei Pionierhütten und der ersten Produktionskette angefixt. »Der liebliche Ersteindruck ging ja weg von den frühen, trockenen WiSims, und wir konnten ihnen viel anhand von Sim City erklären«, erinnert sich Wilfried Reiter.

C&C abgehängt

300.000 Stück – diese Verkaufszahl gilt 1998 bei Publishern als Schallmauer für den deutschsprachigen Raum. Nicht mal Command & Conquer hat sie durchbrochen. Doch Marketingexperte Adi Boiko, der Sunflowers 1993 gegründet hat, ignoriert das 300.000er-Limit – und ordert mal eben die Hälfte mehr. Es ist die bis dahin höchste Day-One-Auslieferungszahl aller Zeiten. Wer damals in einen Laden marschiert, egal welcher Größe, rennt in Anno 1602. Und zwar wortwörtlich: Die Schachteln stehen pyramidal aufgetürmt taktisch im Eingangsbereich, davor Schatztruhen mit noch mehr Packungen. Mit den 450.000 Stück hat sich Sunflowers allerdings verschätzt – die sind in Rekordzeit weg, das Presswerk muss nachsitzen. Bis heute soll sich Anno 1602 mit all seinen Editionen, Neuauflagen und Bundles über vier Millionen Mal verkauft haben.

Höhenflüge und Abstürze

Die Siedler und Anno 1602 bekommen bekanntlich jeweils sechs Nachfolger. Aber beide Serien gehen völlig unterschiedliche Wege. Die Siedler schmeißt immer wieder sein Konzept um. Siedler 2 ähnelt noch dem ersten Teil, Siedler 3 wirft das Wegesystem über den Haufen, Siedler 4 ist wie ein Siedler 3,5, und Siedler 5 spielt sich mit seinen Helden wie ein Echtzeitstrategiespiel mit Bauelementen. Siedler 6 schielt wiederum arg in Richtung Anno, denn unsere Bewohner haben plötzlich ähnliche Bedürfnisse. Siedler 7 mit seiner weiträumigen Spielwelt und der spannenden Jagd auf Rohstoffsektoren gefällt mir persönlich richtig gut.

Doch danach stürzt die Serie ab: 2014 bin ich bei der Präsentation des achten Teils wie vor den Kopf geschlagen, denn das geplante Siedler 8 kippt gefühlt alles über Bord, was Die Siedler in meinem Kopf und in den Köpfen der Spieler da draußen ausmacht, denn jetzt werden sie auf Effizienz, Effizienz und abermals Effizienz getrimmt, es gibt einen Item-Shop und wieder Online-Zwang, das Gesamtwerk wirkt eher wie ein aufgemotztes Browser-Spiel als wie das vollmundig angekündigte »richtig große Siedler-Spiel«, das alle haben wollen. Es ist ein merkwürdiger Präsentationstermin bei Ubisoft, denn auch die anderen Journalistenkollegen und Community-Vertreter sind sprachlos. Und das meine ich genau so: Auf die Frage, wie wir das neue Spiel finden, herrscht langes Schweigen. Erst dann kommt ein entrüstetes »Meint ihr das ernst?«.

Der Traum vom Traumpaar

Umso verwunderlicher ist die Siedler-Odyssee mit all ihren neuen Anläufen, Verschiebungen und Rückziehern, da es Ubisoft mit der Anno-Reihe doch so gut hinbekommen hat. Anno 1800 ist dem Kernkonzept von 1602 treu geblieben, und mal abgesehen vom »Ausrutscher« Anno 2205 schaffte die Serie eigentlich immer den Drahtseilakt zwischen Tradition und Innovation.

Dabei würden sich beide Reihen eigentlich gut ergänzen: Die Siedler als entspannteres »Wuselspiel«, das auch Einsteiger und Feierabendbaumeister anzieht und langsam der Faszination des Genres anheimfallen lässt. Und Anno 1800 mit seiner komplexen DLC-Parade für die fortgeschrittenen Aufbau-Fans, die viel Zeit in eine Mischung aus Schönbauen, Effizienz und Herausforderungen pumpen und auch mal monatelang am selben Inselimperium schrauben wollen. Für mich wäre es das perfekte Paar! ★