

Wie Pizza Connection den Tycoon-Wahnsinn losgetreten hat

»ES WAR EINE TORTUR.«

Zoos, Züge, Vergnügungsparks – Tycoons gibt es heute zu allem und jedem. Doch was viele nicht wissen: Angefangen hat es vor 30 Jahren mit einer schwarzhumorigen Wirtschaftssimulation aus Deutschland. Von Michael Sonntag

Ob kalt oder heiß, ob scharf oder süß, ob mit Champignons oder ohne – Pizza geht immer und ist immer für euch da. Die auf Broträdern geschaffenen Geschmackslandschaften aller Art verfügen über die großartige Fähigkeit, absolute Scheißtage noch zu retten und gute Tage perfekt abzuschließen. Ich weiß jetzt schon: Ich werde mein Leben lang Pizza essen (neben einer sonst tadellosen Ernährung). Und nachdem ich nun endlich meine lange schon geplante Liebeshymne für Pizzen unterbringen konnte, soll es darum gehen, welche wichtige Rolle unser Lieblingsnahrungsmittel bei der Entstehung unseres Lieblingsmediums gespielt hat. Denn schon lange bevor Skateboarder Pepper dutzende Pizzen in Lego Insel 2 ausgezogen hat, bildeten sie einst das Fundament moderner Tycoon-Spiele. Die Rede ist von Pizza Connection, einem deutschen Spiel aus dem Jahr 1994 und einer der ersten Restaurantsimulationen überhaupt.

Im Interview mit den Originalentwicklern Thomas Langhanki und Stefan Kurth decke ich für euch auf, wie das Spiel ursprünglich im Mittelalter des Gamings entstanden ist und welche Rolle ein Kochbuch dabei gespielt hat. Gemeinsam blicke ich mit ihnen auf Pizza Connection zurück – ein Spiel, das



Pizza backen ist das A und O in Pizza Connection. Tomate, Pilze, Peperoni – was darf es heute sein?



Genauso wie der Spieler die Pizzen belegen kann, kann er auch sein eigenes Restaurant gestalten.

sich mit Kriminalität beschäftigt und dessen Lizenz ironischerweise dann ein fast schon kriminelles Schicksal erlebt hat.

Lass uns mal ein Spiel entwickeln

Thomas und Stefan haben sich seit vielen Jahren nicht gesehen. An einem November-

abend sitzen sie gemeinsam in Thomas' Berliner Studio Gamebook Studio und sind mir über Discord zugeschaltet. Während Stefan beruflich nichts mehr mit Spielen zu tun hat, ist Thomas fast überall im Gaming anzutreffen – als Professor, Entwickler und Gründer mehrerer Unternehmen. Doch angefan-



Das Spiel Pizza Connection enthält vier 3½-Zoll-Disketten, ein Handbuch, ein Telefonbuch und ein Kochbuch. Letztere sollten das Spiel vor Piraterie schützen. Der charmante Originalkarton: hergestellt im deutschen Eutin, in der Zentrale des Publishers Software 2000.



gen haben ihre beiden Karrieren mal mit Code und Pizzateig, vor 30 Jahren: »Die Berliner Mauer war gefallen, und wir lernten uns über die Demo-Szene kennen«, erzählt Thomas und bezieht sich damit auf eine Gemeinschaft von Leuten, die hobbymäßig mit Computer-Code herumtricksen, salopp gesagt. »Und dann merkten wir schnell, dass wir zusammen ein Spiel entwickeln wollten.« Was ohne Erfahrung gar nicht so leicht war: Ihr erster Pitch für ein LucasArts-artiges Text-Adventure fand bei potenziellen Publishern auf einer Amiga-Messe wenig Anklang. Wodurch ihnen aber gleich die nächste Idee kam: eine Restaurantsimulation mit vielen Gameplay-Features und Überraschungen. Und mit Pizza, denn Pizza geht immer.

»Wir wollten eine Wirtschaftssimulation machen, die aber nicht so linear wie die anderen daherkommen sollte«, sagt Stefan. »Klar, es sollte auch darum gehen, Geld zu verdienen, aber unser Spiel sollte viele Spielweisen bieten und trotz der Komplexität unterhaltsam bleiben.«

Also legten sie die Rollen fest: Thomas machte das Design, Stefan programmierte, wofür er sich direkt in die Programmiersprache C stürzte. Er erinnert sich: »Es war eine Tortur. Du musstest damals alles alleine machen und konntest bei Problemen nicht einfach mal Code-Beispiele aus dem Internet raussuchen. Ich habe einen Monat gebraucht, damit wir Tische im Spiel verschieben konnten, ohne dass es dabei abstürzt.«

Hauptsache: Ein richtig schön komplexes Spiel

Zwei mal im Monat trafen sich die beiden, um sich gegenseitig ihre Fortschritte zu präsentieren. »Etwas allein oder fast allein zu entwickeln, ist eine große Herausforderung«, meint Thomas. »Man muss sich im-

mer wieder antreiben und darf sich nicht von Fehlschlägen zurückwerfen lassen. Und das über einen sehr langen Zeitraum, in dem so gut wie nichts steht.« Aus diesem Grund habe er auch den größten Respekt vor Entwickler Eric Barone, der innerhalb von vier Jahren Stardew Valley produziert hat. Im kompletten Alleingang. Stefan ergänzt: »Wir konnten beim Entwickeln nicht allzu viel Geld verlieren, weil wir schließlich auch keines hatten. Das war gleichzeitig unser Vor- und Nachteil. Das Ganze basierte nur auf unserer Leidenschaft und dem Spaß an der Sache. Wir haben ursprünglich nie daran gedacht, daraus ein kommerzielles Spiel zu machen.«

Wovon es wiederum reichlich gab, waren Ideen. Thomas gibt einen Einblick: »Wir hatten als Wirtschafts-Fans extrem viele Ideen, und da wir uns gegenseitig nichts abschlagen wollten, landete einfach alles davon im Spiel«. Deshalb lautete Stefans liebstes Motto zu Pizza Connection: »Hauptsache, richtig schön komplex.« Pizza Connection bietet einen wahren Feature-Kosmos. Der Spieler legt alles selbst fest: Wo er Zutaten

einkauft, welche Werbung er nutzt, wen er einstellt, wie die Pizzen belegt werden sollen, wie das Restaurant möbliert ist – und ob er auch kriminelle Mittel gegen Konkurrenten einsetzen will. Es gibt gleichzeitig auch sehr viele undokumentierte Features, sodass die beiden Entwickler davon ausgehen, dass bis heute noch nicht alles entdeckt worden ist. Stefan lüftet für mich vermutlich eines der letzten Geheimnisse: »Es gibt im Spiel die Möglichkeit, eine Lebensversicherung abzuschließen. Die funktioniert wie ein Zusatzleben, wenn du pleitegehen solltest. Gern geschehen.«

Pizza für alle: Von Eutin in die ganze Welt

Nach drei Jahren Arbeit wollten der Student und der Abiturient dann endlich erfahren, was die Branche von ihrem Projekt hält. Eine Branche, die mit ungefähr 500 Menschen in Deutschland noch recht überschaubar war. Tatsächlich erweckten sie mit Pizza Connection das Interesse von Publisher Software 2000, der vor allem damals für den Bundesliga Manager bekannt war. »Das kann man sich heute gar nicht mehr vorstellen«, er-

DIE GESPRÄCHSPARTNER



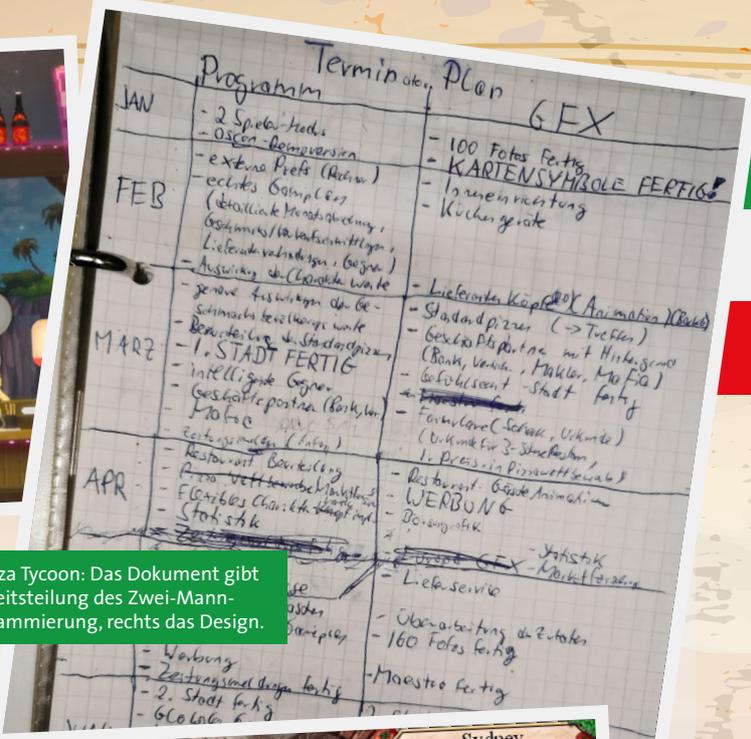
Thomas Langhanki ist CEO und Gründer des Berliner Studios Gamebook Studio. Mit seinem nächsten Spiel will es Die Sims herausfordern. Doch 30 Jahre vor diesem aktuellen Projekt entwickelte Thomas zusammen mit Stefan das Tycoon-Spiel Pizza Connection.



Stefan Kurth macht heute nichts mehr mit Videospiele. Er war der Programmierer von Pizza Connection und half auch bei der Entwicklung der englischen Version mit. Ein Remake war nie geplant, aber es gab Pläne für eine Eiscreme-Erweiterung.



Tycoons der Moderne sollten sich ein Beispiel an Dave The Diver nehmen, findet Thomas.



Die Entwicklung von Pizza Tycoon: Das Dokument gibt Aufschluss über die Arbeitsteilung des Zwei-Mann-Projekts. Links die Programmierung, rechts das Design.

zählt Thomas und erinnert sich an den Amiga- und PC-Release zurück. »Das Gebäude von Software 2000 in Eutin hatte ein eigenes PC-Fachgeschäft. Die hatten hinten Kopieranlagen für Disketten stehen. Als Pizza Connection rauskam, waren alle 20 Mitarbeiter zwei Wochen lang damit beschäftigt, alles fertig zu machen. Auch die Verpackung. Das Spiel bestand aus vier 3½-Zoll-Disketten und einem Kochbuch.«

Das Kochbuch war weitaus mehr als nur eine nette Dreingabe. »Wir hatten Angst vor Cracks und Raubkopien, wir kannten sowas schließlich selbst aus der Demoszene. Also mussten wir uns was einfallen lassen«, meint Stefan. Die Lösung: Um die Restaurants zu meistern, braucht der Spieler anfangs Rezepte für bestimmte Standardpizzen, bevor er die Gäste für selbst erstellte Kreationen begeistern kann. Diese Anleitungen – wo welche Tomate genau hinkommt – befinden sich allerdings nicht im Spiel, sondern nur im beiliegenden Kochbuch. Thomas ist stolz auf ihren Einfall: »Immer wenn wir von Leuten hörten, die im Spiel nicht weiterkamen, wussten wir, dass es sich dabei um Raubkopierer handeln musste. Es hat viel Streit mit dem Publisher gegeben, ein buntes Kochbuch sei viel zu teuer und so, aber letztendlich hat es sich vollends gelohnt. Denn selbst eine gestohlene Schwarz-Weiß-Kopie vom Buch brachte nichts.«

Das Feedback erreichte sie aus zwei Richtungen. Zum einen gab es da die klassischen Beschwerden. Trafen die Spieler auf Fehler im Spiel, war es üblich, die Disketten per Brief an das Studio zurückzuschicken, um sie bearbeiten zu lassen – sozusagen der Day One Patch der ganz alten Schule. Zum anderen war es die Begeisterung der Spieler. Thomas' und Stefans humorvolle



Pizza Tycoon 2 erschien im Februar 2001 und stammt nicht mehr von Thomas und Stefan. Genauso wenig wie Pizza Syndicate, das ebenfalls aus der Marke entspringen ist.

und laut Magazinen »beinharte« Pizza-Sim landete auf Platz drei der Amiga Charts. Aber nicht nur das: Publisher Software 2000 verhalf Pizza Connection auch in den internationalen Raum. Hierfür arbeitete Stefan in Bristol an der englischen Version mit, die fortan Pizza Tycoon heißen sollte. »Wir mussten ein paar Sachen austauschen, ein paar Anspielungen auf Promis und Gags, die vermutlich niemand außerhalb von Deutschland verstanden hätte«, erinnert sich der Programmierer zurück. »Gleichzeitig sollte die englische Version etwas leichter werden und auch einen Quick-Start-Modus bekommen. Und dabei habe ich immer befürchtet, dass das Spiel eigentlich viel zu einfach ist«, so Stefan.

Schöne Erinnerung mit einem faden Nachgeschmack

Thomas ist stolz auf Pizza Connection, weil er ohne das Spiel heute nicht dort wäre, wo er jetzt ist. Selbst wenn er das, was über die Jahre aus der Lizenz geworden ist, die mittlerweile bei Assembly Entertainment liegt, nicht mehr wiedererkennt. Dabei hat sich der Untergang ihres angestoßenen Pizza-imperiums schon lange vorher angekündigt. »Im Jahr 1999 veröffentlichte der Publisher plötzlich Pizza Syndicate, den sogenannten offiziellen Nachfolger zu unserem Spiel – das aber ohne unser Wissen. Wir sind mit einem Anwalt dagegen vorgegangen und haben die Situation letztendlich geklärt«, erzählt der Designer. Die beiden Folgeteile hießen dann bekanntlich Pizza Connection 2 und Pizza Connection 3. »Alle Teile danach haben mit dem Urspiel nichts mehr zu tun. Gleichzeitig fehlt den Spielen die nötige Modernisierung. So etwas Komplexes wie Pizza Connection funkti-

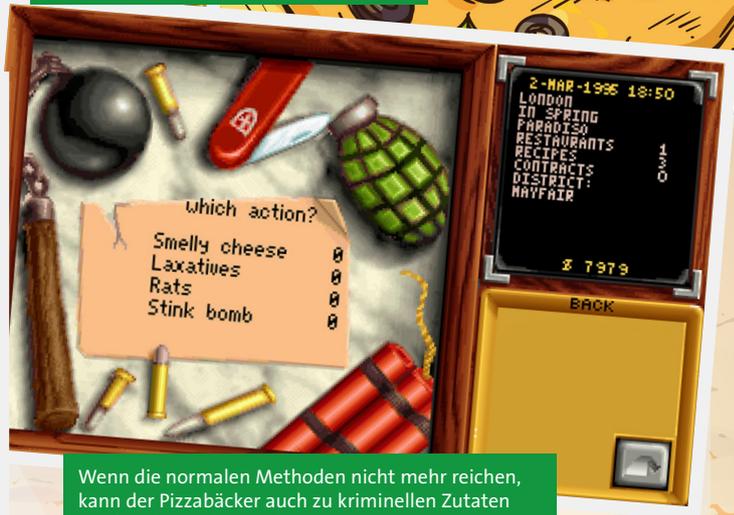




Wie gut kommt das Restaurant bei welcher Zielgruppe an? Alles wichtige Fragen, auf die ihr Antworten finden müsst, um ein Pizzaimperium aufzubauen.



Pizza Tycoon 3 erschien im März 2018. Thomas und Stefan erkennen ihre Marke darin nicht mehr wieder: Es fehle der Charme und die nötige Modernisierung.



Wenn die normalen Methoden nicht mehr reichen, kann der Pizzabäcker auch zu kriminellen Zutaten greifen, die am besten kalt serviert werden.

oniert heute nicht mehr ohne Anpassungen«, meint Thomas. »Das Team hinter Teil 3 hat es gut gemeint, wirklich. Aber die Komplexität muss heute viel mehr entschlackt werden.« Was nach Meinung der Originalentwickler auch fehlt: das gewisse Extra, der Charme, das, was Pizza Connection eben für sie zu einer Berufung und nicht zu einem kommerziellen Spiel gemacht hat. »Aber unser Interface war eine Zumutung, das muss man schon sagen«, meint Stefan mit der Weisheit der Rückschau und lacht über sein Werk von damals. Allgemein hätten sie ihr Spiel vermutlich heute nicht mehr so sehr überfrachtet. Auch hätten manche Elemente besser sein können, beispielsweise die künstliche Intelligenz der Konkurrenz. Aber das passe alles schon, so die beiden.

Auf ein Remake oder eine Definitive Edition bräuchten die Fans derweil nicht zu warten. Stefan erklärt, warum: »Es war schön, wir haben mit Pizza Connection in der deutschen Pionierzeit des Gamings etwas beigetragen, aber wir sind damit durch. Wir wollten nie einen Folgeteil machen, aber wir haben tatsächlich mal über ein Addon nachgedacht. Das hätte dann verschiedene Eisorten hinzugefügt.« Was lustig gewesen wäre, da falsche Eiscrème in Pizza Connection bereits existierte. Hier dient der Begriff als Codewort für den Waffenhandel, den der Spieler abseits des Pizzageschäfts betreiben kann. Erdbeereis steht beispielsweise für Raketenwerfer. Hätte das Addon zu kuriösen Verwechslungen der Bestellungen füh-

ren können? Wer weiß, aber dem Humor des Spiels hätte man es definitiv zugetraut.

Die Tycoons der Zukunft

Zuletzt bleibt eine Frage: Quo vadis, Tycoon-Spiele? Thomas beobachtet das Genre und vermisst bei vielen Spielen den Sprung in die Moderne – oder auch in buntere Gewässer. Anstatt alte Konzepte und Reihen einfach fortzuführen, könne man auch verschiedene und spannende Konzepte ineinandergreifen lassen. »Ich spiele aktuell Dave the Diver, was es meiner Meinung nach genau richtig macht. Dieses Crossover aus Tauchen, Sim und Tycoon fügt ständig neue Mechaniken abseits des Core-Loops ein und schafft es, mich als Spieler immer wieder zu überraschen. Ich würde mir wünschen, dass sich Entwickler mehr in diese Richtung trauen würden«, meint Thomas und möchte diesen Ansatz auch bei seinem neuen Spiel verfolgen, mit dem Gamebook Studio Die Sims herausfordern möchte.

Der fehlende Sprung hänge vor allem mit der Furcht vor dem Risiko zusammen, meint der Entwickler: »Wenn wir uns die heutige Spielebranche und ihre Vorgehensweisen ansehen, dürfte es eigentlich so etwas wie Dave the Diver gar nicht geben. Aber zum Glück hat sich das Spiel durchgesetzt. Selbst wenn viele Publisher gegenüber Innovation resistent sind, sind es immer noch die Spieler, die gute Spiele erkennen und schätzen.« Stefan ergänzt: »Mainstream-Spiele zu produzieren, besitzt keine Erfolgs-

garantie. Wenn du aber deine Energie auf ein Kultspiel legst, bleibt es den Fans im Gedächtnis, selbst wenn es nicht den großen Erfolg mit sich bringen sollte. Darauf kannst du später immer noch aufbauen. Aber gescheiterte Mainstream-Spiele werden vergessen und bringen dich auch nicht weiter.«

Die deutsche Branche im Speziellen, sie habe sich in den letzten 30 Jahren gut entwickelt, finden die beiden. Diverse Unternehmen arbeiten an kleineren und größeren Spielen, die Szene sei gut vernetzt. Das sei gut, aber noch nicht wirklich konkurrenzfähig im internationalen Raum. Dafür fehle immer noch eine ausreichende politische Unterstützung, meint Thomas. »Deutschland hat den richtigen Moment zum Aufspringen verpasst und zu viel Zeit mit Grundsatzdebatten verschwendet. Da sind andere europäische Länder wie Polen beispielsweise schon deutlich weiter, schneller und offener.« Nichtsdestotrotz blicken die beiden mit großer Erwartung auf die nächsten zehn Jahre, auch in Deutschland, was im Gaming noch passieren und welche Innovation sich gegen den Kommerz durchsetzen wird. Sie wollen jungen Entwicklern keine großen Ratschläge auf den Weg geben, nur diesen einen: »Macht am besten Spiele, hinter denen ihr steht. Spieleentwicklung braucht viel Zeit und viel Geld. Mit drei Jahren Minimum ist immer zu rechnen, und in dieser Zeit kann man auch sinnvollere Dinge machen. Oder eben wie wir virtuelle Pizza backen«, sagt Thomas und lacht. ★