

GameStars

Volker Wertich

Vor 13 Jahren schuf er den Boulder-Dash-Clone *Emerald Mine*; berühmt wurde er durch seine Beiträge zur erfolgreichen *Siedler*-Reihe.



Alter: 30

Nationalität: *Deutscher*

Wohnort: *Ingelheim*

Beruf: *Spieledesigner, Programmierer*

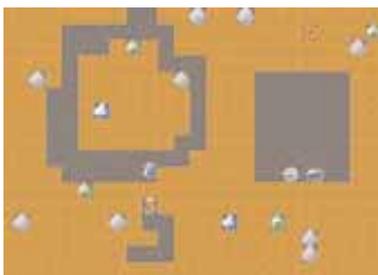
Ausbildung: *Abitur*

Motto: *Volker Wertich geht ohne Motto durchs Leben.*

Historie

| Wann | Was gemacht? |
|------|--|
| 1984 | Time Raiders (VC-20) |
| 1987 | Emerald Mine (Amiga) |
| 1989 | Bug Bomber (Amiga) |
| 1990 | Alianator (Amiga) |
| 1993 | Die Siedler 1 (Amiga) |
| 1994 | Die Siedler 1 (PC) |
| 1998 | Die Siedler 3 (PC) |
| 1999 | Die Siedler 3, Mission-CD und Amazonen-CD (PC) |

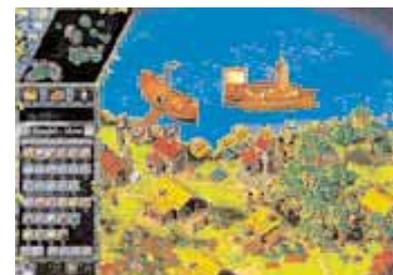
Die Meilensteine des Volker Wertich



Emerald Mine: Gelungene Animationen und vertrackte Levels machten den Boulder-Dash-Ableger zum Amiga-Glanzlicht.



Siedler 1: Der Beginn einer langen Reihe von Erfolgsspielen und Begründer des beliebten Wusel-Aufbau-Genres.



Siedler 3: Dank Amazonen-Addon und ständigen Verbesserungen auch Mitte 2000 immer noch ein Verkaufsschlager.



11 Fragen zu Aliens und Abitur

Drei Spiele für die einsame Insel?

Civilization, WarCraft 2, Everquest.

Du wartest momentan auf?

Black & White, WarCraft 3, Diablo 2

Deine größte Spiele-Enttäuschung?

Die C&C-Reihe.

Deine beste Entscheidung war?

Mich schon vor dem Abi selbstständig zu machen, um Spiele zu entwickeln.

Dein Lieblings-Buch?

Die Welt der 1.000 Ebenen, von P.J. Farmer.

Dein Lieblings-Film?

Alien I und II, Pappa ante portas.

Deine Lieblings-Serie?

TV-Serien ignoriere ich erfolgreich, da vergeude ich meine Zeit lieber am PC.

Deine Lieblings-Band?

Keine absoluten Favoriten, ich höre einfach alles querbeet.

Dein Non-Computer-Hobby?

Freeclimbing, Reisen, Bergsteigen, Klavier spielen, Lesen, Skifahren.

Dein Non-Spiele-Traumjob?

Arbeitslos...

Dein bisher glücklichster Tag?

Als ich vor zehn Jahren meine Freundin kennenlernte.

»Ich will weiterhin kreative Spiele entwickeln.«

Siedler-Vater Volker Wertich über Raubkopien, deutsche Spiele und Geheimprojekte.

GameStar Wie bist du in die Spielebranche gekommen?

Volker Wertich Mein erstes Spiel habe ich bereits mit 14 entwickelt. Von da an ging alles von selbst. Ich habe ein paar Telefonnummern aus Computerzeitschriften rausgesucht und bin dann bei Kingsoft gelandet. Damals konnte man ein Spiel in ein paar Monaten mit einem 1-Mann-Team erstellen.

GameStar Was ist der Grund für den Erfolg der Siedler-Reihe?

Volker Wertich Es gibt zwei Gründe: Erstens den Aquarium-Effekt: Man kann dem Spiel auch mal eine Weile zusehen und hat seinen Spaß. Dazu gehören auch die hervorragende Grafik und das typische Siedler-Wuseln. Zweitens der Baukasten-Effekt: Der Spieler hat die Möglichkeit, den gesamten Aufbau seiner Siedlung zu bestimmen. Nach dem leichten Einstieg zeigt sich erst bei näherem Hinsehen die ganze Komplexität des Spiels.

GameStar Was könnte man tun, damit deutsche Spiele im Ausland endlich mehr Erfolg haben?

Volker Wertich Deutsche Spieleentwickler müssten ihre persönlichen, verschrobene Vorstellungen ablegen und beim Spieldesign mehr darauf achten, was den meisten Spielern gefallen würde. Das klingt nach »Masse statt Klasse«, aber Spiele müssen nun einmal einer großen Menge von Leuten Spaß machen. Ein anderes Pro-

blem sind die Schwierigkeiten für deutsche Publisher, im Ausland überhaupt in die Regale zu kommen, ganz besonders in den USA.

GameStar Was würdest du in der Branche verändern, wenn du könntest?

Volker Wertich Ich würde das Erstellen von Raubkopien erschweren. Vielleicht könnten Spiele dann für 30 Mark oder weniger im Laden stehen und wir hätten alle mehr davon.

GameStar Warum arbeitest du nach all den Jahren nicht mehr für Blue Byte?

Volker Wertich Unsere Vorstellungen über ein Siedler-5-Projekt gingen auseinander, meine Änderungen des Spielkonzepts waren für Blue Byte zu drastisch. Die erfolgreiche Arbeit mit Blue Byte hat aber sehr viel Spaß gemacht, obwohl ich nie richtiger Angestellter von Blue Byte war.

GameStar Woran arbeitest du zur Zeit?

Volker Wertich Wir entwerfen ein Strategiespiel, bei dem wir mit einem neuen Spielkonzept erfolgreich sein wollen. Zur Zeit ist das Projekt

noch geheim, im Herbst werden aber vermutlich erste Infos herausgegeben.

GameStar Was ist das Absurdeste, das dir jemals während deiner Karriere in der Branche passiert ist?

Volker Wertich Die aufreibende Master-Phase von Siedler 1, bei der meine gesamte Wohnung zur Teststation umfunktioniert wurde und zehn Freunde netterweise ihren Urlaub opferten, um bei der Bug-Suche mitzuhelfen.

GameStar Gibt es etwas, das du den Spielern da draußen schon immer mal sagen wolltest?

Volker Wertich Nein, die Spieler wissen selbst, was gut für sie ist. **MS**

»Deutsche Entwickler müssen ihre verschrobene Ansichten ablegen.«

Klettermaxe



Volker Wertich will hoch hinaus. Der begeisterte Bergsteiger hat zu Hause eine professionelle Kletterwand installiert und trainiert eifrig. »Der optimale Ausgleich zur anstrengenden Programmierarbeit am Schreibtisch...«