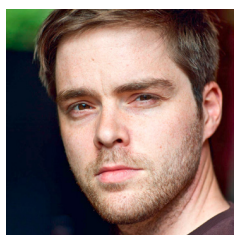




Angewandtes Aufbauwissen

MIT DIE SIEDLER ZUM SELFMADE-MAN?

Unser Autor Alexander will einen Bauernhof kaufen. Kein Scherz: einen echten Bauernhof. Hilft ihm seine Erfahrung in *Die Siedler & Co.*, ein neues Leben aufzubauen?



Der Autor

Alexander Krützfeldt, 32, arbeitet als freier Mitarbeiter für GameStar und interessiert sich für Horror, Aufbauspiele und natürlich Fußball. Ansonsten aber für nichts. Als Kind hatte er eine imposante Froschfarm im Garten, die Frösche durften den Sandkasten zwar nicht verlassen, sie hatten dafür aber eine schöne, parkähnliche Anlage. Das war echt genau wie *Die Siedler*. Nur mit Fröschen. Ein paar haben dann die Vögel geholt, ein paar die Katzen gefangen.



Als ich meinen Eltern eröffne, dass ich aufs Land ziehen werde, um einen maroden Bauernhof zu kaufen, schauen sie mich an, als würde ich schreiend-masturbierend durchs Wohnzimmer laufen. Ob ich eine Macke hätte, wollen sie wissen.

Eine Macke vielleicht nicht, aber ich habe gemerkt, wie mich die Stadt hier ankotzt. Weil die Mietpreise mittlerweile sogar höher sind als die Abgaswerte. Und weil das Einzige, was noch niedrig ist, die Zahl der Kitaplätze ist. Mein ganzes Leben spiele ich Aufbauspiele. Würde mir mein Wissen helfen, ein eigenes Aufbauprojekt in die Tat umzusetzen?

Zunächst war das nur ein loser Gedanke. So einer, der einem bei einer Party mit »Weißt du, was geil wäre ...« einfällt. Der

Journalismus macht grade keinen Spaß mehr, ich brauche eine neue Herausforderung. Einen alten Freizeitpark kaufen: zu teuer und zu groß. Pommesbude: zu klein. Und: Pommes? Weil mein Lieblingsspiel der letzten Zeit *Banished* war, ist der Entschluss klar: einen Bauernhof kaufen und in die Wildnis ziehen. Einen Winter lang. Oder zwei. Vielleicht auch: für immer. Ich schaffe das. Eine 20-jährige Aufbauspieler-Karriere muss doch für irgendwas gut gewesen sein.

Kapitel 1 – Ein neues Leben

In jedem Spiel startest du mit dem Nichts. Leere Map. Die Vögel haben bei *Siedler* immer schön gezwitschert und die Bäume

Wenn ich in Theme Park jede Menge Besucher bei Laune halten kann, wird das auch mit ein paar Städtern gelingen. Nur – wer wischt die Kotze weg?



wogten und die Flüsse schäumten pixelig im Wind. Der Moment der unbegrenzten Möglichkeiten. Man ist ganz auf sich allein und seine Fähigkeiten gestellt. Im Prinzip: Hoffungslosigkeit.

Wir stehen vor dem alten Bauernhof, der eine schöne, rote Fassade hat und uns mit toten Augen ansieht. Pflanzen wachsen in die »Fenster«. Muss ein bisschen was gemacht werden, sagt der Bauer und zündet sich eine an. Möglicherweise muss auch beim Bauer »mal bisschen was gemacht werden«, denke ich. Aber bei Banished hast du auch nur eine marode Scheune.

Ich gucke zum Himmel. Der Himmel ist blau. Die Blätter knistern. Über mir, weit oben, müsste jetzt ein Menü sein: 2 Siedler. o Holz. o Geld. Und Nahrung? Wir haben noch ein bisschen Studentenfutter im Auto. Allein das Wort.

Mein ganzes Leben habe ich Aufbauspiele und Wirtschaftssimulationen gespielt. Am Anfang kommt immer ein Brief/Fax/Mail des Ex-Geschäftsführers oder Präsidenten, der sagt: Leider

habe der Vater/ein Vorgänger/die Konkurrenz das Unternehmen in den Ruin geführt. Wir sollen es besser machen. Ich habe Pizzerien geleitet in Rom, Berlin oder Rio, habe Transportfirmen gegründet und achtklassige Vereine in den Europa-Cup geführt. Bitte, Leute. Das hier werden wir auch hinkriegen. In jedem Spiel startest du mit dem Nichts.

Kapitel 2 – Starting Conditions

Ich mache eine Checkliste. Ich mache immer Listen. Meistens steht nicht viel darauf, aber es ist ein gutes Gefühl, eine Liste zu haben. Meine Frau Barbara beginnt immer mit dem Scouting. Und wenn bei Civ keine Zitronen in der Nähe sind: Neustart.

Ich mochte immer bei SimCity den Moment am liebsten, wenn man das Kraftwerk anschließt und plötzlich alles zum Leben erwacht. Eine Regel gilt für Aufbauspiele wie für das echte Leben: Plane gründlich und realistisch.



In Die Siedler 2 habe ich ganze Warenketten verwaltet. Da werde ich doch wohl einen Bauernhof herrichten können.



Ein Huhn zu kaufen ist in Stardew Valley nicht schwer. Aber wo bekomme ich im echten Leben eines her?

Sollte ich wie weiland in Transport Tycoon einen Bus kaufen? Für die Gäste? Wie oft sollte er pendeln? Und wohin?



Heizungsunterstützung plane, sowie mit einer Hackschnitzel-Heizung, damit die Nebenkosten auf fast null sind. Kostenpunkt: 80.000 »Öcken«.

Ich sage Öcken, weil das klingt, als hätte ich irgendwas noch unter Kontrolle. Schon der Handwerker meinte »Wahnsinn«, und das ist nie gut, wenn Handwerker »Wahnsinn« sagen und sich dabei über die nasse Stirn wischen. Ob ich wisse, was auf mich zukommt, fragt er erschrocken. Ich sage ja und denke: So fühlt es sich also an, die Kontrolle über sein Leben verloren zu haben.

Ist auch bei Anno & Co. bitter, wenn du die weiterführenden Gebäude schon vorher siehst oder sogar baust. Fällt einem alles auf den Kopf, später. Die 80.000 Euro gehen schlussendlich alleine für die neue Dacheindeckung und den sanierten Dachstuhl drauf. Ob mir das Risiko denn überhaupt klar sei, will meine Bankberaterin besorgt wissen.

Ich sage: »Hören Sie mal. Die Scheune mag aussehen wie das Dorf in Darkest Dungeon, aber dann müssen wir kleinere Schritte machen. Es wird ein Traum.«

»Wie wollen Sie das alles finanzieren?«, fragt sie. »Das Gelände muss mitwirtschaften«, sage ich und hebe zur moralischen Unterstützung noch demonstrativ den Zeigefinger. »Wie genau?«, wird meine Bankberaterin so unerhört konkret, wie nur Leute konkret werden können, die wissen, dass man etwas von ihnen will, das sie nicht hergeben wollen. Aber wenn Peter Molyneux von Banken und Investoren Geld für Luftikus-Projekte wie Godus – für Godus! – bekommen hat, dann kriege ich doch wohl Geld für einen Bauernhof.

»Irgendetwas muss das Gelände produzieren oder erwirtschaften«, erkläre ich. »Tourismus-Punkte zum Beispiel.« »Tourismus-Punkte?«, fragt sie. »Ja. Müsste man noch mal genauer ins Detail gehen.« Wir verabschieden uns höflich und hoffen beide, uns nie wiederzusehen.

Anschließend notieren meine Frau und ich alle Eckdaten und verwerfen die Tierhaltung weitestgehend, als Barbara die Begriffe »artgerechte Haltung« und »Veterinäramt« googelt. Verdammt. Habe auch nie Landwirtschaftssimulator gespielt. Aber Stardew Valley!



Wie ich das finanzieren wolle, fragen meine Eltern mit dem herablassenden Blick der Wirtschaftswunder-Generation, die alles erreicht hat, was wir nie erreichen werden: Rente, unbefristete Jobs, abbezahltes Eigenheim. Ich sage: Das Gelände muss »mitwirtschaften«. Ich habe keinen BWL-Kurs besucht, aber »mitwirtschaften« klingt erst mal gut. Nachdem Michael »Kollege« Graf von der GameStar nur den Text lesen, mir das Areal aber nicht kaufen will, mache ich einen Termin bei der Bank.

Ein Unterschied zwischen Aufbauspielen und Wirtschaftssimulationen, erklärt mir die GameStar-Redaktion ungefragt und altklug, sei, dass man bei den Wirtschaftssimulationen immer einen größeren, oft globalen Markt bediene, während Aufbauspiele örtlich begrenzt seien. Weiß nicht, was das heißen soll.

Außer: Ich bin ein Aufbauspiel. Denn die sind einfach idyllischer, schöner, ländlicher als die tabellenlastigen Wirtschaftssimulationen. Niemand mag Tabellen. Selbst die Leute, die mit Excel arbeiten, tun das nur, weil sie es müssen, und nicht, weil sie es wollen. Aufbauspiele hingegen haben wogende Bäumchen, plätschernde Flüsschen und romantische Häuschen, wie Die Siedler, wie Anno, wie mein Bauernhof. Nur dass das romantische Häuschen gerade noch aussieht, als hätte ein elefantengroßer Waschbär darin übernachtet.

Kapitel 3 – Das Darlehen

Nun: die Bank. Erste Regel im Aufbauspiel: Enthusiasmus macht Fehler. Als ich der jungen Bankberaterin, mit der ich sogar schon zur Schule ging, erkläre was ich vorhabe, wirft sie lachend den Kopf zurück. Besser: Sie schüttet sich fast aus vor Lachen.

Ich bin wütend und irritiert. In Aufbauspielen ist es einfach, alles umzuwerfen und neu zu planen. Stau auf der Autobahnausfahrt in Cities: Skylines? Einfach alles abreißen, einen Kreisverkehr hinsetzen, Problem gelöst. Aber als ich sage, dass ich diverse Multifunktionsanbauten plane (Kommentar meiner »ehemaligen« Bankberaterin: »Von welchem Geld?«), stelle ich fest, dass der Hof Bestandsschutz hat, was bedeutet: Wenn ich etwas abreiße, darf ich nichts neu bauen. Kurz überlege ich, mir eine glühende Nadel ins Auge zu stechen.

Ich lege ihr einen Zettel hin, dass ich mit Solar, Kamin mit Wasserdurchführung und



Banished zeigt: Überleben in der Wildnis ist nicht so schwer. Im zweiten oder dritten Anlauf stirbt fast niemand mehr.

Kapitel 4 – Der erste Holzfäller

Als Erstes machen wir uns an den Garten. Das können wir tun, bis die ersten Bauarbeiter dann kommen. Ich stelle mir das vor wie in Die Siedler, mit den hochgezogenen Gerüsten und so.

Wir wollen bald einziehen, aber die Äste wachsen in die Fenster. Vielleicht lieber alles sein lassen und die lila Geisterbahn daraus machen wie in Theme Park? Oder das Haus einstürzen lassen und auf dem Weihnachtsmarkt eine Waffelbude betreiben – unter dem Namen »Waffel of Mass Destruction«? Käme vielleicht die Lokalpresse.

Vielleicht wie in Pizza Connection einfach mal die Lokalzeitung anrufen und eine Seite Werbung drucken und unter der Überschrift »Wir sind die Neuen« auf das Projekt aufmerksam machen? Eine Seite Naivität und Eskapismus.

In jedem Aufbauspiel, mit dem ich großgeworden bin, startet man zunächst damit, einen Holzfäller zu bauen. Ist man zu enthusiastisch, baut man gleich mehrere, wonach einem in der Regel alle anderen Ressourcen ausgehen oder das Geld. Und dann ist Restart. Gehe ich zur Bank und erwähne das Wort »Restart« im Bezug auf meinen 380.000-Euro-Kredit, wird mir ein netter Typ namens Phil vom Heuschrecken-Hedgefond vorgestellt. Der kauft zuerst das Haus. Dann meine Frau. Dann mich. Dann das Kind. Und wir kriegen ein Schild angetackert: »Property of Silver Mountain Limited, Bahrain«.

Ich baue also erst mal keinen Holzfäller und fange wie in »Factorio« an, selbst zu hacken. Das ist mühsam, aber man kann dabei echt wunderbar nachdenken. Nach etwa einer halben Stunde spalte ich mir aus Versehen mit der Axt die Schnürsenkel meines linken Sneakers (Arbeitsschuhe besitze ich nicht), woraufhin ich beschließe, erst mal eine Pause zu machen. Das Feuerholz lege ich in den Schuppen, über meinem Haus ändert sich was im Menü. Vermutlich steht da: 3 Feuerholz. Kapazität im Schuppen (gesamt): 5.000. So wird das nichts.

Bei Stardew Valley erbt man auch so einen maroden Hof. Vom Großvater. Ich setze mich hin und lese im Internet, wie man aus Draht und Holzbrettern einen Hühnerstall baut. Das ist einfach, jedes Huhn legt pro Tag ein Ei. Gute Startinvestition. Könnte man immer Spiegelei essen. Und ab und an einen Hahn dazu. Dazu fällt mir ein, dass das Wort »hanebüchen« vom altdeut-



Regionalliga Nord

Hannover 96	54	45	17
Hamburger SV (A)	54	31	14
VfL Herzlake	54	33	17
1. SC Norderstedt	48	41	31
Eintracht Nordhorn	46	33	23
SV Wilhelmshaven	45	41	30
VfB Oldenburg	44	30	30
FC Celler	38	37	50
VfB Lübeck	36	26	28
VfL Osnabrück	36	29	32
SV Delmenhorst	35	24	30
VfL 93 Hamburg	33	37	41
Eintr. Braunschweig	33	31	41
Arminia Hannover	32	26	33
Kickers Emden	31	21	35
Sportfr. Ricklingen	30	32	35
SC Göttingen 05	27	17	29
Weider Bremen (A)	25	25	44

Ich habe in Anstoss 2 meine Management-Qualitäten unter Beweis gestellt und verstehe nicht, warum die Bank das nicht anerkennen will.



schen »Hahne-« oder »Hähnchenbüchern« kommt, weil man früher, glaube ich, als man noch keine Farbe hatte, Hähne in Bücher und Magazine gelegt hat und das Ganze drei Tage mit einem Stein beschwerte. Die Federn färbten ab. Deshalb leuchten alte Bibeln immer in Hahnfarben: Schwarz, Gelb und Rot. Keine Ahnung, wie ich darauf komme.

Fahre verzweifelt auf den Wochenmarkt und erkundige mich beim Händler: Hühner kosten momentan zwischen 10 und 15 Euro pro Stück, teuer sind Sonderwünsche. Komme mir echt vor wie bei Stardew Valley. Ob ich auch eine Kuh kaufen könne, frage ich. Oder eine goldene Sichel. Der Mann sieht mich lange an und wir verabschieden uns höflich.

Zu Hause hänge ich eine 220-Watt-LED-Growlampe in den Schuppen, darunter improvisiere ich aus alten Coffee-to-go-Bchern Töpfe und präpariere sie mit Erde und Tomatensamen sowie einigen Gewürzen. Zur Not wird das hier »Hanfytcoon«. Natürlich direkt gefolgt von Prison Architect. Vermutlich werden sie mich mit Kabelbindern am Boden fixieren, meine Frau wird weinen, mein Kind auch, und unsere Bankberaterin wird lachen. Aber: Ich komme mir wahnsinnig produktiv vor.

Wenn ich alle Hausfassaden bepflanze, könnte ich in ungefähr 12 Monaten zum größten Pflanzen- und Gemüsehändler der Region aufsteigen. Plusminus. Ich könnte regionale Pestos

»zaubern«. Kann man nichts falsch machen: Bei Pizza Connection machte ein ganzer Hummer mit Schale die Pizza auch nicht schlechter. Ich überlege Sorten: »Zimtapfel-Zitrone« oder »Hummus-Lakritze«.

Betrachte danach mein Werk zufrieden. Habe mich offenbar für den Wirtschaftszweig »Landwirtschaft« entschieden. Weiter im Technologiebaum. Am nächsten Tag haben die dummen Katzen alle Pötte umgestoßen und die Erde auf dem Fußboden verteilt. Im Internet google ich »Holzfäller« und bekomme konsequenterweise Bilder von Typen mit nackten Oberkörpern präsentiert. Start versaut. Zu euphorisch.

Kapitel 5 – Ratten für das Gesundheitsamt

Bei jedem Aufbauspiel muss ich mehrfach neu starten. Barbara hat familienintern den Ruf des »Verzierungsministers« erworben, weil sie bei Civ beispielsweise die Moderne oder die Industrie scheut und es nicht mag,



Barbara spielt Civilization eigentlich immer nur bis in die Renaissance. Perfekt. Industrie und Panzer braucht unser Bauernhof nicht. Noch nicht.

Ich könnte wie in Pizza Connection 2 Schläger zur Konkurrenz schicken, sobald ich rausfinde, wer meine Konkurrenz überhaupt ist.



Airline Tycoon ist eines meiner absoluten Lieblingsspiele. Und wer eine Fluglinie leiten kann, kann alles leiten, sage ich.



wenn Metalle in der Nähe sind, weil: Sie hasst Bergwerke, rein optisch. Aber Anno, das mag sie, weil man die Städte schön verzieren kann.

Ich fühle mich frustriert. Aber produktiv. Sagen wir: Ich bin viele Wege gegangen.

Barbara kommt rein. Wo war die überhaupt den ganzen Tag? Faul in der Hängematte? Meint jetzt jedenfalls, dass sie eine Idee habe. Ich bin aus Selbstschutz zunächst skeptisch.

Barbara sagt, sie könne ja Bagger fahren. Und beim Bagger gebe es so ein Teil, das baut man statt der Schaufel ran, Holzspalter, die kann man vorne festmachen und dann spaltet der Bagger Holz. Und zwar ganze Baumstämme! Freigeschaltete Technologie: Bagger. Fühle mich kurz, als hätte ich bei Rollercoaster eine der späten Hightech-Achterbahnen entdeckt. Im Menü am Himmel erscheint: Feuerholz +5, und zwar pro Runde, ihr Lappen. Winter: kein Thema mehr.

Daraufhin bekommt Barbara Oberwasser. Das hasse ich immer, das ist auch im Multiplayer immer ein untrügliches Zeichen dafür, dass meine Niederlage naht. Meist reagiere ich wie folgt: Missmutig, täusche dann defekte Treiber vor, bringe den Hausmüll raus, komme nicht mehr zurück; Barbara ist sauer und

macht aus. Ich habe somit noch nie ein Match verloren. Egal, was.

Sie schlägt vor, statt eines »Holzfällers« zwei leere Räume zu nehmen, die man isoliert, in die man Tische und Stühle stellt, die man sich wiederum billig besorgt (Barbara sagt im Wortlaut, dass bunt zusammengestellte Stühle schön aussehen). Und dann? »Veranstalten wir Workshops!« Ich denke an Fensterbilder basteln bei der Volkshochschule und Laubsägearbeiten für Senioren.

Wir legen pauschal zehn Euro als Eintritt fest, anschließend kaufen wir jede Menge Pommes, Currywurst und backen Pizzateig, natürlich alles mit extraviel Salz, damit Leute durstig werden. Ich überlege, einfach auch die Limonaden zu salzen, aber das funktioniert nicht und klumpt etwas.

Getränke spielen ordentlich was ein. »Theme Park – Schule des Lebens«. Ich schreibe auf: »Hausmeister bestellen«. Die Leute kotzen ja immer auf die Fußwege. Und wenn sie irgendwo anstehen, kotzen sie auch oder lassen ihren Müll fallen.

Danach gieße ich noch Weißwein aus schönen Tetrapacks in edle Karaffen. Günstiges Wasser aus der Leitung auch. Zitrone und Minze dazu. Alle Getränke machen wir einen Tick zu teurer. Beim Kneten vom Teig denke ich kurz an Pizza Connection und ergänze zum Salz noch: viel Knoblauch. Ich fühle mich meiner Umwelt stark überlegen. Es ist heiß draußen. Das erste Event kann kommen. Dann kommt keiner.

»Wir brauchen Werbung«, sage ich zu Barbara. »Rollercoaster: kurzfristig und langfristig. Du weißt schon: Zeitungsannonce, Radio, TV.« »Flyer«, sagt Barbara, was eindeutig besser ist, als peinlich bei einer Radiostation anzurufen, um ihnen dann »das Konzept« zu erklären.

Wir basteln einen Flyer mit Wochenprogramm, weisen auf das Essen und die Getränke hin und kriegen prompt Ärger mit der Stadt. Stichwort: Unterschied zwischen Gewerbe- und Wohngebiet.

Ich überlege kurz, den Bürgermeister zu bestechen oder dem Spitzel, der das ausge-

packt hat, ein paar Leute zu schicken wie bei Constructor. Aber beides verwerfe ich schnell. Zum Ersten: Ich bin 175 Zentimeter groß und zugegebenerweise ein Lauch. Nicht, dass der Bürgermeister auch noch lacht, das verkrafte ich gerade nicht. Zum Zweiten: kein Geld.

Kapitel 6 – Der Rubel rollt, Baby

Wir erstellen einen neuen Flyer: »Auf dem Bauernhof arbeiten – und voll entspannt sein.« Dazu: ein neues Programm. Jetzt vermieten wir explizit Städtern kleine Gästezimmer (Zielgruppenforschung freigeschaltet). Sie arbeiten dafür, am besten Tag und Nacht, und kriegen das Zimmer schön günstig. Schon nach wenigen Tagen klingelt zum ersten Mal das Telefon. Der Kapitalismus legt mir zärtlich die Hand aufs Knie.

Ich sage zu Barbara, dass wir sehr schlau sind, einfach die Arbeit von anderen Leuten machen zu lassen. Wir haben mittlerweile Hühner und immer mehr »Erntehelfer«.

Einige von ihnen sind sogar handwerklich und künstlerisch begabt, sodass wir mit ihnen Ausstellungen und Flohmärkte veranstalten können (freigeschaltet: Ausstellungen und Flohmärkte!), es fällt eine Standpauschale für uns ab, es kommen



JETZT NOCH BESSER

K70 RGB MK.2

Die CORSAIR K70 RGB MK.2 ist eine robuste, mechanische Gaming-Tastatur der Premiumklasse mit Aluminiumrahmen, 100% CHERRY MX-Tastenschaltern und einer atemberaubenden dynamischen RGB-Hintergrundbeleuchtung einzelner Tasten.



Dynamische, mehrfarbige RGB-Beleuchtung

Ermöglicht die individuelle Anpassung jeder einzelnen Taste und die Erstellung von atemberaubenden Lichteffekten.

100% Cherry MX-Tastenschalter

Aus deutscher Produktion stammende Cherry MX-Tastenschalter liefern absolute Zuverlässigkeit und Präzision.

Wähle deinen persönlichen Switch

Erhältlich mit Cherry MX-Brown, MX-Red, MX-Speed und MX-Silent.

CORSAIR iCUE-Software

Intuitiv und leistungsstark - Dynamische RGB-Beleuchtungssteuerung, komplexe Makroprogrammierung und eine systemweite Beleuchtungssynchronisierung für zahlreiche CORSAIR-Produkte.

Umfangreiche Ausstattung

100% Anti-Ghosting mit vollem Tasten-Rollover, 8-MB-Profilespeicher, abnehmbare Soft-Touch-Handballenauflage, dedizierte Multimedia-Steuerung, USB-Passthrough-Anschluss und zusätzliche FPS- und MOBA-Tastenklappen.



JETZT U.A. ERHÄLTlich BEI: **ALTERNATE, AMAZON, COMPUTERUNIVERSE, MEDIAMARKT UND MINDFACTORY**

Interview mit Johann »Hans« Schilcher



Man kann aus Aufbauspielen und Wirtschaftssimulationen nichts lernen? Vielleicht doch: Johann »Hans« Schilcher, Jahrgang 1961, hat Jowood mitgegründet und Spiele wie Industriegigant, Verkehrsgigant und Transportgigant geschaffen. Heute ist er freiberuflicher Designer, Miteigentümer und Art Director eines Musikmagazins – sowie seit 2015 in der Politik: als Gemeindevorstand in Ebensee. Zeit für ein Gespräch: Was macht ein Spielemacher in der Politik – und helfen Aufbau- und Wirtschaftssimulationen dabei?

Politik? Ein Spiel soll Spaß machen und nicht Ärger verursachen.

GameStar: Was hast du als Projektleiter und Game-Designer dieser erfolgreichen Serien gemacht? Kannst du unseren Lesern einen kurzen Überblick geben?

Hans Schilcher: Anfangs habe ich alles außer Programmierung gemacht, da wir nur drei Entwickler waren. Später saß ich hauptsächlich am Game-Design. Das hieß im damaligen Sinne: Entwicklung von Spielregeln, Algorithmen, internen Bezügen, Leveldesign und die Vorgaben für das grafische Aussehen.

War euch damals klar, dass die Serien so beliebt werden würden?

Spiele wie Railroad Tycoon, Transport Tycoon oder Sim City waren sicher die Vorbilder, aber mit einem wirklichen Erfolg haben wir damals nicht gerechnet – das war eine positive Überraschung.

Was macht den besonderen Reiz von Wirtschafts- und Aufbauspielen aus?

Aufbauen und Zerstören scheinen grundlegende Triebfedern des Menschen zu sein. Das Kleinkind baut einen Klötzchenturm, freut sich über die gelungene Arbeit und hat einen Riesenspaß, ihn mit einem Handstreich einstürzen zu lassen. Das Gute und das Böse. Einfach gesagt: Man spielt Gott. Spiele wie Industriegigant sind God-Games. Die negative Sucht entsteht durch ausgeklügelte Mechanismen und Belohnungsstrategien, von denen wir damals noch sehr wenig Ahnung hatten und die auch durch das Geschäftsmodell nicht nötig waren. Aber das ist ein Thema, welches sich in ein paar Sätzen nicht behandeln lässt.

Stimmt, das spielt im Free2Play-Bereich eine wichtige Rolle. Und damit hätten wir den Vorwand für dieses Interview ab-

gehakt. Kommen wir zu den wichtigen Fragen: Du warst Game-Designer und Projektleiter erfolgreicher Wirtschaftstitel; wie kam dein Wechsel in die Politik?

Den Wunsch hatte ich nie, im Gegenteil. Ich wurde zwar öfters gefragt, habe aber immer kategorisch abgelehnt, das aktive Engagement hat sich eher schleichend ergeben. Ursprünglich war lediglich die Unterstützung der Öffentlichkeitsarbeit unserer Bürgerliste in meiner Planung. Meine Bekanntheit im Ort als »der Jowood« hat sicher auch mitgespielt.

»Deine« Gemeinde müsste damit doch die beste Infrastruktur besitzen ...

Wenn ich Bill Gates wäre ... Wir teilen das Los vieler Orte im ländlichen Raum abseits der Ballungsräume: Gewaltige Investitionen für Straßen usw. wären nötig, nur ist das Geld nicht vorhanden. Alleine das Thema Breitbandausbau lässt einem graue Haare wachsen, weil wir durch zu geringe Einwohnerzahl und großflächiger statt kompakter Siedlungsweise uninteressant für die Anbieter sind. Wir bräuchten einen Cheat-Code »Give me money«!

Wie würdest du den Zustand eurer Verkehrswege beschreiben? Welche Rohstoffe wären gut? Welche Industrien aus den Serientiteln bräuchet ihr?

Wir dürfen uns darüber freuen, überhaupt noch Bahnhöfe und Haltestellen im Ort zu haben. Eine Verkürzung der Taktzeiten, um die Attraktivität der Bahn erhöhen, wird wohl ein Traum bleiben. Darauf hat die Gemeindepolitik so gut wie keinen Einfluss. Rohstoffe haben wir in Form von Holz, Kalk, Salz, Kies und Wasser. Rohstoffgewinnende Industrie verfolgt mich allerdings nicht in meinen Wunschträumen. Auch die schmutzigen

Industrien aus Industriegigant wären nicht meine Favoriten.

Unser Ort kämpft immer noch gegen die Folgen der Abwanderung oder Schließung der Industriegroßbetriebe, darum lieber mehrere Kleinbetriebe als einen Großbetrieb, das wäre auf Dauer gesünder für alle. Optimal wären Unternehmen wie damals Jowood – sauber, leise (abgesehen von der Rennbahn im Garten) und Anziehungspunkt für gut ausgebildete, junge Fachkräfte.

Was kann man aus Spielen wie Industriegigant & Co lernen, wenn man plötzlich selbst mitgestalten darf?

Wenig. Die Welt funktioniert nicht nach den Regeln eines Hans Schilcher, die in einer größeren Excel-Datei nachzulesen sind. Man kann jedoch lernen, dass sich Bedingungen laufend ändern, man darauf reagieren muss, sie im besten Fall vorausahnt. Die Unmöglichkeit, einen optimalen und stabilen Zustand über längere Zeit halten zu können, ist übrigens grundlegend für den Erfolg von Spielen wie Industriegigant & Co. – und ebenfalls aus dem Leben abgekupfert.

Die Industrie will geringe Steuern und Platz und gute Möglichkeiten, die Gemeinde möchte hohe Steuereinnahmen, wenig Umweltverschmutzung – und die Industrie soll bitte nicht zu nahe an die Wohnhäuser bauen. Wie vereint man Konzernwünsche und Bedingungen einer lebenswerten Gemeinschaft?

Die Basis für Spiele wie Industriegigant oder auch Verkehrsgigant waren ja reale Daten, wenn auch in sehr vereinfachter Form. Die Entwicklung von Orten oder die Zufriedenheit der Bevölkerung war an Entscheidungen gebunden, die auch in

viele Leute und die Lokalzeitung ist begeistert vom Kuchen. Essen (salzige Pommes und Laugenstangen sowie Pasta mit Knoblauch und Chili) und Getränke verkaufen wir selbst. Es ist ein Riesengeschäft. Das Leitungswasser heißt mittlerweile auf der Karte nur noch großspurig »Heilwasser« – und keiner fragt, womit es diese Bezeichnung verdient. Das Brot nenne ich »hand baked«. Auch sehr, sehr geil. Und alle Waren sind natürlich regional, was bedeutet, sie sind vom Rewe im nächsten Dorf.

Einen arbeitslosen Freund von uns, der ebenso viel kiffte wie lächelt, lassen wir Kinderschminken anbieten. Auf Spendenbasis. Alle bezahlen. Das schlechte Gewissen der Gutbetuchten. Auf unserer Kaffeekarte gibt es Kaffee und Kaffee (Fair Trade).

Kostet das Doppelte. Beides von der sympathischen Marke »Ja!«. Überlege kurz, ob ich Kaffee trinken würde, der »Nein!« heißt.

Leider finde ich im Internet kein Maskottchen-Kostüm aus Theme Park (Zylinder-Tintenfisch! Hüpfstab-Bär!), sonst hätte ich mir das Ding – zugehörnt vom Geld – kurzerhand selbst übergestreift. Spontan tritt abends eine Band auf (freigeschaltet: Band und Feuerspiele). Ein Wurst-Caterer ruft an und fragt, ob er die Verpflegung übernehmen könne. Ein Getränkehersteller sponsert heimische Getränke für ein großes Banner. Wir werden in einem lokalen Reiseführer erwähnt. Dann Winterpause. Ich denke an »Anstoss« und plane die nächste Saison.

der realen Welt nicht viel anders funktionieren. Völlig aus der Luft gegriffene Regeln wären uninteressant. Wie in einem guten Spiel wird man niemals einen optimalen Punkt erreichen. Es ist im Spiel und im Leben ein ewiges Abwägen und Suchen nach dem bestmöglichen Kompromiss. Ein Gemeindevorstand ist ohnehin nicht so mächtig. Die »Macht« teilt sich in einem Ort wie Ebensee ein neunköpfiges Gremium – bestehend aus Bürgermeister, Vizebürgermeister und Gemeindevorständen. Und darüber schwebt gottgleich der Gemeinderat – theoretisch zumindest.

Mit deinen Kenntnissen aus der Politik: Was hat den Spielen damals gefehlt, im Sinne einer Komplexitätsebene, die du heute ergänzen würdest?

Die ganze Komplexität kann man nicht in Spiele integrieren. Alleine die ganzen Gesetze und Verordnungen, welche die Grundlage für fast alles bilden, würden überfordern und auch keinen Spaß machen. Es bräuhete beispielsweise Anwälte im Spiel, die laufend um Rat gefragt werden müssen. Reizen täte mich seit vielen Jahren eine Art von Dorfsimulation, die sich auf die reale Welt stützt und eine möglichst vielfältige Interaktion sowie Rückmeldungen der Spielwelt bietet. Trotzdem müsste das Spiel vom legislativen Wust befreit werden, die Entscheidungsfindungen wären letztlich wieder gottgleich oder diktatorisch.

Was ist der Unterschied zwischen einem Game-Designer einer idyllischen, überschaubaren Spielwelt und einem echten Bürgermeister, was denkst du?

Als Game-Designer kannst du beliebig schalten und walten. Der potenzielle Kundenkreis und die Wünsche an ein Spiel sind relativ gut bekannt. Sollte etwas nicht so toll funktionieren, reicht man einen Patch oder ein Update nach. Als Bürgermeister kann man sich nur im Rahmen von vielen Gesetzen und Vorgaben bewegen. Das Zielpublikum ist äußerst vielfältig, entsprechend konträr sind die Wünsche. Wo ein Teil der Bevölkerung gerne eine Geschwindigkeitsbegrenzung hätte, ist ein anderer Teil laut-

stark dagegen. Als Game-Designer kann man es nie allen Leuten recht machen, als Bürgermeister noch viel weniger.

Du hast 2011 gesagt, Spieleentwicklung würde dich noch reizen: Was ist daraus geworden? Dürfen wir auf eine saftige Wahlklatsche im Gemeinderat hoffen, um endlich mal wieder ein Spiel von dir zu bekommen?

Ich habe noch drei Jahre Politik vor mir und werde dann höchstwahrscheinlich nicht mehr kandidieren. Eine Wahlklatsche braucht es also nicht. Spieleentwicklung würde mich durchaus noch reizen. Nur denke ich, dass ich niemanden mehr reize. Vor nicht allzu langer Zeit haben übrigens mein ehemaliger Chefprogrammierer und ich Industriegigant 2

und Transportgigant für die neuen Betriebssysteme wirklich lauffähig gemacht und dabei auch Spielmechaniken und Interface angepasst. War ausgesprochen reizvoll und gerade für Transportgigant mit endlich funktionierendem Signalsystem eine tolle Sache. Leider nie veröffentlicht, weil uns der Auftraggeber plötzlich im Stich gelassen hat. Aus vielerlei Gründen ist es eher wenig realistisch, dass es noch einmal ein Spiel von mir selbst geben wird.

Und ein Politikspiel?

Nö, lieber nicht. Ein Spiel soll Spaß machen und nicht Ärger verursachen.

Wir danken Ihnen für das interessante Gespräch, Herr Gemeinderat.



Der Industriegigant 2 von 2002 ist auf Steam und GOG.com in HD erhältlich.



Die modernisierte Version von Transportgigant erschien mit Technikproblemen.



Kapitel 7 – Wasser-DLCs

Alle Arbeiten auf dem Hof übernehmen jetzt Freiwillige. Wenn wir etwas Neues bauen, legen wir einen viereckigen Stein hin und warten auf die Gerüste (Die Siedler 2). Einziger Nachteil: Gute Bauplätze sind leider nicht mit goldenen Häusern gekennzeichnet. Die selbstgezimmerne Nebenscheune braucht in diesem Spätherbst noch den Statiker, bis Frühjahr ist sie umgefallen.

Auf Instagram posten unsere Gäste zum Abschied und schreiben: »Bis nächstes Jahr! Freuen uns auf Euch <3«. Fühlt sich an wie ein warmes Bad mit viel Schaum. Wir haben mittlerweile tatsächlich mehr Anfragen als Plätze auf unserem Hof. Wir laden eine Abi-Klasse ein, zum Übernachten und Feiern im Winter,

und in der sitzt »zufällig« der Sohn des Landrats.

Einige Tage später sitzen Barbara und ich beisammen, trinken Kakao mit Schuss und überlegen, was wir tun könnten. Jeder Freizeitpark braucht schließlich regelmäßig spannende neue Attraktionen. Bei Anno baute man die Straßen aus. Bei Siedler kamen die Esel.

»Esel!«, sagt Barbara und verschluckt sich. »Wir brauchen Esel, Mensch! Tiere sehen niedlich aus und es kommen mehr Kinder!« Mehr. Kinder. Ganz genau. WOHO. (Ich mache eine Pistolengeste in die Luft, stelle mir dann vor, wie das von außen aussieht und setze mich wieder hin.) Ab jetzt spielen wir: Zoo Tycoon. Am liebsten hätte ich das Wasser-DLC mit großen Bas-

sins und Orcas. Aber aus Tierschutzgründen kann man keine Orcas auf einem Bauernhof halten.

Kapitel 8 – Zu neuen Ufern

Ich wache auf. Es ist verdammt dunkel. Wo ist mein Zoo? Ich sehe eine helle Decke, oranges Licht auf den Straßen. Es ist: meine alte, gewohnte Mietwohnung. Barbara schläft. Ich setze mich an den Schreibtisch, trete vorher in ein Spielzeugauto, schreie fast, krampfe mich am Tisch fest und skizziere danach: Hof + Esel + Kinder. Dann trete ich einen Schritt zurück und betrachte es mit Abstand: die Weltformel.

Am nächsten Morgen eröffne ich Barbara beim Frühstück, dass ich aufs Land ziehen möchte – und ob wir gleich meine Eltern anrufen wollen. Barbara ist sofort Feuer und Flamme. Jakob zeigt auf den Honig und sagt »Noni«. Das deutet ich als Ja.

»Wie sollen wir das hinkriegen?«, fragt Barbara. »Du hast mehr Stunden in Banished und Civilization versenkt«, sage ich. »Sag du es mir.« Barbara überlegt. »Workshops«, sagt sie. »Pflegekinder. Oder ein Erlebnisbauernhof für Städter! Einfaches Essen. Schönes Geschirr. Du weißt schon.« Ich nicke.

»Eine Bedingung«, sagt Barbara. »Ich darf einrichten.« »Ja«, sage ich. »Du hast ja auch Sims gespielt. Aber dafür darf ich Krieg führen.« »Krieg?«, fragt Barbara. »Ich meine: Nur falls es welchen geben sollte. Du weißt schon: mit den Behörden – oder in der Nachbarschaft!« Ich spiele ausschließlich Aufbau- und Wirtschaftssimulationen mit Konkurrenz. Die anderen Studios in The Movies. Die anderen Filme. Die anderen Theme Parks. Theme Hospital. Airline Tycoon. Ihr Leiden: mein Antrieb!

Neulich hat jemand gesagt, gute Geschichten erkenne man daran, dass sie mit einem »Was wäre wenn ...« beginnen. Und das ist natürlich Quatsch. Ich kenne exakt keine einzige gute Geschichte, die mir jemand mit »Weißte, was geil wäre ...« ins Ohr zementiert hat. Aber ja: Es gibt so viel da draußen, das man machen müsste. Das Gefühl kennt doch wohl jeder Mensch in meinem Alter. Dieses »Das kann es doch noch nicht gewesen sein«-Feeling.

Mein ganzes Leben habe ich Aufbau- und Wirtschaftssimulationen gespielt und mehr Zeit damit zugebracht, Ideen zu spielen, als Ideen umzusetzen. Viel im Leben Sinnloses: Arbeit, Feiern, Netflix-Kacke.

In meinen Kopf sitzen meine Sehnsüchte am Feuer und hören die Eule. Es riecht nach nassem Rasen und Gartengeräten stehen vor dem Schuppen, die eigentlich noch jemand reinbringen wollte. Und der Herr Jemand bin ich. Aber »eigentlich« hat das noch Zeit.

Kapitel 9 – Ein Abschied

»Lieber Michael«, beginne ich meine Mail. »Hier ist dein Text. Es ist auch gleich mein letzter.« Starker Einstieg, denke ich noch. »Ich muss gehen«, schreibe ich in die Betreffzeile, denn entweder denkt der Kollege Graf jetzt, ich sei verrückt oder an Krebs erkrankt. Oder beides. Soll sein Kreislauf bei der ganzen Büroar-

beit ruhig mal in Wallung kommen.

»In den kommenden Monaten möchte ich mich verstärkt einem Bauernhof widmen. Andere Dinge sind mir wichtiger geworden als Journalismus.« Ich bin stolz auf mich. Ich habe Pizzerien geleitet in Rom, Berlin und Rio, habe mit wenig Feuerholz und noch weniger Kürbis ein Dorf über den Winter gebracht und acht-klassige Vereine in den Europa-Cup. Ich habe vom kleinen Laden bis zum weltumspannenden Konzern alles gemanagt, was man nur managen kann. Und jetzt tue ich etwas nur für mich (und die deutsche Landwirtschaft).

Am Ende, wie würde eigentlich meine Antwort lauten, wenn sich der Tod zu mir ans Bett setzte? Was wäre der verdammte Score meines Lebens? Eine goldene Plakette? Drei-Sterne-Wertung? Eine Kurationsquote von annähernd 90 Prozent? Überpünktliche Flüge und zufriedene Airlines? Nein.

Ich habe einen Traum, sagte Martin Luther King, und gehen wir mal davon aus, er hatte wirklich einen, dann meinte er: Freiheit. Zum Beispiel auf den Wiesen eines Bauernhofs. Als alter Mann möchte ich an einem Fenster stehen und auf das Kopfsteinpflaster meines Hofes hinunterblicken, ergriffen von der Pracht wie im Intro von Anno, dann würde ich mich langsam umdrehen, so ins Bild wie ein Herrscher bei Civ, etwas würde an meinem Schuh bommeln, vielleicht wäre ich also ein Patrizier, und dann würde ich dem Tod einen Tick zu lange in die leere Kapuze gucken. »Gehen wir also«, würde ich sagen, »es ist an der Zeit.« Dann würde ich die Hand reichen. Und da wäre kein Zögern mehr und kein Hadern und auch keine unsinnige Furcht vor mir selbst. Ich hätte etwas erreicht. Ich wäre frei. Endlich. Und in echt. Zum ersten Mal in meinem Leben. ★



In Cities: Skylines planiere ich einfach, was mir nicht passt. Bestandsschutz, pah!



Anno (hier 1503) sieht immer so wahnsinnig idyllisch aus. Verzierungen sind also wichtig.

