

Lohnende Liebe zur Mathematik

ENTWICKLER Der Ingelheimer Volker Wertich hat immer Computerspiele im Sinn

Von Gerhard Wieseotte

INGELHEIM. Er war im wahren Sinn des Wortes ein Frühentwickler: Schon 1974, im zarten Alter von fünf Jahren, kreierte er sein erstes Brettspiel. Ein paar Jahre später, in der sechsten und siebten Klasse des Sebastian-Münster-Gymnasiums, brachte er sich die Programmiersprachen Basic und Assembler selbst bei. 1983, da war er gerade mal 14, veröffentlichte er sein erstes kommerzielles Spiel: „Time Raiders“. Mit ihm verdiente er sich 1500 Mark, „ein schönes Taschengeld für einen Schüler“, schmunzelt er heute. 30 Jahre später, da war er erst 44 Jahre alt, wurde er von seinen deutschen Fachkollegen für sein Lebenswerk ausgezeichnet und in die „Hall of Fame“ der Spiele-Entwickler aufgenommen. 2016 gewann sein Studio mit „Path of War“ den Deutschen Entwicklerpreis. Der Autor Thomas Hammerl zählt ihn in seinem jetzt erschienenen Buch „My Inspiration“ zu den „Top-Kreativen weltweit“.

„The Settlers“ bislang wichtigstes Produkt

Die Rede ist von Volker Wertich, dem gebürtigen Ingelheimer, Sohn eines Elektroingenieurs, der schon früh seine Liebe zur Mathematik, den Zahlen und den Spielen entdeckte und der seine Leidenschaft dann zum Beruf machte. Zu einem höchst erfolgreichen Beruf. In zwei Jahren, von 1991 bis 1993, entwickelte Wertich, nur zeitweise unterstützt von einem Grafiker, als Ein-Mann-Team das Computer-Spiel „The Settlers“, auf Deutsch: „Die Siedler“. Es war sein erstes Strategiespiel und markierte seinen Durchbruch auf dem Markt. Heute sagt Wertich darüber: „Das war das wichtigste Produkt in meinem Leben.“ Fünf Jahre später, nach nochmaliger zweijähriger Vorbereitungszeit, kam sein „Siedler 3“ auf den Markt, eine Weiterentwicklung mit einer Reihe vor allem spieltechnischer Änderungen. Dieses Projekt be-



Volker Wertich ist ein sehr erfolgreicher Entwickler von Computerspielen wie „Path of War“.

Foto: Thomas Schmidt

BUCH

► Der **Augsburger Journalist** Thomas Hammerl schreibt in seinem Buch „my inspiration“ auf 340 Seiten über Top-Kreative und ihre Erkenntnisse über Intuition, Inspiration, Kreativität, Flops und Erfolg. Neben dem Ingelheimer Spieleentwickler Volker Wertich kommen noch 30 andere Kreative zu Wort, darunter Menschen aus Lady Gagas Kreativteam, Pianist David Helfgott, Modedesigner Alon Livne oder Hitkomponist Francis Rossi.

men. Hat das Projekt nach Überzeugung der Entwickler Chancen auf dem Markt, folgt die Produktionsphase. Hier entstehen die Hauptkosten und das Produktionsteam ist am größten.

Früher war mit der Veröffentlichung die Entwicklung eines Spiels zu Ende. Heute, so Volker

Wertich, ist das anders. Gerade Online-Spiele, wie sie Wertich heute mit den 25 Mitarbeitern seiner Firma „envision entertainment“ in Ingelheim entwickelt, werden ständig um neue Möglichkeiten erweitert und verbessert. Viele Online-Spiele sind zunächst kostenlos, erst durch die Zukaufmöglichkeiten im Spiel werden dann die Einnahmen erzielt. Schließlich müssen die Produktionskosten wieder eingespielt werden, und die können sich leicht auf einen zweistelligen Millionen-Betrag belaufen.

Man muss einen langen Atem haben, um sich mit seinem Spiel auf dem umkämpften Markt durchzusetzen. So war Wertichs „Lord of Ultima“ von 2011 zunächst gar nicht erfolgreich, schaffte dann aber nach weiteren Verbesserungen doch den Durchbruch. „BattleForge“ lief insgesamt drei Jahre und das sehr erfolgreiche „Com-

mand & Conquer“, alles Strategiespiele aus dem Hause „envision entertainment“, ist seit 2012 bis heute auf dem Markt. Die Spiele aus Ingelheim werden von internationalen Partnern weltweit vermarktet. Die Hauptabsatzmärkte sind Europa und die USA. China ist kein Thema. Da bestehen, so Wertich, zu hohe kulturelle Hürden für Produkte aus dem westlichen Ausland.

Die Fachwelt wartet schon

Stillstand gibt es bei Volker Wertich und seinem Team nicht. Sein neues Spiel, dessen Inhalt und Namen er aus nachvollziehbaren Gründen noch nicht nennen kann, soll im Sommer nächsten Jahres öffentlich angekündigt werden. Die Fachwelt wartet jedenfalls schon ganz gespannt darauf, was sich der Tüftler aus der Binger Straße wieder Kreatives ausgedacht hat.