

Im Gespräch mit Sid Meier

»ICH HABE GENUG NEUES GEMACHT«

GameStar traf den Design-Veteranen Sid Meier in Baltimore und sprach mit ihm über seine Philosophie, Eisenbahnen und die Wiederkehr von Spiele-Klassikern.



GameStar Sid, auf der Webseite deiner Firma Firaxis wirst du als »Guru« des Teams vorgestellt. Was macht ein Guru?

Sid Meier Ich entwerfe Spiele, ich rede mit unseren Designern, ich habe Ideen für Spiel-Elemente. Ich bin so was wie der alte Mann der Firma. Ich helfe mit meiner Erfahrung.

»Sid-Meier-Spiele machen den Spieler zum Star«

GameStar Die Spielepresse nennt dich mitunter auch einen »Design-Gott«.

Sid Meier (lacht) Ich habe eben eine großartige Marketing-Abteilung! Im Ernst, ich weiß nicht, woher der Ausdruck kommt. Vielleicht daher, dass ich viele Götterspiele gemacht habe, in denen man als Spieler große Entscheidungen trifft. Ich hatte das Glück, genau die Spiele machen zu können, die ich immer machen wollte.

GameStar Das tust du seit vielen Jahren. Wofür steht der Name Sid Meier heute?

Sid Meier Er steht für ein bestimmtes Spielerlebnis: Spiele mit einem leichten Einstieg, dem viele interessante Entscheidungen folgen. Man will nach dem Durchspielen von vorne anfangen, aber diesmal anders vorgehen. Sid-Meier-Spiele machen den Spieler zum Star.

GameStar Der Spieler ist immer der Star.

Sid Meier Es gibt Spiele, in denen der Computer den ganzen Spaß hat. Da wird mehr gerechnet als gespielt. Wenn man zum Beispiel nur Handlungspfaden folgt und dann und wann Entscheidungen trifft, das wäre kein Sid-Meier-Spiel.

GameStar Handlung ist unwichtig?

Sid Meier Handlung wird vom Spieler geschrieben, als Geschichte von Entscheidungen. Man probiert verschiedene Dinge aus, manches funktioniert, manches nicht.

Das ist nichts, was wir planen könnten.

GameStar Was macht ein normales Computerspiel zu einem Computerspiel, das Spaß macht?

Sid Meier Spiele bringen uns zu Orten oder machen uns zu Leuten, die wir im echten Leben nicht sein können. Railroads ist ein gutes Beispiel: Manche Menschen verbringen Jahre damit, Modelleisenbahnen zu bauen. Aber nicht jeder hat soviel Zeit und Geld. Mit Railroads können sie trotzdem diese Erfahrung haben. Spiele geben die Antwort auf die Frage: »Wie ist das wohl?« Das macht Spaß.

GameStar Du hast von interessanten Entscheidungen gesprochen.

Sid Meier Eine Entscheidung ist dann interessant, wenn

man aus mehreren Alternativen wählen muss, die alle gleich sinnvoll sind. Du wählst auf der Basis deiner aktuellen Situation und Strategie. Eine uninteressante Entscheidung ist es, wenn du drei Optionen hast, und du wählst immer A. Oder wenn du raten musst, weil du nicht genügend Informationen hast.

»Eine gute Spielidee überdauert«

GameStar Gib uns ein Beispiel für Railroads.

Sid Meier Wie investiere ich mein Geld? Errichte ich eine neue Strecke oder verbessere ich die Effizienz meiner bestehenden Verbindungen? Soll ich lieber ein Hotel kaufen oder besser eine Lok aufrüsten?

GameStar In den letzten Jahren hielt dein Name für eine Pirates!-Neuaufgabe, eine Civilization-Fortsetzung und nun für

ZUR PERSON

Sid Meier (52) ist einer der dienstältesten aktiven Spieledesigner. 1982 war er Co-Gründer von Microprose; 1996 baute er das Studio Firaxis auf, für das er bis heute arbeitet. Zu Sid Meiers bekanntesten Werken gehören Railroad Tycoon, Civilization, F-15 Strike Eagle, Silent Service und Pirates; sein aktuelles Projekt ist Sid Meier's Railroads.





»Die Menschen haben heute sehr viel **höhere Ansprüche** daran, wie ein Spiel aussehen und sich steuern lassen sollte.«

ein aufgewärmtes Railroad Tycoon her. Ist Sid Meier inzwischen zu einem Markenzeichen für Gestriges geworden?

Sid Meier Ich werde immer wieder nach Neuauflagen meiner Klassiker gefragt. Eine gute Spielidee überdauert. Piraten, Eisenbahnen, solche Themen werden nie alt. Wir können die Klassiker mit unserer heutigen Technik noch besser lebendig machen. Ich halte das nicht für Nostalgie.

GameStar Was ist so faszinierend an Neuauflagen von alten Spielen?

Sid Meier Für erfahrene Spieler sind Neuauflagen bequem, denn sie wissen schon, was sie erwartet. Für uns als Entwickler sind sie angenehm, weil wir alle Fehler schon im ersten Spiel gemacht haben.

GameStar Und weil sie finanziell gesehen eine sichere Bank im Markt sind?

Sid Meier Ach, ich mache jetzt seit 25 Jahren Spiele. Ich habe schon genug neue Dinge gemacht. Aber ich habe auch keine Angst vor neuen Ideen.

GameStar Sid-Meier-Spiele sind in der Regel Solo-Spiele. Warum?

Sid Meier Weil sie sich auf den Spieler als Star konzentrieren. Diese Erfahrung ist schwer zu teilen. Niemand will ein Co-Star sein. Aber die Zeiten ändern sich. Multiplayer-Modi fördern den Konkurrenzkampf. Wir hatten das schon immer in unseren Spielen, in Form der KI. Inzwischen bauen wir Multiplayer-Modi ein, wenn sie sinnvoll sind. Nicht, weil wir es müssten.

GameStar Mit Railroad Tycoon hast du 1991 den Tycoon-Wahnsinn ausgelöst. Nach aktueller Zählung nähern wir uns der 100-Spiele-Marke. Zeit für Reue?

Sid Meier (lacht) Ich bereue nur, dass wir uns damals die Bezeichnung »Tycoon« nicht haben schützen lassen!

GameStar Ist Railroads ein Tycoon-Spiel?

Sid Meier Bei uns steht nicht das Wirtschaften im Vordergrund, sondern das Streckenbauen. Wir nennen das Spiel nicht Tycoon. Das liegt daran, dass es so viele Spiele mit diesem Begriff im Namen gibt, die in eine ganz andere Richtung gehen als Railroads.

GameStar Für uns sieht Railroads nach einem Häppchen für Gelegenheitsspieler aus.

Sid Meier Bei jedem Thema, das so umfangreich ist wie das Thema Eisenbahnen, muss man sich aufs Wesentliche konzentrieren. Das sind für mich die Züge und die Strecken. Es ist einfach cool, die Loks in Betrieb zu sehen. Damit der Spieler das genießen kann, darf das Spiel eine bestimmte Komplexität nicht überschreiten.

GameStar Ein Sandkasten für Bahnbauer?

Sid Meier Richtig. Aber das, was der Spieler macht, hat wirkliche Auswirkungen auf die Spielwelt. Dafür gibt es die Wirtschaftssimulation im Hintergrund.

GameStar Wie hat sich die Branche verändert, seit du vor 16 Jahren Railroad

Tycoon gemacht hast?

Sid Meier Sie hat sich in vielerlei Hinsicht verändert. Mein damaliger Co-Designer Bruce Shelley und ich hatten 1990 vielleicht fünf Leute im Team. Jetzt braucht man 20 bis 30. Für Railroads habe ich den Prototypen entwickelt und ihn dann ans Team weiterge-

reicht, damit das daran arbeitet. Wir haben Railroad Tycoon damals in rund einem Jahr gebaut. Wir hatten 16 Farben zur

Verfügung. 3D-Grafik und Stereo-Sound gab es nicht. Der Spieler musste sich sein großes Eisenbahn-Imperium einfach vorstellen.

Manche Dinge sind aber auch gleich geblieben:

Die Menschen interessieren sich zum Beispiel immer noch für Eisenbahnen.

GameStar Was ist der größte Kompromiss, den man heutzutage als Spieldesigner machen muss?

Sid Meier Die Menschen haben heute sehr viel höhere Ansprüche daran, wie ein Spiel aussehen und sich steuern lassen sollte. Vor 15 Jahren habe ich als

Designer allein an das Spiel gedacht. Heute muss ich

mir zusätzlich auch darüber Gedanken machen, wie es für die Spieler zu einer interessanten Erfahrung wird.

GameStar Wo ist der Unterschied?

Sid Meier Früher haben wir gesagt: »Stell dir vor, diese paar Rechtecke sind ein Zug.« Heute müssen wir den Zug detailgenau zeigen. Das ist nicht wesentlich für das Spiel, aber es ist unterhaltsam.

GameStar Wir sind neugierig: Mit welcher Neuauflage eines Sid-Meier-Klassikers dürfen wir als Nächstes rechnen?

Sid Meier (lacht) Dazu sage ich nichts. CS

»Vor 16 Jahren musste sich der Spieler sein großes Eisenbahn-Imperium einfach vorstellen«

»Die Menschen interessieren sich immer noch für Eisenbahnen«

»Ich bereue, dass ich den Namen »Tycoon« nicht habe schützen lassen!«



Sid Meier's Railroads: »Ich habe den Prototypen entwickelt und ihn dann ans Team weitergereicht. An dem Spiel arbeiten 20 bis 30 Leute. Für Railroad Tycoon waren es 1990 noch fünf.«