

# GameStars

## »Wild« Bill Stealey

Der Ex-Kampfpilot und Mitbegründer von Microprose bestimmt heute nicht nur die Geschicke von iMagic, sondern auch das Flugsimulations-Genre mit.



Alter: 51

Nationalität: *Amerikanisch*

Wohnort: *Sarasota, Florida*

Beruf: *Firmenchef*

Ausbildung: *Kampfpilot an einer Militärakademie*

Motto: *Führe, folge oder geh' zum Geier aus dem Weg.*

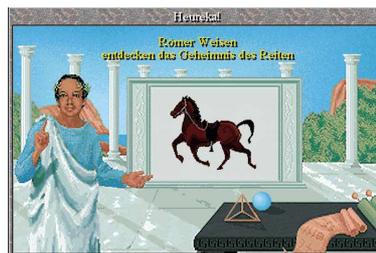
### Historie

Wann	Was gemacht?
1970 bis 1984	Air-Force-Pilot
1982	Mitbegründer von Microprose
1986 bis 1993	Mitarbeit unter anderem an F-15, Silent Service, Civilization
1995	Mitbegründer von Interactive Magic
1995 bis 1998	Mitarbeit unter anderem an iF-22, Warbirds, iF/A-18

### Die Meilensteine des »Wild« Bill Stealey



**Silent Service:** Eines der ersten Spiele von Microprose sorgte für spannende Unterwasserschlachten im Pazifik.



**Civilization:** Die Berater in Sid Meiers genialen Strategieklassiker waren eine verkaufsfördernde Idee von Firmenchef Bill Stealey.



**iF/A-18:** Die neueste Flugsimulation von Interactive Magic bietet einfache Bedienung und Realismus pur, aber schwache Grafik.



## 10 Fragen zu Traumjobs und Wackelpudding

### Dein erstes Computerspiel?

Star Raiders.

### Drei Spiele für die einsame Insel?

Pirates, F-19 und das alte M1 Tank Platoon.

### Liebblings-Multiplayer-Spiel?

War Birds.

### Das enttäuschendste Spiel, das Du je gespielt hast?

Ich spiele keine schlechten Spiele.

### Du wartest momentan auf...

European Air War.

### Deine beste Entscheidung?

Sid Meier zu überzeugen, zusammen mit mir eine Firma zu gründen.

### Dein schönster Tag war...

der, an dem ich meine Piloten-Lizenz bekam.

### Dein Non-Computer-Hobby:

Fliegen und Golfen.

### Dein Non-Spiele-Traumjob?

Verteidigungsminister.

### Bei dir im Kühlschrank liegen...

Cola Light, Eiskrem und Wackelpudding.

## »Wir müssen die Spiele vereinfachen, ohne die Profis zu vergraulen.«

Bill Stealey über die Zukunft von Flugsimulationen, seine Zeit mit Sid Meier und den wilden Bill.

**GameStar:** Was ist eigentlich so wild an »Wild« Bill Stealey?

**Bill Stealey:** Den Namen habe ich mir auf der Militärakademie verdient. Bei einem Ballspiel war ich Verteidiger, und mein Trainer hat mir meinen Job so erklärt: »Stell' dich hier hin und laß' keinen durch«. Als dann ein Gegenspieler auf mich zugerannt kam, habe ich so heftig mit meinem Schläger auf ihn eingedroschen, daß ich seinen Helm zertrümmert habe. Das war die Geburt von »Wild« Bill.

**GameStar:** Wie bist du von der Air Force zur Spielebranche gekommen?

**Bill Stealey:** Als ich mir einen Büro-Rechner kaufen wollte, lief in dem Laden gerade auf einem anderen Computer das Ballerspiel Star Raiders. Ich war

davon so fasziniert, daß ich den Rechner samt Spiel mitgenommen habe.

**GameStar:** Du warst an Sid Meiers Klassikern Pirates und Civilization beteiligt. Wie ist heute dein Verhältnis zu Sid?

**Bill Stealey:** Wir sind immer noch gute Freunde und sehen uns dann und wann. Sid ist wirklich einer der genialsten Designer, die ich kenne. Ich freue mich schon auf Alpha Centauri.

**GameStar:** Könntest du dir vorstellen, wieder mit ihm zusammenzuarbeiten?

**Bill Stealey:** Ich würde Sid liebend gerne bei uns haben, aber ich glaube, er ist mit seiner Firma Firaxis sehr glücklich.

Dort kann er genau die Spiele programmieren, die er schon immer machen wollte. Die Pläne für sein Gettysburg lagen beispielsweise schon jahrelang bei Microprose in der Schublade.

**GameStar:** Als Firmenchef hast du normalerweise nicht direkt mit der Entwicklung von Spielen zu tun ...

**Bill Stealey:** Ich schaue mir jedes Spiel an. Wenn mir etwas nicht gefällt, sage ich das auch, und es wird geändert. Die allererste Version von Civilization hat sich beispielsweise nicht gut verkauft, weil die Leute nicht verstanden, was sie tun sollten. Also habe ich Sid gesagt: »Wir brauchen Berater, die dem Spieler die nächsten Schritte erklären«. So entstanden dann die Mentoren, die beispielsweise neue Bauwerke vorschlagen.

**GameStar:** Flugsimulationen gehören heute nicht mehr zu den beliebtesten Genres. Woran liegt das?

**Bill Stealey:** Die Leute bevorzugen eher Echtzeit-Strategie. Ich denke, das kommt daher, daß diese Art von Spielen viel einfacher zu bedienen ist. Du setzt dich fünf Minuten hin und kannst loslegen. Bei Flugsimulationen muß du vorher oft dicke Handbücher wälzen. Wir müssen die Bedienung so weit vereinfachen, daß auch Einsteiger sofort anfangen können. Ohne dabei die Profis zu vergraulen, die auf möglichst viel Realismus Wert legen. **RS**

## »Wild« Bill privat



... und wenn ich groß bin, werde ich Pilot. »Wild« Bill als Kleinkind.



Ein paar Jahre später hat es der Draufgänger tatsächlich geschafft.



Mit seiner »Miss Magic« erobert Stealey auch heute noch die Lüfte.