Sid Meier

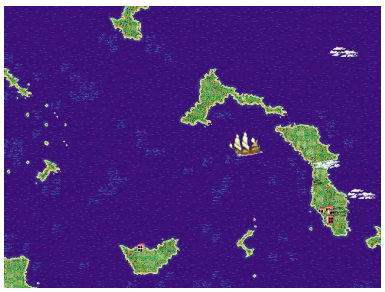
Der schüchterne Spiele-Guru trägt seinen Titel »Vater der globalen Strategie« zu Recht. Doch Sid Meier steckt auch hinter ganz anderen Spielehits.

Alter: *44*
Nationalität: *Amerikanisch*
Wohnort: *Hunt Valley, USA*
Beruf: *Spieledesigner und -produzent*
Ausbildung: *Universitätsabschluß in Computerprogrammierung*
Motto: *Make it fun first*

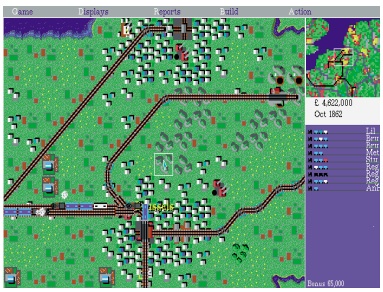
Historie

Wann	Was gemacht?
1982	F-15 Strike Eagle, gründet Microprose
1986	Silent Service
1987	Pirates
1988	F-19 Stealth Fighter
1990	Railroad Tycoon
1991	Civilization
1995	Civilization 2
1996	Mitbegründer von Firaxis
1997	Gettysburg

Die Meilensteine des Sid Meier



Pirates Gold: Als Piratenkapitän ging's in die Karibik, wo wir Segelschiffe versenkten, Städte überfielen und Schätze suchten.



Railroad Tycoon: Sid Meiers erstes globales Strategiespiel setzte Eisenbahnfreunde und Aufbaufans unter Dampf.

Civilization: Die strategische Zeitreise durch sechs Jahrtausende wurde nur durch den Nachfolger Civilization 2 übertroffen.

10 Fragen zu Inselspielen und Kühlschränken

Dein erstes Computerspiel?
Space Invaders.
Drei Spiele für die einsame Insel?
StarCraft, Sim City, Freecell.
Du wartest momentan auf...
Diablo 2 und StarCraft: Brood War.
Größte Spiele-Enttäuschung?
3D-Actionspiele sind mir viel zu brutal.
Deine beste Entscheidung?
Computerspiele zu schreiben.
Dein schönster Tag war... der, an dem mein Sohn Ryan geboren wurde.
Deine Lieblings-Web-Seite?
www.washingtonpost.com
Dein Non-Computer-Hobby:
Klavierspielen, Musik von Bach hören.
Dein Non-Spiele-Traumjob?
Pianist.
Bei dir im Kühlschrank liegen...
Eistee-Packungen und ein paar Möhren.

»Ich habe meine Kindheitsträume verwirklicht«

Sid Meier verrät, woher er seine genialen Ideen hat und erzählt von Bilderbüchern, Dampfloks und Multiplayer-Welten. Und wie man in Civilization jede Partie gewinnt.

GameStar: Sid, wie bist du in die Spiele-Branche eingestiegen?
Sid Meier: Nach dem Studium habe ich für eine Firma gearbeitet, die Lernprogramme und Software für Registrierkassen entwickelt. Daß diese Aufgaben nicht gerade prickelnd sind, kann man sich vorstellen. Also habe ich nebenher Spiele programmiert und schließlich Microprose mitbegründet.

GameStar: Wann fällt dir eine neue Spielidee ein? Beim Klavierspielen?
Sid Meier: Nein, ich hatte bereits als kleines Kind konkrete Vorstellungen, wie ein Spiel auszusehen hat. Pirates und Railroad Tycoon sind zum Beispiel entstanden, weil ich Piratenfilme und schnaufende Eisenbahnen schon immer sehr aufregend fand.

»Globale Strategiespiele müssen viel einfacher werden.«

GameStar: In Gettysburg und Railroad Tycoon mußtest du mit historischen Fakten jonglieren. Woher hast Du all die Daten und kleinen Details?
Sid Meier: Es gibt wunderschöne Bilderbücher über die ersten Dampfloks oder den Amerikanischen Bürgerkrieg. Daraus habe ich den »Look« für meine Spiele, zum Beispiel die qualmenden Lokomotiven. Die historischen Fakten entnehme ich Büchern, die viel detaillierter sind – und sehr viel dicker.

GameStar: Momentan entstehen Fortsetzungen deiner Spiele-Meilensteine Civilization 2 und Railroad Tycoon. Tut es nicht weh, das mitzuerleben?
Sid Meier: Nein, ich freue mich sogar, daß meine Ideen auch heute noch aktuell sind. Wenn ich ein Spiel fertiggestellt habe, schließe ich mit dem Projekt völlig ab und beginne mit dem nächsten. Ärgerlich wäre es nur, wenn meine »Nachfolger« Dinge einbauen würden, die ich nicht verwirklichen durfte oder konnte – doch das war bisher zum Glück noch nicht der Fall.

GameStar: Welches war der größte Bug, den du je übersehen hast?
Sid Meier: In Civilization ließ sich jede Partie gewinnen, indem man schnell Unmengen von Städten gründete. Dann bekam man nämlich enorme Ressourcen und hat die Konkurrenz mühelos überholt. Auf die Idee ist während der Testzeit leider niemand gekommen.

GameStar: Welche Phase der Spielentwicklung magst du am meisten?
Sid Meier: Die allererste, wenn wir Ideen zusammentragen und überlegen, was wir alles einbauen wollen. Die Schlußphase mit dem Feintuning gefällt mir hingegen überhaupt nicht – dann läuft das Spiel bereits, und jede noch so winzige Änderung kann dann gleich verheerende Folgen haben.

GameStar: Was wäre dein absolutes Spiele-Traumprojekt?
Sid Meier: Ein globales Strategiespiel, an dem Hunderte von Teilnehmern mitmachen können.

GameStar: Glaubst Du, daß globale, rundenbasierte Strategiespiele gegen Echtzeit-Titel noch Chancen haben?
Sid Meier: Ja, wenn die globalen Spiele einfacher, intuitiver werden. Schließlich will ich mich nicht mit tonnenweise Untermenüs herumplagen. Und Mehrspielerpartien müssen schneller ablaufen, indem die Teilnehmer gleichzeitig ziehen dürfen. Außerdem bieten globale Strategiespiele viel mehr Möglichkeiten, wie Diplomatie, Handel und Forschung, die bei Echtzeit-Titeln einfach viel zu kurz kommen. MD

Sid Meier, wie er sich selber sieht: Als stolzer Vater von Sohnemann Ryan. Ähnlichkeiten mit Charlie Brown sind rein zufällig.