

# GameStars

## Phil Steinmeyer

Der Präsident der kleinen Spielefirma PopTop landete mit Railroad Tycoon 2 einen Riesenhit und gilt als einer der ernst zu nehmendsten Strategiespiel-Entwickler.



**Alter:** 31

**Nationalität:** Amerikaner

**Wohnort:** St. Louis, Missouri

**Beruf:** Spieledesigner

**Ausbildung:** Marketing- und Wirtschaftsstudium an der Universität Virginia

**Motto:** Don't worry, be happy.

### Historie

Wann	Was gemacht?
1994	Iron Cross
1995	Heroes of Might and Magic
1996	Heroes of Might and Magic 2
1998	Railroad Tycoon 2
1999	Railroad Tycoon 2 – The Second Century

## Die Meilensteine des Phil Steinmeyer



**Heroes of Might and Magic:** An dem Fantasy-Strategiespiel war der damalige Jungdesigner Phil Steinmeyer als Programmierer beteiligt.



**Railroad Tycoon 2:** Das gelungene Eisenbahn-Strategiespiel erweckte Ende 1998 den berühmten Sid-Meier-Klassiker zu neuem Leben.



**Railroad Tycoon 2: Second Century:** Im Addon zum Eisenbahn-Spiel führte Steinmeyer die Spieler in die Gegenwart – moderne Gebäude inklusive.



## 12 Fragen zu Pizza und Hobby-Verlust.

### Dein erstes Spiel war?

Empire.

### Drei Spiele für die einsame Insel?

Total Annihilation, Civilization, Diablo 2.

### Du wartest momentan auf?

Arcanum.

### Deine größte Spiele-Enttäuschung?

Railroad Tycoon 2 für die Playstation 1 – die Sony-Konsole ist dafür einfach nicht leistungsfähig genug.

### Deine beste Entscheidung?

Dass ich meine Firma PopTop an Take 2 verkauft habe – jetzt kann ich endlich wieder Spieldesigner sein statt Manager und Rechtsanwalt...

### Dein Lieblingsmusiker?

Jimmy Buffett.

### Dein Lieblingessen?

Pizza mit Schinken und Ananas.

### Dein Lieblingsbuch?

J.D. Salinger: Der Fänger im Roggen.

### Deine Lieblings-Website?

www.salon.com.

### Deine Lieblings-Fernsehserie?

Die Simpsons.

### Dein Non-Computer-Hobby?

Im Moment keine Zeit dafür – ich arbeite den lieben langen Tag.

### Dein Non-Computer-Traumjob?

Schriftsteller.

## »Arbeite so lange an deinem Spiel, bis du es satt hast oder der Publisher dir sagt, dass es fertig ist.«

Phil Steinmeyer über Sex, Drogen und Politik in Computerspielen.

**GameStar** Wie bist du in die Spiele-Industrie gekommen?

**Phil Steinmeyer** Ich habe ursprünglich langweilige Datenbanken programmiert. Das habe ich aufgegeben, um eine Zeit lang Shareware zu verkaufen, was auch nicht besonders lief. Doch damals habe ich viele Shareware-Spiele gesehen und mir gedacht: Hey, so was kann ich sicher besser! Daraus wurde mein erstes Kriegsspiel Iron Cross, das allerdings gleich kommerziell herauskam, und nicht als Shareware.

**GameStar** Was wäre dein Spiele-Traumprojekt, wenn du genug Geld hättest?

**Phil Steinmeyer** Vermutlich würde ich ein Mega-Tropico in 3D machen, mit einer riesigen Spielkarte und Millionen von superrealistischen Leuten, die alles tun, was echte Menschen auch können. Viele Programmierer träumen von der Wahnsinns-Technik oder Spitzen-Grafik. Das ist schon was Schönes, aber für mich sind es die menschlichen Handlungen, die interessant sind. Wenn ich wählen müsste, würde ich lieber perfekte Leute programmieren als perfekte Bilder.

**GameStar** Was ist der Schlüssel zum Erfolg der Railroad-Tycoon-Spiele?

**Phil Steinmeyer** Zum einen gibt es wohl niemanden, der Eisenbahnen nicht mag. Das ist noch immer das romantischste Transportmittel. Zum anderen waren die Pioniere vor hundert Jahren die mächtigsten und reichsten Industriemagnaten. Sie konnten tun und lassen, was sie wollten. Spieler mögen das. Die wollen mit absoluten Mächten spielen, das macht ihnen einfach am meisten Spaß.

**GameStar** Was magst du am meisten an deinem Beruf als Designer?

**Phil Steinmeyer** Wenn du über eine neue Spielidee jahrelang intensiv nachgedacht hast, die du zwar weiterentwickelt hast, wobei der Originaleinfall aber nie verlorengegangen ist, und schließlich kriegst du ihn wirklich zum Laufen... und dann funktioniert es nicht nur, wie es geplant war, es ist auch noch cool – das ist einfach das Beste.

**GameStar** Und wann passiert so was?

**Phil Steinmeyer** Je näher man an die Veröffentlichung des Spiels kommt. Am Anfang quält man sich vor einem leeren Monitor ab, doch nach und nach werden

die Lücken aufgefüllt, bis zum Schluss das Bild vollständig ist. Und richtig klasse ist es, wenn dann die Zeitschriften-Tests voller Lob sind für das, was man sich da zusammengereimt hat.

»Ich würde lieber perfekte Leute programmieren als perfekte Bilder.«

**GameStar** Was ist dein nächstes Spielprojekt?

**Phil Steinmeyer** Ist noch nicht entschieden. Wir haben verschiedene Sachen im Kopf. Vielleicht

»Barbie Fingernagel-Designer 2000«?

**GameStar** Würdest du zur Abwechslung gerne mal einen Shooter machen?

**Phil Steinmeyer** Ich mache lieber lustige Spiele ohne Gewalt. **GUN**

### Bordell oder Casino?

**Phil Steinmeyer:** »Eine der Ideen, die PopTop in Tropico ändern musste, waren die Bordelle. Es gibt nach wie vor tatsächlich Prostitution im Spiel, doch sie ist jetzt ein bisschen diskreter. Wir haben die Bordelle in Casinos umbenannt und die Damen des horizontalen Gewerbes in Showgirls, wobei die Grafik völlig gleich bleibt. Aufmerksame Spieler werden sofort merken, worum es in den Casinos geht, aber uns rettet der feine sprachliche Unterschied hoffentlich vor ein paar Gerichtsterminen. Wir haben aus ähnlichen Überlegungen auch so etwas wie harten Drogenhandel nicht ins Spiel gebracht. Solche Spiele sind sicher möglich, aber die Frage ist doch, ob sie wirklich spannend wären. Irgendwer hat uns mal vorgeschlagen, wir sollten als nächstes Drogen-



Eindeutiges Gewerbe, leicht kaschiert: Freudenhäuser gibt's auch in der Bananenrepublik von Tropico.

Tycoon machen – aber das haben wir dankend abgelehnt...«