

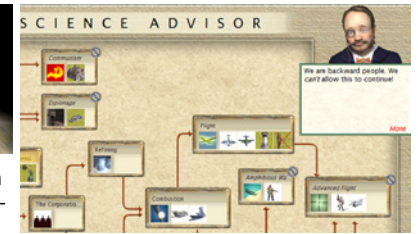
Sid Meier Der Spiele-Professor

Der Civilization-Schöpfer gilt als lebende Legende, als Meister der Spieldesign-Wissenschaft - und der Bescheidenheit. Ein Porträt. Von Michael Graf

Ich habe nachgedacht«, sagt Sid Meier, setzt sich zu uns und stellt die Schachtel mit dem Hühner-Wrap ungeöffnet auf den Tisch. Es ist Mittagspause, aber Sid kann jetzt nicht essen, er muss ein Problem lösen: »Ich habe darüber nachgedacht, wie man den Fußball reparieren könnte.« Mit Luftpumpe und Klebespray? Aber nein, Sid spricht ja nicht von einer undichten Gummikugel, sondern von der ganzen Sportart. Am Vortag hat Deutschland das Finale der Fußball-Weltmeisterschaft gegen Argentinien gewonnen, das entscheidende Tor fiel in der Verlängerung. Doch während Letztere in Berlin und Buenos Aires den Fan-Blutdruck bis an die Explosionsgrenze trieb, versank Sid gähmend in seiner Couch: »In der Verlängerung geht es einfach so weiter wie vorher, das Spiel wird bloß in die Länge gezogen. Das ist kein gutes Design. Es wäre doch viel spannender, wenn man die Regeln ändern würde ... zum Beispiel, wenn beide Teams in der Verlängerung ohne Torwart antreten müssten!« Nun hat sich Sid diesen Geistesblitz bestimmt vorab als Smalltalk-Eisbrecher zurechtgelegt, dennoch beweist er zweierlei. Erstens darf man mit Nordamerikanern einfach nicht über Fußball reden. Zweitens sind Regeln für Sid Meier das A und O; man muss sie analysieren, diskutieren – und dann so radikal ändern, dass sie das Spiel komplett umkrempeln. Sid brütet gerne über solchen Gedankenspielen, dreht Ideen, Formeln, Systeme so lange hin und her, bis sie funktionieren; er ist der Wissenschaftler unter den Entwicklern. Das hat ihn erfolgreich gemacht, sein Name steht



Sid Meier taucht immer mal wieder in seinen Spielen auf, hier als Forschungs- und Tutorial-Berater in Civilization sowie als Psi-Soldat in XCOM.



für Klassiker wie Civilization, Pirates!, Railroad Tycoon. In den Neunzigern gehört das Meier'sche Gesamtwerk ins Spieleregal wie der Brockhaus ins Wohnzimmer, Sid verantwortet schlaflose Nächte und Beziehungskrisen, begeisterte Schulhofgespräche und gescheiterte Prüfungen. Doch heute ist es ruhig geworden um die lebende Legende, aus dem Rampenlicht hat sich Sid weitgehend zurückgezogen. Umso gespannter setzen wir uns mit ihm zusammen, um über seine Karriere zu plaudern, über seine Philosophie, über Höhe- und Tiefpunkte. Und natürlich über die Sache mit den Dinosauriern.

An Höhepunkten mangelt es Sid Meiers Karriere gewiss nicht, das Kapitel »Auszeichnungen« in seinem Lebenslauf ist dicker als die Polizeiakte von Niko Bellic. Ein Auszug: 1996

krönt ihn die Website Gamespot zum einflussreichsten Designer aller Zeiten, nennt ihn »unseren Hitchcock, unseren Spielberg«. 1999 verewigt ihn die Academy of Interactive Arts & Sciences als zweiten Entwickler nach dem Mario-Vater Shigeru Miyamoto in ihrer Hall of Fame. Und seit 2008 führt ihn das Guinness-Buch der Spielerekorde als meistgeehrten Designer. Kurzum: Sid Meier darf in keiner Ruhmeshalle fehlen, er hat die Spieleindustrie geprägt wie Henry Ford die Automobilindustrie. Doch wer Sid gegenüber sitzt, erlebt keinen Exzentriker wie Richard Garriott, kein wirres Genie wie Will Wright, keinen Rhetorik-Gentleman wie Peter Molyneux. Sid Meier ist ein kleiner Mann mit sanfter Stimme und hoher Stirn. Er ist nicht der Typ, mit dem man sich vorstellen könnte, ein Bier trinken zu gehen. Er ist nicht

Chopper Rescue (1982)



Der junge Sid Meier experimentiert mit Arcade-Spielchen, darunter dieser Heli-Titel: Man fliegt durch 2D-Welten, ballert und rettet Geiseln.

Formula 1 (1982)



Ein Formel-1-Spiel? Von Sid Meier? Ja, allerdings abermals ein sehr arcadiges, aus der Vogelperspektive lenkt man vier kleine Pixelboliden.

Floyd of the Jungle (1982)



In Sids Vier-Spieler-Hüpfittel weicht man Alligatoren, Elefanten und sonstigem Getier aus, um ein Mädchen aus dem Dschungel zu retten.

Spitfire Ace (1982)



Die Flugsimulation, Sid Meiers erstes »richtiges« Spiel, begeistert auf dem Atari mit ihrem »kippenden« Horizont – technisch grandios.



Das erste Civilization ist zugleich das letzte, für das Sid Meier direkt verantwortlich zeichnet, das aktuelle Civilization 5 stammt von Jon Shafer.

der Typ, von dem man sich vorstellen könnte, dass er überhaupt Bier trinkt. Seine Kollegen beim Civilization-Studio Firaxis beschreiben ihn als ruhig, bescheiden. Im Büro gegenüber sitzt seine Ehefrau Susan, sie kümmert sich um Personalfragen, die beiden haben sich in der Kirche kennengelernt, singen gemeinsam im Chor, Sid spielt zudem Orgel. Alles wirkt so ... familiär, als hätte sich Sid bei Firaxis einen Kokon gesponnen, in dem er sich in Ruhe seinen Gedankenspielen widmen kann.

Sid Meier repariert den Fußball

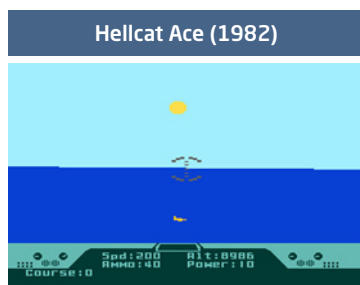
Ruhig, bescheiden, familiär – das ist also einer der Führungsköpfe dieser Industrie? Ja und nein. Sid ist Kopf, aber kein Anführer. »Ich will mich nicht um Geschäftliches, um Verwaltung kümmern«, sagt er. Firaxis wird daher nicht von ihm selbst geleitet, sondern von Steve Martin, der in den Neunzigern bei Microprose das Rechnungswesen lenkte. Ah, Microprose, der Name klingt bis heute, zu Sids legendärem Studio kommen wir gleich. Vorerst verharren wir bei Firaxis, bei dem Sid heute fungiert als ... ja, als was eigentlich? Bei fast allen Großprojekten hält er sich im Hintergrund, schon beim Firaxis-Meilenstein Alpha Centauri führt sein alter Weggefährte Brian Reynolds Regie, für den aktuellen Civ-Ableger Beyond Earth zeichnen die Nachwuchsdesigner David McDougall und Will Miller verantwortlich. Laut Sid will Firaxis so sicherstellen, dass alte Serien frisch bleiben. »Die Grundlage von Civ ist ja immer gleich. Da hilft es, wenn man neue Leute mit neuen Ideen reinbringt.«

Mag sein, der wahre Grund für Sids Zurückhaltung ist aber – Langeweile! Schon 1995, noch bei Microprose, reicht er die Design-Hoheit über Civ 2 an Brian Reynolds weiter, weil er keine Lust mehr darauf hat. »Ich hatte schon im ersten Teil alles umgesetzt, was ich umsetzen wollte. Die Menschheitsgeschichte bleibt die Menschheitsgeschichte. Ich wollte etwas anderes machen.« Sid sucht Herausforderungen, das war damals so, das ist bis heute so. Bei Firaxis feilt er an Konzepten, an neuen Ideen. »Manche davon werden umgesetzt, andere nicht«, sagt er. »Aber ich probiere immer etwas Neues aus und mache etwas Spaßiges, selbst wenn es sich vielleicht nicht vermarkten lässt.«

Neu und spaßig sind für Sid vor allem alternative Plattformen. Weil er den PC auswendiger kennt als der Papst die Bibel, wandelt er vermehrt abseits ausgetretener Windows-Pfade und erfreut sich neuer Herausforderungen. Das Konsolen-Spinoff Civilization: Revolution betreut er deshalb ebenso als Chefdesigner wie die Facebook-Variante Civilization World, zuletzt entwirft er das Doppeldecker-Taktikspiel Sid Meier's Ace Patrol für iOS. An seinen früheren Ruhm kann er so aber nicht anknüpfen, Civilization: Revolution gilt unter Serienveteranen als seicht; Civilization World läuft nach 20 Monaten Entwicklungszeit nicht einmal zwei Jahre lang und stirbt den Servertod, als die Social-Games-Blase platzt und Entwickler merken, dass doch nicht jeder Farmville-Klon lastwagenweise Geld einfährt. Auch Sids letzte PC-Projekte entwickeln nicht den Tiefgang, den man von ihm erwartet, etwa 2006 die müde Modelleisenbahn-Simulation Sid Meier's Railroads!. Sid ficht das nicht



»Ich könnte mir keinen besseren Job vorstellen«



Wenn man eine gute Technologie hat, dann melkt man sie auch: Kurz nach Spitfire Ace veröffentlicht Microprose diesen Quasi-Nachfolger.



Moment, hier wird ja gar nicht geschossen! Nach zwei Kampfspiele entwirft Sid einen zivilen Flugsimulator, in dem man Post liefert.



Sid Meiers erstes Strategiespiel ist zugleich einer der ersten (pausierbaren) Echtzeittitel und behandelt den Dritten Weltkrieg.



Sids nächste Flugsimulation gilt als erster Genvertreter mit 3D-Jets. Das Flugmodell ist eher unrealistisch, aber das stört damals kaum.



»Wieso macht es einen Unterschied, ob die Siegchance 2 zu 1 oder 20 zu 10 beträgt?«



In seinem kreativ-chaotischen Büro plaudert Sid Meier mit Michael Graf.

schied, ob die Siegchance 2 zu 1 oder 20 zu 10 beträgt? Das ist rechnerisch dasselbe!«, aber das genügt schon, um zu zeigen, wie er tickt: Sid ist ein Mensch der Zahlen, der Logik, der Regeln. Damit beschäftigt er sich am liebsten, das ist für ihn das Spannende an seinem Job. Er ist der Regelmacher.

Sid ist Kopf, aber kein Anführer

Sids akademischer Ansatz kommt nicht von ungefähr, Ende der Siebziger studiert der gebürtige Kanadier Informatik, zu einer Zeit also, als Heimcomputer ähnlich weit verbreitet sind wie Privatjets. Schon damals interessiert er sich für Spiele: Als er den Uni-Großrechner, ein geradezu steinzeitliches Lochkarten-Monstrum, dazu missbraucht, eine Tic-Tac-Toe-Variante zu basteln, fliegt er beinahe von der Schule. Doch Sid kriegt die Kurve und den Abschluss, Anfang der Achtzi-

an, er macht weiter, was ihm Spaß macht: »Ich liebe es, zu programmieren, zu experimentieren.« Könnte er sich denn nach nun 32 Jahren im Spielegeschäft gar nicht vorstellen, mal die Branche zu wechseln, etwa wie Chris Roberts zum Film? »Nein, ich kann mir keinen besseren Beruf vorstellen. Ich bin Spieler und Spieledesigner.« Und auch bei den Spielen selbst hat Sid seine Prinzipien, er würde niemals Free2Play-Titel entwickeln, die Spieler frustrieren, um sie zum Geldausgeben zu zwingen: »Es gibt gute Arten von Free2Play-Spielen. Aber wenn es nur darum geht, Spielern das Geld aus der Tasche zu ziehen, dann schwimmt die Grenze zwischen Designer und Geschäftsmann. Dafür bin ich nicht zu haben.« Und

noch etwas kommt für ihn nicht infrage: »Shooter sind mir zu brutal.« Sid ist ein Mann der leisen Töne.

Wer wissen möchte, welche Aspekte des Spielermachens Sid am meisten begeistern, der muss den Vortrag anschauen, den der Designer anno 2010 auf der Games Developers Conference gehalten hat. Unter dem Titel »Die Psychologie des Spieldesigns: Alles, was ihr wisst, ist falsch« referiert Sid über die Hinterstübchen der Spieler. Spannende Sache, doch Sid ist kein begnadeter Redner, er reißt nicht mit, wirkt eher wie ein vergeistigter Professor. Nur an einer Stelle blüht er auf: als es um Zahlen geht, genauer gesagt um Siegchancen in einem Strategiespiel. »Wenn das Spiel vor dem Kampf berechnet, dass die Wahrscheinlichkeit für einen Sieg 3 zu 1 beträgt, dann heißt das rein rechnerisch, dass man einen von vier Kämpfen verliert«, doziert Sid. »Doch wenn die Spieler tatsächlich verlieren, ärgern sie sich. Wenn sie hingegen bei einer umgekehrten Siegchance von 1 zu 3 gewinnen, wundern sie sich nicht, sondern denken, sie hätten es verdient.« Eine solche Denkweise ist Sid fremd: »Ich bin Mathematiker und betrachte mich als logisch denkende Person. Aber das hat nichts mit Mathematik zu tun, da muss Psychologie dahinterstecken.« Sid treibt dieses Problem noch weiter (»Wieso macht es für viele Spieler einen Unter-



Als Ex-Pilot zeigt sich Sids Microprose-Mitstreiter John »Wild Bill« Stealey gerne in Fliegerkluft, auch 1998 bei seinem Besuch in der GameStar-Redaktion.

Silent Service (1985)



In seine erste U-Boot-Simulation baut Sid auf Anraten seines Kollegen Bill Stealey ein Deckgeschütz ein, das überaus beliebt wird.

Crusade in Europe (1985)



An diesem Zweiter-Weltkriegs-Wargame wirkt Sid als Co-Designer mit, es ist das erste einer Serie von fünf historisch korrekten Kriegsspielen.

Gunship (1986)



Weil seine erste komplett dreidimensionale (Hubschrauber-)Simulation zu viel Leistung frisst, lernt Sid 3D-Mathe zur Optimierung.

Sid Meier's Pirates! (1987)



Das legendäre Piratenabenteuer trägt als erstes Spiel Sids Namen im Titel, um das Interesse von Simulationsfans zu wecken. Klappt!



Sowohl Civilization 2 als auch Alpha Centauri (Mitte) stammen eigentlich von Sid Meiers altem Weggefährten Brian Reynolds.

ger arbeitet er als Programmierer beim Mikrochip-Hersteller General Instrument, auch nach Feierabend hockt er am Rechner und entwirft Arcade-Spielchen. Bei einer Konferenz in Las Vegas erzählt er das einem Kollegen: John Wilburn »Wild Bill« Stealey ist Geschäftsmann, Ex-Kampfpilot und das genaue Gegenteil von Sid: gesellig, ruppig, laut. »Er sagte zu mir, wenn du ein Spiel machst, kann ich es verkaufen!«, erinnert sich Sid. Was Stealey bei dieser ersten Begegnung beeindruckt, umreißt der Ex-Flieger Jahre später gegenüber dem US-Blog Kotaku: In einem Hotelkeller stolpern er und Sid über Arcade-Automaten und duellieren sich, Sid gewinnt jedes einzelne Mal. Doch dann entdeckt Stealey Ataris Doppeldecker-Simulator Red Baron, es geht um die Ehre: Zumindest da müsse er als Ex-Pilot doch unschlagbar sein! Stealey schwingt sich an den Joystick und erkämpft 75.000 Punkte, das reicht auf Anhieb für Platz drei der Highscore-Liste. Dann ist Sid dran – und erzielt 150.000 Punkte. »Wie hast du das angestellt?«, fragt Stealey verdattert. »Na ja«, sagt Sid, »während du gespielt hast, habe ich die Algorithmen auswendig gelernt.« Wir notieren uns, niemals Poker gegen den Mann zu spielen.

So avanciert der Hotelkeller zum Geburtsort eines Dream-Teams, 1982 gründen der Spiele-Professor und der Luftwaffen-Schreihals ihr eigenes Studio: Microprose. Anfangs arbeiten die beiden tagsüber noch in ihren alten Jobs, irgendwann konzentrieren sie sich dann ganz auf Spiele. »Wir befürchteten damals, dass wir zu spät dran seien«, sagt Sid, »es gab schon so viele Spielefirmen.« Doch Microprose sticht aus der Ursuppe heraus, Sid und Stealey bilden eines der seltsamsten

Paare der an seltsamen Gestalten nicht unbedingt armen Spielebranche der Achtziger: Während Sid friedlich vor sich hin programmiert, macht »Wild Bill« seinem Namen alle Ehre und rührt unermüdlich die Werbetrommel, posiert in Pilotenkluft neben Kampfflugzeugen und poltert über Spielemessen. »Unser grundverschiedenes Naturell war

Zwischen Mathe und Psychologie

das Geheimnis unseres Erfolges«, sagt Sid. »Bill kümmerte sich um das Geschäft, ich entwickelte Spiele.« Schon damals sucht der Designer nach Herausforderungen, wälzt Programmcode, vergräbt sich in Formeln. Beim Microprose-Frühwerk Spitfire Ace, dank Stealeys Einfluss natürlich eine Flugsimulation, grübelt Sid, wie sich auf dem Atari 800 der 2D-Horizont nach links und rechts kippen lässt, um Schräglagen zu simulieren. »Wir haben es geschafft, indem wir tricksten und Assembler-Code direkt in die Eingeweide des Rechners stopften«, erzählt Sid. »Es war schließlich eine Pionierzeit, wir mussten mit beschränkter Hardware auskommen und kreative Lösungen aushecken. Dabei habe ich zum ersten Mal gemerkt, wie sehr Programmierung und Spieldesign zusammenhängen: Wenn man spielerische Probleme lösen will, sollte man auch die Mathematik verstehen, die dahintersteckt.« Da spricht er wieder, der Wissenschaftler.

Auch bei späteren Spielen ringt Sid mit technischen Problemen – und löst sie. Sein F-15 Strike Eagle gilt 1984 als erste Flugsim-

mulation mit in 3D modellierten Jets. Ein Jahr später entwirft Sid für das U-Bootspiel Silent Service ausgefeilte Grafikformeln, die stufenlose Zooms von der ganzen Pazifikkarte hinab auf ein einzelnes U-Boot erlauben, indem sie die Karte nach dem Fraktal-Prinzip fortlaufend neu generieren. Klingt kompliziert? Oh ja, wir sind schon nach »U-Boot« ausgestiegen. Doch Sid sammelt in dieser Zeit wertvolle Erfahrungen, die seine späteren Designmaximen prägen: »Wir haben damals auch gelernt, dass die Vorstellungskraft der Spieler ein sehr hilfreiches Werkzeug sein kann. Selbst ein kleiner roter Punkt auf dem Radar wird in ihrem Kopf zum sowjetischen Kampfjet.« Das zeichnet Sids Spiele bis heute aus, wenn in Civ 5 kleine Männchen aufeinander einschlagen, toben vor unserem geistigen Auge ja auch wilde Schlachten. »Man muss nicht alles detailliert darstellen«, sagt Sid. »Ich überlasse es einfach der Fantasie.«



Der XCOM-Chefentwickler Jake Solomon herzt Sid Meier und seine Frau Susan.

F-19 Stealth Fighter (1987)



Die Flugsimulation war laut Sid vor allem so beliebt, weil »unsere F-19 viel cooler war als später die realen, langweiligen Tarnkappenflieger«.

Red Storm Rising (1988)



Bei seinem ersten Lizenzspiel (einer U-Bootsimulation) arbeitet Sid für Tom Clancy: »Tom war sehr zugänglich und ließ uns Freiraum.«

F-15 Strike Eagle 2 (1989)



Die Fortsetzung erntet zwar Kritik für ihre weiterhin recht anspruchslose Flugsphysik, ist aber gerade deshalb ideal für Gelegenheitsflieger.

Sid Meier's Covert Action (1989)



Der Genremix des Agentensimulators läuft unrund, actionreiche Einbrüche und übergreifender Strategiemodus stehen sich oft im Weg.

Bill Stealey lässt derweil Sids Fantasie freien Lauf: »Ich habe ihm nicht gesagt, wie er seinen Job zu machen hat. Er hat mir nicht gesagt, wie ich meinen Job zu machen habe«, erzählt Sid. »Außer beim Deckgeschütz.« Eine frühe Version von Silent Service hält Stealey für langweilig. Er will nicht bloß unter Wasser herumfahren und Torpedos verschießen, sondern auch auftauchen und Schiffe mit dem Deckgeschütz versenken! »Ich fand das unhistorisch, baute es aber ein. Dann präsentierte Bill das Spiel einer Handelskette, deren Vertreter gelangweilt zuschauten – bis er auftauchte und mit dem Deckgeschütz rumballerte. Dann jubelten sie und wollten das Spiel unbedingt haben. Das muss ich mir bis heute anhören!« Noch etwas anderes verdankt Sid seinem Mitstreiter: dass der Name »Sid Meier« zur Marke wird. Schon bei der US-Fassung von Silent Service lässt Stealey die Unterschrift des Designers auf die Packung drucken, der britische Publisher US Gold geht noch einen Schritt weiter und ergänzt die Schachtel um eine »Botschaft des Designers«, in der Sid die Idee hinter dem Spiel umreißt. Denn die noch junge Industrie entdeckt ihre Stars, mit beliebten Entwicklern, so das Credo, könne man prima werben und mehr Spiele verkaufen. Deshalb lässt sich der Ultima-Erfinder Richard Garriott in einer Ritterrüstung ablichten, deshalb stellt Microprose Sid Meier mehr und mehr in den Vordergrund.

Sids endgültiger Vermarktungsdurchbruch gelingt schließlich 1987 mit Pirates!. Mitte der Achtziger hat Sid allmählich genug davon, Flugzeuge und Schiffe zu simulieren, er sucht eine neue Herausforderung: ein Piratenspiel. Woher die Idee kommt, ist umstritten, Stealey sagt, der Schauspieler Robin Williams habe sie ihm auf einer Veranstaltung zugehört, Sid meint, die Idee stamme von einem Kollegen. So oder so ist Pirates! ein untypisches Microprose-Spiel. »Bill fragte mich damals, hey, was wird unser nächstes Flugzeugspiel?«, erzählt Sid. »Und ich sagte, na ja, ich mache keines.« Stattdessen zerbricht er sich den Kopf über Freibeuter: »Ich wollte

alle Aspekte des Piratenlebens abbilden, aber kein lahmes Text-Adventure machen, sondern etwas mit Action.« Das Ergebnis ist ein Mix aus unterschiedlichen Ebenen: frei besegelbare Karibik, Handel, Seeschlachten, Fechtduelle. Heute wird Pirates! für diese Vielfalt und seine mechanische Eleganz verehrt, damals jedoch ist Stealey skeptisch – und beschließt, Sids Namen in den Titel aufzunehmen, das Spiel heißt nicht Pirates!, sondern Sid Meier's Pirates!. »Bill glaubte, dass die Spieler von Microprose Simulationen erwarteten und ein Piratenspiel ignorieren würden«, sagt Sid Meier. »Also wollte er ihr Interesse wecken, in dem er möglichst deutlich damit warb, dass Pirates! vom Erfinder von F-15 Strike Eagle stammt.«

Es funktioniert, Pirates! verkauft sich prima. Stealey und Sid beschließen, Sids Namenszug fortan auf alle »neuartigen« Spiele – also alle Nicht-Simulationen – zu drucken, an denen Sid mitwirkt. Denn nach dem Erfolg von Pirates! will Microprose expandieren und frische Genres besetzen, das Team wächst. Der Name Sid Meier soll als Leuchtturm aus dem erweiterten Portfolio blinken, als Fanal für

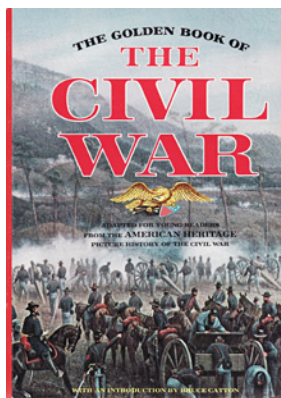
originelles und durchdachtes Spieldesign. Das geht aber erst mal schief, das Spionage-Abenteuer Sid Meier's Covert Action verschmilzt 1990 zwar nach Pirates!-Manier Action- und Strategiespiel, ist jedoch nicht zu Ende gedacht. Sid gesteht: »Der Fehler war, dass die beiden Spielebenen miteinander wetteiferten. Im Action-Modus brach man in Gebäude ein und suchte nach Beweisen, mit denen man im Story-Teil ein Geheimnis aufdecken sollte. Beides machte für sich gesehen Spaß, doch die Spielebenen behinderten sich gegenseitig: Man wollte das Geheimnis lösen, wurde

von einer Actionsequenz unterbrochen, brach ein, verließ das Gebäude wieder – und hatte ganz vergessen, was das gesuchte Geheimnis war.« Daraus leitet Sid seine »Covert Action-Regel« ab: Nicht jede gute Idee, die für sich gesehen Spaß macht, bereichert ein Spiel auch als Ganzes. Deshalb hat zum Beispiel Civilization bis heute keine Taktikschlachten auf separaten Karten.

Bei Sids anderem Projekt klappt's besser: Ebenfalls im Jahr 1990, als der Spieletitel »Tycoon« noch kein Schimpfwort ist, veröffentlicht Sid das bahnbrechende Railroad Tycoon, in dem man eine Eisenbahngesellschaft leitet. »Mir gefiel die Idee, dass man mit einem kleinen Bahnhof beginnt, dann Gleise verlegt und immer weiter wächst«, erzählt Sid. Für Züge interessiert er sich, seit er als Kind seine Großeltern besucht hat, deren Haus an einer Bahnstrecke lag. Der kleine Sid ist begeistert davon, wie regelmäßig die Züge vorbei rauschen, will so oft wie möglich den Bahnhof besuchen. Zugleich spielt er mit Holzzügen, Spielzeugsoldaten, Bauklötzen, schon als Kind erschafft Sid ganze Welten. Railroad Tycoon ist da nur die erste logische Folge, sagt er: »Ich sah, dass es viel befriedigender ist, etwas zu erbauen, als etwas zu zerstören. Diese Erkenntnis führte zu meiner nächsten Spielidee.«

Der Doktor und der wilde Bill

Also natürlich zu Civilization. Auch für Geschichte interessiert sich Sid schon als Kind, seitdem ihm sein Vater ein Buch über den Amerikanischen Bürgerkrieg geschenkt hat. Inspiriert von SimCity entwirft er ein Spiel über die Menschheitsgeschichte – das in Echtzeit abläuft. »Ich merkte jedoch, dass man bei einem Echtzeitspiel die meiste Zeit nur zuschaute. Man musste fast nichts tun.« Also sieht sich Sid nach neuen Vorbildern um – und stößt auf Empire, ein rundenbasiertes Strategiespiel. »Ich habe Civilization in Runden unterteilt, das war der Schlüssel. Plötzlich fühlte sich der Spieler nicht mehr wie ein Beobachter, sondern wie ein Herrscher, der wichtige Entscheidungen fällen musste.« Später wird Sid hieraus seine meistzitierte Designregel ableiten: Ein gutes Spiel ist eine Abfolge interessanter Entscheidungen. Sid selbst muss bei Civilization nun entscheiden, welche geschichtlichen Infos er ins Spiel packt: »Ich las Kinderbücher, die enthalten alle wichtigen Fakten, ohne unnötig in die Tiefe zu gehen.« Daraus destillieren Meier und sein Mitstreiter, der spätere Age of Empires-Macher Bruce Shelley, die Zivilisationen, Kampfeinheiten, Weltwunder. Der Rest ist Geschichte, anno 1991 erobert Civilization die Spielerherzen im Sturm, es bleibt



Als Kind bekommt Sid dieses Bürgerkriegsbuch geschenkt. Es weckt sein Interesse an Geschichte.

Sid Meier's Railroad Tycoon (1990)



Für sein motivierendes Eisenbahn-Aufbauspiel baut Sid im Büro eine Modellstrecke auf: »Ich glaube, die wurde niemals wirklich fliegt.«

Sid Meier's Civilization (1991)



Muss man dazu noch etwas sagen? Sids Meisterwerk prägt seinen Namen, ist aber auch das einzige PC-Civilization, das er selbst entwirft.

Sid Meier's Colonization (1994)



Das grandiose »Kolonialreich-Civilization« trägt Sids Namen, aber nicht seine alleinige Handschrift, Regie führt hier Brian Reynolds.

Sid Meier's Gettysburg! (1997)



Schon als Kind interessiert sich Sid für den US-Bürgerkrieg, bei Firaxis darf er ihn endlich als (solides) Echtzeit-Strategiespiel umsetzen.



Firaxis beschäftigt heute rund 120 Mitarbeiter, doch Sid Meier hat sich seine Kreativnische bewahrt.

als DAS Sid-Meier-Spiel im Spielergedächtnis haften. Sid hat den Designer-Olymp erreicht – als Gott der Rundenstrategie.

Damit wandelt sich auch die Marke Sid Meier. Während sein Name anfangs generell für originelles Design stehen sollte, beschränkt er sich nach Civilization auf (Runden-)Strategie. Noch dazu tragen ihn immer mehr Spiele, die Sid nicht selbst entwickelt. Fürs Kolonial-Strategiespiel Sid Meier's Colonization zeichnet ebenso Brian Reynolds verantwortlich wie später für Sid Meier's Civilization 2 und Sid Meier's Alpha Centauri. Findet es Sid nicht unfair, den Werken anderer Entwickler seinen Stempel aufzudrücken? »Wir verwendeten meinen Namen ja nur für Spiele, die ich selbst entworfen habe, oder für Fortsetzungen meiner Spiele«, verteidigt sich Sid. Zugegeben, Colonization und Alpha Centauri beruhen auf dem Civilization-Konzept, ihre Neuerungen stammen aber maßgeblich von Reynolds. Der Name Sid Meier ist vielmehr

Der Gott der Rundenstrategie

zur Werbemarke geworden, vergleichbar mit Steven Spielberg. Oder hatten Sie etwa geglaubt, dass der Hollywood-Altmeister bei, sagen wir, der Mystery-Miniserie Taken selbst im Regiestuhl saß? Nix da, er war nur Produzent, dennoch heißt die Serie offiziell »Steven Spielberg Presents Taken«. So geht eben Marketing. Als wir Sid fragen, wofür die Marke Sid Meier heute stehe, drückt er herum: »Naja, sie steht für Spiele, die den Spieler ernst nehmen, in denen das Gameplay an erster Stelle steht, und in denen man etwas lernt, zum Beispiel über Eisenbahnen oder

Geschichte.« Abgesehen vom Lerneffekt könnte dieser Spruch aus jeder x-beliebigen PR-Abteilung stammen, wir glauben Sid aber zumindest, dass er's ehrlich meint: Gutes Spieldesign ist ihm tatsächlich wichtig. Und das aus gutem Grund, er will ja seine Marke nicht ruinieren, auch jetzt nicht bei Firaxis.

Bevor die Marke und der Mensch Sid Meier zu Firaxis wechseln, gerät jedoch erst mal Microprose ins Trudeln. Trotz Sids Erfolge verschuldet man sich mit einem katastrophalen Ausflug ins Spielautomaten-Geschäft so sehr, dass Stealey das Studio 1993 an den Rivalen Spectrum Holobyte verkaufen muss. Im Folgejahr verlässt Sids langjähriger Weggefährte das Unternehmen. Sid bleibt noch bis 1996, viel Spaß macht ihm die Arbeit aber nicht mehr: »Wir spielten irgendwie die zweite Geige. Ich meine, wir hatten F-15 Strike Eagle, und Spectrum Holobyte hatte Falcon, die große Simulationsserie. Daran sollten wir dann weiterarbeiten. Denn Spectrum Holobyte war an der Börse, es ging plötzlich nur noch um Fortsetzungen, um Bilanzen und Quartalsberichte. Wir sprachen immer häufiger von der guten, alten Zeit der kleinen Teams und gemeinsamen Mittagessen, als noch das Spiel im Vordergrund stand und nicht das Geschäft. Heute arbeiten Indie-Teams wieder so familiär, das finde ich klasse. Damals war das komplett verlorengegangen.« Sid will keine Fortsetzungen entwickeln, um Aktionäre zu beglücken, ihm graut vor anonymen Spielfabriken. Als dann 1996 auch noch eine heftige Entlassungswelle durch Microprose rollt, beschließt er gemeinsam mit Brian Reynolds und dem Civilization-Komponisten Jeffery Briggs, ein eigenes Studio zu gründen: Firaxis. Nun haben es frischgebackene Studios ja nicht immer



»Es ist befriedigender, etwas zu erbauen, als etwas zu zerstören«

leicht, doch die namhaften Designer arbeiten hart daran, wieder das tun zu dürfen, was sie am liebsten tun: in Ruhe Spiele entwickeln. Während etwa zwischen Microprose und Activision ein hitziger Rechtsstreit um die Marke Civilization tobt, lehnt sich Sid zurück und widmet sich stattdessen dem Amerikanischen Bürgerkrieg – wir erinnern uns an das Buchgeschenk seines Vaters –, folgerichtig sind die ersten Firaxis-Werke die Bürgerkriegs-Titel Sid Meier's Gettysburg! und Sid Meier's Antietam!, zugleich Sids erste Echtzeit-Strategiespiele seit frühen Microprose-Tagen.

Heute ist Firaxis längst an 2k Games verkauft, Briggs und Reynolds sind weg. Nur Sid ist noch da – warum sollte er auch gehen? In seinem Labor forscht er fröhlich an neuen Ideen, das Tagesgeschäft überlässt er anderen, wie es sich für Wissenschaftler gehört. Stephen Hawking schraubt ja auch keine Teleskope. Auch Sids Büro sieht, nun, kreativ aus: Der Schreibtisch ertrinkt in Zetteln und

Sid Meier's Alpha Centauri (1999)



Der Firaxis-Meilenstein verpflanzt das Civilization-Prinzip auf einen anderen Planeten, den Designhut hat abermals Brian Reynolds auf.

Sid Meier's SimGolf (2002)



Weil sein angedachter Dinosauriertitel einfach nicht funktioniert, baselt der frustrierte Sid dieses (unter-schätzte) Golfplatz-Aufbauspiel.

Sid Meier's Pirates! (2004)



Am aufpolierten und gelungenen Piratenspiel-Remake beteiligt sich Sid wieder als Chefdesigner und programmiert sogar selbst mit.

Sid Meier's Railroads (2006)



Sids Fans erwarten ein neues Railroad Tycoon, bekommen aber ein seichtes und wenig herausforderndes Modelleisenbahn-Aufbauspiel.



Mit Civilization: Revolution und Civilization World stößt Sid auf neue Plattformen vor.

Kaffeebechern, im Regal türmen sich Lexika und Plastikdinosaurier, in einer Zimmerecke grinst ein mannsgroßer grüner Plüschaffe, in den anderen stapeln sich Kartons. Hinter Sids Stuhl steht ein Keyboard; um zu klimpern, muss er sich einfach vom PC wegrehen, das Notenbuch zu Elton Johns Album »Goodbye Yellow Brick Road« liegt bereit. Wir fühlen uns wie in einem Kinderzimmer, es fällt leicht, sich vorzustellen, wie Sid hier in anderen Welten versinkt – und auch mal 20 Monate lang an einem letztlich erfolglosen Facebook-Spiel arbeitet, egal, Hauptsache, es macht Spaß. Dafür braucht's jedoch auch ein finanzielles Fundament, schließlich muss Firaxis derweil Gehälter und Rechnungen bezahlen. »Wir haben zum Glück solide Marken wie Civilization und XCOM, die mir erlauben, weiter kreativ zu arbeiten«, sagt Sid. Umgekehrt profitiert das Studio vom Namen der lebenden Legende, Sid Meier ist das Maskottchen von Firaxis, selbst wenn er mit den großen Serien wenig zu tun hat.

Wohlgemerkt »wenig«, nicht »gar nichts«, die Kollegen fragen ihn regelmäßig um Rat, mindestens einmal pro Woche setzt sich Sid

Sid kämpft mit den Dinos

mit den Teamleitern zusammen. Als etwa der XCOM-Chef Jake Solomon verzweifelt, weil sein Prototyp keinen Spaß macht, rät ihm Sid, einfach weiter daran zu schrauben, bis es klappt. Das klingt banal, spiegelt aber Sids Philosophie wider: Wenn ein Spiel keinen Spaß macht, dann muss man es spielen, spielen, spielen. Diesen Test-Tretmühle nennt Sid »den Spaß finden«, doch das alleine reicht nicht: »Bei Problemen muss man dras-

tisch eingreifen.« Sids Grundregel lautet dabei: »Verdopple es oder halbiere es.« Falls ein System partout hakt, sagt er, dann bringe es nichts, im Promillebereich an Werten rumzudoktern: »Bei Colonization haben wir damals eine Woche vor Release den Einzugsradius der Städte von zwei Feldern auf eines halbiert. Das war irre, aber es hat danach mehr Spaß gemacht.« Bei Fortsetzungen gilt laut Sid überdies die »33/33/33-Regel«, ein guter Nachfolger enthalte 33 Prozent Neues, 33 Prozent unverändertes Altes und 33 Prozent Altes, das verbessert wurde. Okay, beim nächsten Civ werden wir nachrechnen – und drücken beim fehlenden Prozentpunkt mal ein Auge zu, Sid hat's ja nicht so mit Zahlen, haha. Jedenfalls scheint er tatsächlich für jeden Aspekt der Spieleentwicklung eine Regel parat zu haben. Er ist eben der Regelmacher.

Manchmal aber weiß selbst Sid nicht weiter, für die größte Niederlage seiner Karriere macht er die Dinosaurier verantwortlich: »Ich fand Dinos schon immer faszinierend, also schlug ich unserem damaligen Publisher Electronic Arts vor, ein Spiel mit ihnen zu entwickeln. Und sie sagten, klar, mach ruhig. Also habe ich ungefähr ein Jahr lang herumprobiert, habe es mit einem Echtzeit-Strategiespiel versucht, mit einem Runden-titel, mit einem Kartenspiel à la Magic: The Gathering. Keines davon hat die Coolness von Dinosauriern übergebracht.« An einem Freitagabend des Jahres 2001 fährt Sid schließlich frustriert nach Hause und kehrt am folgenden Montagmorgen mit einem Spiele-Prototypen ins Büro zurück. Seine Marketing-Chefin Kelley Gilmore erinnert sich: »Wir dachten, er hätte das Dino-Spiel endlich hingekriegt, doch dann kommt er damit an!« Denn der Prototyp hat gar nichts mit Dinosauriern zu tun, sondern entpuppt sich als – Golfplatz-Aufbauspiel! Ohne das



»Ich mache immer irgendwas Spaßiges«

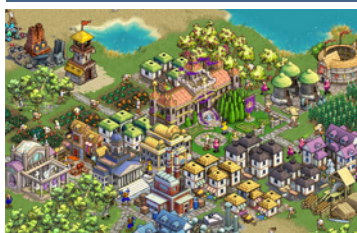
Wissen der Kollegen hat Sid heimlich daran gearbeitet. »Weil ich bei den Dinos nicht weiterkam, musste ich etwas anderes machen«, sagt er: »etwas, was ich kann, ein Aufbauspiel. Da hatte ich die Golfplatz-Idee, und EA sagte, na gut, mach eben das.« Mitte 2002 kommt das durchaus unterhaltsame Sid Meier's SimGolf in die Läden. Aber was ist mit den Dinosauriern? »Ich würde immer noch gerne ein Spiel mit ihnen machen«, schwärmt Sid. »Aber nur, wenn es ihre ganze Vielfalt widerspiegelt, es gab ja Dinosaurier an Land, im Meer und in der Luft. Ich weiß nicht, wie ich das unter einen Hut bringen soll.« Da muss sich der Spiele-Professor wohl nochmal in seinem Labor verkriechen, die Zeit dazu hat er ja. Und falls er vorher etwas anderes machen möchte – nun, wie wär's denn mit einem rundenbasierten Fußballspiel? »Rundenbasiert? Hm, ja, könnte funktionieren«, murmelt Sid, vermutlich denkt er schon über die Spielregeln nach. Uns soll's recht sein. So lange der verdammte Torwart im Tor bleibt. GR

Sid Meier's Civilization: Revolution (2008)



Der Konsolenabteiler ist das erste Civilization, an dem Sid wieder als Chefdesigner schraubt. Unter Serienkennern gilt es aber als leicht.

Civilization World (2011)



20 Monate Entwicklungszeit investiert Sid ins Facebook-Spiel, das jedoch eher an ein erweitertes Farmville erinnert als an ein echtes Civ.

XCOM: Enemy Unknown (2012)



An Firaxis' sehr gutem Ufo-Remake wirkt Sid ebenfalls nur in beratender Funktion mit, die Credits listen ihn als »Creative Director« auf.

Sid Meier's Ace Patrol (2013)



Das Doppeldecker-Rundentaktikspiel für iOS ist Sids neuestes »eigenes« Spiel. Welche Plattform fordert ihn wohl als nächste heraus?