

## Interview mit Sid Meier

# »EIN FERRARI MACHT AUS MIR KEINEN BESSEREN DESIGNER«



Binnen einer Woche könne er etwas Besseres als den Spielautomaten Red Baron programmieren, wettet Sid Meier, als er 1982 den Ex-Kampfpiloten Bill Stealey trifft. Daraus resultiert das Flugactionspiel Hellcat Ace, für dessen Verkauf der Publisher Microprose gegründet wird. Hier designt Meier zunächst Simulationen wie F-15 Strike Eagle und Silent Service, dann Strategieklassiker wie Pirates!, Railroad Tycoon und Civilization. 1996 gründet er Firaxis, wo er bis heute die Kollegen berät und mit Spielideen experimentiert. Von Heinrich Lenhardt

## GameStar: Sid, was macht Rundenstrategie so besonders reizvoll?

**Sid Meier:** Der Rundenaspekt erlaubt es dem Spieler, wirklich vorzudenken. Das Spiel gibt dir so viel Zeit, wie du willst, um über deinem Plan, deinen Entscheidungen, deinen Optionen zu brüten. Das Fehlen eines Zeitlimits erlaubt mehr Spieltiefe. In einem Echtzeitspiel können die Entscheidungen nicht so tiefgründig sein, weil du sie sehr schnell treffen musst. Indem wir uns bei Civilization für den Rundenablauf entschieden, konnten wir ein Spiel erschaffen, bei dem du ständig zwischen Militär, Wirtschaft und Diplomatie abwägen musst. Wenn dich für eine Sache entscheidest, wird dadurch etwas Anderes verhindert. Und der Rundenablauf gibt dir die Zeit, um in Ruhe darüber nachzudenken.

## Auch deine jüngste Eigenentwicklung Sid Meier's Starships ist ein Rundenstrategiespiel. Kann man die Rundenstrategie als dein Lieblingsgenre bezeichnen?

Ich beginne bei einem neuen Spiel nicht mit der Entscheidung, ob es in Runden oder in Echtzeit ablaufen soll. Es hängt vom Thema ab, und wie man es am besten umsetzen kann. Zugegeben, bei Raumschiffen denkt man vielleicht nicht zuerst an Rundenablauf. Aber als wir Starships entwickelten, konnten wir dadurch diesen Vorausplanungsaspekt hinzuzufügen, zudem passte es zur Idee, eine ganze Flotte zu managen. Pirates! hatte hingegen Echtzeit-

elemente, dann war da Gettysburg – ich habe eine ganze Reihe von Echtzeitspielen gemacht. Es hängt wirklich davon ab, was am besten passt. Ich kann aber nicht leugnen, dass ich meinen Spaß an rundenbasierten Spielen habe.

## Bei welcher neuen Idee überlegst du derzeit, ob sie als Echtzeit- oder Rundenstrategie mehr Sinn macht?

[lacht] Ich habe in der Tat fünf, sechs verschiedene Prototypen auf meiner Festplatte, bei denen wir nur auf die richtigen Ideen warten, um bestimmte Probleme zu lösen. Ich arbeite also immer an etwas Neuem, es gibt noch viele Spiele zu machen. Es geht wirklich darum, die magische Kombination aus einer Idee und einigen Mechaniken zu finden, die funktioniert – dann fügst du mehr und mehr Dinge hinzu, bis daraus schließlich ein fertiges Spiel wird.

## An deiner Arbeitsweise hat sich im Laufe der Jahrzehnte also nicht viel geändert? Civilization begann ja auch als einer von zahlreichen Prototypen, an denen du getüftelt hast?

Ja, damals schwirrten so einige Prototypen herum. Ich habe immer noch meinen Spaß an dieser Art der Entwicklung. Die Tools sind heutzutage natürlich besser. Und ich habe Zugriff auf die Grafiken aller bisherigen Civilization-Spiele, es gibt also eine Menge Bauteile, die ich mir einfach für Prototypen schnappen kann, wodurch die schon sehr früh ziemlich gut aussehen. Für mich ist das der Teil eines Projekts, an dem ich am meisten Spaß habe: Die Anfangsphase, wenn alles noch möglich ist und du herumprobierst, um zu sehen, was funktioniert oder was rausgenommen werden muss.

## Hast du noch Zeit für diesen kreativen Luxus? Musst du als Creative Director bei Firaxis nicht ständig in Meetings sitzen, oder wie sieht dein Arbeitstag etwa aus?

Ich mache ein bisschen von allem. Morgens beim Frühstück schreibe ich auf, was ich im Laufe des Tages erledigen möchte. Für die Prototypen, an denen ich gerade arbeite, bekomme ich über Nacht Ideen für neue Features oder die Lösung von Problemen. Es gibt einige Meetings, aber normalerweise bin ich der Lage, mindestens den halben Tag mit der Arbeit an einem Prototyp zu verbringen. Wir haben ein tolles Team von Produzenten, Direktoren und Managern, die mir den Rücken freihalten. Ich muss nicht allzu viel Managementkram machen, sondern kann mit den Leuten über Spiele reden, mir ansehen, was sie entwickeln, und an meinen eigenen Sachen arbeiten.



Das von Sid entwickelte F-15 Strike Eagle gilt als erste Flugsimulation mit in 3D modellierten Kampffjets.

### Deine letzten Titel wie Starships waren eher kleinere iOS-Entwicklungen. Besteht die Chance, dass einer deiner nächsten Titel wieder ein großes PC-Spiel sein könnte?

Im Prinzip ist alles möglich – aber je größer das Budget, desto vorsichtiger ist man damit, einem Projekt grünes Licht zu geben. Wir sind in der glücklichen Lage, tolle Marken wie Civilization und XCOM zu haben, die unsere Fans ansprechen. Du hast iOS erwähnt. Der Grund, warum wir neue Dinge auf solchen Plattformen versuchen: Wenn du eine neue Idee ausprobierst, musst du vorsichtig sein. Du kannst da nicht so viel Geld investieren wie bei einer bestehenden Marke, mit der die Leute bereits vertraut sind. Wenn ich also etwas in einer kleineren Größenordnung mache, gibt es mir die Flexibilität, etwas Neues auszuprobieren.

### Auch ein Sid Meier kann nicht einfach sagen: »Ich habe da diese Idee, vertraut mir und her mit den Millionen«?

Das will ich gar nicht! [lacht] Ich will nicht die Verantwortung haben, einem Raum mit 50 Leuten zu sagen: Ich habe da diese verrückte Idee, jetzt macht mal alle! Ich arbeite die lieber selber aus, statt 50 Leuten zu erklären, was ich erreichen möchte. Es ist wirklich meine Entscheidung, ein Projekt klein zu lassen. Bei einem großen Projekt gibt es viel mehr Management und andere Dinge, die bei einem kleineren Team straffer sind.

### Civilization wurde ein Riesenerfolg, warum hast du nicht selber gleich einen Nachfolger gemacht?

Irgendwie hatte ich alles, was mir eingefallen war, in Civ 1 gesteckt. Und diese Art von Spiel zu entwickeln ist sehr anstrengend. Es dauerte auch eine Weile, bis wir merkten, dass es erfolgreich war. Es gab damals noch kein Internet und sofortiges Feedback, keinen Day-1-Patch. Es dauerte einige Monate, bis die Briefe eintrudelten, in denen die Leute sagten, wie viel Spaß sie an dem Spiel hatten.

### Warum hast du bei Civilization 2 dann just deinen Kollegen Brian Reynolds ans Ruder gelassen?

Als es also an der Zeit war, über eine Fortsetzung nachzudenken, war das eine prima Gelegenheit für Brian Reynolds. Der hatte sich bereits mit Colonization bewährt, einem Civ-Ableger, der spielerisch ähnlich, aber doch anders war. Seine Frau bekam eine Lehrstelle im Ausland angeboten, und er wollte für ein Jahr mit ihr nach England ziehen. Und da sagten wir: »Warum gehst du nicht nach England und kommst nach einem Jahr mit Civilization 2 zurück?« Und genau das ist passiert, er entwickelte das ganze Spiel im Alleingang. Als er zurückkam, fügten wir Grafiken und andere Kleinigkeiten hinzu. Ich denke, wir begannen zu verstehen, warum Civ funktioniert und wo wir es erweitern können. Und so sahen wir bei Civilization 2 Dinge wie neue Einheiten und die brillante Idee des Moddings, die Brian einführte. Das gab dem Spiel eine ganz neue Dimension, in der Lage zu sein, eigene Karten zu machen oder Statistiken und Regeln zu ändern.



Pirates! Entpuppt sich als suchterregender Genremix – und als erstes Spiel, das den Namen »Sid Meier« im Titel trägt.



Spätestens mit Civilization besiegelt Sid seinen Kultstatus. Witziges Detail: Er selbst kommt als Forschungsberater im Spiel vor.

### Auf der DICE-Tagung hast du einen gemeinsamen Vortrag mit deinen Civ-Kollegen Bruce Shelley, Brian Reynolds und Soren Johnson gehalten. Streitet ihr euch manchmal darüber, wer von euch den besten Serienteil gemacht hat?

[lacht] Darüber sollten wir wirklich mal nachdenken. Jetzt, wo du die Frage stellst, fällt mir auf, dass es wohl keine andere Spielserie gibt, bei der jede neue Ausgabe von einem anderen Designer geprägt ist, der das Spiel leitet und ihm seinen Stempel aufdrückt. Wir haben für Fortsetzungen die sogenannte »Drittel, Drittel, Drittel«-Regel: Ein Drittel des spielerischen Kerns bleibt gleich, ein Drittel verbessert Dinge des Vorgängers, und ein Drittel sind ganz neue Ideen. Deshalb haben wir bei Civilization 2, 3, 4 und 5 mit jeder Ausgabe einige Innovationen gesehen, aber der Kern bleibt weitgehend gleich. Jeder Designer bringt seine eigenen Ideen und seine Persönlichkeit ins Spiel.

### Ist es theoretisch möglich, dass es dich eines Tages nochmal packt und du all die jungen Leute beiseite schubst, um das nächste Civilization selber zu leiten?

[lacht] Nun, alles ist möglich, aber ich habe meinen Spaß daran zu sehen, was andere Leute mit den Spielsystemen, Mechaniken und Grundideen anstellen. Ich denke, dass Civilization ein Eigenleben führt, das über mich persönlich hinausgeht. Mir gefällt, wie sich das Spiel entwickelt hat, ich bin da nicht traurig und bereue nichts.

### Du hast eine ganze Reihe von Spieleklassikern erfunden, genießt zugleich einen Ruf als netter, bescheidener Designer, so ganz ohne großes Ego und Ferrari. Wie behält man in dieser Branche die Bodenhaftung?

Nun, ich mache gerne Spiele. Es ist ja nicht so, dass ich Spiele mache, um einen anderen Job zu ergattern oder woanders hinzugehen. Für mich ist das eine kreative Herausforderung, bei der man spannende, neue Technologien anwendet. Das Spielermachen hat so viele Aspekte, die es fesselnd und vergnüglich machen – damit bin ich glücklich. Ein Ferrari macht aus mir keinen besseren Spieldesigner, also brauche ich keinen. Mein Rat an jeden Menschen wäre, etwas zu machen, das er wirklich liebt – und wenn man das erreicht hat, sollte man es zu schätzen wissen.

### Verfolgst du die aktuelle Strategieszene, was spielst du heutzutage so zum Vergnügen?

Für mich ist es generell spaßiger, an einem neuen Spiel zu arbeiten, als die Titel anderer Leute zu spielen. Aber es gibt eine ganze Reihe von Spielen, die ich sehr beeindruckend finde. Ich versuche mir alles anzusehen, was Blizzard macht, denn ich finde ihre Sachen großartig, zum Beispiel die neuen Versionen von Starcraft. Vor einer Weile beschäftigte ich mich mit World of Tanks. Und Minecraft ist ein Titel, zu dem ich immer wieder zurückkehre, wenn ich ein paar freie Minuten habe und etwas herumspielen will. Bei XCOM 2 mitzuwirken und es zu spielen, hat viel Spaß gemacht. Es ist ein anderer Strategie-Ansatz als Civilization, aber es ist wirklich fesselnd. Ich denke, dass wir uns um die Zukunft der Strategiespiele keine Sorgen machen müssen. ★