

far, far away: ferne und fernste Verlage

Wir stellen vor: ausländische Verlage in der Spielebranche - Teil 4
notiert von Jörg Domberger

Sarastro im Oniversum ▷▷▷ inPatience

Wenn ein gebürtiger Deutscher mit libanesischen Wurzeln nach Belgien übersiedelt und mit 16 oder 17 Jahren erkennt, dass seine Stimme mehr hergibt als jene der Schulkollegen, studiert er zuerst sicherheitshalber in Brüssel Literatur und Kunstmanagement. Gut ausgebildet, wagt er sich danach an das Königliche Konservatorium Brüssel und beendet das Opernstudium mit höchsten Auszeichnungen, um schon bald als Bass/Bariton Shadi Torbey die Bühne zu rocken. Seither ist er live als Sarastro, Figaro, Leporello oder bevorzugt als ein anderer männlicher Mozart-Charakter auf den Opernbühnen Europas zu hören.

Engagements weg von der Familie machen einsam. Da braucht es Unterhaltung für den Solisten, Solo-Spiele wären eine tolle Möglichkeit gewesen. Er vertrieb sich die Zeit quasi als MAGIC – Profi. Irgendwann – so um 2005 herum – wandte sich Shadi von Magic – The Gathering ab und lernte die Spiele der letzten 10 Jahre kennen. Als Konsequenz davon begann er, ein Opernspiel zu konzipieren. Auf der Suche nach IllustratorInnen lief er Élise Plessis über den Weg und war von ihrem Stil begeistert, wenngleich ihr ArtWork nur schwer mit der seriösen Oper zusammengeht. Das Opernspiel wurde schließlich als spielbarer Prototyp begraben – Shadi machte, so meint er, „alle Fehler, die man bei der Spielentwicklung nur machen kann“. Er war zu ungeduldig, testete zu wenig und dachte, das ihn selbst nicht wirklich überzeugende Spiel durch umso bessere Grafiken auf Niveau bringen zu können. Das waren ein paar Irrtümer zu viel und so kämpfte er eben ab 2007 alleine

gegen Sauron und spielte auch solo gegen Al Cabohne um die meisten Bohnentaler. Die Unzufriedenheit über den statischen Ablauf vieler Patienzen sowie der Wunsch nach Neuem führten schließlich 2008 zu dem Prototypen von *Onirim*, der kurzerhand aus Magic-Karten mit Aufklebern realisiert wurde.

Wo der Geduldsfaden gewebt wird

Im Jahr 2009 war Shadi damit auf der Spiel in Essen und der damalige Chef von Z-Man Games war sehr angetan davon. Ein Jahr später erschien das Solo-Spiel *Onirim* (siehe Spielbericht auf unserer Webseite), genial von Élise illustriert. Shadi träumte noch immer von einer Spieleserie, die lange Reihe gelber *Bohnanza*-Varianten spukte noch immer in seinem Kopf. So entwickelte er weitere vier Spiele für Z-MAN, bis Asmodee den Verlag schluckte und Shadis Spiele nicht mehr wirklich in das Portfolio passten. Die Zeit war reif und er gründete kurzerhand seinen eigenen Verlag: **inPatience**, namentlich angelehnt an die Zeit der Patienzen und wohl auch an *patience*, die Geduld, die ihm während

der Entwicklung des Opernspiels noch fehlte. Mit den fünf Spielen startete sein Verlag auch gleich die lange ersehnte Serie: *Onirim*, *Sylvion*, *Castelion*, *Nautilion* und *Aerion* spielen alle im fiktiven **Oniversum**, das zuletzt mit *Stellarion* und nun im Herbst 2023 – rechtzeitig zur Spiel'23 – mit *Cyberion* weiteren Zuwachs bekam. Auf der Homepage von inPatience finden sich bereits zwei weitere Titel, noch schattenhaft und nur in Umrissen entdeckt man dort die avisierten *Urbion* und *Ultimion*.

Familie statt Oper

Auf Shadi wartet zu Hause sein Dreimäderlhaus und er mag es somit immer weniger, von seiner Frau und den beiden Töchtern getrennt zu sein. Seine Prioritäten verschoben sich daher ein wenig weg von der Oper und hin zur Spielentwicklung. Spiele lassen sich wunderbar zu Hause designen, testen und verbessern. Die Zeiten, in denen er auswärts Musik macht, werden weniger, Engagements im Nahbereich seiner Familie werden klar bevorzugt. Mittlerweile reichen ihm sogar die eigenen Spielideen nicht mehr und er realisierte als Verleger das Spiel *Skoventyr* von Morten Monrad Pedersen, genial illustriert von Vincent Dutrait. Der böse Alte namens Erik verfolgt darin den Dachs Vogter – die Verkörperung der Seele des Waldes. Die Spieler, es dürfen ausnahmsweise bis zu vier sein, unterstützen den Dachs nach Kräften auf seiner Flucht. Unterstützen auch wir kleine Verlage wie inPatience. Auf uns warten gewiss noch unglaubliche Solo-Spiele im Oniversum, das sich eben erst von Z-Man über inPatience zu HUCH ausgedehnt hat.

