

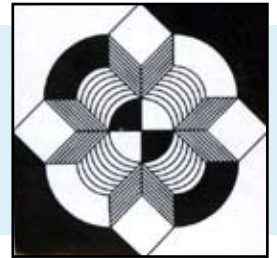
In Zeiten von Internet, Kickstarter und Schwarmfinanzierung schießen die Verlage wie Pilze aus dem mittlerweile gut geackerten Boden und bieten ihre entstehenden

Spiele mit Stretchgoal hier und Bonus da für investitionsbereite, Risiko nicht scheuende Spiele-Freaks an. Aber wer steht hinter solch einem Kleinstverlag? In unserer

Rubrik „Kleinst aber Feinst!“ stellen wir sie Ihnen vor und werfen mehr als nur einen Blick hinter die Kulissen.

Kleinst, aber feinst

Wir stellen vor: Kleinstverlage in der Spielebranche - Teil 1
notiert von Jörg Domberger



Logo des Adlung Verlags

Adlung Spiele | F-Hein-Spiele

Um vorweg klarzustellen, dass Kleinstverlage keine reine Zeitgeist-Erscheinung sind und trotz anderer Bedingungen auch schon einige Jahre am Buckel haben können, wollen wir uns zunächst zwei „Dinosauriern“ in diesem Bereich widmen und anfangs das Rad der Zeit ein wenig zurückdrehen.

Ein Blick zurück

Früher war das alles anders und schwieriger. Tolle Spiele waren nicht genug, ohne Mundpropaganda ging damals gar nichts und manches ging schief. Nicht sehr viele Kleinstverlage können wie **Adlung** und **F-Hein** auf eine lange Geschichte zurückblicken.

Wie definiert sich ein Kleinstverlag überhaupt? Eine gute Frage, die Matthias, nach rund 13 Jahren als Chef seines eigenen Verlags und seit 2011 Verlagschef und Besitzer von F-Hein-Spiele, unvermittelt in den Raum wirft. Die Antwort ist einfach: One-Man-Shows mit einem Mädchen für alles. Matthias Kumpersnaß und Karsten Adlung machen in Personalunion die Show und sind auch das Mädchen. Beide sind schon lange im Geschäft. Karsten gründete seinen Verlag am 1. Juli 1990, Dr. Ferdinand Hein den seinen – damals als „Dr. Ferdinand Hein Spiele“ – schon im Jahr davor. Gründerzeit, sozusagen.

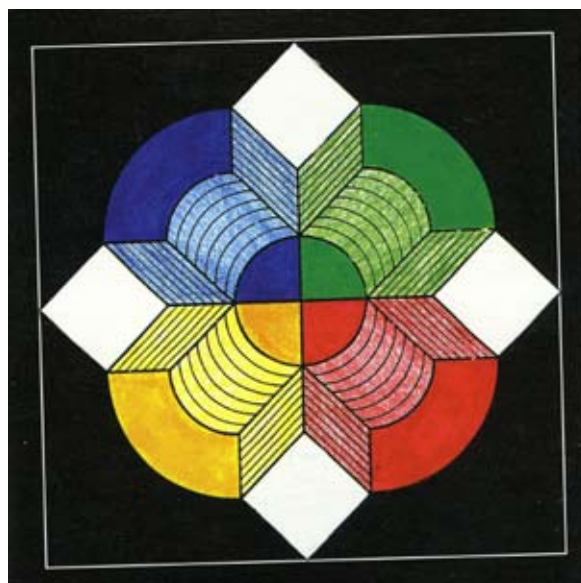
Damit stehen bald zwei runde Jubiläen an. 30 Jahre und noch immer am Puls der Verspieltheit.

Für beide Verlage gab es schon recht früh richtungsweisende Ereignisse. Für F-Hein war es der Entschluss, nur mehr quadratische Plättchen in Memory-Größe zu verwenden, eventuell mit etwas Zusatzmaterial. Mein *Gecko Ballett* erschien 2017 und dauerte von „ja, das machen wir“ im Juli bis zur Verfügbarkeit im Herbst auf der Spiel in Essen nur ein paar Monate. Mut zur Entscheidung aus dem Bauch heraus ist ein Vorrecht der Verlagsalleinunterhalter. Dass Projekte auch ein wenig länger dauern können und reifen müssen, erkannte ich bei der Entwicklung von *Der Zaubergarten* bei F-Hein-Spiele. Es erscheint etwa zeitgleich mit diesem Heft, dauerte aber ein paar Monate länger.

Für Adlung war es das Spiel *Speed* von Reinhard Staupe, das dem Verlag angeboten wurde und nachhaltig die Reduktion des Verlagsprogramms auf Kartenspiele mit 60 Karten fixierte. Mittlerweile erschienen 112 Spiele bei Adlung, 65 davon sind noch immer im Programm. Erfreulicherweise mit *Spot!*, *Like Dice* und *Light Line* auch drei von mir selbst. Ganz so flexibel wie Matthias ist Karsten – Menschen sind eben unterschiedlich – bei der Umsetzung seiner Neuheiten allerdings nicht. Prototypen müssen bis zu einer gewissen Deadline bei ihm sein, Tests werden bis etwa Ostern gemeinsam mit seinem kleinen Team erledigt und dann wird die konkrete Umsetzung in Angriff genommen. Karsten ist Perfektionist. Das behauptet auch Matthias von sich, allerdings mit dem Nachsatz „es klappt halt meistens nur nicht ...“

Weil das Leben wichtiger ist

Der große Magier – wie Karsten seinen Vater Werner auch nennt – hatte im Jänner 2018 seinen 90. Geburtstag. Grund genug, seinem Verlag ein Jahr ohne Neuheiten und ohne Teilnahme an der Spiel in Essen zu gönnen und dafür seinem Vater viel zusätzliche Zeit zu widmen. Vaterkarenz sozusagen und ein Verlag, der das verkraftet, auf Sparflamme. Wer kann sich das sonst schon leisten?



So also endet der Wettlauf rund um den Globus nicht in einem hektischen Finale, sondern entspannt in Down-Under – wohl auch der bessere Ansatz für einen Urlaub, der an sich der Erholung gewidmet sein und Stress abbauend wirken sollte, um beispielsweise auch dem allgegenwärtigen Konkurrenzdruck, seien es bessere Schulnoten, das schnellere Auto oder mehr Follower auf Instagram, zu entfliehen. Einen ähnlichen Gedanken verfolgt Steven Rijdsdijk,

dem das ewige „Besser sein“ auch spielerisch „reichte“ und wandte sich von seinem Lieblingsspiel „MAGIC – The gathering“ ab hin zu kooperativen Spielen – das war um das Jahr 2002, dem Beginn von Sunny Games.

Kleinst, aber feinst

Wir stellen vor: Kleinstverlage in der Spielebranche - Teil 2
notiert von Jörg Domberger



Sunny Games Kooperation ist sonnig

Das Internet erwies sich als die übliche Fundgrube und so entdeckte besagter Steven Rijdsdijk die kleine Nische, die der kanadische Verlag Family Pastimes in Übersee mit Jim Deacoves Spielen seit Jahrzehnten bestens ausfüllt. Eine kleine Anzahl handverlesener Exemplare war aber bereits damals in Holland verfügbar, direkt vom Erzeuger importiert. Steven nahm mit Jim Kontakt auf und wurde von dessen Mission „Sozialkompetenz durch Kooperation“ voll vereinnahmt. 2004 gründete er Sunny Games, damals noch unter dem holländischen Namen „Zonnespel“.

Max der Kater ist genial!

Steven lernte „Max der Kater“ kennen (siehe Rezension in der Online-Ausgabe) seiner Meinung nach eines der besten kooperativen Spiele für Kindergarten-Kinder, von dem er eine für den europäischen Markt adaptierte Version herausbrachte. Weitere Lizenzversionen folgten, auch eigenständige Spiele wurden entwickelt. Das Interesse an kooperativen Spielen stieg beständig und **Sunny Games** wuchs gemächlich mit. Anfang 2017 stieß ein weiterer, diesmal realer Max (Max Hirschel) hinzu und aus der One-Man-Show wurde ein Duo, das sich aktuell zu einer schlagkräftigen Truppe mit rund einem halben Dutzend zusätzlicher Teilzeitak-

teure verstärkt hat. So lassen sich nun auch neue Projekte umsetzen: 2019 sind es „Kleiner Bär“ und „Die Familie Stapel“.

Weil das Leben wichtiger ist

Verstärkt setzt **Sunny Games** aktuell und in den nächsten Jahren auf die Neuauflage der Verlags-Highlights. Die Spiele werden mit 3D-Requisiten – alle mit Funktion und nicht nur als optisches Beiwerk – ausgestattet, Holz wird als Material verwendet. Aktuell wächst beispielsweise auf dem Spielplan von „Max der Kater“ gerade ein für Vogel und Eichhörnchen rettender Baum in die Höhe und die neue Version des

„Bärenspiels“, einer bereits 1983 bei Herder Spiele erschienenen Bärensuche von Hajo Bücken, wird sich ebenso gegen den sonnigen Himmel recken.

Natürlich soll auch die Verfügbarkeit der Spiele in Europa verbessert werden. Dem deutschsprachigen Markt gilt hierbei besondere Aufmerksamkeit – traditionell zwar schwer zu erobern, mit Qualität jedoch ist vieles möglich. Und darauf baut **Sunny Games** verstärkt:

Tolle Optik, kombiniert mit sehr ansprechendem Material und freundlichem, kooperativem Gameplay sollen die von der Spielergemeinschaft mit **Sunny Games** in Verbindung gebrachten Markenzeichen werden.

Mit der Sonne im Rücken schaffen das Steven und Max schon! ☺



Steven Rijdsdijk mit seinen Spielen

(c) sunnygames.eu

Kleinst, aber feinst

Wir stellen vor: Kleinstverlage in der Spielebranche - Teil 3
notiert von Jörg Domberger

MOGEL Verlag Eine Familie schummelt

Richtige Familienunternehmen gibt es kaum noch. Lediglich das mafiose „family business“, manch bäuerlichen Gartenbetrieb und die Obst- und Gemüseläden in oft türkischer Hand kann man also solche bezeichnen. Sogar am Sonntag und manchmal bis Mitternacht halten diese offen, eben solange noch jemand von der Familie wach ist. Das gilt – etwas abgewandelt – auch für die Familie Loth. So lange noch nicht alle schlafen, wird gespielt. Und entwickelt. Und getestet. Und illustriert. Und verpackt. Und alle packen an.

Ratten statt Käfer

Früher wurde in der Familie Musik gemacht. Nicht Hausmusik, sondern durchaus erfolgreich deutscher Punk als Band „Käfer K“ (der Name wurde einer Textstelle der Band Gänsehaut entliehen, Interessierte finden den Song im Netz). Da schlackerten die Ohren, bis es einem zu viel war und das Musik-Business an den Nagel gehängt wurde. Aber einmal kreativ, immer kreativ – und Spiele waren wohl schon immer im punkigen Hinterkopf. Das manifestierte sich schon damals mit Songtiteln wie „Lego“ und der ersten Textzeile „Behutsam den (Spiel-)Karton geöffnet ...“ oder auch „Mühle“ - mit tollem Video auf youtube zu finden.

Erstmals auffällig wurde der Verlag bei seinem Debut-Auftritt bei der SPIEL 2016 in Essen. Gleich drei Spiele wurden präsentiert: *Tierisch bedroht!*, ein kooperatives Tierrettungsspiel, fand trotz hohem Zufallsfaktor viel Gefallen bei uns. Auch *Willi*, der sich durch Buchseiten fressende, kooperative *Wörterwurm*, macht Spaß. Kleine Kartenspiele boomten, die Loths boomten gleich bei ihrem Debut mit. Auch weil sie als Familie nett, sympathisch und enthusiastisch über die hölzerne Verkaufstheke überkommen. Petra, Jürgen, Michael, Gerrit und Thomas gehören zur verspielten Familie, die Freunde Jörne, Dominik und Fabian helfen tatkräftig mit.

Der große Wurf „Belratti“

Erinnern wir uns noch an den Kunstfälscher Beltracchi? 2011 wurde er für 6 Jahre verurteilt, kam aber im Jänner 2016 wieder frei. Gut zwei Jahre später erinnern die Loths mit ihrem Spiel *Belratti* thematisch an den begnadeten Maler und sind mit legalen Mitteln fast so erfolgreich wie der Namensgeber des kooperativen und kommunikativen Spiels, bei dem es natürlich um Kunst und ihre Fälschungen geht. Quasi ums Mogeln eben. Der einfache Zugang, gepaart mit der kreativen Herausforderung, hat voll eingeschlagen

(auch bei der *Spiel des Jahres*-Jury, die das mit einer Empfehlung 2019 quittierte) und auch international für einige Aufmerksamkeit gesorgt. Es wundert nicht, dass sich der renommierte Verlag REPOS am Lizenz-Rennen um die weltweite Vermarktung (Ausnahme: Spanien) beteiligte und gewann. Ein Kommunikationsspiel wie *Belratti* passt perfekt in dessen Portfolio. Aktuell wird gemeinsam an einer internationalisierten Version gearbeitet. Sie soll 2020 verfügbar sein. Ob und was sich daran im Vergleich zur aktuellen Ausgabe ändert, weiß auch Jürgen noch nicht genau. Fest steht jedoch, dass das Thema überarbeitet wird und das Spiel einen anderen Titel bekommt.

Wie wird in Zukunft geMOGELt?

„Gerne so wie bisher“, meint Jürgen und ergänzt „Auch 2019 wird ein neues Spiel bei der SPIEL'19 in Essen vorgestellt. Es ist nicht kooperativ, nicht assoziativ und Affen im Wilden Westen spielen mit.“ Man darf gespannt sein. Ich bin es jedenfalls. Der Punk von „Käfer K“ ist/war nicht so meine Sache, die Spiele vom MOGEL Verlag sind es. So gesehen haben die Loths für mich schon vieles sehr richtig gemacht.



So stellt sich die verspielte Familie auf der Verlagsseite im Web vor.

Kleinst, aber feinst

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

GAIA Games nachhaltig & plastikfrei

Der Organismus unserer Erde wird von Gaia, der griechischen Erdgöttin, geschützt. Damit hat sie aktuell ordentlich zu tun, ohne Überstunden ist hier nichts mehr zu retten. Um nicht noch weiter Öl ins Klimafeuer zu gießen, lebt und arbeitet Micha Reimer, Bachelor of Science für Naturschutz und Landschaftsplanung, sowie Gründer und noch alleiniger Inhaber von Gaia Games, umweltbewusst und schadstofffrei („containern, Second-Hand und selber machen statt einkaufen“) – nicht zufällig also ist das Verlags-Logo vom Stammbaum des Lebens inspiriert. Doch wie kam es überhaupt zur Notwendigkeit, ein Spiel ökologisch herzustellen?

Magic sei Dank

Micha spielte gerne *Magic - The Gathering*. Bei einem eher zufälligen Brainstorming entstanden Spielideen für ein familientauglicheres Sammelkartenspiel und ein erster Wunsch, doch ein eigenes Spiel zu entwickeln. Auf der Schwarmplattform EcoCrowd für nachhaltiges Crowdfunding platzierte er sein kooperatives Projekt *ECOGON* mit dem Finanzierungsziel von 8.000 Euro. Mit 10.000 wurde das Ziel deutlich überschritten, weil aber Anfängerfehler in der Branche durchaus normal sind, kam die finanzielle

Unterstützung der ANL (Akademie für Naturschutz und Landschaftsplanung) mehr als gelegen. Die erste Auflage von 1.000 Stück konnte somit bei der Ulenspiegel Druck GmbH in Auftrag gegeben werden. Mittlerweile ist bereits die zweite Auflage mit 5.000 Stück verfügbar.

Bohnanza einmal anders

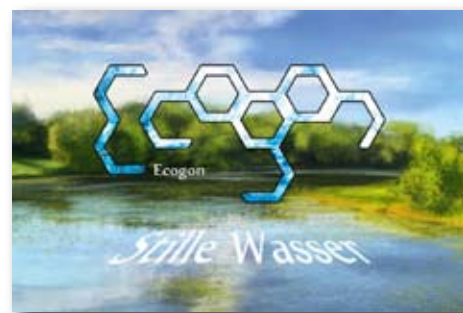
Weil echte Bohnen statt Markern verwendet werden (das gab es früher schon mal bei *Coccinella* von Reinhold Wittig bei Perlhuhn), muss auch Mutti als Arbeitskraft herhalten. Sie zählt und konfektioniert die Bohnen. Früher wurde bei *Dallas* gebügelt, nun werden Hülsefrüchte sortiert. So ändern sich die Zeiten. Bei Packparties werden die weiteren Produktionstätigkeiten erledigt. Es macht schon einen wesentlichen Unterschied, ob große Stanzbögen in übergroße Kartons verstaut oder die Hex-Plättchen aus den Bögen gedruckt und platzsparend in kleine Schachteln verpackt werden. Damit wirkt die Box von *ECOGON* zwar nicht spektakulär groß, dafür hat sie aber ein hohes spezifisches Gewicht.

Weil diese Packparties durch Musik unterstützt und nach getaner Arbeit mit einer gemütlichen Runde Bier auch ausklingen, kommen gerne Freunde vorbei und helfen mit. Um Packfehler zu minimieren, herrscht während der Arbeit natürlich Alkoholverbot, wie in anderen Betrieben auch. ☺

Stille Wasser ...

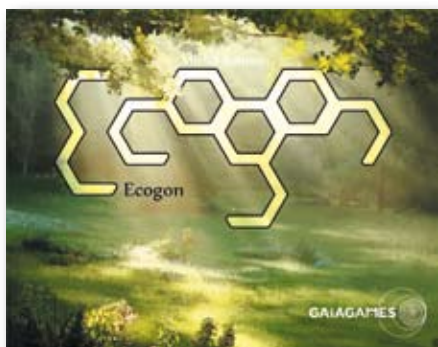
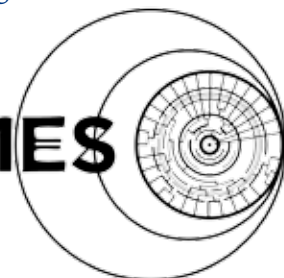
... sind nicht nur tief, sondern auch kooperativ. *Stille Wasser* nennt sich die blaue Variante von *ECOGON* und ist für sich oder kombiniert mit dem Original spielbar. Während der SPIEL 2019 in Essen wurde der sympathische Verlag nahezu permanent umlagert und auch ein drittes Spiel, das ebenso kooperative *FISH'n'FLIPS*, wurde angeboten. Autor Kevin Luhn rettet mit den Spielern in seinem Kartenspiel Beifang-Fische aus dem Schleppnetz des Fischerkahns und entlässt sie zurück in die Weite des blauen Ozeans.

Wenn man Micha nach seiner Zukunft fragt, so hat er noch viel vor. *ECOGON* soll als digitales Sammelkartenspiel mit GEO-caching-Funktionen auf den Markt kommen und auch ein Spieleautorenkollektiv für Spiele mit Umweltthemen und Bildungscharakter spukt in seinem



Kopf herum. Hochfliegende Pläne, wie ich meine, aber Micha traue ich es zu. P.S: Einen Spielbericht zu *ECOGON* findest du in unserer Online-Ausgabe.

GAIA GAMES



Kleinst, aber feinst

Wir stellen vor: Kleinstverlage in der Spielebranche - Teil 5
notiert von Jörg Domberger



Der Dachshund ist eine anerkannte deutsche Hunderasse (FCI-Gruppe 4, Sektion 1, Standard Nr. 148) und ist bei uns in Österreich eher als Dackel oder Teckel bekannt. Er gilt als unerschrockener Dungeon-Crawler und hat schon so manchen Grimbart das Fürchten gelehrt. Als besonders verspielt wird der Dachshund nicht beschrieben, statistische Erhebungen über die verspielten Vorlieben von Dackelhaltern sind mir nicht bekannt. Dennoch besteht hier ein möglicher Zusammenhang, zumindest hat DACHSHUND Games bereits mit dem Namen ein Alleinstellungsmerkmal in der verspielten Szene.

Sabrina, Hanno und Leia sei Dank

Leia ist nicht der Sprössling von S&H vC, sondern das kleine Dachshundweibchen der Familie. Ihr Name wurde von der ALL-bekannten *Star Wars* Prinzessin inspiriert wie der Verlagsname von ihrer Rasse. Nicht genug damit, stand Leia auch Modell für das Verlagslogo. Es bleibt zu hoffen, dass das Arrangement zwischen Verlag und Leia vertraglich mit ausreichend Leckerlis pro Woche auf Lebenszeit geregelt ist. Geregelt ist im ersten Dachshund-Spiel **MINT CONDITION** (siehe Online-Ausgabe) jedenfalls, wie man mit allen Arten von Gesellschaftsspielen umzugehen hat

Dachshund Games

Die zwei von Contzen -

Das Leben ist zu kurz für schlechte Spiele

und auch genau wie nicht. Rotwein auf dem Spielplan, Chips-Brösel im Karton, Katzenhaare zwischen den Spielkarten, Fettflecken auf der Spielanleitung und Dackelpfoten-Abdrücke auf Spielplänen. Das geht alles nicht und doch will man genau das den Mitspielern antun. Rette deine Spiele vor den vielen Gefahren der Spieltische... und vor deinen Mitspielern! Kann es sein, dass Spielen bei S&H nur nach erfolgter Desinfektion der Teilnehmer und im sterilen Vollkörperkondom erlaubt ist – in Corona-Zeiten kein unrealistisches Szenario mehr? Möglicherweise wird nach Verlassen der Spielhölle sogar mit Ganzkörperscanner nach irrtümlich eingesackten Spielteilen gefahndet. Es sei denn, jemand bringt eines seiner Spiele mit. Dann sind fehlende Teile – der Staubsauger erledigt das schon – durchaus akzeptabel und auch die Warnung „Rauchen kann Spielern und Spielen in ihrer Umgebung erheblichen Schaden zufügen!“ lockt keinen Dachshund hinter dem Ofen hervor. Geht es um die eigene Sammlung, dann bleibt diese – wenn möglich – unter hermetischem Verschluss.

Über ihr erstes Spiel sagen S&H: „*Mint Condition* ist unsere Liebeserklärung an das Hobby Brettspielen und an alle Menschen, die gerne spielen!“ Vor allem, wenn sie die eigenen Spiele mitbringen.



zweiter Hund zweites Spiel

2020 wird, so scheint es, ein Jahr der Wiederholungen. Einerseits soll Hündchen Leia einen Spielkameraden bekommen, andererseits soll das Produktportfolio um weitere Spiele bereichert werden. Die Vorschau im Dachshund-Games-Magazin listet zwar nur Spiele der beiden Verlagsgründer auf (in Essen 2020 soll ihr kooperatives Würfel-Horror-Spiel **HEIMWEG** erscheinen), doch sie haben auch Fremdautoren im Visier und es ist keinesfalls ausgeschlossen, dass *DACHSHUND Games* in den nächsten Jahren auch Prototypen publizieren, die beispielsweise beim Göttinger Autorentreffen gesichtet werden. Wenn S&H ihren Leitspruch „Das Leben ist zu kurz für schlechte Spiele“ so ernst nehmen wie sie ihren ersten Auftritt auf der Spiel 2019 in Essen gestaltet und absolviert haben, dann können wir noch einiges vom türkis-pinken Dackel erwarten.

Wir wünschen dem Verlag *DACHSHUND Games* jedenfalls ein ebenso langes Leben wie dem Kultobjekt Wackeldackel und freuen uns auf die weiteren Spiele. Die Chancen stehen gut! Kleine Hunde sind ja bekanntlich zäh, widerstandsfähig, werden alt und bleiben verspielt.

Kleinst, aber feinst

Wir stellen vor: Kleinstverlage in der Spielebranche - Teil 6
notiert von Jörg Domberger



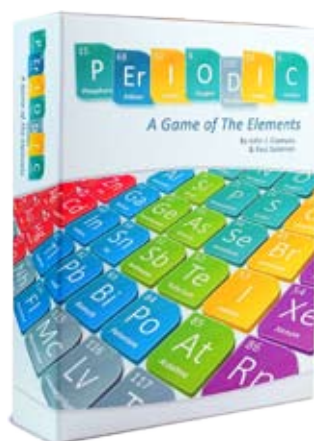
John J. N. Coveyou, Gründer und CEO von Genius Games, liebt die Wissenschaft. „I love science!“, meinte John Joseph Norbert während der Spiel '19 in Essen zu mir. Was er jedoch gar nicht leiden konnte – speziell auch in seinem früheren Beruf als Ingenieur und Chemie-Instruktor – und weiterhin nicht leiden kann, ist die mitunter breite Kluft zwischen Spiel und Wissenschaft. Auf der einen Seite die seriöse, ernste, spaßbefreite Science, dort das kommunikative, witzige, verbindende Spiel. Er wollte die Brücke zwischen den beiden schlagen, wollte Grenzen verschwinden lassen, die beiden Genres verschmelzen. Mit der Gründung von Genius Games im Jahre 2011 machte er die ersten Schritte, seit 2017 ist er Full-Time-Autor.

Es steckt in seiner DNA

2014 entwickelte John sein erstes Spiel mit dem Titel *Linkage: A DNA Card Game*. Seither entstanden Spiele wie *Subatomic* (ein Atom-Bauspiel), *Peptide*, *Virulence*, *Ion*, *Covalence* oder auch *Cytosis*, das spielerisch und optisch höchsten Ansprüchen genügende Spiel rund um Zellen und deren Innenleben. Niemals zuvor kreuzte der Golgi-Apparat meinen Weg, nun weiß ich, dass es sich dabei um einen Membran-umschlossenen Reaktionsraum innerhalb der menschlichen Zelle handelt. Auch mit dem zu Zeiten des Chemie-Unterrichts ungeliebten Periodensystem konnte ich dank *Periodic*, dem neuesten Spiel des Verlags, Frieden schließen.

GENIUS Games Verspielte Wissenschaft

Die wissenschaftliche Anordnung der Elemente nach Atomgewicht, Energieinhalt und Kerndurchmesser als Spielplan zu verwenden, ist fast genial. Ich frage mich zwar immer noch, warum Wismut mit dem chemischen Zeichen Bi im Original Bismut heißt, aber sonst vermittelt das Spiel viel Schönes rund um die Chemie unserer Welt.



Einstein: His amazing life and incomparable science, Tesla vs. Edison und Lovelace & Babbage sind drei der Spiele, die damit zu Genius Games gewandert sind und sich unter dem neuen Verlagsdach sicher sehr wohl und quasi wie zu Hause fühlen. Natürlich „menschelt“ es bei diesen Spielen stärker als bei jenen von Genius Coveyou, doch wie Puzzlestücke fügt sich alles zu einem großen Ganzen zusammen. Leider aktuell oft nur in Englisch. Das sieht John aber als kein wirkliches Problem. Englisch ist die Sprache der Wissenschaft. Der Wissenschaftler. Der Spielanleitungen von Genius Games.

Dennoch hat der **Schwerkraft Verlag** die amerikanische Verlagsperle bereits für den deutschen Markt entdeckt. Von *Subatomic* gibt es die deutsche Version *Subatomar*, auch *Periodic* wurde schon eingedeutscht. Die Version vom Schwerkraft Verlag nennt sich **ELEMENTe**, was deutlich sprechender ist als „periodisch“, wie es die simple deutsche Übersetzung wäre. Natürlich setzt sich der Schriftzug auf dem Schachteldeckel damit auch aus anderen Elementen zusammen als der des Originals und es musste öfter „geschummelt“ werden als bei *Periodic*. Es sind nämlich nur N und Te richtige Elemente. Reine E und L und M gibt es gar nicht.

STEM steht hinter Genius Games

„Science Technology Engineering and Mathematics“ sind die Grundpfeiler von *Genius Games*. Kam bisher die Wissenschaft in den Spielthemen und deren Mechanismen zum Zug, so wurde mit der erst kürzlich getätigten Übernahme des Verlags ARTANA auch der historische, wissenschaftliche Background ins Portfolio geholt.



Kleinst, aber feinst

Wir stellen vor: Kleinstverlage in der Spielebranche - Teil 7
notiert von Jörg Domberger



Viele Nächte mussten ins Land der aufgehenden Sonne des kleinen Drachen Kin (japanisch: Gold) ziehen, bevor er endlich als Maskottchen und Botschafter des neuen, kleinen Verlags von Alexander Ommer (er ist Wiederholungstäter, sein erster Verlag war Soylent Games mit zwei eigenen Spielen) das Licht der Spielwelt erblicken durfte. Auf der Shortlist fand sich auch der Feathery Fox, der jedoch letztlich wegen der zu großen Nähe zum Fuchs von Peter Eggert vom listigen Drachen Kin aus dem Feld geräumt wurde.

Internationalität ist wichtig

Damit der Verlagsname auch international klingt und trotzdem im weltweiten Datennetz noch zu finden ist - Drachengold oder Drachenhort wird leider extrem inflationär verwendet - wurden weitere Nächte zur Namensfindung verbracht. Mit Wyrms, der altenglischen Bezeichnung für Drache und kombiniert mit Gold wurde der Verlag WYRMGOLD getauft. Der Name passt wunderbar, kann ohne Umlaut wie einer gesprochen und problemlos von jedermann mit jeder PC-Tastatur im Netz gefunden werden. Alexander meint dazu: "Wyrmgold bezeichnet also den Schatz des Drachen Kin und unsere Spiele sind damit unser immerfort wachsender Hort."

Zwei Spiele im Drachenhort

Der Verlag gab 2019 sein Debut und das gleich mit zwei Spielen. Die Freundschaft und langjährige Partnerschaft von Alexander mit Uwe Rosenberg ermöglichte einer-

WYRMGOLD YPSILON statt Ü

seits die prestigeträchtige Entwicklung von **Robin von Locksley** (den Spielbericht des 2-Personen-Spiels finden Sie auf unserer Webseite). Uwes Prototyp des Spiels nannte sich noch *Missions & Money* - einerseits und andererseits konnte alleine mit dem klingenden Namen des Autors genug Geld für die Verlagsgründung aufgebracht werden. Man könnte die jährliche Mit-Gründung eines neuen Kleinverlags fast als rosenbergsches Hobby

ziert zu sein" (= die Verlagsmaxime) und ist wirklich sehr niedlich illustriert.

Dezentral und online

Die Verlagsmitglieder sind über ganz Deutschland verstreut. Illustratorin Maren Gutt sitzt in Berlin, Salesmanager Andreas Fuchs in Hebertsfelden, Holger Herrmann kümmert sich in Dortmund um die Logistik und der hauptberufliche Verlagschef – nebenher ist er noch mit der Firma *Digidiced* im Bereich Brettspieldigitalisierung tätig – wohnt in Meine. Die Corona-Krise mit dem Credo „Abstandhalten“ war bei einer Luftlinie von minimal 235 km zwischen den Akteuren also kein Problem. Die Verlagsarbeit passiert hauptsächlich online.

Aber die fehlenden Spielermessen und der Kontakt mit den Fans „tut sehr weh – und das nicht nur finanziell, sondern vor allem auch, weil wenig persönliches Feedback ankommt, das uns immer stark motiviert“.

Dem kann mit meinen beschränkten Möglichkeiten begegnet werden: Ich persönlich finde *Robin von Locksley* sehr gelungen und spiele es immer wieder gerne. Also bitte bleibt motiviert. Mit dem bei Kickstarter geplanten *Living Card Game* für 2 Spieler **Pagan Fate of Roanoke** wird die Geschichte ja weitergehen ...



bezeichnen. Ich glaube, er mag das sehr und er stellt sein spielerisches Potential und seine Kreativität immer wieder mit tollen Spielen in den Dienst der Sache. Danke an dieser Stelle für die Artenvielfalt im Spielekosmos.

Das zweite Spiel bei WYRMGOLD nennt sich **Drachensachen** von Carsten Lauber und Rocky Bogdanski, ist ein reines Kartenspiel und erinnert vom Ablauf her an *UNO*. Es spielt allerdings im Drachenuniversum, wo dem Drachen Kin gerade von fiesen Monstern sein ganzes Gold aus dem Hort gestohlen wird. Können wir es verhindern? Das Spiel ist „komplex, ohne kompli-

Kleinst, aber feinst

Wir stellen vor: Kleinstverlage in der Spielebranche - Teil 8
notiert von Jörg Domberger



BLACK BOX ADVENTURES Bas und Bart mit Bart

ZZTop sind drei Rockveteranen mit langen Bärten. Auch BBA waren drei, Alina wurde aber nicht wegen Bartlosigkeit gefeuert, sondern änderte ihre berufliche Orientierung. Schade, war sie doch durch die Anforderung, für ihre Masterarbeit im Jahr 2015 eine Firma zu gründen, letztlich Auslöser für BBA. Als Frau von Bas blieb sie der schwarzen Kiste aber trotzdem treu.

Kein Geld, viel Enthusiasmus

Bas hatte ein Grundkonzept für ein Spiel, aber keine finanziellen Mittel. Ohne Budget blieb nur Crowdfunding als möglicher Weg zur Veröffentlichung. Viel Zeit wurde investiert und schließlich wurde die Masterarbeit von Alina fertig und *Revenge of the Dictators* ein erfreuliches Kickstarter-Projekt. Dieser Erfolg markiert eigentlich die Geburtsstunde von BBA. Mit einem fertigen Spiel im Gepäck geht dann alles leichter. Auf Spielemessen, die gerne besucht wurden, ergaben sich stets neue Möglichkeiten und man knüpfte neue Kontakte. Auch mit oftmals unbekannten Autoren, deren Traum vom eigenen Spiel mit BBA zur Wirklichkeit wurde. Aktuell wird *Adventures in Neverland* nach einer sehr erfolgreichen Kickstarter-Kampagne finalisiert und hoffentlich bald produziert. Die „backer“ freuen sich garantiert auf weitgehend verzögerungsfreie Lieferung. Aktuell sind mehrere weitere Spiele in Arbeit.

Jessys (Alp-)Traum: Climate Oasis

2016 lernte ich während der Spielemesse in Essen Jessy Bradish (USA), ihre beiden Freunde und ihren Prototypen *Climate Oasis* kennen. Kooperativ sollte die Welt vor diversen Untergangsszenarien gerettet werden. In der von Sunny Games (ein holländischer Verlag wie auch BBA) initiierten Coop-

Night trafen sich verschiedene Verlage und Autoren kooperativer Spiele und so ergab sich letztlich auch – wohl erst ein Jahr danach – die Zusammenarbeit zwischen Black Box und Jessy. Der Prototyp – er hat sich seit damals stark verändert und wird mittlerweile nur mehr von Jessy alleine mit BBA und deren „awesome sidekick team“ weiterentwickelt – sollte am originalen *Earth Overshoot Day* 2020 (siehe Wikipedia) auf Kickstarter gelauncht werden. Corona kam dazwischen, Tests wurden schwieriger, da nützte auch die Verschiebung des errechneten *Overshoot Days* in die durch den Lockdown mit weniger Umweltsünden „gute Richtung“ auf den 22. August nichts. Mittlerweile liegt eine digitale Testversion des Spiels vor, die Regeln werden trotz noch geplanter Vereinfachungen bereits verfasst, das Artwork wurde begonnen und der Launch ist für 2021 wieder auf Kickstarter vorgesehen. So nichts dazwischen kommt. Die zweite Corona-Welle rollt ja bekanntlich ...

Denken „outside of the box“

Die langjährigen Freunde und Spielefreaks Bart und Bas sind fle-



2 passionate tabletop-gamers ☺ (c) Webseite

xibel und nicht fixiert auf Themen, Mechanismen oder Zielgruppen. Das Spiel muss ihnen gefallen und die Zusammenarbeit mit Autor oder Autorin muss gut funktionieren. Das sind wichtige Parameter im Designprozess, die wohl auch bei der Entwicklung und der Namensfindung von *Frutti di Mare: Veni, Vidi, Antipasti!* im Spiel waren. Und wenn, wie im Positions- und Mehrheitenspiel *Itchy Monkey* – das so unschuldig und kindgerecht daherkommt, es aber faustdick hinter den Spielregeln hat – auch der KaiserschnurrBART-tamarin* vorkommt, dann freuen sich die beiden Bartträger wie die Kinder, die sie ja auch irgendwie geblieben sind. Und hoffentlich noch lange bleiben.

* Primatenart aus der Familie der Krallenaffen



Kleinst, aber feinst

Wir stellen vor: Kleinstverlage in der Spielebranche - Teil 9
notiert von Jörg Domberger



COGITATE GAMES Crokinole ist nicht Carrom

...und weil das so ist, ist Cogitate Games eben auch nicht QUEEN Games. Obwohl der Weg irgendwie für beide Verlage das Ziel ist und dieser führte in beiden Fällen über ein traditionelles Geschicklichkeitsspiel aus Holz. Wann Carrom entstanden ist, lässt sich nicht mehr nachweisen; es wird gesagt, es wurde von indischen Maharadschas erfunden. Crokinole hat seine Wurzeln im englischen shove ha'penny aus dem 17. Jahrhundert. Cogitate Games hat die seinen in Ungarn.

Liebe auf den ersten Blick

2012 verliebte sich „Crokinole Guru“ Peter Karcagi unsterblich in das Spiel *Crokinole*. Damit wurde er bereits knapp ein Jahr nach Gründung dem Motto seines für kooperative Spiele geplanten Verlags untreu und verlegte sich auf die Fertigung von Crokinole-Brettern. Aus der One-Man-Show wurde ein kleines, gemütliches Family Business mit Frau und Tochter und unter dem Label „Woodestic“ wird Crokinole weiterhin aus Holz gefertigt und weltweit vertrieben. So nach und nach stellte sich aber der Wunsch nach gespielter Kooperation wieder ein und 2016 erschien – O-Ton Peter „with a little help from board game enthusiasts“ – *Forestaurant* und wurde bei der Spielemesse in Essen präsentiert. Das Wortspiel aus *forest* und *restaurant* beschreibt das Setting recht gut. Tiere sollen im Waldrestaurant abgespeist werden. Die ungewöhnliche Idee wurde leider nicht zum erhofften Renner, nicht zuletzt wegen etwas unausgereifter Abläufe und Mängel der Spielregel. Da konnte auch die witzige, aber leider unpraktische Verpackung als Lunchbox nichts retten. Mein Erstkontakt mit

dem Verlag basiert auf Nachfragen zur Regelinterpretation, die stets freundlich beantwortet wurden. In Essen 2019 lernte ich Peter persönlich kennen.

Nicht (nur) auf dem Holzweg 😊

2017 kam mit *Tilting at Windmills* ein kleines 2-Personen-Kartenspiel heraus. Don Quijote und sein Knappe Sancho Pansa sind die handelnden Personen im Spiel. Mal gesteuert von diesem, mal von jenem Spieler reiten sie aufeinander zu und bekämpfen Windmühlen oder die vermeintlich ihnen innewohnenden Riesen.

Das bisher kleinste Spiel ist aber der bisher größte kommerzielle Erfolg. *Grand Dog Park* (siehe fg online) ist ein Kartenspiel mit Sammelkartencharakter – im Grundspiel sind vier verschiedene Hunderassen mit dabei, die mehr oder weniger stark flohgebeutel sind – und überzeugt durch Grafik, Spielwitz und die kleinen Kunststückchen, die je nach Hunderasse unterschiedlich sind. Weitere Hunderassen (West Highland Terrier, Golden Retriever) sind bereits bei Erscheinen des Grundspiels auf der Schachtelseite ange-

kündigt und werden wohl schon sehnsüchtig erwartet. Es kann durchaus als Erfolg verbucht werden, dass sogar auf BGG (*Board Game Geek*) die Frage „New Dogs! When?“ gestellt wird.

Eine Video-Review pusht Crokinole

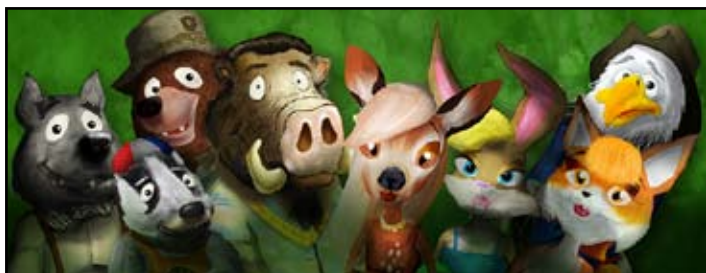
Weil irgendjemand irgendwann im Sommer – nein, nicht 69 – sondern 2019 ein Filmchen über *Crokinole* machte und es online stellte, gingen die Anfragen bei Woodestic durch die Decke. Seither wandelte sich der kleine Familienbetrieb zu einer schnell (nach)wachsenden Start-Up-ähnlichen Firma. Die Nachfrage kann kaum befriedigt werden.

Dennoch wurde 2019 auch ein Spiel in Zusammenarbeit mit einem ungarischen Kinderbuchautor entwickelt und für 2020 ein Roll'n'Write namens *Dock* geplant. Corona kam leider auch hier dazwischen und parkte *Dock* bis 2021 auf dem Trockendock.

Cogitate Games – der Name steht für Nachdenken, Überlegen, Grübeln – mit der treibenden Kraft von Peter steht er aber nach wie vor voll hinter ihrem Slogan

„THINK – PLAY – ENJOY!“

Und genauso soll das auch bleiben.



Was gibt es heute, im Forestaurant?

Kleinst, aber feinst

Wir stellen vor: Kleinstverlage in der Spielebranche - Teil 10
notiert von Jörg Domberger



ALLEOVS Allez hopp!

Weil Lernspiele nicht so sind wie es sich Victoria und Sergey für ihre beiden Söhne Alexander und Leonard vorstellen, werden sie 2019 aktiv und gründen kurzer Hand ihren eigenen Verlag. Der Verlagsname hat weder mit Sergeys Familiennamen Alexikov noch mit dem französischen, geflügelten Wort in der Überschrift zu tun. ALLEOVS ergibt sich aus den Vornamen: AL und LEO sowie V und S. Die Familie steht für den Verlag, der Verlag für die Familie.

Selbst ist die Frau

Victoria Alexikova, kreativer Kopf des Verlags und Geschäftsführerin in Personalunion, trägt das „a“ am Ende ihres Familiennamens, wie es für echte Russinnen, Sergey und sie stammen beide aus Wolgograd, eben traditionell sein soll. Sie leitet das 8-köpfige Team mit Hauptsitz in Köln. Ihr persönlicher sowie der Verlagsanspruch sind hoch. Die Kinder sollen Spaß mit Mathe, mit Deutsch und mit dem Lernen im Allgemeinen haben. „Unsere Spiele mit coolen Monstern, Elfen und Magiern sind für moderne Kinder gemacht. Unsere Spiele transportieren Geschichten, jeder Charakter wird personalisiert und erzählt seine eigene Story.“ Vier Spiele sind mit ihren Ideen und unter ihrer Regie mittlerweile entstanden, weitere werden auf der Homepage bereits angekündigt.

Drachenbattle

Gleich zwei Spiele stecken in der Überschrift: Das Mathematik-Spiel **Math-Batt** (nachzulesen auf un-

serer Webseite unter Spielberichte) und das Memo-Spiel **Drachen der Elemente**. Dabei gilt es nicht einfach, Drachenpaare zu finden, sondern einen Drachen aus sechs Teilen zusammenzubauen. Ein Paar ergibt sich hier aus zwei aneinanderpassenden Teilen des eigenen Drachen. Puzzles mit sechs Teilen sind üblicherweise keine Herausforderung, hier jedoch ist die Teilebeschaffung der Reiz und wird durch sehr nette Bilder von acht freundlichen Drachen belohnt. Die Phantasie der Kinder hat sicher keine Probleme, Namen für die bunten Fabeltiere zu finden. Als erster Erfolg für den Verlag wurde dafür die Auszeichnung „spiel gut“ vom Arbeitsausschuss Kinderspiel + Spielzeug verliehen.

Einen kurzen Vorgeschmack auf den **Math-Batt** (Abkürzung für Mathematical Battle) möchte ich trotzdem geben. Es geht nicht um das Rechnen selbst, aber um das Ergebnis von Multiplikationen im Zahlenraum von $1 \times 1 = 1$ bis $9 \times 10 = 90$. Jeder deckt eine Karte von seinem Stapel auf, der höchste Wert ge-

winnt und kassiert alle gespielten Karten. Das funktioniert so ähnlich wie wir früher als Kinder mit den Autoquartetten um PS, Hubraum und Höchstgeschwindigkeit feilschten. Vielleicht kommt diese Variante ja noch, natürlich in neuer, moderner Form. Am Start sind zusätzlich die **ABC Arena** und ganz neu die beiden **Mathemeister**, eines für die Addition, das andere für die Subtraktion.

Mit Spielspaß lernen

Dieses Credo hat sich ALLEOVS ins Stammbuch geschrieben. Oft wird unterschätzt, wie wichtig das Spiel für die kindliche Entwicklung ist. Victoria und Sergey tun das nicht. Fordern und dabei fördern lautet die Devise. Neuentwicklungen werden dabei stets zuerst von den beiden Cheftestern Alexander und Leonard – 9 und 6 Jahre alt – begutachtet. Sie sind Spiel erprobt und von halbfertigen oder gar halberzogenen Produkten nicht zu überzeugen. Dann muss von Mama und Papa noch nachgebessert werden. Kleine Fehler können durch die Euphorie über ein neues Spiel auch ins fertige Produkt rutschen. Das ist menschlich, lässt aber die Seele in den Spielen spüren und nicht nur das macht den Verlag sympathisch.

Ich wünsche ALLEOVS ein langes Verlagsleben und frage mich gleichzeitig, wie sich der Verlagsname durch ein drittes Kind ändern würde. ☺



Kleinst, aber feinst

Wir stellen vor: Kleinstverlage in der Spielebranche - Teil 11
notiert von Jörg Domberger

NANO plus X = NANOX Games

Österreich ist bekanntlich und viel besungen das Land der Berge, das Land der Spielverlage ist es aber ganz sicher nicht. Eigentlich gibt es nur das Flaggschiff Piatnik, dieses musste aber bisher zumeist alleine die Spielemeere durchkreuzen und hatte nicht einmal ein kleines Beiboot. Das hat sich durch Tino Jokic, Gründer und Inhaber von NANOX Games, geändert. Bereits Anno Corona 2019 gegründet, konnte er sich in Ruhe - weil gezwungenermaßen ohne Messestress - mit dem Erstling des Verlags beschäftigen und im Herbst 2020 war das Spiel – unter „produktiver“ Mithilfe von Reiner Stockhausen von dlp games – fertig.

Sonnige Zukunft!

Tino wollte gleich groß starten. Mit kräftiger Unterstützung durch die Spieleagentur White Castle wurden Kontakte geknüpft und letztlich kristallisierte sich unter Nutzung der von Anita Landgraf angebotenen Stammtischtermine zum Test frischer Prototypen das Spiel "Die Phantominselfn" – so hieß der Prototyp damals und das Thema ist noch deutlich erkennbar – als erstes Verlagsprojekt heraus.

Natürlich weiß man nie, ob ein fertiges Produkt aus den Startlöchern schießt oder einen Fehlstart produziert, mit *CloudAge* (das wurde aus den Phantominselfn) von meinen Freunden Alex Pfister und Arno Steinwender hat Tino jedoch prinzipiell alles richtig gemacht und meiner Einschätzung nach kommen trotz des umwölkten Titels ziemlich sicher sonnige Zeiten auf den neuen Verlag zu. Es ist übrigens die erste Zusammenarbeit zwischen Alex und Arno, den beiden renommiertesten Spieleautoren, die Österreich aktuell hat. Die beiden haben ziemlich unterschiedliche spielerische Wurzeln, Experten-spiele mit ausgeklügelten Abläufen und ausbalancierten Optionen hier und Quizspiele, Wissensspiele und



Der Spielbericht zu *CloudAge* ist auf unserer Webseite abrufbar.

Zockerspiele mit Gimmicks da. In *CloudAge* treffen sie sich irgendwo in der Mitte und wir Spieler bekommen „the best of both worlds!“ serviert. Die Spielmechanik lässt die Handschrift von Alex durchaus gut erkennen, die wolkenverhangenen Kartenhüllen hingegen deuten eher auf den Einfluss von Arno hin. Wie die thematische Einbettung zustande kam, kann nur vermutet werden. Die Luftschiffe, mit denen wir über die ausgetrockneten Landstriche fahren und nach Ressourcen suchen, die *Cloud*-Milizen bekämpfen und so manches Stück Land wieder mit Jungpflanzen begrünen, sind auf jeden Fall wichtige Zutaten einer starken Geschichte.

Gekommen, um zu bleiben

Tino – was er im wirklichen Leben arbeitet, will er nicht verraten – hat nicht nur den Verlagsstart mit



Pauken und Trompeten und einem tollen Spiel geplant, sondern er ist auch clever genug, um den großen Erfolg des ersten Verlagsspiels richtig einzuschätzen. Nun heißt es: nachlegen! Es darf aber bereits verraten werden, was 2022 aus Bad Vöslau auf uns zukommt. Das aktuell in Arbeit befindliche zweite Spiel des Verlags mit dem Arbeitstitel „SENEA“ ist erneut in der Welt von *CloudAge* angesiedelt und wird wieder mit Unterstützung von White Castle entwickelt. Was weiß man über den Spieleautor? Nicht sehr viel, aber: Es handelt sich wiederum um eine Koproduktion von zwei Autoren – es sind allerdings andere als die von *CloudAge*. Man darf gespannt sein.

Kleiner Nachsatz:

Der Name NANOX leitet sich von Tinos kleinem Sohn Adriano ab. Er wollte seine Eltern immer ins „Nano Zimmer“ zum Spielen holen. Mit dem X hintendran wird das ganze prägnanter, meint Tino. Und das Logo? Das stellt Karten hinter Bergen dar. Natürlich sind es keine Wanderkarten, sondern Spielkarten, weil sie einfach allgegenwärtig sind. Und Berge mit ihrer Ruhe bedeuten einfach Heimat und üben schon immer große Anziehung auf Tino aus. So gesehen lebt er also komplett richtig im Land der Berge ...

Kleinst, aber feinst

Wir stellen vor: Kleinstverlage in der Spielebranche - Teil 12
notiert von Jörg Domberger

Der Spielbericht zu Riftforce ist auf unserer Webseite abrufbar.

„Do it again, Sam!“ – 1 More Time Games



Sam steht hier als Synonym für Roman Rybiczka und Julian Steindorfer, den beiden Masterminds hinter dem zweiten neuen Verlag in Österreich. Und es geht auch nicht um die Wiederholung eines Klavierstücks, sondern um eine Partie Riftforce und noch eine und noch eine und noch eine. Riftforce ist genauso ein Game, das man „1 More Time“ spielen will.



Kann ein Rift das Fundament sein?

Ein Rift ist ein Spalt, ein großer Graben wie bei Asterix, der sich in der Erde auftut und links und rechts sowie hier und dort in hüben und drüben voneinander trennt. Spielerisch natürlich nur. Dort darf dann jeder mit seinen vier Gilden schalten und walten und dem Gegner auf der anderen (also falschen) Seite das Leben so schwer wie möglich machen. Weil die Gildenzusammenstellung gedraftet wird, steckt viel Varianz im Spiel. Und auch wenn man denkt, die eine oder die andere Gilde sei sehr stark und in Kombination wären manche Gilden fast unschlagbar, erschließt sich doch immer wieder ein Weg zu einem erfolgreichen Gegenschlag. Dass mehr als 1 ½ Jahre in der Entwicklung des eigentlich kleinen Spiels steckt, spürt man einfach. Bemerkte und honoriert wurde der hohe Spielreiz und das tolle Layout mit der genialen Grafik von Miguel

Coimbra auch von diversen Prämiierungsgremien. *Riftforce* ist ein toller Erstlingserfolg, der selbst für die legendäre „Kosmos-für-2“ Reihe eine Zier gewesen wäre.

Zwei Zauberlehrlinge

Roman und Julian hätten sich quasi in der Sandkiste kennenlernen können, besuchten sie doch dieselbe Volksschule und gingen ins selbe Gymnasium. Während der Nachmittagsbetreuung lernten sie sich bei Magic kennen. Seither sind sie Freunde und Spielen ist Teil ihrer Freundschaft und ihres Lebens. So kam Roman nach ersten Erfahrungen durch die Mitarbeit bei White Castle als Freelancer bei verschiedenen Verlagen auch zur Edition Spielwiese, wo Julian nach seinem Umzug nach Berlin über den Umweg Marketing in die Redaktion gerutscht war und bereits als Redakteur arbeitete. In kleinen Verlagen setzt sich jeder mehrere Hüte auf, je nach Notwendigkeit. So bearbeiteten sie gemeinsam rund 15 Spiele - auch von Uwe Rosenberg, Wolfgang Warsch und Carlo Bortolini - und wuchsen als Team immer mehr zusammen. 2019 feierte dieses Zweipersonen-Team quasi den adierten 60sten Geburtstag und sie stellten sich die Frage: „Entweder weiterhin für andere arbeiten oder unsere eigene Firma gründen und wirklich volle Freiheit in der Gestaltung unserer Spiele haben?“ Eine Entscheidung musste her. Wir kennen die Antwort und so sprangen

die beiden mit dem Riftforce-Prototyp von Carlo, zu dem mittlerweile eine innige freundschaftliche Beziehung aufgebaut wurde, im Gepäck ins kalte Wasser der Spielebranche, gründeten 1 More Time Games und die österreichische Kleinverlags-Success-Story wurde nach NANOX Games um ein weiteres Kapitel bereichert.

Schon wieder White Castle 😊

Auf Lorbeeren ausruhen wie Cäsar – falls die Gallier es erlauben - ist schön und gut, kommt aber für Roman und Julian nicht in Frage. Daher suchten sie natürlich zeitgerecht nach einem adäquaten Folgeprodukt, um das Portfolio des kleinen Verlags um einen weiteren Bestseller aufzustocken. Fündig wurden sie im reichhaltigen Prototypangebot von Anita Landgraf bei White Castle Games. Beide sind von einem Spiel überzeugt, das Johannes Krenner und Markus Slawitschek gemeinsam dort entwickeln. Statt nur zwei Personen spielen allerdings bis zu acht mit, trotzdem ist es kein Party- sondern ein Team Management Spiel. Jeder ist Manager seines Sportler-Teams und misst sich in Duellen mit wechselnden Gegnern. Wer am Ende des Matches im Ballbesitz ist, zieht Fans auf seine Seite. Im finalen Duell spielen – denn wir kämpfen nicht – die beiden mit den meisten Fans um den Titel des besten *Underdogs*. Auf den Markt kommen soll das Spiel mit eben diesem Namen 2022. Wie dieser dann darauf reagiert, lässt sich nicht steuern. Wir hoffen jedoch auf ein weiteres Highlight aus Österreich.



webseite/spielberichte



Kleinst, aber feinst

Wir stellen vor: Kleinstverlage in der Spielebranche - Teil 13
notiert von Jörg Domberger

One woman, no cry – Parameter B

Miss Marple, Hercule Poirot, Sherlock Holmes und sein unverzichtbarer Kollege Watson reichen schon aus, um ein von Lisa Birrenkoven angerichtetes 4-Personen-Krimi-Dinner durchzuspielen. Das ist genau die kleine Marktlücke, in die Lisa mit ihrem Verlag Parameter B und den Krimispielen, die nur vier Personen benötigen, im März 2020 hauptberuflich schlüpfte.



Foto: Parameter B Webseite

Zwei Pärchen sind auch in durch Corona beschränkten Zeiten für einen Abend an einen Tisch zu bringen – so die Annahme für den Business Case. Und so wurde aus der studierten Mathematikerin – Parameter ist damit klar eine Reminiszenz an die Vergangenheit – eine Köchin von nachspielbaren Dinner-Krimis, oder schmackhaften Krimi-Dinners. Um zu erkennen, dass das „B“ von Birrenkoven kommt, muss man kein Columbo sein. Ein Parameter ist eine leere Hülle, der Inhalt bestimmt seine Bedeutung und seinen Wert. So gesehen stellt auch die Schachtel im Verlagslogo den Parameter dar, der von Lisa mit Inhalt gefüllt wird und dann als Krimidinner auf den Tisch kommt. Und Lisa meint: „Die geöffnete Box deutet auf den gelösten Fall hin. Und Spiele kommen in Schachteln daher. Das passt doppelt gut.“

A-Be-Bu, der Mörder bist Du

Auf die Frage nach der Motivation, selbst als Autorin in Erscheinung zu treten, meinte Lisa: „Zu Silvester 2015 suchte ich ein Krimi-Dinner für 4 Personen. Ich wurde nicht fündig. Also habe ich einfach eins selbst geschrieben. Das war mein erster Fall *Der Mörder ist immer der Gärtner*.“ Dieser Fall, Erstling und Initialzündung für den eigenen Verlag, spielt im Verein „Gärtner mit Herz und Seele

e.V.“ und damit in einem Kleingartenmilieu, wie es wohl in jeder Wiener Schrebergartensiedlung anzutreffen ist. Vereinsmeier trifft auf G'schafthuberin, Unkrautvernichter auf Beikräuterfreundin. Das beinahe mathematisch-logische Ergebnis: Mord! Konkret ermitteln im nachgespielten Gärtner-Drama Eva Klein (die Frau des Toten), Dieter Breuling (Vereinsmitglied und Nachbar des Opfers), Aurora (gute Seele des Vereins) und Hermann Großwind (angehender Partner bei bauNeues, einem Bauträger, der bereits 80% der Gärten zur Verbauung gekauft hat). Das „Ermittlungsprotokoll“ ist auf unserer Webseite nachzulesen.

Erster, zweiter, dritter ...

Friss oder stirb. Sport ist Mord. Nur der Tod träumt nicht. Dein letzter Coup. Die Titel der bisherigen fünf Fälle sind reißerisch und vollmundig, eben in bester Krimi-Manier. Die Qualität des Konzepts und der Fälle erkannte auch Pegasus und nahm alle fünf Dinner-Krimis in ihren Vertriebskanal auf. Verkaufshighlight ist mit bisher rund 7000 verkauften Stück der Gärtner, gefolgt vom Sport mit rund 3000 Stück; Zahlen, die sich sehen lassen können! Aktuell arbeitet Lisa an Fall 6. Er

könnte mit dem Thema Apotheke zu tun haben oder mit Weltraum oder mit der Zeit oder mit etwas ganz anderem. Der Produkttest wird – so wie bisher – von den zwölf verschiedenen Testgruppen erledigt. In den ersten vier bis fünf Runden spielt Lisa mit. Testende Neulinge sind ihr dabei ebenso wichtig wie die alten Hasen – manche auch MathematikerInnen – die eventuell vorhandene Logikfehler aufspüren.

Auf alle Fälle

Lisa ist Mutter von den zwei Töchtern Frieda (6 Jahre) und Jule (3 Jahre). Wie sie mir verraten hat, sind weitere Kinder nicht geplant. Sie ist also mit ihrem Mann Daniel und den beiden Kindern selbst genau die angepeilte 4-Personen-Zielgruppe. Sie wird aber noch 13 Jahre warten müssen, bis auch die kleinere Tochter das für die Krimidinner empfohlene Alter von 16 Jahren erreicht hat. Vielleicht wird aber schon früher das Brettspiel mit Krimiflair, das aktuell nur als Idee in Lisas Kopf steckt – viel besser als eine Astschere im Kopf des Opfers – fertig und eignet sich möglicherweise auch für jüngere Spieler. Oder sie entwickelt ein Krimidinner für die Puppenküche. Wer weiß das schon ...

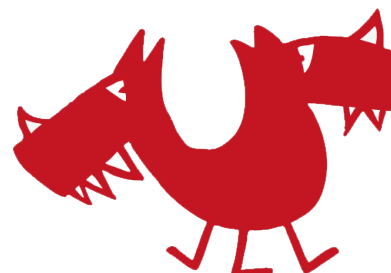


Kleinst, aber feinst

Wir stellen vor: Kleinstverlage in der Spielebranche - Teil 14
notiert von Jörg Domberger

Mehr als bildschön: biwo Spiele

Der Verlagsname biwo setzt sich aus „bildschön“ und „Wortspiele“ zusammen. Wer kommt denn auf sowas? Ganz einfach, Karin und Otmar. Bereits 2007 – beide sind um die fünfzig - gründeten sie für den Vertrieb ihres Erstlings Bildschöne Wortspiele den Verlag und nannten ihn abgekürzt nach dem einzigen Grund für dessen Entstehung, eben biwo – Spiele.



Bei diesem Wortspiel handelte es sich – oder handelt es sich, das Spiel gibt es nämlich noch immer – um eine Zusammenstellung piffiger Spielideen rund um Worte und Bilder. Es entstand an einem Winterabend 2005 in einem Großraumabteil des ICE von München nach Mannheim. Da kam doch glatt ein riesiger Mensch mit Rauschebart durch die Verbindungstür zum anderen Wagen – ein Kerl wie ein Bär. Direkt hinter ihm folgte einer mit gestreiftem Pulli – aha, ein Tiger. Schwupp wurde daraus ein Bär-Tiger. KirchTurm, WinterNacht, MondLicht und BaumKrone folgten. BiWo war geboren, der Bärtige stand Pate.

Was kochen zwei Linguistiker?

Linguini! ☺ Die beiden Verlagsinhaber Karin Herrmann und Otmar Bettscheider lernten sich während des Studiums kennen und lieben. Die gemeinsame Liebe zum geschriebenen und gesprochenen Wort blieb, die eigenen Familiennamen nach der Heirat auch. Was ebenso blieb, ist die während des Studiums etablierte Beschäftigung mit Gesellschaftsspielen und dem gemeinsamen Spielen und Kochen mit Freunden. Die Spieleabende wurden zur Tradition, die noch immer gepflegt wird. Mittlerweile werden die Eingeladenen aber wohl auch hin und wieder missbraucht.

Spiele müssen getestet werden. Wer brav testet, wird auch verköstigt. Es müssen nicht unbedingt Linguini sein.

So entstanden 2010 *Teekessel im Quadrat* und 2013 die *Sprichbilder*. Die dafür nötigen Bilder wurden nach und nach maßgeschneidert für die Spielziele selbst fotografiert und gestaltet. Das Motto aller dieser drei Spiele war und ist: SmS, „Spaß mit Sprache“. 2018 war es dann Zeit für Anarchie.

biwo, biwü oder buwü?

Mit dem Spiel *Impossum* wurde ein Bluffspiel rund um seltsame Tiere veröffentlicht. „Rotkopf-Feuertrogon“, Schwarzes L“, Ekuador-Spitzmaus-Opossum“, „Sonnenburnist“, „Schwarzohrbülbül“, „Ohrensardine“ und „Unechter Glühkohlenfisch“ kommen darin vor. Nur ein Tiername dieser Liste ist gemogelt – welcher? Mit *Impossum* wurde auch gleich das Verlags-Logo angepasst. Ein zweiköpfiges, rotes Fabeltier – ich kenne es unter Stoßmich-Ziehdiel – mit spitzen Zähnen und drei Beinen etablierte sich auf der Schachtel. Wer ist nun Karin und wer Otmar? Es gibt nur einen Hinweis: Der linke Kopf hat einen Zahn mehr!

Mittlerweile gibt es weitere Äpfel, die ein gehöriges Stück weit vom Verlagsstamm gefallen sind. Mit *Capio* (siehe rechte Seite) erschien

2017 ein Würfelspiel, das aber trotzdem passt. Der Titel *capio* ist nämlich ein Wortspiel, bedeutet doch das lateinische capio zugleich „begreifen“ im Sinne von verstehen und „ergreifen“ im Sinne von sich etwas schnappen. So passt das schnelle Würfelspiel als Wortspiel im uneigentlichen Sinn zu biwo, auch wenn es ein biwü ist.

Mit *FiNi!* und *Calcool* wird das fortgesetzt. Und weil aktuell gar drei weitere Würfelspiele mit bunten Würfeln in Arbeit sind, kann man ruhig schon von der Reihe buwü – man ahnt schon, es steht für „Bunte Würfelspiele“ – sprechen.

Abspecken?

Immer gerne, wenn es sich um das Kartenspiel mit Würfeln von biwo handelt. Karten werden nach Würfelvorgabe abgelegt, ein Farbwürfel verbietet eine Farbe und schon hat man ein kleines Spielchen für die spielende Familie. (siehe Spielbericht online).



Zur Spiel 2021 in Essen wurde *Ab-specken* um einen Schweinchen-Würfel erweitert. Welche Auswirkungen der hat? Schaut auf

www.biwo-spiele.de oder besucht den Verlag in Essen 2022, sofern Corona es erlaubt.



Kleinst, aber feinst

Wir stellen vor: Kleinstverlage in der Spielebranche - Teil 15
notiert von Jörg Domberger

Timo oder Ren, wer ist der Chef? DRAGON DAWN PRODUCTIONS



Es war einmal im Jahr 1999, als Timo Multamäki mit dem Plan, eine spezielle Software (SW) zu entwickeln und zu vertreiben, die Firma Dragon Dawn Productions gründete. Weil der Drache für seine Familie ein wichtiges Symbol darstellt, musste er sowohl in den Firmennamen wie auch in das Logo, das Drache, Sonne und Feuer enthält und mittlerweile wohl schon in fünf verschiedenen Versionen existiert. Schon nach einem Jahr war klar, dass die finanziellen Mittel nicht ausreichen, um die SW zu realisieren. Was zu versilbern war, wurde verkauft und Timo wechselte zu den für ihn interessanten Dingen des Lebens: Spiele, Pyrotechnik und kulturelle Events. Nebenher arbeitete er weiterhin im Bereich Software-Management.

Seit 2008 zumindest ein Spiel pro Jahr

Das erste Spiel des Verlags – Firmenname und Logo passen wunderbar zum neuen Schaffensgebiet – war *Zanziar* von Timo selbst. Wie er selbst sagt, war es ein Projekt, bei dem jeder nur mögliche Fehler gemacht und jede Menge Lehrgeld bezahlt wurde. Das Spiel selbst aber funktionierte und motivierte zu mehr.



Die Arctic Union ab 2011

Seither erschienen durchaus beachtete Werke wie *Black Hat* und *Darwinning!*, beides sind Stichspiele mit einigen Extras, das taktische Dungeon-Crawler *Perdition's Mouth: Abyssal Rift* oder das einfachere *Dwarf* (siehe Online-Spielbericht), bei dem in einer leichter zugänglichen Höhle nach Rohstoffen geschürft wird. Als größten Erfolg bisher bezeichnet Timo sein *The Phantom League* – ein an den PC-Klassiker *Elite* angelehntes Spiel, das aber in einer von ihm erschaffenen Welt abläuft. Aktuell sind drei weitere Spiele kurz vor Fertigstellung, mit dabei auch *White Hat*, eine neue Version vom schwarzen Hut; die Spiel'22 in Essen nennt Timo als Zieltermin für die Veröffentlichung dieser Neuentwicklungen.

In den Anfangsjahren von DDP gab es Kooperationen mit anderen Verlagen wie etwa Tuonela von Jussi Autio oder auch mit Revision Games and Playmore Games. Diese vier Verlage bildeten auch die Basis der verspielten Arctic Union. Der Vorteil dieser lockeren Gemeinschaft nordischer Spielverlage war vor allem der gemeinsame Auftritt geballter Wikingerpower. Durch die Kostenteilung von Standgebühren hatten auch kleine Verlage die Chance auf einen großen Messeauftritt. Leider blieb die Arbeit innerhalb der Union sehr ungleich verteilt und es gab auch ein ständiges Kommen und leider noch mehr Gehen kleiner Publisher. Tuonela schlitterte nach einem erfolglosen Ausflug in die Welt der digitalen

Spiele in den Bankrott und Jussi ging in die Politik (ob er noch immer dort aktiv ist, kann ich nicht sagen), andere verloren den Spaß an der Sache oder setzten zu viel Geld in den Sand. Aktuell ist DDP daher den organisatorischen, arktischen Ballast und Timo seit etwa vier Jahren auch die SW los. Spiele und Events, damit geht sich das Leben des 48-jährigen samt Familie finanziell trotzdem aus.

Früher Kickstarter, jetzt Gamefound

Die Vor-Finanzierung von Spielen war immer eine heikle Sache. In den letzten 10 Jahren wurde ausschließlich Kickstarter als Crowdfunding-Plattform genutzt, doch die zunehmenden Probleme damit, sowie die restriktive und Kundenunfreundliche Projektabwicklung machten eine Veränderung nötig. Gamefound ist Timo auch von der Philosophie dahinter näher. Eine Rückkehr zu Kickstarter schließt er aber trotzdem nicht aus.

Früher Timo, jetzt Ren

In Finnland ist es nach Vollendung des 18. Lebensjahres erlaubt, einen beliebigen Vornamen anzunehmen. Daher nennt sich Timo nun Ren. Sein Hauptgrund: Timo ist im Norden sooooo weit verbreitet, dass jeder Timo sowieso automatisch einen Spitznamen bekommt. Er selbst entschied sich eben kurz und knapp für Ren – mit einem rollenden, starken „R“!



webseite/spielberichte



Kleinst, aber feinst

Wir stellen vor: Kleinstverlage in der Spielebranche - Teil 16
notiert von Jörg Domberger



Ma, Ma, Ma, Ma – MATOGA

Wer die Disco-Zeit der 1970er und 80er Jahre miterlebt hat, ist sicher auch mit Boney M., der seltsamen Gesangsgruppe, vertraut und weiß, dass nach „Ma, Ma, Ma, Ma“ natürlich „Ma Baker“ kommt und nicht MATOGA und dass der Song 1977 ein richtiger Hit war. Sei's drum, schließlich wurde sowieso beim vierten „Ma“ schon geschummelt. Der Verlagsname ergibt sich nämlich aus den Vornamen der Schwestern Marina und Magdalena und jener ihrer Männer, Martin und Tobias. Das GA hintendran steht für Games, eh klar.

Gegründet wurde der Verlag mit der Verlagsadresse Margeritengasse – hoppla, da haben wir das vierte „Ma“ ja doch noch gefunden – weil die Vier so nach und nach ein Spiel entwickelt hatten, es toll funktionierte und sie es schließlich „machen“ wollten. Nach einer Auszeit von Magdalena und Martin starteten sie voll durch, mit diesen beiden Ausgeruhten als Full-Time-Verleger. Sie wollen voll und ganz für den Verlag, in dessen Fokus neben den Spielen das Wohl aller Lebewesen und speziell der Tiere liegt, da sein.

Erstlinge müssen zünden: „under BEEt them!“

Der Schritt zum eigenen Verlag ist durchaus gewagt, noch dazu, wenn geplant ist, den Lebensunterhalt durch dessen Ertrag zu bestreiten. Dazu müssen – langfristig gedacht – immer wieder gute und sehr gute Spiele in das Portfolio aufgenommen werden. Besonders wichtig ist bekanntlich der erste Eindruck, der erste Auftritt des neuen Verlags. Ist es Liebe auf den ersten Blick?

Die Liebe zum Verlag fällt leicht. Auf www.matoga.at finden sich neben umfangreichen Informationen zum Thema Bienen auch Schlagworte wie Nachhaltigkeit, Tierwohl und Familie. Was steckt dahinter?

Kein Plastik, Papierschleifen und die Kooperation mit umliegenden Partnern sowie das Versprechen, pro verkauftem Spiel einen Betrag an gemeinnützige Organisationen, die sich dem Artenschutz verschrieben haben, weiterzugeben. Der Erstling hilft den Bienen – Spieltitel und -design sowie die homepage machen das klar. Wer genau mit einer Unterstützung rechnen darf, ist dort allerdings noch nicht zu lesen. Doch nach einigen Gesprächen mit Imkern und in Frage kommenden Organisationen gibt es intern schon Tendenzen. Jedenfalls werden Spendenbetrag und Begünstigte Ende des Jahres auf der überarbeiteten homepage genannt. Weil von den 1500 Stück der Erstauflage seit Verkaufsbeginn am 13. September schon ungefähr 150 über den Ladentisch wanderten (manche natürlich auch als Rezensionsexemplar, danke!), dürfen die



Bienen optimistisch auf weitere Unterstützung hoffen. Da der Verkauf in der Vorweihnachtszeit auch auf den Christkindlmärkten der Umgebung geplant ist, wird sogar dann Geld in die Bienenkasse gespült, wenn die Bienen selbst in der Winterruhe im Stock sitzen und auf den Frühling warten..

One, two, BEE!

Das in Honiggelb gehaltene „under-BEEt them“ ist ein typisches Familienspiel mit sehr geringer Einstiegshürde und überschaubaren Möglichkeiten. Gefragt sind Merkfähigkeit und manchmal etwas Risikobereitschaft. Eine Rezension mit weiteren Details findet sich im Heft.

Das einfache Spielprinzip deutet wohl schon an, in welche Richtung es mit dem Verlag gehen wird. Strategiespiele für Freaks oder üppig ausgestattete Expertenspiele sind wohl nicht zu erwarten. Was hält die Zukunft für MATOGA bereit? Wie ich bereits erfahren habe, sind weitere tierisch-verspielte Themen geplant.

Dass die vier von MATOGA viel von guter Planung verstehen, zeigt sich nicht zuletzt auch im aktuellen Alter der vier. Einer hat seinen 30er bereits hinter sich, die anderen drei sind gestaffelt je ein Jahr jünger. Die Daltons in Jahren, quasi. Das heißt, neben den Verlagserfolgen können in den nächsten drei Jahren runde Geburtstage gefeiert werden. Wir wünschen schon jetzt alles Gute, natürlich auch dem Verlag, der dann einfach jedes Jahr mitfeiern kann.