

Kleinst, aber feinst

Wir stellen vor: Kleinstverlage in der Spielebranche - Teil 19
notiert von Jörg Domberger

Magische Freunde aus Salzburg Shelf Buster Games



Klemens Luger hat, und in der Spielebranche ist das vielleicht sogar dienlich, einen „etwas durchgewürfelten Lebenslauf“, wie er selbst sagt. Vom ausgebildeten IT-Techniker über das Masterstudium der Psychologie zum Brettspiel designer dauerte es immerhin 37 Jahre – von Null weg gerechnet. Nach dem spät, aber erfolgreich absolvierten Studium war für den passionierten Brett-, Computer- und Rollenspieler mit vielen eigenen Spielideen aber klar: Es ist Zeit für das eigene Spielprojekt. Gesetzt war auch das an klassische Fantasy-Rollenspiele angelehnte Setting. Der Barde, der die Leute um sich schart, und der Magier, der sich das einfacher macht und sich die Leute – heutzutage follower – einfach herbeizaubert. Leider schaffte es der Barde nicht bis ins Spiel und so bleiben fünf mit allen Zaubermäxchen gewaschene Magier, die mit verschiedenen Tricks ihre Fans rekrutieren und in die Taverne locken. Ich kenne Gegenden, wo das mit Freibier ganz einfach ist ...

Ideen ja, Zeichentalent nein!

Klemens nutzte seine Kontakte zur FH Salzburg und konnte die beiden Illustratorinnen Hannah Flattinger und Tran Khiet Van Ho (kurz Nessi, warum, weiß niemand) vom Projekt überzeugen und ins Boot holen. Beide haben mittlerweile ihren Masterabschluss in 3D Animation und eine tolle Welt für die *Magical Friends* geschaffen. Leider verlief der erste Finanzierungsversuch via Crowdfunding gar nicht nach Wunsch – die erhoffte Unterstützung aus den USA blieb aus – und die Kampagne wurde abgebrochen. Nach einigen Änderungen in Design und Funktion und der tollen Entwicklung des Inlays für die Figurenaufsteller – es ermöglicht den raschen Zugriff auf die nummerierten Figuren und garantiert einen flüssigen Spielablauf – lief die zweite Kickstarter-Kampagne erfolgreich durch und motivierte 431 Backer mit 27.693 Euro zur Vorfinanzierung. Das war 2022 und in Essen konnte bereits ein Deal mit einem chinesischen Publisher – er bestellte 1000 Stück auf Basis der Präsenta-

tion im Tabletop Simulator – abgeschlossen werden. Letztlich wurden 2500 Stück produziert: 1100 für den deutschen Markt, 400 für den englischen und der Rest für China, Liefertermin: September 2023.

Highlight Spielemesse Essen 2023

Ausgestattet mit 70 per Luftfracht gelieferten Spielen wurde der Stand H106 in Halle 4 – gleich gegenüber von Rockerl Games aus Wien – aufgebaut. Weil das Spiel viel Platz benötigt, am Stand aber nur Raum für einen echten Spieltisch war, wurde in weiser Voraussicht eine Mini-Version angefertigt und so konnten zwei interessierte Gruppen gleichzeitig zu *Magical Friends* gemacht werden. Als persönliches Messehighlight nennt Klemens eine Partie mit fünf Spielern, zwei Paare und ein Einzelspieler, die danach drei Spiele kauften. Am Samstag Abend war das Spiel ausverkauft. Die ganze Auflage ist jedoch noch nicht weg, rund 600 Exemplare sind noch verfügbar. Das Ziel ist natürlich eine weitere

Auflage, vielleicht sogar lokalisierte Versionen für andere Länder, erst dann rutscht Klemens in die Gewinnzone.

Shelf Buster Game ohne s

Bei mir zu Hause stapeln sich Spiele in mehreren Regalen, viele wurden lange nicht gespielt. Das sind meine mit einer Staubschicht überzogenen Shelf Duster Games. *Magical Friends and how to summon them* (so der komplette Titel) ist das erste Shelf Buster Game. Noch ist es ein Salzburger Unikat wie die Nockerl und der Schnürlregen, doch natürlich hat Klemens Ideen für Nachfolgeprodukte und das „s“ bekommt sicher noch seine volle Berechtigung. Dafür will er sich aber noch Zeit lassen. Die rund 2900 Arbeitsstunden am Erstling stecken ihm und den Illustratorinnen noch in den Knochen und auch die verdienstvollen Testgruppen brauchen wohl eine Pause zur Erholung, bis sie wieder mit neuen Prototypen und Regelwerken belastet werden können. Wünschen wir dem Team rund um Klemens einen raschen Verkauf der ersten Auflage und viele weitere Ausgaben in vielen Sprachen!

