

Ich der Spieleautor

Rainer Knöbel – Spieleautor

Ich wohne hoch im Norden, in Wattenbek. Seit 2011 habe ich das Spiele entwickeln für mich entdeckt. 2013 habe ich mein erstes eigenes Spiel „TF22Mine“ in einem Kleinverlag herausgebracht. Das Familienspiel „Wunschbrunnen“, das ich gemeinsam mit Andrea Boennen entwickelt habe, ist im Dezember 2014 zweiter beim 1. Hamburger Autoren-wettbewerb von Spielwerk geworden. Zudem organisiere ich den Wattenbeker Spieletreff und den Wattenbeker Familienspieletag.



1. Wie kommt man eigentlich auf die Idee, Spiele zu entwickeln und was fasziniert mich daran?

Mich hat schon in meiner Kindheit fasziniert Mechanismen von verschiedenen

Spielen zusammen zu führen. Mein erster Ansatz dieser Art war, Monopoly mit einem Wirtschaftsspiel zu kreuzen, weil mir Monopoly zu glückslastig war. Das Ganze ist dann in meiner Jugend eingeschlafen. Erst vor 4 Jahren habe ich wieder angefangen, mich mit dem Spieleerfinden zu beschäftigen. Mein erstes Spiel damals war mein Strategiespiel „Pirato“, an dem ich heute noch arbeite. TF22-Mine war mein drittes Spiel. Heute sind es 6 Spiele, an denen ich arbeite bzw. für die ich Verlage suche.

2. Ich entwickel Spiele, organisiere Spieletreffs, habe eine eigene Webseite und einen Newsletter. Wie viel Zeit geht in diese Aktivitäten, was treibt mich an und wie komme ich neben Job und anderen Verpflichtungen hin ?

Ich setze mir Prioritäten. Die Webseite und Facebook muss so aktuell wie möglich sein. Wenn ich ein Spieletag vorbereite, hat dieser in diesem Zeitraum der Vorbereitung immer eine hohe Priorität

und das Spiele erfinden findet dann fast gar nicht statt. Immer wenn ich dann Zeit habe hat wieder das Spieleerfinden Vorrang. Nur mit einem solchen Zeitmanagement funktioniert das Ganze, vor allem wenn man Familie hat.

Aber warum bin ich so aktiv dabei ?

Ich habe beim Entwickeln der Spiele schnell festgestellt, dass ich noch viel mehr Spielmechanismen kennenlernen muss. Und das geht nur, in dem man viel spielt. Bis vor 3 Jahren waren es nur monatliche private Spieleabende. Außerdem brauchte ich ein Umfeld, um meine Prototypen und Spielregeln zu testen. Ergebnis war, dass ich einen Spieletreff in Wattenbek gegründet habe. Als ich dann über die Spieler erfahren habe, dass noch viel mehr Treffen in meiner Umgebung stattfinden, habe ich für mich beschlossen, für Schleswig Holstein eine Webseite zu starten, um meine Termine und auch weitere regelmäßige Termine dort zu veröffentlichen. Über die Zeit ergaben sich weitere Punkte, die ich auf der

Webseite aufgenommen habe.

So ergab sich eins nach dem anderen. Es kostet natürlich viel Zeit, aber es ist für mich auch trotz aller Anstrengung eine Entspannung zu meinem anstrengenden Job.

Außerdem macht mir das Spielen und dass Spiele entwickeln einfach viel Spaß, so wie es anderen Spaß macht z.B. Leistungssport zu treiben oder Briefmarken zu sammeln. Durch meine Erfahrungen in den letzten 4 Jahren ist es mir ein Anliegen geworden, auch anderen das Spielen näher zu bringen, deshalb beteilige ich mich an Spieletagen als Spieleerklärer oder wie ich es jetzt zum ersten Mal gemacht habe, organisiere ich einen Familienspieletag. Ab 2016 wird es sogar für den Familienspieletag eine eigene Webseite geben (www.wattenbeker-familienspieletag.de).

3. Wie ist es mir gelungen, mein Spiel zu veröffentlichen? Welche Hindernisse gab es dabei zu überwinden und was würde ich

Autorinnen und Autoren raten, die diesen Schritt auch gehen wollen?

Ich hatte hier etwas Glück. Ich habe auf den Göttinger Spieletagen 2011 einen Verleger kennengelernt, der in einem Kleinstverlag sein eigenes Spiel „TF22“ veröffentlicht hat und der weitere Spiele unter dem Science Fiction Thema veröffentlichen wollte. Er fragte mich, ob ich mir vorstellen könnte, mein Piratenspiel zu einem Science Fiction Spiel um zu wandeln. So wurde in meinem Spiel aus einer Pirateninsel eine unterirdische Mine auf einem fernen Planeten. Das Besondere in meinem Fall war, das ich die Grafiken zusammen mit dem Grafiker entwickeln und auch prüfen musste. Ich musste auch die Spielregel komplett selbst schreiben und der Grafiker hat diese nur noch hübsch gemacht. Das war der schwierigste Teil. Dieser hat mich einen gesamten Sommerurlaub gekostet. Immer wieder Testen mit verschiedenen Gruppen vor allem auch Familien, damit auch jeder die

Spielregel versteht. Dann musste das Ganze auch noch ins Englische übersetzt werden. Heute würde ich einiges anders machen. Heute habe ich auch durch mein aufgebautes Umfeld, viel mehr Möglichkeiten ein neues Spiel im Vorfeld zu Testen bevor ich es einem Verlag zuschicke. Normalerweise ist die Grafik und auch die Spielregel Sache des Verlages. Das heißt man hat kaum Einfluss auf die Gestaltung. So wie ich es erlebt habe, hat man die Arbeit normalerweise nur, wenn man ein Spiel im Eigenverlag rausbringt.

Da ich bisher noch in keinem der bekannten Verlage veröffentlicht habe, kann ich hier noch keine konkreten Tipps geben. Meine Tipps wären aber folgende:

1. Ein Umfeld schaffen, um seine Prototypen mit möglichst vielen verschiedenen Personen zu spielen und zu testen

2. Testen, Testen, Testen inklusive der Prüfung, ob die Spielregel verständlich

ist

3. Immer die Möglichkeit nutzen, sich mit anderen Spieleautoren zu treffen. Denn die schauen ein Spiel mit ganz anderen Augen an. Spieleautoren entdecken in der Regel viel schneller Probleme in einem Spiel und bieten dann auch Lösungsansätze.

4. Wenn man meint man hat ein fertiges Spiel, das man den Verlagen vorlegen kann, sollte man zum Beispiel zum Spieleautorentreffen in Göttingen fahren. Dort sind Verlage, an die man ran treten kann. Man sollte jedoch schon im Vorfeld die Verlage anschreiben und seine Spielregel versenden, um mit diesen auf dem Autorentreffen Termine zu machen.