

SPIELVERLAG 4. MÄRZ 2016

Schritt für Schritt zum grossen Wurf

Würfel, aber ohne Glücksfaktor – diese ungewöhnliche Spielidee setzten zwei Thuner Spielerfinder im eigenen Verlag um. Sie tüfteln an der Erweiterung, die von der stetig wachsenden Community schon mit Sehnsucht erwartet wird.

von Patrick Schmed



Bujar Haskaj [26, links] und Adrian Bolla [28] erläutern den weiten Weg von der Idee zum fertigen Spiel.

Fotos: Patrick Schmed

Zuerst war der Würfel. Diesen führte Bujar Haskaj immer mit sich, im Hosensack. Und das, obwohl er kein Glücksspieler ist. Er war überzeugt, dass in dem geometrischen Gebilde mit den sechs Seiten noch weitaus mehr Möglichkeiten drinstecken als das Auswürfeln einer Zufallszahl. Bei «Light of Dragons» zeigen die Würfel die Ausprägung und Stärke einer Spielfigur an. Das Spiel funktioniert ohne Glückselement, ist ein reines Taktikspiel. Und das macht es so einzigartig und innovativ.



Beim ersten Prototypen spielten die Spielerfinder mit gewöhnlichen Würfeln.

Würfel ohne Glück

«Als wir das Spiel an der Spielmesse in Essen präsentierten, meinten viele Leute, es sei ein Glücksspiel. Dies zu widerlegen, war nicht einfach», erinnert sich Bujar Haskaj an den ersten grossen Auftritt. «So stark sind Würfel mit Glücksspiel verbunden.» Die beiden Tüftler spielten anfänglich sogar mit gewöhnlichen Würfeln mit den aufgedruckten Zahlen eins bis sechs. In unzähligen Runden zu zweit optimierten sie ihr Spiel so weit, dass es für die ersten Testspiele im grösseren Kreis taugte. Im weiterentwickelten zweiten Prototyp waren die Zahlen schon mit Zeichnungen der Spielfiguren abgedeckt. Dazu kam eine besondere Verpackung – in Würfelform.



Testspiele sind enorm wichtig und können ein Spiel in wichtigen Teilen stark verbessern.

Die Quadratur des Würfels

Bei den ersten Testspielen im Kollegenkreis kamen wichtige Verbesserungen auf den Tisch. So stellten die Testspieler fest, dass die Spielfiguren kaum ins gegnerische Feld vordrangen. «Für den nächsten Prototypen kamen Sonderpunkte für Figuren dazu, die den Weg in den Bereich des Gegenspielers fanden», erzählt Adrian Bolla. «Ausserdem machte vor allem mein Bruder Beni uns klar, dass genau dieses Spiel das Potenzial zum Erfolg hat.» Nebst Light of Dragons führen beide Spielerfinder eine Liste mit unterschiedlichen Spielideen. Ursprünglich war eine Brettspieladaption des PC-Games «Bomberman» geplant, die aber hintenan gestellt wurde.



Es wird immer konkreter – der dritte Prototyp enthält schon die Bilder der Spielfiguren auf der Schachtel.

Nun kommt Farbe ins Spiel

Bei ihrem Besuch an der internationalen Spielmesse in Essen vor zwei Jahren verglichen Adrian Bolla und Bujar Haskaj nicht nur Spielprinzipien, Verlage und die Konkurrenz. Sie fanden auch den passenden Illustrator für Verpackung, Regeln und die Würfel. Malte Zirbel stellte seine Kunstwerke an einem Stand an der Messe aus, hatte aber noch nie ein ganzes Spiel illustriert. «Für uns war es rasch klar, dass seine Zeichnungen genau zu unserer Spielidee mit den Drachen, Kriegern und Magiern passte», erzählt Bujar Haskaj von der ersten Begegnung mit dem Illustrator. Kurz darauf trug er bereits die Illustrationen für den dritten Prototypen bei.

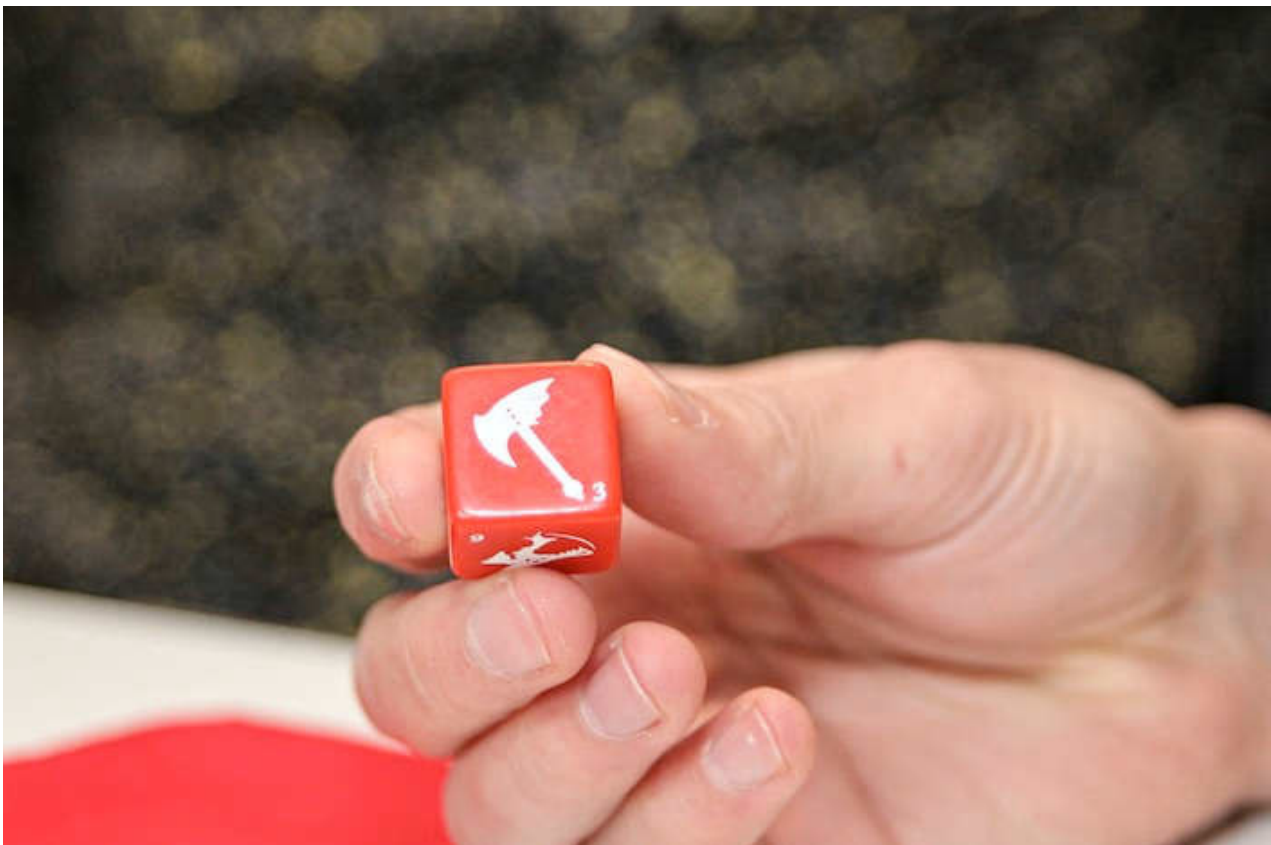
Nächster Schachzug Spielverlag

Die Suche nach einem Spielverlag war nicht ganz einfach. Vor allem die Würfel ohne Spielglück oder die quadratische Schachtel passten nicht ins Schema der grossen Verlage, denen die Spielerfinder ihre ausgefeilte Idee anboten. «So entschlossen wir uns, einen eigenen Verlag zu gründen – Sun Core Games», erzählen die zwei Verlagsleiter. Als Folge davon müssten sie alle Bestandteile des fertigen Spiels selbst beschaffen – die würfelförmige Kartonverpackung war ausschliesslich in Amerika erhältlich, die Würfel ohne abgerundete Ecken und mit kratzfestem Aufdruck stammen aus China.

Bujar Haskaj [26] und Adrian Bolla [28] über den Werdegang einer Spielidee.
Light of Dragons – vom Prototyp bis zur internationalen Spielmesse in Essen.

Gut angekommen in Essen

Nach zwei Besuchen der grössten Spielmesse in Essen waren Bujar Haskaj und Adrian Bolla letzten Herbst erstmals als Aussteller dabei. In einer «Nacht- und Nebelaktion» setzten sie die fertigen Spiele zusammen, damit diese rechtzeitig für den Messebeginn bereitstanden. An der Messe spielten die Würfel wieder eine wichtige Rolle – zusätzliche Exemplare wurden am Eingang der Spielmesse verteilt. Beim Stand erinnerten sich viele Besucherinnen und Besucher an die Give Aways in der Hosentasche und liessen sich am Stand das Spielprinzip erklären.



An der Spielmesse in Essen verteilte Sun Core Games Würfel am Eingang und lockte damit zahlreiche Besucherinnen und Besucher an ihren Stand.

Erweiterung im Labor

«Wir planen, jedes Jahr eine Erweiterung zu veröffentlichen», lassen die Tüftler verlauten. Sie treffen sich zwei Mal in der Woche, um an Neuentwicklungen zu feilen. «Die nächste ist schon weit fortgeschritten und wird demnächst zum Testspielen aufgelegt», erzählt Adrian Bolla. «Dafür interessieren sich sogar mehrere Testspieler und Fans aus Deutschland.» Die Community wächst, und der neuste Wurf wird schon sehnsüchtig erwartet. Darin kommen unter anderem Baumwesen vor, die wieder neue Eigenschaften aufweisen. Die Erweiterung funktioniert als eigenständiges Spiel, kann aber auch mit dem Urspiel kombiniert werden. Im Herbst gehen die zwei Thuner wiederum an die Messe in Essen. Und werden wohl den einen oder anderen neidischen oder überraschten Blick erhalten, weil sich ihre ungewöhnliche Spielidee mit taktischen Würfeln durchsetzen konnte.



Ein Bild aus der geplanten Erweiterung, bei der ein Volk aus Baumwesen im Zentrum steht.

Sun Core games
Dorfstrasse 3
3628 Uttigen
hello@suncoregames.ch
www.suncoregames.ch