

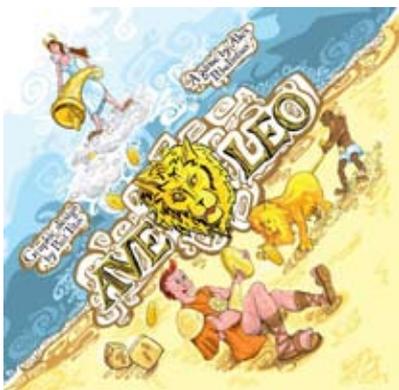
far, far away: ferne und fernste Verlage

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



Ave, Space! ▷▷▷ al-Khwarizmi Games

Der Beruf – er ist in der Welt der IT zu Hause – hat Taras Tomyshch aus seiner Heimat Ukraine 2015 nach Lublin ins Nachbarland Polen verschlagen. Weil man sich Kollegen nicht aussuchen kann, bekam er es mit Alex Pchelintsev – aus Russland bei DataArt in Polen gelandet – und mit einem weiteren Ukrainer Ihor Chulinda zu tun. Aber ehrlich: Hätte er sich einen Kollegen aussuchen dürfen, Alex wäre sowieso erste Wahl gewesen.



Zwei Spiele, ein Verlag

Die spielerischen Wurzeln von Alex begannen erst in Polen durch einen workshop, der die Entwicklung eines Spiels zum Ziel hatte – das Ergebnis ist als *Ave Leo* zu haben – zu wuchern. Zu dieser Zeit gab es den Verlag noch nicht, der Brand al-Khwarizmi Games wurde erst später per Aufkleber in die Schachtel gebracht. Taras kam bereits mit einigen nur leidlich gut funktionierenden Prototypen nach Lublin. Dort stieß er auf den lokalen Brettspielclub *Fabryka Gier Historycznych*, der auf seiner Homepage von der Spielentwicklung und der nachfolgenden Realisierung erzählt. Taras kontaktierte den Club bei erster Gelegenheit mit dem Ziel, dem vorgezeichneten Pfad zu folgen und ein Spiel nicht nur zu entwickeln, sondern auch zu veröffentlichen. Weitere Prototypen entstanden, wurden getestet, verbessert, verworfen. In dieser Phase kam Ihor dazu. Brettspiele sieht er als gute Übung für seinen eigentlichen Wunsch, in

der Videospiegelindustrie zu arbeiten. Es entstand eine fruchtbare Kooperation mit intensiven Tests, Verbesserungen wurden diskutiert und implementiert – eben typisch IT'ler – und so avancierte Ihor zum Co-Autor von *Space Expatriate*. Der traditionelle Weg der Verlagsuche mit Ablehnungen und ohne konstruktivem Feedback stellte sich als sehr mühsam und Zeit raubend heraus. Die bereits investierte Arbeit in das Spiel und die Illustrationen sollte jedoch nicht sinnlos gewesen sein. Was blieb, war der eigene Verlag.

Wer ist Muhammad Ibn Musa al-Khwarizmi?

Der Namensgeber des Verlags lebte etwa von 780 bis 850 und war einer der bedeutendsten arabischen Mathematiker, sein Name lebt im „Algorithmus“ auf ewig weiter. Mit dem Verlagsnamen schlagen die Wurzeln der aus der IT kommenden Verlagsinhaber voll durch, könnte man sagen.

Obwohl der Verlag *al-Khwarizmi Games* bereits bei der damals digitalen *Spiel'20* am Start war, kam es erst 2022 ebendort zu einem starken ersten Auftritt. Weil Ihor durch Vaterfreuden spielerisch kürzer treten muss, ist *al-Khwarizmi Games* aktuell ein 2-Mann-Verlag. Alex agiert weiter von Lublin aus, Taras ist nach Wien übersiedelt und arbeitet und spielt hier.

Jeder der beiden verfolgt seine eigenen Entwicklungen, gemeinsam stecken sie unter der Decke von Muhammad Ibn Musa.

Die Ruhe vor dem Sturm?

Aktuell lassen es die beiden etwas ruhiger angehen. Gemachte Erfahrungen müssen verarbeitet und erhaltenes Feedback eingearbeitet werden. Beispielsweise ist *Ave Leo* als verbesserte und thematisch veränderte Neuauflage wohl unter dem Titel *Cheesar's Arena* in Kooperation mit *Ameba Games* aus Singapur als Kickstarter-Projekt in Vorbereitung.

Weil auch von *Space Expatriate* eine zweite Ausgabe geplant ist, konnte Taras Ihor wieder ins Boot – oder besser Spaceship – holen. Zudem wurde ein weiterer, namhafter Autor für die neue Edition engagiert. Wer? Das bleibt noch geheim. Weil es keine Neuheiten gibt und Messeauftritte auch teuer sind, ist die *Spiel'23* diesmal kein Thema. Nächstes Jahr jedoch gibt es wohl wieder ein neues Spiel von Taras und Alex. Und weil die beiden Herausforderungen lieben, arbeiten sie an einem Familien-Party-Spiel. Wir dürfen gespannt sein.

