

Kleinst, aber feinst

Wir stellen vor: Kleinstverlage in der Spielebranche - Teil 25
notiert von Jörg Domberger

Halbe Glatze oder halbleeres Glas – half serious games

Serious Games sind Spiele, die primär der Wissensvermittlung dienen und Spielmechaniken nutzen, um trockene oder komplexe Themen interaktiv und motivierend aufzubereiten. Half serious games sind genau das nicht ...

... dafür sorgen Yasmine und Jens Pfau. Jedenfalls dürfen die beiden stolz – eben wie ein Pfau – auf ihren Erstling sein. Das gute alte Würfelspiel Mäxchen – auch bekannt als Meiern, Lügen oder schlicht 21 – ist in die Jahre gekommen, daher wurde ihm von den beiden eine Verjüngungskur verordnet. 110 Karten (aufgepeppt mit Aktionskarten) ersetzen die beiden Würfel und den Würfelbecher. Der Sprung in den Jungbrunnen hat gewirkt und Mäxchen nennt sich selbstbewusst nun **Mäxchen ULTRA** und ist ein Kartenspiel ohne Einstiegshürde ab 10 Jahren für bis zu 8 Spieler (eine Rezension findet sich auf unserer online-Seite). Dass es trotz aller Einfachheit jene bevorzugt, die in der Schule beim Kapitel der Wahrscheinlichkeitsrechnung aufgepasst haben, sei nicht verschwiegen.

Mäxchen in der Muttermilch?

Yasmine konnte, unbestätigten Gerüchten zu Folge, viel früher „Mäxchen“ sagen als „Mama“ und statt mit Puppen spielte sie lieber Mäxchen mit ihrem leider zu früh verstorbenen Vater Gerd und dem Rest der Familie. Ein Fotodokument aus dieser Zeit belegt diese frühe Leidenschaft, die später dann zur Sucht wurde. Als Jens in die Familie kam, wurde auch nicht lange gefragt, wer er ist, woher er kommt, was er gelernt, wo Yasmine ihn kennengelernt hat oder womit er sein Geld verdient, gefragt wurde lediglich: „Kannst du Mäxchen“?

Natürlich wurde er von Yasmine gebrieft, das wäre aber nicht nötig gewesen, Mäxchen wurde auch in der Familie Pfau exzessiv gespielt. Weil er es konnte, stand der Hochzeit nichts im Weg und mittlerweile haben Yasmine und Jens drei Kinder im Alter von 12 bis 16 Jahren. Rufus, Ida und Lor sind natürlich ebenso begeisterte Mäxchenianer. Durch immer wieder angeforderte und fordernde Testaktivitäten rund um die Spielentwicklung der Eltern wurde natürlich regelmäßig eine Auszeit vom Mäxchen und spielerischer Ausgleich nötig, ja gar gefordert. *Nobody is perfect* oder auch *Stadt-Land-Fluss* und ähnliche Spiele sowie kreative Zeichenspiele kommen in der Familie nicht nur dann gerne auf den Tisch.

Der Weg vom spielbaren Prototypen zum fertigen Produkt war – diese Erfahrung machen alle, die eine Spielidee selbst umsetzen wollen – mit einigen Stolpersteinen gepflastert. Obwohl die Voraussetzungen – zwei Kreative mit viel einschlägiger Erfahrung und mit der Leidenschaft für Brettspiele, die Konzeption, Gestaltung und Vermarktung selbst übernehmen

können – sehr gut waren, liegt der Teufel oft im zeitraubenden Detail. Die Feinabstimmung verbrauchte viele Tests und Testrunden, die Gestaltung dauerte deutlich länger als gedacht – zahlreiche Designs wurden wieder verworfen, anbei der optische Eindruck des ersten spielbaren Prototyps – und eine lückenlose, wirklich verständliche Spielanleitung zu schreiben, ist noch „einmal eine ganz eigene Disziplin“, wie die beiden bestätigen. Das alles ist aber Schnee von gestern, das Spiel ist fertig und man kann es kaufen.

Was ist der Schnee von morgen?

Der kleine neue Verlag mit dem lachenden Gesicht als Logo hat bereits Pläne für zukünftige Veröffentlichungen. Aktuell arbeiten sie an einer Reihe weiterer Spiele – darunter ein neues Wort-Assoziationsspiel im Push-your-Luck-Modus und ein Konzept, das auf Geschicklichkeit setzt. Welches davon als nächstes erscheint, entscheiden letztlich die Testergebnisse und das Gefühl, welches aktuell am Markt besser funktionieren wird. We keep on smiling!



Jens Pfau und seine Frau Yasmine
Bild: Half Serious Games