

Vorsicht, wenn der Hai kommt

Im Januar 2021 erfüllt sich für Tanja Malinowski und Marcus Meigel ein Traum. Das von dem Paar entwickelte Brettspiel „Deep-Dive“ wird im Rahmen der Online-Spielwarenmesse durch den Vilniusser Spieleverlag unter dem Markenzeichen „Logis“ als Neuheit präsentiert.

VON MATHIAS GILLEN

LANDSTUHL. Für die Landstuhler Tanja Malinowski, Realschullehrerin, und Marcus Meigel, Informatiker, sind seit 20 Jahren das Spielespielen und das Spieleerfinden die schönsten Beschäftigungen neben ihrer beruflichen Tätigkeit. Der auslösende Impuls reicht ins Jahr 1995 zurück. Das Spiel „Die Siedler von Catan“ wurde damals in kürzester Zeit eines der erfolgreichsten neben Monopoly. „Für uns der Einstieg in die Welt der Spiele. Neben unserer Leidenschaft, immer wieder neue Spiele auszuprobieren und sich mit ihrer Taktik und den Regeln auseinanderzusetzen, wurde auch bald der Wunsch geweckt, als Spieleautor einmal selbst Spiele mit dem Schwerpunkt Kinderspiele zu erfinden“, erläutert Marcus Meigel.

Als Informatiker übernahm er den Part der Spieltheorie: Ziele erreichen mit Strategie, kombinieren und mathematische Lösungen finden. Tanja brachte ihr pädagogisches Wissen und ihre Erfahrung mit Kindern ein. Der rote Faden für beide: Taktik, klare Regeln, zusammenarbeiten im Spiel, Neugier wecken sowie Mobbing und Frust vermeiden. „Wer nun glaubt, gerade mal so am Wochenende schnell ein Spiel zu erfinden, wird sehr schnell auf den Boden der Wirklichkeit zurückgeholt“, ergänzt Tanja Malinowski lachend. Sie erläutert: „Die 1991 gegründete Spiele-Autoren Zunft e. V. ist hierbei die ideale Plattform für Anfänger.“

Ein Wegbegleiter schon seit der Schulzeit und ebenfalls mit dem Spielvirus infiziert, sei Stefan Kehrer aus Hauptstuhl. Der Informatiker betreue ehrenamtlich die Ludothek in der Bücherei in Ramstein. Er organisiere die Spieletage, mache neue Spiele ausleihfähig und überprüfe die Vollständigkeit bei der Rückgabe. „Für uns ebenfalls eine gute Kontaktmöglichkeit, sich mit Spielern auszutauschen, Neues zu probieren und dazuzulernen.“ Direkt in die Materie hineinschnuppern könne man bei der Spieleerfindermesse in Haar bei München. Hier könnten erste Kontakte geknüpft werden. Zudem gebe es Anregungen im Überfluss.

Meigel erklärt: „Ein halbes Jahr Arbeit steckt eigentlich in einem gut durchdachten Prototyp. Dazu gehört eine verständliche Spielanleitung, die Erstellung des Spielmaterials mit Zubehör und natürlich die Testphasen mit Testfamilien – und ganz wichtig:



In dem von Tanja Malinowski und Marcus Meigel entwickelten Spiel „Deep-Dive“ geht es auf Muschel- und Perlenjagd.

FOTO: FREI

die Akzeptanz der Kinder für die Regeln und die Freude am Spiel.“ Um in die Autorenwelt selbst einzutauchen und Kontakte zu knüpfen, bietet sich das jährliche Spielautoren-Treffen in Göttingen an. Hier seien Vertreter von Spieleverlagen und Spieljournalisten stets auf der Suche nach Neuem. Spiele könnten ausprobiert und vorgestellt werden.

Um ein wirklich aussagekräftiges Urteil über seine erfundenen Spiele zu bekommen, müsse der Schritt ge-

wagt werden, sich am jährlichen Autorenwettbewerb zu beteiligen. 2017 und 2018 zählte das Landstuhler Team zu den Gewinnern. 2019 stellten sie ihr neuestes Spiel „Deep-Dive“ in Göttingen vor. „Wir hatten durch unseren Erfolg ein wenig Aufmerksamkeit erregt, und so zeigten einige Verlage Interesse. Sie forderten Prototypen an, die intensiv auf ihre Publikumswirkung getestet werden.“

Das Spiel ist für Kinder ab fünf Jahren geeignet. Die Spieler müssen

„tauchen“ und dabei Muscheln mit und ohne Perlen suchen. Aber Vorsicht: Wenn der Hai kommt, wird es turbulent. „Eigentlich hatten wir nach fast einem Jahr nicht mehr mit einer Antwort gerechnet und inzwischen wieder an neuen Prototypen gearbeitet. Umso größer war die Überraschung und die Freude, nach einem langen Weg mit unserem Hobby so erfolgreich zu sein“, freuen sich die beiden über den Erfolg von „Deep-Dive“.