



Sonntag, 26. Juli 2015 (20:05-21:00 Uhr) KW 30  
Deutschlandfunk / Abt. Hörspiel/ Hintergrund Kultur

**FREISTIL**

Zwischen Brett und App

Die Welt der Spieleerfinder

Von Hildburg Heider

Regie: Uta Reitz

Redaktion im DLF: Klaus Pilger

**MANUSKRIFT**

Urheberrechtlicher Hinweis

Dieses Manuskript ist urheberrechtlich geschützt und darf vom Empfänger ausschließlich zu rein privaten Zwecken genutzt werden.

Die Vervielfältigung, Verbreitung oder sonstige Nutzung, die über den in §§ 44a bis 63a Urheberrechtsgesetz geregelten Umfang hinausgeht, ist unzulässig.

© **Deutschlandradio**

- ggf. unkorrigiertes Exemplar -

Musik 01 Rules kurz anspielen, dazu:

Atmo 01 Würfel, Glücksrad

O-Ton 01 Casasola: "Für mich war eigentlich das Spieleentwickeln auch immer ein Spiel in sich selber auch."

Autorin Marcellel-André Casasola-Merkle, Spieleerfinder.

Atmo 01 Würfel bremst Musik aus

Stimme Du hast grün gewürfelt. Geh' zu Feld 1. Nimm teil an einem Workshop für Spieleautoren.

Atmo 02 Workshop für Spieleerfinder Autorentagung Weilburg 2015, darüber:

Stimme Du hast die Aufgabe, ein neues Spiel zu erfinden. Dein Material: ein Mikrofon, ein Farbwürfel, bunte Holzfiguren, Aufgabenkarten und goldene Coins.

O-Ton 02a Conrad "Die Versuchung des Helden durch das Dunkle". Eine Figur übernimmt die Fürsorgung, Verantwortung für andere. Die Bewegung, wie weit man gehen kann, wird durch die Art des Knisterns des Spielleiters (Lachen) definiert. Das ist von Robbi. Und von mir ist: "an einer Stelle im Spiel schwillt die Angst an."

Autorin Der Leiter der Spieleautoren-Tagung Christwart Conrad.

O-Ton 02b Conrad: "Die Angst schwillt dann hier im Dunkel an. Jeder Spieler hat eine Familie, die sind am Anfang hier in Syrien, es gibt Bombenanschläge. Und da ist das rettende Boot im Libanon. Und sie haben nicht mehr viel zu essen, und wenn man jetzt einfach zum Boot geht, reicht es nicht. Ja, und der im Boot ist, hat gewonnen, und wenn keiner im Boot ist, haben halt alle verloren."

Atmo 03 Glockenspiel Glissando

Stimme Gut gemacht. Du gewinnst einen goldenen Coin.

O-Ton 02c Conrad: "Man hat aber auch hier ein Risiko. Man kriegt hier diese Todessteine. Und ab einer gewissen Zahl Todessteine - sagen wir mal drei - ist man tot, ja."

Musik 01 Rules weiter

Zitator	Zwischen Brett und App - Die Welt der Spieleerfinder. Ein Feature von Hildburg Heider
Musik 01	kleiner Trenner, dazu Würfel und Radioknistern
Zitator	Ein interaktives Spiel für eine Radioreporterin. Dauer: 50 Minuten. Gewidmet dem Grandseigneur der Spieleautoren: Alex Randolph.
O-Ton 03	Randolph: „Das Ungewöhnliche mit mir ist, dass ich diese Idee hatte, dass eigentlich das Eleganteste und das Unnützlichste, das man machen kann, wäre Spiele erfinden. Und ich hatte sogar gedacht an eine Person, die ein Spieleerfinder wäre. Und ob ich nicht einen Roman über eine Person schreiben könnte, der Spiele erfindet. Und langsam wurde ich selbst dieser Mensch in dem Roman.“
Atmo 04	Musik und Ton aus dem Hybridspiel <i>King Arthur</i> (Reiner Knizia): "Ich sehe mit großer Freude, dass du dich überaus ritterlich verhalten hast." (Musikakzent)
Stimme	Du lädst Dir die Spieleapp auf Dein Smartphone und befestigst es an einem Stativ.
O-Ton 04a	Knizia: Das Smartphone, so smart, wie es ist, schaut mit der Kamera herunter auf den Spielplan."
Stimme	Ich werde Dir bei jedem Spielzug neue Anweisungen geben.
O-Ton 04b	Knizia: "Die Schnittstelle ist wie Magie."
Zitator	Das Spiel hat 7 Level. Ziel des Spiels: von den Spieleerfindern das Spiel des Lebens lernen.
Musik 01	kurz hoch, dazu
Atmo 01	Würfel
Stimme	Du hast Blau gewürfelt. Zieh' eine Info-Karte. (Kartengeräusch) Informiere Dich über die Welt der Spieleerfinder auf der Nürnberger Spielwarenmesse. Rücke auf Feld 2. (Figürchen rückt weiter)
Atmo 05	Messe Akzent
O-Ton 05	Zumbühl: "Also die Welt der Spiele-Erfinder ist extrem bunt. Das sind promovierte Akademiker bis zum bodenständigen Handwerker, die Spiele entwickeln. Was man sagen muss: die Welt ist tendenziell eher männlich. Es gibt wenig weibliche Spieleerfinder."

- Autorin Thomas Zumbühl, Produktmanager eines Spiele-Verlags.
- O-Ton 06 Knizia: "Ich bin nun der Naturwissenschaftler, d. h. ich versuche mit kurzen Regeln und klaren Prinzipien Spiele zu entwickeln, in denen sich dann mit einem leichten Zugang die Spieler doch sehr entfalten können und ihre eigene Strategie spielen können und so eigentlich der Spieler und das Gegenüber immer das ewig Neue im Spiel ist."
- Autorin Reiner Knizia, Doktor der Mathematik und hauptberuflicher Spieleautor.
- O-Ton 07 Stoeckl: "Ich komme aus dem sprachtherapeutischen Bereich und hab' schon während meiner logopädischen Ausbildung damit angefangen selber Material zu entwerfen. Also so das Künstlerische, das war schon immer so ein Thema bei mir."
- Autorin Claudia Stoeckl erfindet Spiele für sprachbehinderte Kinder.
- O-Ton 08 Casasola: "Ich spiel' momentan mein eigenes Spiel sehr oft, weil ich unbedingt wieder der Beste sein will weltweit. Momentan bin ich auf Platz drei - ich hab schon immer den Anspruch, dass ich Spiele mache, die ich auch selber gerne spiel'."
- Autorin Marcelle-André Casasola-Merkle, Erfinder des Mobile Game "Rules".
- O-Ton 09 Schliemann: "Man könnte sich auch als Spielekomponierer bezeichnen, weil man wirklich Verschiedenes zusammenfügt. Und dann gibt es immer wieder im Arbeitsprozess diese Momente - meistens entstehen sie in Momenten der Entspannung - wo man auf einmal die Lösung hat."
- Autorin Der Lernspieleautor Jens-Peter Schliemann.
- Zitator "Wir spielen alle. Wer es weiß, ist klug" Arthur Schnitzler, Schriftsteller.
- Atmo 06 langes Würfeldrehen
- Stimme Du hast schwarz gewürfelt. Du setzt einmal aus. Hör' Dir eine Reportage an!.
- Atmo 06 Radioknistern, dazu Korridor Spieleautorentagung, darüber:
- Autorin Spieleautorentagung Weilburg an der Lahn, ein Wochenende im März 2015. Die nüchterne Tagungsstätte wird zur Spielwiese für kluge Köpfe: Game-Ingenieure, Spielekritiker, Redakteure, Verlagsvertreter - insgesamt 40 Akteure im Reich der Spiele treffen sich hier zur Weiterbildung, zum Gedankenaustausch - und zum Spielen!

- Atmo 06 "Mach du mal" (Lachen) Konrad: "Was passiert jetzt mit dem, was ich da geschafft habe, und das Ganze ergibt dann ein bestimmtes Ergebnis, eben diese Würfel-Tabelle? Es gibt Effekte, es gibt Ereignisse und im Prinzip ist das ein Grundgerüst für ein Feldspiel z. B." (Würfel)
- Autorin Typisch Spieleerfinder: sie holen in jeder freien Minute ihre Figürchen und Karten aus der Tasche. Selbst abends im Bierstübchen hocken sie und zocken sie.
- Atmo 07 Spieleautoren spielen
- Autorin Seit 2006 veranstalten einige Autoren die Deutsche Spieleautorentagung und publizieren anschließend die Ergebnisse. Die Themen reichen von der Schwarmfinanzierung über Neuerungen im Bereich der War Games bis hin zu praktischen Übungen mit Prototypen.
- O-Ton 10 Tagung NFC Diskussion: "Wenn wir jetzt ein elektronisches Brettspiel haben, dann erhöht sich natürlich der Materialpreis schon deutlich. Das ist eigentlich die Hauptbeschränkung: der Spieleverlag sagt, was ist der Verkaufspreis, den ich im Laden durchsetzen kann?"
- Atmo 08 Glissando
- Stimme Ende der Reportage. Du darfst wieder würfeln.
- Atmo 09 Würfel
- Stimme Rot. Du gehst auf Feld 3 zum Spieltisch und nimmst teil an einem Hybridspiel. (Figürchen rückt vor) Das ist eine Mischung aus analogem Brettspiel und elektronischen Elementen.
- Atmo 10 Rattern der Kakerlake, darüber:
- Zitator "Dreht clever am Besteck, dann ist die Kakerlake weg!"  
Kakerlakak - ein Reaktionsspiel für Klein und Groß. Zutaten: 1 Plastiktierchen mit Minibatterie, ein dreidimensionaler Spielplan mit drehbaren Besteckteilen, Kakerlaken-Chips.
- Spielszene Kakerlakak: "Geh' mal weiter!" "Mach mal voran!"
- Atmo 11 Glissando + Würfel
- Stimme Blau. Geh zu Feld 4. Öffne die Info-Box.
- Zitator Informationen über die Interessenvertretung der Spieleentwickler von Ulrich Blum,

dem Vorsitzenden der Spieleautoren-Zunft:

- O-Ton 11 Blum: "Das ist quasi unser Kerngeschäft: dass Verträge gut gemacht sind, dass die Leute das auch wahrnehmen, Verträge auch verhandeln und nicht einfach alles unterschreiben, was Ihnen vorgelegt wird. Und die andere wichtige Säule ist halt die Vernetzung untereinander. Weil immer wieder ja neue Leute reinkommen, und die finden bei uns hoffentlich Anschluss im weitesten Sinne."
- Atmo 12 Fanfare aus King Arthur
- Stimme Nimm an einem Quiz teil:  
Wie viele Spieleerfinder gibt es auf der Welt? a) ca.1000? b) ca. 10.000? c) ca. 25.000? Vergleiche Deinen Tipp mit der folgenden Antwort!
- Musik 01 Rules, direkt darüber:
- Zitator Weltweit sind ca. 10.000 Spieleerfinder aktiv, in Deutschland nur 20 im Hauptberuf. Mit Hybridspielen beschäftigen sich zur Zeit etwa 15 Autoren. (darunter Würfeln) Insgesamt gibt es über 200.000 Spiele, jährlich kommen mindestens 1.000 neue Titel dazu.
- Atmo 13 Glissando, Würfeln
- Stimme Du hast gelb gewürfelt. Nimm eine Karte vom Stapel der Autorenporträts und leg' die Karte gut sichtbar auf den Spielplan. (Geräusch) Du hast Ulrich Blum gezogen.
- O-Ton 12 Blum: "Also der Weg zum Spieleautor hat sehr viele Gesichter. Meiner ist besonders obskur. Ich hab ne Kochlehre gemacht, hab direkt danach angefangen Schauspiel zu studieren, hab' das auch abgeschlossen, war dann acht Jahre als freischaffender Schauspieler tätig. Ich hab mich natürlich immer für Spiele interessiert. Und es gab ne Situation, dass ich durch nen Unfall anderthalb Jahre nicht arbeiten konnte, weder als Schauspieler, noch als Koch. Und da hab ich halt ein Spiel entwickelt, weil ich sonst durchgedreht wäre!"
- Autorin Mit seinem ersten Spiel gewann Ulrich Blum 2009 auf Anhieb das Spieleautorenstipendium. Inzwischen kann er vom Spieleerfinden leben.
- Atmo 14 Fanfare
- Stimme Gut gemacht! Du bist aufgestiegen auf Level 2.
- Atmo 01 Würfel

- Stimme Blau. Zieh' eine Wissenskarte. Informiere Dich, wie man Spielerfinder werden kann.
- Zitator Neben Spezialwissen im Fach Ludologie, der Lehre vom Spielen, und gegebenenfalls Programmierkenntnissen sind Teamgeist, Fantasie, Vorstellungskraft, Spaß am Tüfteln und vor allem Enthusiasmus gefragt.
- Stimme Befrage dazu professionelle Spielautoren:
- O-Ton 13a Frage: "Welche Fertigkeiten müssen Sie mitbringen als Spiele-erfinder oder auch ausbilden - rein manuell, technisch, zeichnerisch - das geht ja nicht nur um die Idee im Kopf, das müssen ja auch ganz praktische Dinge dabei ablaufen? Weiniger: "Man muss sich sehr in andere Leute hineindenken können, man muss sich von dem lösen können, was man selber möchte, was man selber gern spielt auch unter Umständen. Und auch mal in andere Rollen schlüpfen können. Das ist wichtig."
- Autorin Roland Weiniger, Spielerfinder.
- O-Ton 13b Frage: "Und welche Dinge verwerfen Sie? Also was ist wichtig beim Spieleerfinden sein zu lassen?" Weiniger: "Sein Ego sein zu lassen, ist das Wichtigste. Wenn man das Spiel in eine Testrunde gibt und man stellt fest, es funktioniert nicht richtig, dann muss man auch von diesem sich verabschieden können."
- O-Ton 14 Schliemann: "Das ist natürlich ein Lebensweg, den man vielleicht vergleichen kann mit einem künstlerischen Lebensweg, wo es durchaus auch finanzielle Durststrecken gibt, und trotz alledem, auch mit diesen Erfahrungen dieser Phasen will ich dabei bleiben. Und ich erleb' es auch trotz der finanziell schwierigen Phasen für mich nach wie vor als Privileg, dass ich das tun kann, dass ich mein Leben in dieser, auch teilweise harten und verrückten Welt, so bestreiten darf."
- Autorin Jens-Peter Schliemann.
- Atmo 15 Geräuschelemente von Studenten aus dem SAE-Institute (Schüsse, Musik)
- Zitator "Atome spalten ist ein Kinderspiel, verglichen mit einem Kinderspiel." Albert Einstein, Physiker.
- Atmo 15 wieder kurz frei, dann darüber:
- Autorin Studiengänge für Spielentwicklung bieten beispielsweise in Berlin die Games Academy und die School for games oder das SAE Institute mit mehreren Standorten in Deutschland. Hier können Studenten einen praxisorientierten Bachelor erwerben.
- Atmo 15 kurz hoch, wird weggedrückt durch

Atmo 16	Würfel
Stimme	Du hast Rot gewürfelt. Beobachte Kinder beim Spiel "Tempo, kleine Schnecke" von Alex Randolph.
Spielszene	Kinder spielen „Tempo kleine Schnecke“ „Jetzt lass mich doch mal!“ (Geräusch des Würfels“ Die anderen schreien „Rosa!“ (Glissando und Würfel) "Blau!"
Stimme	Blau. Du gehst auf Feld 5. Triff den Dozenten am SAE Institute Peter Lemcke. Er erklärt dir die unterschiedlichen Spieltypen.
O-Ton 15	Lemcke: "Das Problem heute ist doch so, dass heute Konsumenten völlig orientierungslos stehen vor riesigen Spielwänden und sagen: was spielen wir eigentlich? Erstens die Games of skill, die Spiele des Wissens und Könnens, die - indem wir uns selbst üben, die wir auch weitergeben."
Atmo 17	Opera Fatal unheimliche Musik
Zitator	Fädelmaus, Memory, Trivial Pursuit, Lauthexerei, Opera Fatal
O-Ton 16	Lemcke "Die zweite wichtige Gruppe sind die Spiele, in denen wir das üben, was wir nicht verstehen, was wir einer höheren Macht zuordnen. Warum gerade ich? Warum sterbe ich, warum bin ich krank, warum trifft es mich? Und um das zu simulieren und uns daran zu gewöhnen, haben wir diese vielfältigen Spielmittel von Kugel, Kreisel, Würfel usw erfunden, in denen das Unerwartete auf uns zukommt und wir uns dem stellen müssen. Für mich sind Glücksspiele die wichtigsten Spiele in unserem Leben, weil wir mit ihnen üben, sich damit abzufinden mit dem Unausweichlichen."
Atmo 18	Kugel rollt, direkt darüber:
Zitator	Roulette, Lotterie,....
O-Ton 17	Lemcke: "Die dritte Gruppe sind die Spiele, in denen wir herauszufinden versuchen, wie der andere Mensch eigentlich ist. Wie denkt er wirklich? Wie geht er vor? Ist er langsam, ist er schnell? Und dafür haben wir die strategischen Spiele erfunden, in denen es eigentlich keinen Zufall gibt. Da geht es wirklich darum zu erkennen: was macht der andere? Und vor allen Dingen: wo stellt er Fallen? Ich muss mich ja auf die Fallen im wirklichen Leben präparieren und ich muss vielleicht auch selbst welche stellen."
Zitator	Schach, Mühle, Dame, Scrabble. (darunter Würfelgeräusche)
O-Ton 18	Lemcke: "Wenn wir aber jetzt unsere ganze Welt simulieren wollen oder Teile unserer



Welt, so wie wir sie erleben, dann reicht es nicht aus, nur Strategie oder nur Zufall oder nur skill also Wissen und Können zu nehmen. und alle heute wichtigen Spiele sind mixed games. Mixed games aus diesen drei Spielprinzipien."

- Musik 02 Carcassonne, darüber:
- Zitator Holterdipolter, Cluedo, Carcassone
- O-Ton 19 Knizia: "Es gibt ja zwei Typen von Spielen: es gibt die abstrakten Spiele, die haben viele Vorteile, weil sie eben sich thematisch nicht abnutzen, sie sind immer aktuell, sie drücken auch sehr klar aus, um was es geht, aber es gibt andererseits auch die thematischen Spiele. Die thematischen Spiele bringen uns sehr viel reiche Atmosphäre, und sie führen uns oftmals auch sehr schnell in eine Welt hinein."
- Autorin Der Spieleautor Reiner Knizia.
- Atmo 19 Glissando
- Stimme Super! Nimm Dir einen goldenen Coin. Du bist aufgestiegen auf Level 3.
- Atmo 20 Würfel
- Stimme Gelb. Du ziehst eine Porträtkarte. Du triffst Dich im Nürnberger Literatur-Café mit dem Spieleerfinder Klaus-Jürgen Wrede.
- O-Ton 20 Wrede: "Ich hab Musik und Theologie studiert und war auch sehr lange Lehrer am Gymnasium in Köln, und jetzt im Augenblick bin ich nur Spieleerfinder. Ich werd' so oft gefragt nach Patentrezepten, wie man so ein Spiel macht. Bei mir ist es so, ich muss immer ganz entspannt sein. In der Sauna oder so geht das ganz gut oder im Urlaub, und man spielt das dann im Kopf so durch."
- Musik 03 Handy-Version Carcassonne
- O-Ton 21 Wrede: "Ich bin den Kreuzzug gegen die Katarer nachgefahren mit dem Auto. In Südfrankreich, Beziers und Narbonne, Carcassonne und die ganze Route des Kreuzzugs 1209. Und da kam dann auch die Idee, da so ein Spiel raus zu entwickeln, weil ich die Landschaft so toll fand, mit diesen Burgen, die wie so Adlerhorste auf den Bergen uneinnehmbar thronen. Und Carcassonne, die Stadt, selbst fand ich so eindrucksvoll, mit der doppelten Ringmauer auch drumrum, dass sich da dann dieses Spiel Carcassonne raus entwickelt hat."
- Musik 03 kurz frei, dann darüber:

O-Ton 22	Wrede: "Ich war dann am Fühlinger See im Sommer, kurz nachdem das raus war, und sah da auf einer Picknickdecke welche Carcassonne spielen, dann geht mir so eine Gänsehaut durch den Körper, das ist schon toll."
Autorin	Wrede hat mit seinem Brettspiel "Carcassonne" dem Verlag Hans im Glück zu 80% des Umsatzes verholfen. Immer wieder erscheinen neue Varianten dieses Spiels, mittlerweile auch als App. Die haben sich Hunderttausende heruntergeladen.
Atmo 21	Glissando
Stimme	Gut gemacht. Nimm Dir einen goldenen Coin!
Musik 01	Rules
Zitator	"Lebst du nur, oder spielst du schon?" Motto einer Firma für Spielmaterial.
Atmo 22	Würfeln
Stimme	Blau. Du gehst auf Feld 6.
Musik 03	Spannende Musik aus Opera Fatal
Stimme	Fahr' in die Spielemetropole Nürnberg. Die Spieleerfinder haben ein Problem! Sie kennen sich nicht mit Rechten aus. Du hast bis jetzt drei goldene Coins gesammelt. Mit drei goldenen Coins kannst du versuchen, Autorenrechte für die Spieleerfinder einzufordern. Achtung! Du hast nur diese drei Versuche!
Musik 03	wieder hoch, wechselt in eine andere Szene
Zitator	Erst im 20. Jahrhundert wurden die Namen der Spieleautoren genannt. Lege einen goldenen Coin ab, wenn Du glaubst, dass das zutrifft.
Atmo 23	Ratschendes Geräusch
Stimme	Falsch, der Coin ist futsch. Höre weiter!
Musik 04	Esaias Reusner (1636-1679): Paduan, darüber:
Autorin	Im 17. Jahrhundert entwickelte der Dichter Jean Desmarets de Saint-Sorlin Lehrkartenspiele für den Unterricht am französischen Hof. Und nach diesem Vorbild schuf Georg Philipp Hardörffer ein Astronomisches Kartenspiel.

- Zitator "Weil die Gestirne mit Namen schwer zu behalten, ist dieses Kartenspiel zu Behuff der Gedächtniß dergestalt eingerichtet, dass man bey viele Spielen solcher Gestirne Bildung und der Sterne Unterschied sonder Mühe bemercken muss."
- Musik 04 kurz frei
- Stimme Geh' zur Nürnberger Stadtmauer. Überschreite den Wallgraben. Im Gebäude einer ehemaligen Kinderbewahranstalt besuchst du die Sammlung "Spielzeug" des Germanischen Nationalmuseums.
- O-Ton 23 Selheim: "Mein Lieblingsspiel ist eben die große Welt-Industrierausstellung in London. Das ist ein Laufspiel und ist 1851 auf den Markt gekommen, und wir wissen leider noch nicht einmal, wo dieses Spiel produziert worden ist."
- Autorin Claudia Selheim. Leiterin der Sammlung Volkskunde und Spielzeug, zeigt Spiele aus mehreren Jahrhunderten, von der Puppenstube bis hin zu Monopoly. Sie sind Spiegel der Gesellschaft, vom Bürgertum über die Industrialisierung bis hin zum Großkapitalismus.
- O-Ton 24 Selheim: "Dieses Spiel wurde schon mit einer Spielanleitung in drei oder vier Sprachen gedruckt. Also auch das war für den internationalen Markt gedacht. Aber wer auf die Idee gekommen ist, dieses Spiel zu machen, wissen wir nicht."
- Stimme Schade! 1851 hatten die Spieleautoren anscheinend noch keine Rechte an ihren Erfindungen. Versuche es mit deinem dritten Coin!
- Atmo 24 Aufsteigendes Glockenspiel
- Stimme Endlich! Du hast die Bierdeckel-Proklamation von 1988 gefunden!
- Zitator "Der Autor muss auf das Cover der Schachtel!"
- Autorin Das forderten 1988 Spieleautoren während der Spielzeugmesse in Nürnberg. Einer der Unterzeichner war der legendäre Spieleerfinder Alex Randolph.
- O-Ton 25a Blum: "Die Bierdeckelproklamation ist im Nachhinein sehr erfolgreich. Es ist fast selbstverständlich, dass Autoren auf der Schachtel genannt werden. Das ist inzwischen so gut wie nie etwas, worüber man mit Verlagen streiten muss. Das ist unser Mindeststandard. Darunter geht nix."
- Autorin Sagt der Vorsitzende der Spieleautorenzunft Ulrich Blum.
- O-Ton 25b Blum: "Es gibt heute andere Sachen, für die wir kämpfen müssen. Es wird an allen

Ecken und Enden versucht, Dinge zu Ungunsten der Autoren ein bisschen zu verschieben. Und das ist genau das, wo wir den Leuten sagen: schaut Eure Verträge genau an und verhandelt die auch. Ihr müsst nicht alles unterschreiben, was Ihr da kriegt."

Atmo 25	Glissando
Stimme	Prima! Du bist aufgestiegen auf Level 4. Nimm die Figur mit Dreispitz und Mantel und schüttele ihre Kugeln.
Atmo 26	Würfel Incognito, dann
Spielszene	Inkognito, dazu
Musik 05	Paganini, ruhige Variante von "Mein Hut, der hat drei Ecken, darüber:
Stimme	Zweimal rot, einmal gelb. Jetzt darfst du Randolphs "Incognito" spielen. Du reist dafür nach Venedig.
Spielszene	M: „Fang mal an, hier ist dein Menetekel!“ R: „Ich verstehe nicht, worum es geht.“ M: „Hier ist Venedig, ja? Lagune, Venezia. Es gibt vier Agenten in diesem Spiel, und einer davon bist du.“
Zitator	„Inkognito“, ein Spiel für vier Erwachsene, preisgekrönt als „Schönes Spiel“ des Jahres 1988. Entwickelt von Alex Randolph zusammen mit Leo Colovini.
O-Ton 26	Leo: “Incognito è un gioco dove la grafica è stata molto importante. La mappa, quest'atmosfera misteriosa in qualche modo si respira. Ha dato al gioco più successo di quello è il meccanismo in sè avrebbe meritato.”
Sprecher	„Bei Inkognito spielt das Design eine wichtige Rolle. Der Stadtplan von Venedig als Spielfeld erzeugt eine gewisse geheimnisvolle Stimmung. Er hat dem Spiel mehr Erfolg verschafft, als es durch seinen bloßen Mechanismus verdient hätte.“
Spielszene	Inkognito: J: „Hier ist ein schönes Viertel. Kannst du dir ja mal anschauen.“ M: „Du willst mich da nur abstechen in so ner dunklen Gasse!“
Autorin	Die vier Spieler – sie wollen ihr Inkognito wahren - schlüpfen in die Rolle finsterner Agenten in einer gefährlichen Mission. Mit Mantel, Dreispitz und Maske.
Spielszene	Inkognito: S: „Was ich nicht erwarte habe - aber das macht natürlich Sinn: ganz lange ist es diffus, und dann gehts megaschnell!“ (Alle stimmen zu)
Musik 05	auf Schluss

Atmo 27	Glissando + Würfel
Stimme	Du hast gelb gewürfelt. Ziehe eine Porträtkarte! (Kartengeräusch)
Musik 01	Rules, darüber:
O-Ton 27	Randolph: „Ich hatte nie eine fixe. Mein Leben war immer von Moment zu Moment und sehen wir, was Nächstes kommt.“
Autorin	Der gebürtige Amerikaner Alex Randolph träumte sich als Kind in ferne Welten, zeichnete Labyrinth und erfand Feenmärchen. Als Student der Philosophie, Logik und Semantik spielte er Schach und Poker. Später entwarf er auf Pappe das abstrakte Spiel TwixT.
O-Ton 28	Randolph: „Eines Tages kam ein Herr herein und hat meine Wände angeschaut und hat gesagt: Ist das abstrakte Kunst? Ich hab gesagt: Nein, das sind Spielbretter. Und er war ganz fasziniert davon, und ich hab gesagt, ich verkaufe eines, welches möchtest du? Und er hat eines gewählt, und das wurde veröffentlicht. Und dann bald danach ist mein berühmtestes Spiel herausgekommen: "Twixt" Und das war genug für zehn Jahre zu leben, dieses eine Spiel usw.“
Musik 01	kurz frei
O-Ton 29	Randolph: „Und dann ging es weiter. Man muss Glück haben, man muss auch nie an das Verdienen denken. Das ist wahrscheinlich die wirkliche Lösung von diesem Beruf. Man muss nie denken, dass man irgendetwas verdienen wird. Denn dann ist die Kunst vorbei.“
Autorin	Noch zu Lebzeiten vermachte Randolph seinen Nachlass dem Marburger Spielearchiv. Das ging 2010 in den Besitz der Stadt Nürnberg über. Und dort wurde im historischen Pellerhaus im März 2015 das Alex-Randolph-Schaudepot eröffnet. Stephanie Kuschill zeigt die drei Vitrinen mit Prototypen seiner berühmten Spiele.
Zitator	Randolph, der Erzähler, Randolph, der Taktiker, und dann die Überschrift:
O-Ton 30	Kuschill: "Von der Nutzlosigkeit des Spiels. Er hat viele Sachen einfach nur aus Freude gemacht, die spielerisch jetzt gar keinen hohen Wert haben, die einfach schön sind, die Spaß machen, die schön anzuschauen sind, schön anzufassen sind."
Atmo 28	Glockenspiel
Stimme	Gut gemacht! Nimm Dir einen goldenen Coin!

- Atmo 29      Würfel + Geräusch Opera Fatal
- Stimme      Du hast Gelb gewürfelt. Geh auf Feld 7. Fahr' zur Spielwarenmesse in Nürnberg. Zieh' eine Porträtkarte.
- O-Ton 31      Rüttinger: "Ich bin der Johann Rüttinger, Ich bin eigentlich Grafiker von Beruf und hab dann mich ganz frühzeitig selbständig gemacht mit 22 Jahren damals."
- Autorin      Johann Rüttinger ist heute Illustrator und Inhaber des Verlags "Drei Hasen in der Abendsonne". Die Idee für sein Spiel "Die Drei Magier" kam ihm im Krankenhaus:
- O-Ton 32      Rüttinger: "Und da war ich sehr schwach und hab im Krankenhaus den "Kleinen Hobbit" gelesen. Und ich hab mir gedacht: Mensch das ist ein Thema, da kann man was draus machen. Mit Magiern und Zauberern, und allem und und und. Und gleichzeitig hab ich für eine Lebkuchenfabrik in Nürnberg gearbeitet und hab' aus uralten Nürnbergern Büchern Kupferstiche reproduziert und überarbeitet. Da habe ich dann ein Spiel draus aus Collagen gemacht, das hieß "Die drei Magier", das kam 1985 raus. Das Spiel hat den Preis gekriegt "Sonderpreis Schönes Spiel" von der Jury und hat sich glaub ich 150 000 mal verkauft gehabt."
- Musik 06      Opera Fatal
- Zltator      "Das Spiel ist so notwendig für das menschliche Leben wie das Ausruhen. Thomas von Aquin, mittelalterlicher Philosoph und Theologe.
- Musik 06      weggedrückt durch Würfel
- Stimme      Du hast Weiß gewürfelt. Das ist die komplexeste Aufgabe. Du musst eine Zielgruppe für dein Spiel finden. Befrage dazu den Spieleforscher Björn Blankenheim.
- O-Ton 33      Blankenheim: "Es gibt das sogenannte Casual Gaming, die Gelegenheitsspieler, gegenüber dem Hardcore-Spielern, also den Viel-Spielern. Dieser Markt für Gelegenheitsspieler ist in den vergangenen Jahren unglaublich gewachsen, und das hat auch dazu geführt, dass man völlig neu über Spiele nachdenken musste. Weil man lange Jahre sich darauf konzentriert hatte, Spiele zu machen, die sehr speziell sind, die nen hohen Zeitaufwand erfordern, viel Konzentration und Hingabe erfordern, was dann für die einzelnen Zielgruppen auch ein schönes Differenzierungsmerkmal war -, man hat sich enger zusammengeschlossen gefühlt, weil man dieses Hobby hatte. Und jetzt hat man Spiele, da hat man in 30 Sekunden verstanden, worum es geht und kann damit ganz neue Zielgruppen erreichen."
- Stimme      Dreh am Zielgruppenrad!

- Atmo 30 Geräusch wie Roulette
- Stimme – Senioren – Besuche ein Seniorenheim in Köln zusammen mit der Spieleautorin Tina Schuster und spiel ihre Erfindung „Los Florados“! Mit von der Partie soll eine Dame im Rollstuhl sein!
- O-Ton 34 Schuster: Zu den Kräutern und Gewürzen: so fühlt sich ja Pfefferminze an. Pfefferminztee, mögen Sie den?" Seniorin: "Nee, ich mag Fenchel."
- Autorin Tina Schuster macht Spiele für Senioren mit und ohne Demenz. Ihr Duftspiel löst Erinnerungen aus.
- O-Ton 35 Schuster: "Wir haben nämlich hier ganz viele verschiedene Kräuter und Gewürze, und die haben immer ein magnetisches Foto und ein Namensetikett und einen Zusatztext. (Geräusch Dose wird geöffnet.) Seniorin: "Kamille wurde eingenommen zum Heilen für Magen, auf Wunden und als Kamillentee " Schuster: "Ich glaube, es ist ganz wichtig, dass man sich entsprechende Grundthemen aussucht, die zum Teil auch das Langzeit - oder Altgedächtnis reaktivieren."
- Autorin Auch Roland Weiniger hat die Zielgruppe der Senioren für sich entdeckt. Als Ausbilder von Altenpflegern betreut er das Forschungsprojekt "Silver-Gaming".
- O-Ton 36 Weiniger: "Gewinnen wollen ist durchaus so verankert, dass man das auch in einer Seniorenspielrunde natürlich weiter behält - das hätte ich am Anfang nicht so gedacht. Also ich hätte schon gedacht, dass die sehr viel kooperativer spielen möchten. Das ist überhaupt nicht der Fall, im Gegenteil."
- Stimme Drehe wieder am Zielgruppenrad!
- Atmo 30 Geräusch s.o.
- Stimme – Flüchtlinge und Migranten! ...
- Autorin Sein neuestes Spiel hilft beim Deutschlernen: auf dem Boden ein Teppich mit Spielfeldern wie Hüpkekästchen.
- Zitator Spiel- und Lernteppich EDUCARPET LINGO  
15 Zielplatten aus weißem Plexiglas zum beliebigen Selbstbeschriften  
2x3 Wurfballs aus Stoff
- O-Ton 37 Weiniger: "Da gibts auch Fälle - Kinder, die sind auch traumatisiert und kommen unter Umständen auch unbegleitet also ohne Eltern an in Deutschland, und die wachen durchaus durch solche Sachen auch auf. ...Sie können vielleicht das Wort

nicht, aber sie können gut werfen, und damit sind sie eben ein wertvolles Gruppenmitglied, und merken das auch und kriegen das Selbstvertrauen dadurch."

Atmo 30 Zielgruppenrad drehen s. o.

Stimme - Kinder mit Sprachbehinderung-

Autorin Nicht weit vom Stand des Lernteppichherstellers zeigt Maria Stöckl ihr Spiel "Lauthexerei".

O-Ton 38 Stöckl: "Das Spiel das baut sich so auf, dass man verschiedene Laute sich immer wieder dazu erwerben kann. Das ist eigentlich so ein Bausatz. Und es gibt eben auch einen Teil, da geht es speziell um den Laut "S" und speziell um Sigmatismus - das ist die Fehlbildung des Lautes S - und damit hatte ich bisher auch sehr gute Erfolge."

Atmo 31 Glockenspiel Glissando

Stimme Sehr gut, du erhältst einen goldenen Coin.

Atmo 32 Würfel

Atmo 34 Messe erscheint

Stimme Du hast Grün gewürfelt. Du gehst auf Feld 8 nach Nürnberg zur Spielwarenmesse und informierst Dich über das Verlagswesen. Du triffst Thomas Zumbühl, Produktmanager.

O-Ton 39 Zumbühl: "Spieleerfinder kommen auf zwei Wegen zu Ravensburger: einmal indem sie uns ihre Spielekonzepte anbieten, ohne dass wir sie speziell gefragt haben, oder wir stellen fest bei Analysen: uns fehlt ein Spiel im Bereich X oder Y. Dann bitten wir Spieleautoren, die entsprechenden Spiele zu entwickeln auf Basis eines Briefings von uns. Was wir feststellen, dass heute die Verbraucher Spiele suchen, die eine kürzere Spieldauer beispielsweise haben Und was wir auch feststellen - und das ist auch so ein bisschen ne Verschiebung: dass die Menschen von heute eher Spiele suchen, die kaum oder wenig Spielregeln haben. Die größte Hürde ein neues Spiel zu lernen ist die Spielregel."

Atmo 34 Messestand

Stimme Jetzt gehst Du auf den Stand vom Kosmos-Verlag und belauschst ein Gespräch zwischen dem Autor Jens-Peter Schliemann und der Redakteurin Elisabeth Sieber.



- O-Ton 40 Redaktionsgespräch: Sieber: "Die Idee von diesem Drehmechanismus ist eine schöne, weil man einfach Bewegung reinkriegt in dieses Spiel ... Schliemann: "Ihr habt das ja ganz gut hingekriegt, das klackt ja wirklich son bisschen ein. Das find' ich schon mal super." Sieber: "Ich bau' das jetzt mal geschwind auf. Also hier befinden sich die Tierchen, und wir hatten darüber gesprochen, wie man das Spiel noch interessanter machen kann: dass wir einen noch höheren Wiederspielreiz erzielen."
- Autorin Immer mehr Spieleautoren machen sich als Unternehmer selbständig. Zum Beispiel die Logopädin und Grafikerin Maria Stöckl.
- O-Ton 41 Stöckl: "Wenn man jetzt ein Spiel produziert, dann gibt es ja sehr viele Sachen zu beachten. Also erst einmal die Spielzeugrichtlinien, da muss man sich einlesen. Man muss gucken: wo lass' ichs produzieren, man muss sich Kostenvoranschläge kommen lassen. Dann die Frage: wo bring ich die ganzen Sachen unter - es ist ja immer mindestens eine Auflage von 1000 erforderlich, wenn man was veröffentlichen will. Und dann geht es weiter mit Lagersuche. Wo lagere ich die Sachen ein? Wie krieg ich die Sachen los? Wie komme ich an die Endkunden 'ran?"
- Atmo 35 Glockenspiel
- Stimme Geschafft! Du steigst auf Level 5 und darfst eine Runde spielen. Dazu testest Du mit den Autoren Jens-Peter Schliemann und Guido Hofmann ihr Spiel "Holterdipolter" auf dem Messestand des Moses-Verlags.
- Spielszene Holterdipolter "Wenn ich jetzt also die Kugel einschmeiße, dann versuchen wir alle als Spieler genau hinzuhören, wohin denn die Kugel in den Berg poltert. (Geräusch) Und jetzt haben wir wahrscheinlich alle gehört, zu welcher Hexe oder zu welchem Zauberer die Kugel gerollt ist. Ja! Da kommt die Kugel raus, und ich darf sie in meiner Sammelschale sammeln. Ach immer du!"
- Atmo 36 Glockenspiel + Würfel
- Stimme Gelb. Du ziehst eine Porträtkarte. Der Spieleerfinder Reiner Knizia.
- O-Ton 42 Knizia: "Ich war schon immer jemand der ganz begeistert gespielt hat. Ich bin in einer Kleinstadt aufgewachsen, da gab es nur einen Spielegeschäft mit wenig Auswahl und wenig Taschengeld und dann habe ich relativ schnell angefangen, mir die faszinierenden Themen selber als Spiele zu basteln."
- Autorin Heute ist Knizia ist einer der erfolgreichsten Spieleautoren Deutschlands.
- Atmo 37 King Arthur: "Du willst mit mir kämpfen? Ich nehme die Herausforderung an."

- Atmo 38 Spielwarenmesse
- O-Ton 43 Knizia: "Wenn das Spiel King Arthur heißt, dann weiß ich, wo ich bin. Dann bin ich in einer Ritterwelt, in einer Welt der Prinzessinnen, dann bin ich in der Welt der Abenteuer. Und dies haben wir mit unserem Elektronikspiel versucht abzubilden: wir sind ein Ritter, wir ziehen durch die Lande, wir versuchen uns ein starkes Ross, eine Rüstung und auch eine Lanze zu kriegen, wir nehmen an Turnieren teil, und wir wollen natürlich König von England werden!."
- Atmo 39 King Arthur: "Nimm einen Schild, einen Proviant und ein Schwert!"
- Atmo 40 Glockenspiel + Würfel
- Stimme Du hast schwarz gewürfelt. Du setzt einmal aus. Hör' Dir eine Reportage an!
- Atmo 41 Radioknistern, Computerspiele-Museum
- Autorin Berlin, Karl-Marx-Allee. Nicht weit von der U-Bahn-Station liegt das Computerspielmuseum Berlin. Es wurde 1997 gegründet als erstes dieser Art weltweit.
- Zitator Das Streichholzlegespiel "Nimrod"; das Weltraum-Abschieß-Spiel "Spacewar".
- Autorin Die ersten Heimvideospiele entstanden Ende der 1970er Jahre. Dann erfand Apple den ersten Heimcomputer. 20 Millionen wurden davon verkauft. Mit der Erfindung des PC Anfang der 80er Jahre begann eine rasante Entwicklung der Videospiele. Von Nintendo bis zur Playstation.
- O-Ton 44a Lange: "Weil die Computerspiele von Anfang an natürlich schon auf den digitalen Technologien basierten, gibt es gerade bei uns jetzt sehr hohe Wertschätzung."
- Autorin Der Leiter des Computerspielmuseums Andreas Lange.
- O-Ton 44b Lange: "Und da eben die Computerspieleentwickler die Personen sind, die da quasi die längste Expertise haben, werden diese Leute zunehmend auch als Experten gar nicht jetzt von der Videospiele-Industrie angefragt, sondern von Auto-Designern oder Arbeitsplatzeinrichtern, natürlich auch von Marketingexperten. Es geht da auch ganz stark natürlich um Kundenbindung dann bei solchen Überlegungen, um den Konsum anzukurbeln, all das. Und es gibt auch ne Tendenz, dass die Videospieleindustrie selber ihre Fähigkeiten diesen neuen Auftraggebern anbietet, um ihre Kenntnisse über die Videospiele hinaus zu verwerten."
- Atmo 42 Glockenspiel + Würfel

Stimme	Du hast Rot gewürfelt. Geh' auf Feld 9 zum Computer und spiele Opera Fatal, ein Edutainment-Spiel von 1994.
Musik 06	Opera Fatal
Zitator	Opera Fatal. Ein Abenteuerspiel rund um die Musik von der Musikwissenschaftlerin Anita Pühretmaier und Axel Ruske. Ein Rätselspiel mit Lerninhalten.
O-Ton 45	Ruske: "Anita entwickelte federführend den ganzen Lernteil, ich erfand die Story und Rätsel, immer in Abstimmung mit ihr natürlich. Und mit einem kleinen Team von Grafikern und 3D-Gestaltern und Programmierern realisierten wir unser erstes sogenanntes "Lernadventure". - Lernabenteuer. Eine Innovation auf dem europäischen Computerspielermarkt. Der Begriff "Edutainment" war geboren."
Autorin	Auf der Verpackung eine Schattengestalt: mit erhobenem Taktstock eilt ein weißhaariger Dirigent zum nächtlich illuminierten Opernhaus.
Musik 06	kurz frei
Autorin	Etwas Schreckliches ist geschehen: man hat dem Maestro die Noten geklaut, kurz vor der Premiere. Die Spieler sollen in dem virtuellen Opernhaus die Noten finden. Spielszene "Das sind ja tausend Schubladen. Was suchst du? Den Schlüssel? "Nein, der sucht die Noten. Guck mal, da ist ein Zettel."
Autorin	Die Spieler verirren sich zwischen Wendeltreppen und quietschenden Lastenaufzügen. Sie geraten unter blinkende Ufos und garstige Spinnen.
Spielszene	"Da ist Strickzeug." "Wo sind denn die Fragen? (Kichern)
Autorin	In beinahe allen europäischen Sprachen ist Opera Fatal mittlerweile erschienen, selbstverständlich upgedatet.
Atmo 43	Würfel
Stimme	Du hast Blau gewürfelt und gehst auf Feld 10. Du bist nun schon fortgeschritten und kannst Dich fortbilden auf der Spieleautorentagung in Weilburg.
O-Ton 46	Diskussion NFC: "AFID ist breiter als NFC. ...", darüber:
Autorin	Spielleutoren am Puls der Zeit: sie lernen NFC kennen:
Zitator	"Near Field Communication" - Nahfeldkommunikation. Eine drahtlose Übertragungstechnik über kurze Entfernung...

- Autorin ... die sich in Büchern, Spielkarten oder Figürchen verstecken lässt. Jochen Quast von der Firma NXP informiert über die Möglichkeiten der damit verbundenen Sensoren.
- O-Ton 47 Quast: "Der kann ja Temperatur erkennen, der kann die Luftfeuchtigkeit erkennen und jetzt was total bekloppt ist: der kann Gerüche erkennen, wir werden Sensoren haben, die Coca-Cola von Pepsi-Cola unterscheiden kann. Jeder Geruch setzt sich aus verschiedenen Grundkomponenten zusammen, und dann hab ich jetzt Figuren- ich spinn einfach mal rum, wir machen ja brainstorming- Jeder hat ne Figur, und meine Figur wird immer besser, kann mehr Komponenten aus diesen Gerüchen erkennen und ne, hat deswegen bessere Chancen irgendwie die besten Gewürze zu kreieren oder besten Parfüms zu kreieren oder so."
- Atmo 44 Glockenspiel
- Stimme Super! Nimm einen goldenen Coin und ziehe eine Porträtkarte. Frage Marcel-André Casasola-Merkle, wie er zum Spieleerfinden kam!
- O-Ton 48 Casasola: "Ich war noch relativ jung, 19 Jahre alt damals, und das kam eigentlich aus dieser Phase, wo man selber noch ganz viel spielt. Und ich hatte immer so das Gefühl, hmm ich würd gern andere Spiele spielen als die, die es auf dem Markt gibt, und hab dann angefangen selber rumzuentwickeln und selber auszuprobieren. Ich hab Kunst für Audiovisuelle Medien studiert in Köln an der Kunsthochschule, da hab ich als Abschluss einen Zeichentrickfilm gemacht. Mich interessiert eigentlich immer das gesamte Feld, das gesamte Drumrum. Ich mach' auch Spiel-Illustration teilweise und programmier' auch meine jetzigen Spiele selber. Das macht alles sehr viel Spaß, diese verschiedenen Disziplinen verbinden zu können."
- Musik 01 Rules
- Autorin Casasola-Merkle hat eine App entwickelt namens "Rules".
- O-Ton 49 Casasola: "Das ist jetzt mein neuestes Spiel für Handys. Da war so die Grundprämisse: wie wäre es denn, wenn ein Spiel einen komplett überfordert, man aber durch das Spielen in eine Welt eintaucht, die begreift und lernt und plötzlich sich da heimisch fühlt. Ich hab da immer das Bild genommen vom Fahrradfahren lernen, Nach einer Zeit, wenn ich das gelernt habe, es gibt irgendwo diesen Punkt, da kippt so ein Schalter in meinem Kopf um. Und plötzlich ist das so, als wär ich wie der Fisch im Wasser, in diesem Medium Fahrrad geboren worden. Dann macht das Riesenspaß den Berg runterzufahren. Und dieses Erlebnis wollte ich in einem Spiel nachbilden, vor einer großen Hürde zu stehen, die man dann meistert und gar nicht

so mitkriegt, wie habe ich das eigentlich überhaupt geschafft?"

- Zitator Eine Art Kartenspiel: Auf dem Display erscheinen bunte Figuren mit Zahlen. Dazu gibt es Anweisungen: "tippe alle Karten absteigender Reihenfolge" , dann "tippe die grünen weg", ein ganzer Turm von Regeln, der abgearbeitet wird.
- O-Ton 50 Casasola: "Im Appbereich ist es ja so, dass man eigentlich keinen Verlag mehr braucht sondern direkt veröffentlichen kann. Insofern hab ich einfach das Spiel soweit entwickelt, bis ich gedacht hab', das ist jetzt marktreif, das geb ich raus und ich hab mir dann trotzdem Hilfe geholt von einer befreundeten Firma "The Coding Monkeys", weil die in dem Bereich schon viel gemacht haben, die gaben auch schon ein Brettspiel umgesetzt "Carcassonne", und die haben mir dann geholfen bei der Presse, beim Support usw."
- Autorin Die App Rules hat den Deutschen Entwicklerpreis in der Mobilsparte gewonnen.
- O-Ton 51 Casasola: "Jetzt die Regel zu schreiben ist nicht der spannendste Teil vom Spieleentwickeln, aber sich Spielregeln auszudenken und sich zu überlegen, wie reagieren Spieler darauf, wie ist die Dynamik, wie ist so das Spannungsfeld, wie gehen die Blicke über den Tisch? Wie ist das Herzklopfen, an welchen Stellen usw. und das macht mir sehr viel Spaß. Für mich ist Spieleentwickeln mit einem sehr hohen Sucht-faktor belegt, aber natürlich versuch ich auch die Spiele, die ich mache, so zu gestalten, dass sie einen fesseln und über lange Zeit fesseln. Es ist ein sehr harter Markt, weil es kommen so viel Spiele im Jahr raus, das ist eine Riesenkonkurrenz und sie ist ja global. Also ich konkurriere mit Leuten, die in Australien sitzen oder in Indien oder in China, also das ist schon schwierig."
- Atmo 45a Glockenspiel
- Stimme Ausgezeichnet! Du hast Level 6 erreicht
- Atmo 45b Würfel
- Stimme Du hast Weiß gewürfelt - eine komplexe Aufgabe: Befrage Experten zu den Herausforderungen der Gegenwart:
- O-Ton 52 Zumbühl: "Man merkt natürlich, dass die deutschen Spieleerfinder eine andere Spieltiefe erzeugen als die Amerikaner. In Amerika muss ein Spiel noch schneller funktionieren, noch schneller arbeiten als beispielsweise in Deutschland, und da merkt man schon einen gewissen Unterschied."
- Autorin Der Produktmanager Thomas Zumbühl:

- O-Ton 53      Lemcke: "Die neueste Disziplin ist das Nacherzählen von Computerspielen: Das ist eine Disziplin, die die Stiftung "Digitale Spielkultur" ja ausgelobt hat, also das literarische Nacherzählen oder auch gleichzeitig Erfinden und Erzählen von Computerspielen."
- Autorin      Peter Lemcke, Gründer des Chemnitzer Spielemuseums und Game Dozent.
- O-Ton 54      Blum: "Ich sehe, dass die Spiele, die kommen, dass die alle einen sehr ähnlichen Markt bedienen, sehr ähnliche Interessen abdecken, und das ist halt primär auf dieser mechanischen Ebene. - Da passieren auch interessante Sachen, das ist ganz toll. Aber ich würde mir wünschen, dass es auch Spiele gibt, die Fragen stellen, die Geschichten erzählen, die Atmosphäre schaffen und ein bisschen wegkommen von der rein intellektuellen Herausforderung."
- Autorin      Ulrich Blum, Vorsitzender der Spieleautorenzunft.
- O-Ton 55      Blankenheim: "Die Computerspiele-Branche blickt manchmal mit Neid auf den Brettspielmarkt und nimmt das wahr als einen Ort, wo man ganz anders in der Gesellschaft verankert ist. Und gleichzeitig gucken die Spieleautoren von Gesellschaftsspielen auf Computerspiele und sehen die Potentiale darin, wie man mit wenigen Klicks Millionen von Spieler zusammenführen kann, wie man Geschichten erzählen kann, wie man audiovisuelle Erlebniswelten schaffen kann, und da wird dann so ein bisschen neidisch draufgeguckt."
- Autorin      Spieleforscher Björn Blankenheim.
- O-Ton 56      Blankenheim: "Ich hab eigentlich eher das Gefühl, dass Spielen als etwas, was einfach zur Gesellschaft dazu gehört, anfängt, von Computerspielen in die Apps und in die Brettspiele wieder überzuwandern. Also was vielleicht früher in sich geschlossene kleine Gruppen waren, es gab die Rollenspieler, es gab die Wargamer, es gab die Computerspieler - das wird jetzt mehr wahrgenommen als etwas, was für alle da ist."
- Atmo 46      Spieleatmo
- Zitator      Zwei Drittel der Deutschen ab dem Grundschulalter verbringen durchschnittlich viereinhalb Stunden pro Woche mit Videospiele. In den USA sind es sogar mehr als 80 Prozent, und sie nutzen den Bildschirm über 10 Stunden in der Woche.
- Atmo 47      Elektronische Fanfare + Würfel
- Stimme      Schwarz. Du hast dich zu sehr isoliert. Setze dich mit anderen Spielentwicklern

zusammen und teste einen neuen Prototyp.

- Spielszene "Dann sagen wir doch mal Ladies first!" (Würfel)
- Autorin Bernd Poloczek, Leiter einer Kölner Grundschule, seine Kollegin Uta Krueger und der Spieleautor Jens-Peter Schliemann treffen sich regelmäßig zum Entwickeln eines Rechenbauspiels für Vorschulkinder. Durchschnittlich dauert ein solcher Prozess ca. ein halbes Jahr.
- Spielszene (Würfel) Poloczek: "Beim Aufbau gibt es nur eine Regel: Es darf nicht zusammenstürzen, ansonsten kann man frei bauen wie man möchte. Ja, unser Ziel ist auch, dass es uns gelingt, dass es auch Erwachsenen Spaß macht."
- O-Ton 57 Schliemann: "Der Vorteil an einer Spieleentwicklung ist, dass man das nicht für sich selbst tun kann als Kreativer, sondern man muss es immer spielen. Und damit ist man immer mit anderen konfrontiert. D. h. man kann sich gar nicht so rein selbstverliebt verhalten, wie es vielleicht ein Buchautor mit seiner Sache tun könnte."  
Krueger: "Aber es ist trotzdem frustrierend, wenn man im totalen Hype das super findet, was man gerade erfunden hat, und man testet es mit anderen und die finden es nicht gut, das ist blöd."
- Atmo 48 Glockenspiel Glissando + Würfel
- Stimme Du bist zum 7. Level aufgerückt. Du hast Grün gewürfelt. Geh' auf das Feld 11 nach Nürnberg. Im Rahmen der Langen Spielenacht verleiht der Spiele-Club Alibaba den "DuAli", einen Preis für Zweierspiele.
- O-Ton 58 Wallisch: "Wir haben in 3 Kategorien bewertet: in der Kategorie Optik und Spielmaterial, in der Kategorie Spielanleitung und in der Kategorie Spielspaß. (Applaus) Und beim Spielspaß hat mit 22, 6 von 30 möglichen Punkten die Nase vorn gehabt das Spiel "Jäger und Späher" Aber gewonnen hat den DuAli (Gelächter) das Spiel "Tod dem Tyrannen" (Applaus)
- Autorin Clubpräsident Christian Wallisch trägt wie alle Mitglieder des Ali-Baba-Clubs ein schwarzes T-Shirt mit einem Riesenlogo: ein grinsender Bärtiger mit Turban.
- O-Ton 59 Wallisch: "Es gibt eine ganze Reihe von Eisenbahn- Wirtschafts-Simulationsspielen, die alle 18hunderter Jahreszahlen als Titel haben, und die gefallen mir sehr gut. Ich mag aber auch sehr gern kurze kleine Spiele. Also so ein Supertolles Spiel, das alles andere übertrumpft, hab' ich nicht."
- Autorin Alibaba hat sieben Regionalverbände mit insgesamt über 530 Mitgliedern zwischen

10 und 90 Jahren. Hauptsitz ist Nürnberg. Hier spielt man Brett und Kartenspiele, Glücksspiel ist von der Satzung her ausgeschlossen.

- Atmo 49      Glockenspiel Glissando
- Stimme      Gut gemacht. Du darfst Dir vom Buffet im Alibaba-Club eine Schmalzstulle nehmen und dazu ein Glas Wein.
- Musik 07      Musik vom SAE
- Zitator      "Mir kommt das ganze Leben vor wie ein Spiel." Henrik Ibsen, norwegischer Schriftsteller.
- Musik 07      wieder kurz hoch, bricht ab
- Stimme      Mach' Dich bereit zur Endrunde: wirf einen Blick in die Zukunft. Rücke dafür auf Feld 7. Du triffst die Zukunftsforscherin Nora Stampfl, Autorin des Buchs "Die Verspielte Gesellschaft" vor dem Rathaus Schöneberg in Berlin.
- O-Ton 60      Stampfl: "Die verspielte Gesellschaft basiert vor allem darauf, dass sich ein Datennetz über unser Leben spannt, das die Welt zu Spielfeld macht. Erst durch dieses Datennetz, dadurch, dass wir durch alle Aktivitäten, die wir setzen Daten erzeugen, die gespeichert werden, die ausgewertet werden können, erst dadurch wird die verspielte Gesellschaft eigentlich möglich."
- Zitator      Gamification oder Leben im Zeitalter des Computerspiels
- O-Ton 61      Stampfl: "Wo man zwischen Motivation und Manipulation lebt. Dahinter steckt ja die Logik: ich geb dir etwas und du tust dies. Dem Esel die Möhre vor die Nase zu halten um den nächsten Schritt zu tun, wie etwa Punkte oder den Aufstieg ins nächst höhere Level in Aussicht zu stellen, das Füllen des Fortschrittsbalkens - all diese Dinge, um Menschen zu gewissen Verhaltensweisen anzutreiben, zu manipulieren im Endeffekt."
- Atmo 50a      King Arthur: "Schaut her! Hier findet ein Turnier statt"
- O-Ton 62      Stampfl: "Meine Zukunftsvisionen oder wie ich mir Gamification sinnvoll vorstelle, ist, dass man Spiele begreift als Räume, in denen ich kommunizieren kann, in denen ich probehandeln kann, in denen ich simulieren kann, Szenarien durchspielen kann..."
- Atmo 50b      King Arthur: "Willkommen in meinem Wirtshaus!"



O-Ton 63	Stampfl: Im Spiel kann ich auf die Nase fallen ich stehe einfach wieder auf und probiere erneut."
Musik 08	SAE Musik
Autorin	Nora Stampfl nennt Ideen der amerikanischen Spiele designerin Jane McGonigal als Beispiel für die Utopie einer besseren Welt. Sie schlägt vor, nicht weniger als die Welt zu retten mithilfe der global vernetzten Game-Gemeinde, nämlich durch Computerspiele namens MOOG.
O-Ton 64	Stampfl: "Das sind massively open online games, also Spiele im Mehr-Spieler-Modus, die übers Internet gespielt werden, wo sich Millionen von Menschen beteiligen. Sie schafft Spielwelten, in denen sie die großen Weltprobleme angehen möchte, wie etwa den Hunger in Afrika zu besiegen oder sich Strategien erarbeiten zu lassen für eine Welt ohne Erdöl. Wo einfach gezeigt wird, dass Spiele Räume sind, in denen man sich sehr produktiv auseinandersetzen kann und sehr effizient kommunizieren kann."
Atmo 51	Glockenspiel
O-Ton 65	Weiniger: "Verlieren lernen. Das ist ein wichtiger Faktor, den man glaub ich kaum in anderen Sachen vermittelt kriegt als im Spiel."
Atmo 52	Fanfare
Stimme	Du hast alle sieben Levels erreicht! Herzlichen Glückwunsch!. Du bist bereit für das große Spiel des Lebens.
Musik 01	Rules
O-Ton 66	Frage: "Wer gewinnt das Spiel?" Blankenheim: Tja. (lacht)."Am Ende werden, glaube ich, diejenigen gewinnen, die sich in beiden Welten bewegen können."
Zitator	Zwischen Brett und App - die Welt der Spieleerfinder Ein Feature von Hildburg Heider
O-Ton 67	Randolph: „Fast eine elegantesten Tätigkeiten ist: Spiel! Also Spiel gehört zum wirklichen Luxus. Ein Spiel, das nur sich selbst als Grund hat, das überhaupt keinen Nutzen hat. Und ich habe den Eindruck, dass eigentlich meine beste Erfindung war, den Beruf eines Spieleerfinders überhaupt zu kreieren.“
Musik 01	

Absage            Es sprachen Claudia Mischke, Sigrid Burgholder und Martin Bross.  
                      Regie: Uta Reitz  
                      Ton und Technik: Christoph Rieseberg und Kiwi Hornung  
                      Redaktion: Klaus Pilger

Musik 01        endet

Absage            Produktion: Deutschlandfunk 2015.

ENDE