



Photocase

STANDBEIN: SPIELBEIN

NEUE IDEEN generieren ist der Alltag von Spieleerfinder Dr. Reiner Knizia. Wie er arbeitet und was der Managementnachwuchs von ihm lernen kann, fand Sabine Olschner heraus.

Wenn es um kreative Prozesse geht, kennt Reiner Knizia sich bestens aus, denn er befasst sich seit vielen Jahren mit dem Erfinden von neuen Spielen: „Herr der Ringe“, „Die Insel“ oder „Turmbau von Babel“ stammen aus seiner Kreativfabrik mit Sitz in England. Mit seinem zwölfköpfigen Team ist er ständig auf der Suche nach Ideen für interessante Neuerungen. Zu Beginn einer Erfindung steht bei Knizia die Suche nach einem neuen „Entry Point“, einem Ansatzpunkt, den es bisher so nicht gab, der ganz neue Möglichkeiten eröffnet. „An diesem Ansatzpunkt basteln wir dann herum und versuchen, alle Elemente eines Spiels wie Materialien, Regeln, Strategien oder Mechanismen zusammenfließen zu lassen.“ All diese Elemente müssen kreativ verknüpft werden, so dass am Ende etwas Spannendes dabei herauskommt.

Ein Standardvorgehen kennt Reiner Knizia bei seiner Suche nach dem „Entry Point“ nicht. „Man muss einfach mit sehr offenen Augen durch die Welt gehen und immer ein bisschen verrückt sein und das Thema, mit dem man sich befasst, im Hinterkopf haben.“ Manchmal setzt sich sein Team zum Brainstorming zusammen, andere Male muss der Erfinder zum Nachdenken auch einfach mal abschalten. „Ich gehe häufig im Park spazieren. Denn meine Erfahrung ist, dass man gute Ideen nicht zwischen zwei Telefonaten rausquetschen kann. Man muss sich zurücknehmen und sich die Muße für Kreativität nehmen.“ Auf Geschäftsreisen, wenn das Telefon nicht ständig klingelt und keine Mails beantwortet werden wollen, hat Knizia oft die besten Einfälle. „Durch den Abstand habe ich oft einen weiteren Blick und die **Ideen kommen von selbst**.“ Am Schreibtisch habe ich selten gute Eingebungen.“

Schwieriger wird es, wenn es sich um eine Auftragsarbeit handelt. Dann kann Knizia seinen Ideen nicht einfach freien Lauf lassen, sondern muss beim Erfinden seiner neuen Welten bestimmte Rahmenbedingungen im Auge behalten. Wenn Spiele auf bestimmte Figuren oder Geschichten, wie Micky Maus oder Herr der Ringe, zugeschnitten werden müssen, wol-

len die Lizenzgeber mitreden: „Man muss dem Buch oder den Figuren gerecht werden, Deadlines, Preislimits oder Materialien werden oft vorgegeben“, berichtet Knizia. „Daher ist man bei dieser Arbeit viel mehr eingeeengt, was für die Kreativität eine besondere Herausforderung ist.“ In diesen Fällen bestehe die Kunst darin, trotz enger Rahmenbedingungen noch etwas zu schaffen, das den Kunden überzeugt und das die gleiche Qualität hat wie ein Spiel, das aus dem Nichts entstanden ist. Hier werden sich sicherlich auch die Einsteiger und Young Professionals wiederfinden, die in ihren Unternehmen Lösungen für ein Problem finden sollen. Freies Assoziieren ist hier selten möglich, häufig muss sich die Lösung in einem bestimmten Rahmen bewegen. Dazu ein Tipp von Reiner Knizia: „Man muss sich überlegen, was der Kunde will. Denn jeder hat einen Kunden, und sei es der eigene Chef, der von seinem Mitarbeiter ein Ergebnis für ein Problem fordert. Es kommt im Wesentlichen darauf an, zum richtigen Zeitpunkt genau die richtige Lösung anzubieten.“ Dass dem Kreativen auch nach 200 Spielen noch nicht die Luft ausgeht, liege daran, dass er sich keine feste Methode zurechtlege, so Knizia. „Wenn ich immer den gleichen Pfad entlangtrampeln würde, käme ich auch immer am gleichen Ende raus. Neue Wege bringen neue Ideen – und das gilt natürlich nicht nur für das Entwickeln von Spielen.“

VITA

Reiner Knizia, 43 Jahre, Doktor der Mathematik mit einem Master of Science, stieg nach mehreren Jahren in der Forschung und Lehre bei der Hypobank als Trainee ein. Er wurde zunächst Projekt- und Gruppenleiter für Softwareentwicklung, später stellvertretender Abteilungsdirektor und schließlich Vorstand eines führenden britischen Baufinanzierungunternehmens. Nachdem er bereits nebenbei schon viele Jahre Spiele erfunden hatte, wurde er 1998 hauptberuflicher Spieleautor mit mittlerweile über 200 veröffentlichten Spielen in zahlreichen Ländern und Sprachen.

30



kreuztler

COACHING ZONE ► **SIE STEHEN VOR** zwei Job-Alternativen und suchen eine Entscheidung? Nehmen Sie drei Rollen ein und markieren Sie dazu tatsächlich drei Flächen auf dem Boden. Als Träumer schwelgen Sie in Möglichkeiten und Chancen. Seien Sie visionär, alles ist möglich! Was kann ich erreichen, welche Netzwerke knüpfen, welchen Menschen begegnen, die mich weiterbringen? Als Realist entwickeln Sie Vorgehenspläne: Was sind meine Aufgaben und Projekte, welche Kompetenzen muss ich entwickeln, wie können meine Pläne Realität werden? Als Kritiker testen Sie Ihren Plan: Was kann schiefgehen, bin ich abgesichert, wo sind meine Grenzen? Anschließend spielen Sie genauso die Alternative durch. Achten Sie dabei auch auf Ihr **Bauchgefühl**. Haben Sie genügend Antworten, legen Sie los. Denn eine gute Entscheidung ist nur die, die auch umgesetzt wird. ◀

Ursula Vranken, Experte für internationales Personalmanagement und Inhaberin des IPA Instituts für Personalentwicklung und Arbeitsorganisation.