

# INTERVIEW



KATJA BRANDIS, KAI HAFERKAMP, CLAUDIA CARLS

**Woodwalkers – The Game**

ab 8 Jahren, Brettspiel, € 29,95 UVP

ISBN: 4260671 | **33001**



# Spieleautor Kai Haferkamp

---




Der Osnabrücker Rechtsanwalt **Kai Haferkamp** entwickelt schon seit seiner Studienzeit Gesellschaftsspiele. In den letzten 25 Jahren hat er nicht nur an die 200 Spiele, sondern auch verschiedene Kinderbücher veröffentlicht und gilt als Spezialist für spielerische Literaturumsetzungen. Zu seinen größten Erfolgen zählt dabei die Auszeichnung „Kinderspiel des Jahres“, die er für sein Spiel zum Buch „Das kleine Gespenst“ von Otfried Preußler erhielt.

„Am Anfang steht immer die Idee für einen Spielmechanismus, der ‚magic moment‘ im Spiel. Diese Ideen entstehen in meinem Kopf oft durch Inspirationen im Alltag.“


# Interview

---

## Ein Gespräch über das Arbeiten als Nachteule und Kindheitserinnerungen am Brettspieltisch

 Du bist eigentlich Rechtsanwalt und entwickelst nebenbei Spiele. Wie kann man sich einen Arbeitstag bei dir vorstellen? Morgens Rechtsanwalt und abends Spieleautor?

Wesentlich beim Spieleerfinden sind die Ideen, die man für die Spielmechanismen haben muss. Die entstehen bei mir zwischendurch, vor allem aber am Morgen beim Frühstück. Solche Einfälle schreibe ich schnell auf, oder fertige Skizzen an, damit sie nicht verloren gehen. Die Umsetzung, also der Bau von Spielmustern, erfolgt dann in meiner Freizeit und oft auch am Abend. Ich bin eine typische Nachteule, was das Arbeiten angeht.

 Wie bereitest du dich darauf vor, ein Spiel zu entwerfen?

Normalerweise lese ich die Bücher komplett oder bei sehr umfangreichen Werken detaillierte Zusammenfassungen. Währenddessen konzentriere mich dann auf die Stellen, die ich für besonders geeignet halte, um sie spielerisch umzusetzen. Parallel recherchiere ich auch auf Fan-Seiten im Internet, um herauszufinden, welche Handlungen die Leserinnen und Leser besonders faszinieren.

 Wie kann man sich den Prozess von der ersten Idee zum fertigen Spiel vorstellen?

Am Anfang steht immer die Idee für einen Spielmechanismus, der „magic moment“ im Spiel. Diese Ideen entstehen in meinem Kopf oft durch Inspirationen im Alltag. Ich formuliere dazu dann erste Regeln, baue

ein Spielmuster, das ich im Anschluss teste: Zuerst spiele ich einige Partien alleine durch, später mit Freunden. Schließlich stelle ich das Spiel dann im Verlag vor, der es professionell produzieren lässt. Und wenn alles gut läuft, steht das Spiel nach etwa ein bis zwei Jahren irgendwann fertig im Regal.

 Welche Art von Spiel ist „Woodwalkers“?

Mich haben die spannenden Kämpfe der Gestaltwandler untereinander besonders gefesselt.

Darum habe ich mir dazu passend ein strategisches, taktisches Spiel ausgedacht. Hier können die Spielerinnen und Spieler an der Clearwater High im Unterrichtsfach „Kampf und Überleben“ zeigen, was sie können. Natürlich kommt, wie es im Leben nun einmal so ist, auch eine Glückskomponente hinzu. Mir war aber besonders wichtig, dass auch die vermeintlich körperlich Schwächeren ihre ganz besonderen Stärken haben, mit denen sie einen Kampf zugunsten ihres Teams entscheiden können, wenn sie diese klug und im richtigen Moment einsetzen.

 Treffen wir im Spiel auch bekannten Charaktere wie Carag und seine Freunde?

Selbstverständlich. Mir war sehr wichtig, so viele Gestaltwandler wie möglich in das Spiel einzubinden, damit jeder Leser nach Möglichkeit seine Lieblingsfigur wiederfindet und ihre Rolle im Spiel übernehmen kann.

🐦 An wen richtet sich das Spiel? Kann ich das Spiel auch mit Personen spielen, die die Bücher nicht gelesen haben?

Ich habe das Spiel so konstruiert, dass man kein Vorwissen aus den Büchern braucht, um es zu spielen und zu gewinnen. Man kann gleich einsteigen und die Welt im Spiel kennenlernen. Wer die Buchreihe noch nicht kennt, kommt so über das Spiel vielleicht zu den Büchern. Und umgekehrt wird vielleicht mancher Bücherwurm zum leidenschaftlichen Brettspieler.

🐦 Du giltst als Experte, Literaturvorlagen in Gesellschaftsspiele zu übertragen. Worauf kommt es dabei deiner Meinung nach vor allem an?

Wichtig ist, in der Literaturvorlage Szenen und Handlungen zu finden, die prägend für das Buch, aber auch stark und eigenständig genug sind, um ein Spiel zu tragen.

Ich versuche in aller Regel, nicht den gesamten Handlungsablauf eines Buches 1:1 abzubilden, sondern setze besondere Schlüsselszenen spielerisch in Szene. Hier bei den Woodwalkers sind es die Kämpfe der Gestaltwandler als Tiere untereinander, die immer wieder maßgeblich die Handlung prägen bzw. die Vorbereitung auf diese Kämpfe im Unterrichtsfach.

Katja Brandis hat mir aber auch verraten, dass sie noch die ein oder andere Szene sieht, die sie sich sehr gut als Spiel vorstellen kann. Ich fand ihre Ideen sehr spannend und wirklich gut. – Wer weiß, vielleicht wird es ja eines Tages noch ein weiteres Spiel geben. Aber darüber darf ich jetzt natürlich noch nichts verraten.

🐦 Antoine de Saint-Exupéry, Otfried Preußler, Michael Ende, Astrid Lindgren, Eric Carle, Cornelia Funke, Paul Maar ... Die Liste der Autorinnen und Autoren, die dir bereits als Vorlage für Spiele dienen, ist ebenso lang wie namhaft. Gibt es ein Projekt in deiner Zeit als Spieleautor, an das du dich besonders gern erinnerst?

Als Kind habe ich das Buch „Das kleine Gespenst“ von Otfried Preußler geliebt. Darum war es für mich eine große Ehre, dazu ein Spiel entwickeln zu dürfen, das dann 2005 auch noch mit dem Preis „Kinderspiel des Jahres“ ausgezeichnet wurde. Damit ist damals für mich ein lang gehegter großer Traum in Erfüllung gegangen, und ich werde diese Zeit niemals vergessen.

🐦 Woher kommt deine Vorliebe Kinderspiele zu erarbeiten?

Vielleicht liegt es daran, dass ich mit meiner Kindheit und Jugendzeit sehr schöne Erinnerungen verknüpfe, zu denen ich ganz besonders die Stunden zähle, in denen ich in der Familie oder gemeinsam mit Freunden gespielt habe. Wenn ich heute Spiele entwickle, dann ist das für mich zugleich auch immer wie eine schöne Reise zurück in diese glückliche Zeit.