

Interview mit Reiner Knizia

Frage 1: Wie und warum wird ein Doktor der Mathematik zum Spielentwickler?

Weder als Doktor der Mathematik noch in der Wirtschaft wird man zum Spieleerfinder, sondern allein durch Liebe zum Spiel.

Frage 2: Würdest du rückblickend die gleiche Entscheidung bzgl. Studium und Promotion fällen, oder gleich als Spielerfinder arbeiten?

Ich würde definitiv nicht gleich als Spielerfinder beginnen, da das Studium und die Berufserfahrung aufs ganze Leben ausgerichtet und für einen selbst eine persönliche Bereicherung sind. Außerdem helfen mir diese Erfahrungen heute beim Entwickeln der Spiele. Ich habe die Zeit in der Uni und in der Wirtschaft sehr genossen, aber auch jetzt genieße ich es, mein eigenes kleines Unternehmen zu führen. Ich habe hier in Windsor ein enthusiastisches Team um mich herum versammelt und wir machen großartige Projekte.

Frage 3: Die Entscheidung, hauptberuflich als Spielentwickler zu arbeiten war mit Risiko verbunden? Ist dir diese Entscheidung leicht gefallen?

Ehrlich gesagt war das Risiko nicht sehr groß. Mir war bewusst, dass das nicht nur eine Entscheidung für ein oder zwei Jahre sein würde, sondern eine grundlegende Weichenstellung. Deshalb habe ich paar Jahre gründlich überlegt, bevor ich meinen Entschluss in die Tat umgesetzt habe, und zu diesem Zeitpunkt war ich als Spieleerfinder bereits gut etabliert. Ich bevorzuge graduelle Veränderungsprozesse zu abrupten Umstellungen.

Frage 4: Hilft dir die strukturierte Denkweise eines Mathematikers?

Sicherlich hilft einem jeder Hintergrund, den man hat, bei der Spielentwicklung. So auch die Mathematik und strukturiertes Denken. Jede Stärke kann aber zur Schwäche werden, wenn man diese Stärke überall und unreflektiert anwendet. Abraham Maslow hat das treffend ausgedrückt: "Wenn ein Hammer das einzige Werkzeug ist, hält man jedes Problem bald für einen Nagel". Und für mache Herausforderungen ist jeder Hammer denkbar ungeeignet. Beim Spiel geht es nicht um mathematische Simulation, sondern in erster Linie um den Spielspass.

Das Spieleerfinden ist kein Handwerk, bei der man mit einer Checkliste Schritt für Schritt alle Punkte abhakt und dann ein fertiges Spiel bekommt. Diese Vorgehensweise ist der falsche Ansatz für einen kreativen Prozess. Stattdessen muss man innovativ denken und immer neue Einstiegspunkte suchen, um wirkliche Innovationen zu schaffen und neue Trends zu setzen. Wer immer an derselben Stelle anfängt und dann den gewohnten Pfad entlang trampelt, der kommt auch immer wieder zum selben Ziel. Und das gilt nicht nur für's Spieleerfinden.

Frage 5: Wie wichtig ist Internationalität für dich? Hat die Tatsache, dass du in England lebst, Einfluss auf die Entwicklung deiner Spiele?

Internationalität ist für mich sehr wichtig. Ich habe ja zum Beispiel in Syracuse studiert und gelehrt, und auch in der Bank waren meine Aufgaben vielfach international orientiert. Das hat mich sehr motiviert.

Ich liebe es, an verschiedenen Orten zu wohnen, um neue Impulse zu bekommen. So habe ich mir unlängst ein fantastisches Jahr in Wien gegönnt. Für die Zukunft habe ich ein Auge auf Paris geworfen. Neue Eindrücke und Kontakte bringen neue Ideen, und erfinden kann man schließlich überall.

Auch der Spielbereich ist international. Wenn ein Spiel entwickelt ist, kann es überall vermarktet werden. Ich habe täglich mit Leuten aus verschiedenen Ländern zu tun. Der Umgang mit verschiedenen Nationalitäten und Kulturen ist für mich faszinierend.

Jedes Land hat seine eigene Persönlichkeit und natürlich beeinflusst die Umgebung was man macht. So sind beispielsweise die Engländer mehr "Gambler" und die Deutschen eher "Planer".

Frage 6: Was möchtest du Studenten und Absolventen mit auf den Weg geben?

Ich glaube, man kann nur dann wirklich erfolgreich, wenn man von ganzem Herzen von seiner Aufgabe überzeugt ist. Deshalb sollte man tun, was einem wichtig ist, und den Mut haben, dieses Ziel auch langfristig zu verfolgen.

Ich halte das Finden der eigenen Lebensaufgabe für einen fundamental wichtigen Erfolgsfaktor.

Aber: Interessen ändern sich. Jeder entwickelt sich weiter. Man muss mutig genug sein, sich immer wieder neu auszurichten. Deshalb sollte man auch Disziplin haben, sich nicht zu früh zu spezialisieren und möglichst viele unterschiedliche Dinge lernen. Wenn man nicht nur das lernt, was Spaß macht, sondern auch was wichtig ist, kann man sich viele Möglichkeiten offen halten und Chancen nutzen, wenn sie sich bieten. Wie die Engländer so schön sagen: You make your own luck!

Frage 7: Welches Spiel spielst du privat am liebsten?

Hier muss ich euch enttäuschen: Ich hab kein Lieblingsspiel. Ein Spiel ist für mich nichts Absolutes, sondern es lebt aus den Mitspielern. Je nach Umfeld und Stimmung gibt es immer ein anderes passendes Spiel, egal ob ich mit Spiefreaks oder im Kindergarten spiele.

Andererseits ist aber immer das Spiel mein Lieblingsspiel, an dem ich gerade arbeite. Das Spieleerfinden und Testen begeistert mich heute noch genauso wie am ersten Tag...