

Vom Medienwissenschaftler zum Spiele-Redakteur

Name: Mario Coopmann

Alter: 30 Jahre

Profession in der Spielszene: Redakteur bei Schmidt Spiele

spielbox: Herr Coopmann, bevor Sie bei Schmidt Spiele Redakteur wurden, sind Sie auch schon als Autor und Grafiker von Spielen tätig gewesen. Nennen Sie uns doch zuerst einmal Ihre Veröffentlichungen!

Mario Coopmann: Mein erstes bis jetzt veröffentlichtes Kartenspiel ist IGELS. Ich wollte damals während meines Studiums der Medienwissenschaften den davor erlernten Beruf des Grafikers nicht ganz einschlafen lassen und hab' in meiner Freizeit munter kleine Waldbewohner auf das digitale Papier gebracht. Irgendwann war ich dann von der Idee bezaubert, ein Spiel rund um dieses Thema zu gestalten. In Essen 2004 präsentierte ich einigen Verlagen meinen ersten Prototyp, und einen Monat später bot der Pegasus Spiele Verlag mir einen Vertrag an. Seit August 2005 ist das Spiel jetzt auf dem Markt und geht mit IGELS II – WASCHTAG in die nächste Runde. Auf meinem ersten „Nürnberg“ im letzten Jahr habe ich dann ein weiteres Familienspiel vorgestellt. Das Spiel „Robotics“ fand bei Pegasus abermals einen Platz und wird dieses Jahr in Essen erscheinen. Im Sommer 2006 durfte ich dann für Kosmos noch das Spiel BLINDES HUHN (von der Autorin Heike Risthaus) illustrieren, was nun auf den Markt gekommen ist. Nach erfolgreichem Abschluss meines Studiums war mir dann klar, ich möchte weiter im Spiele-Sektor tätig bleiben. Umso mehr habe ich mich darüber gefreut, dass Schmidt Spiele in Berlin mir die Gelegenheit gibt, mich nun als Redakteur zu beweisen.

spielbox: Was, meinen Sie, können Sie denn besser, Spiele illustrieren oder Spiele entwickeln? Was machen Sie lieber?

Mario Coopmann: Ich bin einfach gerne kreativ. Illustrieren ist für mich ein Werkzeug, um meine Ideen visualisieren zu können. Spiele zu entwickeln ist, denke ich, wesentlich komplexer. Man muss in verschiedenste Richtungen denken und

viel mehr ausprobieren. Das finde ich spannend. Beides mache ich gerne. Was ich lieber mache, könnte ich gar nicht festlegen.

spielbox: Dann hat man Ihnen, nach recht kurzer Präsenz-Zeit in der Brettspielszene, die Position eines verantwortlichen Redakteurs bei Schmidt Spiele angeboten. Wie ist es dazu gekommen?



Mario Coopmann: Na ja, das klingt jetzt vielleicht trivial, aber ich habe mich ganz einfach auf eine Stellenausschreibung hin beworben. In der Brettspielszene habe ich sicherlich eine recht kurze Präsenz, das stimmt. Allerdings war ich vorher schon fast sechs Jahre im Computerspielbereich tätig. Von dort habe ich sicherlich ein bisschen Rüstzeug mitgenommen, denn gerade PC-Spiele müssen sorgfältig geplant werden, sonst stürzen sie im wahrsten Sinne des Wortes ab.

spielbox: Welche Schwerpunkte wollen Sie bei Ihrer Arbeit legen?

Mario Coopmann: Zusammen mit meinem Kollegen Thorsten Gimmler (auch bekannt als Autor, z. B. von DER DIEB VON BAGDAD, erschienen bei Queen Games, 2006) habe ich die Aufgabe bei Schmidt, den Bereich Familien- und Erwachsenenspiele zu pflegen und weiter auszubauen. Ein wichtiger Punkt dabei ist für mich immer, im Team zu agieren. Ich glaube, nur im täglichen Dialog über anstehende Veröffentlichungen können wir dafür sorgen, dass Qualitätsmerkmale wie Spielspaß,

Wiederspielwert oder Design anspruchsvoll bleiben.

spielbox: Wird es von Ihnen noch Produkte, sei es als Autor oder Illustrator, bei anderen Herstellern geben?

Mario Coopmann: Die täglichen Aufgaben füllen mich jetzt zur Genüge aus, deshalb: nein. Es ist doch toll, wenn man als Redakteur fünf Spiele gleichzeitig betreuen darf.

spielbox: Sie waren, wie Sie sagen, früher auch für Firmen tätig, die elektronische Spiele entwickelt haben. Nennen Sie doch aus Ihrer Sicht die Stärken und Schwächen dieser beiden „Spielfelder“.

Mario Coopmann: Darüber könnte man jetzt einen eigenen Artikel verfassen. Ich denke, das Schönste am Brettspiel ist das direkte Zusammenkommen an einem Tisch. Freud und Leid der Mitspieler wird hautnah spürbar, und es wird durchweg kommuniziert, sei es mit Worten oder mit Körpersprache. PC-Spiele bieten hingegen ganz neue Dimensionen von Spielwelten an. So finde ich es durchaus beeindruckend, wenn in einem Echtzeit-Online-Rollenspiel wie WORLD OF WARCRAFT hunderte von Leuten gemeinsam zu Abenteuern aufbrechen. Beides hat seine Berechtigung, beides lässt den Alltag für ein paar Stunden außen vor ...

spielbox: Schmidt vertreibt ja u. a. auch die Spiele des Hans im Glück-Verlags. Wie groß ist die Konkurrenz zwischen diesen beiden Spieleprogrammen?

Mario Coopmann: Wir sind froh und stolz darauf, einen so erfolgreichen Verlag wie Hans im Glück (oder drei Magier) im Boot zu haben. Konkurrenz gibt es da nicht, denn die beiden Verlage runden mit ihren Produkten unser jährliches Gesamtprogramm wunderbar ab. Jeder Teil dieser Symbiose produziert in seinem ganz individuellen Stil neue Titel, sodass in Kombination mit unseren hauseigenen Produkten eine ansehnliche Palette an Neuheiten präsentiert werden kann.



Die Fragen für die spielbox stellte: pen