

FREIZEIT 4. MÄRZ 2016

Königliches Spiel mit magischen Figuren

«Light of Dragons» wird in grosszügiger Analogie als Mischung aus Schach und Magic bezeichnet. Das taktische Spielprinzip wird mit fantastischen Figuren kombiniert. Und die Idee lässt sich auch auf Erweiterungen ausdehnen.

von **Patrick Schmed**



Light of Dragons – das Taktikspiel des Autorenduos aus Thun.

Fotos: Simon Brack

Es ist ein Spiel mit Würfeln, aber ohne Zufall – abgesehen vom Auswürfeln des Startspielers. Es könnte in grosszügiger Analogie als Mischung aus Schach und Magic bezeichnet werden – «Light of Dragons» ist seit letztem Herbst auf dem Markt und hat bereits eine tragende Fan-Community. Sie wartet gespannt auf die Erweiterung, die soeben in die Phase des Testspiels geht.

Taktikspiel mit fantastischer Geschichte

Die Spielfiguren sind so gewählt, dass sie eine logische und erzählerische Entwicklung zeigen. Sie werden Stufe für Stufe aufgewertet. Aus der Seele wird ein Geist. Diese zweite Stufe kann zum Drachenkrieger entwickelt werden. Er kann als einzige Figur den Lichtdrachen besiegen, der die sechste und höchste Ausbaustufe darstellt. Mit zunehmender Erfahrung wird der Drachenkrieger

zum Magier und kann auf der vierten Stufe Zauber nutzen. Jede Figur hat besondere Fähigkeiten, was dem Spiel grosse Tiefe verleiht. Der Basilisk – Stufe fünf – kann sich als einziger Charakter diagonal bewegen, um seine Gegner zu besiegen. Dies ist immer dann möglich, wenn die gegnerischen Figuren weniger hoch entwickelt sind, also tiefere Zahlen tragen. Ausser beim Drachenkrieger mit der Nummer drei, der wie gesagt den Lichtdrachen mit der Sechs schlägt. Doch Vorsicht, mit einem Figuren-Splitt werden aus einem Lichtdrachen zwei Drachenkämpfer – und plötzlich wird aus dem Jäger ein Gejagter.

Der Zauber geht weiter

Bereits an der Spielmesse in Essen von letztem Herbst wurde eine Erweiterung angekündigt. Die Messebesuchenden konnten ihre Meinung abgeben, ob eher Samurai oder ein Baumvolk entwickelt werden sollte. Inzwischen hat sich das Baumvolk durchgesetzt, und es gibt bereits erste Zeichnungen des Illustrators Malte Zirbel, wie dieses aussieht. «Bei der ersten Erweiterung werden Grüntöne dominieren», verrät Adrian Bolla und fügt hinzu. «Die Erweiterung ist auch eigenständig spielbar, ergänzt und vertieft aber das Grundspiel.» Damit können die Fans von «Light of Dragons» nochmals neu in die Welt der Zauberer, Helden und Drachen abtauchen und dabei mit dem Gegenspieler an der Taktik feilen.

Nachgefragt bei Adrian Bolla und Bujar Haskaj



Adrian Bolla [28, links] und Bujar Haskaj [26].

Foto: Patrick Schmed

Wie wichtig ist Spielen für euch?

Bujar Haskaj: Ich habe mit meinen Brüdern immer Monopoly gespielt, was meist im Chaos endete, aber immer viel Spass machte. Auch in meinen Ferien bei Verwandten im Kosovo gab es immer wieder Anlass zum Spielen – mein Cousin ist ein meisterlicher Schachspieler. Später habe ich dann mit Adrian und seinem Bruder Beni gespielt, wir wohnten in der gleichen Strasse.

Adrian Bolla: Wir haben häufig zu dritt gespielt, was nicht immer einfach war wegen der Allianzen. Dennoch habe auch ich diese Spielnachmittage in guter Erinnerung. Daneben spielte ich vor allem bei den Grosseltern – Schwarzer Peter, Yatzi, Monopoly und ähnliche Klassiker.

Ihr seid die Gründer eines Spielverlags – Sun Core Games. Wie teilt ihr euch die Aufgaben?

Adrian Bolla: Bujar hat sich vor allem um das Design gekümmert, mein Schwerpunkt war die

Beschaffung und das Administrative. In Zukunft wollen wir noch besser aufteilen, um Doppelspurigkeiten zu vermeiden. Ausserdem denken wir darüber nach, unser Team zu erweitern.

Wie vereinbart ihr euer Hobby mit dem Beruf?

Bujar Haskaj: Ich arbeite zu 100 Prozent als Architekt und Bauleiter, Adrian ist als technischer Einkäufer in der Elektronikbranche ebenfalls Vollzeitangestellter. Der Spielverlag ist unser Hobby. Wir treffen uns jeden Dienstag und am Samstag, um an der Erweiterung und an weiteren Spielideen zu tüfteln. Daneben bringen wir die bestellten Spiele möglichst selbst in den Spielläden vorbei. Das wird aber zunehmend schwieriger, da die Bestellungen auch von weiter her kommen.

Könnt ihr mit dem Spiel etwas verdienen?

Wir sind daran, unsere Investition zurückzugewinnen. Zudem investieren wir den grössten Teil des erwirtschafteten Geldes bereits wieder in Erweiterungen und Neuentwicklungen. Auch diese sollen sich durch allerbeste Qualität und top Material auszeichnen. Damit dies möglich ist, werden wir Ende März auf der Plattform «Kickstarter» ein Crowdfunding-Projekt lancieren. Wir sind überzeugt, dass viele Menschen mit einer Spende auf dieser Website dazu beitragen werden, die Idee des Spiels weiterzuführen.



Das Spiel verbindet Taktik mit einer zauberhaften Geschichte aus der Welt der Fantasy.

Sun Core Games
Dorfstrasse 3
3628 Uttigen
hello@suncoregames.ch
www.suncoregames.ch

ARTIKELINFO

Artikel Nr. 141547 4.3.2016 – 08.15 Uhr Autor/in: **Patrick Schmed**