

Harte Arbeit und großes Glück

Die Spieleerfinder Inka und Markus Brand im Gespräch mit Peter Neugebauer

geschrieben von Inka Brand & Markus Brand & Peter Neugebauer

Inka und Markus Brand veröffentlichen als Autorenduo seit 20 Jahren Spiele. Das Ehepaar hat etliche Preise gewonnen wie das »Kinderspiel des Jahres«, das »Kennerspiel des Jahres«, den »Deutschen Spielepreis« und mehr. Wohl am erfolgreichsten dürfte die Exit-Reihe sein. Diese von Escape-Rooms inspirierte Spielidee bricht seit acht Jahren viele Rekorde und wird von den »Brandys« fortgesetzt.

Peter Neugebauer: Große Ideen bestehen zu 10 Prozent aus Inspiration und zu 90 Prozent aus Transpiration. Wie ist es bei Ihnen, wie viel Kreativität steckt in den Spielen und wie viel harte Arbeit muss erledigt werden?

Inka und Markus Brand: Spiele zu entwickeln ist für uns Leidenschaft. Es ist großes Glück, wenn man beruflich die Freizeit anderer Menschen versüßen darf. Natürlich ist es Arbeit, vor allem weil Kreativität nicht auf Knopfdruck funktioniert und sich Einfälle nicht zwingend werktags zwischen 9 und 17 Uhr bemerkbar machen. Da arbeitet man auch schon mal spät abends, am Wochenende oder im Urlaub, je nachdem, wann einen der Geistesblitz ereilt. Aber all das ist kein Grund zum Jammern. Wir haben einen großartigen Job.

Wie ist es bei den Brandys? Gibt es den kreativen Kopf und einen Handwerker?

Es gibt den Handwerker für die Bastelarbeit (Inka) und den Bürokaufmann für das Administrative (Markus). Die kreative Arbeit erfolgt aber stets gemeinsam – und immer am Küchentisch. Wir sehen in dieser Kooperation einen großen Vorteil. Jede Idee kann sofort ausprobiert werden. Wir bekommen vom Partner ein unmittelbares Feedback und finden schnell heraus, ob es sich lohnt, eine Idee weiterzuverfolgen.

Wie verläuft die Entwicklung eines Spiels in Zusammenarbeit mit den Redaktionen?

Wir sind mit unseren Redakteuren immer in engem Austausch. Oftmals erhalten wir detaillierte Briefings und entwickeln Spiele nach den Wünschen der Redakteure. Ob Auftragsarbeit oder selbstentwickelte Spielidee, wir bekommen immer ein ausführliches Feedback. Die konstruktive Kritik der Redakteure, ihr Knowhow und ihr Erfahrungsschatz helfen dabei, ein Spiel vollkommen rund zu bekommen. Geht es an die Gestaltung der Spiele, haben die Redakteure oftmals mehr mit den Illustratoren und Grafikern zu tun.

Welchen Einfluss haben Sie auf diesen Prozess?

Wir binden unsere Spielideen in der Regel immer in ein Thema ein, gestalten den Prototypen entsprechend und suchen nach einem passenden Titel. Dies sind allerdings nur Vorschläge, die wir den Redaktionen unterbreiten. Die Gestaltung des Spiels liegt schlussendlich in der Hand des Redakteurs. Er wählt den Illustrator aus und brieft das Design.

Das letzte Wort liegt immer im Verlag – und das ist auch gut so. Dort sitzen die Fachleute, die über Thema, Titel und das Cover-Design entscheiden. Das Marketing und die Redaktion wissen, welche Themen die Zielgruppen ansprechen.

Die erfolgreiche Exit-Linie wird erstmalig mit einem Crossover kombiniert. Es gibt aktuell ein Catan-Exit. Wie ist es dazu gekommen?

Catan feiert in diesem Jahr das 30-jährige Jubiläum. In diesem Zusammenhang wurden wir gefragt, ob wir uns ein entsprechendes Crossover vorstellen könnten. Für uns kam diese Anfrage einem

Ritterschlag gleich, weshalb wir auch keine Sekunde nachdenken mussten, bis wir zugesagt haben. Es ist eine Ehre für uns, ein Spiel in Klaus Teubers Catan-Welt ansiedeln zu dürfen. Catan spielt in unserem Leben eine große Rolle und hat unseren persönlichen Werdegang stark beeinflusst. Auf einem Catan-Spielewochenende des KOSMOS-Verlags fassten wir den Entschluss, auch Spieleautoren werden zu wollen.

Gibt es noch einen Wunsch, den Sie sich als Autoren erfüllen möchten?

Natürlich wünscht man sich als Spieleautor, irgendwann einmal den Preis der Preise, das »Spiel des Jahres« zu gewinnen. Aber mit zunehmendem Alter verschieben sich die Prioritäten. Es wäre einfach schön, in dieser wunderbaren, fast schon freundschaftlichen Branche noch lange »mitspielen« zu dürfen.

Frau Brand, können Sie sich vorstellen, ein Spiel ohne Markus zu entwickeln?

Nein, eigentlich nicht. Es würde schon irgendwie funktionieren, aber dem Spiel würde es dann vermutlich an irgendetwas fehlen. Wir funktionieren als Team. Wie beim Ping-Pong spielen wir uns gegenseitig die Ideen zu, analysieren, kritisieren und testen sie gleich aus. Fehlt mir die zündende Idee, weiß Markus oft Rat und umgekehrt. Es ist ein großes Privileg, als Paar zusammenarbeiten zu dürfen.

Herr Brand, wann haben Sie Inka während einer Spielentwicklung einmal besonders bewundert?

Ich bewundere sie jedes Mal aufs Neue, weil ihre Herangehensweise eine komplett andere ist. Ich gehe sehr analytisch und strukturiert an neue Ideen heran, sie entwickelt nach Gefühl und eher chaotisch (in absolut positivem Sinne). Dass unsere Spiele funktionieren, darf ich sicherlich auch mir auf die Fahne schreiben. Die Wohlfühl-Momente, die die Spiele erzeugen, sind aber einzig Inkas Verdienst.

Vielen Dank.

Dieser Text ist zuerst erschienen in [Politik & Kultur 2/2025](#).