



MOSAIK ATELIER

Das Mosaik Atelier ist ein Startup, das 2014 von den beiden Eheleuten und Gesellschaftern Anna Oppolzer und Stefan Kloß gegründet wurde. Ihr Büro befindet sich im DEZERNAT 16, dem Kultur- und Kreativwirtschaftszentrum der Stadt Heidelberg. Hier entwickeln die beiden u.a. Kinder- und Familienspiele mit dem Ziel, die Lizenzrechte daran an in- und ausländische Verlage zu verkaufen. Die ersten Spiele sind bereits erschienen (u. a. „Beasty Bar“, „Spookies“ und „Schnapp die Nuss!“), weitere werden folgen. Außerdem bieten Anna Oppolzer und Stefan Kloß Kreativitätsseminare sowie die Beratung von Unternehmen bei der Einführung und Integration von „Gamification“ in deren Geschäftsprozesse an. Gemeinsam mit der Landeszentrale für politische Bildung Baden-Württemberg konzipieren und organisieren sie das jährlich stattfindende Heidelberger Spielefest.

Delta im Quadrat, Tim Fischer: Wer und was steckt hinter dem Mosaik Atelier?

Stefan Kloß: Das Mosaik Atelier ist eine Ideenwerkstatt, ein kleines Unternehmen, in dem wir – meine Frau und ich, die beiden Gesellschafter der GbR – Konzepte zu Brett- und Kartenspielen entwickeln. Diese bieten wir dann Spielverlagen im In- und Ausland an. Bei Gefallen nimmt ein Verlag eine unserer Ideen unter Vertrag und in sein Programm auf – als Spiel, wie man es im Laden kaufen kann. Die erste Veröffentlichung, das Kartenspiel „Beasty Bar“ (Zoch Verlag), ist im Oktober 2014 erschienen. Unsere Ideen sind aber nicht auf Spiele begrenzt. Mit der Zeit sollen im Mosaik Atelier – Steinchen für Steinchen – Projekte aus anderen Bereichen hinzukommen, die uns am Herzen liegen.

DiQ: Wie seid ihr auf die Idee gekommen, Spiele zu entwickeln?

Anna Oppolzer: Zuerst einmal spielen wir beide schon seit Kindesbeinen gerne. Am liebsten kurzweilige Kinder- und Familienspiele, denen ein einfaches, aber originelles Prinzip zugrunde liegt – eingebettet in ein schönes Thema. Von unserer Spielebegeisterung ausgehend hat uns eines Tages die Lust gepackt,

auch selbst etwas zu entwickeln – und wir haben einfach damit angefangen. Das Spieleentwickeln ließ sich wunderbar mit unserem Wunsch verbinden, auch beruflich etwas gemeinsam auf die Beine zu stellen. Gerade im Team ergänzen wir uns sehr gut. Wir können beide unsere Stärken einbringen und profitieren vom Austausch. So ist das gemeinsame Projekt entstanden und mit der Zeit immer weiter gewachsen...

DiQ: Könnt ihr uns ein bisschen etwas zu den Spielen und ihrer Entstehung erzählen?

Stefan Kloß: Die Ideen zu unseren Spielen können von uns beiden kommen. Sie sind nicht ortsgebunden – man kann schließlich überall über Spiele nachdenken, auch auf einem Spaziergang oder beim Einkaufen. Wenn wir Potenzial in einem Konzept sehen, bauen wir meist zunächst einen einfachen Prototyp, um die Idee ersten Tests zu unterziehen. Wenn wir dann einen Stand haben, mit dem wir zufrieden sind, probieren wir diesen mit anderen aus, um neue Eindrücke zu sammeln. Dann überarbeiten wir das Spiel, testen und verbessern es. Immer



und immer wieder... Sobald eine Idee aus unserer Sicht ausgereift ist, bauen wir ein finales, ansprechend gestaltetes Handmuster und stellen dieses z.B. auf Spiele- oder Autorenmessen vor, mit dem Ziel, einen Verlag für unser Konzept zu begeistern. Unsere aktuellen Spiele richten sich vor allem an Kinder und Familien. Sie sind alle sehr zugänglich, aber in ihrer Art ganz unterschiedlich: Da gibt es z.B. das lustige Charakterkartenspiel „Beasty Bar“ (Zoch Verlag), bei dem die Tiere um die besten Plätze in der Warteschlange rangeln und man seinen Spielernachbarn auch mal ein wenig ärgern kann. Inzwischen ist hierzu ein zweiter Teil mit neuen Tiercharakteren erschienen. Beim spannenden Würfelspiel „Spookies“ (HABA) beweisen wir unseren Mut in einem gruseligen Spukhaus. „Das kunterbunte Igelrennen“ und „Schnapp die Nuss!“ (beide: Schmidt Spiele) sind schließlich kurzweilige, lustige Laufspiele für Kinder ab 4 bzw. 5 Jahren.

DiQ: Was sind eure größten Erfolge bisher?

Stefan Kloß: Wir sind ja noch ganz am Anfang unsere Autoredaseins, deswegen lässt sich das aktuell schwer sagen. Die ersten Spiele sind aber bisher gut angekommen. Für uns persönlich ist vielleicht der schönste Erfolg, dass wir recht schnell in die Branche hereingekommen sind und in den letzten drei Jahren eine ganze Reihe unsere Ideen bei sehr unterschiedlichen Verlagen unterbringen konnten. Diese Spiele, von denen ein Großteil erst noch erscheinen wird, dann druckfrisch in der Hand halten zu können – darauf freuen wir uns schon sehr.

DiQ: Wo kann man eure Spiele kaufen?

Anna Oppolzer: Im Spielwaren-, Buch- und Fachhandel. Wer keinen solchen Laden in der Nähe hat, kann sie natürlich auch online bekommen.

DiQ: Wie viele Spiele habt ihr schon verkauft?

Anna Oppolzer: Genau nachgezählt haben wir nicht, da sich die Zahlen ja auch immer wieder verändern, aber schon einige. Natürlich hoffen wir, dass noch ein paar mehr hinzukommen.

DiQ: Was habt ihr vor der Gründung des Mosaik Ateliers gemacht?

Stefan Kloß: In unserem „früheren Leben“ waren wir bei verschiedenen Unternehmen tätig: meine Frau nach ihrem Studium bei einem Kunstverlag, ich u.a. im Marketing eines Verkehrsunternehmens und in der Unternehmensberatung.

DiQ: Welches Spiel kommt als nächstes auf den Markt und welche persönlichen Ziele habt ihr mit dem Atelier und dem Heidelberger Spielefest?

Anna Oppolzer: Im Frühjahr sollen insgesamt sechs Neuerscheinungen auf den Markt kommen – u.a. die Spiele „Der geheimnisvolle Zaubersee“ (Drei Magier), das Vokabellenspiel „Wortverdreher“ (Grubbe Media/Vertrieb Hueber) sowie das Kartenspiel „Schicht im Schacht!“ (moses Verlag). Andere Spieleideen befinden sich in den Startlöchern. Wir hoffen natürlich, dass wir auch in der Zukunft noch viele spannende Projekte verfolgen werden! Was das Heidelberger Spielefest betrifft: Es hat inzwischen ja bereits zweimal stattgefunden. Groß und Klein in fröhlicher Atmosphäre an den Spieletisch zu bringen, dieses Konzept scheint bei den Besuchern gut anzukommen. Genauso wie die Möglichkeit, Spieleautoren über die Schulter zu blicken und neue Spiele auszuprobieren. Wir wollen das Veranstaltungskonzept daher zusammen mit unseren Kooperationspartnern, insbesondere der Landeszentrale für politische Bildung, fortführen und weiterentwickeln. Für das 3. Heidelberger Spielefest im kommenden Herbst/Winter haben wir auch schon die ein oder andere neue Idee. Lasst euch einfach überraschen...