



BEZIEHUNGSWEISEN

Es kommt eben doch darauf an, wie etwas verpackt ist. Mit einem sehr ansprechenden Spielekonzept schaffen es Sandra Hub und Michael Hartmann sogar, unser Interesse für die Welt von Symbiose, Kommensalismus und Parasitismus zu wecken.

Beziehungen zu Mitmenschen sind schon komplex genug und die Motive der anderen oftmals nur schwer zu durchschauen. Wir interagieren aber mit einer Vielzahl von Organismen: Milben ernähren sich von unseren Hautschuppen und sofern wir nicht allergisch reagieren, bemerken wir sie gar nicht. Werden wir von Zecken oder Würmern befallen, können uns diese jedoch Schaden zufügen, wohingegen wir ohne gewisse Bakterien, die uns beispielsweise beim Verdauen helfen, nicht existieren könnten. Gleiches gilt für andere Lebewesen, sie alle sind über ein komplexes Zusammenspiel von Symbiose, Kommensalismus oder Parasitismus miteinander verbunden. Diese Beziehungen wollten Sandra Hub und Michael Hartmann im Rahmen ihrer Diplomarbeiten an der Hochschule Darmstadt verdeutlichen und da man spielerisch am besten lernt, verpackten sie die vielen wissenschaftlichen Informationen in ein Gesellschaftsspiel. Ein funktionierendes Spielekonzept zu erarbeiten, ist eine anspruchsvolle Sache und dann noch zu einem so ungewöhnlichen Thema. Doch die Diplomarbeit hatte eine Vorgeschichte: Bereits im dritten Semester entwickelten Hub und Hartmann ein Brettspiel über Parasitismus. Die erste Version war allerdings noch wenig ausgereift und so beschlossen die beiden, anhand der Grundidee »Formen des Zusammenlebens verschiedener Lebewesen«, ein wirklich hochwertiges und modulares Brettspiel zu gestalten. Bei »Beziehungsweise – Nutznießer Strategie« handelt es sich um ein taktisches Zug- und Würfelspiel, bei dem die Spieler verschiedene Identitäten annehmen und zugleich Nutznießer und Wirt sind. Mit den rich-

tigen Karten kann sich ein Spieler entscheiden, ob er eine Symbiose oder eine neutrale Beziehung mit seinem Wirt – dem Mitspieler – eingehen möchte oder ob er ihn als Parasit befällt. Der Wirt kann sich wehren, indem er die passenden Aktionskarten ausspielt, so können beide Seiten durch geschicktes Taktieren Lebenspunkte gewinnen und den Ausgang des Spiels für sich entscheiden. Dank des modularen Aufbaus kann das Spiel an verschiedene Altersgruppen und Vorlieben angepasst werden – variierende Regelwerke erlauben eine strategische Ausrichtung ebenso wie einen schnellen, aktionsreichen Ablauf. Allein für die Konzeption und die Erarbeitung der Spielregeln verarbeiteten Sandra Hub und Michael Hartmann mehr als vier Monate. Doch auch die technische Umsetzung wirkt sehr professionell. Die beiden entwickelten eine eigene Art, Fotografie und Illustration zu kombinieren, um dem Spiel ein unverwechselbares Erscheinungsbild zu geben. Die Spielkarten überzogen sie mit einer selbstklebenden Folie und die Holzelemente fertigten sie mit Hilfe eines Schreiners, für die Metallarbeiten (die Figuren der Wirte und Nutznießer werden durch Magnete verbunden) stand ihnen schließlich ein Werkzeugmacher zur Seite. Den Aufwand und die Liebe zum Detail sieht man »Beziehungsweise« deutlich an und es ist schade, daß das Spiel »nur« als Diplomarbeit existiert. Sandra Hub und Michael Hartmann haben sich allerdings in der Zwischenzeit selbständig gemacht und können von den Erfahrungen dieser anspruchsvollen Arbeit sicher profitieren. Wir wünschen ihnen viele symbiotische Kundenbeziehungen. *cm*

LIFE CONNECTIONS

It all comes down to how something is packaged. With a highly appealing game concept, Sandra Hub and Michael Hartmann even manage to arouse our interest in the world of symbiosis, commensalism and parasitism.

As if it weren't tricky enough to fathom what motivates other people, and as if our relationships with our fellow humans weren't already sufficiently complicated, we homo sapiens also interact with a wide range of different organisms. Mites feed on our skin debris, and barring allergic reactions, we remain blissfully unaware of them. A tick or worm infestation, however, can do us harm – whereas without certain bacteria which help us, for example, with digestion, we could not exist. The same holds true for other living creatures, which are all linked to one another via a complex interplay of symbiosis, commensalism or parasitism. It is these relationships which Sandra Hub and Michael Hartmann wished to illustrate in their final-year project at the Darmstadt University of Applied Sciences, and since we learn best by playing, they packed all this scientific information into a board game. Creating a game concept that works is certainly a challenge – particularly for such an unusual subject. There was a history to the final-year project, however: back in their junior year, Hub and Hartmann developed a board game on parasitism. This preliminary version was still in its embryonic stage, however, so the two students decided to design a truly high-quality modular board game based on the underlying concept of »Ways in which different living creatures coexist«. Titled Beziehungsweise – Nutznießer Strategie (»Web of relationships – beneficiary strategy«), this is a tactical »throw the dice and move« board game, in which players assume different identities and are simultaneously beneficiary and host. With the right cards, a player can decide whether

to enter into a symbiotic or neutral relationship with their host – their fellow player – or whether to infest them as a parasite. The host can fight back by playing the appropriate action cards, and in this way, through clever tactics, both sides can win life points and decide the outcome of the game for themselves. Thanks to its modular design, the game can be adapted to different age groups and preferences – varying sets of rules allow a strategic orientation, as well as quick, action-packed progress. Hub and Hartmann spent more than four months developing the concept and rules of the game alone, but the technical execution also comes across as highly professional. The two of them developed their own unique way of combining photography and illustration to produce the game's unmistakable look. The playing cards were coated with a self-adhesive film and the wooden elements were manufactured with the help of a carpenter; a toolmaker assisted with the metalwork (the figures of the hosts and beneficiaries are held together with magnets). The effort and attention to detail lavished on this board game is patently obvious, and it's a pity that it »only« exists as a final-year project. In the meantime, however, Hub and Hartmann have started their own business, and will no doubt benefit from the experience gleaned from this challenging project. We wish them lots of successful and symbiotic relationships with their future clientele. *cm*

www.finalart.de