

# Durch HABA wurde der Weg geebnet

Das Spieleautoren-Stipendium der Jury „Spiel des Jahres“, das seit 1995 vergeben wird, war schon erfolgreiches Sprungbrett für viele der ausgezeichneten Autoren. Einer, der die Chancen besonders zu nutzen wusste, ist der Preisträger des Jahres 2001. Wolfgang Dirscherl kann inzwischen fast 40 Spielveröffentlichungen vorweisen, mehr als alle anderen Preisträger. Was indes kein Wunder ist, hat ihn sein Weg doch recht bald in die HABA-Redaktion geführt.

**A**ls der damals sechszwanzigjährige Wolfgang Dirscherl am 16. Juni 2001 an seinem Tisch in der Göttinger Stadthalle auf die Juroren wartete, hoffte er auf eine Bestätigung für sein „ausgeprägtes Interesse an einer späteren beruflichen Tätigkeit in der Spielbranche“. Dirscherl stand 2001 in der letzten Phase seines betriebswirtschaftlichen Studiums an der Fachhochschule Regensburg, ein Weg, den er nach einer Ausbildung zum Bankkaufmann eingeschlagen hatte.

Dirscherls erster Besuch des Autorentreffens lag schon fünf Jahre zurück, seit 1998 nahm er am Spieleautorenwettbewerb des Hippodice Spieleclubs teil, wobei es gleich im ersten Jahr mit „TV 2000“ immerhin bis zur Empfehlungsliste reichte – wie auch ein Jahr später mit „Smash“. 2000 kam er mit „König Fußball“ auf einen vierten Platz im Wettbewerb.

Die Handschrift des Betriebswirtschaftsstudenten Dirscherl ist bis in die Abrechnungsmodalitäten von „König Fußball“ spürbar. Insgesamt ein recht

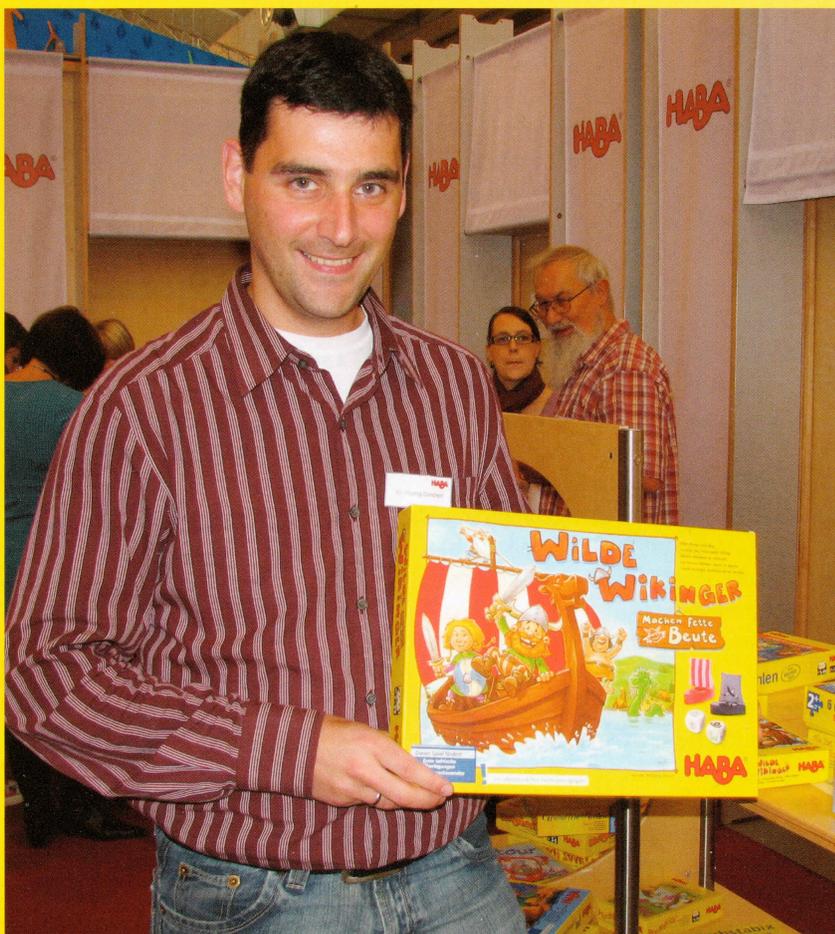
komplexes, aber eingängiges Fußballmanager-Spiel, mit dem er sich 2001 für das Stipendium bewarb. Außerdem hatte er das erst kurz vor dem Göttinger Treffen entwickelte Zweipersonenspiel „Chimu“ mit im Gepäck, einen raffinierten kartengesteuerten Kampf um das peruanische Reich der Chimu. Die Ideen, sein engagiertes Auftreten und der überzeugend vorgetragene Wille, das Stipendium sinnvoll zu nutzen, brachten ihm den Sieg ein. Verbunden war dies damals noch mit 5.000 DM und der Möglichkeit, in unterschiedliche Bereiche der Spielerszene hineinzuschnuppern. So war er u. a. im Deutschen Spielearchiv in Marburg und beim Spielehersteller Ravensburger.

## I Auf Stellenanzeige in der spielbox beworben

2002 stand dann der Studienabschluss im Vordergrund. Immerhin fiel nebenbei die erste Spiele-Veröffentlichung ab, die Nr. 57 der Edition Spielbox in Heft 3/2002. Drei weitere sollten folgen. VIERZIG VAGABUNDEN ist eine pffiffige HEIMLICH & Co-Variation, eingebunden in ein züliges Positionsspiel.

Vier spielbox-Hefte später stößt der junge Autor auf Seite 11 der Februar Ausgabe auf ein Stellenangebot von HABA aus Bad Rodach. Von „Herausforderung Spieleredakteur/in“ ist da die Rede. Auf das abschließende „neugierig geworden?“ gibt es für Wolfgang Dirscherl nur eine Antwort – „na klar!“ Und schon bewirbt er sich auf „seinen Traumberuf“, obwohl er keine „pädagogische Ausbildung“ mitbringt, die „von Vorteil“ wäre, auch den Kinderspiel-Markt kennt er bei weitem noch nicht wie seine Westentasche, wie es in der Anzeige von den Bewerbern erwartet wird. Immerhin kann er inzwischen auf Spielentwicklungen für Kinder verweisen, 2002 sind mit ZOOWIESO und DREIKÄSEHOCH erste Kinderspiele entstanden, seine Göttinger Auszeichnung, sein BWL-Studium sind weitere Pfunde, mit denen er wuchern kann, und er hat das Quäntchen Glück, das es auch immer braucht, um angenommen zu werden.

Rückblickend, nachdem Wolfgang Dirscherl aus privaten Gründen zum Jahreswechsel 2009/10 HABA verlassen hat,





stellt er fest, dass sich in Bad Rodach seine Träume vom Beruf bewahrt haben. Es sei wirklich der Traum Beruf, der ihm hier geboten wurde. 2003 wird er eingearbeitet, im selben Jahr noch entsteht in Kooperation mit Markus Nikisch eine für damalige Verhältnisse exorbitante Spielesammlung. Die

WELT DER ABENTEUER führt kleine Weltbummler in die Antarktis, den Dschungel, über Hängebrücken und „quer durch Vulkanien“. Die beiden jungen Redakteure durften sich austoben, Material und Schachteldimensionen sprengten alles bis dato bei HABA Bekannte.

### ! 500 bis 600 Prototypen im Jahr auf dem Tisch

Dirscherl schätzt die Gesamtverantwortung, die er im Team der Redakteure übernehmen darf. 500 bis 600 Prototypen durchlaufen jährlich den Filter seines Schreibtischs. Vielversprechende Ideen kommen in die engere Auswahl der Redakteure, durchlaufen Testphasen in der Zielgruppe und müssen dem Vertrieb vorgestellt werden. Stehen alle Ampeln auf Grün, werden die Projekte verantwortlich an die Redakteure verteilt. Dirscherl wird damit für alles zuständig, vom Autorenkontakt über alle Details der Umsetzung bis zur Regelerstellung. Bei der Verwirklichung der Ideen haben Figurendesign und Illustration hohe Priorität. Der Redakteur kann auf einen Pool von 250 bis 300 Illustratoren zurückgreifen, die für den Verlag arbeiten. Dirscherl bleibt stets nah an der Entwicklung, macht Verbesserungsvorschläge, entwickelt Kreativität im Verpackungsbereich.

Lernspiele werden ein Schwerpunkt Dirscherls eigener Spielentwicklung. Dass seine Frau Sybille Grundschullehrerin ist, führt durch ihre Beratung zu sehr praxisnahen Ergebnissen der PIRATEN-Reihe. Ganze Lernspielsammlungen verbergen sich in den hübschen Piratentrühen. Waren die RECHEN-PIRATEN 2005 noch in Ko-

operation mit Markus Nikisch entstanden, ist das besonders gelungene PIRATEN ABC 2007 mit Unterstützung Sybille Dirscherls entwickelt worden. Gleiches gilt für die GEOMETRIE-PIRATEN und die jeweiligen Kleinausgaben dieser Spiele.

Als Spieleerfinder und betreuender Entwickler ist Dirscherl stets ein guter Beobachter seiner Umgebung. Alles kann irgendwann von Nutzen sein, so war die Vorstellung von Massagerollen äußerst hilfreich bei der Umsetzung von SCHILDI SCHILDKRÖTE. Seine eigenen Ideen kommen oft spontan beim Sport. Die Beobachtung eines Sonnenuntergangs, die gleichzeitig den Blick auf den Mond im eintretenden Abendhimmel ergab, dieser Wechsel von Tag und Nacht war die Inspiration für das im letzten Jahr erschienene HEXENKRAUT UND SPINNENBEIN. Auch Simon, der Nachwuchs im Hause Dirscherl, erweist sich inzwischen schon als Ideengeber, der sicherstellen wird, dass ihrer weiterhin im Vordergrund stehen.

Trotzdem wird Wolfgang Dirscherl wie schon in seiner Anfangsphase als Autor demnächst auch Familienspiele und in etwas weiterer Zukunft komplexere Hobbyspiele entwickeln. „Neuartig“ sollen sie sein, seine Ideen, so gut sollen sie sein, dass jeder „innerhalb von zwei Minuten gefesselt“ ist. Auf ein erfolgreiches Familienspiel kann Dirscherl noch in seiner Schlussphase bei HABA verweisen: WILDE WIKINGER, 2008 klein verpackt auf der Empfehlungsliste der Jury „Kinderspiel des Jahres“ gelandet und im letzten Herbst als WILDE WIKINGER MACHEN FETTE BEUTE erweitert herausgekommen.

Wolfgang Dirscherl ist immer noch ein junger Autor, aber schon lange kein

unbekannter mehr. Mit Blick auf die Zahl seiner Veröffentlichungen bewegt er sich inzwischen im Top Twenty-Bereich der Autorenszene. „HABA hat mir den Weg in die Branche geebnet. Dafür bin ich sehr dankbar!“ Dirscherl hat viel gelernt in den letzten sieben Jahren in Bad Rodach, davon wird er in seiner neuen Rolle als selbstständiger Autor und freiberuflicher Spiele-Redakteur profitieren. Demnächst taucht sein Name sicher auch auf Schachteln aus Berlin, Stuttgart oder Ravensburg auf.

Wieland Herold

### Ludografie Wolfgang Dirscherl

Titel	Jahr
Vierzig Vagabunden*	2002
Cubical*	2003
Kastellan*	2004
Welt der Abenteuer <sup>1</sup>	2004
Taschenspiel Katze	2004
Egypt*	2004
Rechen-Piraten <sup>1</sup>	2005
Taschenspiel Hund	2005
Alle meine Schäfchen	2005
Drachenstark	2006
Olli Osterhase	2006
Hände hoch!	2006
Gib Gas!	2006
Taschenspiel Affe	2006
Taschenspiel Kuh	2006
Piraten-ABC <sup>2</sup>	2007
Zauberwäldchen	2007
Taschenspiel Pirat	2007
Taschenspiel Zwerge <sup>1</sup>	2007
Wort-Ritter	2007
Löwenstark!	2007
Die Knoblauch-Vampire	2008
Wilde Wikinger	2008
Käseklaun!	2008
Besser-Esser – Das Ernährungs- und Bewegungsspiel <sup>3</sup>	2008
Rechen-Detektive	2008
Casino Hot Dog	2008
Geometrie-Piraten <sup>2</sup>	2008
Rechen-Piraten mini <sup>1</sup>	2008
Hexenkraut und Spinnenbein	2009
Piraten-ABC mini <sup>2</sup>	2009
Besser-Esser: Die Ernährungspyramide	2009
Worttüftler	2009
Wilde Wikinger machen fette Beute	2009
Verfühl nochmal! Groß und Klein	2009
Geometrie-Piraten mini <sup>2</sup>	2010

Verlag immer HABA außer \* (= Edition spielbox).

1 Co-Autor: Markus Nikisch. 2 Fachliche Beratung: Sybille Dirscherl. 3 Co-Autorin: Stefanie Warich.