

Spiele-Designer Jacob Jaskov im Interview: Die Entwicklung von „Fog of Love“

Der dänische Spiele-Designer Jacob Jaskov entwickelte das einzigartige Brettspiel Fog of Love, das bereits in vielen Ländern zu einem Erfolg wurde. Bei dem romantischen Paarspiel schlüpfen zwei Spieler in die Rolle von fiktiven Charakteren und gestalten eine Beziehung. Zur Deutschlandpremiere des Spiels schildert Jaskov unter anderem, was Fog of Love einzigartig macht und wie er auf die Idee kam, das innovative Brettspiel zu entwickeln.

Was ist das Besondere an Fog of Love?

Es handelt sich um ein Spiel, das so am Markt noch nicht existiert: Zwei Spieler entwickeln mit Hilfe von fiktiven Charakteren eine Beziehung und erzählen auf diese Weise eine Geschichte – es kommt also nicht darauf an, dass einer gewinnt. Die Spieler können dabei selbst entscheiden, ob sie kooperieren oder eher ihre eigenen Ziele verfolgen. Dies hängt auch davon ab, ob die Spieler Vertrauen zueinander aufbauen. Es ist die soziale Dynamik, die das Spiel so spannend macht. Mit Hilfe des Spiels lernen die Spieler auch die Persönlichkeit ihres Spielpartners besser kennen, weil es wie eine Unterhaltung funktioniert: Ich treffe eine Entscheidung und gebe etwas von meiner Persönlichkeit preis, der andere Spieler antwortet, und so geht es weiter. Genau das ist der Schlüssel zu einer Beziehung – und zu einer romantischen Komödie, für die das Spiel eine Vorlage bildet.

Wie bist Du dazu gekommen, Fog of Love zu entwickeln?

Ich wollte unbedingt mit meiner Frau ein Brettspiel spielen – aber sie interessierte sich nicht für die Themen der Spiele, die auf dem Markt waren, wie zum Beispiel Krieg, Fantasy, die Eroberung von Land oder das Gewinnen von Macht über die Welt. Sie interessierte sich stattdessen für Geschichten und romantische Komödien. So habe ich ein Spiel entwickelt, das speziell auf die Interessen und Erfahrung meiner Frau zugeschnitten und gleichzeitig innovativ ist. Ich denke, dass viele Spielefreaks gerne mehr mit ihren Frauen spielen würden – und dass Fog of Love für sie eine tolle Spielmöglichkeit bietet.

Wie bist Du Spiele-Designer geworden?

Schon als ich jung war, war ich ein Spielefreak. Besonders Rollenspiele haben es mir angetan. Ich habe regelmäßig an dem bekannten dänischen Fachevent Fastaval teilgenommen und dabei viel darüber gelernt, wie man auf neue Art und Weise Geschichten entwickelt. So habe ich die Leidenschaft entwickelt, Spiele zu erfinden, die auf einer Geschichte beruhen – und dabei innovative Wege zu finden, um Narrative zu kreieren.

In den späten Neunzigern gehörte ich in Dänemark zu den aktivsten Menschen in dem Bereich – ich habe zum Beispiel eines der größten Spiele-Events in Dänemark veranstaltet. Irgendwann wollte ich mich dann breiter aufstellen und habe mich daher auch mit Zukunftsthemen und Innovation beschäftigt. So habe ich am Kopenhagener Institut für Zukunftsstudien gearbeitet und die erste Initiative Dänemarks ins Leben gerufen, die innovative Arbeitsmethoden fördert. Dabei standen auch die Themen wie

Persönlichkeitsentwicklung und Motivation im Fokus. Später habe ich mein eigenes Unternehmen für Innovationen gegründet – das erste Unternehmen dieser Art in Dänemark. Dieses Hintergrundwissen spielt eine wichtige Rolle, wenn ich heute Spiele entwickle.

Hast Du bereits Pläne für weitere Spiele?

Ich hatte zunächst die Idee, eine Triologie zu entwickeln. Fog of Love als erstes Spiel dreht sich darum, wie sich zwei Menschen treffen und ineinander verlieben. Bei einem weiteren Spiel sollte die Midlife-Krise die Grundlage bilden – die Spieler finden dabei heraus, wer sie wirklich sind. Im Mittelpunkt des letzten Spiels der Triologie sollten die letzten Lebensjahre stehen, die Spieler blicken also auf ihre Leben zurück.

Doch wie das so ist – in den vielen Stunden, in denen man tüftelt und etwas Neues testet, kommt man schließlich auf ganz neue Ideen. Das Spiel, an dem ich gerade arbeite, dreht sich immer noch um Paare, richtet sich jedoch an 2 bis 6 Spieler. Dabei gilt es herausfinden, wer die andere Person ist – und auch, wer Du selbst bist. Das wird ein sehr spannendes und lustiges Spiel, und ich freue mich sehr auf dieses nächste Kapitel.

Pressekontakt:

blattertPR GbR

Presse- und Öffentlichkeitsarbeit
Sabine Möhring/ Sabine Blattert-Hardwiger
Tel: 069-42602975
Mobil: 0179-4618788
Email 1: sabine.m@blattert-pr.de
Email 2: sabine@blattert-pr.de