

## Der lange Weg einer Reiseedition

9. Juli 2015

2011 war mein erstes Jahr als Mitarbeiter der CATAN GmbH. Im gleichen Jahr brachte unser japanischer Lizenzpartner einen rechteckigen Catan-Koffer auf den Markt. Ich war sofort verliebt in die Idee eines Catan-Koffers. So wurde der Koffer mein erstes großes Projekt und ich begab mich voller Elan an die Arbeit.

Von der alten Travelbox hatte Kosmos noch einige (tausend) Sets Spielfiguren auf Lager. So lag es nahe, diese Figuren für den japanischen Koffer zu verwenden. Doch wie ich auch packte und mich mühte, die Figuren und das übrige Spielmaterial wollten nicht in den japanischen Koffer passen.

Mein Vater meinte irgendwann lakonisch: „Ich glaube, es bringt nichts, das Material und die Figuren in einen zu kleinen Koffer zu quetschen. Wir müssen wohl einen Koffer um das Spielmaterial herum bauen.“

Damit hatte er zwar nicht Unrecht, zugleich war damit aber auch die Idee eines kostengünstigen Koffers gestorben. Denn eine Neuentwicklung ist ungleich teurer, als sich bei einer Entwicklung auf vorhandenes Material zu stützen.

Im ersten Schritt überlegte ich mir, wie klein denn der Spielplan und die Spielfiguren sein dürften, um auch Menschen mit stattlichen Fingern noch motorische Freiheiten zu erlauben.

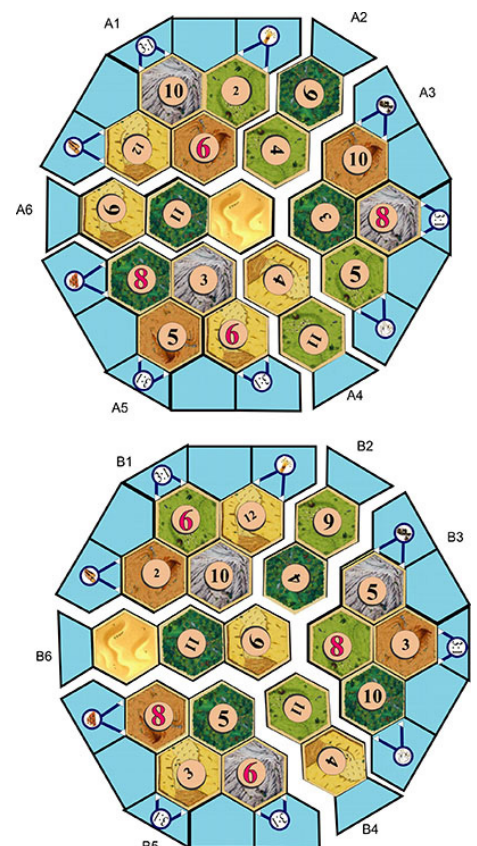
Auch sollte im Gegensatz zur alten Travel-Box das Spielfeld einfacher aufgebaut werden können und sowohl die Anordnung der Landschaften als auch die der Zahlen auf den Landschaften eine gewisse Variabilität besitzen.

Da fiel mir der von meinem Vater erdachte sechsteilige Spielfeld-Aufbau ein, den wir erstmals in der einsteigerfreundlichen „Family-Edition“ einsetzten, die 2012 in den USA erschienen war. Die Abbildung rechts zeigt den ersten Entwurf. Das Spielfeld wird aus 6 Teilen zusammengesetzt.

Das soll variabel sein?

Ist es. Denn jedes Teil ist beidseitig bedruckt. Ist auf einer Seite eines Teils beispielsweise das Hügelland mit einer attraktiven „6“ gesegnet, so ist es auf der anderen Seite mit einer mickrigen „2“ geschlagen.

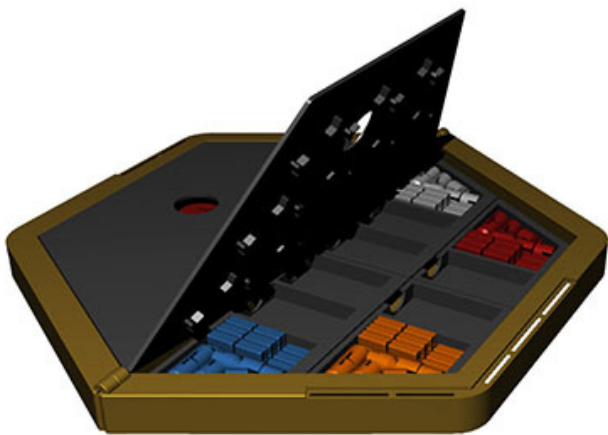
Vor jeder Partie werden die Teile mit beliebigen Seiten nach oben und in beliebiger Anordnung zueinander zum Spielfeld zusammengefügt. So variieren die Ertragswahrscheinlichkeiten über die Landschaftstypen hinweg. Wie im Original kann es so z. B. zu Erz- oder Lehmangel oder zu einer Wolle-Schwemme kommen.



Nebenbei bemerkt, obwohl ich mich in meinem Studium durch 3 Statistikurse hindurchquälen musste habe ich mich - vielleicht gerade deshalb - noch nicht durchbringen können, die Anzahl der verschiedenen Aufbaumöglichkeiten auszurechnen, die man mit diesem System erzielen kann. Aber eine befreundete Statistikerin sicherte mir zu, dass ich sie getrost zitieren dürfe: „Hunderte, Benny. Wenn nicht Tausende!“ Ich vermute, sie hat es auch nicht ausgerechnet ... Aber selbst wenn es ein paar weniger Möglichkeiten sind, dürfen Sie sich bei jeder Partie mit einem neuen Aufbau auseinandersetzen. Lehm- oder Erz-mangel? Alles machbar!

Die Art und Größe des Spielfeldes hatte ich festgelegt und nun war es an der Zeit einen Designer zu Rate zu ziehen und mit einem Entwurf zu beauftragen.

So setzte ich mich mit dem Industriedesigner Andreas Klobner zusammen, den mein Vater einst zum Zahn-techniker ausgebildet hatte und der nach seinem Industriedesign-Studium schon in der Vergangenheit für uns, aber auch für Kosmos und andere Spielefirmen gute Arbeit geleistet hatte. Während unserer Besprechungen wurde bald klar, dass wir – oh Jammer – die übriggebliebenen Spielfiguren der alten Travelbox nicht verwenden konnten.



Andreas schlug die sechseckige Form des Koffers vor, da das einfach catanischer aussah. „Da hätte ich auch selbst drauf kommen können“, dachte ich und begrüßte diesen Vorschlag sehr. Andreas entwickelte außerdem sehr gute Konzepte für das Einstecken der Spielfiguren sowie für das Design der Spielfiguren selbst.

Links ist der Entwurf von Andreas Klobner zu sehen. Es gab herausnehmbare Fächer für die Spielfiguren, die Karten und Platz für die 6 Spielplanteile.

Wir alle von der Catan GmbH waren zufrieden mit unserer Entwicklung und so boten wir dem Kosmos Verlag Anfang 2013 unseren Entwurf zur Lizenz an.

Die von uns erwarteten „Hurra-Schreie“ blieben leider aus. Unsere Bemühungen wurden zwar gewürdigt, aber so ganz zufrieden war man bei Kosmos damit noch nicht. Für eine Vollbremsung im Auto oder im Zug (gut, die kommt glücklicherweise nicht so häufig vor), war unsere Version nur bedingt geeignet. Die herausnehmbaren Fächer samt ihrem Inhalt würden gewiss nicht an ihrem Platz bleiben und das Chaos wäre sicher nicht unbeträchtlich.

So dauerte es nochmals eine ganze Weile, Catan - Prototyp Schubladen in der das Team rund um den Produktmanager für die Catan-Reihe bei Kosmos, Arnd Fischer, mit Hilfe des späteren Produzenten von „Catan – kompakt“ nach Lösungen suchte, auch beim Spielen alle Teile im Koffer zu belassen. Die Lösung waren vier herausziehbare Schubladen, in denen jeder Spieler seine Figuren unterbringen konnte. Auf der rechten Seite ist der erste Prototyp zu sehen, der uns zugesendet wurde. Wir waren sehr zufrieden mit der Weiterentwicklung unseres Entwurfes. Nun war unser Catan-Koffer sogar resistent gegen Vollbremsungen der Deutschen Bahn.



Nun ging es noch um ein paar Details. Ein Henkel musste dran, denn was wäre schon ein Koffer ohne Henkel? Es war allerdings wegen der Bruchgefahr nicht ratsam ihn direkt am Koffer selbst anzubringen. Also wurde er außen an der Umverpackung des Spieles angefügt.



Vom Ersatzteilservice von Kosmos kam die zarte Anfrage, ob man nicht etwas dagegen tun könnte, dass immer so viele Reklamationen zu verlorenen Würfeln hereinkommen. Anscheinend würfeln die Leute so schwungvoll („Bitte keine 7!!“), dass Würfelschwund ein echtes Problem ist. So kamen die Entwickler auf die Idee, ein geschlossenes Würfelbehältnis beizulegen. Leider nicht billig in der Herstellung, aber jetzt können die Würfel eigentlich nur noch verloren gehen, wenn man beim Wurf der „7“ aus Frust das ganze Spiel aus dem Auto- oder Zugfenster wirft.



So waren fast 4 Jahre vergangen, bis wir im Zusammenwirken von vielen kreativen Menschen einen Catan-Koffer hatten, mit dem wir alle zufrieden waren.

Nachdem mein erstes Projekt erfolgreich abgeschlossen war, stellten wir und Kosmos uns die Frage: Sollte der Catan-Koffer in dieser Form „nur“ als Reisespiel eingeordnet werden?

Wir haben mit sehr aufwändigen Werkzeugen einen Koffer mit einem stabilen Spielbrett erstellt, wir haben Kartenhalter und hochwertige Karten, ein spezielles Würfelbehältnis, eine Umverpackung mit Henkel, doppelseitig bedruckte Landschaftsfelder, etc. Die Kalkulation des Produktes ließ am Ende nur einen Verkaufspreis zu, der in der Nähe des Ladenpreises des Basisspieles lag. Darf ein Reisespiel denn ähnlich teuer sein wie das „Original“? Eine knifflige Frage. In diesem Fall denken wir jedoch, ja das kann es, denn das Spiel ist mehr als „nur“ ein Reisespiel. Es nimmt weniger Platz in Anspruch, ist sehr robust, lässt sich schnell aufbauen, bietet dennoch eine hohe Variabilität, besitzt alle Regeln des Basisspieles, darüber hinaus noch eine Variante für 2 Spieler und lässt sich am Ende genauso schnell wieder abbauen. Ein kompaktes Basisspiel. Aus diesem Grund nannten wir dieses Produkt am Ende auch nicht etwa „Catan – Das Reisespiel“, sondern einfach nur „Catan – kompakt“.

Benjamin Teuber

