

Das Spiel „Colosseum“ entstand in Zusammenarbeit der beiden Spieleautoren Markus Lübke und Wolfgang Kramer. Wir haben Sie zur Entstehung des Spiels und zu dem Spiel befragt.

### **1.) Stellen Sie sich bitte kurz vor und erzählen Sie uns etwas über Ihren Werdegang**

Wolfgang Kramer:

64 Jahre alt, verheiratet mit Ursula Kramer, wohnhaft in Korntal bei Stuttgart.

Ich entwickle seit über 30 Jahren Spiele, zuerst als Hobby, seit 1989 hauptberuflich. Ursprünglich habe ich als Betriebswirt, Organisator / Informatiker und zuletzt als Leiter eines dezentralen Rechenzentrums mit 15 Mitarbeitern gearbeitet.

Als meine Spiele erfolgreich verkauft wurden, und ich für mein Hobby immer mehr Zeit benötigte, konnte ich Beruf und Hobby nicht mehr gleichzeitig ausführen.

In Abstimmung mit meiner Frau, die mich beim Spieleentwickeln tatkräftig unterstützt, habe ich entschieden, mein Hobby zum Beruf zu machen.

Insgesamt sind mehr als 150 Spiele mit einer Gesamtauflage von mehr als 10 Mio. Stück verlegt worden. Viele meiner Spiele haben Auszeichnungen in vielen Ländern erhalten. Allein in Deutschland erhielt ich fünfmal die begehrte Auszeichnung „Spiel des Jahres“.

Markus Lübke:

44 Jahre alt, 2 Söhne Marius 4 Jahre und Eneas 1,5 Jahre alt, verheiratet mit Karin . (Fotografin), wir wohnen in Bad Dürkheim/Pfalz.

- 1983 Abitur

- 1883-1985 Bundesmarine Seefahrt in die Karibik Mittelmeer Norwegen

- 1987: Studium der Nachrichtentechnik Fachhochschule Mannheim

- Seit 1989 selbständiger Fernseh-Kameramann, Redakteur, TV Produzent, Autor für Tageszeitungen. Produktionen in über 30 Ländern weltweit.

- 2002 TV Studio-Leiter in Berlin Studio 52 Unter den Linden.

- Seit 2003 Studium Medienmanagement (Wirtschaft, Publizistik, Film, Musik)

Durch die Arbeit für Fernseh-Redaktionen konnte ich viele Länder bereisen und sehr unterschiedliche Themen und Menschen kennen lernen. Um diese Erfahrungen bin ich sehr froh, die ich jetzt in die Spielentwicklung mit einbringen kann.

Musik war immer ein fester Bestandteil in meinem Leben. Seit 30 Jahren spiele ich Schlagzeug in Funk-Soul Formationen.

Was als Spiele Newcomer in den letzten Jahren anfang, hat mich auch als Oldcomer noch einmal in ein Studium gelockt – die Neugier. Aus dem Studium gewinne ich neue Arbeitsmethoden, wie das Strukturieren und Analysieren von Zusammenhängen. Diese neuen Erfahrungen helfen sehr bei der Spielentwicklung.

Durch die Geburt meiner Kinder hat sich die Perspektive wesentlich geändert. Der Blick aus der Sicht von Kindern ermöglicht mir einen anderen Zugang zu Kinderspielen. Im Herbst 2006 wurde mein erstes Spiel zusammen mit Wolfgang Kramer - ein Kinderspiel - in Essen veröffentlicht.

### **2.) Wie ist diese Zusammenarbeit zwischen einem sehr erfahrenen und bekannten Autor und einem gänzlich neuen Spieleerfinder abgelaufen?**

Die Verbindung kam 2001 über den Ravensburger Spieleverlag zustande. Markus Lübke besuchte Wolfgang Kramer in seinem Studio und stellte seine Spielidee vor. Es handelte sich um ein Arbeitspapier über zwei Seiten, in dem das Thema „Brot & Spiele im antiken Rom“ beschrieben wurde. Wolfgang Kramer gefiel das Thema. Er arbeitete aufgrund dessen 5

Versionen aus, wie das Thema in ein Spiel umgesetzt werden könnte. Wir einigten uns auf eine Version. Markus Lübke recherchierte detailliert das Thema. Darauf aufbauend arbeitete Wolfgang Kramer ein ausführliches Spielkonzept aus und beide Autoren begannen mit der Umsetzung. Es folgte dann die Spielentwicklung mit vielen Tests, die sich über zwei Jahre hinzogen. In dieser Zeit war Markus Lübke für die Spielgestaltung, Erstellung von Prototypen und für das Thema zuständig, Wolfgang Kramer übernahm die Federführung bei den Spielmechanismen. Die Testarbeit wurde geteilt. Die Erstellung der Spielanleitung und die Präsentation des Spiels bei einem Verlag übernahm Wolfgang Kramer.

### **3.) Markus, was haben Sie in der Zusammenarbeit mit Wolfgang gelernt?**

Zunächst ist es die Mischung aus realistischer Einschätzung und Begeisterung für das Entwickeln von Spielen, das Wolfgang Kramer so professionell macht. Es steckt so viel Zeit und Arbeit in einem Spiel, da ist es unschätzbar hilfreich, jemanden wie Wolfgang Kramer zu haben, der aus den vielen Möglichkeiten einer Entwicklungsrichtung die Sackgassen herausfiltert.

Seine bescheidene Art macht ihn so liebenswert – in der Sache ist Wolfgang Kramer stets punktgenau und exakt. Minimale Ungereimtheiten im Spiel können den Spielfluss bremsen und den Spielreiz verändern.

Wolfgang Kramer gibt den Spielen die Zeit zur Reife, ein Prozess, den ich im TV Business schmerzlich vermisse. Wenn man sich aus vielen Spielideen für eine Richtung entschieden hat, sind vielleicht erst 2 % des gesamten Aufwandes geschafft. Dann kommt die Zeit des Testens in Verbindung mit Regeln erstellen, ändern, feilen, erweitern, weglassen, liegenlassen und wiederaufnehmen.

Diese Arbeitsweise war mir fremd. Wenn ein TV Beitrag entsteht, ist das Ziel schnell fixiert und die Inhalte in wenigen Tagen oder Wochen ausgearbeitet.

Für **Colosseum** haben wir mit Unterbrechungen mehrere Jahre benötigt. Hier war der Weg das Ziel.

### **4.) Wolfgang, warum haben Sie entschieden, mit einem unbekanntem Spieleautor zusammenzuarbeiten und was war daran anders?**

Nachdem ich bereits mit mehreren Co-Autoren zusammenarbeite, hatte ich ursprünglich nicht vor, mit einem weiteren Co-Autor Spiele zu entwickeln. Die liebenswürdige Persönlichkeit von Herrn Lübke, sein Engagement und das schöne Thema haben mich dann aber doch umgestimmt. Wahrscheinlich bedingt durch seinen Beruf, nähert Markus Lübke sich einem Spiel mehr themen- und bildorientiert. Markus Lübke besitzt außerdem sehr gute bastlerische und gestalterische Fähigkeiten, die ich leider nicht aufweisen kann. Die Zusammenarbeit war sehr angenehm und führte zu einer freundschaftlichen Verbindung.

### **5.) Markus, was war für Sie der erste Anstoß zu diesem Spiel?**

Im Herbst 2000 waren meine Frau und ich zusammen mit Freunden in Holland bei einer Friesen Körung, einer Art Leistungsshow für Pferdezüchter. In der Halle waren ca. 5000 Besucher. Die Stimmung war unbeschreiblich. Oben auf den Rängen stand das tobende Publikum - unten liefen diese beeindruckenden, schwarzen Pferde, geführt von weiß gekleideten Knechten. Ich

hatte mich schon oft gefragt, wie viel Aufwand wohl nötig sei, eine spektakuläre Veranstaltung in einem Stadion durchzuführen. Ich hatte vorher Rennsport, Leichtathletik, Fußball, Pferderennen, Thaiboxen und andere Sportarten mit der Kamera festgehalten, aber hier flippten die Menschen völlig aus.

Da kam mir die Idee, das Planen und Organisieren von Veranstaltungen in ein Spiel umzusetzen. Ich schrieb ein Konzept für ein Spiel und rief in Ravensburg an. Dort empfahl man mir, Kontakt mit Wolfgang Kramer aufzunehmen, den ich nicht kannte – ich wusste ja gar nicht wie ein Spiel entsteht. Das erste Gespräch mit Wolfgang Kramer war ernüchternd. „Ein Spiel könne daraus kaum entstehen ...“ fasste er unser erstes langes Gespräch zusammen. Viele Wochen und e-Mails später fanden wir einen Einstieg in das Spiel. Von da an ging es Schritt für Schritt vorwärts....

## **6.) Erzählen Sie uns etwas über das Spiel.**

In **Colosseum** schlüpfen die Spieler in die Rolle eines römischen Veranstalters. Jeder Spieler erhält eine Arena, in der er seine Veranstaltungen aufführt. Für seine Spektakel stehen ihm zum Beispiel Gladiatoren, Künstler, Löwen, Wagen, Priester oder auch Fackeln und andere Requisiten zur Verfügung. Diese muss er erwerben oder erhält sie durch handeln. Mit diesen Personen, Tieren und Requisiten werden die Veranstaltungen ausgestattet. Je größer die Veranstaltung ist, desto aufwändiger sind die Vorbereitungen. Es werden mehr Personen, mehr Tiere und mehr Requisiten, aber umso mehr Zuschauer kommen in die Arena. Somit steigen die Einnahmen, mit denen der Spieler weitere noch größere Veranstaltungen finanzieren und die Rechte für deren Aufführung erwerben kann. Kommen dann sogar der Kaiser und andere Vertreter des Adels in die Veranstaltung, so erhöht sich die Besucherzahl in der Arena nochmals.

Das Ziel ist es, das größte aller Spektakel aufzuführen und viele Tausend Zuschauer in seine Arena zu locken. Leicht ist es nicht, denn die Konkurrenz ist groß und in den anderen Arenen finden natürlich auch spektakuläre Veranstaltungen statt ...

## **7.) Wie würden Sie das Spiel positionieren? Welche Art von Spieler wird Ihrer Ansicht nach das Spiel gerne spielen?**

**Colosseum** ist ein Spiel, bei dem Glück, Taktik, Strategie und Verhandlungsgeschick gut ausbalanciert sind. Es ist ein komplexes Spiel in den Regeln und im Spielmaterial, es ist aber dennoch einfach zu spielen, obwohl es dem Spieler viele Möglichkeiten bietet, den Spielablauf zu beeinflussen. Es ist ideal für Menschen, die gerne tief in eine abenteuerliche, phantastische Welt eintauchen, um sich dort zu bewähren.

**Colosseum** richtet sich in erster Linie an Spieler, die anspruchsvolle Familienspiele mögen, denen aber die komplexen, strategischen Erwachsenenspiele zu fremd sind.

## **8.) Wolfgang, was meinen Sie, welches von Ihren Spielen, die Sie veröffentlicht haben, kommt Colosseum am nächsten?**

**Colosseum** hat meiner Meinung nach entfernt Ähnlichkeit mit den Fürsten von Florenz, ist aber einfacher, enthält deutlich mehr Glücksanteile und zusätzlich ein Verhandlungselement.

## **9.) Die Spieleindustrie ist sehr aktiv und es wird für den Spielinteressierten immer schwieriger ein Spiel auszuwählen. Was macht Colosseum so einzigartig und warum sollte man es spielen?**

Wolfgang Kramer: **Colosseum** hat attraktives Spielmaterial und besitzt eine wunderschöne Themenwelt, in die man für ein bis zwei Stunden eintauchen kann. Das Spiel bietet unterschiedliche Strategien an und fordert die Spieler heraus, bei jedem Spiel zu versuchen, die alte Zuschauer-Rekordmarke zu überbieten.

Markus Lübke: Die Spannung eines Organisators spürt der Spieler bei **Colosseum**, wenn er sein Spektakel aufführt. Die Atmosphäre im alten Rom und in den Arenen der Kaiser lassen einen eintauchen in eine Welt, die sonst nur noch in der Fantasie jedes Einzelnen existiert.

**10.) Als das Spiel entwickelt war, wie lange hat es gedauert, einen Verlag für das Spiel zu finden? Wie sind Sie dabei vorgegangen?**

Da Ravensburg der Initiator für unsere Zusammenarbeit war, haben wir das Spiel zuerst Ravensburg vorgestellt. Dort fand es auch Anklang und wurde über ein halbes Jahr im Verlag behalten und geprüft. Letzten Endes entschied man sich dann aber wegen der hohen Herstellkosten gegen das Spiel. Aus demselben Grund hat dann auch ein weiterer Verlag abgelehnt.

Als Herr Gaubil von Days of Wonder Wolfgang Kramer im Sommer 2005 einen Besuch abstattete, wollte Wolfgang Kramer ihm das Spiel zunächst gar nicht zeigen, weil er annahm, das Spiel sei für Days of Wonder viel zu komplex. Damals kannten wir die Spiele „Schatten über Camelot“, „Kleopatra und die Baumeister“ und „Battlelore“ noch nicht. Heute wissen wir, dass Colosseum ideal zu Days of Wonder passt.

Deshalb zeigte Wolfgang Kramer erst ganz am Ende des Besuches und eher zögerlich das Spiel „Spektakel“, so lautete damals der Arbeitstitel von Colosseum.

Herr Gaubil war sofort von dem Thema und dem Prototyp sehr angetan. Da die Autoren an dem Spiel noch Kleinigkeiten verbessern wollten, einigte man sich darauf, dass Wolfgang Kramer den Prototyp auf der Messe in Essen 2005 übergeben würde.

**11.) Es ist für Sie beide das erste Spiel mit Days of Wonder, was erwarten Sie?**

Wolfgang Kramer: Ich hoffe, dass Days of Wonder eine wunderschöne Umsetzung des Spiels gelingt. Alles andere lasse ich auf mich zukommen!

Ich würde mich sehr freuen, wenn viele Spieler viel Spaß mit **Colosseum** hätten.

Markus Lübke: Ich denke da haben sich zwei gefunden... Days of Wonder und **Colosseum**. Das Spiel passt wunderbar in die Reihe der bisherigen Spiele des Verlags. Das Thema und die Ausstattung wurden bei der Zusammenarbeit mit Days of Wonder so entwickelt, wie wir uns das Spiel als Autoren vorgestellt haben. Ich bin sicher, dass Days of Wonder das Spiel so im Markt präsentieren wird, wie sich ein Kaiser die Veranstaltung im Kolosseum gewünscht hätte.

23.01.2007

Wolfgang Kramer & Markus Lübke